

PROYECTO PRESU-PARTY LOS MOLINOS



José Tárraga Sánchez

IES LOS MOLINOS

2023/24

1. FUNDAMENTACIÓN DEL PROYECTO

El centro IES Los Molinos y su entorno social

El **IES Los Molinos** es un instituto público ubicado en el barrio Peral de Cartagena. Fue construido en el año 2002, y su nombre proviene de la presencia de varios molinos en la zona. Actualmente el Instituto cuenta con 964 alumnos y 82 profesores, pero debido a un déficit de espacio, utiliza aulas prefabricadas.



El **entorno social** que rodea al instituto es El Barrio Peral, una zona de reciente urbanización en constante crecimiento que atrae a jóvenes familias. En la barriada de José María de Lapuerta, vive gente con problemas de desempleo. El alumnado del instituto es diverso, con estudiantes cuyos padres están desempleados y otros de procedencia transmediterránea o transatlántica.

El IES Los Molinos participa en numerosos proyectos educativos, incluyendo el Sistema de Enseñanza Digital. Sin embargo, hay dos proyectos que son las señas de identidad del centro: el Programa British Council y el Torneo Intercentros de Ajedrez.

- El **Programa British Council**.

El IES Los Molinos es uno de los pocos centros de la región que está adscrito al programa bilingüe British Council. Este programa promueve la igualdad de género, la inclusión y la respuesta ante el cambio climático ante un mundo globalizado y cambiante. Esto hace que el instituto sea atractivo no solo para el alumnado del Barrio Peral sino también para estudiantes procedentes de otros barrios de Cartagena.

- El **Torneo Intercentros de Ajedrez**.

El torneo Intercentros de Ajedrez es un evento en el que participan estudiantes de toda la Región de Murcia. Es el único torneo de ajedrez organizado por un instituto y en horario escolar.

Justificación del Proyecto

El Proyecto Pedagógico de Presupuestos Participativos **Presu-Party Los Molinos** se justifica teniendo en cuenta el entorno social del instituto, con un alumnado diverso y una zona en constante crecimiento. Este proyecto es una oportunidad para que nuestros estudiantes aprendan a tomar decisiones de manera colectiva y responsable, desarrollar habilidades como el compromiso, la participación, el trabajo en equipo y la distribución de tareas entre los estudiantes.



Al incluir a todos los alumnos en el proceso de toma de decisiones, se fomenta la inclusión, se les hace sentir valorados y escuchados, lo que puede mejorar su sentido de pertenencia y compromiso con nuestro instituto. El proyecto también tiene en cuenta la **Agenda 2030**, asegurando que las decisiones tomadas estén alineadas con los objetivos de desarrollo sostenible. Esto puede incluir proyectos que promuevan la igualdad de género, la lucha contra el cambio climático y la inclusión social.

En este año 2023, que conmemora los 45 años de la **Constitución Española**, un proyecto de presupuestos participativos es una excelente iniciativa para fomentar la voluntad de establecer una sociedad **democrática avanzada**, tal como proclama en el Preámbulo de la Constitución. Al permitir que los estudiantes participen en la toma de decisiones sobre los presupuestos participativos, se les da voz y voto, fomentado así una sociedad democrática avanzada. Además, esta iniciativa les brinda la oportunidad de aprender sobre el proceso democrático y cómo funciona en la práctica.

Con gran entusiasmo e ilusión, presentamos el nuevo proyecto de presupuestos participativos para el próximo curso, que tiene el nombre de **Presu-Party**. Este nombre hace referencia a la gamificación y al juego de palabras “Party” como fiesta y como participación, sugiriendo que el proceso de presupuestos participativos puede ser divertido y emocionante, como una fiesta, y al mismo tiempo fomentar la participación activa de todos los estudiantes.

Teniendo en cuenta las sugerencias de mejora del proyecto anterior, el nuevo proyecto se integrará plenamente en el plan de acción tutorial, se instalará un panel informativo permanente, tendrá presencia constante en la web del centro e implicará a nuevos departamentos didácticos.

2. OBJETIVOS

Con el desarrollo de este proyecto de presupuestos participativos se pretenden trabajar y conseguir los siguientes objetivos:

1. Participación democrática.

Promover la participación activa y democrática de todos los miembros de la comunidad educativa en la toma de decisiones es el principal objetivo de los presupuestos participativos. Se busca que las decisiones sobre el uso del presupuesto asignado sean tomadas de manera colectiva, considerando las diferentes perspectivas y necesidades de todos los involucrados.

2. Educación en ciudadanía y responsabilidad.

Los presupuestos participativos son una oportunidad para enseñar a los estudiantes sobre ciudadanía y responsabilidad, administración responsable de recursos, diálogo, negociación y toma de decisiones.

3. Transparencia y rendición de cuentas.

Al abrir el proceso de asignación de recursos a la participación de la comunidad educativa, se fomenta la transparencia de las instituciones y se genera confianza y credibilidad al permitir que todos los involucrados conozcan cómo se distribuyen los fondos y qué proyectos se priorizan.

4. Atención a las necesidades y deseos de la comunidad.

Al involucrar a los estudiantes en la toma de decisiones presupuestarias, se logra una mayor comprensión de las necesidades y deseos de la comunidad educativa y se pueden identificar y priorizar proyectos o áreas que requieren mayor atención, ya sea la mejora de infraestructuras o la adquisición de recursos pedagógicos.

5. Sentido de pertenencia y colaboración.

La participación en los presupuestos participativos fortalece el sentido de pertenencia a un colectivo y fomenta la colaboración entre los distintos componentes de la comunidad educativa, quienes trabajan juntos en beneficio de la misma.

6. Desarrollo de habilidades sociales.

Fomenta el desarrollo de habilidades sociales entre los alumnos, como la comunicación y la empatía, lo que les permite relacionarse y comunicarse de manera efectiva con otros, generando un impacto positivo en su capacidad para establecer relaciones sociales significativas.

7. Uso de las TICs.

Fomentar entre el alumnado y docentes las habilidades en el manejo de las herramientas digitales para la creación de presentaciones, documentos, formularios, fotografía, vídeo y audio.

8. Valores de las señas de identidad.

Fomentar e impulsar los valores de las señas de identidad del instituto IES Los Molinos, que son el proyecto British Council y el Torneo Intercentros de Ajedrez.

3. CONTENIDOS

Los contenidos que nos permitirán alcanzar los objetivos propuestos en los presupuestos participativos son los siguientes:

1. Introducción al marco legal y político.

La Constitución española y la organización territorial de España, incluyendo el Municipio, las Comunidades Autónomas y el Estado.

2. Funcionamiento de las instituciones.

Las instituciones locales, regionales y nacionales, su funcionamiento, gestión y decisión de los recursos. El Ayuntamiento de Cartagena¹.

3. Importancia de los Impuestos.

Los impuestos, su importancia y significado, y su relación con el bienestar social.

4. Democracia y participación ciudadana.

La democracia, los derechos humanos, la participación activa de los ciudadanos y las elecciones.

5. El desarrollo sostenible y Agenda 2030.

El desarrollo sostenible, la Agenda 2030 y el desarrollo de un estilo de vida acorde con los Objetivos de Desarrollo Sostenible planteados en la Agenda 2030². Entre los ODS más relevantes para nuestro propósito:

- **Objetivo 4: Educación de calidad.** Toma de decisiones informadas y responsabilidad financiera a través de una educación de calidad.
- **Objetivo 12: Producción y consumo responsable.** Prácticas responsables en la producción y consumo de bienes y servicios.
- **Objetivo 16: Paz, justicia e instituciones sólidas.** Toma de decisiones inclusivas y participación ciudadana para fortalecer instituciones, fomentar paz y justicia.

6. Habilidades sociales y comunicativas.

Los debates, coloquios, conversaciones, exposiciones y tertulias. Respeto a las normas básicas de interacción y cortesía. El desarrollo de habilidades democráticas. El desarrollo del liderazgo.

7. Gestión de proyectos.

Elaboración de proyectos. Creación y desarrollo de ideas, comunicación efectiva y trabajo en equipo. Búsqueda de soluciones creativas. Gestión de un presupuesto. Facturas. Realización de un informe, una memoria y un acta.

8. Herramientas TICs y Gamificación

Las herramientas TICs para la creación de presentaciones, fotografías, videos y audios. Canvas, PowerPoint, podcasts, jingles, uso de las redes sociales. La plataforma educativa Classroom y la retroalimentación por voz. La inteligencia artificial y el uso de prompts en chat GPT. Gamificación en Quizziz.

¹ <https://www.cartagena.es/>

² <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/>

4. METODOLOGÍA

Para conseguir los objetivos del proyecto de presupuestos participativos, se emplea la siguiente metodología durante todo el proceso:

- **Trabajo colaborativo y en equipo.**

Un grupo de alumnos formarán el Grupo Motor, usando una metodología de trabajo colaborativo para coordinar y liderar el proyecto. Además, se crearán comisiones de trabajo para realizar tareas específicas.

- **Transparencia y rendición de cuentas.**

Mantener un proceso transparente y abierto, proporcionando informes periódicos sobre el avance y los resultados de las decisiones tomadas.

- **Diversidad de canales.**

Utilizar diversos canales de comunicación para asegurar que todos estén informados mediante reuniones, tutorías, panel informativo, cartelería, correo electrónico, web del centro y redes sociales.

- **Gamificación**

Utilizar la gamificación para promover la motivación y el desarrollo de habilidades, mediante métodos y materiales propios de los juegos.

También se empleará una metodología de división del proyecto en diferentes etapas. Esto permite una planificación más detallada y organizada del proyecto. El uso posterior de un cronograma ayudará a establecer plazos y objetivos claros.

- 1. Formación, información y motivación del proyecto.**

Brindar formación en temas como participación democrática, ciudadanía responsable, transparencia y toma de decisiones. Proporcionar capacitación en el uso de herramientas digitales y tecnologías de la información y comunicación (TIC). Es esencial informar sobre el proceso de los Presupuestos Participativos, sus objetivos y beneficios, y motivarlos a la participación.

- 2. Consulta y selección de las propuestas**

Realizar debates y sondeos de opinión sobre las necesidades del centro, así como una recogida de propuestas entre todos los miembros de la comunidad educativa. Luego se estudia la viabilidad de las propuestas, su coste, beneficios, que cumplan los requisitos de la convocatoria y que sean acordes a la **agenda 2030**. Realizar una priorización entre todas las propuestas viables.

- 3. Votación, implementación y seguimiento de las propuestas.**

Realizar una votación para que toda la comunidad educativa elija entre las propuestas seleccionadas que consideren más relevantes y beneficiosas. Implementar las propuestas elegidas y realizar un seguimiento de su ejecución.

- 4. Evaluación del proyecto.**

Llevar a cabo una evaluación del proyecto de presupuestos participativos para identificar sus fortalezas y debilidades.

5. ACTIVIDADES

Siguiendo la metodología descrita, se realizan de manera secuenciada las siguientes actividades para conseguir los objetivos del proyecto Presu-Party.

1. Actividad: Información inicial del proyecto Presu-Party.

El coordinador y los profesores implicados informarán a toda la comunidad educativa sobre la nueva edición de los Presupuestos Participativos.

Para ello, se emplearán diversos medios, como la página web del centro³, el correo electrónico y las redes sociales⁴.

Se prestará especial atención a los grupos de 3º de ESO para movilizar e implicar su participación activa en el proyecto.

Se pondrá en marcha un **panel informativo** en el centro con información sobre los presupuestos participativos.

2. Actividad: Selección del Grupo Motor.

Seleccionar a un grupo de alumnos de tercero de ESO y profesores implicados para constituir el **Grupo Motor** del proyecto. Este grupo motor será el encargado de coordinar y liderar el proyecto, guiado por un profesor tutor.

Para facilitar la comunicación del proyecto, se creará un aula virtual en Google Classroom y un correo electrónico específico para el proyecto.

Cada miembro del Grupo Motor recibirá una **tarjeta identificativa** que deberá llevar consigo durante las actividades relacionadas con el proyecto.

El grupo Motor se mantendrá en constante comunicación a través de reuniones presenciales y canales virtuales, para gestionar de manera transparente todo el proceso. Sus funciones incluyen organizar campañas de difusión, detectar las necesidades del centro y gestionar la información.

3. Actividad: Creación de comisiones.

Crear las siguientes comisiones de grupos de trabajo:

- **Comisión de información y divulgación:** encargada de establecer y utilizar diversos canales de comunicación para asegurar que todos estén informados.
- **Comisión de Documentación** de Presu-Party: encargada de documentar el proyecto desde su inicio hasta el final, utilizando actas, registros fotográficos y otros materiales que documenten la difusión y participación en el centro.
- **Comisión de Selección de Propuestas:** encargada de estudiar la viabilidad de las propuestas, su coste, beneficios, que cumplan los requisitos de la convocatoria y que sean acordes a la agenda 2030, así como realizar una priorización de las propuestas. La comisión de selección estará formada por alumnos del grupo motor y algunos profesores (más alumnos que profesores).
- **Comisión de Votación:** encargada de realizar una votación para que toda la comunidad educativa elija entre las propuestas seleccionadas.

³ www.ieslosmolinos.es

⁴ Instagram: @ieslosmolinos.cartagena

4. Actividad: Formación Inicial y Capacitación.

La formación inicial y capacitación del grupo motor se llevará a cabo con las siguientes actividades:

1. **Paso del testigo:** El grupo motor del curso pasado expondrá su experiencia y formación al actual grupo motor para facilitar la transición y el aprendizaje.
2. **Formación en participación democrática:** Se brindará formación en participación democrática, ciudadanía responsable, transparencia, instituciones.
3. **Manejo de las TICs:** Se proporcionará capacitación en el uso de herramientas digitales y tecnologías de la información y comunicación (TIC) para fomentar su uso en el proyecto.

5. Actividad: Información, divulgación y sensibilización de Presu-Party.

El grupo Motor llevará a cabo las siguientes actividades para una campaña de información y divulgación de los presupuestos, sus objetivos, beneficios y dar motivación a la participación. Además, se busca sensibilizar sobre la detección de las necesidades del centro.

- **Información directa:** El grupo motor brindará información presencial a las diferentes clases. También se utilizará la **megafonía** del centro para dar información.
- **Divulgación:** Se enviará información general sobre el proyecto Presu-Party durante todas las fases del proceso. Se expondrá información en el **panel de información** del centro y se publicará en la web del centro y en las redes sociales. Se podrán crear podcast y **jingles** con la colaboración del departamento de Música. También se pueden elaborar **carteles divulgativos** por las clases con códigos QR. Elaboración de **posters** con diferentes lemas: empoderamiento de los jóvenes, democracia, voto, etc.
- **Taller Presu-Party:** En sesión de tutoría, se realizará un taller sobre la constitución española y su preámbulo, las instituciones, el ayuntamiento, los impuestos, la participación democrática, la transparencia y los presupuestos participativos. Los materiales del taller⁵ forman parte del plan de acción tutorial del centro y cuenta con la colaboración de departamentos como Filosofía, Geografía e Historia y Economía.
- **Juego de preguntas Presu-Party:** Realizar el juego de preguntas y respuestas para poner a prueba los conocimientos y la comprensión de los Presupuestos Participativos. Los materiales están en la plataforma de gamificación Quizziz⁶.
- **Juego de rol Presu-Party:** Creación de juego de rol en el que los estudiantes asumen diferentes roles, como el de alcalde, concejal y ciudadano.
- **Olimpiada Constitucional.** Los alumnos participantes de la olimpiada constitucional de la Región de Murcia organizan un juego demostración.



⁵ <https://drive.google.com/file/d/1J0T5710AzPobk5RHZcJUyZ3IJZ3Y30tu/view?usp=sharing>

⁶ <https://quizziz.com/join/quiz/64ad6f5458826e001e3f345b/start>

6. Actividad: Debate y recogida de propuestas.

Como actividades previas a la recogida de propuestas se puede realizar:

- Debate de propuestas de mejora y lluvia de ideas en sesión de tutoría. Para sensibilizar sobre la detección de necesidades del centro.
- Sondeos y entrevistas directas, documentando con fotografías y/o vídeo.



Para recoger las propuestas de mejora, realizar las siguientes actividades:

1. **Recoger propuestas de los alumnos en sesión de tutoría:** En los grupos que tienen sesión de tutoría, recoger las propuestas de mejora durante una sesión de tutoría. Cada grupo puede votar y seleccionar las tres propuestas más populares para presentarlas a la comisión de selección.
2. **Recoger propuestas de los alumnos de bachillerato sin sesión de tutoría:** Para los grupos de bachillerato que no tienen sesión de tutoría, implementar un formulario en línea para recoger sus propuestas. Cada grupo puede votar y seleccionar las tres propuestas más populares.
3. **Recoger propuestas de los profesores:** Los profesores pueden presentar sus propuestas a través de sus respectivos departamentos. Cada departamento puede seleccionar y presentar hasta tres propuestas.
4. **Recoger propuestas del PAS:** El personal de administración y servicios (PAS) también puede presentar sus propuestas. Se pueden recoger hasta tres propuestas del PAS.
5. **Recoger propuestas del AMPA:** La asociación de madres y padres de alumnos (AMPA) también puede presentar sus propuestas. Se pueden recoger hasta tres propuestas del AMPA.

7. Actividad: Priorización de las propuestas.

Una vez recogidas todas las propuestas, la Comisión de Selección deben realizar la actividad de priorización, teniendo en cuenta los siguientes criterios:

- **Evaluar las propuestas:** Evaluar cada propuesta en función de su impacto en la sostenibilidad, inclusión, producción y consumo responsables, de acuerdo con los objetivos de la *agenda 2030*. También se deben tener en cuenta el coste y los beneficios de cada propuesta.
- **Estudiar la viabilidad técnica y económica:** Pedir presupuestos económicos a diferentes empresas y tener en cuenta las observaciones de los técnicos.
- **Priorizar las propuestas:** Una vez evaluadas todas las propuestas, se deben priorizar y reducir a un número reducido. La Comisión debe establecer criterios claros y transparentes para llevar a cabo esta priorización.
- **Difundir el listado final:** Finalmente, se debe dar máxima difusión al listado final de propuestas priorizadas para que toda la comunidad educativa pueda conocerlas y participar en la votación.

8. Actividad: Fiesta de la democracia Presu-Party

La comisión de votación tiene que realizar una votación de las propuestas seleccionadas en la priorización entre todos los miembros de la comunidad educativa. Esta actividad requiere la participación de todos los tutores del centro y del equipo directivo.

1. Preparar las papeletas de votación y las urnas.
2. Preparar el espacio de la votación para que se pueda votar cómodamente.
3. Establecer un horario para la votación de los diferentes grupos.
4. En caso necesario, organizar la votación online para los alumnos de segundo de bachillerato.
5. Designar responsables para supervisar la votación y asegurarse que todo transcurra con normalidad.
6. Una vez finalizada la votación, contar los votos, levantar acta de la votación y anunciar los resultados.



Para fomentar la participación y crear un ambiente festivo en la “**fiesta de la democracia Presu-Party**”, se organizarán actividades complementarias como performances, teatro y música, entre otras. Para llevar a cabo estas actividades, se requerirá la participación del departamento de música y del departamento de clásicas.

9. Actividad: Implementación propuestas elegidas.

Después de la votación, implementar las propuestas elegidas y realizar un seguimiento de su ejecución.

10. Actividad: Evaluación y memoria.

La comisión de documentación del proyecto realizará la evaluación final del proyecto Presu-Party, analizando su impacto y repercusión y presentar finalmente una memoria del proyecto.

6. EVALUACIÓN

Para evaluar el grado de cumplimiento de los objetivos propuestos considerar los siguientes aspectos:

1. Participación democrática.

Evaluar el nivel de participación de todos los miembros de la comunidad educativa en el proceso de toma de decisiones:

- Porcentaje de cursos que han realizado propuestas:
- Porcentaje de votación de estudiantes:
- Porcentaje de votación de profesores:
- ¿Ha participado PAS?: SI / NO
- ¿Ha participado AMPA? SI / NO
- Nivel de participación personal: 1 (no participa), ..., 5 (participa activamente)

2. Educación en ciudadanía y responsabilidad.

Evaluar si el proceso de presupuestos participativos ha contribuido a la educación en ciudadanía y responsabilidad de los estudiantes.

- Administración responsable de recursos: 1 (Nada), ..., 5 (Mucho)
- Diálogo, la negociación: 1 (Nada), ..., 5 (Mucho)
- Toma de decisiones informadas: 1 (Nada), ..., 5 (Mucho)

3. Transparencia y rendición de cuentas.

Evaluar si el proceso ha sido transparente y si se ha rendido cuentas adecuadamente.

- Conocimiento del Proyecto: 1 (Nada), ..., 5 (Mucho)
- Acceso al uso del presupuesto: 1 (no tuvo acceso), 5 (acceso completo)
- Conocimiento de las propuestas realizadas: 1 (Nada), ..., 5 (Mucho)
- Conocimiento del resultado final: 1 (Nada), ..., 5 (Mucho)
- Grado de satisfacción: 1 Nada, ... ,5 mucho

4. Atención a las necesidades y deseos.

Evaluar si el proceso ha permitido identificar y atender las necesidades y deseos de la comunidad educativa.

- Las propuestas seleccionadas corresponden con las necesidades del centro: 1 (Nada), ..., 5 (Mucho)
- Logro de mejoras en infraestructuras. 1 (Nada), ..., 5 (Mucho)
- Satisfacción de los resultados. 1 (Nada), ..., 5 (Mucho)

5. Sentido de pertenencia y colaboración.

Evaluar si el proceso ha fortalecido el sentido de pertenencia a un colectivo y ha fomentado la colaboración entre los distintos componentes de la comunidad educativa.

- Colaboración entre los participantes. 1 (no ha colaborado), ..., 5 (colaborado activamente)
- ¿Percibe un impacto positivo en su sentido de pertenencia? 1 (Nada), ..., 5 (Mucho)

6. Desarrollo de habilidades sociales.

Evaluar si el proceso ha fomentado el desarrollo de habilidades sociales como la comunicación y la empatía.

- Mejora de habilidades sociales. 1 (Nada), ..., 5 (Mucho)
- Impacto en las relaciones sociales: 1 (Negativo), ..., 5 (Positivo)

7. Uso de las TICs.

Evaluar si se han fomentado las habilidades en el manejo de herramientas digitales para el grupo motor.

- Marca con una X las herramientas que has utilizado:
Presentaciones, Documentos, Formularios, Canvas, Retoque fotográfico, generador de jingle, Inteligencia Artificial, Otros

8. Promoción de las señas de Identidad.

Evaluar si se han promovido los valores de las señas de identidad del centro IES Los Molinos.

- Se han promovido valores del Proyecto British Council. 1 (Nada), ..., 5 (Mucho)
- Se han promovido valores del Torneo de Ajedrez: 1 (Nada), ..., 5 (Mucho)

Es importante tener en cuenta que una evaluación no es un evento único, sino un proceso continuo que debe realizarse regularmente para medir el impacto de las decisiones tomadas en relación con los objetivos establecidos y hacer ajustes según sea necesario. El grupo motor y el coordinador deben evaluar la gestión del proyecto, identificando las fortalezas y las debilidades y realizando propuestas de mejora. Incorporar dichas conclusiones en la memoria del proyecto.