



Del miedo también se aprende



Contenido

- 1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DEL CENTRO..... 2
- 2. SELECCIÓN DEL ÁREA DE MEJORA Y PLANIFICACIÓN..... 2
 - 2.1. Breve contextualización 2
 - 2.2. Proceso de autoevaluación realizado e identificación de las áreas de mejora (sistema de autoevaluación, fecha de autoevaluación, agentes internos y externos de la autoevaluación, plazos, etc.)..... 2
 - 2.3. Selección de las áreas de mejora: criterios aplicados y resultado de esta selección. Identificación y priorización de necesidades. Anticipación de resultados. 3
- 3. DESARROLLO DEL LA EXPERIENCIA DE CALIDAD 3
 - 3.1. Objetivos propuestos y abordados para cada área de mejora. Su relación con las áreas de mejora. Su traducción en actuaciones..... 3
 - 3.2. Procesos y procedimientos realizados para el desarrollo del plan..... 3
 - 3.3. Actuaciones realizadas: temporalización, y responsables concretos. Valoración y propuestas de mejora sobre las mismas. 21
 - 3.4. Equipo de mejora. Composición. Organización y coordinación. Seguimientos. 22
 - 3.5. Recursos materiales y personales empleados. Internos y externos..... 22
 - 3.6. Seguimiento del plan de mejora..... 23
- 4. RESULTADOS..... 24
 - 4.1. Evaluación del plan de mejora: cumplimiento de los objetivos en función de los criterios de evaluación establecidos en el plan inicial. Mejoras logradas. Evidencias. Vinculación con resultados académico-curriculares. Generalización de resultados a otras áreas-ámbitos..... 24
 - 4.2. Evaluación del proceso: relación con los objetivos, criterios de evaluación, instrumentos utilizados. 25
 - 4.2. Incidencias no previstas. Resultados no previstos..... 26
- 5.- CONCLUSIONES Y VALORACIÓN FINAL 28
- 6. PROSPECTIVA..... 29
 - 6.1. Ámbitos no abordados. Posible continuidad del Plan. Áreas afines. Posible creación de redes. 29
 - 6.2. Difusión del Plan. Presentación a premios o reconocimientos. 29
- ANEXOS..... 30

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DEL CENTRO.

NOMBRE DEL CENTRO	IES de Guardo
CÓDIGO DE CENTRO	34007159
DIRECCIÓN	Calle Río Ebro, 8
TELÉFONO	979851415
EMAIL	34007159@educa.jcyl.es
LOCALIDAD	Guardo. Palencia

2. SELECCIÓN DEL ÁREA DE MEJORA Y PLANIFICACIÓN

2.1. Breve contextualización

El IES de Guardo es un centro de Secundaria y Bachillerato ubicado en la montaña palentina, su situación geográfica condiciona el ambiente en el centro. Los jóvenes de la zona provienen de tres centros distintos de Primaria y otros centros rurales, cada uno de ellos con un perfil diferente al otro. Cuando estos alumnos acaban sus estudios de Primaria pasan todos al IES de Guardo ya que es la única oferta educativa en esta zona norte de la provincia.

Por otro lado, la mitad del profesorado del Centro es itinerante, no tiene su vivienda habitual en zonas cercanas al municipio, en muchos casos, ni siquiera en la misma provincia. Además, un alto porcentaje del claustro es interino.

Todo esto hace que el Centro sea una concentración de alumnos sin muchas opciones académicas y un grupo de profesores que en gran parte busca un destino más céntrico.

2.2. Proceso de autoevaluación realizado e identificación de las áreas de mejora (sistema de autoevaluación, fecha de autoevaluación, agentes internos y externos de la autoevaluación, plazos, etc.)

Los datos del curso 22/23 relacionados con la convivencia escolar señalaron un importante porcentaje de alumnos con dificultades para relacionarse con el resto del grupo que desembocaba en conflictos, malentendidos y en algunos casos, en peleas. Se constata una falta de integración del alumnado en los primeros cursos.

Así que, al comienzo del curso escolar la coordinadora de convivencia (Judith Valladares) realizó una autoevaluación a los alumnos de primer curso de ESO para conocer cuales eran los aspectos que más les preocupaban del comienzo de esta nueva etapa en el instituto. De los resultados obtenidos podemos extraer las siguientes conclusiones:

- ★ Preocupación por la dificultad de las materias.
- ★ Inquietud por el ambiente en la clase.
- ★ Desconocimiento de las normas del Centro.
- ★ Dificultad para relacionarse con otros alumnos que no fueran de su antiguo colegio.

Por otro lado, respecto al profesorado del Centro, en este caso la autoevaluación se realizó mediante una encuesta, los profesores estaban de acuerdo en afirmar que en los Centros de Secundaria se trabaja por departamentos como si el conocimiento se

alcanzara en compartimentos estancos. La mayoría de los docentes encuestados creen que es un error trabajar individualmente y que hay una falta de imbricación entre las materias.

Finalmente, desde nuestra experiencia docente hemos observado la carencia de una correcta expresión oral en los alumnos. En muchas ocasiones, los alumnos no se comunican correctamente y necesitamos espacios y actividades donde los alumnos practiquen tanto la comprensión como la expresión oral.

2.3. Selección de las áreas de mejora: criterios aplicados y resultado de esta selección. Identificación y priorización de necesidades. Anticipación de resultados.

La autoevaluación ha sido interna y sin protocolos y tras los resultados obtenidos descritos en el apartado 2.2 se ha decidido elegir la modalidad de **Plan de Mejora** para esta experiencia de calidad con **línea prioritaria 2** Implementación de modelos organizativos y metodológicos orientados a la inclusión educativa donde se extrapolan las siguientes áreas de mejora:

- ★ Trabajo interdisciplinar de las tareas.
- ★ Trabajo en grupos heterogéneos.
- ★ Comprensión y expresión oral.

3. DESARROLLO DEL LA EXPERIENCIA DE CALIDAD

3.1. Objetivos propuestos y abordados para cada área de mejora. Su relación con las áreas de mejora. Su traducción en actuaciones.

ÁREA DE MEJORA	OBJETIVOS ABORDADOS	ACTUACIONES
Trabajo interdisciplinar	Actuar desde los departamentos en una actividad común	Feria interdisciplinar sobre el conocimiento de Drácula
Trabajo en grupos heterogéneos	Participar activamente en la consecución de una meta común	Escape Room de Drácula
Comprensión y expresión oral	1. Interpretar lo que dicen otras personas, vídeos y/o audios 2. Expresar de forma verbal y no verbal un discurso oral.	Escape Room y Feria Interdisciplinar

3.2. Procesos y procedimientos realizados para el desarrollo del plan.

Desde el primer momento tuvimos claro que íbamos a realizar dos actuaciones que iban a versar sobre un tema literario. El motivo es que este año se ha creado un club de lectura en el IES y quisimos que todas las actividades tuviesen un hilo conductor.

Elegimos el libro de Drácula porque es un libro de literatura clásica pero que constantemente se va actualizando, hay numerosa novela juvenil con el tema vampírico y del que se han hecho numerosas películas, por lo tanto íbamos a tener numerosas fuentes de inspiración.

Además, buscamos un personaje potente y bastante incomprendido que pueda generar odios y simpatías.

PRIMERA ACTUACIÓN: ESCAPE ROOM DRÁCULA

CONTEXTUALIZACIÓN

Desde el año 2018 en el instituto de Guardo se viene realizando un Escape Room en el que desde distintos temas se aborda una actividad coral donde un grupo de alumnos realizan pruebas de ingenio para lograr salir de una sala.

Este año, el grupo de profesores que realizaba el Escape Room se ha visto reducido pero la actuación ha seguido adelante y ha funcionado.

El tema se eligió para tener un vínculo con el club de lectura que se ha creado en este curso escolar. Se eligió Drácula como punto de partida. La dificultad de hacer un Escape Room es identificar el lugar con el protagonista, Drácula, sabiendo que el personaje nunca se va a encontrar en la sala.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTUACIÓN

En el mes de noviembre se solicita un aula para comenzar a transformarla en el castillo de Drácula, es necesario trasladar algunas clases a otras aulas para que el aula 30 pueda quedar a nuestra disposición. Se comienza vaciando el aula y colocando unos puntales para dividir el aula, se busca la sensación de estar en un sitio distinto al que todos conocen.



Así estaba el aula el 22 de noviembre de 2023.

Una vez puestos los puntales por profesionales (gracias a Sergio, este año nos ha dicho que igual deja los puntales en el instituto) pudimos hacer efectiva la división de espacios cubriendo con cartones. Aprovechamos los antiguos telones para crear el efecto de tela en la pared. La chimenea empezó a tomar forma con restos del embalaje de las pantallas digitales.



El siguiente paso fue bajar los techos para crear una atmósfera más opresiva y evitar el techo con fluorescentes. Este efecto se logró colgando cortinas del antiguo edificio. Después se cubrió la parte de cartón con motivos típicos de un gran comedor. Lo hicimos con papel continuo y pintura.



La chimenea finalmente se forra con papel de imitación a mármol. Se va completando con mobiliario y decoración propia de un castillo.



Por otra parte, en la cripta nos encargamos de darla un aspecto tétrico. Para ello, la asociación AMGU nos prestó un ataúd.



Los alumnos de 2º de FP Básica junto con su profesor Marcos colocaron la iluminación, los distintos puntos de luz.



Los alumnos de Plástica de 3º ESO dirigidos por Goyo y Leire han colaborado con la realización de vidrieras con el retrato de Drácula que ayudaron a decorar el espacio.

Otro elemento importante fueron los crucifijos que realizaron los alumnos de Mantenimiento Electromecánico con su profesor Martín, para que los valientes que entraran en la sala estuvieran protegidos.



El resultado final de la sala con todos los elementos quedó así:



<https://youtu.be/lpU2cZfYPTg>

PRUEBAS

Las distintas pruebas tenían como misión encontrar lo que hace a Drácula un ser inmortal y salir de la sala en 20 minutos antes de que llegue Drácula y los cene a todos, para centrar la actividad a los alumnos se les presenta un vídeo introductorio.



https://youtu.be/Nm_k6rlEwrk?feature=shared

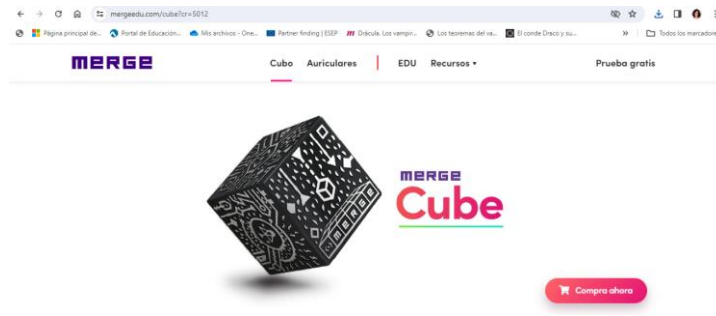
En el vídeo aparece Laura Blanco Merino antigua profesora del centro y compañera incansable del Escape Room hasta el año pasado interpretando a Mina Harker.

Una vez que los alumnos saben lo que tienen que hacer llega el momento de comenzar a buscar las pistas para conseguir entrar en la cripta de Drácula.
Las pruebas para describirlas las ponemos en el orden que a continuación se detalla, pero a la hora de realizar el Escape Room se puede hacer en otro orden.

PRUEBA 1

Prueba interactiva que consiste en escanear un cubo Merge, que permite sostener objetos en 3D usando una aplicación de móvil. En la mesa del comedor hay un código QR que se debe escanear con el dispositivo móvil que se ha escondido dentro de un libro. Al escanear nos lleva a la aplicación que necesitamos para ver sobre el cubo (se encontraba encima de un plato) cómo una planta carnívora se come una mosca.





<https://mergeedu.com/cube?cr=5012>



La palabra **MOSCA** es la clave alfabética que necesitan para abrir el pequeño cofre negro, en cuyo interior aparece el primer número para entrar en la cripta era el **3**.



PRUEBA 2:

En un cuadro que decora el comedor hay tres números camuflados entre el óleo, un 5, un 7 y un 6. Habrá que ordenar las cifras para conseguir el número **576**, que es la clave numérica para abrir el candado de la botella que está en la cubitera sobre la mesa del comedor.

Dentro de la botella hay un texto con unos símbolos, para saber qué dicen esos símbolos deberán encontrar el código para descifrar los símbolos que se encuentra debajo de una silla del comedor.

Con el código y el mensaje de la botella se darán cuenta de que sólo pueden resolverlo si lo emparejan en el espejo de la sala, como pista hay un cuadrado negro que es igual al del marco del mensaje.

El mensaje dice:

NÚMERO ESPEJO CINCO





PRUEBA 3:

Dentro de una bolsa de viaje, suponemos que es la de Jonathan Harker cuando fue invitado por Drácula para tratar de sus negocios en Londres, hay una caja rodeada con una cadena y sellada con un candado. La llave del candado está dentro de la copa de Drácula, una copa llena de pequeños camafeos que simulan ser sangre.

Una vez abierta la caja encuentran un antiguo texto de periódico en inglés donde explican quién es Vlad Tepes, llama la atención que la única parte a color es la bandera de **RUMANÍA**.

En la repisa de la chimenea hay un cuadro náutico con las banderas europeas y un número bajo ellas. EL número que está debajo de Rumanía es el **43**, esta es la clave que nos falta para poder abrir la cripta.



APERTURA DE LA CRIPTA

En sus idas y venidas por el salón de Drácula los participantes se han dado cuenta que en la pared del comedor hay una puerta secreta que sólo es posible abrir con un candado de cuatro dígitos. Para abrir el candado deberán ordenar correctamente los tres números (hay 6 posibles combinaciones), la combinación correcta será: **3543**



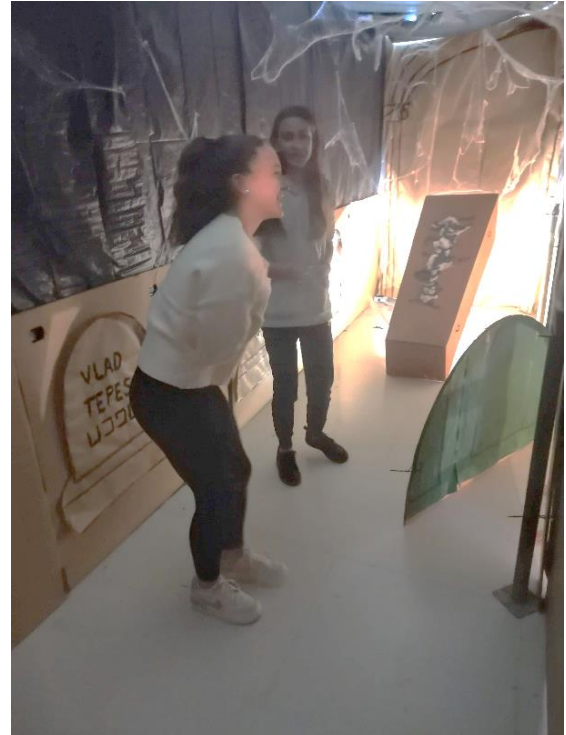
PRUEBA FINAL

Dentro de la cripta se encuentran con un espacio totalmente diferente al del comedor: piedra, tela de arañas, lápidas y nichos y por su puesto un sarcófago vacío.

Dentro de una lápida encuentran el cofre con el candado final de cuatro dígitos para saber qué número introducir deben abrir la tumba de Drácula (con más o menos gritos) y conseguir del interior un disco con símbolos, es el código de todos los números desde el 0 al 9.

Nos tenemos que fijar en las lápidas de la pared en las que aparecen el nombre de los protagonistas de la novela y el año de su muerte, de todos excepto de Vlad Tepes en el que su año de muerte son algunos de los símbolos del disco. Tienen que descifrar a qué números corresponden. La cifra es la fecha de la muerte de Vlad Tepes **1476**. (Se duda entre si fue a finales de 1476 y principios de 1477, nosotros nos hemos quedado con el primer año para no repetir número y que la resolución fuese un poco más compleja)

Finalmente abren el cofre que contiene una capa y un fajo de dinero. El poder de Drácula está en su capa, pero también en su dinero que le permite viajar y tener una vida anónima y protegida.



TEMPORALIZACIÓN

El Escape Room se realizó durante los últimos tres días del primer trimestre. Los alumnos se organizaron en grupos de entre 5-6 personas. Cada grupo podía estar dentro 20 minutos realizando la prueba y se dejaba un margen de 5 minutos para que llegase el grupo siguiente. No se respetaban los recreos ya que el numeroso número de grupos inscritos (39) hizo que el Escape Room estuviese en funcionamiento continuo durante los tres días.

Como anécdota hay que comentar que este año por primera vez el Escape Room se abrió a otro instituto, el de Santa María de la Real de Aguilar de Campoo ya que alumnas de 2º Bachillerato participaron una tarde.



HORARIOS

ESCAPE ROOM DRÁCULA

MARTES 19	
8:45	9:05
9:10	9:30
9:35	9:55
10:00	10:20
10:25	10:45
10:50	11:10
11:15	11:35
11:40	12:00
12:05	12:25
12:30	12:50
12:55	13:15
13:20	13:40
13:45	14:05
14:10	14:30
MIÉRCOLES 20	
8:45	9:05
9:10	9:30
9:35	9:55
10:00	10:20
10:25	10:45
10:50	11:10
11:15	11:35
11:40	12:00
12:05	12:25
12:30	12:50
12:55	13:15
13:20	13:40
13:45	14:05
14:10	14:30
JUEVES 21	
8:45	9:05
9:10	9:30
9:35	9:55
10:00	10:20
10:25	10:45
10:50	11:10
11:15	11:35
11:40	12:00
12:05	12:25
12:30	12:50
12:55	13:15
13:20	13:40
13:45	14:05
14:10	14:30

RESPONSABLES DE LA ACTIVIDAD

Las responsables de la actividad fueron Almudena Herrera Peral (Matemáticas) y Judit Valladares Vega (Lengua), pero hubo numerosos profesores y personal de servicios implicados: Maite (Conserjería), Antonio (Mantenimiento), Yolanda (Latín), Silvia (Francés), Ana (Matemáticas), Marcos (Biología), Marcos (Electricidad), Martín (Mantenimiento), Goyo y Leire (Plástica).

SEGUNDA ACTUACIÓN: FERIA INTERDISCIPLINAR SOBRE EL CONOCIMIENTO DE DRÁCULA

CONTEXTUALIZACIÓN

Después de realizar el Escape Room, una actividad desarrollada por un pequeño grupo se propuso llevar a cabo otra que continuara con el tema “Drácula” y de la que participaran activamente todos los departamentos que quisieran.

OBJETIVOS PROPUESTOS

- ★ Demostrar que todas las materias de un centro pueden tratar el mismo tema desde diferentes ángulos.
- ★ Conseguir que cada materia aporte para un objetivo común de centro.
- ★ Crear y diseñar una actividad de la programación (de cada materia) con una finalidad lúdica.
- ★ Implicar a los alumnos en el desarrollo de las actividades buscando la máxima participación de todos los alumnos del centro.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTUACIÓN

Se desarrolla en coordinación con todos los departamentos con el objetivo de que cada uno de ellos cree una actividad que tenga que ver con Drácula desde la óptica de su materia. La actividad tiene que ser corta, alrededor de 5 minutos, y tiene que generar una respuesta o tarea por parte de los participantes.

Se obtienen 14 actividades diferentes de 13 departamentos, en el caso de Economía, la actividad estaba dirigida para los alumnos de 4º ESO, Bachillerato y Ciclo de Administración y Finanzas, el resto de los departamentos realiza la misma actividad o con ligeras modificaciones para todos los cursos.

Cada actividad dispondrá de un puesto o stand en el gimnasio que estará gestionado por una pareja de alumnos (excepcionalmente tres) que dirigen la actividad. Para ello, cada departamento ha preparado la actividad en clase y ha elegido a un grupo de representantes para que atiendan el stand. En algún caso, son los propios profesores los que atienden el stand.

La feria (actuación) consiste en llevar cada hora lectiva a un curso diferente. Se constituirán equipos de 5-6 personas que participen en la actividad propuesta por cada puesto o stand.


El material de los stands está diseñado y preparado por cada departamento excepto los carteles que denominan cada prueba que fueron diseñados por los alumnos de MAE de 1º ESO y los alumnos de 2º ESO A.

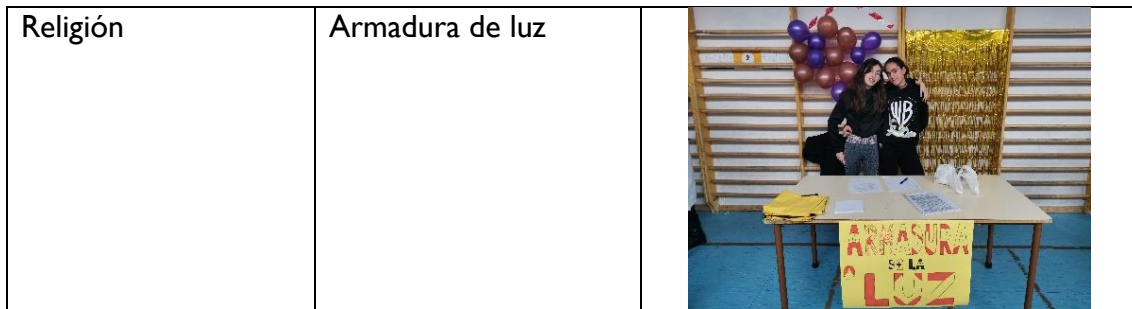
PRUEBAS

Las pruebas que se realizaron están resumidas en la siguiente tabla, su desarrollo se incluye en los Anexos:

DEPARTAMENTO	ACTIVIDAD	STAND
Biología	Alimentemos a Drácula	

		
Cultura Clásica	El origen de Drácula	
Economía	Inversiones vampíricas	
Educación Física	Caza de murciélagos	
Física y Química	El secreto de la alquimia de Drácula	
Francés	La tumba de Drácula	
Geografía e Historia	Rastreado a Drácula	

<p>Inglés</p>	<p>Dracula's alphabetic game</p>	
<p>Lengua castellana</p>	<p>Palabra de sangre</p>	
<p>Literatura</p>	<p>Literatura vampírica</p>	
<p>Matemáticas</p>	<p>Vamos a morir todos</p>	
<p>Música</p>	<p>Cómo suena el terror</p>	
<p>Plástica</p>	<p>Murciélagos psicoanalistas</p>	



En el siguiente enlace se puede ver cuál era el ambiente de la feria.

<https://photos.app.goo.gl/HjvkdLqipj3o2wDU6>



Se realizó una tabla Excel en el que se anotaba los recursos necesarios y los alumnos representantes de cada stand.

	CARTEL	TIC	MATERIAL	LUGAR	ALUMNOS	ACTIVIDAD DII
EFISICA	Caza de murciélagos	si		si	1ºAlicé, Renée Iris 1º 2º Sheilin y Miguel 3ºB 3º Lala y Mario 1º 4º Kiar y Jorge 3ºB 5º caia Luis Hugo 3B 6º Lucía Vargas y Talara 3ºA	TODOS
MATEMÁTICAS	Vamos a morir todos	si	1cabañete/ 1 pizarra	no	1º Alex 3B (Ana y Almudena) 2º Alex 3B y Natalia 3A 3º y 4º Miriam y Eliantz 2A 5º y 6º Eva y Nura 1BCCSS	TODOS
BIOLOGÍA	Alimentemos a Drácula	si	2cabañetes	no	1º a 4º Isabella, Miriam y Virginia 4B 5º Vado 6º Isabella, Miriam y Virginia 4B	TODOS 4º, 1ºB y 2ºB c
CULTURA CLÁSICA	El origen de Drácula	si	2cabañetes	no	1º Yalanda 2º Sofía y David 2ºC 3º y 4º Christiany Brezo Pérez 2ºC 5º y 6º Celia y Pablo Calderón 2ºC	1ºESO, RESTO
GEO e HISTORIA	Rastreado a Drácula	si	pantalla digital	si	1º Juanjo Lorenzo y Paula 4A 2º Alejandro Miranda y Paula Riga 3º Pablo Machoy Ariadne Mata 4º, 5º Juanjo 6º Sara, María 4ºA	TODOS
FRANCES	La tumba de Drácula	si			1º y 2º Bárbara y clauda 3ºB 3º y 4º Brezo Gonzalez y Marina Cima 5º y 6º Alba y Ángel 2A	
MÚSICA	Como suena el terror	si	ordenador Kahoot	enchufe	1º y 2º ? 3º ? 4º Gisela Andres Carmen Arturo Alberto 5º y 6º Gisela Andres Carmen Arturo Alberto	TODOS
LENGUA	Palabras de sangre	si	NADA	no	1º Andrey Sheila 3º DIVER	TODOS


Finalmente, se pensó en una manera para controlar la asistencia de los grupos por los puestos, tenían que recoger las instrucciones numeradas para hacer murciélagos de origami. Debido al numeroso número de stands y el poco tiempo disponible, los grupos no pudieron realizar esta actividad final.

Fecha: 23/2/24

1 Del miedo también se aprende






Cogemos un cuadrado de 15x15 cm y lo doblamos en dos en diagonal, para conseguir un triángulo.




Fecha: 23/2/24

9 Del miedo también se aprende

Dale la vuelta. Ya solo queda pegar o dibujar los ojos y recortar las alas dándole forma.



TEMPORALIZACIÓN

La actividad prevista en un inicio para el viernes de Carnaval (9 de febrero) se tuvo que posponer al viernes 23 de febrero debido al poco tiempo que había para prepararla desde la vuelta a clase tras las vacaciones de Navidad.

Nuevamente se pidió a los profesores que avisaran si ponían exámenes ese día para que los cursos que fuesen al gimnasio no les coincidiría con horas de examen.

El horario de la mañana quedó de la siguiente manera, cada curso bajaba al gimnasio con su correspondiente profesor.

Feria Interdisciplinar de Conocimiento sobre Drácula

23 de febrero de 2024

Cada profesor acompañará al gimnasio a su curso y se quedará con él durante el desarrollo de la actividad

Nivel	Curso	Profesores
1º	2 ESO	Lorena Fernández Paula Morán María Polo Juan José Juan
2º	1 ESO	Nerea Gutiérrez Daniela Santos Teo Valbuena Almudena Herrera
3º	3 ESO	Francisco París Rubén Casado Elena Fernández
4º	1 BACH/2 BACH	Eva María Vargas Daniel Franco Alfonso Vicente Marcos Cámara Goyo Sierra Judith Valladares
5º	4 ESO	David Castro César Alonso Almudena Herrera Victor Llamazares
6º	CICLOS	

3.3. Actuaciones realizadas: temporalización, y responsables concretos. Valoración y propuestas de mejora sobre las mismas.

ACTUACIÓN	TEMPORALIZACIÓN	RESPONSABLES
Escape Room Drácula	19-21 de diciembre 2023	Almudena Herrera Judit Valladares

VALORACIÓN

Es muy difícil sorprender a los alumnos después de haber realizado cinco Escape Room, así que nos asombra que la actividad haya sido valorada por los usuarios del Escape Room como muy satisfactoria y es que nadie salió de la sala sin haber pasado un buen rato.

Por su parte, los profesores que visitaron el aula 30, tanto los que hicieron el simulacro como los que vieron a los alumnos o los que lo realizaron en exclusiva, disfrutaron de la actividad.

La realización de un Escape Room de estas características tiene una ardua cantidad de trabajo. Hemos echado mucho de menos a Miguel E. Macho en la decoración y a Laura Blanco en el desarrollo de las pruebas. La decoración ha salido adelante con resultados más que aceptables gracias a la ayuda de Almudena (Matemáticas), Maite (Conserje), Antonio (Mantenimiento), Yolanda (Latín), Silvia (Francés) y Ana (Matemáticas).

A todo lo anterior hay que añadir las tareas de logística, que engloban la comunicación a los alumnos de la actividad, la necesidad de que se apunten en tiempo y forma, el cuadrante de los grupos evitando las horas de los exámenes y de otras actividades de fin de trimestre. Informar a los profesores de que comuniquen con tiempo los exámenes para que todos los alumnos que quieran puedan asistir es imprescindible y agotador porque siempre hay alguien que no se entera.

Y, por supuesto, la parte más importante de la actividad, desarrollar las pruebas. Judit (Lengua) y Almudena (Matemáticas) han sido las encargadas de crear pruebas relacionadas con la narrativa de Drácula. Este año como novedad se ha incluido una prueba con una aplicación interactiva gracias al buen hacer de Judit.

Para concluir, la última pata de un Escape Room son las personas encargadas de la actividad durante esos tres días. Las que dan pistas a los alumnos, les explican lo que no pueden hacer o tocar, las que rehacen el juego para el siguiente grupo y las que anotan los tiempos de los grupos. Esas personas volvieron a ser Judit (Lengua) y Almudena (Matemáticas).

Se han desglosado todas las tareas en las que consiste esta actividad para tratar de transmitir la enorme carga de trabajo que supone, ya que esto es un extra a las tareas habituales como docente. Todo esto no se haría si no se tuviera el convencimiento de que una actividad como esta contribuye a afianzar lazos de amistad en el grupo, a aprender a gestionar la tensión, a resolver problemas en poco tiempo y a disfrutar en el instituto. Nuestra motivación siempre ha sido (antes y ahora) generar actividades que los alumnos recuerden y atesoren, actividades que construyan Centro. Es por esto por lo que nuestra valoración personal es muy positiva y confiamos en poder seguir realizándola.

ACTUACIÓN	TEMPORALIZACIÓN	RESPONSABLES
Feria Interdisciplinar sobre el Conocimiento de Drácula	23 de febrero de 2024	Judit Valladares Almudena Herrera

VALORACIÓN

Realizar una actividad compuesta de pequeñas actividades y con tantos detalles resulta un reto, porque depende de tantas personas que nunca sabes si va a salir bien o mal. Gracias a todos los buenos profesionales del centro la actividad resultó ser un éxito. Si hay que ponerle alguna pega a la actividad es que debido a la mayoritaria participación de los departamentos y en consecuencia al numeroso número de stands, los alumnos no eran capaces de pasar por todos ellos. Para mejorarlo se deberá reducir el tiempo de algunas actividades.

3.4. Equipo de mejora. Composición. Organización y coordinación. Seguimientos.

Al inicio del presente curso escolar nos reunimos Judit Valladares y Almudena Herrera para reunir información sobre los objetivos de mejora sobre los que se quería trabajar durante el curso. Una vez que se tuvieron los objetivos y estuvieron diseñadas las actuaciones se propuso en la CCP (Comisión de Coordinación Pedagógica) del 6 de noviembre de 2023 a los jefes de departamento la participación en el proyecto y así animar a los profesores a que se unieran a la actividad. Esa misma semana se envió un email a todo el claustro y en la sala de profesores se informó de forma pormenorizada en qué iba a consistir.

Los profesores interesados se pusieron en contacto con nosotras para organizar qué hacer y cómo: 37 profesores decidieron participar en un inicio.

Uno de los obstáculos que siempre hemos destacado es el alto número de profesores interinos. Muchos de los profesores son interinos o sustitutos por lo que es difícil que se impliquen en una actividad que durará prácticamente todo el curso. Durante el primer trimestre todavía están ubicándose en el nuevo espacio y conociendo el funcionamiento del centro, por lo que cuesta que se sumerjan en un proyecto de esta magnitud sin sentir todavía su lugar en el instituto. Sin embargo, se ha observado que el boca a boca ha funcionado. Los profesores que ya nos han acompañado en los años anteriores en este proyecto han relatado su experiencia a los nuevos, y animado a que se unieran.

Una gran dificultad que se ha encontrado es que no hay ningún momento en el que encontrarse con todos los participantes, es muy difícil encontrarse en el mismo tiempo y en el mismo lugar 37 personas que trabajan en dos edificios distintos con horarios completamente diferentes y superpuestos.

Para la realización de la segunda propuesta se reunió a todos los profesores participantes durante el recreo del 11 de enero de 2024 para exponer la actividad en conjunto, organizar y coordinar. En definitiva, definir las ideas generales de cómo debían de ser las actividades, todo ello en un ambiente de colaboración y participación para sacar adelante una actividad en la que todos los departamentos estuvieron implicados por igual.

El seguimiento interno de estas actividades se ha realizado usando recreos y horas libres de los profesores participantes.

Desde aquí agradecer al equipo directivo su paciencia e implicación en el proyecto, facilitando desde su posición la realización de todas las actividades.

3.5. Recursos materiales y personales empleados. Internos y externos.

Para todo el proyecto se ha usado material propio del centro o de los propios profesores:

- ★ Equipos informáticos: ordenadores, proyectores, pantallas digitales, móviles, impresora.
- ★ Aplicaciones y programas: Merge, Chroma Key, Camtasia, Plickers, Teams, Youtube, Canva, Generador de QR, Lector de QR, Instagram, Aplicaciones de

Microsoft Office, Google classroom, Editor video, Google Maps, Pinterest, Kahoot.

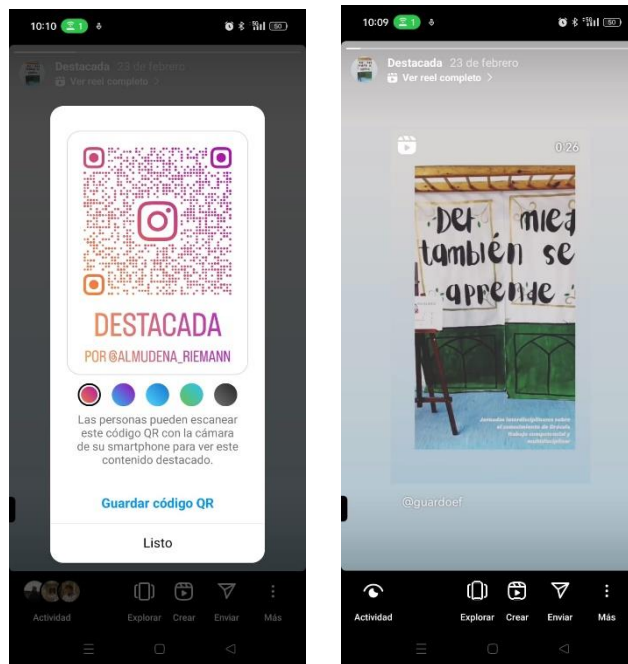
- ★ Material fungible: cartulinas, papel continuo, papel celofán, papel adhesivo, pinturas, cinta de carroceros, cuerda, silicona, grapas ...
- ★ Material reciclado: cajas de cartón, cartones de grandes dimensiones, cortinas, telones,
- ★ Material específico: puntales de obra, croma, madera, telas, alfombras, sillas, espejos, cuadros, decoración de abuela, caballetes...
- ★ Mobiliario del centro

En cuanto a los recursos personales, además del profesorado implicado siempre contamos con la colaboración de administración, conserjería, mantenimiento y personal de limpieza

3.6. Seguimiento del plan de mejora.

Las actuaciones han sido publicitadas a los alumnos del centro mediante carteles y en las redes sociales (IG) con reels y publicaciones. Las cuentas en las que se han publicado son cuentas de profesores que siguen una gran parte de los alumnos. Las cuentas son: [@almudena_riemann](#), [@ritalacantaorao](#) y [@guardodef](#).





El seguimiento externo del plan de mejora se realizó el 6 de marzo de 2024, nos reunimos en el IES de Guardo con Soraya María Pérez Alonso, Jaun Manuel Palacios Antolín y María Álvarez Martínez asesores del CFIE de Palencia.

4. RESULTADOS

4.1. Evaluación del plan de mejora: cumplimiento de los objetivos en función de los criterios de evaluación establecidos en el plan inicial. Mejoras logradas. Evidencias. Vinculación con resultados académico-curriculares. Generalización de resultados a otras áreas-ámbitos.

Para la correcta aplicación de nuestro plan de mejora es necesario tener un seguimiento para saber si se están cumpliendo nuestros objetivos. En muchas ocasiones encontramos obstáculos que podrían ser fácilmente resueltos si se viesan desde fuera por lo que creemos que es imprescindible evaluar nuestro plan de mejora.

Los objetivos que hemos establecido como fin último de nuestro plan son:

OBJETIVOS	
1	Actuar desde los departamentos en una actividad común.
2	Participar activamente en la consecución de una meta común.
3	Interpretar lo que dicen otras personas, vídeos y/o audios.
4	Expresar de forma verbal y no verbal un discurso oral.

Para evaluarnos y comprender si hemos alcanzado nuestros propósitos del plan inicial hemos realizado una autoevaluación interna en la que hemos detectado las siguientes mejoras:

MEJORAS	
1	Una participación casi masiva de los departamentos en la creación de actividades para la Feria Interdisciplinar.
2	La interacción de alumnos que apenas se conocían en el Escape Room.
3	Los alumnos han tenido una disposición de escucha activa en las diferentes actividades planteadas y las han resuelto correctamente en la mayoría de los casos.

Las mejoras anteriormente descritas se han visto reflejadas en las siguientes evidencias:

EVIDENCIAS
De los 39 grupos que participaron en el Escape Room 38 lograron salir con vida de la sala. El grupo que no consiguió salir fue porque dos de los cuatro integrantes no dominan el castellano y no pudieron aportar mucho a la resolución de las pruebas.
Los alumnos que participaron en la Feria Interdisciplinar resolvieron los retos propuestos en cada stand dentro del tiempo propuesto.

Con las mejoras y evidencias descritas hemos concluido que el seguimiento de las actuaciones ha sido mayoritario y lo más importante, nuestros objetivos se han visto cumplidos. Con la finalización de las actividades se ha notado una mayor integración en el Centro de los alumnos y también de los profesores. Han sido actuaciones que han contribuido a mejorar el ambiente de trabajo en el Centro y profundizar en los lazos de todas las personas que confluyen en el Centro.

4.2. Evaluación del proceso: relación con los objetivos, criterios de evaluación, instrumentos utilizados.

Para especificar un poco más la forma en la que se ha evaluado, volvemos a recuperar las áreas de mejora y la división de las actuaciones del presente plan:

ÁREA DE MEJORA	ACTUACIONES
Trabajo interdisciplinar	Feria interdisciplinar sobre el conocimiento de Drácula
Trabajo en grupos heterogéneos	Escape Room de Drácula
Comprensión oral y expresión oral	Escape Room y Feria Interdisciplinar

Por lo tanto, los criterios establecidos para evaluar nuestro plan han sido:

ACTUACIONES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Escape Room de Drácula	Reconocer, plantear y resolver los retos propuestos.	Resolver el Escape Room.
	Identificar personajes de la novela de Drácula.	
Feria Interdisciplinar sobre el Conocimiento de Drácula	Reconocer, plantear y resolver los retos propuestos. *	Resolver las distintas actividades de cada stand. *

* En el anexo dedicado a las actividades de cada stand se describen detalladamente los criterios y los instrumentos de evaluación.

4.2. Incidencias no previstas. Resultados no previstos.

El planteamiento inicial de este plan era realizar dos actuaciones que siguieran una misma temática. Lo que nos suele ocurrir es que a partir de la estela de las dos actuaciones estrella se crean otras que en principio no se contaba con ellas. Es el caso del mercado de libros de segunda mano que se ha realizado la semana del Día del Libro y la semana siguiente.

ACTUACIÓN EXTRA: MERCADILLO DE LO GUARDADILLO

CONTEXTUALIZACIÓN

Desde que la pandemia nos hizo en el mes de marzo de 2020 encerrarnos en casa teníamos pendiente crear un mercadillo de segunda mano. A eso se unió las actividades que se realizan como Centro Sostenible y se decidió aunar las dos iniciativas, organizar un mercadillo de libros de segunda mano.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Se informó a la comunidad educativa la intención de realizar un mercado de segunda mano para conmemorar el Día del Libro para ello se pedía contribuir con libros usados para donarlos o cambiarlos por otros.

Se puso una caja de cartón en la entrada del Centro para recoger los libros donados, por cada libro donado se entregaba un vale por un libro.



Los libros donados junto con libros obtenidos de la antigua biblioteca del IES Señorío de Guardo fueron clasificados por dos profesores de Lengua (Eva María Vargas y Judit Valladares) y puestos a la venta al precio popular de 2€.

Los libreros que se hicieron responsables del mercadillo por turnos fueron los alumnos de 2ºA.



Para acompañar al mercadillo se colocó en el hall de entrada un reloj con un mensaje sutil.



TEMPORALIZACIÓN

La actividad comenzó cuando se puso la caja de cartón en la entrada del Centro y se fue informando a los alumnos y profesores, en torno a la primera semana de abril. El mercado tuvo lugar desde el 24 de abril hasta la segunda semana de mayo. El dinero recaudado se entregó a una asociación sostenible de Guardo.

5.- CONCLUSIONES Y VALORACIÓN FINAL.

Este plan de mejora se enfoca en el trabajo interdisciplinar, la promoción del trabajo en grupos y, además, busca la comunicación de nuestros alumnos a través de la comprensión y la expresión oral. Todo esto refleja un compromiso con la mejora educativa y con una visión integradora del desarrollo de nuestros estudiantes.

Este plan no solo busca fortalecer los lazos entre áreas de conocimiento, sino también fomentar habilidades colaborativas y comunicativas que son fundamentales para el éxito académico y personal de nuestros alumnos. Para ello se ha contado con el compromiso e implicación de la comunidad educativa del Centro, con especial participación y dedicación de los profesores de los departamentos que han realizado las dos actuaciones.

Como ha quedado plasmado en todo el documento, este proyecto anual requiere un esfuerzo extra por lo que es digno de mención el que se desarrollen actividades que favorezcan el desarrollo tanto académico como personal de nuestros alumnos.

Valoramos especialmente que todas las actuaciones tengan un hilo conductor y no se queden aisladas a nivel de materias o departamentos, que en este plan seamos capaces de acoger e integrar las actividades que surgen en el Centro y les podamos ofrecer una pincelada de nuestra visión de “cultura de Centro”.

6. PROSPECTIVA

6.1. Ámbitos no abordados. Posible continuidad del Plan. Áreas afines. Posible creación de redes.

La debilidad de este plan de mejora es su ubicación, realizar estas actuaciones en un ente que está diseñado para dividir a los alumnos por clases y materias sólo hace que ser interdisciplinar y trabajar por grupos sea logísticamente cuestionable. Ahondar en cómo realizar actividades que funcionen y que no resulten molestas para algún sector de la comunidad educativa es nuestra tarea pendiente.

Crear redes, al menos sociales, que amplifiquen la publicidad de nuestras actuaciones en toda la comunidad es nuestra tarea pendiente. Actualmente nos comunicamos a través de la web del instituto y por Instagram con tres cuentas particulares de profesores, esto último puede mejorarse centrando la información en una única cuenta de Instagram del Centro.

6.2. Difusión del Plan. Presentación a premios o reconocimientos.

El plan ha sido difundido mediante la página web del centro y por redes, en este caso, Instagram. Tal como se ha descrito en el apartado anterior es una tarea pendiente centrar todas las cuentas en una común al Centro y que no sea de profesores. Este plan aún no ha sido presentado a ningún concurso o premio. Se presentará al Plan de Lectura.

ANEXOS

Del miedo también se aprende

ACTUACIÓN: Feria Interdisciplinar de Conocimiento sobre Drácula

TEMPORALIZACIÓN: 23 de febrero de 2023

MATERIA: Biología y Geología

PROFESORES: María Santos Pérez, Laura Villanueva Macho, Juan Carlos Gómez Fernández y Paula Morán Navarro.

CURSOS IMPLICADOS: todos los grupos de la ESO, Bachillerato y Formación Profesional

OBJETIVO

Profundizar en el conocimiento del funcionamiento de los antígenos de los grupos sanguíneos para entender mejor los posibles riesgos asociados a las transfusiones sanguíneas, así como para fomentar el autoconocimiento de nuestro grupo sanguíneo y valorar su importancia a la hora de donar o ser receptor de donaciones sanguíneas. Todo es desde un punto de vista dinámico, interactivo, muy visual asequible para todos los niveles.

DESCRIPCIÓN

La actividad consistía en identificar en qué casos, al mezclarse la sangre de Drácula con la de 4 personas distintas, se produciría una reacción mortal. Para ello, se facilitaba una primera cartulina donde se explica el funcionamiento de los antígenos de grupos sanguíneos y en otra cartulina se facilitaba el grupo sanguíneo de Drácula y de 4 personas, y los alumnos tenían que determinar en qué casos Drácula sobreviviría y en cuáles no.

METODOLOGÍA

Se facilitaba a los alumnos 4 dibujos recortados de Drácula, dos vivos y dos que habrían muerto como consecuencia de la mezcla de sangres con distintos antígenos. Los alumnos tenían que colocar cada Drácula debajo de la figura de cada una de las 4 personas en función del grupo sanguíneo que tuviera cada uno.

RECURSOS MATERIALES

Cartulinas de colores, pinturas y rotuladores, tijeras y pegamento, plastificadora y velcro.

VALORACIÓN

La actividad en general ha sido muy dinámica, entretenida y muy instructiva desde el punto de vista académico, ya que todos los puestos resultaban muy atractivos y resultaba fácil aprender a través de los juegos que se proponían. En concreto, la actividad propuesta por el departamento de Biología y Geología ha resultado sencilla atractiva para los alumnos y en general todos han podido resolverla correctamente.

Del miedo también se aprende

ACTUACIÓN: Feria Interdisciplinar de Conocimiento sobre Drácula

TEMPORALIZACIÓN: 23 de febrero de 2023

MATERIA: CULTURA CLÁSICA

PROFESORES: YOLANDA GARRIDO

CURSOS IMPLICADOS: DESDE 1º ESO HASTA 2º BACHILLERATO Y CICLOS FORMATIVOS

OBJETIVO

CONOCER EL ORIGEN DE LA PRIMERA MUJER VAMPIRA EN LA ÉPOCA CLÁSICA Y BUSCAR SUS SEMEJANZAS Y DIFERENCIAS CON LOS VAMPIROS ACTUALES.

DESCRIPCIÓN

LAMIA ES LA 1ª MUJER VAMPIRA ASOCIADA TAMBIÉN A LA 1ª “MUJER DEL SACO”. SU ORIGEN ES LIBIO. FUE MALDECIDA POR HERA Y TRANSFORMADA EN UN MOSTRUO QUE MATA A SUS HIJOS Y LUEGO SEDUCE A HOMBRES JÓVENES PARA BEBER SU SANGRE.

TAMBIÉN SE LA REPRESENTA EN OTRAS CULTURAS O REGIONES COMO UNA MUJER CON PIES DE PATO.

METODOLOGÍA

PREVIA EXPLICACIÓN EN CLASE DEL ORIGEN DE “LAMIA” SE HARÁ UNA SELECCIÓN DE 6 ALUMNOS (CARACTERIZADOS CON INDUMENTARIA GRIEGA) QUE SE TURNARÁN CADA DOS HORAS EN EL STAN. ESTOS ALUMNOS SERÁN LOS ENCARGADOS DE DAR LAS INSTRUCCIONES A LOS PARTICIPANTES SOBRE EL JUEGO Y SU POSTERIOR EXPLICACIÓN UNA VEZ ACERTADO EL CRUCIGRAMA.

1º- RESOLVER EL CRUCIGRAMA (FOLIO)

2º- COLOCAR LOS POSIT EN EL TABLERO DEL STAN

3º-RESOLVER

4º-BREVE EXPLICACIÓN

RECURSOS MATERIALES

CABALLETES

HOJAS DE CRUCIGRAMA

TABLERO CON EL CRUCIGRAMA Y POSSIT

TABLERO CON EL DIBUJO DE LA CRIATURA (LAMIA)

VALORACIÓN

LA PARTICIPACIÓN HA SIDO ALTA. LA MAYORÍA DE LOS ALUMNOS HAN RESUELTO EL CRUCIGRAMA SIN PROBLEMAS SALVO LOS ALUMNOS DE CICLOS QUE HAN ENCONTRADO ALGUNA DIFICULTAD QUE OTRA. A LA MAYORÍA DEL ALUMNADO LES PARECÍO INTERESANTE Y DIVERTIDO.

Del miedo también se aprende

ACTUACIÓN: Feria Interdisciplinar de Conocimiento sobre Drácula

TEMPORALIZACIÓN: 23 de febrero de 2023

MATERIA: ECONOMÍA

PROFESORES: RAÚL PÉREZ ARREAL; ELENA ESCANCIANO MARTÍNEZ; M^a SOLEDAD MARTÍNEZ MALDONADO

CURSOS IMPLICADOS: 4º ESO; 1º y 2º BACHILLERATO; CICLOS DE FP

OBJETIVO

Fomentar diferentes estilos de aprendizaje.

Desarrollar el pensamiento deductivo con la ayuda de los conocimientos explicados en clase teóricas.

Experimentar la sensación de logro.

Compresión y manejo de conceptos macroeconómicos con precedentes ya en el siglo XIX, época victoriana, como: inflación, interés compuesto, sectores, coste de oportunidad...

Identificar opciones inversionistas.

DESCRIPCIÓN

La dinámica diseñada está compuesta por una prueba "Inversiones Draculianas". El stand de trabajo inicial con el que se encuentran los alumnos son cuatro cuestiones, una por tarjeta, secuenciales y con nivel de dificultad creciente cuando los participantes van superando cada una de las pruebas.

La pregunta de la tarjeta ya proporciona alguna pista adicional si algún equipo se queda estancado en cualquiera de las preguntas...

Además, se atenderá cualquier duda o aclaración que los alumnos necesiten, con el propósito de que la dinámica sea completa y cumplir con los objetivos pedagógicos marcados al inicio del diseño de ésta.

METODOLOGÍA

Con este tipo de actividad pretendemos fomentar las metodologías activas como el aprendizaje cooperativo o la gamificación donde la mecánica y dinámica del juego está pautada al mismo tiempo que están orientadas hacia la consecución de un objetivo. Las imágenes y los personajes e incluso la música de cada reto aumentan el interés y motivación generando experiencias y expectativas muy positivas.

Las Competencias Clave:

STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando y creando prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma colaborativa, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los

conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y evaluando el producto obtenido de acuerdo a los objetivos propuestos, la sostenibilidad y el impacto transformador en la sociedad.

CPSAA1. Fortalece el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de objetivos de forma autónoma para hacer eficaz su aprendizaje.

CE1. Evalúa necesidades y oportunidades y afronta retos, con sentido crítico y ético, evaluando su sostenibilidad y comprobando, a partir de conocimientos técnicos específicos, el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar y ejecutar ideas y soluciones innovadoras dirigidas a distintos contextos, tanto locales como globales, en el ámbito personal, social y académico con proyección profesional emprendedora.

RECURSOS MATERIALES





VALORACIÓN

1.- ¿Has realizado alguna vez antes un Scape Room?

SI
NO

2.- ¿Has conseguido resolver las pruebas o retos de la dinámica de escape?

SI
NO

3.- Tras cursar la asignatura de economía en el IES GUARDO, ¿Crees que estás capacitado para enfrentarte a una decisión financiera básica?

SI
NO
TAL VEZ

4.- Evalúa la dificultad de las pruebas de la dinámica:

Dificultad baja: 1 2 3 4 5 Dificultad alta

5.- Tu experiencia individual realizando la actividad cómo ha sido?

Experiencia: Divertida Normal Aburrida

6.- Crees que ha sido adecuado realizar esta actividad en equipo, o podrías haberla llevado a cabo solo/a

SI

NO

7.- ¿Consideras útil este tipo de actividades para asentar los conocimientos prácticos de la asignatura?

SI

NO

8.- Prefiero las clases normales: 1 2 3 4 5 Útil para asentar los conocimientos.

Del miedo también se aprende

ACTUACIÓN: Feria Interdisciplinar de Conocimiento sobre Drácula

TEMPORALIZACIÓN: 23 de febrero de 2023

MATERIA:	EDUCACIÓN FÍSICA
PROFESORES	JORGE DÍAZ
CURSOS IMPLICADOS	1º Y 3º DE ESO

OBJETIVO

Poner en práctica habilidades de coordinación óculo – manual a través de una actividad de puntería
Adquirir conocimiento de la obra propuesta a través de sencillas preguntas sobre la misma
Ser capaz de explicar y desarrollar la actividad entre iguales desarrollando competencias clave como la competencia ciudadana

DESCRIPCIÓN

“La caza del murciélago”: El alumnado deberá dar caza al vampiro que en su forma de murciélago se encuentra ubicado sobre una diana rodeado de trampas a modo de globos. El cazador intentará clavar una de las tres estacas antes de que el murciélago cambie su forma a la de vampiro. Para obtener estacas en forma de dardo, el alumnado deberá acertar tres preguntas sobre el libro “Drácula”. Tiene la posibilidad de obtener tres estacas-dardos acertando tres preguntas. Una vez ha conseguido las estacas las lanzará a la diana con la intención de clavarlas sobre el murciélago. Pero cuidado, el murciélago está rodeado de trampas a modo de globos que si son golpeadas y estallan harán que el murciélago cambie su forma a la de vampiro y acabe con la vida del cazador, terminando así la partida



METODOLOGÍA

Instrucción directa

RECURSOS MATERIALES

Dardos, diana, globos

VALORACIÓN

En cuanto a la participación del alumnado ayudante ha sido muy buena y satisfactoria.

Respecto del alumnado que ha participado como “cazador” podemos decir de forma general que ha sido buena, aunque sí podemos destacar el caso de algunos alumnos que no han respetado las normas de la actividad y por ende han complicado el trabajo a los alumnos ayudantes acabado con las existencias de globos y tirando los dardos fuera de la zona delimitada ,dañando ligeramente la pared con los dardos.

En términos generales me ha parecido una actividad muy interesante y atractiva aunque de celebrarse en un futuro sería interesante marcar tiempos por estación o cualquier otra forma para que todos los alumnos pasaran por todas las estaciones.

Del miedo también se aprende

ACTUACIÓN: Feria Interdisciplinar de Conocimiento sobre Drácula

TEMPORALIZACIÓN: 23 de febrero de 2023

MATERIA: FÍSICA Y QUÍMICA

PROFESORES: FRANCISCO PARÍS, MARÍA POLO Y ELVIRA RODRÍGUEZ

CURSOS IMPLICADOS: ESO Y BACHILLERATO

OBJETIVO

Justificación: La enseñanza de la Física y Química puede ser fortalecida mediante la incorporación de actividades lúdicas y temáticas de carácter transversal, que motiven a los estudiantes a explorar los conceptos científicos de manera práctica y creativa. Concretamente, la temática de Drácula ofrece una oportunidad única para introducir conceptos científicos de una manera intrigante y emocionante para los alumnos, fomentando así el interés y la participación de los estudiantes en el aprendizaje de la asignatura.

Objetivos:

- 1) Integrar la temática de Drácula en la enseñanza de Física y Química para aumentar el interés y la participación de los estudiantes en la materia.
- 2) Demostrar los principios científicos detrás del recubrimiento de metales mediante un experimento práctico y misterioso con monedas.
- 3) Fomentar el pensamiento crítico y la resolución de problemas a través de la realización de un experimento que despierte la curiosidad y la creatividad de los alumnos.

DESCRIPCIÓN

La actividad consiste en el recubrimiento de una moneda de cobre con zinc mediante una reacción de tipo REDOX espontánea en una disolución de dicho metal, para transformarla posteriormente en una moneda de latón (conocida como "el oro de los tontos") mediante calentamiento, vinculando este proceso al tema de Drácula, que constituye el hilo conductor del plan de mejora.

Primeramente, los estudiantes son introducidos en el contexto histórico y científico que existe detrás del "oro de los tontos" y la relación con la obra de Bram Stoker, para luego realizar el experimento práctico bajo la supervisión de los profesores de la especialidad, observando cómo la moneda de cobre recubierta con zinc se transforma en una moneda de latón al calentarse.

METODOLOGÍA

- 1) Introducción teórica: Breve explicación del contexto histórico y científico del "oro de los tontos" y su relación con Drácula.
- 2) Demostración práctica: Varios alumnos que cursan las asignaturas de Física y Química y también Laboratorio de Ciencias de 4º de ESO, seleccionados previamente, junto con el profesor, realizan en vivo el proceso de recubrimiento de una moneda de cobre con zinc, explicando los pasos y los principios científicos involucrados.
- 3) Participación de los estudiantes: Los estudiantes realizan el mismo proceso de recubrimiento de metales en parejas o pequeños grupos, siguiendo las instrucciones de los alumnos responsables y del propio profesor.
- 4) Experimento misterioso: Después del recubrimiento, se calentará la moneda para revelar el cambio de color y textura, creando un efecto misterioso y mágico que se relaciona con la temática de Drácula, al obtener "oro", que en realidad es latón.
- 5) Discusión y reflexión: Se fomenta la participación de los estudiantes en una discusión sobre los principios científicos detrás del experimento y su relación con la obra literaria.

RECURSOS MATERIALES

- Monedas de cobre (bien limpias si es posible).
- Disolución de zinc en medio básico (hidróxido de sodio).
- Placa calefactora con regulación eléctrica.
- Material básico de laboratorio (recipientes, varillas, pinzas, etc.).
- Material de seguridad (guantes, gafas protectoras, batas, etc.).
- Material didáctico relacionado con la temática de Drácula (contexto).

VALORACIÓN

La valoración de la actividad se realiza mediante la observación directa del desempeño de los estudiantes durante el experimento, su participación y colaboración en el proceso, así como su comprensión de los conceptos científicos discutidos en clase. Se evalúa también el impacto en el interés y la motivación de los estudiantes hacia la materia de Física y Química, mediante preguntas de satisfacción y el seguimiento posterior a la actividad.

Conclusión: La integración de la temática de Drácula en la enseñanza de Física y Química ha demostrado ser una estrategia efectiva para aumentar el interés y la participación de los estudiantes.

Recomendación: Se recomienda continuar explorando y desarrollando este tipo de actividades interdisciplinarias que integren la ciencia con otros campos de conocimiento para enriquecer las experiencias educativas de los alumnos.

Del miedo también se aprende

ACTUACIÓN: Feria Interdisciplinar de Conocimiento sobre Drácula

TEMPORALIZACIÓN: 23 de febrero de 2023

MATERIA - FRANCÉS

PROFESORES – SILVIA CRESPO FERNÁNDEZ Y CARLOTA VÁZQUEZ ESTEBAN

CURSOS IMPLICADOS - TODOS

OBJETIVO

Implicarse en la cultura francesa a través de los monumentos más emblemáticos de París y situarse en el espacio comprendiendo las indicaciones propuestas en francés.

DESCRIPCIÓN

La actividad consiste en un juego de orientación que involucra seguir una serie de indicaciones para encontrar a Drácula en la ciudad de París. Los participantes responden preguntas relacionadas con lugares emblemáticos de la ciudad, lo que les permite obtener un código para desbloquear la ubicación de Drácula. Posteriormente, siguen un camino indicado hasta llegar a la calle donde se presume que está enterrado el personaje. Una vez allí, los participantes examinan una imagen que muestra tres animales y deben identificarlos correctamente para finalmente descubrir a Drácula.

METODOLOGÍA

Se trata de una metodología activa basada en la gamificación: La metodología utilizada en esta actividad podría ser una combinación de juego de roles, búsqueda del tesoro y resolución de acertijos. Los participantes se involucran en la actividad mediante la respuesta a preguntas sobre lugares emblemáticos de París, lo que les permite avanzar en la búsqueda de Drácula. Luego, siguen un camino indicado en un mapa o en la propia ciudad, lo que implica habilidades de orientación y seguimiento de instrucciones. Finalmente, se les presenta un desafío de observación y asociación al identificar animales en una imagen para llegar al objetivo final de encontrar a Drácula.

RECURSOS MATERIALES

Para esta actividad hemos utilizado diferentes recursos propios laminados: instrucciones de la actividad, mapa de París, mapa del cementerio Père Lachaise y una foto de la tumba de Drácula, así como unas imágenes de los tres animales y el vocabulario respectivo.

VALORACIÓN

La actividad ha tenido éxito. Aun no cursando francés, los alumnos han sido capaces de realizar las actividades. Por otro lado, nos gustaría destacar que, gracias a la colaboración de los alumnos encargados del *stand*, ha sido mucho más sencillo y beneficioso todo el proceso.

Del miedo también se aprende

ACTUACIÓN: Feria Interdisciplinar de Conocimiento sobre Drácula

TEMPORALIZACIÓN: 23 de febrero de 2023

MATERIA: GEOGRAFÍA E HISTORIA

PROFESORES: Pablo Vega y Juan José Juan Alegre

CURSOS IMPLICADOS: ESO, BACHILLERATO Y CICLOS DE F.P.

OBJETIVO

Participar en el taller interdisciplinar sobre el personaje de Drácula, a través de nuestra materia, utilizando recursos y materiales propios de la misma, explorando las posibilidades lúdicas que nos ofrecía el contexto cooperativo con el resto de materias.

DESCRIPCIÓN

La actividad está formada por dos partes consecutivas:

- 1- El grupo de alumnos/as debe intentar seguir la ruta realizada por Drácula desde Rumanía hasta Londres, situando una serie de localizaciones a lo largo de la ruta que les aparecen señaladas en un cartel. La localización debe realizarse, en primer lugar a través de la herramienta digital GOOGLE EARTH y, a continuación, en un mapa físico desplegable, basado en un mapa de Europa de finales del S.XIX, contemporáneo de la obra literaria.
- 2- La segunda prueba requiere de rapidez, trabajo en equipo y manejo de brújula de forma básica, para localizar tres piezas de un puzle que representa el castillo de Drácula, para finalizar con el sellado del puzle con la "sangre" de Drácula. Las piezas están escondidas en distintos lugares del gimnasio y, para acceder a ellas deben seguir varios rumbos señalados previamente por los profesores.

METODOLOGÍA

La actividad se lleva a cabo siguiendo agrupamientos de 5 o 6 alumnos. La metodología a seguir tiene carácter colaborativo, activo, participativo e inclusivo, siguiendo el modelo DUA. Por otro lado el reto de resolver tareas en grupo resulta motivante para todos.

RECURSOS MATERIALES

Mapas impresos, murales en cartulina, brújula y panel digital.

VALORACIÓN

Desde nuestro punto de vista ha resultado muy positivo. Consideramos el proyecto divertido, didáctico e ilusionante, en nuestro caso, formando parte de ese magnífico crisol de actividades y materias que podían ir realizando alternativamente.

Del miedo también se aprende

ACTUACIÓN: Feria Interdisciplinar de Conocimiento sobre Drácula

TEMPORALIZACIÓN: 23 de febrero de 2024

MATERIA INGLÉS

PROFESORES Lorena Fernández, Anabella Villalba, Laura Vega, Bárbara Mordillo, Daniela Santos, Laura Moreno

CURSOS IMPLICADOS 1º - 4º ESO, Bachillerato, FP y Ciclos

OBJETIVO

Disponer de un amplio grado de conocimiento y comprensión de la historia de Drácula a través del uso de vocabulario y expresiones en lengua inglesa. Los alumnos deben utilizar sus conocimientos previos y la cooperación en equipos para resolver la actividad.

DESCRIPCIÓN

La actividad se desarrolla en grupos. Deben resolver un “rosco” parecido al de Pasapalabra en el que se les da una definición y deben proporcionar la palabra con la letra que se pide. Entre todos, deben resolverlo. Si la definición es muy complicada dependiendo del curso, se proporcionan sinónimos o la palabra en español, cumpliendo así con las competencias específicas de la asignatura.

METODOLOGÍA

Las profesoras leen la definición en inglés del término que se busca. Ellos deben acertar la palabra a la que nos referimos y, si aciertan, se marca y cuenta un punto. Si los alumnos desconocen la palabra, se salta y no cuenta pero se les proporciona la respuesta y el significado. Al ser una tarea diseñada para los distintos niveles, se tiene en cuenta el grado de dificultad y conocimiento de los alumnos, por eso se siguen distintos métodos para hacer la actividad accesible para todos, como la traducción, el uso de sinónimos o de la cooperación entre iguales, cumpliendo así con la ley actual y las competencias específicas de la asignatura.

RECURSOS MATERIALES

Hemos reutilizado recursos que teníamos en el departamento, como cartón, papel decorativo o las letras del abecedario, utilizadas por las profesoras en sus clases. Para marcar los aciertos de los alumnos, hemos utilizado post-it de color verde y hemos anotado los grupos y aciertos para poder así premiar al grupo con mayor número de aciertos y motivar al alumnado. La actividad se ha desarrollado en el gimnasio del centro y no hemos necesitado ningún recurso específico a mayores.

VALORACIÓN

Consideramos que ha sido una actividad muy positiva y dinámica que ha gustado al alumnado, ya que así nos lo han hecho saber. Además, les ha servido a ellos también para ver la complicidad y unión entre el claustro y ver que entre todos, buscamos lo mejor para su éxito educativo, buscando diferentes mecánicas y metodologías para que les motive y disfruten aprendiendo. Para nosotras como departamento, ha sido muy positivo ya que todas hemos aportado nuestras opiniones y hemos trabajado conjuntamente para desarrollar una actividad dinámica y entretenida.

Del miedo también se aprende

ACTUACIÓN: Feria Interdisciplinar de Conocimiento sobre Drácula

TEMPORALIZACIÓN: 23 de febrero de 2023

MATERIA: Lengua castellana y literatura
PROFESORES: Judit Valladares Vega/Laura Rodríguez Ruiz
CURSOS IMPLICADOS: Todos los cursos de ESO

OBJETIVO

Analizar el proceso de formación de palabras a través de la reflexión sobre su estructura y las partes que las constituyen, teniendo como hilo conductor la familia léxica de “sangre”.

DESCRIPCIÓN

Los alumnos deben finalizar un puzle de 18 piezas distribuidas en lexemas, morfemas y definiciones de un total de 6 palabras pertenecientes a la familia léxica de “sangre”. Para ello se les facilitan las piezas desordenadas y tienen un tiempo limitado para completar el puzle. Con la resolución, obtienen una instrucción para realizar una tarea final.

METODOLOGÍA

A través de la **gamificación**, se han separado las palabras elegidas en lexemas y morfemas. Además, se añade la definición de cada una de ellas para completar el puzle.

RECURSOS MATERIALES

18 piezas del puzle con lexemas, morfemas y definiciones de las 6 palabras elegidas pertenecientes a la familia léxica de sangre.
La fabricación de las piezas del puzle, así como la elaboración de las definiciones adaptadas (tomando las del DRAE como punto de partida) se ha llevado a cabo por parte de los alumnos de 3º DIVERSIFICACIÓN.

VALORACIÓN

La actividad ha tenido éxito desde el punto de vista lúdico, puesto que han participado todas las etapas incluidos los alumnos de FP.

Queremos destacar que la creación y elaboración del puzle ha corrido a cargo de los alumnos de 3º de DIVERSIFICACIÓN con el correspondiente aprovechamiento didáctico. Además, han colaborado presentando la actividad al resto de alumnos en la feria, junto con estudiantes de otros grupos.

Del miedo también se aprende

ACTUACIÓN: Feria Interdisciplinar de Conocimiento sobre Drácula

TEMPORALIZACIÓN: 23 de febrero de 2023

MATERIA: Literatura Universal

PROFESORES: Eva Vargas Cuesta/ Elena Fernández Decimavilla

CURSOS IMPLICADOS: 1º BHCS y BCT y 4ºESO

OBJETIVO

Conocer las obras más representativas de la Literatura universal que han tenido como protagonistas a vampiros.

Trabajar la comprensión lectora y entrenar la conciencia morfosintáctica ordenando los párrafos desordenados de un texto.

DESCRIPCIÓN

La actividad constaba de dos partes: una primera en la que los distintos grupos de alumnos analizaban la evolución de la literatura de vampiros, ayudados por una presentación y las explicaciones que iban ofreciendo dos alumnos de Literatura universal de 1º BHCS; la segunda parte era un test al que los grupos debían contestar basado en las explicaciones anteriores.

Por otro lado recibían una serie de fragmentos de la novela Frankenstein (con diferentes grados de dificultad para los distintos niveles educativos y tenían que lograr ordenarlos).

METODOLOGÍA

Mediante el juego lingüístico la lengua se usa de forma reflexiva regulada y desinhibida, permitiendo que el alumno active una serie de conocimientos previos que posee sobre él, los contenidos, relacionándolos entre sí, facilitando los aprendizajes significativos.

Los juegos adaptados a estos niveles posibilitan el aprendizaje de los contenidos básicos de la (fonología, semántica, sintaxis y pragmática). Además, desarrollan una serie de actitudes en el alumno:

Propiciar el gusto por los juegos de palabras y valorar su reflexión.

Interesarse por los nuevos conocimientos literarios

Valorar la observación y la experimentación en el funcionamiento del lenguaje.

RECURSOS MATERIALES

Un ordenador y dos presentaciones Powerpoint.

Cuatro fragmentos de la obra Frankenstein divididos en párrafos plastificados que los alumnos debían ordenar.

VALORACIÓN

Los alumnos mostraron mucho interés por la actividad y la experiencia ha sido muy positiva tanto en la elaboración de las actividades como en el resultado final.

Del miedo también se aprende

ACTUACIÓN: Feria Interdisciplinar de Conocimiento sobre Drácula

TEMPORALIZACIÓN: 23 de febrero de 2023

MATERIA Matemáticas
PROFESORES Rubén Casado, Almudena Herrera y Ana Hinojal
CURSOS IMPLICADOS 2º ESO, 4º ESO, 1ºBACHCCSS

OBJETIVO

- Resolver un acertijo “tipo Einstein”.
- Resolver el problema del crecimiento exponencial de una población hasta que finalmente se ve limitada por la disponibilidad de recursos.

DESCRIPCIÓN

La actividad se titula “Vamos a morir todos” en ella se expone a los alumnos la situación hipotética de la existencia de vampiros y la necesidad de conocer el tiempo que le queda a la Humanidad. Para ello necesitarán en primer lugar resolver un acertijo tipo Einstein, es decir dados unos personajes, protagonistas de la novela de Drácula, descubrir por medio de pistas su nacionalidad, profesión y año de su muerte.

Con esto deben contestar a la pregunta de ¿Cuál es el año de la muerte de Drácula?

Escogerán el sobre con la fecha adecuada y obtendrán la herramienta para contestar a la pregunta de ¿Cuándo vamos a morir todos?

Para contestar a esta última pregunta tendrán que resolver un problema con una función exponencial.

METODOLOGÍA

Para la realización de esta actividad se han utilizado dos recursos matemáticos, en primer lugar, un acertijo en el que dados los nombres de tres personajes (Vlad Tepes, Van Helsing y Jonathan Harker) deben hacer corresponder con su Nacionalidad, Profesión y año de muerte, para ello tendrán como ayuda unas pistas.

PISTAS:

1. Jonathan Harker es uno de los protagonistas de la novela publicada en 1897
2. Vlad Tepes no es abogado
3. La fecha de la muerte del holandés es 1772
4. El príncipe no nació en Holanda
5. Jonathan Harker es inglés
6. Van Helsing es médico

El acertijo se resuelve en la tabla de la imagen.

	VLAD TEPES	VAN HELSING	JONATHAN HARKER
NACIONALIDAD	Valaquia	Holanda	Inglaterra
PROFESIÓN	Príncipe	Médico	Abogado
AÑO	1476	1772	1897

Una vez resuelto se puede resolver la pregunta de ¿cuál es el año de la muerte de Drácula?

Tienen que recordar que Drácula es Vlad Tepes visto en el Escape Room. Abrirán el sobre del año 1476 y se encontrarán con la herramienta matemática 2^x , función exponencial que cumple el enunciado del problema:

“Si la población mundial a 1 de enero de 2024 es de 8.589.934.592 humanos.

Si un vampiro surge de la oscuridad el 1 de enero y se alimenta una vez al mes de una persona, la cual se convierte en vampiro y cada mes los vampiros vuelven a alimentarse, entonces...

(usando la herramienta conseguida en los sobres y el mural de murciélagos)

¿Cuántos meses de vida nos quedan?”

Para ayudar a los alumnos de cursos bajos, desde 1º ESO hasta 3º ESO, tendrán un mural con murciélagos (un diagrama en árbol) que hace un recuento de los vampiros de los primeros meses, para que resuelvan tanteando y con ayuda de las calculadoras.

Se tendrán que dar cuenta que cumple la función 2^x y que x es el número de meses, si usan $x=33$ les dará como resultado la supuesta población de humanos, pero necesitarán hacer un ligero ajuste ya que hay que añadir el mes 0, es decir, la solución a la pregunta será de 34 meses. En 34 meses la población mundial estará muerta y convertida en vampiros.

Los alumnos de los cursos superiores, desde 4º ESO a 2º Bachillerato, conocen la definición del logaritmo, podrán resolver el problema sin la ayuda del diagrama de árbol. Simplemente haciendo

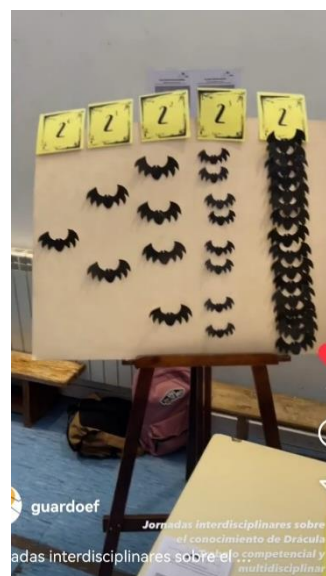
$$\log_2 8589934592$$

El resultado es 33 que se tendrá que ajustar a 34 por lo explicado anteriormente.

RECURSOS MATERIALES

Para realizar la actividad hemos usado una pizarra con lienzo metálico donde hemos colocado una cuadrícula con cinta aislante. Las fichas estaban plastificadas y sujetas con un imán para poderse mover innumerables veces.

Para representar el crecimiento exponencial de los vampiros se ha realizado un diagrama en árbol con un cartón de paspartú y los murciélagos rescatados del Escape Room. Se ha sujetado con un caballete.



VALORACIÓN

En la actividad han participado la mayoría de los alumnos del centro ya que era una actividad relativamente rápida y se dirigía mucho para la correcta resolución.

Los alumnos expresaron lo interesante que era la conclusión, no existen los vampiros porque la población humana se vería exterminada.

Desde el departamento de Matemáticas valoramos muy positivamente la actividad porque hemos visto a los alumnos muy involucrados y con ganas de obtener la respuesta. Actividades como esta contribuyen a generar inquietud científica y matemática.

El aspecto negativo ha sido que algunos grupos de alumnos se quedaron sin tiempo para poder realizar las actividades de todos los stands propuestos por los departamentos.

Del miedo también se aprende

ACTUACIÓN: Feria Interdisciplinar de Conocimiento sobre Drácula

TEMPORALIZACIÓN: 23 de febrero de 2023

MATERIA: MÚSICA
PROFESORES: MARIELA RODRÍGUEZ RODRÍGUEZ
CURSOS IMPLICADOS: 3º ESO

OBJETIVO

- Desarrollar la **escucha activa**, mediante el aprendizaje de **estrategias de atención** para reconocer y describir con un vocabulario adecuado los elementos que forman parte de una obra musical y para **reflexionar sobre los aspectos subjetivos y emocionales inherentes a la percepción musical**.
- Identificar los elementos musicales que forman parte de los **tópicos de la música de cine de terror**, a través del análisis de diversas escenas de dicho género en los que **la música contribuye de manera esencial** a la narrativa audiovisual.
- Realizar **proyectos musicales colaborativos**, planificando e implementando sus fases y asumiendo funciones diversas dentro del grupo.

DESCRIPCIÓN

Desde la materia de Música de 3º ESO, se ha aprovechado la participación en el Plan de Mejora para contribuir al desarrollo de competencias del alumnado implicado en dicha actividad, planteada como una **situación de aprendizaje**. A través del tema principal (Drácula) se han trabajado contenidos de la asignatura como la contribución de la Música al cine, y su asociación indivisible al mismo desde su nacimiento.

Nos hemos centrado en el análisis de la música en el cine de terror. En clase, los alumnos han conocido obras fundamentales de la historia del cine de este género, que además son parte de la historia de la cultura “pop” y cuyas referencias encontramos en muchísimas obras artísticas, como la película muda de 1922 “Nosferatu”, una sinfonía del horror”. Los alumnos han desarrollado de manera individual un trabajo de análisis musical, tomando como elemento una escena de una película de terror donde la música juega un papel esencial en el discurso narrativo.

También han realizado carteles en el programa Canva, que luego hemos puesto en el instituto, a modo de pistas para facilitar las respuestas del Kahoot y que han vertebrado las preguntas de dicha actividad.

METODOLOGÍA

Se ha tomado como referente el **aprendizaje cooperativo**, ya que el alumnado, organizado en equipos y asumiendo diferentes roles, ha debido trabajar de forma coordinada para alcanzar metas comunes, fomentando la motivación, el espíritu emprendedor y la adquisición de un mayor grado de compromiso y responsabilidad. Asimismo, la situación de aprendizaje conecta con el **aprendizaje basado en proyectos** en la medida en que, partiendo del reto inicial, los alumnos y las alumnas han tenido que elaborar un producto que satisfaga la necesidad que se le plantea.

El papel de la profesora ha sido el de guiar los procesos de aprendizaje, permitiendo que el alumnado sea protagonista, si bien ha tenido que intervenir para controlar los tiempos, espacios y recursos. Asimismo, la profesora ha debido resolver las dudas que han ido surgiendo e ir haciendo las modificaciones oportunas.

RECURSOS MATERIALES

Ordenadores, pantalla de 27 pulgadas, conexión a internet.

VALORACIÓN

Considero que el resultado ha sido positivo, tanto en la implicación de los alumnos de 3º ESO en el desarrollo de la actividad, como en la aceptación de la actividad del kahoot en la feria interdisciplinar, con una alta participación y una media de 70% de respuestas correctas.

Del miedo también se aprende

ACTUACIÓN: Feria Interdisciplinar de Conocimiento sobre Drácula

TEMPORALIZACIÓN: 23 de febrero de 2023

MATERIA: Educación Plástica
PROFESORES: Leire Olabe
CURSOS IMPLICADOS: 1^º y 3^º ESO

OBJETIVO

- Dibujar a mano alzada (el medio contorno de un murciélago)
- Colorar con témperas (ese medio contorno de un murciélago)
- Trabajar con precisión (para que obtengamos un murciélago reconocible al final de la actividad)

DESCRIPCIÓN

Doblar un papel por la mitad (papel reciclado) y volver a abrir, dibujar a mano alzada medio contorno de un murciélago (hay ejemplos para poder copiar), colorear esa área con témpera y un pincel, doblar por la mitad para que la témpera se transfiera a la mitad sin témpera. Apretar y separar suavemente para obtener un murciélago completo al conseguir la segunda mitad por transferencia y simétrica de la primera.

METODOLOGÍA

- Lectura de instrucciones (impresas y plastificadas)
- Tutoría entre iguales con explicación directa de las alumnas encargadas del stand

RECURSOS MATERIALES

- Descripción plastificada
- Pinceles
- Vasos de agua
- Servilletas o tela (para limpiar pinceles)
- Lápices y goma
- Modelos de dibujo para copiar
- Papeles cortados en tamaño A6 (reciclados)

VALORACIÓN

- Diario de observaciones. Preguntamos a las alumnas que han llevado el stand:
 - ¿Se entendían bien las instrucciones?
 - ¿Los alumnos sabían llevar a cabo la tarea?
 - ¿Salieron bien los dibujos?
 - ¿Hubo problemas con las témperas, los pinceles y el agua?

De preguntar esto concluimos que no hubo problemas ni malentendidos y que el alumnado supo realizar la actividad sin complicaciones.

-Analizando los resultados. Viendo todos los dibujos al final de la jornada concluimos que, en efecto, todo fluyó correctamente. Algunos alumnos dibujaron su medio murciélago por el lado opuesto del papel.

-Propuesta de mejora. Modificar las instrucciones para que quede claro dónde hay que dibujar, para evitar la puntual confusión.

Del miedo también se aprende

ACTUACIÓN: Feria Interdisciplinar de Conocimiento sobre Drácula

TEMPORALIZACIÓN: 23 de febrero de 2023

MATERIA: RELIGIÓN
PROFESORES: TEODORO VALBUENA FERNÁNDEZ
CURSOS IMPLICADOS ESO/1ºBACHILLERATO

OBJETIVO

Superar el miedo y la inseguridad con el acercamiento al mensaje de Jesús, centrado en el mandamiento del Amor, a la luz de la doctrina de San Pablo y con los dones del Espíritu Santo. El alumnado refuerza su visión positiva y esperanzadora de la vida.

Invitar al alumno a la participación y a la reflexión de los valores que fomentan la convivencia, el respeto activo, el encuentro y la confianza mutua, a través del juego y la iniciativa personal.

Acercamiento a los textos bíblicos de una manera interdisciplinar, no sólo desde una lectura espiritual sino también ética y cívica, inspiradora en una fraternidad y amistad social propia de la cultura de la paz y solidaridad.

DESCRIPCIÓN

A través de un juego sencillo de diez bolas, que indican cada uno de los valores y dones de la nueva ley del Amor y del Espíritu Santo, así como otras tantas bolas que indican las armas de la noche o de las tinieblas; los alumnos intentarán separar e introducir que cada zona (amarilla o negra) las respectivas bolas que llevan un valor o un contravalor.

El juego lo precede la explicación o presentación del tema, por parte de dos compañeros y compañeras voluntarios que han querido colaborar en la iniciativa. Después de escuchar los textos de San Pablo a las comunidades que invita a reforzar las armas de la luz frente a las armas o insidias de las tinieblas; o como dice San Pablo, a revestirse con la armadura de la luz, propia del hombre y mujer nuevos.

Con una selección de textos bíblicos del ingenio de San Pablo, los alumnos compondrán una letra sencilla expresada en forma de rap musical. La finalidad es condensar los elementos esenciales e interiorizarlos. A través de la música el alumnado los comparte y explicita, incrementa la reflexión y fijación de contenidos y valores.

METODOLOGÍA

Ampliamente activa y participativa: Dos alumnos de cada grupo se encargarán de coordinar cada sesión, animando y explicando el desarrollo de la actividad.

Utilizar el juego como herramienta que favorece el aprendizaje, la interacción y la identificación con los contenidos, en este caso la superación de los miedos y frustraciones.

Acercarse a los recursos musicales para incrementar la imaginación, el gusto por la belleza y la expresión artística.

Conocimiento de la tradición bíblica, especialmente del Nuevo Testamento, con la finalidad de enriquecer nuestros valores personales y sociales.

RECURSOS MATERIALES

- Selección de textos bíblicos del Nuevo Testamento, especialmente algunas Cartas de San Pablo.
- Composición de textos y modelos para elaborar el himno a “La armadura de la luz”.
- Para el desarrollo del juego y participación del equipo: Telas de dos colores, bolas de corcho, medias para encestar las bolas.

VALORACIÓN

La valoración de la actividad es muy positiva, enriquecedora y de notable encuentro interdisciplinar.

La actividad ha sido preparada con tiempo suficiente, para que los Departamentos contribuyesen a su desarrollo y adaptación.

Las actividades han motivado a que el alumnado participase de forma dinámica, interactiva, inclusiva para desarrollar los objetivos.

Hay que subrayar toda la organización y la ambientación, así como la posibilidad que, a lo largo del horario matinal, hayan podido participar todos los grupos de Secundaria, Bachillerato y FP.