

Proyecto de Innovación Educativa

**AVENTURA EN EL INSTITUTO:
CONTROL DEL ABSENTISMO
Y
MEJORA DE LA CONVIVENCIA A
TRAVÉS DE LOS DEPORTES DE
AVENTURA**

IES Azuer, Manzanares (Ciudad Real)

Coordinador: Manuel González Pérez



AVENTURA EN EL INSTITUTO



Control del absentismo y mejora de la convivencia a través de los deportes de aventura.

I.E.S. AZUER (MANZANARES)



I.E.S. AZUER (MANZANARES)



CONTEXTO DE LA SITUACIÓN EDUCATIVA

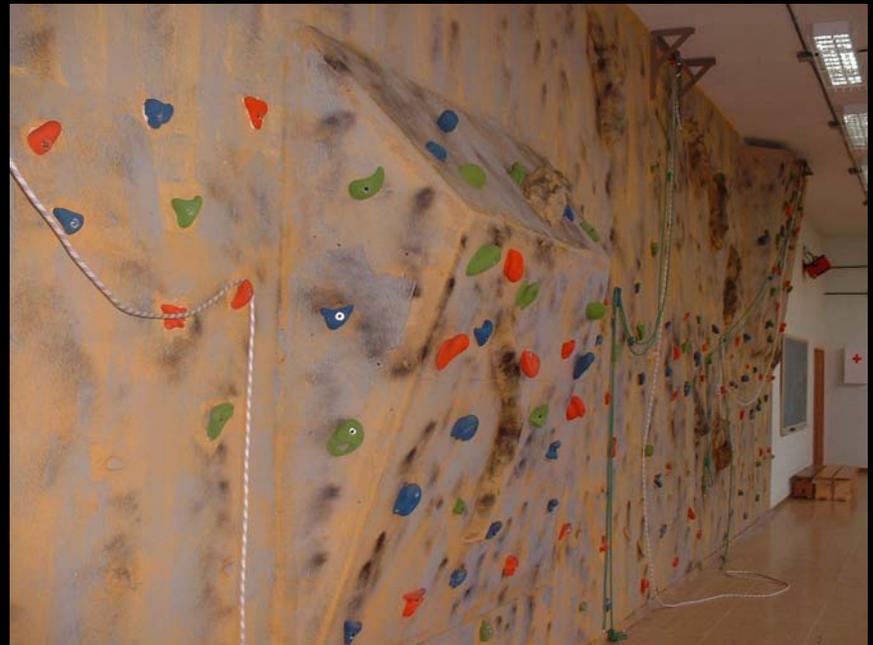
Descripción De La Situación Educativa

- ◇ Gran crecimiento de número de alumnos y niveles educativos



Descripción De La Situación Educativa

- ◇ Gran crecimiento de número de alumnos y niveles educativos
- ◇ Dificultad en el control de salidas



Descripción De La Situación Educativa

- ◇ Gran crecimiento de número de alumnos y niveles educativos
- ◇ Dificultad en el control de salidas
- ◇ Suciedad en el centro



Descripción De La Situación Educativa

- ◇ Gran crecimiento de número de alumnos y niveles educativos
- ◇ Dificultad en el control de salidas
- ◇ Suciedad en el centro
- ◇ Deterioro de mobiliario y espacios interiores



Descripción De La Situación Educativa

- ◇ Gran crecimiento de número de alumnos y niveles educativos
- ◇ Dificultad en el control de salidas
- ◇ Suciedad en el centro
- ◇ Deterioro de mobiliario y espacios interiores
- ◇ Problemas para conseguir la estructura aula-grupo



Descripción De La Situación Educativa

- ◇ Gran crecimiento de número de alumnos y niveles educativos
- ◇ Dificultad en el control de salidas
- ◇ Suciedad en el centro
- ◇ Deterioro de mobiliario y espacios interiores
- ◇ Problemas para conseguir la estructura aula-grupo
- ◇ Despersonalización de los espacios



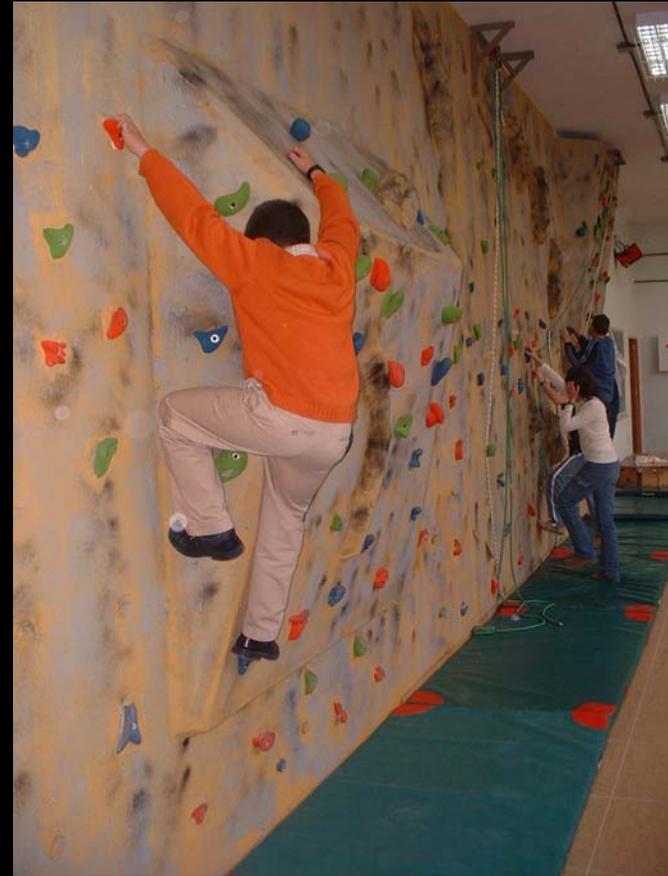
HIPOTESIS DE TRABAJO

“La creación de espacios atractivos para la práctica de los deportes de aventura en el centro y las actividades que fomentará mejorarán el clima de convivencia y reducirá el absentismo en alumnos donde este problema es significativo”.

OBJETIVOS DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

Objetivos del proyecto de innovación educativa

- ◇ Reenganchar alumnos absentistas



Objetivos del proyecto de innovación educativa

- ◊ Reenganchar alumnos absentistas
- ◊ Mejorar la convivencia a través de los deportes de aventura



Objetivos del proyecto de innovación educativa

- ◊ Reenganchar alumnos absentistas
- ◊ Mejorar la convivencia a través de los deportes de aventura
- ◊ Habilitar espacios en el centro motivantes para los miembros de la comunidad



Objetivos del proyecto de innovación educativa

- ◊ Reenganchar alumnos absentistas
- ◊ Mejorar la convivencia a través de los deportes de aventura
- ◊ Habilitar espacios en el centro motivantes para los miembros de la comunidad
- ◊ Reconquista del centro por parte de los alumnos (sentirse propietarios)



DESARROLLO DEL PROYECTO

FASES DE DESARROLLO

- ◇ FASE 1: Construcción: a la postre la fase más difícil de realizar.



FASES DE DESARROLLO

- ◇ FASE 1: Construcción: a la postre la fase más difícil de realizar.
- ◇ FASE 2: Formación del profesorado: a través de un curso del CPR de Valdepeñas "Del suelo al infinito".



FASES DE DESARROLLO

- ◇ FASE 1: Construcción: a la postre la fase más difícil de realizar.
- ◇ FASE 2: Formación del profesorado: a través de un curso del CPR de Valdepeñas "Del suelo al infinito".
- ◇ Fase 3: Grupo de trabajo en recreos con alumnos marcadamente absentistas. Obligación de asistir a todas las áreas para participar .



FASES DE DESARROLLO

- ♦ FASE 1: Construcción: a la postre la fase más difícil de realizar.
- ♦ FASE 2: Formación del profesorado: a través de un curso del CPR de Valdepeñas "Del suelo al infinito".
- ♦ Fase 3: Grupo de trabajo en recreos con alumnos marcadamente absentistas. Obligación de asistir a todas las áreas para participar.
- ♦ Fase 4: Responsabilizar a los alumnos del grupo anterior de dar pequeñas nociones al resto de compañeros bajo supervisión del profesor.



PROGRAMAS DE CONVIVENCIA

PROGRAMAS DE CONVIVENCIA

- ◇ Fase Adicional: 3 programas de mejora de la convivencia, basados en un sistema de economía de fichas:
 - Valoración de conductas indiv. y colec.
 - Valoración de relación con compañeros, profesores, otros.
 - Valoración del respeto medioambiental.
 - Valoración del rendimiento académico (resultados y evolución)
- ◇ Gran Premio: Jornadas multiaventura



PROGRAMAS DE CONVIVENCIA

- ◇ 1º E.S.O.: Acampada multiaventura para los 60 alumnos mejor situados en la valoración final. En La Cimbarra (Jaén). Días 5 y 6 de Abril. Todo un éxito. Actividades:
 - Orientación
 - Escalada
 - Rapel
 - Senderismo



PROGRAMAS DE CONVIVENCIA

- ◇ 2º E.S.O.: Gran aventura en el centro: Convertir espacios cotidianos en espacios aventura en tu propio centro Para el próximo 10 de Mayo. Actividades:
 - Orientación
 - Escalada
 - Rapel
 - Técnicas de ascenso vertical
 - Habilidades de equilibrio
 - Espeleología en el aula



PROGRAMAS DE CONVIVENCIA

- ◇ 3º E.S.O.: Acampada multiaventura para los 60 alumnos mejor situados en la valoración final. En La Cimbarra (Jaén). Actividades:
 - Orientación
 - Escalada
 - Rapel
 - Senderismo



CONCLUSIONES

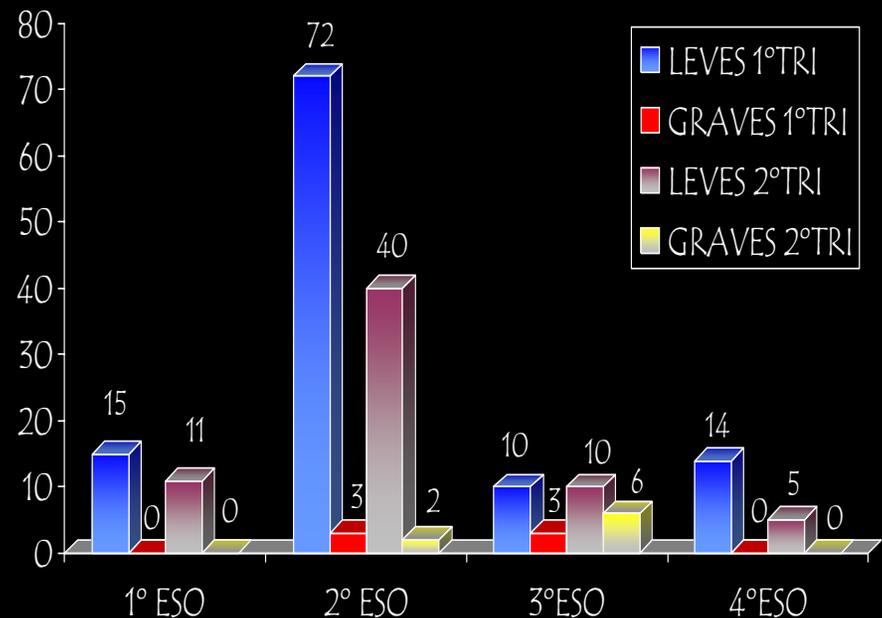
CONCLUSIONES

- ◇ Objetivo 1: Reenganchar alumnos absentistas.
 - Es pronto para hacer una valoración completa.
 - Ofrecido a 12 alumnos



CONCLUSIONES

- ◊ Objetivo 2: Mejorar la convivencia a través de los deportes de aventura
 - Clara mejoría.
 - No sólo responsabilidad del proyecto, otras variables: PAT, acoplamiento profesor-alumno, etc.



CONCLUSIONES

- ◆ Objetivo 3: Habilitar espacios en el centro motivantes para los miembros de la comunidad
 - Satisfactorio. Ha despertado una gran expectación en alumnos, profesores y padres. Incluso en asociaciones juveniles de la localidad y otros centros educativos.



CONCLUSIONES

- ◊ Objetivo 4: Reconquista del centro por parte de los alumnos (sentirse propietarios) Satisfactorio.
- ◊ Un índice, aunque, subjetivo es la mejora de la limpieza del centro.
- ◊ Un índice objetivo sería la disminución en gastos de mantenimiento.

