

**PROYECTO DE INNOVACIÓN
COLEGIO CALASANZ
SALAMANCA**

**FOURTH TALENT
4º ESO
CURSO 2022/2023**



PROYECTO FOURTH TALENT – 4º ESO

DATOS DE REFERENCIA.

Responsables del proyecto: Equipo de profesores. Francisco Dopico, Santiago Casanova, Iván Domínguez.

Nombre: Colegio Calasanz Salamanca

Centro educativo al que pertenece: Colegio Calasanz Salamanca

Titularidad: Concertada

CIF/NIF: R3700116A

Representante Legal: Eloy Marqués

Dirección: Paseo de Canalejas 156 - 37001 Salamanca (Salamanca)

Web del centro: www.Calasanzsalamanca.es

Persona de contacto: Iván Domínguez García

Email de contacto: civandg@gmail.com

IDENTIFICACIÓN DEL PROYECTO.

Categoría en la que participa el proyecto: Impulso de la Creatividad Audiovisual Responsable

Nombre del proyecto: Fourth Talent

Fechas de ejecución del proyecto: 24/01/2023 - 23/03/2023

Web/Blog del proyecto: <https://www.calasanzsalamanca.es/noticias/proyecto-fourth-talent/>

BENEFICIARIOS Y ACTORES IMPLICADOS.

Etapas educativas de los alumnos implicados: Educación Primaria / Educación Secundaria Obligatoria.

Beneficiarios del proyecto:

Alumnos: Alumnos de 7 a 11 años / Alumnos de 12 a 16 años

Profesores: Claustro de profesores.

BENEFICIARIOS DIRECTOS:

Número de alumnos que se han beneficiado de manera directa por este proyecto: 660

Número de otras personas que se han beneficiado de manera directa por este proyecto: 50

Procedimiento de cálculo del número de beneficiarios: Todos los participantes directos del proyecto + alumnos que han visionado las creaciones generadas.

Identificación de los colectivos y del número total de personas involucradas directa o indirectamente en el proyecto: 660 alumnos + 50 profesores.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.

Contexto y Justificación

Descripción de las condiciones y necesidades que han originado el desarrollo de este proyecto:

Se ha detectado un mal uso de los medios audiovisuales por parte de los alumnos. Existía una falta de creatividad en las creaciones de estos.

El nivel socioeconómico es medio-alto. Todos los alumnos tienen acceso a medios informáticos, teléfono móvil, etc.

El nivel sociocultural de alumnos y familias es alto. Colegio urbano, concertado en una de las arterias principales de la ciudad de Salamanca. Existe una gran motivación por la implementación de la tecnología en el día a día de las clases por parte de los alumnos participantes.

Estrategia aplicada para resolver estas necesidades:

Se ha planteado un trabajo interdisciplinar uniendo tres áreas distintas:

- Historia de España (en donde se debía basar el contenido histórico de las creaciones audiovisuales).



- Educación física (que dotaba de herramientas de expresión, ejecución, dramatización y representación a los alumnos en dichas creaciones).
- TIC (que aportaba las herramientas tecnológicas necesarias para los alumnos en cuanto a edición y producción).

Se planteó un trabajo colaborativo grupal por parte del alumnado. Se fomentó el uso de las TIC con una visión crítica y creativa.

Breve descripción del proyecto:

Los alumnos (utilizando las nuevas tecnologías) debían, por grupos, crear un corto formato MP4 reinterpretando un episodio histórico relevante (visto en historia de España correspondiente a su curso). Para ello disponían de una serie de pautas (Vistas en TIC, en cuanto a duración, edición, formato, efectos). Además, se les dotó de las herramientas físico-expresivas y de representación necesarias (mimo, pantomima, expresión corporal, percusión corporal, danza y baile).

Los profesores crearon y proyectaron a todo el alumnado un video introductorio explicando todo el proceso. Las creaciones debían ser realizadas en plazo, editadas y entregadas en formato, fecha y hora establecidas.

Se realizó una GALA FINAL en el teatro del centro (con Photocool, comité de expertos, alfombra roja, etc.) en donde se visionaron todas las creaciones y se otorgaron los premios. Los alumnos crearon el "cartel de cine de su corto". Se hizo un video final de despedida y cierre por parte de los profesores.

Pertinencia e Innovación.

Indicación de los objetivos concretos que se quería alcanzar:

- Fomentar la creatividad audiovisual mediante el trabajo colaborativo en un marco interdisciplinar (uniendo varias áreas de conocimiento).
- Desarrollar la conciencia corporal, la danza, el baile y la representación artística creativa teniendo como base la educación física.
- Incrementar el conocimiento profundo de la historia de España mediante la investigación y la documentación pertinente, bajo una visión crítica reinterpretando los acontecimientos históricos más relevantes y aportando una nueva versión de los mismos.
- Desarrollar todas las capacidades digitales del alumnado en cuanto a herramientas de grabación y edición de videos, utilización de efectos, uso de planos y secuencias, sonidos y silencios, etc. Todo ello favoreciendo un uso responsable de las mismas.
- Incentivar el talento creativo del alumnado, la capacidad de cooperación, asertividad y la empatía como bases para llegar a acuerdos comunes.

Descripción de la metodología aplicada para alcanzar los objetivos:

Hemos utilizado la metodología ABP (Aprendizaje basado en proyectos), junto al trabajo en grupo cooperativo.

Píldoras de motivación en forma de videos.

Pautas claras y precisas para la creación de los videos.

Google Classroom, con un espacio habilitado para la subida de los videos, además de un foro para la consulta de dudas, opciones, etc...

¿Qué elementos novedosos e innovadores demostrables incorpora el proyecto?

Estudio de los episodios históricos desde lo vivencial, dando su propia versión de los mismos, asociándolo al Role-playing.



Integración de contenidos de educación física (expresión y percusión corporal, baile, danza y coreografía, etc) con las nuevas tecnologías dominantes en la sociedad (y más en la cultura adolescente) cambiando el ocio pasivo en activo como fomento de la salud.

Utilización de las nuevas tecnologías de manera responsable, creativa y positiva, dándole un valor educativo esencial.

Descripción detallada de las acciones concretas realizadas:

1. Inicio del proyecto: Dividido en 2 acciones:

- Píldoras de curiosidad (consistente en videos, indicios, frases y palabras escritas en la pizarra). Acciones inconexas para incrementar la curiosidad del alumnado.

- Reunión inicial: En donde juntamos a todos los alumnos implicados y les proyectamos el video de presentación del proyecto por parte del profesorado + exposición de normas, resolución de dudas y preguntas.

2. Adquisición de habilidades/conocimientos: Sesiones lectivas (en las asignaturas de EF, TIC e Historia) en donde los alumnos han adquirido las habilidades y los conocimientos necesarios para sus creaciones (a nivel técnico, físico y de interpretación e histórico y de documentación).

3. Grabación de las creaciones en formato video: Sesiones lectivas en dichas asignaturas (también en el tiempo libre del alumnado) para grabar los distintos planos que compondrán el corto.

4. Edición y maquetación: Principalmente en la sala de informática, consistió en darle formato, añadir efectos, subtítulos y rótulos, sonidos, unir planos, etc. para ajustar las creaciones a lo solicitado.

5. Valoración del comité de expertos (los profesores implicados en el proyecto) en base a los criterios preestablecidos: En este apartado se estableció una calificación en cada una de las asignaturas implicadas, atendiendo a los criterios propios de las mismas.

6. Creación del cartel publicitario del corto correspondiente a cada grupo: Cada grupo ha creado un "Cartel de cine" para su creación.

7. Gala final: Como final del proyecto. Se realizó en el teatro del centro. Constaba de varios apartados: Photocall con alfombra roja para los protagonistas, visionado de los cortos y selección de los candidatos por categorías, elección de los ganadores y entrega de premios.

8. Proyección de los cortos a otros alumnos del centro: Consistente en el visionado de las creaciones de los alumnos en otros niveles educativos y clases.

9. Feedback y cierre del proyecto.

Participación.

¿Los beneficiarios han tenido alguna participación activa? En su caso, describe cuál:

Los beneficiarios del proyecto (alumnos) han sido los encargados del desarrollo del mismo, bajo las pautas estipuladas por los profesores, se han involucrado en el proceso creativo que les ha hecho protagonistas de las acciones de aprendizaje.

¿Cuánto y de qué manera han participado los actores involucrados directamente en el proyecto? ¿Ha habido otros apoyos externos? Describe en qué han consistido.



La cuantificación del tiempo empleado ha sido variable en función del grupo de alumnos en cuestión. Como pauta, todos han tenido un tiempo mínimo de participación:

- 1 hora para la presentación del proyecto.
- 6 horas de clases lectivas para la adquisición de las herramientas necesarias para el desarrollo de las creaciones de los alumnos.
- 15 horas de clases lectivas para la grabación.
- 4 horas lectivas para la edición y entrega.
- 3 horas lectivas para la gala final.

A partir de ahí, los distintos grupos han utilizado más o menos tiempo (fuera del horario escolar) en la finalización y perfeccionamiento de los videos y cortos, así como en la grabación y edición de los mismos.

Eficacia. ¿Cuáles han sido las mejoras conseguidas con el proyecto?

Cualitativas:

- Incremento del conocimiento histórico.
- Manejo y dominio de nuevas tecnologías de manera responsable y con fines educativos.
- Conocimiento y uso de APPS específicas de grabación y edición.
- Mejora en la capacidad de expresión, danza y baile.
- Conocimiento y práctica de técnicas motrices expresivas.
- Conocimiento de técnicas nuevas de grabación y edición.
- Mejora en la capacidad de colaboración, asertividad tolerancia y trabajo en equipo.
- Fomento y desarrollo de la imaginación y el proceso creativo.
- Fomento de hábitos de ocio saludables y mejora de la salud.

Cuantitativas:

- Calificaciones correspondientes en cada asignatura.
- Premios físicos obtenidos por los ganadores (Cenas, entradas de cine, entradas para espectáculos deportivos, etc).

¿Cómo se han medido los resultados?

Mediante una rúbrica específica de cada área participante en el proyecto.

Cada rúbrica, a su vez, tenía una serie de indicadores de logro para medir el desempeño de los alumnos en el proyecto.

¿A cuántos usuarios ha alcanzado el proyecto con impacto positivo verificable?

660

¿Qué recursos materiales se han utilizado?

- Móviles.
- Sala de informática.
- Material deportivo variado.
- Atrezzo variado para las caracterizaciones.
- Etc.

Coste total que supondría poner en marcha la iniciativa desde cero:



En el ámbito escolar, el coste prácticamente es 0, puesto que ya se dispone de los elementos necesarios. Si bien es cierto que, si no se dispone de ellos, habría que proporcionarlos. En nuestro caso concreto, teníamos un presupuesto aprobado de 500 euros en concepto de premios para los alumnos ganadores de cada categoría.

Coste en el que se ha incurrido en el presente curso escolar para el desarrollo del proyecto, diferenciando entre los recursos que han requerido un gasto y otros recursos que se hayan utilizado con los que ya contaba el centro previamente:

Medios con los que contaba el centro y los alumnos:

- Móviles.
- APPS.
- Sala de informática.
- Material deportivo.
- Attrezzo variado.
- Teatro.
- Medios técnicos necesarios.

Medios con los que NO contábamos y hemos adquirido:

- Attrezzo para el Photocall de la gala.
- Premios para las creaciones ganadoras (entradas de cine, cenas, entradas para espectáculos deportivos, etc).

CONDICIONES PARA LA CONTINUIDAD Y LA REPLICABILIDAD DEL PROYECTO

¿Existe un plan para dar continuidad a la iniciativa y apoyo institucional para ello?

No contamos con un plan específico, pero SI la intención firme de repetirlo en el próximo curso escolar, denominado "**Proyecto Fourth talent 2ª Generación**".

Tenemos el apoyo y la autorización del equipo directivo del centro escolar y del claustro de profesores del mismo.

¿Qué recursos son necesarios para la continuidad? ¿Están disponibles o hay previsión de que lo vayan a estar?

Básicamente se podría repetir el proyecto a coste 0. Como única inversión (de manera opcional) tendríamos que adquirir nuevamente los premios para los alumnos ganadores.

Acciones de difusión del proyecto.

Página web del centro. <https://www.calasanzsalamanca.es/noticias/proyecto-fourth-talent/>

Redes sociales. <https://www.instagram.com/p/Cp5sF-cDIUA/>

¿Se plantea alguna modificación en la metodología para obtener mejores resultados?

Se podría ampliar el número de áreas implicadas, variar la temática, modificar los formatos, etc. Las posibilidades son muy amplias.

Deberíamos partir de una definición de objetivos (bien mantener los de este proyecto o modificar los del proyecto futuro) y, a partir de ahí, establecer las acciones a desarrollar.

La metodología ha resultado satisfactoria. Como modificaciones, plantearíamos el implicar a las familias. Bien en la creación de los videos, bien en la gala final.

VALORACIÓN GLOBAL DEL PROYECTO

Principales conclusiones y lecciones aprendidas que dan valor al proyecto.

Ha sido una acción educativa planteada desde el cariño, la vocación por la educación y la firme convicción de que es el arma más valiosa para mejorar la sociedad. Los alumnos han desarrollado



su creatividad, han aprendido a compartir ideas, a cooperar y coordinarse en pos de un objetivo común.

Uno de nuestros planteamientos era que se utilizasen las nuevas tecnologías de una manera positiva y para fines educativos. Además, que se vinculen a la actividad física y el deporte como forma de mejorar su salud y calidad de vida en la búsqueda de un estilo de vida activo.

Estos nos han dado una lección de ganas, creatividad, talento y trabajo. Nos han demostrado que, cuando se confía en ellos y se les propone algo que les emocione, superan con creces las expectativas. Porque la emoción es la llave que abre el aprendizaje.

Es un proyecto humilde de un cole discreto que parte de un grupo de profes entusiastas, amantes de su profesión y enamorados de su alumnado. Estamos convencidos firmemente (cada uno desde su área) en los beneficios de este tipo de iniciativas para nuestros alumnos. Hemos creído también en el talento y la creatividad de nuestros jóvenes, en que sean capaces de trabajar en equipo, respetando todas las opiniones, planteando ideas y llegando a acuerdos y entendimientos.

Hemos buscado que los contenidos académicos (tan arduos como pueden ser los de Historia) cobren vida y se vuelvan relevantes para nuestro alumnado. Además, que empleen las nuevas tecnologías con precaución, pero con diligencia para que sepan manejarse en los entornos digitales que propone nuestra sociedad. Dando importancia al desarrollo de la capacidad de expresar, de transmitir, de utilizar la educación física como motor de vida, vinculándola con la mejora de la salud y empleo activo del tiempo de ocio.

CONCURSOS A LOS QUE SE HA PRESENTADO.

Se ha presentado el proyecto a los siguientes programas y concursos:

- **Premios Mentes AMI:** <https://premios.mentesami.org/>
- **Premios Espiral Educación:** <https://premioespiral.org/>

MATERIALES AUDIOVISUALES.

Se adjunta el siguiente material generado en este proyecto:

- Fotografías de la gala final + Photocool.
- Video introducción del proyecto.
- Video despedida del proyecto.
- Videos de introducción a la gala.
- Videos de nominaciones y premios.