



Via Sapientia - Valladolid -

FICHA TÉCNICA DEL PROYECTO

CATEGORÍA: Categoría B (Ed. Secundaria)

TEMÁTICA PRINCIPAL: Desarrollo personal / Inteligencia emocional

OTRAS TEMÁTICAS: Integración del alumnado, Coeducación

Centro educativo: IESO Ribera del CEga

Tipología: Público

Localidad: Mojados

Provincia: Valladolid

Docente representante: Mara Estefanía Arpa Recio

Docentes coautores: Mara Estefanía Arpa Recio (marparecio@educa.jcyl.es), Jose Antonio Fernández Merino (jafermerino@gmail.com)

FICHA DESCRIPTIVA DEL PROYECTO

1. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

A. Resumen del proyecto

Tiene como fondo la antigua Roma y un juego de rol en el que los alumnos de 2º y 3º de ESO pueden elegir ser Gladiador, Sacerdotisa, Alquimista o Sátiro y partiendo como esclavos, pueden ir ganando puntos en las distintas asignaturas (Lengua, Clen, Música, Cultura Clásica y valores éticos en 2º y Lengua, Música, Taller de expresión musical, tecnología y valores éticos en 3º) para mejorar sus estatus y ganar cartas que les ayudarán a derrotar a los monstruos que aparecen en cada barrio. El juego está dividido en 6 barrios de Roma representados por monumentos o lugares emblemáticos de la ciudad (Isla Tibetina, Foro, Panteón, Circo, Termas y Coliseo), en cada uno se pueden enfrentar a un monstruo (mediante una batalla usando dados de 12 caras) de forma individual o por equipos. Estas batallas son la parte lúdica del proyecto y se realizan en los recreos que los alumnos quieren. Derrotando a los monstruos obtienen puntos que al final pueden llevarlos a terminar siendo ciudadanos e incluso César (los estatus son esclavo, liberto, hombre libre, no ciudadano y ciudadano). Para obtener los puntos cada alumno tiene que demostrar sus conocimientos en cada asignatura, así como mostrar interés por el aprendizaje. Todas las semanas los profesores nos reunimos para ver la evolución de cada alumno y decidir si alguien merece una carta especial por haber destacado ayudando a los demás, liderando a un grupo, respetando el medio ambiente.... Con este proyecto lo que queremos inculcar a los alumnos es el valor de la educación y como formándose y trabajando en equipo se pueden conseguir armas y habilidades que les permitan enfrentarse y solucionar sus problemas mientras evolucionan y crecen en su vida al igual que lo hacen sus personajes subiendo en el estatus social y venciendo a los monstruos en los diferentes barrios.

B. Objetivo general del proyecto

Que valoren el aprendizaje y la igualdad de oportunidades de la que parten, aprendiendo a trabajar en equipo y valorar las peculiaridades de cada uno.



C. Objetivos específicos del proyecto

- Motivación del alumnado hacia el aprendizaje: Usando nuevas metodologías y herramientas para que vean el aprendizaje como una herramienta para la vida.
- Desarrollar la inteligencia emocional a través del trabajo en grupo, el valor del esfuerzo, la competitividad sana, la satisfacción por los frutos conseguidos.
- Que no vean las asignaturas como entes aislados, que aprecien las habilidades adquiridas en cada una y sepan usarlas en otro ámbito



2. POBLACIÓN PARTICIPANTE Y DESTINATARIOS DEL PROYECTO

A. Descripción y grado de implicación de los y las docentes

Infantil	Primaria	E. Especial	ESO-Bachillerato	CFGM	FPB	PTVA	P. de apoyo
0 de 0 (0%)	0 de 0 (0%)	0 de 0 (0%)	6 de 18 (33.3%)	0 de 0 (0%)	0 de 0 (0%)	0 de 0 (0%)	2 de 2 (100.0%)

De forma directa participamos 6 profesores a través de 5 asignaturas en 2º y otras 5 en 3º. Otros profesores como la profesora de Latín está participando creando un decorado a modo de templo romano en la entrada del aula donde juegan las batallas, y va a realizar una representación con sus alumnos de 4º sobre los dioses recreados en las cartas del juego.

B. Descripción de implicación de otro personal del centro

Tanto la administrativo como la conserje nos ayudan en todo lo que pueden como ejemplo imprimiendo y cortando las cartas y tableros.

C. Descripción y grado de implicación del alumnado

Infantil	Primaria	E. Especial	ESO	Bachillerato	CFGM	FPB	PTVA	P. de apoyo
0 de 0 (0%)	0 de 0 (0%)	0 de 0 (0%)	51 de 119 (42.9%)	0 de 0 (0%)	0 de 0 (0%)	0 de 0 (0%)	0 de 0 (0%)	0 de 0 (0%)

Los alumnos participantes en el proyecto han mostrado mucho interés por algo nuevo y que además tiene una parte de juego. Aunque por las fechas que son, el interés no se mantiene constante. En las asignaturas se ha notado un aumento mayoritario del interés y el esfuerzo. Alumnos de 4º en tecnología y TICs han ayudado a crear los escenarios y diseñan las cartas y personajes, y en latín están decorando la entrada a aula de las batallas.

D. Descripción y grado de implicación de las familias

Infantil	Primaria	E. Especial	ESO-Bachillerato	CFGM	FPB	PTVA	P. de apoyo
0 de 0 (0%)	0 de 0 (0%)	0 de 0 (0%)	0 de 0 (0%)	0 de 0 (0%)	0 de 0 (0%)	0 de 0 (0%)	0 de 0 (0%)

Para el último barrio donde realizaremos pruebas conjuntas de todas las asignaturas como gimkanas queremos contar con la colaboración de padres, madres u otros familiares para organizar las diferentes pruebas. Además al usar medios de comunicación interactivos como son Class Dojo y Edmodo varias familias se ponen en contacto con los profesores para comentar la evolución de sus hijos y lo ilusionados que están con el proyecto.

E. Descripción de implicación del resto de la comunidad educativa (otras entidades, Administración, etc)

De forma indirecta hemos aprovechado todo lo que los alumnos han aprendido en jornadas, charlas y talleres



realizados durante el curso por ONGs, Adavasynt, la policía, alcohólicos anónimos... para que trabajen de forma colaborativa, solidaridad y respetando a los demás. Además los profesores hemos aplicado lo aprendido en el seminario de "Aplicación didáctica de los dispositivos digitales" del CFIE llevado a cabo este curso en el centro, para cambiar nuestra metodología y modo de evaluar pasando a usar aplicaciones como ClassDojo, Edmodo, Plickers, Kahoot, Quizizz, Edpuzzle, Trivinet...

F. Beneficiarios del proyecto

Esta año de forma directa los beneficiarios son los alumnos de 2º y 3º de ESO, aunque la idea es de cara al curso que viene poder aplicarlo en 1º y 4º. Este año los alumnos de 4º han colaborado en la creación del proyecto viéndose valorados y parte implicada en el funcionamiento del centro. El alumnado de este centro es muy heterogéneo al contar el pueblo con dos centros de acogida, por lo que es primordialmente importante buscar la integración de este alumnado y poder atender a la gran diversidad que nos encontramos en las aulas. En las batallas pueden participar grupos formados por alumnos de cualquier curso y grupo por lo que estamos fomentando la colaboración sin importar la edad o el nivel académico.



3. PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO

A. Actividades

Electricidad y electrónica 3ºESO

Descripción: Cuestionario con preguntas teórico-prácticas

Recursos: Plickers

Resultados: 56% aprobados

Hardware y software 3º

Descripción: Preguntas e identificación de componentes sobre el tema de hardware y software donde cada 3 fallos se resta un acierto

Recursos: Kahoot

Resultados: 84% aprobados

Maqueta y Memoria final

Descripción: Proyecto final de tecnología, planificación, diseño y construcción de una maqueta y memoria descriptiva de todo el proceso. Incluye mecanismos, materiales y tienen que ser sostenible o solucionar un problema de sostenibilidad

Recursos: Herramientas del taller, ordenador con programas de simulación, diseño y edición

Resultados: Aún no está acabado

Resumen de todo lo visto en la segunda evaluación

Descripción: Actividad grupal de lo visto en la segunda evaluación. Evolución de lenguas, arte y mitología

Recursos: Kahoot Cultura clásica

Resultados: 83,95%

Grecia, gobierno e instituciones para la paz y la guerra

Descripción: Actividad individual la cual tienen que jugar acertando los contenidos que hemos visto en clase

Recursos: Plickers cultura clásica

Resultados: 71%

Clases sociales de Grecia

Descripción: Actividad individual donde se ve las clases sociales griegas y todo lo visto anteriormente

Recursos: Quizzi cultura clásica

Resultados: 83%

Acompañamiento con percusión corporal con base Intro Quijote Sancho

Descripción: Acompañamiento con percusión corporal sobre una base ya realizada

Recursos: cuerpo humano y altavoces

Resultados: 85%

Improvisación musical y textual

Descripción: Ponemos dos partes de diferentes películas a las que ellos tiene que introducir los diálogos improvisados, la música y efectos.

Recursos: Pizarra digital y ordenador.

Resultados: 83%

La historia de las cosas 2º ESO

Descripción: después de visualizar este documental responder a cuestiones con Plickers

Recursos: Plickers

Resultados: 80%

La eutanasia 3ºESO

Descripción: después de que los alumnos hicieran una presentación oral sobre este tema valoramos el resultado mediante Kahoot

Recursos: Kahoot

Resultados: 80%

Roma

Descripción: Sociedad, instituciones para la paz y la guerra, mitología

Recursos: Quizizz

Resultados: No realizada aún

La música del romanticismo

Descripción: Realizan un resumen a partir de la lectura del libro de texto. 2. En clase resuelven sus dudas y conocemos la música mediante el canal youtube o materiales del blog.

Recursos: Vídeos Youtube. Blog de música del IESO Ribera del Cega, Ficha resumen de elaboración propia. Kahoot

Resultados: 86%

Obra instrumental “Greensleeves”

Descripción: Lectura rítmica de la obra con apoyo de sílabas rítmicas y lectura melódica de la partitura por parejas. Lectura melódica con los instrumentos ORFF. Trabajo conjunto de interpretación instrumental.

Recursos: Instrumentos Orff

Resultados: Gran interés y buena interpretación por parte de los alumnos

Practicamos los tiempos verbales

Descripción: Uno de los contenidos esenciales de Lengua Castellana de 2 ESO son los tiempos verbales y sus conjugaciones. Los alumnos presentan dificultades para su aprendizaje. Con el fin de motivar al alumnado y mejorar la adquisición de este punto, se ha ideado esta actividad.

Recursos: Kahoot

Resultados: muy buenos. El alumnado se ha mostrado muy participativo.



Anímate a leer

Descripción: Se pretende un triple objetivo: promover el hábito a la lectura en el alumnado, aprender a realizar síntesis de contenidos amplios y desarrollar la competencia de expresión oral. Los alumnos realizan lecturas voluntarias que presentan al resto de la clase oralmente apoyándose en un mapa mental

Recursos: Pizarra digital y la aplicación Mindomo.

Resultados: El alumno mejora su expresión en su lengua materna y desarrolla el espíritu crítico.

Cervantes

Descripción: Vídeo y preguntas sobre Miguel de Cervantes. para 3º ESO

Recursos: Edpuzzle

Resultados: Excelente

Conjugación

Descripción: Los alumnos de 3º ESO aprenden conjugación jugando. Informe para profesor.

Recursos: Quizizz

Resultados: Genial

Repaso de electricidad y electrónica

Descripción: Actividad voluntaria individual para repasar los contenidos de electricidad y electrónica desde casa

Recursos: Quizizz

Resultados: En proceso

B. Cronograma por meses

Curso escolar 2016/2017										
ACT	SEP	OCT	NOV	DIC	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN
Electricidad y electrónica 3ºESO										
Hardware y software 3º										
Maqueta y Memoria final										
Resumen de todo lo visto en la segunda evaluación										



Curso escolar 2016/2017										
ACT	SEP	OCT	NOV	DIC	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN
Grecia, gobierno e instituciones para la paz y la guerra										
Clases sociales de Grecia										
Acompañamiento con percusión corporal con base Intro Quijote Sancho										
Improvisación musical y textual										
La historia de las cosas 2º ESO										
La eutanasia 3º ESO										
Roma										
La música del romanticismo										
Obra instrumental "Greensleeves"										
Practicamos los tiempos verbales										
Anímate a leer										
Cervantes										
Conjugación										
Repaso										



Curso escolar 2016/2017										
ACT	SEP	OCT	NOV	DIC	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN
de electric idad y eletrónica										

C. Observaciones

Solo se han indicado las tareas más especiales, durante las sesión se mezclan las tareas arriba descritas y las cotidianas de trabajo con el libro de texto, cuaderno..



4. EVALUACIÓN DEL PROYECTO

A. Evaluación

Todas las semanas en la reunión de profesores implicados analizamos la evolución del proyecto ya notamos los problemas y posibles mejoras de cara al año próximo. Además los alumnos además de dar su opinión de forma directa en las clases donde les preguntamos su opinión y solicitamos sugerencias, disponen del blog de la página para dar su opinión. Cuando finalice les pasaremos a todos los implicados un cuestionario de evaluación anónimo para que puedan aportar las ideas y críticas que crean conveniente. Además analizaremos los resultados académicos en la evaluación final de los grupos y asignaturas implicadas, para comprobar si ha habido una mejora. De momento la sensación de los profesores es que si parece que estén mejorando los resultados, en muchos casos los alumnos se quitan el miedo a los exámenes al usar pruebas que ellos perciben como juegos.

5. SOSTENIBILIDAD DEL PROYECTO

A. Antigüedad y continuidad en el tiempo

El proyecto se ha iniciado en abril de 2017 y va a durar hasta la última semana del curso. La intención es continuar con él el año próximo aplicándolo desde la primera o segunda evaluación, e involucrando no solo a más profesores del centro si no a otros centros, se está hablando con varios profesores de otros puntos de Castilla y León y con una profesora de Francia para poder realizarlo intercentros. Además los dos coautores somos interinos y pensamos implantarlo en el centro en el que estemos en el modo en que podamos.



6. MATERIAL COMPLEMENTARIO

A. Enlaces relacionados

<https://iesoriberadelcega1.wixsite.com/misitio>
https://drive.google.com/drive/folders/0ByNJQj_QQfhVRzV3RmZzMXlhQUU

C. Fotografías

<http://premio.fad.es/media/proyectos/cb79f8fa58b91d3af6c9c991f63962d3/Kahoot.jpg>
<http://premio.fad.es/media/proyectos/cb79f8fa58b91d3af6c9c991f63962d3/Contenidos tecnología cuarto barrio 3º ESO.jpg>
<http://premio.fad.es/media/proyectos/cb79f8fa58b91d3af6c9c991f63962d3/Contenidos Música quinto barrio 3º ESO.jpg>
<http://premio.fad.es/media/proyectos/cb79f8fa58b91d3af6c9c991f63962d3/Contenidos Lengua primer barrio 2º ESO.jpg>
<http://premio.fad.es/media/proyectos/cb79f8fa58b91d3af6c9c991f63962d3/Bienvenida página web.jpg>
<http://premio.fad.es/media/proyectos/cb79f8fa58b91d3af6c9c991f63962d3/Aula de música.jpg>
<http://premio.fad.es/media/proyectos/cb79f8fa58b91d3af6c9c991f63962d3/Aula de música 2.jpg>
<http://premio.fad.es/media/proyectos/cb79f8fa58b91d3af6c9c991f63962d3/Almuerzo.jpg>
<http://premio.fad.es/media/proyectos/cb79f8fa58b91d3af6c9c991f63962d3/batalla2.jpg>
<http://premio.fad.es/media/proyectos/cb79f8fa58b91d3af6c9c991f63962d3/Quizziz3.jpg>
<http://premio.fad.es/media/proyectos/cb79f8fa58b91d3af6c9c991f63962d3/Quizziz2.png>
<http://premio.fad.es/media/proyectos/cb79f8fa58b91d3af6c9c991f63962d3/Quizziz.png>
<http://premio.fad.es/media/proyectos/cb79f8fa58b91d3af6c9c991f63962d3/Plickers3.JPG>
<http://premio.fad.es/media/proyectos/cb79f8fa58b91d3af6c9c991f63962d3/Plickers2.JPG>
<http://premio.fad.es/media/proyectos/cb79f8fa58b91d3af6c9c991f63962d3/Plickers.JPG>
<http://premio.fad.es/media/proyectos/cb79f8fa58b91d3af6c9c991f63962d3/Personaje SatiroM.jpg>
<http://premio.fad.es/media/proyectos/cb79f8fa58b91d3af6c9c991f63962d3/Personaje SatiroH.jpg>
<http://premio.fad.es/media/proyectos/cb79f8fa58b91d3af6c9c991f63962d3/Personaje GladiadorH.jpg>
<http://premio.fad.es/media/proyectos/cb79f8fa58b91d3af6c9c991f63962d3/Personaje Flamin.jpg>
<http://premio.fad.es/media/proyectos/cb79f8fa58b91d3af6c9c991f63962d3/Personaje AlquimistaM.jpg>
<http://premio.fad.es/media/proyectos/cb79f8fa58b91d3af6c9c991f63962d3/Personaje AlquimistaH.jpg>
<http://premio.fad.es/media/proyectos/cb79f8fa58b91d3af6c9c991f63962d3/Personaje Sacerdotisa.jpg>
<http://premio.fad.es/media/proyectos/cb79f8fa58b91d3af6c9c991f63962d3/Personaje GladiadorM.jpg>
<http://premio.fad.es/media/proyectos/cb79f8fa58b91d3af6c9c991f63962d3/Página web escenarios.jpg>
<http://premio.fad.es/media/proyectos/cb79f8fa58b91d3af6c9c991f63962d3/Página web cartas.jpg>
<http://premio.fad.es/media/proyectos/cb79f8fa58b91d3af6c9c991f63962d3/Página sobre el proyecto.jpg>
<http://premio.fad.es/media/proyectos/cb79f8fa58b91d3af6c9c991f63962d3/Página evolución de los personajes.jpg>
<http://premio.fad.es/media/proyectos/cb79f8fa58b91d3af6c9c991f63962d3/Página blog.jpg>
<http://premio.fad.es/media/proyectos/cb79f8fa58b91d3af6c9c991f63962d3/Inicio scratch 2º ESO.jpg>
<http://premio.fad.es/media/proyectos/cb79f8fa58b91d3af6c9c991f63962d3/gymkana12.jpg>
<http://premio.fad.es/media/proyectos/cb79f8fa58b91d3af6c9c991f63962d3/gymkana11.jpg>
<http://premio.fad.es/media/proyectos/cb79f8fa58b91d3af6c9c991f63962d3/gymkana10.jpg>
<http://premio.fad.es/media/proyectos/cb79f8fa58b91d3af6c9c991f63962d3/gymkana9.jpg>
<http://premio.fad.es/media/proyectos/cb79f8fa58b91d3af6c9c991f63962d3/gymkana8.jpg>
<http://premio.fad.es/media/proyectos/cb79f8fa58b91d3af6c9c991f63962d3/gymkana7.jpg>
<http://premio.fad.es/media/proyectos/cb79f8fa58b91d3af6c9c991f63962d3/gymkana6.jpg>
<http://premio.fad.es/media/proyectos/cb79f8fa58b91d3af6c9c991f63962d3/gymkana5.jpg>



Docente Educadora
Maestra Profesora



<http://premio.fad.es/media/proyectos/cb79f8fa58b91d3af6c9c991f63962d3/gymkana4.jpg>
<http://premio.fad.es/media/proyectos/cb79f8fa58b91d3af6c9c991f63962d3/gymkana3.jpg>
<http://premio.fad.es/media/proyectos/cb79f8fa58b91d3af6c9c991f63962d3/gymkana2.jpg>
<http://premio.fad.es/media/proyectos/cb79f8fa58b91d3af6c9c991f63962d3/gymkana.jpg>
<http://premio.fad.es/media/proyectos/cb79f8fa58b91d3af6c9c991f63962d3/Edpuzzle2.png>
<http://premio.fad.es/media/proyectos/cb79f8fa58b91d3af6c9c991f63962d3/Edpuzzle.png>
<http://premio.fad.es/media/proyectos/cb79f8fa58b91d3af6c9c991f63962d3/Contenidos valores éticos primer barrio 2º ESO.jpg>