

PROXECTO DE INNOVACIÓN: Os gardiáns do coñecemento.

Características. Contextualización:

Uns extraterrestres quixeron invadir a Terra. Para iso, debían eliminar os coñecementos que atesoura a Humanidade. A Orde dos Defensores do Coñecemento púxose en contacto connosco para pedirnos axuda, pola gran capacidade demostrada ao longo destes anos polos milleiros de alumnos que pasaron por aquí. Entre todas e todos debiamos salvar a Terra e preservar todos os coñecementos acumulados durante milleiros de anos. Escola: temos unha misión!

Estrutura:

Como se visualizou a invasión extraterrestre no Centro. Fíxose constar que en ESO e Bacharelato houbo diversos xogos de rol baseados en tarxetas plastificadas con preguntas, coas que o alumnado puido transformarse en extraterrestres (infectándose) e viceversa. Parte do profesorado coordinou estas experiencias. Ademais, por equipos cooperativos, desde 1º de ESO a 2º de Bacharelato, os alumnos puideron participar nun xogo-concurso, cos seus móbiles, consistente en responder a cuestionarios con códigos Bidi das diferentes materias. En canto a Primaria, fíxose unha xincana por equipos a través de Plickers. A idea era a de ir desbloqueando diferentes áreas do coñecemento antes de participar na gran final. O profesorado foi o suxeito pendente de lle dar a forma definitiva.

Introdución e xustificación do Proxecto elixido:

- O traballo en equipo é algo que debemos fomentar. Se o profesorado é quen de traballar en equipo, os alumnos aprenderán a traballar tamén desta forma.
- A innovación educativa ha de ser amosada como a liña mestra do centro.
- O traballo por Proxectos debe ser signo de identidade da Escola.
- O desenvolvemento da ramificación como recurso pedagóxico do centro é unha aposta clara, como o demostra a formación que estes ano recibimos a través de seminarios de avaliación pedagóxica innovadora ou cursos para aplicar rutinas de pensamento ou destrezas, á parte de enviar sempre que podemos profesorado a cursos de innovación de interese para nós.

Obxectivos xerais:

- Fomentar o traballo por proxectos.
- Implementar metodoloxías activas no proceso ensino-aprendizaxe (rutinas, destrezas, estratexias cooperativas...)
- Facer visible a aprendizaxe.
- Fomentar a creatividade e a imaxinación dos alumnos.
- Contaxiarlle o gusto por aprender ao alumnado.

- Mellorar a expresión oral e escrita.

Destinatarios. Presentación do proxecto :

- Ao profesorado:

Unha vez revisado o proxecto polo grupo de innovación, enviouse a través de Educamos a todo o profesorado para máis adiante informar detalladamente en Equipos Docentes.

- Ao alumnado :

Este Proxecto incluíu un xogo de rol para realizar o 2 de febreiro. No comezo de cada mañá proxectouse un vídeo que presentaba o proxecto, con relato épico, banda sonora auténtica, probas (Kahoot, etc.), xogos nos recreos, personaxes como Darky e Luz , unha gran xincana final...

Tarefas:

- DECORACIÓN DAS PORTAS:

1.- Cada porta de aula, temática segundo profesor/a, na nosa escola, decorouse cun personaxe importante na/s disciplina/s impartida/s nela.

2.- Cada materia debía contribuír realizando unha infografía, póster ou calquera outro modo de plasmar o coñecemento traballado. O mellor traballo de cada materia foi o que se “expuxo” nas galerías do coñecemento, que tiveron unha presentación a modo de museo. As galerías estiveron divididas por disciplinas: houbo unha zona do centro dedicada a “Linguas”, outra a “Ciencias naturais”, etc. Os corredores de Infantil tiveron o seu propio Mini-Museo do coñecemento, para que aos alumnos destas idades tan temperás lles resultase máis significativo (no entanto, as escaleiras que baixan a Infantil formaron parte do Museo xeral).

- **AMBIENTACIÓN DOS CORREDORES:**

Esta parte non dependeu do profesorado. Fíxose con alumnado antigo, nais e pais voluntarios... En calquera caso, o cartón pluma tivo presenza a modo de carteis temáticos.

- **ENTROIDO:**

O venres de Entroido celebrouse unha festa de disfraces ambientada no proxecto. En Infantil e E. Primaria decidiuse que o disfrace sería o de lámpada (como metáfora do coñecemento). En ESO e Bacharelato cada titoría decidirá o seu disfrace (personaxes ilustres como sabios, científicos, escritores, etc.).

Integración no currículo e proceso de elaboración, experimentación e avaliación seguido:

- **Temporalización:**

En xaneiro houbo dúas semanas de reunión dos xoves dedicadas a preparalo todo. O venres 2 de febreiro deixáronse xa as portas montadas porque ese día se lle presentou o proxecto ao alumnado. Isto traballouse durante todo o mes de febreiro, aínda que a ambientación foi conservada ata o final da 2ª avaliación.

- **Contidos** (que contido da programación arrastraremos) e actividades (tipo de metodoloxía innovadora usada) das áreas implicadas.

Todas as materias debían estar representadas nas galerías (en Primaria, o equipo docente tivo que chegar a un acordo para repartilas).

Canto á avaliación, nas diferentes materias, xuntáronse rúbricas entre outros métodos de avaliación.

Resumo a modo de conclusión:

O proxecto conxunto deste ano titulouse “Os Gardiáns do Coñecemento”. O 2 de febreiro os alumnos recibiron esta mensaxe a través dun vídeo : "algúns estranxeiros queren invadir a Terra. Para iso, deben eliminar o coñecemento que a humanidade adquire. A Orde dos Defensores do Coñecemento pídelles axuda á nosa escola, pola gran capacidade demostrada ao longo destes anos polos miles de alumnos que pasaron por aquí. Xuntos, debemos salvar a Terra e preservar todo o coñecemento acumulado ao longo de miles de anos. Escola: temos unha misión!".

Por outra banda, quixemos transformar toda a infraestrutura do Centro ambientando cada porta da aula cun personaxe importante para o coñecemento da humanidade e, ademais, reflectindo polos corredores unha mostra dos traballos realizados polo alumnado. Os corredores dividiáanse por temáticas: idiomas, matemáticas, historia, naturais e artes. Os salóns de Infantil teñen o seu propio Minimuseo de coñecemento, máis visual para que os estudantes deses primeiros anos atopen o significativo. Na Primaria, a través da aplicación Plickers, fíxose unha especie de xincana por equipos na que tiñan que responder correctamente a unha serie de preguntas para evitar a infección alienígena.

Na ESO e Bacharelato o alumnado fixo grupos que no recreo usaban os seus dispositivos móbiles para responder a unha serie de preguntas a través de códigos QR. Os gañadores de cada curso recibiron premios en metálico.

Ao coincidir o proxecto co Entroido celebramos unha festa de disfraces co proxecto como temática central. En Infantil os nenos convertéronse en científicos, en Primaria decidiuse que a lámpada sería a metáfora do coñecemento. E na ESO e Bacharelato cada titoría decidiu o seu disfrace (personaxes ilustres con algún logro para a humanidade, sabios, científicos, escritores, etc.). Houbo premio para a mellor comparsa.

Con este proxecto esperabamos achegarnos aos contidos das programacións, traballando dunha forma máis lúdica, orixinal e divertida. Deste xeito pretendemos que o alumnado sexa protagonista da súa aprendizaxe.

