

FORMULARIO DESARROLLO DE LA BUENA PRÁCTICA EDUCATIVA DESCRIPCIÓN DE LA BUENA PRÁCTICA¹ PROVINCIA IBÉRICA 2018-2019

Información General			
Centro educativo			
Nombre	Maristak Durango		
Dirección	Abasolo Kalea 6, Durango		
Etapas:			
PRIMARIA/INTANTIL:			
ESO/BACHILLERATO/CICLOS: Bachillerato			
OTROS:			
Equipos responsables:			
PRIMARIA/INTANTIL:			
ESO/BACHILLERATO/CICLOS:			
OTROS:			
Nombre y Apellidos de los participantes			
PRIMARIA/INTANTIL:			
ESO/BACHILLERATO/CICLOS: Aitziber Gómez			
OTROS:			
Contactos		Tfno.	946810058
		E-mail	agomez@maristak.com

1. Resumen Ejecutivo (máximo de 500 palabras):

Miguelón!!

Con la excusa de la salida anual a Atapuerca, se prepara un juego tipo "Skaperoom".

Se inicia la actividad con un vídeo en el que Miguelón nos cuenta que ha aparecido, sin saber cómo, en el Durango actual. Y necesita que le ayuden a volver a casa. Para conseguirlo, necesita abrir los candados que cierran una caja que guarda la clave para volver a su casa y a su época.

Para abrir esos candados, los alumnxs deberán superar todo tipo de pruebas, desde leer claves en las estrellas, hasta pintar pinturas rupestres, pasando por trueques, caza del mamut, ...

El objetivo de esta actividad es dar una entidad general, en las que participen las asignaturas de todos los ámbitos, a la salida, así como preparar a los alumnxs para lo que se van a encontrar en Atapuerca.

¹ Es necesario completar un formulario por cada Buena Práctica (una para Infantil-Primaria y otra para Secundaria-Bachillerato-Ciclos. En el caso de obras sociales, lo mismo, un formulario por cada Buena práctica presentada).

2. Planificación (Máximo 600 palabras)

Todos los años se hace una salida a Atapuerca con los alumnxs de 1º Bachillerato. Con la intención de darle un enfoque global a la salida y contextualizarla dentro de varias asignaturas (filosofía, biología y geología, cultura científica, ...) se preparó un juego de "SkapeRoom" donde el premio para todxs los participantes eran los permisos para asistir a la salida.

Utilizamos las tarde de los miércoles para pensar y perfilar las posibles pruebas. Y desde la coordinación de bachillerato junto con las profesoras de TICs, desarrollamos la parte digital.

Debían participar todas las asignaturas, por lo tanto, independientemente de que fueran alumnxs de ciencias o de letras, tenían que resolver pruebas de economía (trueque), dibujo técnico (pinturas rupestres), biología y geología (claves escritas con piedras), ...

Trabajamos con la plataforma digital BreakOutEdu y su caja con candados. Para poder pasar a la siguiente prueba debían superar la anterior. Todas las pruebas debían acabar con la obtención de una clave (numérica, de letras, de colores, de formas, ...) y esa clave les daba acceso a la siguiente prueba.

3. Desarrollo y ejecución de la Práctica: (Máximo 800 palabras)

La actividad se llevó a cabo a lo largo de una mañana.

Ese día se citó a todos los alumnxs a las 08:00 de la mañana en la entrada del salón de actos. La tarde anterior lo decoramos como si fuera una cueva, e hicimos pasar a los alumnxs con las luces apagadas, para intentar hacerles partícipes. Los docentes también nos caracterizamos para la ocasión, vistiéndonos con trajes de pieles, garrotes, huesos en la cabeza, ...

Una vez en el salón de actos, pusimos un vídeo en que se explicaba el objetivo de la actividad de ese día: Ayudar a Miguelón a volver a casa. Para ello, tenían que conseguir abrir unos candados que cerraban una caja con la llave de puerta interestelar que había traído a Miguelón a nuestro tiempo.

Se remarca que el trabajo debe hacerse en sus equipos base, y que todas las pruebas tienen una base cooperativa, con los roles de cada uno de los integrantes bien marcados.

Una vez finalizado el vídeo, los alumnxs fueron a sus aulas y comenzó la actividad.

La primera prueba que debían superar les daba el acceso a la plataforma BreakOutEdu y consistía en hacerse una fotografía caracterizados de humanos de la época de Miguelón y subirla a Instagram y etiquetando a @MaristakDurango.

Cuando cumplían con este apartado, se les daba el código de acceso a la plataforma y comenzaban con el resto de las pruebas.

Hubo pruebas de todo tipo, se muestran a continuación algunas de ellas:

- En la prueba de educación física tuvieron que cazar un mamut, debían formar una pirámide con sus cuerpos y el compañerx que estuviera arriba debía lanzar una pelota contra el mamut (un aro colgado del techo del gimnasio) si superaban la prueba, se les daba un código.
- En economía, tenían que hacer un trueque, cada grupo tenía que comerciar con el resto de compañerxs para conseguir una lista concreta de artículos (pieles, garrotes, cuentas, ...). Pero para poder completar la tarea tenían que encontrar a dos profesoras, expertas en trueque, ya que sin ellas

no podrían conseguir todos los objetos. La pista de donde encontrar a esas expertas estaba escondida en un Código QR pegado en una pared de la clase.

- En Dibujo y Ciencias, tenían que hacer negativos de sus manos como lo hacían los moradores de las cuevas de Altamira. Y para ello tenían unos materiales limitados: un vaso, unas pajitas y agua con tinte de colores.

Cada una de las pruebas terminaba con un código que debían introducir en la plataforma BreakOutEdu y daba acceso a la siguiente prueba.

Para finalizar la jornada, propusimos un Kahoot donde podían demostrar todo lo aprendido. El grupo ganador del Kahoot fue el encargado de abrir los candados de la caja.

Se pidió a los que fueran rellenando una ficha con los códigos que fueran descubriendo. Esos códigos (no todos los que salieron valían, tenían que buscar 5 de entre todos) servían para abrir la caja donde estaban los permisos para ir a la excursión. Para poder abrir la caja les reunimos a todos de nuevo en el salón de actos y un representante de cada grupo clase salía a abrir un candado. El premio obtenido fue para todos los estudiantes de 1º, independientemente de si acabaron primero o no.

4. Resultados de la práctica: (Máximo 300 palabras)

En general, la actividad fue muy positiva. Tanto los alumnxs como los profesorxs disfrutaron de la actividad. Se percataron tanto el alumnado como el profesorado, que los primeros meses en el centro trabajando en cooperativo habían tenido sus frutos.

Los puntos fuertes de la actividad fueron la implicación de los chavales y el soporte informático. Pero vimos algunos aspectos de mejora. Principalmente, los tiempos entre actividades y crear diferentes itinerarios de actividades para cada grupo clase, ya que algunos alumnxs se pasaban los códigos sin realizar la prueba.

Por esto mismo, en la edición de este año, vamos a crear itinerarios de pruebas diferentes en los distintos grupos clase.

5. Evaluación y revisión de la práctica: (Máximo 300 palabras)

La evaluación que hicieron los alumnxs de la actividad fue bastante positiva. Comentaron que era una forma diferente de aprender y que les había ayudado a ubicar Atapuerca y lo que allí iban a encontrar.

Así mismo, también decían que hubiera sido más divertido si dentro de cada grupo clase hubiera tenido una parte un poco más de competición, que hubiera animado más a los alumnxs a participar. Teniendo esta petición en mente, este año la actividad se diseñará de forma que salga un grupo ganador de cada grupo clase.

Dado que era una actividad de aspecto lúdico no hubo evaluación de los conocimientos adquiridos más allá del Kahoot que utilizamos para elegir a los grupos encargados de abrir el candado de su grupo clase.

6. Carácter Innovador de la práctica: (Máximo 200 palabras)

Consideramos esta actividad innovadora principalmente por dos motivos: el aspecto lúdico y la posibilidad de aplicarlo a cualquier ámbito.

Es una actividad interdisciplinar, en la que han de demostrar diferentes habilidades manuales, digitales, de cooperación, y de gestión de tiempo.

Este mismo formato puede utilizarse en una hora de clase o en una jornada. Todo depende del tipo de pruebas y su duración.

7. Enlaces y archivos correspondientes, como información complementaria sobre la práctica.

<https://www.breakoutedu.com/> <https://kahoot.com/> https://drive.google.com/file/d/1_-GHH-68kDUI1OwCemEWzkpZhtv5MLE/view?usp=sharing (video presentación)