

7.- PROGRAMAS DE INNOVACIÓN

PROYECTO:	APOCALIPSIS LINGÜÍSTICO: LOS JUEGOS DEL LENGUAJE
-----------	--

DEPARTAMENTO:	LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA	COORDINADOR:	FRANCISCO J. ARRILLAGA LODEIRO
---------------	--------------------------------	--------------	--------------------------------

OBJETIVOS PARA EL CURSO:

- Aprender a reconocer los distintos usos del lenguaje y detectar la mediatización del mismo con fines manipulativos y especialmente discriminatorio, haciendo hincapié en el empleo sexista del mismo.
- Reconocer el papel de la mujer como literata y su contribución a la detección de la desigualdad a través del lenguaje.
- Diseñar un espacio de aprendizaje vinculado al proyecto que permita la elaboración de los juegos, el desarrollo de los retos, la representación de los debates, las tertulias, la emisión de los programas radiotelevisivos y el uso como sala teatral y de lectura.
- La puesta en práctica de las habilidades aprendidas en los órganos de gobierno y representación estudiantil, garantizando la paridad de sexo y la representación del alumnado NEAE/NEE en los mismos.
- Potenciar el interés por la ciencia y la tecnología como medios que permiten hacer realidad las propias ideas del alumnado, desarrollando habilidades de observación, resolución de problemas y trabajo en equipo.
- Agrupar áreas de conocimiento y poner en práctica un aprendizaje holístico, donde el alumnado se exponga a tareas complejas e interdisciplinarias.
- Utilizar la robótica como herramienta didáctica para trabajar el pensamiento computacional y aplicar los nuevos sistemas de información y conocimiento del siglo XXI.
- Caminar juntos hacia la adquisición de habilidades de trabajo digital seguro.
- Comprender el método de trabajo cooperativo como vehículo imprescindible de convivencia positiva.
- Generar productos divulgativos válidos para nuestra comunidad.
- Llegar a acuerdos con los compañeros del equipo de trabajo.
- Tomar decisiones por mayoría o unanimidad.
- Reconocer y valorar que hay otras formas de aprender.
- Crear un repositorio de juegos en el centro para ser usado durante los siguientes años, y que sirva para aprender jugando en todas las etapas educativas.
- Potenciar la investigación y el trabajo en equipo.
- Potenciar la expresión oral y escrita, la creatividad, etc.
- Potenciar la comprensión de los textos prescriptivos, expositivos, narrativos, etc.
- Potenciar la inclusión del alumnado con necesidades educativas especiales de cualquier tipo.

ACCIONES A DESARROLLAR:

Primer trimestre (2020-2021):

- En septiembre se presenta la transformación del proyecto al alumnado y se generan los grupos de trabajo. Así mismo, alumnado de cursos superiores presentaran el proyecto al alumnado de 1º ESO para que se hagan una idea de lo que van a tener que realizar.
- Primera reunión grupal con familias para informarles y hacerles partícipes del proyecto.
- Se abordan los primeros momento de búsqueda de información y se generan las primeras asambleas, debates. Se busca información sobre coeducación, transformación de espacios (biblioteca, patio, pasillos, etc.), transformación de los juegos para el nuevo enfoque (se transformarán tanto los juegos de mesa como su paso a las nuevas tecnologías).
- Se trabajaran contenidos referidos al currículo: Comunicación verbal y no verbal; sentido literal y figurado; monosemia y polisemia; sinónimos y antónimos; medios de comunicación: géneros informativos, de opinión y mixtos (noticia, reportaje, entrevista, editorial, artículo, crítica, cartas al director, crónica). Radio, prensa, televisión e internet. Punto de vista: objetivo y subjetivo.
- Día de la violencia de Género: diseño de carteles.
- Evaluación de la primera fase, tanto de los contenidos, como de las acciones emprendidas.
- Realización de acciones para publicitar el proyecto (redes sociales, vídeo, fotos, etc.).

Segundo trimestre (2020-2021):

- Se empieza con la elaboración de los juegos, utilizando materiales reciclables, y aprovechando al máximo el formato de los ya diseñados y transformando algunos a formato digital, para fomentar la competencia TIC y la cultura STEAM.
- También se empieza a transformar los espacios (patio, pasillos, biblioteca, etc.).
- Contenidos trabajados del currículo: la publicidad,
- Actividad TIC: se realizará la actividad del proyecto "Eraser", un proyecto desarrollado por Google FAD y el gobierno de España para desarrollar el Pensamiento crítico y alfabetización mediática.
- Segunda reunión grupal para informar a familias.
- Evaluación tanto de las acciones como de los contenidos trabajados.

Tercer trimestre (2020-2021):

- Se finalizan los juegos y se prueban, tanto en Educación Primaria, como en ESO.
- Se presentan los juegos a la Comunidad Educativa.
- Exportar la idea y presentarla a través de una exposición a otros centros educativos y a otras instituciones de la zona.
- Evaluación del proyecto: alumnado, profesorado, familias, instituciones.