

TÍTULO: GENERANDO APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS A TRAVÉS DE LAS EMOCIONES

Línea del proyecto: Utilizar las metodologías activas para generar aprendizajes significativos considerando como eje clave y vehicular la emoción.

Participación:

Profesorado

Alumnado (alrededor de 500)

AMPA IES San Blas (Asociación de familias del alumnado del IES San Blas)

Casio

Residencia para la Tercera Edad Virgen del Remedio. Residencia de ancianos sita justo enfrente del IES San Blas.

Etapas: ESO-Bachillerato (todos los cursos)

Breve descripción del proyecto

Este proyecto tiene como propósito impulsar aprendizajes significativos en los estudiantes a través de la integración de las emociones con el uso de metodologías activas, la inclusión y las TIC como eje vertebrador, favoreciendo la participación, el pensamiento crítico y la construcción autónoma del conocimiento. Se parte de la premisa de que el vínculo emocional positivo con los contenidos educativos potencia la motivación, la curiosidad, la disposición para aprender y la mejora el rendimiento académico.

Características del proyecto

Situación de partida del centro y justificación del proyecto. Se especificarán las necesidades detectadas y las razones que motivan la realización del proyecto.

El proyecto "Generando Aprendizajes Significativos a Través de las Emociones" surge de la necesidad de integrar el desarrollo emocional en la enseñanza con el objetivo de crear un entorno donde el alumnado se sienta seguro, valorado y motivado para aprender. Su enfoque basado en el aprendizaje emocional y las metodologías activas lo convierte en una propuesta adaptable a diferentes contextos y áreas del currículo.

A través de las sesiones de evaluación y las reuniones de equipos docentes se ha detectado una falta de motivación e implicación del alumnado en su aprendizaje. Además, el bajo rendimiento académico propició que un grupo de docentes se

formara en metodologías activas para lanzar este proyecto con la intención de fomentar el interés y la emoción por aprender.

El proyecto busca crear ambientes seguros y afectivos donde los estudiantes se sientan valorados, escuchados y capaces de expresar sus emociones, generando así una experiencia educativa que no solo impacte en el desarrollo académico, sino también en su bienestar integral durante su etapa educativa en el centro.

Con este proyecto podremos preparar al alumnado para afrontar los retos del siglo XXI con mayor autonomía, sensibilidad y capacidad crítica.

Objetivos

O.G 1: Generar conocimiento en la comunidad educativa con aprendizajes significativos a través de experiencias competenciales, situaciones de aprendizaje, proyectos, investigaciones e indagaciones en el aula.

O.E 1.1: Utilizar metodologías activas y las TIC, para generar experiencias de aprendizaje, teniendo en cuenta el entorno como una herramienta de aprendizaje.

O.E 1.2: Atender al alumnado con necesidades educativas a través del Diseño Universal del Aprendizaje mediante actividades multinivel.

O.E 1.3: Organizar y construir espacios para fomentar la creatividad.

O.E 1.4: Organizar actividades de intercambio de experiencias educativas que contribuyan a fortalecer el aprendizaje competencial.

O.E. 1.5: Organizar y formar el capital del humano, y desarrollar estrategias de comunicación y difusión que permitan divulgar el proyecto entre la comunidad educativa.

Objetivo general (O.G) 2: Fomentar la participación de familias y entidades que puedan enriquecer el proceso de aprendizaje del alumnado del centro.

O.E 2.1: Diseñar actividades y espacios de colaboración entre el centro educativo y las familias para reforzar el aprendizaje del alumnado.

O.E 2.2: Establecer alianzas con entidades locales, asociaciones y profesionales que aporten valor al proceso educativo a través de experiencias reales y significativas.

O.E 2.3: Promover la participación de las familias en la vida escolar mediante talleres, charlas y actividades interactivas.

O.E 2.4: Impulsar proyectos intergeneracionales y comunitarios que fomenten el aprendizaje cooperativo.

O.E 2.5: Desarrollar estrategias de comunicación y difusión que faciliten la implicación de las familias y entidades externas en el centro educativo.

Consideraciones sobre por qué este proyecto supone una innovación para el centro educativo. Se detallarán las razones que justifiquen la novedad y la mejora que implica el proyecto.

El proyecto plantea una propuesta innovadora al integrar la educación emocional con el aprendizaje competencial mediante metodologías activas. Su enfoque va más allá de la enseñanza tradicional, ya que busca que el alumnado experimente el aprendizaje desde la emoción, la creatividad y la participación activa, fomentando un vínculo significativo con los contenidos educativos. Esta propuesta se enmarca en las líneas estratégicas de la Generalitat Valenciana en materia de innovación educativa, que promueven el uso de metodologías activas. Enfoques como el Aprendizaje Basado en Proyectos, la gamificación, el aprendizaje servicio, el aprendizaje socioemocional y el modelo Thinking Classroom contribuyen a la construcción de experiencias de aprendizaje más dinámicas y participativas, facilitando el desarrollo de competencias esenciales para la vida y el futuro profesional del alumnado. El enfoque Thinking Classroom busca transformar el aula en un espacio donde los estudiantes aprenden de manera autónoma y colaborativa a través de la resolución de problemas y la reflexión crítica. Mediante el uso de estrategias como el trabajo en grupos aleatorios, el uso de pizarras verticales y del pensamiento independiente, se fomenta un aprendizaje más profundo y significativo.

Participación externa

1. Residencia Virgen del Remedio.

Justificación: los alumnos y las alumnas del IES San Blas diseñarán y elaborarán juegos que ayuden a mejorar la psicomotricidad de las personas que están en la residencia. También se realizarán talleres conjuntos para favorecer las experiencias intergeneracionales entre los participantes.

2. Casio España
3. ONG Solidaridad Internacional País Valenciano

Justificación: los alumnos y las alumnas del IES San Blas diseñarán y elaborarán objetos en 3D para venderlos en un Mercadillo Solidario con el objetivo de donar la recaudación a la ONG. También, se realizarán charlas en el Instituto relacionadas con la sostenibilidad ambiental, social y económica para construir un mundo más justo.

4. ASPANION (Asociación de padres de niños con cáncer) <https://aspanion.es>

Justificación: los alumnos y las alumnas del IES San Blas diseñarán y elaborarán material educativo en forma de juegos, puzles, letras del

abecedario y otros materiales a los niños y niñas que están ingresados en el hospital.

Diseño de actividades

Actividad 1: Planificación del proyecto: los espacios.

Breve resumen: Esta actividad se enfocará al análisis y a la elección de espacios del centro que puedan ser destinados al desarrollo del proyecto. También, se planificarán las actuaciones de adecuación de estos espacios para conseguir los objetivos propuestos.

Actividad 2: Planificación del proyecto: las personas.

Breve resumen: Configuración y formación de equipos de trabajo en metodologías activas de aprendizaje y en el uso de las herramientas tecnológicas a utilizar y referidas en el propio proyecto.

Actividad 3: Planificación del proyecto: las metodologías.

Breve resumen: Una vez configurados los equipos de trabajo se coordinarán para desarrollar los proyectos interdisciplinares planificados. Se realizará un cronograma de las diferentes actividades identificando los recursos y espacios necesarios para su desarrollo.

Actividad 4: Conectando el aula con la comunidad educativa

Breve resumen: Se desarrollarán las estrategias y los canales de comunicación para difundir el proyecto a la comunidad educativa mediante las siguientes actuaciones: presentación al claustro, creación de una sección en la página web del centro, informando a través de las tutorías y con talleres explicativos

Actividad 5: Taller de emociones

Breve resumen: Enfocada al diseño e impresión de llaveros, juguetes, puzles y material educativo mediante impresoras 3D y cortadoras láser para donarlos a las diferentes asociaciones que colaboran en el proyecto. Se pretende fomentar la creatividad del alumnado a través de un vínculo emocional.

Actividad 6: Resolución de problemas y aprendizaje a través de la exploración activa.

Breve resumen:

Está enfocada en la aplicación práctica de conceptos matemáticos a través de la resolución de problemas reales y proyectos concretos. Se trabajará el diseño, análisis y creación de soluciones matemáticas aplicables a diversos contextos, desarrollando competencias numéricas, espaciales, algebraicas y estadísticas.

Actividad 7: Uso del entorno como herramienta de aprendizaje

Breve resumen: Utilizar espacios exteriores para contextualizar proyectos y actividades. Huerto escolar, composteras, flora y microfauna se utilizarán para generar aprendizajes significativos: biodiversidad, polinización, huella de carbono, agricultura sostenible, ciclo de la materia, etc.

Actividad 8: Calculadora gráfica como herramienta de aprendizaje, mediante propuestas didácticas

Breve resumen: Uso de las calculadoras gráficas, la Casio fx-CG50, para explorar conceptos matemáticos de forma visual e interactiva, favoreciendo la comprensión profunda de funciones, ecuaciones, geometría, probabilidad y otros contenidos del currículo de ESO y Bachillerato. Mediante propuestas didácticas adaptadas a cada nivel educativo, el alumnado podrá: modelizar funciones a partir de datos reales, analizar fenómenos reales mediante progresiones y ajuste de modelos, simular experimentos aleatorios y el estudio de distribuciones estadísticas, etc...

Así mismo, promoveremos el aprendizaje activo y autónomo, la competencia digital, y el razonamiento matemático.

Actividad 9: Diseño y elaboración de modelos de aprendizaje.

Breve Resumen: Esta actividad consistiría en elaborar elementos de aprendizaje de las diferentes materias utilizando el diseño (software) y la impresión 3D (hardware) para que el alumnado pueda aproximarse a conceptos abstractos o poco intuitivos (modelos/elementos geológicos, celulares, matemáticos, etc.)

Actividad 10: Jornada de Intercambio de experiencias educativas

Breve resumen: Encuentro entre docentes del centro educativo, que permita crear conciencia que es necesario crear espacios de encuentro con la comunidad educativa con el objetivo de hacer partícipes de buenas prácticas educativas a la totalidad del claustro.

ACTIVIDAD 11: Aprendiendo con la Realidad Virtual.

Breve resumen: Las gafas de realidad virtual proporcionan un aprendizaje experiencial. El alumnado podrá comprobar cómo eran los dinosaurios, cómo es la anatomía del cuerpo humano o cómo vivía la civilización egipcia de manera inmersiva; su carácter inmersivo la hace ser una actividad multinivel que favorece la inclusión.

Actividad 12: Evaluación

Breve resumen: Se elaborará un formulario en Microsoft OneDrive estructurado en diferentes áreas para valorar el proyecto y proponer propuestas de mejora. Además, el equipo coordinador creará un checklist que se utilizará como herramienta de control para valorar el cumplimiento los objetivos planificados.

Inclusión y perdurabilidad en el tiempo

Inclusión:

El proyecto busca garantizar una educación inclusiva en la que todo el alumnado, independientemente de sus características o necesidades, participe activamente en experiencias de aprendizaje enriquecedoras. Se basa en el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), asegurando el acceso, la participación y el progreso en igualdad de condiciones. Se emplean metodologías activas como el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), el aprendizaje cooperativo, la gamificación y el aprendizaje servicio, junto a rutinas de pensamiento y estrategias de educación emocional. Estas herramientas permiten adaptar la enseñanza a la diversidad, fomentar la motivación, el pensamiento crítico y la participación de todos.

El proyecto incluye adaptaciones como materiales en distintos formatos, evaluación flexible (productos finales en formato escrito, en formato visual como pósteres, presentaciones, vídeos, exposiciones orales, valorados mediante rúbrica con indicadores adaptados a los niveles de logro esperados según el tipo de tarea, etc.) y actividades multinivel (recursos visuales, textos con pictogramas, plantillas de andamiaje, etc.). También se crean espacios seguros y afectivos que favorecen el bienestar emocional y la confianza del alumnado. Se atiende de forma específica al alumnado con necesidades educativas especiales mediante TIC, coordinación con orientación y tareas adaptadas.

La educación emocional es un eje central, trabajando competencias como empatía, resolución de conflictos, autoestima y gestión emocional. Estas habilidades son clave para el desarrollo personal y para crear un entorno de convivencia positiva e inclusiva.

En definitiva, se trata de un proyecto que combina innovación, inclusión y emoción, favoreciendo un aprendizaje accesible, equitativo y significativo para todo el alumnado.

Perdurabilidad del proyecto:

Las estrategias que seguiremos para dar continuidad al proyecto serán: 1. Integración de metodologías activas: las metodologías activas que utilizaremos durante el desarrollo de este proyecto son generadoras de aprendizajes significativos. Propondremos al resto del claustro que se incorporen a las propuestas pedagógicas al Plan Digital de Centro y al Proyecto Educativo de Centro aspirando a su aplicación sistemática necesaria en la educación competencial.

2.-Formación del claustro: seguiremos fomentando la formación del profesorado en las áreas generales implicadas en el proyecto (digitalización, inclusión, sostenibilidad, IA) a través del PAF, grupos de trabajo, seminarios CEFIRE, jornadas de intercambio de experiencias de aprendizaje, etc.

3.-Creación y consolidación de repositorio: todos los materiales producidos durante el proyecto serán clasificados y recopilados en un repositorio dinámico de centro utilizando OneDrive o Teams estando disponibles para su uso por parte del claustro. Será un repositorio dinámico: añadiremos producciones elaboradas en cursos siguientes.

4.-Inclusión real y sostenida: Las estrategias de atención a la diversidad desarrolladas en el marco del proyecto (adaptaciones metodológicas, DUA, herramientas digitales accesible,...) serán parte importante de la práctica docente.

5.-Evaluación y mejora: es importante valorar todo lo realizado para proponer mejoras según necesidades: actualización de proyectos, actividades o situaciones de aprendizaje, de recursos.

6.-Difusión: publicaciones periódicas en la web del centro y continuidad del podcast. Establecer de manera anual unas jornadas de intercambio de experiencias educativas entre el profesorado, pudiendo llegar a ser de carácter intercentro.

7.-Participación externa: mantenimiento de la colaboración con las entidades externas, llevando a cabo iniciativas que enriquezcan a todas las partes, siendo el aprendizaje servicio una de las metodologías clave.