

RESCUE ME, MARIO!



VICTOR CEBOLLADA MARCEN

INDICE

1. Título o denominación.....	3
2. Autoría de la iniciativa (datos del docente o equipo).....	3
3. Adecuación de la iniciativa al proyecto educativo del centro.....	3
4. Breve descripción de la iniciativa (objetivos, proceso, metodologías, materiales, competencias básicas/clave, uso de las TIC, etc.).....	4
5. Criterios de evaluación y resultados obtenidos o previstos e identificación de mejoras (repercusión docente, contenido innovador, beneficiarios, etc.).....	8
6. Identificación de las necesidades docentes a las que da respuesta la iniciativa...	9

1. TITULO O DENOMINACION.

Nuestro proyecto se titula RESCUE ME, MARIO!

Este proyecto nace con la inquietud de presentarnos en la Science Fair Aragón 2023, una meta que teníamos presente desde nuestra entrada en el modelo de bilingüismo BRIT Aragón.

Así que ante la necesidad pertinente de trabajar de manera globalizada e interdisciplinar, bajo los intereses de nuestro alumnado y a través de los ámbitos del Aula del Futuro, el equipo BRIT de 5º de Primaria comenzamos una gran aventura llena de magia y pasión por el aprendizaje.

2. AUTORIA DE LA INICIATIVA (DATOS DEL DOCENTE O EQUIPO).

El equipo impulsor de este proyecto son:

- **Ana Robres Goicoechea:** maestra especialista de inglés C1 y coordinadora BRIT del CEIP Gascón y Marín y **Víctor Cebollada Marcén:** maestro bilingüe y jefe de estudios del CEIP Gascón y Marín (Curso: 2022/23)
- Clase de 5º de Primaria: **Daniela, Ignacio, Alba, Martina, Leo, Lara, Lucía, Sofía, Alexia, Dylan, Javier, Saúl, Manuel, Emma, Ainara, Rebeca, Josué, Diana, Samuel, Marcelo, Khristopher, Ainhoa y Gabriel.**

3. ADECUACION DE LA INICIATIVA AL PROYECTO EDUCATIVO DEL CENTRO.

Friendly School es el título del proyecto educativo del CEIP Gascón y Marín en el curso 2022/23, un proyecto que entre sus pilares se encontraba el bilingüismo y las metodologías activas.

Promovía la iniciativa de nuestros alumnos, el trabajo interdisciplinar y la adquisición de competencias para la vida, entre otros aspectos, por lo que el desarrollo de Rescue Me, Mario! estaba justificado y demostraba que la practica docente debe romper las paredes de las aulas para que el alumnado decida, sea participe activo de su aprendizaje y sea consciente de que con esfuerzo se puede conseguir lo impensable.

Además de trabajar en equipo conjuntamente pasando por todas las etapas del Aula del Futuro INVESTIGA, EXPLORA, INTERACTUA, DESARROLLA, CREA y PRESENTA de manera consciente impulsando las potencialidades individuales de cada alumno y alumna que le hace ser protagonista de un gran proyecto. Por ello en el apartado de autoría, ellos deben aparecer.

4. BREVE DESCRIPCION DE LA INICIATIVA (OBJETIVOS, PROCESO, METODOLOGIAS, MATERIALES, COMPETENCIAS BASICAS/CLAVE, USO DE LAS TIC, ETC.).

La fórmula perfecta para la enseñanza no existe porque el aprendizaje es personalizado, cada uno de nosotros tenemos distintas capacidades e intereses que desvirtúan la idea de talla única en el ámbito de la educación.

Por ello la iniciativa de este proyecto surge de la necesidad de involucrar a todo el grupo clase en el desarrollo de un producto final.

El artista tuvo su hueco, el orador tuvo su oportunidad, el científico investigó o el escultor nos brindó de las mejores piezas para nuestra maqueta.

Un grupo de niños y niñas que INVESTIGARON para llevar a cabo la hipótesis de nuestro experimento, EXPLORARON las distintas opciones para conseguirlo, INTERACTUARON para llegar a acuerdos, DESARROLLARON pequeños bocetos e ideas para la consecución del objetivo , CREARON el producto final y PRESENTARON su trabajo al resto de compañeros.

A lo largo del proceso trabajamos en cada uno de los ámbitos de las Aulas del Futuro.

Temporalización

Todo el proceso se realizó durante el tercer trimestre

MARZO	ABRIL	MAYO	JUNIO
Inicio: contextualización, elección de la temática	Desarrollo: comenzamos a investigar, crear e interactuar	Producto final: nos centramos en todo lo relacionado con el contenido curricular y comienzan la parte de presentación	Evento y evaluación (propuestas de mejora)

Objetivos de la actividad

Los objetivos principales para la actividad fueron los siguientes:

- Enfatizar y trabajar las habilidades orales y escritas en inglés, al igual que el método científico.
- Proporcionar un enfoque para que los estudiantes apliquen las habilidades y los conceptos aprendidos en Ciencias, Plástica e Inglés.

- Mostrar a nuestros alumnos y alumnas la oportunidad de reconocer y promover el interés en las ciencias y el trabajo colaborativo.

Teniendo como fondo la ayuda a la consecución de los objetivos actuales LOMLOE de Primaria:

- b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.
- f) Adquirir en, al menos, una lengua extranjera la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas.
- h) Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura
- j) Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.

Contenidos trabajados

Al ser un proyecto interdisciplinar trabajamos a la vez distintos contenidos de distintas áreas, siendo los siguientes:

Plástica

- Colores: rojo, naranja, amarillo, verde, azul, violeta... Paisajes: cielo, mar, aire, agua...
- Líneas: rectas, curvas, onduladas, en zigzag
- Formas: círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo...

Ciencias

- Materia: masa y volumen
- Densidad.
- Fuerzas y sus efectos
- Fuerzas y movimiento
- Tipos de aeronaves
- El método científico

Inglés

- Estructuras clave: preguntas
- Vocabulario: adjetivos, sustantivos, verbos...
- Habilidades orales: presentación.
- Habilidades de escritura: partes de una historia

Unos contenidos trabajados para consecución de todas las competencias clave (*Competencia en comunicación lingüística, Competencia plurilingüe, Competencia matemática en ciencia, tecnología e ingeniería, Competencia Digital, Competencia personal, social y de aprender a aprender, Competencia ciudadana, Competencia emprendedora y Competencia en conciencia y expresión culturales*) y el principal desafío educativo para el Siglo XXI: **Proyecto Colectivo.**

Recursos y Herramientas utilizados.

- + Para la realización de la maqueta utilizamos los siguientes materiales: cartón, plastilina, papel de forrar y rotuladores
- + Para la realización de los lapbooks: folios, rotuladores, pinturas y nuestras tablets.

Además en nuestra plataforma Aeducar creamos un mosaico en el que incluimos recursos interactivos, actividades H5P y documentación de apoyo.

En estos recursos incluimos plataformas como **Youtube, Genial.ly y Blogger.**

Desarrollo de la actividad

Nuestra principal seña de identidad fue la interdisciplinariedad en el desarrollo de este proyecto.

Previo a comenzar los maestros pensamos en ofrecer a nuestros alumnos un planteamiento original con temática actual, que englobara a todas las áreas de habla inglesa y fuera acorde a nuestra programación didáctica.

Y haciendo unión de todo esto surgió Rescue me, Mario!, la princesa Peach ha sido secuestrada por Bowser y encarcelada en una torre del castillo, Mario quiere rescatarla con su aeronave.

¿Cuántos globos de helio se necesitan para hacerlo volar hasta Peach y rescatarla?

Tras consultar con nuestro alumnado su opinión sobre nuestra idea, nos pusimos manos a la obra con la realización de los pasos, comenzando a mitad del segundo trimestre hasta la fecha del evento.

Durante las clases de Inglés con los desdobles con Ana, trabajamos las habilidades escritas para la redacción de historias que contextualizan nuestro proyecto, trabajando previamente las partes de un historia, nexos de unión y estructura narrativa.

En estas sesiones también trabajamos las habilidades orales para su exposición.

En las clases de Science estudiamos todo lo relacionado con los contenidos de la materia, buscamos información para nuestra justificación científica teniendo en cuenta la búsqueda efectiva en distintos navegadores y contrastando información para conseguir la veracidad de lo escrito, sobre el descubrimiento del helio, sus propiedades y sus usos.

Una vez escogida la información adecuada, el siguiente paso era la realización de los lapbooks con mini talleres de lettering.

En Arts a través de instrucciones muy claras comenzamos a moldear con plastilina especial todo tipo de figuras relacionadas con el tema. Además de ir creando todo el atrezzo exterior

del castillo que escondía las explicaciones mediante ventanas ocultas escritas a ordenador que nos servían como apoyo visual a lo explicado oralmente.

Tras tener todo más o menos realizado comenzamos nuestro trabajo sobre el método científico, conociendo sus pasos, completando todos los apartados y haciendo pruebas para saber si nuestra hipótesis era cierta.

PREGUNTA: ¿Cómo podemos hacer volar la nave de Mario?

MATERIALES: Helio, globos, cuerda y nave.

CONDICIONANTES: 1Kg necesita 200 globos para volar y un globo tiene 0.056 m³ (Helium) y la fuerza de gravedad del peso de la nave con Mario y Peach.

HIPÓTESIS: Mario necesita tres globos para hacer volar su nave para rescatar a Peach.

EXPERIMENTO: Hinchar los globos con helio y observar si la nave puede subir hasta la torre.

La propia clase eligió a sus compañeros representantes para llevarlo a la Feria de Ciencias a través de sus votos. Ellos mismos eran conscientes de qué habilidades debían tener estas personas elegidas.

Las **metodologías** que han tenido cabida durante el proceso son:

- Aprendizaje colaborativo: trabajamos en equipo donde todo alumno tuvo un cometido para un producto final.
- Enseñanza por competencias: cada alumno y alumna desarrollaron sus competencias para una implicación real de las mismas.
- Aprendizaje basados en retos: al alumnado se le planteó un reto que han tenido que resolver (experimento)
- Design Thinking: hemos basado nuestra experiencia en los cuatro principales pasos de este método (experiencia del usuario, creatividad, selección y diseño/ejecución).
- Método Científico: para el desarrollo del experimentos trabajamos todas las etapas del método científico para conseguir resolver la problemática de Mario.
- Aula del Futuro: nos adentramos en los distintos ámbitos de las nuevas aulas del futuro que son la tendencia más actual de enseñanza.

Todo una serie de metodologías que estuvieron bajo el paraguas de juego y la gamificación del Universo de Mario Bros que ha sido un gran factor de motivación.

Las **TIC** estuvieron presentes con la utilización de los distintos dispositivos del centro para la búsqueda segura de imágenes y de información, la creación del vídeo de contextualización del proyecto, la creación de los distintos lapbooks con la inserción de los códigos QR, la creación del cuestionario de evaluación Quizizz y la presentación Genial.ly, todo ello por parte de nuestro alumnado.

5. CRITERIOS DE EVALUACION Y RESULTADOS OBTENIDOS O PREVISTOS E IDENTIFICACION DE MEJORAS (REPERCUSION DOCENTE, CONTENIDO INNOVADOR, BENEFICIARIOS, ETC.).

Los **criterios de evaluación** principalmente trabajados en el inicio del ciclo marcados por la LOMLOE fueron los siguientes:

- 1.1. Utilizar recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura y eficiente, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual, en equipo y en red, reelaborando y creando contenidos digitales sencillos.
- 2.3. Diseñar y realizar experimentos guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando diferentes técnicas de indagación y modelos, empleando de forma segura los instrumentos y dispositivos apropiados, realizando observaciones y mediciones precisas y registrándolas correctamente.
- 2.4. Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas, a través del análisis y la interpretación de la información y los resultados obtenidos, valorando la coherencia de las posibles soluciones y comparándolas con las predicciones realizadas.
- 3.1. Plantear problemas de diseño que se resuelvan con la creación de un prototipo o solución.
- 5.2. Establecer conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural, social y cultural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen. digital, evaluando necesidades del entorno y estableciendo objetivos concretos.

Los resultados obtenidos en la evaluación curricular del alumnado con la realización del proyecto fue muy satisfactoria, la unión de todas las áreas bilingües e inglés determinaron que el trabajo conjunto con un mismo punto de unión ayudaron a la adquisición del contenido de las distintas áreas siendo la involucración de todo el alumnado un éxito, pudiendo destacar determinados alumnos no sobresalientes en las áreas que se han sentido implicados en contenidos que ellos se consideraban no resolutivos llegando a sobresalir con sus habilidades TIC, en su destreza manual a la hora de construir o en su gran capacidad imaginativa para crear la historia.

Un trabajo que nos ha demostrado a los docentes la posibilidad de buscar un fin común que englobe a las distintas áreas construyendo juntos un proyecto que implica mucha coordinación docente.

Por supuesto ante la primera incursión en un trabajo tan colaborativo desde nuestro centro, son muchas las propuestas de mejoras que nos han surgido.

Son las siguientes:

- Necesidad de ampliar el tiempo de desarrollo de la actividad.

Un trabajo tan costoso y eficiente nos hubiera permitido alargar el proyecto más tiempo.

- Planificación y planteamiento del proyecto y forma de enseñanza desde el principio de curso como actividad asegurada. (Estaba planteado desde Septiembre pero como posibilidad)

Al ser un centro BRIT - Aragón nuestra meta era desarrollar al máximo el bilingüismo y así lo contemplábamos en nuestro Proyecto Educativo de Centro siendo la participación en la Science Fair una meta cuándo el programa bilingüe llegara a tercer ciclo,

- Implementación de la participación en la Science Fair como proyecto de centro anual.

La gran experiencia vivida y los resultados tan satisfactorios conseguidos nos invita a implantar la participación en este evento como una actividad fija a desarrollar todos los años.

- Formación específica en las metodologías activas como trabajos colaborativos interdisciplinares y método científico como parte de nuestro Proyecto de Formación de Centro.

Este proyecto nos ha permitido comprobar que la formación en todas las metodologías expuestas con anterioridad es una necesidad de nuestro centro que debe estar contemplado en nuestro Proyecto de Formación de Centro

- Creación de un grupo de trabajo de docentes para la fabricación de materiales que nos ayuden a trabajar el método científico en todas nuestras aulas.

El método científico es una metodología que aparece en AICLE y que es una base del modelo bilingüe aragonés lo que nos indica que debe estar presente a lo largo de todos los cursos, especialmente en las áreas científicas.

- Trabajar el método científico desde infantil a primaria.
- Implementación progresiva de los ámbitos del Aula del Futuro en las aulas.

Las Aulas del Futuro nos permiten plantear actividades de distinta naturaleza que implica la participación de todo el alumnado activamente.

En este link podéis encontrar más información para ver con claridad como este proyecto se adapta a esta nueva tendencia educativa.

<https://auladelfuturo.intef.es/que-es-el-aula-del-futuro/>

El contenido innovador de la propuesta está presente a lo largo de todo este documento que ha tenido unos claros beneficiarios que son los chicos y chicas del CEIP Gascón y Marín, concretamente nuestra aula de 5º de Primaria.

Unos beneficiarios que se harán extensibles al resto de aulas con las propuestas de mejora que se han presentado y planteado para el funcionamiento del centro.

Además el profesorado y toda la Comunidad Educativa se ha beneficiado de este primer paso del cambio porque las familias también han sido un factor importante para que todo haya sido posible.

6. IDENTIFICACION DE LAS NECESIDADES DOCENTES A LAS QUE DA RESPUESTA LA INICIATIVA.

Friendly School es el proyecto educativo de nuestro centro, un proyecto que alberga diferentes pilares entre los que se encuentra el bilingüismo y las metodologías activas.

Comenzamos en el bilingüismo de manera excepcional al resto de los centros escolares por la necesidad de incorporación de nuestro alumnado a este programa bajo la gran demanda de las familias, incorporando en el mismo año el programa BRIT Aragón en 4 cursos a la vez (dos de infantil y dos de primaria) dejando entrever que había una gran necesidad de trabajo por parte del profesorado bilingüe ante la ausencia de experiencia en el programa y materiales.

Por ello se marco que una de las metas que debíamos tener presente era la participación de nuestro centro en la Science Fair cuándo llegará nuestro bilingüismo a tercer ciclo.

La participación en un evento donde brillaban durante años los centros veteranos British Council era un reto para nuestra Comunidad Educativa para demostrar que la necesidad del CEIP Gascón y Marín a la incorporación del programa bilingüe estaba presente y su desarrollo iba a ser un beneficio para sus alumnos demostrando que ante un comienzo difícil se conseguiría equiparar nuestro nivel de inglés al de los otros centros veteranos.

La sola participación y el desarrollo de un proyecto tan ambicioso ya era nuestra meta y se consiguió, pero el recibir el premio Mención de Honor Río Ebro fue el mayor éxito que podíamos conseguir y lo conseguimos.

Esa necesidad de demostrar que PODÍAMOS nos clarificó que el trabajo interdisciplinar y colaborativo entre docentes era un éxito y había venido para quedarse.

Autor: Víctor Cebollada Marcén

Actualmente Asesor de Formación y Competencia Digital Docente en el Centro de Profesorado María de Ávila con experiencia como Jefe de estudios, Coordinador de Formación y Coordinación de Formación en el uso de Tecnologías para el Aprendizaje. Maestro de Educación Primaria Bilingüe y Educación Física con muchas ganas de aprender y seguir formándose.

Email: vcebolladam@gmail.com