



Reg. ENTRADA 06/11/2020  
Nº Reg General: 2020/73583  
Nº Reg Servicio:  
Página 1 de 8

# PROYECTO PEDAGÓGICO DE PRESUPUESTOS PARTICIPATIVOS 2020-2021

CEE PRIMITIVA LÓPEZ

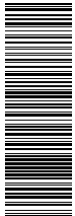


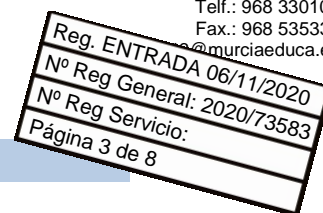
Reg. ENTRADA 06/11/2020  
Nº Reg General: 2020/73583  
Nº Reg Servicio:  
Página 2 de 8

## ÍNDICE

1. Justificación.....	2
2. Objetivos.....	2
3. Contenidos.....	4
4. Metodología.....	5
5. Actividades.....	6
6. Evaluación.....	7

El documento fue firmado electrónicamente según Ley 59/2003 de 19 de diciembre, teniendo la misma validez que la firma manuscrita.  
Verificación del documento, indicar el código Q2LLUY61GW484FHAG en la URL <http://www.cartagena.es/verificarFirma>





## 1. JUSTIFICACIÓN

Los Presupuestos Participativos son un mecanismo para que los vecinos de Cartagena decidan libremente y de manera directa en qué emplear una parte del presupuesto municipal.

Los ciudadanos realizan propuestas que después son evaluadas por el Ayuntamiento y, finalmente, llegan a una fase de votación final.

Los proyectos más votados por la ciudadanía se ejecutan con cargo al Presupuesto General del año siguiente.

La decisión de participar en este proceso viene dada porque nuestros alumnos, futuros ciudadanos de este municipio, deberán educarse en un proceso democrático cómo son los presupuestos participativos y aportar sus ideas para decidir en qué invertir el dinero asignado.

Los alumnos del de nuestro centro procederán de igual forma que el resto de la ciudadanía, a realizar una votación de las propuestas de mejoras del mismo. Con la reforma de la LOREG, las personas con discapacidad intelectual pueden participar plena y efectivamente en la vida política y pública en igualdad de condiciones con las demás, profundizando en que "votar está directamente relacionado con la plenitud del reconocimiento de la condición de ciudadanía, y con ella vienen otras muchas cosas: quien es ciudadano, reivindica, tiene derechos, opina sobre quiénes tienen que dirigir las políticas en los distintos ámbitos territoriales...".

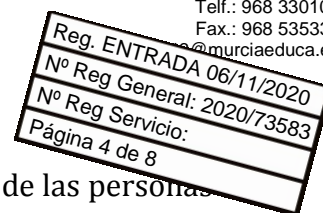
Desde nuestro centro y a través de esta iniciativa que nos ofrece el Ayuntamiento de Cartagena, podemos preparar a nuestros alumnos para ejercer este derecho. Llevando así los presupuestos participativos a nuestros alumnos/as desde edades más tempranas, ofreciéndoles la oportunidad de tomar de decisiones, compartir e incluso debatir.

## 2. OBJETIVOS

*Objetivo general:*

- Proporcionar a los alumnos de un espacio adaptado a sus necesidades para la elección y participación en la toma de decisión de un proyecto dirigido a la mejora de su propio centro.

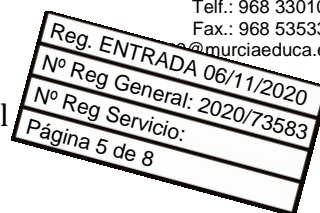




### Objetivos específicos:

- Fomentar la inclusión en el medio escolar y social más cercano de las personas con discapacidad.
- Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas.
- Conocer y valorar el sistema democrático como forma de gobierno que permite la participación activa de la ciudadanía en la toma de decisiones que afectan al conjunto de la sociedad.
- Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad.
- Trabajar en grupo aceptando las normas de convivencia y respetando a sus miembros: Aceptar el trabajo en grupo y la colaboración de todos respetando las normas establecidas.
- Adquirir habilidades para la prevención y para la resolución pacífica de conflictos
- Fomentar las capacidades de relación y habilidades sociales en el desarrollo de diferentes proyectos
- Identificar, conocer y controlar sus propias emociones y las de los demás manteniendo una conducta apropiada en la relación con los otros; y utilizando las habilidades sociales necesarias para una convivencia adecuada.
- Desarrollar las habilidades adaptativas relacionadas con toma de decisiones y la elección: Expresar a los demás un problema personal, Emplear el autocontrol para el moldeamiento de la conducta, Proponer ideas para resolver un conflicto, Evitar aquellas situaciones que le pueden generar conflictos en la escuela, Defender sus propios derechos de manera asertiva, etc.
- Potenciar las capacidades comunicativas del alumnado: Escuchar de forma activa cuando hablan los demás sin interrumpir, Pedir el turno para hablar, o espera a que acabe de hablar la otra persona, Realizar críticas positivas y constructivas hacia el grupo.  
Aceptar las sugerencias de los demás
- Iniciarse en la utilización, para el aprendizaje, de las Tecnologías de la Información y la Comunicación
- Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como una actitud contraria a la violencia
- Utilización de recursos comunitarios:
- Conocer los recursos de la comunidad y los servicios que prestan, usándolos para satisfacer sus necesidades.





Los objetivos más específicos, encaminados a conseguir el serían:

- Dar a conocer a los alumnos, según su nivel de comprensión, lo que significa el presupuesto de participación así como la posibilidad de elección por parte de los ciudadanos para la utilización del mismo.
- Valorar las necesidades de su aula, centro, patios, etc, y diseñar ideas para mejorar. *Ver las carencias que hay.*
- Elaborar un proyecto de forma muy simple; con una justificación *¿porque?*, un objetivo *¿para qué?*, y una lista de recursos *¿qué se necesita?*
- Sensibilizar a los niños sobre la importancia de actuar de manera responsable y crítica en la toma de decisiones.

### 3. COTENIDOS

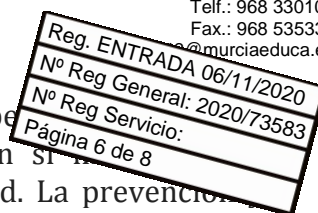
Con el fin de promover el mayor grado de autonomía e inclusión social y laboral, nuestro currículo, el de los Centros de Educación Especial se estructura en ámbitos de experiencia que permiten contextualizar al máximo los aprendizajes. Los ámbitos de experiencia son amplios espacios interrelacionales que sirven de base para organizar, globalizar y dar funcionalidad a los contenidos de aprendizaje que se desarrollen en los mismos, con el fin de que nuestro alumnado llegue a alcanzar el mayor grado de autonomía personal y de inclusión social y laboral.

Estos ámbitos de experiencia están relacionados directamente con la Autonomía Personal, el ámbito de Inclusión Social y Comunitaria, y el ámbito de Formación Laboral, este último ligado a nuestros Proyectos de Vida Inclusivos. Todo ello, refleja aspectos globales en los que cada individuo se desenvuelve en su vida adulta.

Los contenidos a destacar del ámbito de Autonomía y Bienestar Personal e Inclusión Social y Comunitaria personal en relación a los Presupuestos Participativos son los siguientes:

- Autodeterminación: habilidades sociales, comportamiento responsable, trabajo en grupo: colaboración y asertividad. Valores democráticos: participación, cooperación, transparencia. Defensa de las ideas con respeto a las de los demás. Participación en proceso de votación.
- Utilización de recursos comunitarios: uso responsable de los servicios comunitarios.
- Ocio: hábitos de tiempo libre: escoger actividades, el gusto por la participación en actividades de ocio, capacidad de elección de actividades de ocio, actividades en solitario. La funcionalidad de diferentes servicios y centros de ocio (cine, cafeterías, actos deportivos, etc.). Organización del tiempo libre atendiendo a diversidad de opciones. La participación en actividades grupales de ocio. La participación como espectador o deportista en actividades competitivas. La autodeterminación en el uso del tiempo libre (elecciones, responsabilidad...). Tipos de entornos (parque temáticos, playa, monte, granja escuela, etc.). Comportamiento adecuado al entorno. El uso responsable de las TIC.





- Social: formas básicas de relación y convivencia social. Respeto a las formas básicas de convivencia. El reconocimiento de emociones en sí mismo y en los otros. La expresión de emociones. La empatía. La asertividad. La prevención y resolución de conflictos. Debate, diálogo y toma de decisiones por consenso.

#### 4. METODOLOGÍA

La metodología del proyecto se caracteriza por ser participativa, activa y dinámica en la que los alumnos son los protagonistas principales de los aprendizajes y de las tareas de proyecto.

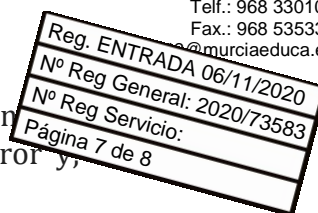
En relación a los Presupuestos Participativos desde nuestro centro educativo planteamos la siguiente metodología para trabajar con nuestros ACEE:

- El profesor será el encargado de preparar la situación de aprendizaje. Adquiriendo el papel de guía y acompañante en el proceso de adquisición de la habilidad requerida. Desarrollando destrezas que faciliten el aprendizaje individual y cooperativo, desarrollando la adquisición de las competencias necesarias.
- El alumnado se agrupará de diferentes formas según se requiera en cada momento, para el desarrollo de la actividad planteada. Se podrá trabajar en pequeño grupo y en gran grupo. Normalmente la tarea se realizará en pequeños grupos, sobre todo al principio. Posteriormente se pueden programar actividades de gran grupo que faciliten la generalización de los aprendizajes.
- Las metodologías aplicadas deben asegurar el desarrollo de las competencias. Utilizaremos una metodología global, de manera que se aborde la enseñanza y aprendizaje de la habilidad como un todo significativo. La metodología ha de ser activa, propiciando que el alumno sea el principal protagonista de su proceso de aprendizaje. Que aprenda a través de su acción en el entorno. El aprendizaje ha de ser significativo. Partiendo de lo que el alumno ya sabe, se estructura el proceso como una "necesidad" para el desenvolvimiento en la vida cotidiana. Nuestra intervención se basará en un enfoque proactivo.
- Se propiciará el aprendizaje por proyectos, permitiendo al alumnado adquirir los conocimientos, las competencias y habilidades necesarias para resolver problemas de la vida real. El aprendizaje y la enseñanza basada en proyectos forman parte del ámbito del "aprendizaje activo". Dentro de este ámbito encontramos, junto al aprendizaje basado en proyectos, otras metodologías como el aprendizaje basado en tareas, el aprendizaje basado en problemas, el aprendizaje por descubrimiento o el aprendizaje basado en retos.

A lo largo de las unidades formativas trabajaremos por proyectos.

- Las estrategias metodológicas que se utilizarán prioritariamente serán las siguientes: a) Modelado; b) moldeado; c) instrucción verbal; d) supervisión; e) acompañamiento, f) desvanecimiento progresivo de ayudas; g) apoyo visual; h)





encadenamiento hacia atrás; i) espera estructurada; j) intervenciones estructuradas; k) enseñanza incidental; l) aprendizaje sin errores y retroalimentación positiva.

- La selección concienzuda de materiales y recursos didácticos es fundamental en el diseño de la actividad. Principalmente serán aquellos propios del entorno en los que se desarrollará el proceso de enseñanza y aprendizaje. Las tecnologías de la Información y la Comunicación, como herramientas motivadoras y facilitadoras, podrán ser utilizadas tanto para la presentación de la actividad como para su desarrollo y afianzamiento.

## 5. ACTIVIDADES

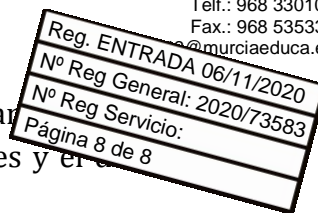
### ACTIVIDADES DE CONOCIMIENTOS PREVIOS:

- "UN COLE MÁS CHULO". A través de juegos Kahoot vamos a seleccionar y decidir qué nos gustaría que tuviera nuestro cole para favorecer la convivencia y el bienestar de todos. De esta manera detectamos las necesidades y recabamos ideas para elaborar nuestros proyectos.
- HUCHA VIRTUAL. Elaboramos una hucha virtual dónde cada ciclo va a metiendo una dinero "virtual" para todos.

### ACTIVIDADES DE DESARROLLO:

- Elaboración de un Proyecto por ciclo en un Genially. Cada proyecto será presentado a los demás ciclos a través de las plataformas virtuales que utilizamos en el centro, concretamente el Genially. Una vez acabados las presentaciones, los demás ciclos podrán visualizarlos e informarse de qué tratan el resto de proyectos.
- Difusión del proyecto a través de cortos de video y cartelería y/o murales por el centro y por redes sociales del centro.
- ESLOGAN. Creación de un eslogan del proyecto, con una melodía sencilla y una frase o palabra que le defina. Posterior retransmisión por la megafonía.
- "TV INFO". Jornada televisiva donde cada ciclo, a través de uno o varios representantes, exponen y dan publicidad a su proyecto en el Programa de TV "El Primi informal".
- "PICTO-PROYECTO". Creación de un pictograma por proyecto, dónde quede reflejado la parte más significativa de cada proyecto, lo cual facilitará la identificación del mismo para los alumnos.





- "CAMPAÑA ELECTORAL". Comienza la campaña electoral. Durante la misma se ofrecerán mítines por parte de algunos Creación de banderines y elaboración de papeleta electoral.
- "JORNADA ELECTORAL". Se celebra un día de votaciones en el centro recreando una jornada electoral normal, donde los alumnos irán pasando poco a poco por la zona habilitada. Habrá responsables de urnas, seguridad, prensa, etc

#### ACTIVIDADES FINALES:

- Recuento de votos y anuncio del proyecto ganador.
- "FIESTA DE LA DEMOCRACIA". Una vez conocido al proyecto ganador, celebraremos una fiesta de todo el centro, siguiendo las recomendaciones sanitarias, para festejar la buena participación de todos los alumnos y el fin del Proyecto.

## 6. EVALUACIÓN

Para favorecer una evaluación funcional del proyecto presentado se realizará una evaluación atendiendo a diferentes momentos:

- Evaluación inicial: para conocer los conocimientos previos del alumnado y el profesorado y recoger necesidades.
- Evaluación continua: a través de las diferentes sesiones o actividades puestas en práctica.
- Evaluación final: aportando un feedback global de la puesta en práctica del proyecto.

Dicha evaluación final será llevada a cabo por los diferentes agentes implicados en la puesta en práctica del proyecto: alumnado, profesorado y familias. Para ello se han elaborado unas escalas de observación.

