

ACTIVIDAD: Proyecto de innovación educativa "Breakout Edu: descubrimos la inclusión"

PARTICIPANTES: 19 docentes y 180 estudiantes del IES Salvador Gadea.

OBJETIVOS:

OBJETIVO GENERAL:

Profundizar en la sensibilidad, la visión crítica, el concepto, los valores, las actitudes y las realidades de inclusión en nuestra comunidad educativa, de manera transversal a las materias y programas del centro.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

1. Dar a conocer figuras inspiradoras de inclusión, que puedan servir de modelo a nuestros estudiantes, docentes y comunidad educativa para relacionarse con las personas que nos rodean y para el desarrollo de proyectos personales superadores de posibles barreras.
2. Como equipo docente, compartir metodologías inclusivas y formarnos en cascada con enfoques comunes a los socios del proyecto europeo "No Man is an Island": gamificación (concretamente Breakout Edu), aprendizaje cooperativo, aprendizaje basado en proyectos y aprendizaje-servicio.
3. Reforzar la adquisición de competencias clave en nuestros estudiantes, innovando las propuestas pedagógicas para incorporar y consolidar aprendizajes transformadores.

CONTENIDOS:

En septiembre y octubre de 2019 los docentes se agruparon en cinco equipos y seleccionaron una persona que en su materia o rama de conocimiento hubiera supuesto un avance en la igualdad o la inclusión, una "figura inspiradora", es decir, una persona que, por su experiencia de superación de barreras, nos impulsara a ser más inclusivos y a llevar a cabo proyectos personales. Se priorizaron figuras inspiradoras de diferentes épocas de la historia y de diversas zonas geográficas, para aportar una visión más amplia de las realidades de la inclusión. Se elaboró conjuntamente un guión de biografía, para que la información sobre todas las figuras tuviera la misma estructura.

Durante los meses de noviembre y diciembre de 2019, se organizó formación en cascada, apoyada en las experiencias compartidas entre los socios del proyecto europeo "No Man is an Island". De este modo, los docentes participantes en este proyecto de innovación se han formado en gamificación (Breakout Edu), aprendizaje cooperativo, aprendizaje basado en proyectos y aprendizaje-servicio.

Cada docente decidió trabajar con uno o dos de los grupos a los que imparte clase. Los estudiantes investigaron sobre la figura inspiradora propuesta por su equipo de docentes, elaboraron elementos de apoyo a la biografía y comunicaron al resto de la clase los resultados obtenidos, mediante exposiciones orales con apoyo de Open Office.

Los estudiantes investigaron también sobre posibles pruebas de Breakout Edu y eligieron las que consideraban más adecuadas para su figura inspiradora y las características de la asignatura en que se realizaba este proyecto. Así, cada clase ha elaborado, con la ayuda del profesor, varias pruebas del Breakout. Las lenguas utilizadas en las pruebas han sido: valenciano, castellano, inglés, francés e italiano.

Se está creando un cortometraje de apoyo al Breakout Edu, que será subtitulado en inglés para su difusión al resto de socios del proyecto europeo "No Man is an Island". El Aprendizaje-Servicio es lo que da sentido a este proyecto: el Breakout definitivo, con las mejoras incorporadas, se hará para otros alumnos del centro, para familias y vecinos de nuestro municipio y en próximas movilizaciones del proyecto europeo "No Man is an Island".

PROGRAMA:

1ª FASE: Primer trimestre. Sesiones.
Preparación del proyecto por parte de los docentes: acciones, actividades, temporalización, coordinación.
Formación compartida por parte de los docentes.
Selección de los niveles y grupos en los que se realizará el proyecto.
Presentación del proyecto a los estudiantes.
Selección de la figura inspiradora que se trabajará en cada grupo.
Investigación en pequeños grupos sobre la figura inspiradora: biografía, contexto sociocultural, claves históricas...
Presentación a los compañeros de los resultados de las investigaciones.
Investigación en pequeños grupos sobre recursos para elaborar el Breakout Edu.
Presentación a los compañeros de los resultados de las investigaciones.
Reflexión y valoración.
Diseño y versión multilingüe de las pruebas del Breakout Edu.
Creación del guión del cortometraje de apoyo al Breakout Edu.

Se concluirá durante el segundo y tercer trimestre de 2019-2020.

Será presentado a los socios del proyecto europeo "No Man is an Island" durante la movilidad a la isla de Reunión (octubre 2020).

RECONOCIMIENTO:

Proyecto de innovación educativa reconocido por la Generalitat Valenciana.

http://www.dogv.gva.es/datos/2019/10/30/pdf/2019_10247.pdf

LUGAR Y FECHA:

IES Salvador Gadea, septiembre 2019 a junio 2020.

ENLACE:

<https://aules.edu.gva.es/moodle/course/view.php?id=25191>

(HABLAR CON CECILIA PARA ACTIVAR ACCESO DE INVITADOS CON CLAVE E INDICARLO AQUÍ)

GALERÍA DE IMÁGENES:

BIOGRAFÍAS





BREAKOUT EDU:



