

Concurso de Traballos por Proxectos 2022-23

Código: 36016991

Centro: CEP PLURILINGÜE DE RIOMAIOR

Localidade: SANTA CRISTINA DE COBRES - VILABOA

Provincia: PONTEVEDRA

1.- INTRODUCCIÓN

O CEP Plurilingüe de Riomaior está localizado na enseada de San Simón (Santa Cristina de Cobres, Vilaboa) nun entorno rural xunto á costa e cunha situación socioeconómica media-baixa. Este centro conta con 6 unidades de Educación Primaria, 110 alumnos e alumnas e 13 docentes. A proposta metodolóxica principal é a formación do alumnado en competencias a través da propia experiencia e a convivencia, onde *“A educación axuda a descubrir a persoa que o alumnado pode chegar a ser”*. O presente documento reflicte unha proposta de traballo por proxectos na que baixo o tema reitor e proxecto base, **NewCobres: ImaxinAcción**, xerou un conxunto total de 25 proxectos principais que a súa vez provocaron o estímulo de decenas de activades vinculadas. Pódese dicir que consistiu nun proxecto de proxectos.

XUSTIFICACION

No CEP Plurilingüe de Riomaior cremos nunha **educación de calidade**, adaptada aos novos tempos, onde o alumnado sexa o verdadeiro protagonista do proceso. Con este obxectivo principal levouse a cabo a seguinte proposta xustificada pola nosa experiencia previa e formación docente, así como polo resultado da análise DAFO da escola. Tras a participación do profesorado no **Erasmus K101** e observar diferentes metodoloxías de traballo en Finlandia (Helsinki) Escocia (Glasgow), Italia (Roma), Malta, Canadá (Toronto)... valoramos moito o nivel de autonomía que se lle ofrece ao alumnado tanto na etapa de primaria como na de infantil e a capacidade para desenvolver traballo competencial, aspecto fundamental recollido no currículo de Educación Primaria para o desenvolvemento persoal. Así foi como iniciamos o traballo por ámbitos, adaptado as características intrínsecas do noso centro e da propia

comunidade educativa. O profesorado do noso centro está moi comprometidos co avance cara a una mellora da calidade do ensino e a **innovación metodolóxica**, polo que a nosa proposta cara este eido foi propor un proxecto viable, tendo en conta os recursos humanos dos que dispoñemos, e no que cremos que garantiríamos a implicación do 100% do profesorado. Durante a elaboración das memorias do curso 21-22, establecemos uns obxectivos de mellora relacionados co desenvolvemento da **autonomía persoal**, a **convivencia**, a competencia de aprender a aprender, inclusión, e a mellora das dificultades de comprensión oral e escrita. Estas propostas convertéronse nas liñas prioritarias de traballo no curso 2022-2023, que guiaron o desenrolo do noso proxecto, brindándonos a oportunidade de traballar de xeito novedoso rompendo muros e barreiras, a través do **traballo internivel, gamificado e por ámbitos competenciais**, sendo a biblioteca escolar o eixo dinamizador e corazón do proxecto.



PLANIFICACIÓN E ORGANIZACIÓN

Ao finalizar o curso 21-22 analizamos as propostas para a temática do seguinte curso que xorden do noso alumnado, recollidas a través do “Correo de Buli” (a actividade da biblioteca a través da mascota escolar). A continuación, realizouse un cribado destas propostas entre o profesorado, escollendo finalmente un enfoque creativo e máxico como tema director do proxecto de centro 22-23, chamado **“NewCobres:ImaxinAcción”**.

Como proposta metodolóxica innovadora incluímos a gamificación das actividades por ser un elemento motivador, así como a inclusión das liñas de traballo previamente nomeadas: convivencia, igualdade, traballo competencial, inclusión, autonomía, sostibilidade. Desde xeito a proposta de traballo foi a seguinte:



1. Agrupamos ao alumnado en grupos cooperativos multinivel e heteroxéneos de 1º a 6º.
- Deste xeito, contamos con 5 grupos de entre 20 e 22 alumnas e alumnos co apoio de dous docentes. Cada grupo estivo ligado ao nome dunha “casa” que o unificaría (gamificación):

- [Vixiantes das illas](#)
- [Custodios das Salinas](#)
- [Xinetes de Castiñeiras](#)



- [Mareantes da Enseada \(de San Simón\)](#)
- [Valedores dos muíños.](#)

Os nomes destas “casas” están relacionados con elementos significativos da contorna, xa que a filosofía do noso centro e do Equipo de Dinamización Lingüística é abrir as portas cara a comunidade educativa á vez que coidamos do patrimonio cultural e da nosa lingua.

O proxecto iníciase coa cerimonia de asignación de cada alumno e cada alumna coa súa casa correspondente mediante a “*capa máxica e electora*” de Buli. Dedicamos catro sesións semanais ao proxecto en dous días diferentes. Mércores cuarta e quinta sesión e xoves, primeira a segunda. Neste período realizáronse as tarefas planificadas que levan a cabo experiencias de achegamento á vida cotiá, a través de experimentos, deseños, visita ao supermercado, reciclaxe, saídas a praia, receitas na cociña, escritura creativa, entrevistas, novas tecnoloxías, producións plásticas...

PROXECTOS	
Mércores as dúas últimas sesións	Xoves dúas primeiras sesións
30' de explicación da tarefa e da rúbrica de avaliación da mesma	15' de reunión na casa matriz para recoller e analizar os puntos obtidos.
Desenvolvemento da tarefa.	Desenvolvemento da tarefa.
	30' de autoavaliación, avaliación grupal e do proxecto.

Os xoves déixanse os 15 minutos iniciais na casa matriz onde se recontan os puntos acadados do pasaporte que posúe o alumnado. Este pasaporte servirá para a avaliación semanal das actitudes a potenciar do alumnado: saúde, convivencia, participación, biblioteca, uso do galego e do inglés...

A primeira tarefa dirixida á cohesión grupal para cada unha das casas foi o deseño do seu escudo representativo da zona, do saúdo e da cor distintiva, plasmado nunha camiseta e no pasaporte.



2. Cada semana pónense en marcha cinco proxectos de maneira simultánea. O longo das seguintes cinco semanas cada casa rota ata completar o total dos proxectos. O rematar o curso, logrouse realizar un total de 25 proxectos competenciais relacionados co fío condutor dos libros de Xulio Verne propostos pola Biblioteca do centro.
3. Os proxectos implicaron diferentes contidos curriculares e niveis de traballo adaptados ás diferentes idades e capacidades. O profesorado foi adxudicado ás diferentes tarefas segundo o seu perfil pero abríriase a posibilidade de colaboración en momentos puntuais para resolver un problema ou aspecto da tarefa.
4. A avaliación das competencias transmitiuse ás titorías para a sedimentación destas nas distintas materias.
5. O alumnado traballou en equipos liderado por unha persoa coordinadora na que recae a responsabilidade de asignar adecuadamente aos integrantes do grupo as distintas tarefas e que redunde no interese xeral. Esta persoa foi escollida polos membros de cada casa.
6. O alumnado recibiu puntos polo desempeño da tarefa e actitude que fan una suma persoal e de equipo. Recibiron como recompensa: saídas, excursións, así como as camisetas que os identificaban. Isto fomentou o aumento da motivación, o esforzo, a mellora na calidade do traballo, a autonomía, a convivencia, a responsabilidade e a implicación tanto nas tarefas integradas dos proxectos como no traballo de aula diario.
7. Todos os proxectos xiran en torno a libros da biblioteca de **Xulio Verne**, excelente referente da creatividade. Escollemos de maneira consensuada cinco libros *“De la tierra a la*

luna”, “La vuelta al mundo en 80 días”, “Viaje al centro de la tierra”, “20.000 Leguas de viaje submarino” e “La isla del tesoro”.

CONTIDOS CURRICULARES

Os contidos curriculares xiraron en torno as materias **STEAM** xunto co traballo **TIL** (Traballo Integrado das Linguas). O desenvolvemento dos contidos foi adaptado en tarefas multinivel, a través do “**Scaffolding**” (andamiaxe), aos distintos niveis escolares. Favorecendo aos diferentes ritmos e graos de aprendizaxe. E tamén se traballan aspectos transversais cos proxectos: alimentación, igualdade, convivencia, sostenibilidade, reciclaxe, inclusión, saúde.... De feito acadamos o “**Sello Vida Saludable**” que remarca o centro como exemplo de hábitos saudables.



CRITERIOS DE AVALIACIÓN

Os criterios de avaliación foron dirixidos principalmente á avaliación das competencias e dos obxectivos de etapa xa que os equipos de traballo son internivel, polo que convive alumnado de primeiro ata sexto curso. O grado de esixencia e avaliación de cada competencia e obxectivo dependerá do nivel do alumnado e será especificado nos documentos de rexistro de cada un dos proxectos. Para cada un deles creouse unha rúbrica e unha “**Check List**” (lista de control) onde avaliamos tanto o resultado do propio proxecto como ao alumnado. Sirva de exemplo os seguintes:

Check List – Avaliación do proxecto

CRITERIOS	CHECK LIST DO PROXECTO	
	SÍ	NO
Foron acadados os obxectivos.		
A temporalización foi adecuada.		
Traballáronse as competencias coas actividades propostas.		
Foi acertada o tipo de agrupamento para as actividades desenvolvidas		
O alumnado amosouse participativo e motivado		

Rúbrica – Avaliación do alumnado

CRITERIOS	RÚBRICA DO ALUMNADO			
	1	2	3	4
Preparación previa	Sempre trae o material necesario para o traballo en equipo e está disposto para traballar.	Casas veces trae o material necesario para facer o traballo en equipo e está disposto para traballar.	Algunhas veces trae o material necesario para o traballo pero non está disposto para traballar.	Raramente trae o material e non está disposto a traballar.
Colaboración co equipo	Sempre esculta, comparte e apoia o esforzo doutros. Procura a unidade do equipo traballando en colaboración con todos os membros.	Casas veces esculta, comparte e apoia o esforzo doutros. Procura a unidade do equipo traballando en colaboración con todos os membros.	Algunhas veces comparte e apoia o esforzo doutros, pero a veces provoca conflitos no grupo.	Casas veces esculta, comparte e apoia o esforzo doutros. Moitas veces provoca conflitos no grupo.
Contribución ao equipo	Sempre propoñe ideas útiles cando participa no equipo.	Casas veces propoñe ideas útiles cando participa no equipo.	Algunhas veces propoñe ideas útiles cando participa no equipo.	Casas veces propoñe ideas útiles cando participa no equipo.
Atención	Sempre se mantén enfocado no traballo que se precisa facer e procura apoiar aos outros.	Casas veces se mantén enfocado no traballo que se precisa facer. Os demais membros do equipo poden perderse con el.	Algunhas veces se mantén enfocado no traballo que se precisa facer. Os demais membros do equipo poden perderse con el.	Casas veces se enfoca no traballo e outros que se distraen. Os demais membros do grupo fanse a traballo.

Por outra banda, o alumnado posúe un pasaporte, elemento motivador, regulador da propia aprendizaxe e control da evolución persoal. Para obter os puntos, o alumnado podía revisar a táboa de logros. No pasaporte rexístranse os puntos gañados ao longo do curso (gamificación) cos seguintes aspectos:



PASAPORTES	
ESTRELA	ACTIVIDADE
CARIÑA	CONVIVENCIA
CORAZÓN	SAÚDE
PÉ	ANULA
MAN	BIBLIOTECA
CHECK	FALAR EN INGLÉS
ENGRANAXE	FALAR GALEGO

Criterios de cualificación e recuperación

A rúbrica de avaliación e a lista de control ou “Check list” foron unha nota máis incluída no apartado de procedementos e actitudes rexistrado no Proxecto Educativo do Centro (PEC). Todos os proxectos foron avaliados do mesmo xeito, nos últimos 30 minutos da derradeira sesión e utilizando distintas rúbricas que foron transmitidas ao profesorado das titorías. Ao tratarse dunha avaliación continua, os criterios non acadados nun determinado proxecto, poden recuperarse en calquera dos seguintes ou dentro dos criterios avaliados dende a titoría.

COMPETENCIAS CLAVE

Todas as competencias trabállanse dende un **enfoque creativo**, que é o buque insignia deste gran proxecto de NewCobre: ImaxinAcción. A continuación refléxase de que maneira se aporta para cada unha das Competencias.

- **Competencia en comunicación lingüística (CCL)**

A través do Traballo Integrado das Linguas (TIL) abarcamos as catro destrezas: comprensión oral e escrita; expresión oral e escrita, tanto na fase de explicación, elaboración como conclusión. Procura de información e investigación, recollida de datos en formato dixital como en papel, comprensión de textos orais e escritos, exposicións en pequenos e en gran grupo dos

traballos elaborados, escoita activa, tipoloxía e creación de textos multimodais: esquemas, resumos, infografía, carteiras...



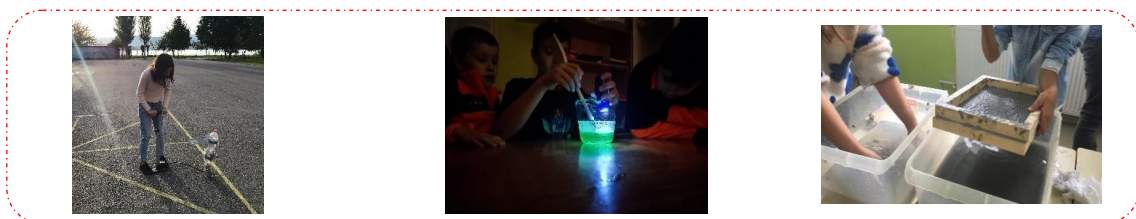
- **Competencia plurilingüe (CP)**

Como centro plurilingüe desenvolvemos esta competencia de maneira normalizada no noso día a día de xeito sistematizado. Nos proxectos inclúese a través das novas tecnoloxías, das aplicacións utilizadas, así como nos que se utilizou vocabulario en inglés, galego, castelán e incluso noutros relacionados coa vida do alumnado e do profesorado.



- **Competencia matemática e competencia en ciencia, tecnoloxía einxenería (STEM)**

A metodoloxía STEM outras das liñas educativas principais da escola e nos proxectos iniciaron, repasaron e ampliaron contidos e conceptos matemáticos e científicos mediante o xogo e a práctica experimental co apoio das tecnoloxías con ordenadores, tabletas, cámaras, elementos de laboratorio e de cociña, entre outros. Reforzáronse as operacións básicas, vocabulario específico científico, método científico e experimental a través da práctica real (Real – Life Education) e a práctica manipulativa, resolución de problemas, elaboración de presuostos, manexo de cartos e moito máis.



- **Competencia dixital (CD)**

Todos os proxectos levaron aparellados procuras guiadas en internet con actitude crítica e responsable, estratexias sinxelas para o tratamento da información a través de aplicacións

como Canva, Word, PPT e Kahoot, uso de ferramentas e plataformas virtuais co croma e as súas aplicacións asociadas e uso e manexo de aparellos tecnolóxicos como gravadoras, tabletas, cámaras, PDI, pantallas intelixentes, entre outros.



- **Competencia persoal, social e de aprender a aprender (CPSAA)**

O propio carácter internivel desta proposta favoreceu en gran medida a CPSAA a través do traballo cooperativo, a xestión do tempo e o reparto de responsabilidades. O alumnado reforzou aspectos como a educación emocional, a empatía, o respecto propio e alleo, manter a resiliencia, hábitos saudables, habilidades sociais, xestión de recursos, estratexias cooperativas para a consecución de obxectivos compartidos, entre outros...



- **Competencia cidadá (CC)**

Traballouse a través do traballo en equipo, de propostas de tarefas internacionais nas que se coñeceron as distintas culturas ao redor do mundo, resolución de conflitos, dinámicas de acción social, apertura da escola á comunidade educativa, visitas a distintos emprazamentos da contorna de Vilaboa, coidado do medio ambiente, reciclaxe, economía circular, horta escolar...



- **Competencia emprendedora (CE)**

O traballo cooperativo internivel e o proceso creativo intrínseco en cada proxecto favorece o desenvolvemento da autonomía do alumnado, fomenta o espírito emprendedor, o espírito crítico, ensina a arriscar e a afrontar a incerteza, estimula a identificación das propias fortalezas

e debilidades, a orixinalidade na resolución de problemas, reforza a empatía, a motivación e as habilidade comunicativas e de negociación.



- **Competencia en conciencia e expresión cultural (CCEC)**

O compromiso da escola para este curso pola creatividade reflicte na maneira de traballar cada proxecto, onde se estimula a creación artística orixinal e fórmase nunha ampla gama cultural, artística, musical, arquitectónica e literaria da contorna próxima e internacional.



CALENDARIO

A continuación recóllese en formato táboa o calendario do **NewCobres: ImaxinAcción** cos proxectos vinculados a cada un dos libros de Xulio Verne, así como as actividades de inicio e remate do mesmo. O nome de cada libro aparece vinculado a un vídeo resumo dos proxectos.

SETEMBRO	TAREFA 1 Creaide a logo-estilo emblem para o voso equipo. Escollade a forma base do emblema. Facedo unha chuma de ideas. Votade os mellhores. Podedes facer un collage ou crear un por equipo e escoller o que máis vos gusta. Non debeis levar ningún animal, ningún refectivo ou nada case e os debidos que vos representen. Non esquecerdes que teré a vosa representación nos vuestros comentarios.	<u>Explicación do proxecto.</u> Identificación e coñecemento da zona de Vilaboa asignada, cohesión grupal e de equipo con xogos e presentacións, e creación do logo, da mascota, do saúdo e da cor representativa da casa.
OUTUBRO		Proxectos baseados no libro <u>“De la tierra a la Luna”</u>: Platillos saudables, Arte espacial, Star timetable, Foguetes de auga e Creando como Xulio Verne.
NOVEMBRO/ DECEMBRO		Proxectos baseados no libro <u>“La isla misteriosa”</u>: Receita Illa Misteriosa, Creando Misterios, O misterio do papel reciclado, Creamos a nosa illa misteriosa e Baile da illa misteriosa.

XANEIRO / FEBREIRO		Proxectos baseados no libro <u>“La vuelta al mundo en 80 días”</u> : Cores de África, Redescubriendo América, Caderno de campo Animais Australianos, Euromañor e Sensación de Asia.
MARZO		Proxectos baseados no libro <u>“Viaje al centro de la Tierra”</u> : Unha viaxe ao interior das covas, Cos pes na Terra, Expedición paleontolóxica, Xoias da terra e Vernianos de Riomañor.
ABRIL / MAIO		Proxectos baseados no libro <u>“20.000 leguas de viaje submarino”</u> : Quen vive aí?, Un mar de vidas, Experimentamos coa auga, Artesáns do mar e Arte mariña. Competición entre casas con xogos cooperativos e de oposición co obxectivo de creación cohesión do equipo e a preparación da iniciativa para o coidado e da difusión do entorno de Vilaboa.
XUÑO		<u>Impacto na contorna</u> <u>Visita e posta en marcha das iniciativas preparadas.</u> Celebración dos éxitos obtidos e entrega de premios aos puntos logrados individuais e por casas, avaliación do proxecto e exposición das creacións logradas en cada proxecto.

ALUMNOS E MESTRES PARTICIPANTES

Nos proxectos participou todo o alumnado de 1º a 6º de educación primaria e os 13 mestres do claustro, comunidade educativa, ANPA, concello e asociacións. Sen eles sería impensable chegar a acadar os obxectivos.

2.- OBXECTO

O longo de todo o proceso do proxecto traballáronse multitude de temáticas e foron moitos os obxectos a desenvolver, en cada unha delas potenciouse a autonomía, a creatividade, a imaxinación, a cooperación, convivencia, habilidades de comunicación e de negociación, a reflexión, o pensamento crítico, a lectura como fonte de gozo, o descubrimento guiado, a resolución de problemas e, en definitiva, as distintas competencias clave. [Aquí](#) pódese

consultar algunhas das temáticas e contidos principais de cada proxecto traballado.

3.- PROCESO

A continuación sintetízase o [proceso de diseño e elaboración do proxecto](#).



4.- DOCUMENTACIÓN

Listaxe de documentación elaborada para profesorado e alumnado. A continuación se recollen algúns dos documentos utilizados para os proxectos, mostran un exemplo de entre todo o xerado.

- [Instrucións do proxecto base.](#)
- [Esqueleto exemplo do proxecto “Foguete de auga”.](#)
- [Rúbrica de avaliación individual do alumnado.](#)
- [Autoavaliación do alumnado.](#)
- [Check List ou lista de cotexo de avaliación.](#)
- [Pasaportes.](#)
- [Cadro de outubro de organización dos proxectos.](#)
- [Táboa de consecución puntos.](#)
- [Outros documentos: exemplo de instrucións para o alumnado do proxecto “Creando misterio- Búsqueda do tesouro”.](#)

5.- TAREFAS

Relaciónase a continuación algunhas das tarefas realizadas polo alumnado ao longo dos distintos proxectos.

SETEMBRO

Creación de logo, de escudos e deseño da camiseta final.



OUTUBRO Proxectos baseados no libro "De la tierra a la Luna"

1. Platos saudables → receitas con alimentos saudables con formas espaciais.
2. Arte espacial → LandArt coa creación de constelacións mediante elementos naturais.
3. Star timetable → creación dun horario escolar coa aplicación Canva e Word.
4. Foguetes de auga → creación dun foguete con material de refugallo.
5. Creando como Xulio Verne → descrición e creación de naves espaciais.



NOVEMBRO / DECEMBRO Proxectos baseados no libro "La isla misteriosa"

1. Receita Illa Misteriosa → deseño, preparación, elaboración dunha illa usando froita.
2. Creando Misterios → creación dun scape room cooperativo a través de 5 probas.
3. O misterio do papel reciclado → reciclaxe de papel para facer un mapa do tesouro.
4. Creamos a nosa illa misteriosa → modelado de arxila e maqueta de accidentes xeográficos.
5. Baile da illa misteriosa → creación dunha coreografía, vestiario, posta en escena e maquillaxe.



XANEIRO / FEBREIRO Proxectos baseados no libro "La vuelta al mundo en 80 días"

1. Cores de África → creación de máscaras.
2. Redescubriendo América → identificación e creación dunha infografía.
3. Caderno de campo Animais Australianos → elaboración de cadernos de campo.
4. Euromaioir → investigación, síntese e exposición de elementos arquitectónicos europeos e creación dun Kahoot.
5. Sensación de Asia → investigación, elaboración e cata de pratos tradicionais.

Elaboración dos disfraces do entroido e da coreografía relacionados cos 5 continentes.



MARZO Proxectos baseados no libro *“Viaje al centro de la Tierra”*

1. Unha viaxe ao interior das covas → creación dunha gruta prehistórica e dunha lenda.
2. Cos pes na Terra → construcións de hoteis de insectos con material de refugallo e investigación de insectos beneficiosos para a horta.
3. Expedición paleontolóxica → recreación dunha escavación paleontolóxica, investigación dun dinosauro e exposición final.
4. Xoias da terra → creación dun sector circular xiratorio coas capas da Terra e deseño de xoias.
5. Vernianos de Riomaioir → definición de animais, plantas e minerais creativos.



ABRIL / MAIO Proxectos baseados no libro *“20.000 leguas de viaje submarino”*

1. Quen vive aí? → investigación e creación dunha infografía sobre o fondo mariño.
 2. Un mar de vidas → entrevistas e gravacións as familias do mar.
 3. Experimentamos coa auga → estacións de experimentos relacionados coa auga e exposición titorial do alumnado no croma.
 4. Artesáns do mar → deseño e costura de animais mariños.
 5. Arte mariña → creación de obras con material mariño.
- Competición entre casas con xogos cooperativos e de oposición.



XUÑO

Gravación de vídeos turísticos, colocación de QR, colocación de carteleiras, uso do croma, recollida de lixo, exposición de información oral, ruta arqueolóxica, ruta dos muíños, paseo pola ría en barco, xornadas de convivencia...



6.- RECURSOS

Todo proceso educativo debe levar consigo un apoio legal e polo tanto os principais documentos consultados foron o Decreto 155/2022 de currículo, así como a Orde do 26 de maio do 2023 que desenvolve o anterior Decreto. Para o correcto fomento e traballo da

convivencia a través dos equipos internivel tívose en conta o Decreto 229/2011 para Atención a Diversidade e a Orde do 8 de setembro de 2021 que a desenvolve. Este proxecto vai arroupado por todos os plans e proxectos elaborados no centro e aprobados polo Claustro e o Consello Escolar. Estes documentos pódense consultar [aquí](#).

O consecución deste PDI sería imposible sen o equipo humano que envolve ao centro: **profesorado**, aberto sempre á innovación e a calquera proposta de mellora da calidade da educación; **familias**, apoio absoluto en cada proxecto con materiais, visitas ou entrevistas; **concello**, aporte económico e facilitador das propostas; **PAS**, e **empresas e servizos da contorna**, coa disposición para os espazos e as tarefas.

Entre os materiais máis destacables aparecen algúns **espazos** como a Radio escolar, a biblioteca, a “*Soft e Hard material room*”, a aula de informática, a cociña, a horta, a aula audiovisual ou o patio; **materiais tecnolóxicos** como tabletas, ordenadores portátiles, PDI...; **materiais funxibles e materias naturais e de refugallo**. As aplicacións axudaron a fomentar a CPSAA a través da práctica controlada e guiada cara un uso responsable, crítico e autónomo do alumnado. Aplicacións como Genially, Canva, Kahoot, Google Maps, Google Earth...

A maioría dos proxectos foron elaborados con material propio e outros necesitaron recursos xa creados en páxinas web como Youtube, National Geographic, Pinterest, entre outras. Algunhas das fontes consultadas para facilitar os proxectos foron as seguintes:

- a) <https://www.youtube.com/watch?v=ttPdmwVuaXI>
- b) <https://www.youtube.com/watch?v=BrJ7FgXbHVM>
- c) <https://www.youtube.com/watch?v=TD24cl-1bxw>
- d) <https://www.babysits.es/recursos-para-la-comunidad/1663/manualidad-educativa-para-ni%C3%B1os-sobre-geolog%C3%ADa/>
- e) <https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/ate/2012/02/20/actividades-para-el-estudio-de-los-volcanes-y-terremotos/>
- f) <https://neal.fun/deep-sea/>
- g) <https://www.nationalgeographic.com.es/>

7.- IMPLICACIÓN

Nos proxectos colaborou toda a comunidade educativa comezando por todo o alumnado, o 100% do profesorado, o PAS, a ANPA, o concello e as asociacións culturais da contorna e, por suposto, todas as familias que viñeron para ofrecer un apoio ao profesorado en proxectos como o de costura, para demostracións, entrevistas... Pódemos dicir que a implicación foi moi positiva e isto ven reflexado na vontade de continuar a proposta nos vindeiros cursos.

8.- DIFUSIÓN

Os medios que se utilizaron para a difusión dos traballos entre a comunidade educativa foron os seguintes:

Centro Educativo: exposicións temporais e fixas nos corredores e aulas.

Páxina web: <http://www.edu.xunta.gal/centros/cepriomañor/>

Blog: <https://bibliotecariomañor.blogspot.com/>

Podcast: https://www.ivoox.com/audios-cobres-nas-ondas_s0_f21002213_p2_1.html?o=all

Instagram: <https://www.instagram.com/cepplurilingueriomañor/>

Outro(s): **La voz de Galicia, Faro de Vigo, Diario Pontevedra...**

<https://www.diariodepontevedra.es/articulo/comarca-de-pontevedra/viaxe-ao-interior-do-colexio-vilaboa-que-derrubou-paredes-das-aulas-curso/202304131143181248642.html>

https://drive.google.com/file/d/13Gr5Nc5MKkc_tr5JcfkTv8xo_OQAhSnS/view?usp=drive_link

https://www.instagram.com/p/Cr31SdHM_mf/?igshid=NjZiM2M3MzIxNA%3D%3D

9.- AVALIACIÓN

Como xa se reflectiu noutros apartados, a avaliación vai dirixida a todas as partes integrantes do proceso de ensinanza – aprendizaxe, mediante unha avaliación global e continua. É así que avalíase ao alumnado, ao profesorado e ao proxecto de xeito individual, grupal, a través da autoavaliación, da avaliación heteroxénea e da avaliación externa. Esta avaliación forma parte do proceso de ensinanza – aprendizaxe fomentando actitudes críticas persoais e de respecto cara os demais. Os principais elementos curriculares avaliados foron establecidos a través de cada unha das Competencias Clave que a súa vez traballan os distintos Obxectivos

de Etapa. A avaliación foi moi positiva e isto reflíctese nas distintas reunións de final de curso: claustro, Consello Escolar, Comisión de Coordinación Pedagóxica, entre outras. Ademais, no mes de xuño o centro pasa unha enquisa de satisfacción ás familias a través de Google Forms onde se inclúe un apartado relativo aos resultados do proxecto e o seu impacto na comunidade, sendo esta unha das respostas máis satisfactorias da enquisa.

Por outro lado na reunión final coa Alcaldía de Vilaboa ou coa ANPA puidemos observar que manifestan o seu agrado polo proxecto e o xeito de levalo a cabo e demandan continuar con este método de traballo para o curso 2022/2023. Tamén podemos apreciar o satisfacción coa proposta realizada a través das novas adscricións e incorporacións ao centro, tanto de alumnado como de novo profesorado, que ven motivado pola metodoloxía aplicada na escola.

10.- BIBLIOTECA

A biblioteca é corazón da escola e parte fundamental para calquera proposta da ensinanza en Riomaior. Contamos con un equipo de biblioteca estable e dinámico no que están representados todos os ciclos, equipos e o equipo directivo. O PEC parte das propostas da biblioteca e se tivo en conta as temáticas dos proxectos á hora de redactar o Plan anual de lectura. Dende o “*Correo de Buli*”, a mascota, xorden as propostas temáticas.

Dende a biblioteca, ademais de dinamizar todos os proxectos, tamén se organiza e a temporaliza o proxecto, xa que estaba centrado nos distintos libros de Xulio Verne. Lecturas que foron dinamizadas ao longo de todo o curso dende a biblioteca. A difusión no blog da biblioteca do proxecto resultou unha recollida diaria das tarefas realizadas onde se poden consultar e difundir os resultados de cada un dos proxectos realizados. A biblioteca tamén funciona como elemento motivador a través da súa mascota “*Buli*” quen asignou os integrantes de cada casa.

A biblioteca é o lugar onde o alumnado pode investigar e desenvolver os seus proxectos e polo tanto, é un centro de recursos imprescindible para o traballo na escola de Riomaior.

Finalmente, agradecer a implicación de toda a comunidade educativa e a administración que facilita o desenvolvemento da educación que queremos, defendemos e coidamos.