

CEE PRIMITIVA LÓPEZ



PROYECTO  
PRESUPUESTOS  
PARTICIPATIVOS

CURSO 2023-2024

---



Región de Murcia  
Consejería de Educación



Código de centro 30002143  
Serranía de Ronda, 1,  
30310 Cartagena  
Telf./Fax.: 968 512437  
968 330101  
30002143@murciaeduca.es

## ÍNDICE

1. JUSTIFICACIÓN	2
2. OBJETIVOS	4
3. CONTENIDOS	7
4. METODOLOGÍA	8
5. ACTIVIDADES	9
6. EVALUACIÓN	11

## 1. JUSTIFICACIÓN

Los Presupuestos Participativos constituyen un instrumento importante de participación ciudadana y democracia participativa, mediante la cual los ciudadanos pueden decidir el destino de una parte de los recursos públicos, buscando entre todas las mejores soluciones a necesidades existentes.

Esta herramienta cobra sentido en la medida en que son los propios ciudadanos los receptores y beneficiarios de las consecuencias de estas decisiones de futuro que se pondrán en marcha para el bien común.

El Ayuntamiento de Cartagena desde el año 2017 impulsa a los ciudadanos a participar, decidiendo libre y directamente, en qué emplear una parte del presupuesto municipal. Nosotros, como centro educativo, tenemos la responsabilidad de fomentar la educación en dicha participación ciudadana, implicando a nuestros alumnos, en la medida de lo posible en aspectos de interés ciudadano, compromiso social y valores democráticos.

El CEE Primitiva López nació en el año 1966 y estuvo vinculado desde sus inicios a la Asociación ASTUS, ya que, las primeras familias que reclamaron un colegio para sus hijos fueron los socios fundadores. Después de pasar por distintas dependencias de Cartagena se ubicó en unas instalaciones creadas por el colegio en los Dolores de Cartagena por ASTUS donde se encontraban los alumnos con deficiencia psíquica, mientras que los alumnos con parálisis cerebral se encontraban en unas aulas del Centro Virgen de la Caridad perteneciente también a ASTUS junto al hospital de Los Pinos de Cartagena. Su traslado a las actuales instalaciones se llevó a cabo el 1 de junio de 1999, situándose en la Urbanización de Nueva Cartagena, construido por el Ministerio de Educación y Cultura, unificándose las dos secciones ya mencionadas.

El colegio se encuentra ubicado una zona residencial con buenos accesos y un buen conjunto de servicios y recursos asistenciales y socioculturales como centros deportivos, educativos, jardines y parques entre otros.

Como parte integrante de la ciudadanía de Cartagena, nuestro centro participó por primera vez en los presupuestos participativos en el curso escolar 2020-2021, obteniendo la representación de un centro de educación especial en este tipo de proyectos, y ofreciendo una propuesta de carácter más inclusivo.

En el curso 21-22, seguimos con la experiencia, teniendo unos resultados muy positivos.

Durante este curso 2022-2023 hemos dado un enfoque nuevo, incorporando también a las familias en el proceso de creación de propuestas y mejoras para nuestro colegio.

La participación en este proyecto para el próximo curso 2023-2024 busca como objetivo una mayor implicación por parte de todos los miembros de la comunidad educativa en la vida escolar y en la consecución de un colegio mejor para todos.

Con la reforma de la LOREG (1985), las personas con discapacidad intelectual pueden participar plena y efectivamente en la vida política y pública en igualdad de condiciones que los 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...".

Esto nos lleva a considerar que desde nuestro centro y aprovechando la oportunidad que nos ofrece el Ayuntamiento de Cartagena, podemos preparar a nuestro alumnado para ejercer este derecho de voto, llevando los presupuestos participativos a nuestros alumnos desde edades más tempranas dándoles la posibilidad de participar en el proceso de toma de decisiones, compartir ideas y objetivos o incluso debatirlos. Se trata de realizar un acercamiento o primera toma de contacto con el proceso democrático, de una manera sencilla y accesible para ellos.

## **PROTAGONISTAS**

En este proceso de elección de propuestas, los verdaderos protagonistas serán cada uno de los alumnos y demás miembros de la comunidad educativa. Todos somos importantes porque todos somos "Primitiva López".

El número de alumnos matriculados en la fecha es de 118 alumnos, y el número de maestros del claustro es de 48, así como 21 ATEs, 5 fisioterapeutas, 1 logopeda y 1 psicomotricista.

## **NUEVO CONCEPTO DE PARTICIPAR**

De este modo damos una nueva dimensión al término "participar" como ser parte y tomar parte.

**"Ser parte"**, nos identifica como partes de la comunidad educativa y por tanto como agentes que pueden influir en ella

Y hablamos de “**tomar parte**”, porque de la ideación de propuestas se llega a la decisión, de ésta a la acción y finalmente a su gestión.

## MEJORAR

Por último, este proyecto nos permite MEJORAR como resultado final, realizando propuestas concretas para que **nuestro centro educativo pueda avanzar hacia un nuevo futuro**, y lograr caminar colectivamente en una misma dirección.

## 2. OBJETIVOS

### 2.1.-OBJETIVO GENERAL

Crear en el alumnado una conciencia ciudadana mediante un proceso democrático que lleve a la mejora de recursos materiales e infraestructuras de su centro escolar.

### 2.2.-OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Conocer y valorar el proceso democrático como forma de gobierno que permite la participación de los ciudadanos en la toma de decisiones que afectan al conjunto de la sociedad, promoviendo la inclusión de las personas con discapacidad en el entorno escolar y social más cercano.
2. Desarrollar habilidades de trabajo individual y de equipo, así como actitudes de seguridad, confianza en sí mismos, sentido crítico, iniciativa, curiosidad e interés
3. Fomentar el trabajo en grupo aceptando las normas de convivencia y respetando a cada uno de sus miembros, desarrollando las habilidades sociales necesarias para la prevención y resolución pacífica de conflictos.
4. Desempeñar diferentes roles dentro de su grupo.
5. Poner en práctica las habilidades de la conducta adaptativa relacionadas con la toma de decisiones y la elección.

6. Desarrollar las capacidades comunicativas del alumnado y el conocimiento de las normas básicas que rigen el intercambio comunicativo: escuchar a los demás cuando hablan sin interrumpirles, pedir el turno para hablar, esperar a que termine de hablar la otra persona, realizar críticas constructivas y positivas hacia el grupo y aceptar las aportaciones de los demás.
7. Utilizar los recursos comunitarios: conocer los recursos que nos ofrece la comunidad y los servicios que prestan, utilizándolos para satisfacer sus necesidades
8. Dar a conocer los Presupuestos Participativos como elemento de cambio social e identificarlo como un instrumento democrático de participación para la mejora y transformación del mismo.
9. Valorar las necesidades detectadas en su aula, centro, patios y otros espacios, y diseñar ideas para su mejora.
10. Concienciar a los alumnos sobre la importancia de actuar de forma crítica y responsable en la toma de decisiones.
11. Lograr la participación de la comunidad educativa y Difundir nuestro proyecto a través de los recursos digitales y medios de comunicación de los que disponemos en el centro (actividad de radio escolar) a través de las redes sociales (como Facebook, Instagram y web escolar) y conseguir el consenso mediante formularios Google y encuestas.

## **.COMPETENCIAS BÁSICAS EDUCATIVAS**

Al llevar a cabo un proyecto de esta magnitud en el que se van a trabajar todas los aspectos educativos de una manera transversal, se asegura el desarrollo de las competencias del currículum, entendiendo éstas como las capacidades para aplicar de forma integrada, conocimientos, habilidades y actitudes para la realización adecuada de actividades y la resolución eficaz de problemas en la vida cotidiana.

En esta tabla, mostramos la relación de los objetivos específicos con las diferentes competencias del currículum:

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	COMPETENCIAS DEL
-----------------------	------------------

	CURRÍCULO
Conocer y valorar el proceso democrático como forma de gobierno que permite la participación de los ciudadanos en la toma de decisiones que afectan al conjunto de la sociedad, promoviendo la inclusión de las personas con discapacidad en el entorno escolar y social más cercano.	Competencia social y cívica
Desarrollar habilidades de trabajo individual y de equipo, así como actitudes de seguridad, confianza en sí mismos, sentido crítico, iniciativa, curiosidad e interés	Aprender a Aprender
Fomentar el trabajo en grupo aceptando las normas de convivencia y respetando a cada uno de sus miembros, desarrollando las habilidades sociales necesarias para la prevención y resolución pacífica de conflictos. Desempeñar diferentes roles dentro de su grupo	Competencia social y cívica
Poner en práctica las habilidades de la conducta adaptativa relacionadas con la toma de decisiones y la elección.	Aprender a aprender
Desarrollar las capacidades comunicativas del alumnado y el conocimiento de las normas básicas que rigen el intercambio comunicativo: escuchar a los demás cuando hablan sin interrumpirles, pedir el turno para hablar, esperar a que termine de hablar la otra persona, realizar críticas constructivas y positivas hacia el grupo y aceptar las aportaciones de los demás.	Competencia lingüística Competencia social y cívica Aprender a aprender
Utilizar los recursos comunitarios: conocer los recursos que nos ofrece la comunidad y los servicios que prestan, utilizándolos para satisfacer sus necesidades	Competencia social y cívica Conciencia y expresiones culturales
Dar a conocer los Presupuestos Participativos como elemento de cambio social e identificarlo como un instrumento democrático de participación para la mejora y transformación del mismo.	Competencia matemática
Valorar las necesidades detectadas en su aula, centro, patios y otros espacios, y diseñar ideas para su mejora	Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
Concienciar a los alumnos sobre la importancia de actuar de forma crítica y responsable en la toma de decisiones.	Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
Lograr la participación de la comunidad	

educativa y Difundir nuestro proyecto a través de los recursos digitales y medios de comunicación de los que disponemos en el centro (actividad de radio escolar) a través de las redes sociales (como Facebook, Instagram y web escolar) y conseguir el consenso mediante formularios Google y encuestas	Competencia digital
---	---------------------

### 3. CONTENIDOS

El currículo en los Centros de Educación Especial está estructurado en ámbitos de experiencia que permiten la contextualización al máximo de los aprendizajes.

Los ámbitos de experiencia se definen como amplios espacios que sirven como punto de partida para organizar, globalizar y dar funcionalidad a los contenidos de aprendizaje que se desarrollan en ellos, con el fin de que nuestros alumnos sean capaces de alcanzar el mayor grado posible de autonomía personal e inclusión social y laboral.

Estos ámbitos de experiencia se encuentran directamente relacionados con la Autonomía Personal, el ámbito de Inclusión Social y Comunitaria y el ámbito de Formación Laboral, éste último ligado a nuestros Proyectos de Vida Inclusivos, dirigidos al alumnado de edades comprendidas entre los 16 y los 21 años.

Los contenidos a destacar en el 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 de las normas básicas de convivencia. El reconocimiento de emociones en sí mismos y en 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 que utilizaremos para llevar a cabo el proyecto será **activa, dinámica y participativa**, siendo los alumnos los principales protagonistas de los aprendizajes y de las diferentes tareas del proyecto.

Con respecto a los Presupuestos Participativos, teniendo en cuenta las características y necesidades de nuestro alumnado, planteamos la siguiente metodología para trabajar con los alumnos:

♦ **El maestro tomará el papel de orientador, guía y acompañante** en el proceso de adquisición de las habilidades requeridas y será el encargado de preparar, organizar y plantear la situación de aprendizaje. Se fomentará el desarrollo de destrezas que favorezcan el aprendizaje tanto individual como cooperativo así como aquellas que faciliten la adquisición de las competencias necesarias.

♦ **En cuanto al alumnado, se realizarán diferentes agrupamientos, en pequeño o gran grupo** en función de cada actividad planteada y según se requiera en cada momento.

♦ Para llevar a cabo las diferentes fases del proyecto se utilizarán **diferentes lugares o entornos de aprendizaje significativos**, como las aulas, patios, uso de distintos materiales incluidas las TICs, facilitando que los alumnos aprendan de forma práctica y dinámica y generalicen los aprendizajes a otros contextos.

♦ Las metodologías aplicadas deben asegurar el desarrollo de las competencias.

- Se utilizará una **metodología global**, de forma que abordemos el proceso de enseñanza y aprendizaje de cada habilidad como un todo significativo.

- Fomentaremos el desarrollo de un **aprendizaje significativo**, partiendo de los conocimientos previos del alumno y relacionándolos con los nuevos aprendizajes, estructurando así el proceso como algo necesario para el desenvolvimiento en la vida cotidiana.

Nuestra intervención se basará en un enfoque proactivo.

- ◆ Se propiciará **el aprendizaje basado en proyectos**, ofreciendo al alumnado la oportunidad de adquirir los conocimientos, competencias y habilidades necesarias para la resolución de problemas de la vida real.
- ◆ Utilizaremos **técnicas de aprendizaje cooperativo**, que permitan que los alumnos trabajen de forma conjunta para resolver las tareas planteadas.
- ◆ Dadas las características y necesidades especiales de nuestro alumnado, se utilizarán prioritariamente las siguientes **estrategias metodológicas**:

- Modelado.
- Moldeamiento.
- Uso de instrucciones verbales.
- Apoyos visuales para facilitar la comprensión.
- Retirada o desvanecimiento progresivo de ayudas.
- Encadenamiento hacia atrás.
- Espera estructurada.
- Intervención en contextos estructurados.
- Enseñanza incidental.
- Aprendizaje sin error
- Uso de refuerzo positivo.

◆ Utilizaremos **las Tecnologías de la Información y la Comunicación**, como herramientas motivadoras y facilitadoras del aprendizaje, tanto para la presentación de la actividad como para su desarrollo y afianzamiento. Se emplearán aplicaciones sencillas y muy visuales como CANVA o GENIALLY para visualizar o crear, con la ayuda de los maestros y del profesor de informática, distintos folletos, carteles publicitarios, carnets o papeletas de votación.

◆ Se realizarán **cuestionarios** para investigar y tener en cuenta los puntos de vista de los distintos sectores de la comunidad educativa, así como las necesidades que cada uno de ellos detectan en el centro, contando con la participación de los maestros y de las familias, además de las de los alumnos.

## 6. ACTIVIDADES



Llevaremos a cabo actividades de diferentes tipos: actividades de iniciación, de desarrollo y actividades finales. Todas con diferentes niveles de dificultad y adecuadas a las posibilidades de nuestros alumnos.

## ACTIVIDADES DE INICIACIÓN

Encaminadas a la presentación del proyecto, así como a la detección de los conocimientos previos de los alumnos:

♦ **“LLUVIA DE IDEAS”**. A través de Genially, presentaremos a los alumnos/as los entornos más significativos del centro susceptibles a mejora.

Entre todos generaremos una lluvia de ideas para conocer sus propuestas de mejora y sus deseos. También podemos utilizar para dichas lluvias de ideas técnicas como el folio giratorio utilizando herramientas sencillas como JAMBOARD.

Esta actividad nos permitirá saber qué conocimientos tienen los alumnos de su entorno próximo y cómo pueden influir en él de forma positiva.

♦ **“UN DÍA EN LA ASAMBLEA”**. Partiendo del visionado de un vídeo explicativo de cómo se lleva a cabo un proceso electoral real, explicaremos de forma más adaptada a nuestro alumnado cómo será el proceso democrático que llevaremos a cabo en el centro.

♦ **“ESCENIFICACIÓN O TEATRO DE GUIÑOL”**. Los alumnos del grupo motor, podrán llevar a escena de forma breve y sencilla una representación para todo el centro de aquello en que consiste este proyecto.

## ACTIVIDADES DE DESARROLLO:

Nos facilitarán el logro de los objetivos específicos planteados en nuestro proyecto.

♦ **“SOÑANDO DESEOS”**. Cada ciclo/ tramo deberá desarrollar su propuesta sobre aquello que desean mejorar en el centro. Esta propuesta se podrá realizar en diversos formatos: Genially, materiales manipulativos, maquetas, videos o cualquier otro formato. Los alumnos del grupo motor, pasarán a recoger las diferentes propuestas.

♦ **“DÍA DE PUERTAS ABIERTAS”**. Se podrá organizar un día para invitar a las familias a conocer el centro y que puedan participar dando su opinión sobre aquello que desean mejorar para el colegio de sus hijos.

♦ **“ESLOGAN”**. En función de las propuestas elegidas, cada grupo diseñará un eslogan que represente su candidatura. Así como, un cartel publicitario donde aparezca el eslogan, la imagen del representante del grupo motor y la foto de su propuesta de mejora.

♦ **“REALIZA TU CARTEL”**. Con la ayuda de los maestros y del profesor del taller de informática, se realizarán carteles de cada una de las propuestas, iniciándose los alumnos de esta manera en el uso de CANVA.

♦ **INSTAGRAMEANDO**. Un representante de cada “partido” realizará un breve vídeo explicativo de su propuesta, la cual se publicitará durante 24 horas a través de Instagram. El número de visualizaciones conseguidas tendrá repercusión en la votación final.

♦ **“CUÑAS PUBLICITARIAS”**. Cada representante hará campaña electoral explicando su propuesta en los diferentes ciclos del centro. Se utilizará la actividad de radio para publicitar las propuestas en el patio.

♦ **“MURALES ORIGINALES”**. Se concretará un día, previo a la votación, para que cada grupo pueda realizar el tradicional pegado de carteles, mostrando su propuesta.

♦ **“PRIMITIVA EXPRES”**. Cada “partido” elaborará una portada de un periódico nacional o regional en el que aparecerán los siguientes elementos: cabecera del periódico, titular, fotografía, cuerpo de texto (textos escritos, pictogramas, fotografías reales...).

♦ **“ECHA TU VOTO”**. Se celebra un día de votaciones en el centro recreando una jornada electoral, donde los alumnos irán pasando progresivamente por la zona habilitada, presentando su documento acreditativo que permita su voto. Habrá responsables de urnas, seguridad, equipo de prensa, protocolo, etc.

### ACTIVIDADES FINALES:

♦ **“RECUENTO DE VOTOS”**. Guiados por los maestros, se procederá al recuento de votos y anuncio del proyecto ganador.

♦ **“FIESTA DE LA DEMOCRACIA”**. Una vez conocida la propuesta ganadora, se realizará una fiesta para todos los participantes, dando fin al proyecto.

## 7. EVALUACIÓN

Con el fin de favorecer una **evaluación funcional del proyecto** presentado, se llevará a cabo una evaluación atendiendo a diferentes momentos:

- **Evaluación inicial:** para establecer el punto de partida, los conocimientos previos de alumnos y profesores e identificar las necesidades que puedan aparecer en este proceso.
- **Evaluación continua:** durante el desarrollo de las distintas sesiones o actividades valoraremos determinados aspectos como el grado de participación e implicación, la adquisición de los conceptos relacionados con el proyecto, la adecuada actitud o predisposición de los alumnos frente a las actividades planteadas.
- **Evaluación final:** tras la finalización del proyecto se realizará un cuestionario cualitativo para conocer el grado de satisfacción del alumnado, los maestros y las familias. Los aspectos recogidos servirán como propuestas de mejora de cara a próximos proyectos.