

PROCESO	SALIDA	18008968 - Sierra Nevada
		2023/18008968/M000000000051
		Fecha: 27/01/2023 13:35:52

DOCUMENTO	ENTRADA	Consejería de Desarrollo Educativo y Formación Profesional. JdA.
		@ries: 202399900933280
		Fecha: 27/01/2023 13:35:54

DISCOVERING BY CHALLENGES



“No crecemos cuando las cosas son fáciles, crecemos cuando enfrentamos retos”

SALIDA	18008968 - Sierra Nevada
	2023/18008968/M000000000051
	Fecha: 27/01/2023 13:35:52

ENTRADA	Consejería de Desarrollo Educativo y
	Formación Profesional. JdA.
	@ries: 202399900933280
	Fecha: 27/01/2023 13:35:54

1. TÍTULO DEL PROYECTO

El proyecto se desarrollará de forma presencial.

2. TÍTULO DEL PROYECTO

Discovering by Challenges

3. JUSTIFICACIÓN

El ser humano es curioso por naturaleza sobre todo a edades más tempranas. Recuerdo de niña jugar al juego de las pistas. Mi hermano mayor me escondía pistas por toda la casa y yo debía ir siguiéndolas hasta descubrir la sorpresa. Esta actividad creaba en mí mucho interés, motivación, nerviosismo y ganas de aprender.

Hoy en día, en una sociedad en la que el alumnado vive con todo al alcance de su mano (es la generación Google), necesitan una dosis extra de motivación para "buscar" algo nuevo.

En años anteriores, la educación centraba todos sus esfuerzos en potenciar capacidades intelectuales. Los niños y los jóvenes participaban de un proceso de enseñanza en el que los conceptos y la estructuras eran el eje central. La participación estaba determinada por los límites impuestos por los educadores. Esta no siempre contemplaba todas las necesidades de los estudiantes.

Aunque la educación tradicional ha demostrado impacto positivo a lo largo de muchos años. Aún así la verdad es que se enfrenta a un cambio radical, se enfrenta a la educación del siglo XXI.

Esta educación se caracteriza por enfocarse en el estudiante. Este es el centro, creador y desarrollador de todo el proceso de aprendizaje. Este último deberá dar respuestas a sus necesidades y sus intereses. De la mano con esto, los conocimientos obtenidos por los estudiantes nacen y se aplican en un contexto real, donde las problemáticas, la competencia y los retos son parte del día a día.

Es así como los retos de primaria se transforman en la puerta de entrada a un contexto social y cultural desde la educación. Estos retos desarrollan competencias intelectuales a su vez que dan cabida a habilidades blandas como adaptabilidad y el trabajo en equipo.

Cuando los retos se implementan en la educación de los niños se asegura una conexión estable y duradera con su entorno, además de un proceso educativo integral y completo.

Este proyecto trata de promover la curiosidad y el interés de en el alumnado por conocer cosas nuevas, datos curiosos, resolver problemas cotidianos...En definitiva, hacerles partícipes de su proceso de aprendizaje de una forma divertida agudizando la lógica.

4. ALUMNADO DESTINATARIO

Es para alumnos del tercer ciclo

SALIDA	18008968 - Sierra Nevada
	2023/18008968/M000000000051
	Fecha: 27/01/2023 13:35:52

ENTRADA	Consejería de Desarrollo Educativo y Formación Profesional. JdA.
	@ries: 202399900933280
	Fecha: 27/01/2023 13:35:54

5. OBJETIVOS

- Utilizar la lógica y el pensamiento crítico para resolver los diferentes retos que se les proponen.
- Incentivar la motivación y el sentimiento de "aprender para aprender" del alumnado.
- Promover la relación entre iguales (habilidades sociales) respetando las normas : respetar el turno de palabra, repartir las tareas de forma equitativa...
- Desarrollar actitudes y hábitos de tipo cooperativo y social basados en el juego limpio, la solidaridad, la tolerancia, el respeto y la aceptación de las normas de convivencia, ofreciendo el diálogo en la resolución de problemas y evitando discriminaciones por razones de género, culturales y sociales.
- Utilizar las TIC como recurso de apoyo para acceder, indagar y compartir información relativa a la actividad.
- Conocer nuevas aplicaciones digitales que les ayuden a la consecución de sus retos.
- Utilizar la imaginación y la creatividad para crear sus propios retos a partir de un ejemplo.

La cercanía del alumnado con su paso al instituto hace que este tipo de metodología sea muy necesaria en el tercer ciclo.

Crear personas que puedan pensar con lógica, ser capaces de dar distintas soluciones y poder resolver un reto o problema que se les presente en la vida es primordial.

Por eso la elección de este ciclo y estos objetivos.

6. CONTENIDOS

Los contenidos trabajados en este proyecto son los siguientes:

-Escritura creativa: entender un texto y saber cómo escribirlo narrando de forma divertida o creando intriga.

SALIDA	18008968 - Sierra Nevada
	2023/18008968/M000000000051
	Fecha: 27/01/2023 13:35:52

ENTRADA	Consejería de Desarrollo Educativo y Formación Profesional. JdA.
	@ries: 202399900933280
	Fecha: 27/01/2023 13:35:54

- **Plantear un problema y solución:** saber emplear las estrategias para resolverlo.
- Trabaja la memoria, la concentración y la lógica.
- Desarrollo del pensamiento crítico: saber cómo dar nuestro punto de vista ante una situación y entender las diferentes variedades de pensamiento.
- Trabaja los valores y el respeto hacia otras personas y culturas.
- Organización del espacio: esquemas, síntesis, resúmenes, palabras clave..
- Uso de las operaciones básicas: suma, resta, multiplicación y división.
- Desarrollo de la competencia digital.

7. ACTUACIONES PREVISTAS

Una experiencia didáctica que trabaje con ABR, suele estar compuesta de una serie de fases o etapas claramente diferenciadas:

1. Elección del tema.

De forma consensuada entre el docente y el grupo clase, se plantea un tema atractivo cuya resolución supone un reto para el alumnado. En esta primera etapa, puede sugerirse un tema genérico: inmigración, desempleo, pobreza, medioambiente, etc.

2. Brainstorming.

Puesta en común con los alumnos, donde estos pueden formular preguntas y sugerir propuestas e ideas. De este modo, se va perfilando y acotando el tema hasta llegar a un reto concreto cercano a los chicos y chicas, por ejemplo: soluciones de reciclaje en el barrio donde se ubica el centro escolar.

3. Búsqueda de soluciones.

Realizando la investigación y acciones necesarias, los alumnos y alumnas deben encontrar una solución factible y eficaz al reto planteado.

4. Exposición del trabajo.

Se presentan los resultados, ya sea en el aula, el centro escolar o, incluso, en alguna dependencia del barrio, como un centro de cultura. Para conseguir difusión, se puede grabar un vídeo o crear un blog.

SALIDA	18008968 - Sierra Nevada
	2023/18008968/M000000000051
	Fecha: 27/01/2023 13:35:52

ENTRADA	Consejería de Desarrollo Educativo y
	Formación Profesional. JdA.
	@ries: 202399900933280
	Fecha: 27/01/2023 13:35:54

El trabajo de los alumnos es evaluado, pudiéndose optar por sistemas de coevaluación y autoevaluación.

Teniendo en cuenta estas fases:

1. Se introducirá al alumnado la forma de trabajar con esta metodología.
2. Se utilizarán retos como ejemplo para empezar a trabajar con ellos.
3. Se les facilitarán las herramientas necesarias para resolverlos y para poder crearlos.
4. Se dedicarán las mismas sesiones a su aprendizaje que al diseño del mismo.

8. CALENDARIO DE APLICACIÓN

El desarrollo de la experiencia está pensado, inicialmente, para las 8 sesiones de las que consta el programa Profundiza. Las sesiones serán de 3 horas, una tarde a la semana, preferiblemente la de los martes.

9. METODOLOGÍA DE TRABAJO

Para poder llevar a cabo el siguiente proyecto, debemos tener en cuenta como trabajar en esta metodología:

- El docente plantea el tema y se abre el debate de varias cuestiones relacionadas: por ejemplo, de temas como el medio ambiente, el desempleo o hábitos saludables.
- Después de seleccionar el tema, se dará pie a que los alumnos realicen una lluvia de ideas para invitarles a la reflexión y así llegar a una pregunta relevante, que tiene que ser de su interés y en la que se visualicen posibles mejoras sociales para una comunidad.
- Desarrollo del reto y búsqueda de soluciones: se utilizarán recursos y TIC para investigar y buscar información. Se formularán preguntas a las que tendrán que buscar respuestas con la ayuda de dispositivos, blogs, vídeos, etc.
- Comprobación de que la solución elegida se puede aplicar en entornos reales. ¿Es viable la solución elegida por los alumnos?
- Plasmar y difundir las observaciones y los resultados en un blog, ya sea en formato textual o audiovisual.
- Evaluación y autoevaluación: por un lado, el profesor evaluará de forma continua el proyecto. Y, por otro lado, fomentará a los estudiantes a que se autoevalúan con la ayuda de algún diario de aprendizaje. La aceptación de errores será también parte del aprendizaje.

SALIDA	18008968 - Sierra Nevada
	2023/18008968/M000000000051
	Fecha: 27/01/2023 13:35:52

ENTRADA	Consejería de Desarrollo Educativo y
	Formación Profesional. JdA.
	@ries: 202399900933280
	Fecha: 27/01/2023 13:35:54

Recursos personales

Personal del centro con Perfil en Lengua Extranjera y formación en ABP y Escape Rooms.

Recursos materiales

- Un aula con acceso a internet y pizarra digital.
- 16 ordenadores de sobremesa, portátiles o tablets.
- Herramientas digitales que vamos a usar para los retos:
 1. Genialy: para poder presentar retos y pasos a seguir.
 2. Canva: crear infografías con los pasos.
 3. Youtube: canciones, vídeos...
 4. Power Point: hacer presentaciones.
 5. Web BeChallenge: web de organización de retos
 6. Mentimeter: autoevaluación.
 7. Wordcloud: mensaje de nubes de palabras.

11. CRITERIOS E INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL PROYECTO

CRITERIOS	INDICADORES
Participar activamente en las 8 sesiones de las que consta el programa, así como asistir al acto de clausura.	Participa activamente en las 8 sesiones de las que consta el programa y asiste al acto de clausura.
Justificar debidamente las faltas de asistencia.	Justifica debidamente las faltas de asistencia
Utilizar la lógica y el pensamiento crítico para resolver los diferentes retos que se les proponen.	Utiliza la lógica y el pensamiento crítico para resolver los diferentes retos que se les proponen.
Incentivar la motivación y el sentimiento de "aprender para aprender" del alumnado.	Incentiva la motivación y el sentimiento de "aprender para aprender" del alumnado.
Promover la relación entre iguales (habilidades sociales) respetando las normas: respetar el turno de palabra, repartir las tareas de forma equitativa...	Promueve la relación entre iguales (habilidades sociales) respetando las normas: respetar el turno de palabra, repartir las tareas de forma equitativa...
Desarrollar actitudes y hábitos de tipo cooperativo y social basados en el juego limpio, la solidaridad, la tolerancia, el respeto y la aceptación de las normas de convivencia, ofreciendo el diálogo en la resolución de problemas y evitando discriminaciones por razones de género, culturales y sociales.	Desarrolla actitudes y hábitos de tipo cooperativo y social basados en el juego limpio, la solidaridad, la tolerancia, el respeto y la aceptación de las normas de convivencia, ofreciendo el diálogo en la resolución de problemas y evitando discriminaciones por razones de género, culturales y sociales.
Utilizar las TIC como recurso de apoyo para acceder, indagar y compartir información relativa a la actividad.	Utiliza las TIC como recurso de apoyo para acceder, indagar y compartir información relativa a la actividad.
Utilizar la imaginación y la creatividad para crear sus propios retos.	Utiliza la imaginación y la creatividad para crear sus propios retos.

12. DATOS PERSONALES

María del Carmen Rodríguez Castillo

14632478Q

CEIP SIERRA NEVADA

Granada

676637594

carmen.rodriguez@ceipsierranevada.org

5º de Primaria (y especialista de inglés en 1º y 2º de primaria)

Lengua Extranjera Inglés

13. BREVE DESCRIPCIÓN DE LA FORMACIÓN PARA LA TEMÁTICA DE ESTE PROYECTO.

SALIDA	18008968 - Sierra Nevada
	2023/18008968/M000000000051
	Fecha: 27/01/2023 13:35:52

ENTRADA	Consejería de Desarrollo Educativo y Formación Profesional. JdA.
	@ries: 202399900933280
	Fecha: 27/01/2023 13:35:54

De acuerdo con mi historial formativo de Séneca tengo cursos de :

Escape Room
Apps digitales
ABP y ABR
Gamificación
Aprendizaje Servicio

He hecho varios cursos por mi cuenta de Escape rooms y retos y también de Gamificación.

Me gusta mucho informarme y formarme sobre esta nueva metodología, que incluye mezcla de otras cuantas.

14. BREVE DESCRIPCIÓN DE LA INFORMACIÓN COMPARTIDA EN RELACIÓN CON LA TEMÁTICA DE ESTE PROYECTO, ASÍ COMO DE LAS EXPERIENCIAS PREVIAS EN EL DESARROLLO DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN EN EL AULA.

No tengo ninguna experiencia como formadora o como desarrolladora de proyectos de investigación. Pero sí he implementado otros cursos este tipo de metodologías entre mi alumnado para enseñarles el idioma de una forma más motivante.

Mari Carmen Rodríguez

CEIP SIERRA NEVADA