

PROYECTO EDUCATIVO INNOVATIC

CURSO 2025-2026

EPRD DLOcio y Formación



AYUNTAMIENTO
DE ZAMORA

ÍNDICE

BLOQUE	PÁG.
1.- PRESENTACIÓN	1
2.- OBJETIVOS	2
3.- DESTINATARIOS	3
4.- ACTIVIDADES Y TEMPORALIZACIÓN	5
5.- METODOLOGÍA	8
6.- RECURSOS HUMANOS Y MATERIALES	11
7.- EVALUACIÓN	13

"Con la Ayuda de Todos, Todo es Posible"

1.- PRESENTACIÓN

DLOcio y Formación es una entidad dedicada a la **promoción y recreación deportiva**, que articula su labor en torno a tres áreas de intervención claramente definidas:

- **Programas de Formación**
- **Programas de Ocio y Tiempo Libre**
- **Programas Sociales**

Nuestro principal objetivo es ofrecer **servicios basados en la calidad, profesionalidad y compromiso**, valores que están presentes en cada una de nuestras acciones. Gracias a esta forma de trabajar, los responsables que confían en nosotros reconocen el **buen hacer de nuestro equipo** y continúan renovando su confianza en todo aquello que planteamos.

Aunque somos una entidad joven, contamos con el respaldo de la **amplia trayectoria profesional** de nuestro fundador, con **más de 20 años de experiencia** en la gestión, coordinación e impartición de actividades formativas, lúdicas y deportivas en entidades como **Celemín & Formación S.L.** y el **Centro Menesiano ZamoraJoven**, entre otras.

Con el objetivo de continuar impulsando **propuestas educativas innovadoras** y con la experiencia de **iniciativas previas desarrolladas con éxito**, presentamos **InnovaTIC**, un proyecto que refuerza nuestro compromiso con la **preparación del alumnado en el ámbito de las nuevas tecnologías**.

Somos una entidad que entiende la importancia de formar a los niños y niñas en **competencias digitales** desde edades tempranas, conscientes de que la **transformación tecnológica** constituye un reto ineludible en la sociedad actual. **InnovaTIC** se estructura en diferentes **bloques temáticos** que abarcan áreas fundamentales como la **comunicación digital**, la **programación** y el **uso responsable de herramientas tecnológicas**, siempre adaptados a las características y necesidades del alumnado participante.

InnovaTIC se desarrollará a lo largo de **21 semanas**, estructurado en **tres bloques temáticos**:

- **Comunicación Digital:** Orientado a que el alumnado adquiera destrezas para expresarse y relacionarse en entornos digitales, fomentando un uso responsable, seguro y eficaz de las herramientas de comunicación online.

- **Crea tu Código:** Un espacio para introducir al alumnado en la programación y la lógica computacional a través de actividades prácticas y creativas, favoreciendo el pensamiento crítico y la resolución de problemas.
- **Aliados Digitales:** Bloque enfocado en el descubrimiento y uso de herramientas digitales que apoyen tanto el aprendizaje como la vida diaria, destacando la tecnología como recurso útil y aliado en diferentes contextos.

Este proyecto refleja nuestra voluntad de consolidarnos como un **referente en la ciudad** en materia de **innovación educativa** y **alfabetización digital infantil**, contribuyendo a generar un **impacto positivo y duradero** en la formación de las **futuras generaciones**.

Por último, queremos expresar nuestro más sincero **agradecimiento** a las **Direcciones, AMPAS y Familias de los CEIP públicos de la ciudad de Zamora**, así como a la **Concejalía de Educación del Excmo. Ayuntamiento de Zamora**, con una mención especial a la **Concejala Sara de la Higuera Madruga**, por su constante apoyo, receptividad y confianza en nuestras propuestas. Su implicación ha sido clave para hacer posible la **continuidad y el crecimiento** de este proyecto, contribuyendo al fortalecimiento de un **modelo educativo más inclusivo, innovador y adaptado a los desafíos del siglo XXI**.

2.- OBJETIVOS

El proyecto **InnovaTIC** se concibe como una propuesta educativa que busca dotar al alumnado de las competencias necesarias para desenvolverse en un entorno digital en constante evolución. De forma global, se plantean los siguientes objetivos:

1. **Fomentar la competencia digital del alumnado**, desarrollando habilidades que les permitan desenvolverse con autonomía, seguridad y responsabilidad en entornos digitales.
2. **Impulsar el pensamiento crítico y creativo**, favoreciendo el uso de la tecnología como herramienta para la resolución de problemas, la expresión personal y la creación de contenidos propios.
3. **Potenciar la comunicación digital responsable y eficaz**, promoviendo la adquisición de hábitos seguros en la interacción online y el uso adecuado de las redes y plataformas digitales.
4. **Iniciar al alumnado en el lenguaje de la programación**, facilitando la comprensión de la lógica computacional y el desarrollo de proyectos prácticos mediante herramientas accesibles y motivadoras.
5. **Promover el trabajo colaborativo y el aprendizaje cooperativo**, utilizando la tecnología como medio para la construcción conjunta de conocimiento y el desarrollo de competencias sociales.
6. **Concienciar sobre el papel de la tecnología como aliada del aprendizaje y de la vida diaria**, favoreciendo experiencias que conecten con la realidad del alumnado y les ayuden a afrontar los retos de la sociedad digital.
7. **Contribuir a la innovación educativa en la ciudad**, ofreciendo un proyecto que sirva como referente en el ámbito de la alfabetización digital y la integración pedagógica de las nuevas tecnologías.

En definitiva, los **objetivos generales de InnovaTIC** persiguen garantizar una formación digital integral, innovadora y adaptada a las necesidades del alumnado, contribuyendo al desarrollo de competencias clave que favorezcan su preparación para los desafíos del siglo XXI.

3.- DESTINATARIOS

El proyecto **InnovaTIC** está dirigido al alumnado del **2º y 3º Ciclo de Educación Primaria** de los colegios públicos de la ciudad de Zamora. Con el objetivo de ofrecer un aprendizaje adaptado a las edades y características del alumnado, se organizarán dos grupos por cada centro educativo participante:

- **Grupo 1:** Dirigido al alumnado de **3º y 4º de Educación Primaria**.
- **Grupo 2:** Dirigido al alumnado de **5º y 6º de Educación Primaria**.

Cada grupo estará compuesto por un mínimo de **5 y un máximo de 20 alumnos**, ajustando esta proporción según las particularidades de cada centro o aula. Se tendrán en cuenta factores como la **disponibilidad de equipos**, el **tamaño del aula** y la **organización interna del centro**, con el fin de garantizar el mejor desarrollo posible de las actividades del proyecto.

Esta organización permite asegurar una **progresión adecuada del aprendizaje**, adaptando los contenidos y el ritmo a las necesidades específicas de cada grupo, y ofreciendo a todo el alumnado la oportunidad de desarrollar competencias digitales, creativas y colaborativas de manera completa y efectiva.

4.- ACTIVIDADES Y TEMPORALIZACIÓN

El proyecto **InnovaTIC** está diseñado para desarrollar **competencias digitales, creativas y seguras** en alumnado de Educación Primaria a través de **tres bloques temáticos**, con actividades prácticas y motivadoras. Cada sesión semanal combina **objetivo, actividad y plataforma** para asegurar la progresión del aprendizaje.

El proyecto se llevará a cabo desde la **segunda o tercera semana de octubre** hasta la **finalización del segundo trimestre** (vacaciones de Semana Santa), adaptándose a los **calendarios y particularidades de cada centro educativo**. La programación base se ajustará a las **singularidades de cada colegio y a los conocimientos previos del alumnado**, aunque se pretende que **la totalidad del proyecto se desarrolle** conforme al plan establecido.

Duración: 21 semanas (3 bloques de 7 semanas)

Sesión: 45-60 minutos

Niveles: 3º-4º y 5º-6º

Bloque 1: Comunicación Digital (Semanas 1-7)

Objetivo general: Desarrollar habilidades de expresión escrita y digital, fomentando la comunicación responsable y el uso adecuado del teclado y las herramientas de edición de textos.

Semana	3º-4º	5º-6º	Plataforma / Recursos
1	Juegos de familiarización con teclado (nombres, frases cortas)	Juegos de teclado + primer correo ficticio	Vedoque / Google Docs
2	Redacción de mensajes cortos y mini-cadena de frases	Redacción de mini-foro y corrección entre pares	Vedoque / Padlet
3	Cadenas de mensajes colectivas y edición de frases	Borradores de correos colaborativos	Vedoque / Google Docs
4	Historias cortas colectivas	Mini-presentaciones de textos	Padlet / Google Slides
5	Aplicación a pequeños proyectos digitales (mural parcial)	Avance del diario digital de aula	Padlet / Google Slides
6	Edición y mejora del proyecto	Corrección y ajustes del diario digital	Canva / Padlet
7	Presentación y reflexión del proyecto final	Presentación y reflexión del proyecto final	Aula / Proyector / Google Docs

Bloque 2: Crea tu código (Semanas 8-14)

Objetivo general: Introducir al alumnado en la **programación y el pensamiento lógico**, fomentando la resolución de problemas y la creatividad a través de plataformas de codificación visual.

Semana	3º-4º	5º-6º	Plataforma / Recursos
8	Introducción a la programación por bloques; puzzles sencillos	Introducción a lógica y eventos	Blockly Games / Code.org
9	Movimiento de personajes y secuencias	Secuencias y primeros bucles	Blockly Games / MakeCode
10	Animación básica y diálogo de personajes	Animación con contadores y condiciones	Blockly / MakeCode
11	Mini-historia digital	Quiz o laberinto interactivo	Blockly / Code.org / MakeCode
12	Continuación del proyecto	Continuación del proyecto	MakeCode / Google Slides
13	Pruebas y ajustes del proyecto	Pruebas y ajustes del proyecto	MakeCode / Blockly
14	Presentación final y reflexión	Presentación final y reflexión	Aula / Proyector / Formularios

Bloque 3: Aliados Digitales (Semanas 15-21)

Objetivo general: Conocer y aplicar **herramientas digitales útiles**, reforzando la **seguridad en la red**, la conciencia sobre riesgos y la gestión responsable de la información.

Semana	3º-4º	5º-6º	Plataforma / Recursos
15	Introducción a aliados digitales; juegos de reconocimiento	Exploración de herramientas avanzadas	Quick, Draw! / Autodraw
16	Clasificación de aliados/falsos amigos	Clasificación y análisis de webs y apps	Quick, Draw! / Teachable Machine
17	Experimentos con herramientas digitales sencillas	Experimentos con sonidos o gestos	Teachable Machine
18	Debate sobre aliados/falsos amigos	Debate y análisis de casos reales	Aula / Google Docs
19	Seguridad online: Interland y clasificación de mensajes	Seguridad online: Cyberscouts y análisis de riesgos	Interland / Cyberscouts
20	Avances del proyecto final: cartel digital	Avances del proyecto final: guía digital	Canva / Padlet
21	Presentación final y reflexión	Presentación final y reflexión	Aula / Proyector / Google Docs

Notas para la temporalización

1. Cada sesión semanal integra **objetivo, actividad y plataforma**.
2. Las actividades se combinan para cumplir con los **objetivos y competencias del bloque**.
3. Los productos finales son **visibles, motivadores y compartibles**.
4. Las tareas opcionales o complementarias pueden realizarse en casa si sobra tiempo.

5.- METODOLOGÍA

La entidad **DLOcio y Formación**, en el diseño del proyecto **InnovaTIC**, presenta una propuesta metodológica basada en la innovación educativa y en un enfoque **activo, inclusivo y centrado en el alumnado**, adaptado a sus necesidades, edades y ritmos de aprendizaje.

Los siguientes **principios metodológicos** fundamentales guían la planificación e implementación de los tres bloques temáticos del proyecto:

- **Adecuación Evolutiva:** Todos los contenidos, recursos y dinámicas están ajustados a las características cognitivas y emocionales de los distintos grupos de edad.
- **Aprendizaje Interactivo y Significativo:** Se promueven actividades que combinan juegos, retos creativos y prácticas digitales, favoreciendo una participación activa y motivadora.
- **Evaluación Continua y Reflexiva:** Se fomenta la autoobservación y la mejora progresiva, acompañada de retroalimentación constante y personalizada.

5.1.- Metodología y su Implementación por Bloques

A continuación, se detalla cómo se concretan estos principios en cada uno de los bloques formativos:

1. Aprendizaje Activo y Práctico

El eje vertebrador del proyecto será el principio de “aprender haciendo”.

- **Implementación:**
 - **Comunicación Digital:** Desde la primera sesión, se utilizan dinámicas prácticas de redacción, edición y comunicación digital mediante juegos y proyectos progresivos.
 - **Crea tu código:** Se comienza con retos guiados de lógica y secuencias, evolucionando hacia la creación libre de proyectos digitales interactivos.
 - **Aliados Digitales:** A través de actividades manipulativas y exploratorias, se trabajan nociones relacionadas con la clasificación, el análisis de la información y el uso seguro de la red.

2. Enfoque Lúdico y Creativo

El juego y la creatividad actúan como motores esenciales del aprendizaje.

- **Implementación:**
 - **Comunicación Digital:** Los textos, mensajes y presentaciones se abordan a través de dinámicas gamificadas y colaborativas.
 - **Crea tu código:** Los proyectos abiertos permiten a cada estudiante expresar su creatividad mediante animaciones, juegos o historias digitales.
 - **Aliados Digitales:** Se emplean simulaciones, experimentos visuales y casos prácticos que despiertan la reflexión crítica de forma motivadora.

3. Aprendizaje Colaborativo

El trabajo en equipo y el aprendizaje compartido son elementos clave.

- **Implementación:**
 - **Comunicación Digital y Crea tu código:** Se desarrollan proyectos grupales donde los alumnos construyen de manera conjunta productos digitales, fomentando la cooperación y la comunicación.
 - **Aliados Digitales:** Se promueven debates, análisis de casos y dinámicas de reflexión colectiva que refuerzan el pensamiento crítico y la toma de decisiones compartida.

4. Personalización del Aprendizaje

Cada alumno cuenta con un recorrido adaptado a sus ritmos y capacidades.

- **Implementación:**
 - En los tres bloques, los ejercicios y proyectos están graduados en dificultad, permitiendo a cada estudiante avanzar desde su punto de partida y explorar propuestas alineadas con sus intereses personales.

5. Evaluación Formativa y Retroalimentación Constructiva

La evaluación se concibe como una herramienta para mejorar, no para clasificar.

- **Implementación:**
 - En los tres bloques, se revisarán los productos digitales y el progreso individual, complementados con dinámicas de autoevaluación y coevaluación.

- Se ofrecerá retroalimentación específica, positiva y orientada al desarrollo personal, animando a los estudiantes a reflexionar sobre su aprendizaje.

6. Uso de Recursos Digitales y Herramientas Interactivas

La tecnología se convierte en una aliada pedagógica.

- **Implementación:**
 - Se emplearán plataformas seguras, visuales e interactivas (Vedoque, Padlet, Google Docs, Code.org, MakeCode, Canva, entre otras), que faciliten un aprendizaje dinámico y motivador tanto dentro como fuera del aula.

5.2.- Consideraciones Adicionales

- **Seguridad Digital:** Todas las plataformas, aplicaciones y recursos utilizados cumplen con criterios de protección de datos y son seguros y adecuados para la edad del alumnado.
- **Flexibilidad Metodológica:** El equipo docente de DLOcio y Formación se compromete a ajustar la intervención pedagógica en función de las características del grupo, del aula o de las circunstancias propias de cada centro educativo.

Esta propuesta metodológica, centrada en la acción, la colaboración, la reflexión y la tecnología educativa, no solo garantiza la adquisición de competencias digitales básicas, sino que también impulsa el desarrollo de **habilidades clave del siglo XXI**, como la creatividad, el pensamiento crítico, la autonomía personal y el trabajo en equipo.

6.- RECURSOS HUMANOS Y MATERIALES

6.1.- Recursos humanos

La correcta ejecución del proyecto **InnovaTIC** requiere de un equipo humano cualificado, comprometido y con vocación educativa, que actúe como motor del programa tanto en el plano pedagógico como en el organizativo y relacional.

1. Coordinación General

- **Alberto P. García de León, responsable de la actividad y figura clave** en la interlocución entre la Concejalía de Educación del Excmo. Ayuntamiento de Zamora, las direcciones de los centros escolares, las AMPAS, las familias y el equipo técnico del programa.
 - Entre sus funciones se encuentran la **planificación, coordinación, seguimiento y evaluación del proyecto**, así como la gestión de los recursos humanos y materiales implicados en su desarrollo.

2. Equipo Educativo / Monitores

- El proyecto será implementado por un equipo de **educadores y monitores especializados**, vinculados profesionalmente a la ciudad de Zamora y pertenecientes a la entidad **DLOcio y Formación**.
- Todo el personal cuenta con la **titulación oficial exigida** según la normativa vigente en materia de juventud y tiempo libre:
 - **Monitores/as de Tiempo Libre,**
 - **Técnicos Superiores en ramas sociales,**
 - **Diplomados/as en Educación, Psicología, Pedagogía u otras especialidades afines.**

3. Perfil Profesional del Equipo

Se prioriza un perfil educativo con vocación pedagógica, compromiso ético y enfoque humano. Las competencias clave que definen al equipo son:

- **Afectividad:** capacidad para establecer vínculos cercanos, seguros y respetuosos con el grupo.
- **Motivación:** actitud proactiva para despertar el interés y el entusiasmo por el aprendizaje.

- **Orientación:** habilidad para acompañar el proceso de aprendizaje, proporcionando recursos y apoyos sin invadir el protagonismo del alumnado.
- **Escucha activa y receptividad:** atención constante a las demandas, inquietudes y sugerencias del grupo.
- **Dinamismo:** participación activa en el desarrollo de las actividades, fomentando la cohesión y la interacción grupal.
- **Observación e intuición educativa:** capacidad para detectar actitudes, bloqueos o potencialidades individuales o colectivas.
- **Coherencia pedagógica:** alineación constante entre discurso, acción y objetivos educativos.
- **Flexibilidad:** adaptación a situaciones emergentes y apertura a nuevas propuestas metodológicas.
- **Personalización:** atención a la diversidad, al ritmo individual y a la singularidad de cada alumno/a.
- **Creatividad:** capacidad para proponer actividades innovadoras y comprender los procesos de creación desde la vivencia personal.

6.2.- Recursos Materiales

1. Instalaciones

El proyecto se llevará a cabo en las **propias instalaciones de los Centros de Educación Infantil y Primaria (CEIP) de Zamora capital que se adhieran al programa**. El equipo de **DLOcio y Formación** se desplazará semanalmente a los colegios participantes, asegurando así la presencialidad, accesibilidad y contextualización educativa de todas las sesiones.

2. Materiales Fungibles y Didácticos

- **DLOcio y Formación** será la entidad **responsable de la adquisición, suministro y gestión del material necesario** para el correcto desarrollo de las actividades.
- Este material incluirá tanto **recursos específicos para las dinámicas de los tres bloques temáticos** (Comunicación Digital, Crea tu código y Aliados Digitales), como elementos gráficos, manipulativos o de apoyo que puedan ser adaptados a nuevas propuestas o necesidades surgidas durante la ejecución del programa.

7. EVALUACIÓN DEL PROYECTO

El proceso de evaluación del proyecto **InnovaTIC** se plantea como un elemento **transversal, sistemático y participativo**, que acompaña al desarrollo de las actividades y permite valorar el impacto real del programa en el alumnado y en la comunidad educativa.

La evaluación se articulará en **tres fases fundamentales**: una **evaluación inicial** (previa al inicio del proyecto), una **evaluación del proceso** (de carácter continuo y formativo) y una **evaluación final** (con datos cuantitativos y cualitativos). Este enfoque responde a la necesidad de garantizar un **seguimiento eficaz del programa** y una **mejora constante de su implementación**.

7.1. Evaluación Inicial

Antes del comienzo del proyecto, se llevará a cabo una recogida de información sobre los centros participantes, valorando su contexto, recursos disponibles y expectativas de los equipos directivos y las AMPAs.

Asimismo, se realizará un análisis del **nivel de partida del alumnado**, a través de actividades diagnósticas adaptadas a cada bloque temático. De esta manera, la implementación del programa podrá ajustarse a las **características particulares de cada grupo**, asegurando una progresión adecuada desde el inicio.

7.2. Evaluación del Proceso

Durante todo el desarrollo del proyecto, se llevará a cabo una **evaluación continua** compartida entre los distintos agentes implicados:

- **Educadores y monitores**: responsables de la observación directa del progreso del alumnado, registrando avances, dificultades y niveles de motivación en cada sesión.
- **Centros escolares y coordinadores**: se establecerá un canal de comunicación fluido entre las direcciones de los centros, el equipo educativo y el coordinador del proyecto, asegurando una **gestión eficaz** y la **rápida adaptación** ante posibles necesidades emergentes.
- **Revisión periódica de actividades**: se evaluará la eficacia de la temporalización, la metodología aplicada y la adecuación de los recursos, permitiendo realizar ajustes durante la implementación del programa.

Esta evaluación formativa permitirá **introducir mejoras en tiempo real**, reforzar los logros alcanzados y ofrecer una **atención personalizada** al alumnado.

7.3. Evaluación Final por Bloques Temáticos

Al cierre del programa, se llevará a cabo una evaluación específica para cada uno de los **tres bloques temáticos**, con el objetivo de valorar los aprendizajes adquiridos y el desarrollo de competencias clave.

Comunicación Digital

- Valoración de la capacidad del alumnado para **producir textos digitales sencillos y colaborativos**, aplicando normas básicas de claridad y corrección.
- Evaluación de los productos finales (murales, diarios digitales, presentaciones) en función de su **coherencia, creatividad y presentación**.
- Se incorporarán dinámicas de **autoevaluación y coevaluación** para fomentar la reflexión crítica.

Crea tu código

- Evaluación de los proyectos digitales creados (juegos, historias o aplicaciones interactivas), atendiendo a la **lógica empleada, la secuencia de instrucciones y la funcionalidad del producto**.
- Valoración de la **capacidad de resolución de problemas** y la **creatividad en el diseño de soluciones**.
- Se promoverá la **exposición oral** de los proyectos para desarrollar la comunicación y el pensamiento crítico.

Aliados Digitales

- Evaluación de la **capacidad del alumnado para identificar herramientas digitales seguras y distinguir entre recursos fiables y no fiables**.
- Valoración de los productos finales (carteles, guías o presentaciones digitales) en términos de **claridad, utilidad y originalidad**.
- Se incluirá una **reflexión individual y grupal** sobre la seguridad en línea y la responsabilidad digital.

7.4. Evaluación Final Global del Proyecto

Una vez finalizado el programa, se implementará una **evaluación global**, con el objetivo de conocer el nivel de satisfacción de todos los agentes implicados y obtener datos que orienten futuras ediciones.

Se utilizarán instrumentos como:

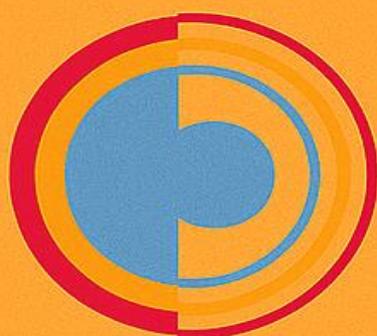
- **Encuestas a familias, direcciones, AMPAs y alumnado:** para recoger percepciones sobre la calidad de los contenidos, el grado de disfrute del alumnado y los beneficios observados.
- **Valoración de los equipos directivos:** sobre la coordinación, la organización del programa y su impacto en la comunidad educativa.
- **Informe final del equipo educativo:** elaborado por los monitores y el coordinador, incluyendo recomendaciones y propuestas de mejora.

Estas herramientas permitirán obtener datos **cuantitativos y cualitativos**, tanto del aprendizaje como de la satisfacción general, ofreciendo una **visión integral del programa**.

7.5. Conclusión

La evaluación del proyecto **InnovaTIC** no será un mero instrumento de medición, sino un proceso **dinámico, participativo y reflexivo**, que garantizará la calidad, coherencia y utilidad del programa.

Gracias a esta evaluación en tres fases (inicial, continua y final), será posible **valorar el impacto real en el alumnado**, detectar áreas de mejora y consolidar este proyecto como **referente de innovación educativa y competencia digital** en la ciudad de Zamora.



DLOcio y Formación

**EPRD DLOcio y Formación
Calle La Esperanza, 14 –
49151 – Arcenillas (Zamora)**

☎ 696 44 15 26

dlocioyformacion@gmail.com

