

RE-CRÉATE 2.0: AHORA EN EL TUTO

La fundamentación del proyecto "Re-creáte 2.0: Ahora en el tuto" se basa en un análisis profundo de las necesidades educativas actuales y en las teorías pedagógicas y psicológicas contemporáneas que enfatizan el desarrollo integral de los estudiantes de las etapas superiores escolares. A continuación, se presenta una sólida fundamentación que respalda la implementación de este proyecto innovador:

1. Teorías del aprendizaje y desarrollo:

El proyecto se apoya en las teorías del aprendizaje constructivista y socioconstructivista, que sostienen que el conocimiento se construye a través de la **interacción social y la experiencia práctica**. Siguiendo los principios de pedagogos como Paulo Freire y Celestin Freinet, "Re-creáte 2.0: Ahora en el tuto" propone un enfoque educativo participativo y colaborativo, donde los **estudiantes son protagonistas activos de su proceso de aprendizaje**.

2. Inteligencia emocional y habilidades sociales:

La inteligencia emocional, según Daniel Goleman, juega un papel crucial en el éxito personal y profesional. Este proyecto se fundamenta en la idea de que **el desarrollo de habilidades emocionales y sociales**, como la empatía, la autoconciencia y la gestión emocional, es esencial para cultivar relaciones interpersonales positivas y **prevenir situaciones de violencia y acoso escolar**.

3. Fomento de la creatividad y el pensamiento crítico:

Ken Robinson ha destacado la importancia de **fomentar la creatividad en el proceso educativo**. "Re-creáte 2.0: Ahora en el tuto" se apoya en la premisa de que el estímulo de la creatividad y el pensamiento crítico no solo prepara a los estudiantes para enfrentar desafíos complejos, sino que también promueve la innovación y el desarrollo de habilidades valiosas para el siglo XXI.

4. Prevención comportamientos perjudiciales en adolescentes:

Basándose en investigaciones del Centro para el Control y Prevención de Enfermedades (CDC) y la Organización Mundial de la Salud (OMS), el proyecto reconoce la importancia de un ambiente educativo positivo y de apoyo en la prevención del consumo de drogas, la violencia y el aislamiento entre otras cosas. Al promover un clima escolar seguro, inclusivo y respetuoso, se establece un escenario propicio para la prevención de comportamientos perjudiciales.

5. Participación activa de la comunidad:

La participación activa de estudiantes, familias, docentes y otros miembros de la comunidad es esencial para el éxito de cualquier proyecto educativo. Esta fundamentación se basa en la creencia de que la colaboración entre el alumnado, la familia y la comunidad crea un entorno de apoyo integral que fortalece la educación y el desarrollo de los estudiantes.

En resumen, la fundamentación del proyecto "Re-creáte 2.0: Ahora en el tuto" se sustenta en teorías educativas sólidas, enfoques pedagógicos participativos, el desarrollo de habilidades emocionales y sociales, la promoción de la creatividad y la colaboración activa de la comunidad. Estos pilares forman la base sobre la cual se construye un ambiente educativo innovador y transformador que prepara a los estudiantes para un futuro lleno de oportunidades y desafíos.

El proyecto se enfocará en la creación de un espacio educativo integral durante los tiempos de ocio donde se implementarán métodos pedagógicos participativos, actividades interactivas y proyectos colaborativos. Se llevarán a cabo talleres de inteligencia emocional, se promoverá la participación activa de los estudiantes en la toma de decisiones y se desarrollarán proyectos interdisciplinarios que fomenten la creatividad y el pensamiento crítico.

ANTECEDENTES

Estudios previos han demostrado que la creación de entornos escolares positivos y seguros contribuyen significativamente al desarrollo personal y educativo de los estudiantes. Experiencias exitosas en los patios de recreo en otros centros educativos han mostrado mejoras en el comportamiento, la asistencia y el rendimiento académico cuando se implementan programas similares.

Inspirado en el modelo de la Escuela Nueva propuesto por Celestin Freinet y María Montessori, este proyecto adapta conceptos pedagógicos innovadores para crear un ambiente en los espacios de ocio colaborativos y participativos. Además, se basa en los estudios de Ken Robinson, quien aboga por un sistema educativo que fomente la creatividad y las habilidades individuales de cada estudiante.

La implementación del proyecto "Re-creáte 2.0: Ahora en el tuto" en la Ciudad Educativa de Hipatia, se basa en una cuidadosa evaluación de los antecedentes educativos y sociales en la comunidad. Estos antecedentes sustentan la necesidad y la relevancia del proyecto en este contexto específico:

1. *Diversidad de la población adolescente:*

La población adolescente requiere una atención especial para ofrecer alternativas de ocio y actividades significativas que fomenten el desarrollo personal y social de los estudiantes.

2. *Escasez de alternativas de ocio y espacios estructurados para adolescentes en los patios:*

La falta de espacios de ocio adecuados y actividades para los adolescentes en el centro educativo, lleva a que los estudiantes tengan limitadas opciones de entretenimiento y socialización. La escasez de alternativas de ocio en el entorno escolar ha creado la necesidad de implementar un proyecto que brinde actividades enriquecedoras y estimulantes para los estudiantes durante su tiempo libre.

3. *Situación de soledad en los patios escolares:*

Muchos estudiantes se encuentran solos en los patios escolares debido a la falta de actividades estructuradas y espacios atractivos que fomenten la interacción social. La soledad en los patios escolares puede afectar negativamente el bienestar emocional y social de los estudiantes, lo que subraya la importancia de crear un entorno más dinámico y participativo.

4. *Abundante población estudiantil del centro educativo:*

La Ciudad Educativa de Hipatia es de línea 4 desde sus etapas iniciales, lo que significa que cuenta con una gran población estudiantil, esto puede llevar a generar ambientes dinámicos y diversos. La gran cantidad de estudiantes proporciona una base sólida para la implementación del proyecto, con un amplio público beneficiario que puede participar en las actividades propuestas.

5. *Necesidad de inclusión y participación activa:*

La diversidad de la población adolescente en Hipatia requiere estrategias inclusivas que fomenten la participación activa y el sentido de comunidad entre los estudiantes. El proyecto "Re-creáte 2.0: Ahora en el tuto" se concibe como una respuesta a la necesidad de crear un espacio donde todos los estudiantes se sientan incluidos y puedan participar en actividades enriquecedoras que promuevan la convivencia y el respeto mutuo.

6. *Continuidad del proyecto Re-creáte de las etapas de infantil y primaria:*

El alumnado durante las etapas de infantil y primaria son participantes de un proyecto de dinamización de patios llamado Re-creáte, una experiencia de aprendizaje-servicio ente el alumnado de diferentes etapas con un alcance y satisfacción muy altas. Este alumnado, que participa durante su etapa de primaria en estas actividades, ha expresado la necesidad de dar continuidad a este proyecto en las etapas de la ESO

Estos antecedentes resaltan la urgencia de implementar un proyecto que transforme los patios escolares en espacios vibrantes, inclusivos y participativos, proporcionando a los estudiantes oportunidades significativas para socializar, aprender y desarrollarse en un entorno educativo positivo.

OBJETIVOS

El proyecto "Re-creáte 2.0: Ahora en el tuto" tiene como objetivo general transformar los patios del instituto en un ambiente positivo, inclusivo y educativo, donde los adolescentes puedan aprender, crecer y prosperar juntos, mientras se previenen problemas como el consumo de drogas, la violencia, el acoso escolar y el uso de pantallas.

Para conseguir el objetivo general, el proyecto se propone los siguientes objetivos:

- Crear un ambiente inclusivo y seguro en los patios del instituto.
- Fomentar el desarrollo de habilidades sociales, emocionales y creativas en los adolescentes.
- Prevenir el consumo de drogas, la violencia y el acoso escolar.
- Promover el uso responsable de aparatos tecnológicos, las redes sociales y el tiempo de pantalla.
- Proporcionar actividades de ocio saludable para los estudiantes.
- Crear un ambiente escolar estimulante en los adolescentes a través de actividades participativas.
- Fomentar el respeto mutuo y la empatía entre los adolescentes.

ACTIVIDADES

1. Zona de descanso y resolución de conflictos, ubicado en el aula de convivencia:

Acondicionar una zona de descanso y regulación emocional en la que el alumnado pueda expresarse de forma segura en un ambiente tranquilo, A su vez, sirva de espacio para resolver conflictos a través de mediaciones guiadas por los docentes, la integradora social, o los equipos de alumnado ayudante y mediador fomentando la comunicación abierta, la empatía y la comprensión entre los miembros de la comunidad educativa. El aula de convivencia, para esta actividad estará disponible durante toda la jornada educativa y podrá ser utilizada por todos los equipos de alumnado del centro y por los docentes.

Organizar círculos de lectura donde los estudiantes puedan leer de forma grupal, compartir y discutir libros, con el objetivo de promover la comunicación efectiva y el gusto por la lectura. El aula de convivencia estará disponible para esta actividad un día la semana bajo la supervisión de la integradora social.

2. Área de Deporte y Actividad Física, ubicada en canchas, pabellón y callejón aulas:

Acondicionar una zona con materiales en las que se puedan realizar diversos deportes para que los estudiantes practiquen deportes y se mantengan activos. Con ello se pretende fomentar la actividad física, el trabajo en equipo y la competencia amistosa.

Organizar con el alumnado torneos deportivos introduciendo juegos menos convencionales como kin-ball o tag rugby para diversificar las opciones deportivas e introducir a los estudiantes en deportes menos conocidos, fomentando la cooperación y la diversión en equipo. Esta zona, estará activa un día a la semana de manera simultánea en canchas y pabellón con la supervisión de la integradora social y un especialista de educación física.

Diseñar un área con obstáculos en colaboración con “TODO POR LA PRAXIS” ubicada en el callejón que da a las aulas para practicar skate permitiendo a los estudiantes desarrollar habilidades de movilidad y agilidad fomentando la creatividad en el movimiento, la confianza en sí mismos y el desarrollo de habilidades físicas. Estas zonas, estarán activas toda la jornada a disposición del alumnado.

3. Espacio para actividades culturales, ubicada en la estructura de “Todo por la praxis” del callejón que da a la sala de docentes y aula de convivencia:

Designar un área con un escenario al aire libre (estructura de “Todo por la praxis”) y equipo de sonido para realizar semanal, mensual y trimestralmente eventos culturales, música al aire libre, conciertos, representaciones teatrales, charlas y círculos de diálogo con diferentes temáticas. Con el objetivo de promover el talento artístico y crítico de los estudiantes y creando un espacio para eventos culturales y artísticos.

Este espacio estará disponible durante toda la jornada educativa, para que todo el personal docente pueda hacer uso de ella para realizar diversas actividades con el alumnado a parte de la propuesta anterior. La actividad propuesta será supervisada por la integradora social.

4. *Zona de juegos de mesa, ubicada en el hall:*

Crear una zona de juegos de mesa para fomentar la interacción social y el desarrollo cognitivo del alumnado. A su vez, se organizarán eventos mensuales o trimestrales para incentivar la participación del alumnado. Este espacio estará disponible un patio a la semana bajo la supervisión de un docente.

5. *Zona de arte y creatividad, ubicada en el hall y el patio:*

Crear un espacio con mesas y materiales artísticos para que los estudiantes puedan participar en actividades de talleres de manualidades mensuales, he incluso realizar exposiciones temporales en función de los intereses. Con el objetivo de estimular la creatividad, el trabajo manual y ofrecer un lugar para expresarse artísticamente. Este espacio estará disponible un patio a la semana supervisado por la integradora social.

Todas las zonas y actividades son inclusivas, por lo que cualquier alumno o alumna del centro puede participar, para ello se pictografarán las zonas y las normas para que todo el alumnado pueda tener las mismas oportunidades de acceso.

EVALUACIÓN

Los criterios e indicadores de evaluación que van a sostener el proyecto de innovación serán:

- Participación activa y compromiso del alumnado en las actividades propuestas mediante listas de participación y asistencia.
- Mejora en el rendimiento académico y las interacciones sociales, mediante encuestas de satisfacción de la comunidad educativa.
- Aumento en el sentimiento de pertenencia y satisfacción de los estudiantes, mediante evaluaciones no formales con el equipo promotor.
- Evaluación del proyecto por parte de la comunidad educativa mediante encuestas de satisfacción.
- Desarrollo de habilidades emocionales y sociales, medido a través de encuestas a los docentes del centro.
- Reducción en los casos de violencia y reducción de los casos de aislamiento, evaluados mediante registros escolares y encuestas de percepción.

PROYECTO EJECUTADO POR:

Coordinación: LAURA ANDRÉS PEÑA. INTEGRADORA SOCIAL

Participantes: LAURA MAGÁN. INTEGRADORA SOCIAL

IVÁN TIHOMIROV BANCHEV. RESPONSABLE DE MANTENIMIENTO (PAS)

DOTACIÓN ECONÓMICA

4. 225 euros.