



**2025-2026**

**CEIP CRISTÓBAL COLÓN**

**CIUDAD REAL**

**“CONVIVIMOS PENSANDO”**

<b>1. INTRODUCCIÓN</b>	<b>3</b>
<b>2. OBJETIVOS GENERALES</b>	<b>4</b>
<b>3. TEMPORALIZACIÓN</b>	<b>4</b>
PRIMER TRIMESTRE	4
SEGUNDO TRIMESTRE	4
TERCER TRIMESTRE	5
<b>4. METODOLOGÍA</b>	<b>5</b>
<b>5. SECUENCIA DE PROYECTOS</b>	<b>5</b>
PRIMER TRIMESTRE	5
SEGUNDO TRIMESTRE	6
TERCER TRIMESTRE	7
<b>6. EVALUACIÓN</b>	<b>8</b>
<b>7. RECURSOS</b>	<b>8</b>
<b>8. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD</b>	<b>8</b>

## 1. INTRODUCCIÓN

La convivencia escolar constituye un pilar esencial para el desarrollo integral del alumnado. Educar en convivencia implica fomentar la empatía, la cooperación, el respeto y la resolución pacífica de conflictos. En este proyecto se propone trabajar estos valores **a través del pensamiento computacional**, aprovechando la programación, la robótica y la creación digital como herramientas para **mejorar la convivencia y las relaciones interpersonales**.

El **pensamiento computacional** no solo permite desarrollar habilidades lógicas y de resolución de problemas, sino también actitudes de colaboración, comunicación y responsabilidad. A través de la creación de proyectos digitales cooperativos, el alumnado experimentará cómo el pensamiento computacional puede aplicarse no solo a la tecnología, sino también a la vida en comunidad.

### Descriptores operativos

- *Al completar la Educación Primaria, el alumno o la alumna:*
- CD1. Realiza búsquedas guiadas en internet y hace uso de estrategias sencillas para el tratamiento digital de la información (palabras clave, selección de información relevante, organización de datos...) con una actitud crítica sobre los contenidos obtenidos.
- CD2. Crea, integra y reelabora contenidos digitales en distintos formatos (texto, tabla, imagen, audio, vídeo, programa informático...) mediante el uso de diferentes herramientas digitales para expresar ideas, sentimientos y conocimientos, respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor de los contenidos que reutiliza.
- CD3. Participa en actividades o proyectos escolares mediante el uso de herramientas o plataformas virtuales para construir nuevo conocimiento, comunicarse, trabajar cooperativamente, y compartir datos y contenidos en entornos digitales restringidos y supervisados de manera segura, con una actitud abierta y responsable ante su uso.
- CD4. Conoce los riesgos y adopta, con la orientación del docente, medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y se inicia en la adopción de hábitos de uso crítico, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.
- CD5. Se inicia en el desarrollo de soluciones digitales sencillas y sostenibles (reutilización de materiales tecnológicos, programación informática por bloques, robótica educativa...) para resolver problemas concretos o retos propuestos de manera creativa, solicitando ayuda en caso necesario.

## **2. OBJETIVOS GENERALES**

- Fomentar la convivencia positiva en el aula mediante actividades digitales cooperativas.
- Aplicar el pensamiento computacional a situaciones relacionadas con la empatía, la colaboración y la resolución de conflictos.
- Promover el trabajo en equipo, el respeto y la comunicación a través de la programación y la robótica educativa.
- Potenciar el uso responsable, crítico y ético de la tecnología.
- Desarrollar la capacidad de planificación, organización y toma de decisiones en grupo.
- Favorecer la creatividad y la expresión emocional mediante la creación de contenidos digitales (juegos, podcasts, animaciones, etc.).
- Promover la igualdad, la inclusión y la participación activa de todo el alumnado.
- Evaluar y reflexionar sobre la convivencia del grupo mediante herramientas digitales colaborativas.

## **3. TEMPORALIZACIÓN**

### **PRIMER TRIMESTRE**

- 10-30 septiembre → ¿Cómo convivimos?
- 1 octubre - 20 noviembre → Scratch para convivir
- 21 noviembre - 10 diciembre → Podcast “Convivir se aprende” I

### **SEGUNDO TRIMESTRE**

- 7 enero - 31 enero → Navegar en paz: convivencia digital

- 1 febrero - 27 marzo → LEGO para cooperar
- 7 enero - 27 marzo → Podcast “Convivir se aprende” II

### TERCER TRIMESTRE

- 7 abril - 15 mayo → Robots solidarios
- 7 abril - 31 mayo → Podcast “Convivir se aprende” III

## 4. METODOLOGÍA

- **Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)**: cada bloque plantea un reto de convivencia con un producto digital final.
- **Aprendizaje cooperativo**: grupos heterogéneos con roles rotativos (líder, programador, diseñador, mediador, comunicador).
- **Pensamiento computacional**: se aplican los procesos de descomposición, secuenciación, patrones y depuración para resolver conflictos o diseñar soluciones colectivas.
- **Gamificación**: se otorgan insignias por cooperación, respeto y creatividad digital.
- **Evaluación formativa y emocional**: observación continua, autoevaluaciones y diarios de convivencia.
- **Integración curricular**: los proyectos se vinculan con las áreas de valores, lengua, matemáticas y tecnología.

## 5. SECUENCIA DE PROYECTOS

### PRIMER TRIMESTRE

**10-30 septiembre → ¿Cómo convivimos?**

**Objetivo:** conocer el punto de partida sobre la convivencia en el grupo.

**Contenidos:**

- Dinámicas digitales de autoconocimiento y cohesión.
- Normas de convivencia en el aula y en entornos digitales.
- Cuestionario gamificado sobre actitudes cooperativas.

**Producto final:** mural digital “Así convivimos en el Cristóbal Colón”.

**1 octubre - 20 noviembre → Scratch para convivir**

**Objetivo:** crear historias interactivas sobre la amistad, el respeto y la empatía.

**Contenidos:**

- Secuencias y eventos en Scratch.
- Creación de personajes y escenarios que representen valores de convivencia.
- Trabajo cooperativo en la programación.

**Producto final:** videojuego o historia interactiva sobre la convivencia.

**21 noviembre - 10 diciembre → Podcast “Convivir se aprende” I**

**Objetivo:** fomentar la comunicación asertiva y la escucha activa.

**Contenidos:**

- Técnicas de expresión oral y edición de audio.
- Guiones sobre conflictos reales del aula y su resolución positiva.

**Producto final:** primer episodio del podcast del centro.

**SEGUNDO TRIMESTRE**

**7 enero - 31 enero → Navegar en paz: convivencia digital**

**Objetivo:** promover la ciudadanía digital responsable.

**Contenidos:**

- Respeto, identidad y huella digital.
- Ciberconvivencia: cómo actuar ante conflictos en línea.  
**Producto final:** campaña digital “Somos buenos cibercompañeros”.

**1 febrero - 27 marzo → LEGO para cooperar**

**Objetivo:** diseñar construcciones colaborativas que simbolicen la unión y la ayuda mutua.

**Contenidos:**

- Robótica educativa y estructuras cooperativas.
- Programación de movimientos coordinados.  
**Producto final:** maqueta robótica “Ciudad de la Convivencia”.

**7 enero - 27 marzo → Podcast “Convivir se aprende” II**

**Objetivo:** reflexionar sobre los avances en la convivencia del grupo.

**Contenidos:**

- Entrevistas, testimonios y debates.  
**Producto final:** segunda temporada del podcast.

**TERCER TRIMESTRE**

**7 abril - 15 mayo → Robots solidarios**

**Objetivo:** diseñar robots que realicen acciones simbólicas de ayuda o colaboración.

**Contenidos:**

- Programación de sensores, repeticiones y movimientos empáticos.  
**Producto final:** exhibición “Robots por la Convivencia”.

## **7 abril - 31 mayo → Podcast “Convivir se aprende” III**

**Objetivo:** evaluar la evolución del grupo en convivencia y pensamiento computacional.

**Contenidos:**

- Creación de un “making of” con reflexiones personales y grupales.

**Producto final:** temporada final del podcast + vídeo resumen.

## **6. EVALUACIÓN**

**Instrumentos:**

- Rúbricas de convivencia y pensamiento computacional.
- Autoevaluaciones y coevaluaciones.
- Valoración del producto final (juego, robot, podcast...).

**Indicadores principales:**

- Coopera de manera activa en proyectos digitales.
- Aplica estrategias de pensamiento computacional para resolver conflictos.
- Usa la tecnología con respeto y responsabilidad.
- Contribuye al clima positivo del aula y del entorno digital.
- Reflexiona sobre su papel en la convivencia del grupo.

## **7. RECURSOS**

**Hardware:** tablets, ordenadores, kits LEGO Education, micrófonos, auriculares.

**Software:** Scratch 3.0, Audacity, Canva, Genially, Padlet, Wordwall.

**Plataformas:** Microsoft Teams, OneDrive, Educamos, YouTube Kids (uso supervisado).

## **8. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD**

- Agrupamientos flexibles que promuevan la ayuda entre iguales.
- Roles rotativos adaptados a las fortalezas individuales.
- Materiales visuales y accesibles (principios DUA).
- Dinámicas de tutoría entre iguales y mediación digital.
- Evaluación adaptada al ritmo y estilo de aprendizaje de cada alumno/a.