



Proyecto Superhéroes y Superheroínas del Santa Engracia

1. Justificación del proyecto.

1.1 Descripción de la situación que motiva el proyecto: análisis de las necesidades a mejorar.

¿Dónde estamos?

El CEIP “Santa Engracia” está situado en el barrio “Los Colorines”, un barrio marginal de la ciudad de Badajoz. El nivel socioeconómico y cultural de la zona es muy bajo, debido a que la mayoría de familias carecen de estudios y trabajo. Las pésimas circunstancias que rodean la zona afectan directamente a las familias de los alumnos de nuestro centro, catalogado por ello como **centro de atención preferente**.

Esta realidad social que viven algunos alumnos incide negativamente en su progreso escolar y es una de las causas más relevantes de su **falta de motivación** hacia los estudios y **absentismo**. El alumnado se ve fuertemente afectado por problemas de carencia afectiva que se traduce en su comportamiento, actitudes negativas y desconfianza en sus expectativas de futuro. Cabe señalar que el centro posee dos etapas: educación infantil y educación primaria, con un total de 91 alumnos, y entre ellos, lograr una buena **convivencia** es una necesidad básica e imprescindible. A medida que los cursos avanzan, esta va deteriorándose y se producen cada vez más conflictos entre alumnos e, indudablemente este aumento en la conflictividad, tiene una consecuencia directa en el proceso de enseñanza-aprendizaje y, por tanto, en el rendimiento de los alumnos.

La familia

En un amplio porcentaje, las familias de nuestra barriada están marcadas por el problema del paro, alcoholismo, drogadicción, delincuencia y, consecuentemente, graves problemas familiares que se traducen en agresividad entre los padres, peleas, agresiones y separaciones familiares. Gran número de familias tienen algún miembro cumpliendo condena en cárceles.

En lo que respecta a la **participación de las familias**, el análisis de la situación actual, por desgracia, es muy negativo. Un pequeño porcentaje de padres se implican, participan y colaboran en la educación y formación de sus hijos. Un gran núcleo central, que suele ser la mayoría, no se implican ni participan y sólo se relacionan con el centro en momentos puntuales (entrega de notas, tutorías grupales, cuando se requiere su presencia porque sus hijos han participado en algún incidente, etc.), y, por último, un pequeño porcentaje, desgraciadamente cada vez más numeroso, que no participa de la educación de sus hijos ni siquiera cuando son requeridos.



¿Qué queremos?

No cabe duda de que nos encontramos en un contexto marcado por estos graves problemas familiares que se traducen en agresividad y violencia, donde la ayuda a los demás y la cooperación no son los valores más admirados, pero creemos que con este proyecto conseguiremos atraer y entusiasmar a nuestros alumnos, desde los cursos más iniciales, hacia el mundo de los **superhéroes o superheroínas** que tanto les gusta en estas edades, como bien pudimos observar a comienzo de curso en sus camisetas, mochilas, estuches, etc. Este será, por tanto, el **centro de interés** en torno al cual girará todo el proyecto, en el que los alumnos son los protagonistas de su propio aprendizaje y donde se tratarán de desarrollar especialmente las **Competencias Claves** y los **valores** implícitos en los superhéroes y tan necesarios en nuestro centro como son el **esfuerzo**, el **respeto**, la **justicia**, la **tolerancia**, la **solidaridad**, la **ayuda**, la **empatía** o el **trabajo bien hecho**.

Y a pesar de las dificultades que encontramos en el contacto continuo y en la implicación familiar, vamos a tratar de crear un **vínculo más estrecho entre aula y familia**, de “engancharlas” haciendo uso de las **Nuevas Tecnologías** que tantas facilidades nos ofrecen simplemente con el uso de un teléfono móvil del que todos disponen, haciéndoles más partícipes así de la educación de sus hijos e intentando que la motivación por la escuela crezca tanto en padres y madres como en niños y niñas.

1.2 Instrumentos que valoran el impacto intermedio y final.

- **Rúbricas** de Evaluación de Competencias adquiridas por los alumnos durante la realización de las tareas propuestas.
- **Sociograma Pretest- Postest**, (inicial y final) dentro de cada aula.
- **Cuestionario** final de valoración adaptado para todos los implicados en el proyecto (docentes, alumnado y familia).
- **Número de visitas registradas en el blog** propio del proyecto “El aula que no espanta”.
- **Número de faltas de asistencia** registradas en Rayuela de los alumnos/as participantes en dicho proyecto.
- **Comparativa de número de incidencias** registradas en Rayuela con años anteriores en los mismos cursos.
- **Número de familiares** que asisten a las reuniones grupales en comparativa con años anteriores.

1.3 Situación final prevista: resultados y análisis cuantitativos y cualitativos.

Desde un punto de vista cualitativo, se espera que los alumnos, en un entorno de aprendizaje innovador y emocionante, adquieren nuevas competencias, incidiendo especialmente en la competencia social y emocional, y en el desarrollo del lenguaje, así



como en su motivación, aumentando su implicación y atención en las tareas propuestas. Esto será recogido tras la realización de cada tarea en Rúbricas de Evaluación de Competencias.

Mediante un sociograma Pretest-Postest, comprobaremos la mejora de las relaciones entre alumnado y clima de las aulas, y del centro en general y, por ende, se espera que se reduzca el número de incidencias registradas en Rayuela comparándolo con años anteriores desde el punto de vista más cuantitativo.

Del mismo modo, creemos que el absentismo se verá reducido al revisar los registros de faltas de asistencia en Rayuela.

Y asimismo, aunque somos conscientes de la dificultad que conlleva, deseamos una mayor participación e interés por parte de las familias en la educación de sus hijos, que se verá reflejado en una asistencia más generalizada a las reuniones grupales y en el número de visitas registradas en el blog.

Y por último, de manera cualitativa, valoraremos el transcurso global del proyecto, su idoneidad y la posibilidad de mantenerlo en cursos venideros, mediante un cuestionario final adaptado para todos los implicados en el proyecto (docentes, alumnado y familia).

1.4 Aspectos innovadores del proyecto.

Constituye un reto en sí mismo poner en marcha un proyecto de estas características, con el uso de nuevas metodologías como el **flipped classroom**, la **gamificación** o el **aprendizaje servicios**, en un centro de atención preferente, donde el propio contexto dificulta su aplicación.

A pesar de ello, pensamos que la enseñanza dispuesta como un juego, mediante **retos y misiones** constantes que los alumnos deben resolver para lograr puntos y premios, logrando así ser ellos mismos los protagonistas de su propio aprendizaje, es un aspecto muy novedoso que logrará reducir el absentismo y aumentar la motivación del alumnado.

Consideramos también el **aprendizaje cooperativo** como un factor de innovación importante y de imperiosa necesidad para la transformación de las relaciones sociales de nuestro alumnado y mejorar el clima de convivencia de las aulas. En esta metodología activa, el alumno tiene que investigar, aplicar lo aprendido y trabajar con otros compañeros, y esto no solo ayuda a mantener la atención y el interés hacia el trabajo que realizamos, sino que también nos permite a los docentes trabajar factores de relación y habilidades sociales, a la par que enseñarles a gestionar conflictos a través de la inteligencia emocional o la disciplina positiva.

“La cooperación no es ausencia de conflictos, sino el medio para resolver el conflicto”.

- Deborah Tannen –



Y un último aspecto que destacamos como innovador y atrevido en este tipo de centros es el de tratar de **involucrar a las familias** en el proceso de enseñanza-aprendizaje que realizan sus hijos, mediante la creación de un blog para que puedan ver a diario, a través de sus móviles por ejemplo, el trabajo de los alumnos en el aula, o invitarlos a participar en actividades concretas de animación a la lectura o de resolución de conflictos. Son numerosas las investigaciones que abogan por un aprendizaje participativo, implicando a los diferentes agentes de la comunidad educativa para el lograr el éxito educativo y, como bien decía un proverbio africano: *“Para educar al niño se necesita a la tribu entera”*.

2. Plan de actuación.

2.1 Objetivos.

Nos planteamos los siguientes objetivos:

1. Motivar al alumnado y reducir el absentismo, partiendo de sus intereses y dotando a los contenidos del curriculum académico de un carácter lúdico que les resulte más atractivo y emocionante.
2. Reducir los conflictos que surgen a diario tanto en clase como en el patio, dotando al alumnado de las capacidades necesarias para ser buenos alumnos acompañantes y de futuros alumnos mediadores.
3. Animar a la lectura.
4. Desarrollar la competencia lingüística, social y emocional del alumnado.
5. Fomentar la colaboración e implicación familiar en el proceso educativo de sus hijos.

2.2 Metodología.

Basada especialmente en el **trabajo cooperativo**, partiendo de sus **intereses** para lograr un **aprendizaje significativo** y desde un **enfoque globalizador** de todas las áreas, intentaremos poner en marcha los siguientes enfoques metodológicos:

- **Aprendizaje basado en proyectos** (ABP). Donde los conocimientos escolares giran en torno al centro de interés elegido, los superhéroes.
- **Aprendizaje cooperativo**: Donde los alumnos se ayudan para aprender trabajando y dialogando en equipos de tres o cuatro, donde se reparten las tareas de manera equitativa y rotativa. En este centro especialmente, es necesario que el maestro/a ayude al alumnado a organizarse.
- **Aprendizaje servicio**: que combina el currículo académico con el servicio comunitario, con el compromiso social, en este caso mediante dos importantes *Misiones*: vincular a los alumnos con los ancianos del Centro de Día del barrio para que no se sientan solos, y recaudar comida para el Banco de Alimentos de Badajoz, gestionándolo ellos mismos.



- **Flipped classroom o clase invertida:** donde la teoría se adquiere en casa (aunque dadas las características de este centro, se hará mayoritariamente en clase, por equipos), investigando mediante el material audiovisual y manipulativo que se les facilita a través del Blog y en clase, y se practica con tareas como la de explicar esos conocimientos adquiridos a sus compañeros de la misma clase o en otras de cursos inferiores, o bien a través de la grabación de videos, lo cual permite una mayor atención a la diversidad y que la motivación sea aun mayor.
- **Gamificación:** creando experiencias educativas de aula, en las que se emplean componentes, mecánicas y dinámicas propias de los juegos (creación de misiones, puntos por misión conseguida, premios, utilización de los Kit de robótica Lego, etc.)

2.3 Herramientas de seguimiento.

Llevaremos a cabo una evaluación inicial, continua, formativa y final.

- **Evaluación inicial:** Partimos del análisis de la situación del centro, del alumnado y del entorno, así como del trabajo realizado en proyectos anteriores. A nivel de **aula** realizamos un **sociograma**.
- **Evaluación continua y formativa:** Se realiza a lo largo del curso valorando la puesta en práctica y su desarrollo, a través de **Rúbricas** que mediante indicadores valoran la consecución de las Competencias Claves, y se llevarán a cabo modificaciones si fueran necesarias. También se realizan **reuniones trimestrales** de los **equipos de ciclo** y de la **Comisión de Convivencia**, así como su seguimiento en la **CCP**. Por otro lado, se valorará la progresión del proyecto así como el interés de las actividades realizadas junto con las **familias** en las reuniones grupales con ellas, al final de cada trimestre.
- **Evaluación final:** Todos los participantes valoran los resultados del proyecto, su influencia en el clima escolar y en el alumnado, la idoneidad de las propuestas y actividades y su puesta en práctica, el funcionamiento de la coordinación entre el profesorado y este con el resto de la comunidad educativa, la participación de las familias y aportaciones de mejora para el próximo curso, mediante un **cuestionario** elaborado para tal fin. Utilizaremos la última **reunión grupal con las familias** para rellenarlo conjuntamente y solventar cualquier duda. Y de nuevo volvemos a aplicar el **sociograma** en las aulas para comparar con la situación inicial.

2.4 Definición de los materiales curriculares.

El curriculum se verá especialmente enriquecido con la introducción de metodologías innovadoras y el espíritu de los superhéroes que impregnará todos los contenidos y materiales del aula.

2.5 Relación de actividades.

DÍA	ACTIVIDADES	CC	OBJ.
1	Creamos expectativas, anunciamos que algo sucederá en la clase.	C.E	1
2	<p>Presentación en clase del proyecto. Lectura de la historia de Batman.</p> <p>Analizamos varios puntos:</p> <p>1. Nombre-identidad secreta (descripción física). 2. Origen, su transformación <i>¿Cómo se han convertido en superhéroe?</i> 3. Emociones, sentimientos de Batman. 4. Emblema, vestimenta, accesorios. 5. Fortaleza y debilidad del superhéroe.</p> <p>Planteamos una misión a nuestros alumnos: <i>"Investigar sobre los superheróes y obtener muchos SUPERPODERES para conseguir ser uno de ellos"</i>. Todos los alumnos tienen ya algunos súper poderes y otros los pueden conseguir con un poco de esfuerzo, por ejemplo: <i>"El superpoder de escuchar siempre que alguien habla"</i>; <i>"Hacer sus tareas increíblemente bien"</i>; <i>"Ser grandes compañeros que ayudan a los demás"</i>; <i>"Nunca juegan a las peleas"</i>.</p> <p>En clase tendremos un marcador de SUPERPODERES.</p>	C.L C.S C.E	1, 2, 3 y 4.
3	Decoración de puertas según el Superhéroe elegido.	C.E	1
4	<p>Creación de la Batcueva-Biblioteca. Explicación normas de uso.</p> <p>Entrega de las Batfichas de lectura, el que complete 6 Batfichas al trimestre gana el Superpoder de Visión Lectora Ultrapotente.</p>	C.L C.S	1 y 3
5	Diseño del logo de superhéroes a través de un concurso de dibujo entre los alumnos de todo el centro.	C.A	1
6	Lectura del libro "Superhéroe. Manual de instrucciones". Trabajamos varios puntos: 1. Importancia de la amistad y de ser buen compañero. 2. Emociones. 3. Empatía.	C.L C.S C.E	1, 2, 3 y 4.
7	Utilización de los Kit de Robótica Lego para representar situaciones de conflictos, mostrar emociones que surgen durante el mismo y resolverlos con los valores propios de un superhéroe. Se lo mostramos a las familias.	C.E C.L	1, 2, 4 y 5.
8	Misión: Grabación de videos durante todo el curso expresando opiniones, explicando pasos, procesos, recetas, contando historias, etc. Con la intención de ayudar a los más pequeños aprenderlos y de adquirir ellos mismos el <i>Superpoder de saber hablar muy bien</i> .	C.L	4
9	Misión: Los superhéroes y heroínas hacen compañía a los ancianos del centro de día del barrio. Escritura de una carta de felicitación de	C.L C.S	1, 2, 3 y 4.



	Navidad y visita al centro para pasar la mañana con nuestros mayores cantando villancicos y entregar la felicitación navideña.	C.E	
10	Actuación de Navidad: Los Superhéroes tratan de llevar una estrella de amor y paz a todos los hogares de los alumnos del centro con su villancico "Vuela vuela".	C.L C.S C.E	1, 2, 3 y 4.
11	Día de la Paz: Superheroína Malala. Comparamos superhéroes con héroes reales (Gandhi, médicos, policía, bomberos).	C.L C.S	1, 2, 3 y 4.
12	Concurso de antifaces de superhéroes: cada aula otorgará un premio al mejor diseño. El premio será un cómic de superhéroes.	C. A	1 y 3.
13	Carnaval: Todo el centro se disfraza de superhéroes.	C.S	1
14	Misión: Recaudamos alimentos para el Banco de Alimentos del barrio. Los propios alumnos llevan el recuento de kilos de alimentos recuadados. Son ellos los que se pondrán en contacto con la asociación mediante una video-llamada para contarles la misión y, posteriormente, contarles lo recuadado.	C.L C.S C.E C.M	1, 2, 3, 4 y 5.
15	Exposición de cómic el Día del Libro y durante toda semana. Lectura de cómics en castellano, inglés y portugués. Análisis de frases típicas y elementos del cómic.	C.L	1 y 3.
16	Elaboración de un cómic.	C.L	1,3,4.
17	Dinámicas de grupo que favorezcan la cohesión grupal y la empatía. Iniciación a <i>¿Qué es un alumno acompañante?</i>	C.S C.E	2 y 4
18	Misión: Ayudamos a los más pequeños explicándoles contenidos sencillos de Ciencias Naturales, Ciencias Sociales o Matemáticas.	C.L C.S	1, 2 y 4.
19	Visita a la radio escolar del IES San José de Badajoz, para que los propios alumnos expliquen y den difusión al Proyecto.	C.L	4
20	Dinámica grupal "El secuestro de Batman y Robin". Todo el centro.	C.S	1 y 2
21	Recuento de eslabones del Marcador de Superpoderes y entrega de premios (capa por ejemplo).	C.S	1

DÍA	ACTIVIDADES CON FAMILIA
1	Información de la puesta en marcha del Proyecto a las familias: solicitamos ayuda a los padres y madres para montar nuestro rincón de Batman con objetos varios y ampliar información acerca del superhéroe. Facilitamos además la dirección del Blog donde podrán seguir el trabajo que realizan sus hijos y les animamos a usarlo.
2	Visita conjunta de padres, madres e hijos a la Biblioteca Pública "Bartolomé



	Gallardo” de Badajoz.
3	Representación dirigida a padres, mediante Role-play, por parte del alumnado, una vez asimilado el proceso de mediación sobre una resolución de un conflicto.
4	Invitación al aula para proceder a la lectura de un cómic.
5	Jornada de alimentación saludable junto con las familias impartida por el Centro de Salud El Progreso.
6	Carrera por la Salud, que transcurre por las calles del barrio.

2.6 Temporalización.

Las actividades se irán realizando a lo largo del curso escolar con motivo de las celebraciones pedagógicas reseñadas anteriormente y la temporalización es por tanto, desde octubre de 2017 hasta junio de 2018, aunque se prevé su continuidad para cursos siguientes introduciendo actividades con otros colegios si la evaluación resulta positiva.

2.7 Impacto y difusión.

En un principio, se presentó y se aprobó en el **Consejo Escolar**, con una gran aceptación por parte de los padres. Del mismo modo se procede a informar a la **Comisión de Salud de la Margen Derecha del Guadiana** y a las entidades con las que colaboraremos como son el **Centro de Día** del barrio, **Banco de Alimentos** de Badajoz, y **radio escolar del IES San José** de Badajoz, desde donde los propios alumnos darán difusión de su proyecto. También se hace eco de todas las actividades el **blog** “El aula que no espanta” y la propia **página web** del centro en la que está incluida un enlace al blog. Y se intentará publicar en medios de prensa (Gaceta Educativa, Hoy...).

Y por último, y no menos importante, es incluido dentro del **proyecto Erasmus Plus Integr-Arte**, se mostrará como una **experiencia de éxito** al resto de socios que son colegios, ayuntamientos y universidades de Paterna, Évora y Roma.

2.8 Uso de tecnologías educativas.

Dentro de los recursos que favorecen el aprendizaje, destacar que gracias a la **Plataforma Educativa Rayuela**, damos difusión al proyecto entre el propio centro para que toda la comunidad educativa esté al tanto de cualquier actividad que se lleve a cabo. Asimismo, el uso de este recurso tecnológico nos sirve para comunicar a los padres cualquier aspecto destacable del proyecto.

Además se emplea: **Pizarra Digital**; **E-book** para lectura de comic digital, puesto que el centro se haya inmerso dentro de eScholarium; **Blog “El aula que no espanta”** <https://elaulaquenoespanta.blogspot.com.es/>; **Página Web** del Centro. <https://cpsantaengracia.educarex.es/>; Realización de **videos** con explicación del proyecto a otros centros, clases, entidades; **Videoconferencias** con responsables de entidades como



el *Banco de Alimentos* de Badajoz o el Centro de Salud *El Progreso*; **Radio escolar** del IES San José de Badajoz.

2.9 Plan de evaluación: indicadores e instrumentos de evaluación del proyecto.

INSTRUMENTOS	INDICADORES
<ul style="list-style-type: none"> • Rúbrica. • La observación directa y sistemática. • Grabación de videos. • Análisis de sus trabajos y fichas. • Sus diálogos y conversaciones. • Estudio de su participación, autonomía, socialización,... • Diario de clases: anécdotas, incidencias.... 	Se integra a un equipo de trabajo en el desarrollo de las actividades planteadas.
	Participa activamente en el equipo de trabajo aportando criterios de solución a la actividad planteada.
	Tiene una actitud de respeto y tolerancia con los demás integrantes del equipo.
	Entrega el producto de la actividad con los criterios establecidos para su elaboración o realización.
	Expresa con un vocabulario amplio, adecuado y correcto los resultados del trabajo realizado con una buena estructuración morfosintáctica.
<ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario a padres, docentes y alumnos. • Registros en Rayuela. • Sociograma. • Estadística de visitas en el Blog. • Registro de asistencia en reuniones con familia. 	Influencia en el clima escolar y en el alumnado.
	Idoneidad de las propuestas y actividades, y su puesta en práctica.
	Coordinación entre el profesorado y éste con el resto de la comunidad educativa.
	Participación de las familias.
	Aportaciones de mejora para el próximo curso.

3. Línea prioritaria en la que se enmarca el proyecto de innovación.

3.1 Pedagogías activas.

Optamos por el *Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)*, *Aprendizaje Cooperativo*, *Aprendizaje Servicio*, *Flipped Classroom* o *clase invertida* y *Gamificación*, como ya han sido explicadas anteriormente en el punto 2.2 Metodología y en el punto 1.4 Aspectos Innovadores.

3.2 Tecnologías educativas.

Nos apoyamos en ellas para abrir una ventana en el aula, tanto hacia dentro, para acercar a las familias hacia la educación de sus hijos, como hacia fuera, para mostrar a nuestros alumnos otras realidades. Consultar el **punto 2.8** sobre su uso en este proyecto.



3.3 Expresión oral.

A través de todas las actividades propuestas, los alumnos se esfuerzan en expresarse con un vocabulario adecuado y correcto, que al mismo tiempo es entendido por sus propios compañeros.

Se desarrollan así las **funciones del lenguaje** (la narrativa, descriptiva, informativa, principalmente). Trabajamos también el **aspecto morfosintáctico** (estructuración del lenguaje), a través del modelado y moldeado. Enriquecimiento y ampliación del **vocabulario**.

3.4 Competencia social y emocional.

Por las circunstancias personales, sociales y económicas de las familias que acuden a este centro de difícil desempeño, el principal objetivo es ofrecer una educación integral donde se desarrollen valores, un código de conducta ético y moral apoyado en la solidaridad, la cooperación, diálogo y respeto a los derechos de todos.

3.5 Atención a la diversidad y coeducación.

Las **metodologías grupales** son clave y más en este tipo de contexto debido a las desigualdades sociales, donde la ayuda es entre iguales. Además, optar por una **educación experiencial**, basada en metodologías activas como son el *ABP*, el *Aprendizaje Servicio* o el *Flipped Classroom* es uno de los métodos más eficaces para atender a la diversidad porque niños y niñas encuentran sentido a lo que estudian cuando aplican sus conocimientos y habilidades en una práctica y con un fin.

3.6 Cultura emprendedora y/o Formación Profesional.

Debido a la situación familiar de este tipo de alumnado, que como se ha explicado, se encuentran en situación de desempleo, con este proyecto se les inculca el **valor del esfuerzo**, que pueden realizar todo lo que se propongan a través de las *Misiones* que les encomendamos durante el transcurso del mismo y que ellos mismos gestionan poniendo en práctica sus capacidades y aprendizajes adquiridos y las consecuencias positivas que esto conlleva.

4. Relación con la Programación Anual del Centro.

Íntimamente ligado con el Proyecto Educativo de Centro e incluido en la PGA, y más específicamente, con el Programa de convivencia “Ayuda entre Iguales. Alumnos acompañantes”.

Fdo: Coordinadora del Proyecto.

María Luisa Rivero Moreno