

En nuestro centro, en el curso 2013/2014, se inicia un nuevo proyecto llamado "CreaZtiva: La Ecuación Perfecta". Esta iniciativa pretende desarrollar la Competencia Creativa y Emprendedora en los alumnos de los Ciclos Formativos de Grado Medio y Superior, a través de diferentes propuestas de trabajo.

De CreaZtiva surgen una serie de proyectos concatenados, que modifican la forma de enseñar y aprender, generando una **Estructura Educativa** diferente dentro y fuera de las aulas, como nuevos espacios de aprendizaje, y elementos innovadores que facilitan la formación completa del alumnado. Uno de ellos es;

TÍTULO: "VISTE TU MENTE" (ANEXO 0)

María del Rosario Tercero Cotillas; Belén Labián Fernández- Pacheco

1. OBJETIVOS

En este curso 2014/2015 los alumnos del Ciclo Superior de "Animación Sociocultural y Turística" y de "Educación Infantil" han comenzado a implementar, un Proyecto, donde promueven su perfil profesional. Los objetivos que perseguimos son:

- Intervenir con los alumnos más "desmotivados" (riesgo de exclusión social) de Educación Secundaria Obligatoria, para prevenir el Fracaso Escolar, el Absentismo Escolar, y como consecuencia más inmediata, evitar el Abandono Académico.
- Proyectar en las familias de estos menores, un poquito de ilusión, con respecto a las expectativas que tienen depositadas en sus hijos.

El análisis de la realidad de los alumnos de Educación Secundaria Obligatoria (ESO), se puede abordar a través de una perspectiva interdisciplinar. Distintos niveles de observación, y la conjunción de diferentes agentes sociales de la intervención. En este caso, participan los miembros del Departamento de Orientación Educativa, y el profesorado y alumnado de los Ciclos Formativos de Grado Superior.

2. JUSTIFICACIÓN

El individuo, aprende a interiorizar en el transcurso de su vida, los elementos socioculturales de su ambiente, los integra a la estructura de su persona bajo la influencia de experiencias y agentes sociales significativos, y se adapta así al entorno social en cuyo seno debe vivir (Guy Rocher: concepto de socialización en el individuo).

Partiendo de esta definición, y del modo de conseguir esa forma de integración en el Centro Educativo, podemos decir que los alumnos de E.S.O necesitan no solo adaptarse a ese entorno, les queremos dar un ámbito conceptual más amplio, como, ajustarse, acomodarse, adecuarse, relacionarse... y que todo ello, les sirva para percibir y sentir que "algo educativo" les puede gustar.

Vamos a utilizar los diferentes contextos de intervención, haciendo especial hincapié en los no formales. Se favorecerá el aprendizaje en estos espacios

creativos e innovadores, para conseguir generar capacidad de asombro en el alumnado, y no solo en los alumnos de E.S.O, también en los alumnos de Formación Profesional, a través de su acción complementaria a los currículos oficiales, donde la Creatividad juega un papel fundamental.

Y todo ello estará impregnado, por las pericias del ilustre caballero Don Quijote de la Mancha, y su fiel escudero Sancho Panza.

IDIOSINCRASIA DE TRABAJO DEL ANIMADOR/A SOCIOCULTURAL Y TURÍSTICO: COMO UN QUIJOTE EN EL SIGLO XXI

"EL ANIMADOR HA NACIDO PARA CREER EN EL PRÓJIMO; ESTA ES SU SINGULARIDAD".

LOS QUIJOTES DE ANIMACIÓN SOCIOCULTURAL INSTRUEN A SUS FIELES ESCUDEROS DE EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA, PARA EMPRENDER UN NUEVO CAMINO.

Deben vestir la mente de sus escuderos de Educación Secundaria Obligatoria.

Al leer la novela El Ingenioso Hidalgo Don Quijote de la Mancha, de Miguel de Cervantes, no se puede negar toda la sabiduría que encierran sus personajes en cuanto a sus comportamientos y formas de pensar. Los alumnos de la ESO que forman parte de este proyecto, actúan conforme a patrones o modelos que integran nuestra cultura, y se nos proponen a modo de ideales absolutos y perfectos, que deben asumir sin más cuestionamiento. Utilizamos esta gran obra maestra, para mostrar las cualidades que mejor se ajustan a los modelos que realmente queremos reflejar en nuestros alumnos.

DON QUIJOTE, en el libro mostraba cualidades como la paciencia, la generosidad, la cortesía, la elocuencia, la valentía, la abnegación... y gradualmente a Sancho Panza se le verá como adquiere esas cualidades.

Este es el objetivo más representativo de la Ideología de trabajo de nuestros Animadores Socioculturales y Turísticos, que los alumnos de la ESO, reflejándose en ellos, adquieran las competencias necesarias para desenvolverse en su vida diaria. De una forma paralela, ellos mismos, los alumnos de los Ciclos Formativos, deben mantener una **actitud emprendedora**, que les lleve a convertir su creatividad en una realidad, es decir a desarrollar su competencia profesional, como una forma de afrontar los retos de la vida.

3. DESTINATARIOS

Alumnos y alumnas de 1º y 2º de E.S.O. de nuestro centro educativo seleccionados por el departamento de Orientación y los tutores de dichos cursos, siguiendo los siguientes criterios: desmotivación ante lo académico, malos resultados académicos y posibilidades de reincorporación al ritmo del grupo, e implicación familiar ante la situación socioeducativa del menor.

4. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

Para trabajar con los alumnos de E.S.O. que participan en el proyecto, los alumnos del Ciclo Formativo de Grado Superior de Animación Sociocultural y Turística, realizaran en una primera fase de trabajo, una labor de Investigación sobre las características educativas, de los alumnos de Educación Secundaria Obligatoria, que participarán en el proyecto "VISTE TU MENTE". Analizarán qué significa la etiqueta "alumnos que no cumplen con las expectativas formativas". Posteriormente mantendrán un primer encuentro con estos alumnos, donde arbitraran pautas y normas a seguir de forma voluntaria, y emprenderán un Proyecto de Intervención Social y Educativa, impregnado, de mucha tolerancia, respeto y mimo a la diversidad.

La herramienta que van a utilizar, es no considerar a los alumnos de E.S.O. con una capacidad general, van a promover su desarrollo académico en función de sus características personales, sociales, emocionales y culturales, para así poder optimizar sus "capacidades individuales".

En la práctica, no todos aprendemos de la misma forma, ni tenemos los mismos intereses, la diversidad de información es una realidad, utilizarán y aplicarán una estrategia pedagógica más allá de las lingüísticas y lógicas que predominan en el aula, y van a adoptar un enfoque más creativo como la utilización de distintas Metodologías de trabajo. (*Desde el Módulo de "Actividades de Ocio y Tiempo Libre"*).

Los alumnos del Ciclo Formativo de Grado Superior de Educación Infantil, realizaran una parte complementaria del proyecto de Intervención, aportando cuales son las necesidades, preocupaciones y desasosiegos de las Familias de los alumnos implicados en este trabajo, (*desde el Módulo "Intervención con familias y menores en situación de riesgo social"*).

PARA VESTIR LA MENTE DE SUS ESCUDEROS DE E.S.O., LOS ALUMNOS DE ANIMACIÓN SOCIOCULTURAL UTILIZARÁN DOS GRANDES ESTRATEGIAS SIMBÓLICAS. POR UN LADO LA FABRICACIÓN DE UN "ARMARIO ROPERO" Y POR OTRO LA CREACIÓN DE UN ESPACIO DE "TALLER DE COSTURA".

5. METODOLOGÍA

La complejidad del hecho educativo en la etapa de E.S.O es tal, que su análisis debe realizarse desde ángulos diversos y metodologías variadas, con la necesaria coordinación operativa entre los agentes educativos, con plena responsabilidad en cada una de las funciones en que intervienen.

Se proponen nuevos enfoques en el aprendizaje, que han de suponer un importante cambio en las tareas que han de resolver los alumnos, y planteamientos metodológicos innovadores.

Por un lado queremos conseguir la potenciación del aprendizaje por competencias, y por otro, la utilización y aplicación de metodologías con mucha pericia, para la consecución de sus aprendizajes, **ABP** (Aprendizaje Basado en Proyectos) y **Aprendizaje -Servicio**. Las Competencias suponen una combinación de

habilidades prácticas, conocimientos, motivación, actitudes, emociones y otros componentes sociales y de comportamiento, que se movilizan conjuntamente para lograr una acción eficaz. Las competencias se pueden fortalecer con otro elemento viable de nuestro proyecto, la **Autogestión del Aprendizaje. (ANEXO I)**

Enlace: fuera el abandono escolar y adelante el éxito escolar

En este enlace, podréis ver como el Aprendizaje basado en Proyectos y la Autogestión en el Aprendizaje por parte del alumnado, como un ser activo, pueden conducir al Éxito Escolar puesto que genera seguridad y confianza. Esta Autogestión está tratada y mimada por los alumnos de Formación Profesional, ya que activa estrategias que les empujan a alcanzar metas, que han fijado los propios alumnos de ESO. Para gestionar su propio aprendizaje, los alumnos tienen que aprender a hacerlo, y para ello está diseñado este proyecto, para que la diversidad del alumnado de nuestros dos Ciclos, les ayuden a los alumnos de ESO, en sus primeros pasos en **Auto-aprendizaje o Autogestión del Aprendizaje, y de esta forma prevenir el abandono escolar.**

6. FECHA DE INICIO DEL PROYECTO: Octubre 2014.

7. ACTIVIDADES

Desde el “**ARMARIO**”, los alumnos de Animación, escogen la ropa más adecuada para cada ocasión, y visten a sus escuderos con mucha creatividad e imaginación. Les visten en competencias sociales, en comunicación, en resolución de conflictos, en el esfuerzo, en el sentido de la iniciativa, en valorar la asistencia a clase, entre otras prendas básicas. **(ANEXO II)**

“Viste tu mente” pretende que los alumnos reflexionen sobre la importancia de vestir cuerpo y mente, para ello deben conocer cuál es su FONDO DE ARMARIO. Pero, ¿qué significa desde el sistema educativo, tener un fondo de armario?

A veces buscar en nuestro armario puede convertirse en toda una aventura, ya que tenemos prendas guardadas que no nos ponemos desde hace años, pero no nos desprendemos de ellas por si se vuelven a llevar. Para que este problema no sea un impedimento, los alumnos aprenden algunos conceptos del mundo de la moda, y los relacionen con las competencias, destrezas y habilidades, que necesitamos para vestir nuestra mente y que no pasaran de moda.

También, pretendemos meter en nuestro armario una nueva prenda no encontrada hasta ahora, que dará un toque de “minimización de realidades” y “distensión en los formalismos” para hacer más ameno y divertido el Sistema Educativo. Utilizando lo burlesco de la parodia caballeresca que realizó Miguel de Cervantes en su libro “Don Quijote de La Mancha”.

Actividades que guardamos y colocamos en nuestro ARMARIO ROPERO. **(ANEXO III)**

Desde el “**TALLER DE COSTURA**”, se remiendan todas aquellas ideas que denigran, difaman, que ofenden, desacreditan y envilecen a los demás, para favorecer la convivencia. **(ANEXO IV)**

Uno de los rasgos propios del Animador Sociocultural, es su condición de **promotor de valores**. Dada la necesidad de inculcar valores esenciales de convivencia mutua en nuestro Centro, como Animadores, van a proponer los medios para mejorar las relaciones con los demás. En el texto de Duffé, los personajes de Don Quijote y Sancho Panza transmiten valores que podrían ser discutidos con los alumnos de ESO para mejorar tal vez, en un primer momento de intervención, aspectos conductuales.

Después de cuatro siglos de haber sido publicado, sigue siendo un instrumento de meditación, en cuanto a la sabiduría psicológica que encierran esos dos personajes, con respecto a su relación mutua y con los demás. Cervantes presenta a un noble, pero que pertenece a la capa más baja de la sociedad nobiliaria: un hidalgo de un pueblo perdido de La Mancha.

Y es aquí donde nos encontramos, en un pueblo perdido de La Mancha, Toledo, donde los alumnos de los Ciclos Formativos se van a convertir en unos personajes fantásticos, para que sus discípulos y co-aprendices de ESO vivan hazañas y aventuras increíbles. Es un nuevo planteamiento educativo muy transformador.

"Que no son gigantes mi señor"

FACTORÍA ON-LINE

Por todos son conocidos los molinos de viento, aquellos gigantes contra los que luchaba Don Quijote.

El Molino de Viento se considera la primera fábrica de la historia, ya que tiene los mismos elementos: un edificio, una fuente de energía, la maquinaria y los operadores, teniendo como resultado la salida de un producto final.

Prestando atención al funcionamiento del Molino de Viento, vamos a crear nuevas herramientas para apoyar y promover la implicación, imaginación y participación de nuestros alumnos tanto de la ESO, como de los Ciclos Formativos.

El edificio, la fábrica, en la que nos encontramos es el I.E.S " ". Nuestra fuente de energía, el entusiasmo por aprender de una forma diferente. La maquinaria que utilizarán, TWITTER, FACEBOOK y EL BLOG "Viste tu Mente" Y nosotros, profesores y alumnos, como los operarios que manejamos estos nuevos recursos. Y todo este mecanismo da como resultado la creación de un producto final, el uso de nuestra **factoría on-line**, para "Crear alumnos entusiasmados por aprender".

Esta factoría también resulta de gran utilidad para que las familias, tutores o red social de todo el alumnado implicado en Viste Tu Mente, puedan seguir a diario las progresiones de éstos.

Los alumnos del Ciclo de Animación Sociocultural y Turística crean y gestionan las redes sociales a través de las cuales también mantienen contacto con los alumnos a los que sirven de guías. Publican noticias, fotos e ideas, y el look que se lleva en una determinada semana, con las competencias y habilidades que debemos integrar para Vestir nuestra Mente.

8. RECURSOS

Recursos Humanos: Coordinadoras del proyecto y colaboración de todo el claustro.

Recursos Materiales: Material fungible e inventariable existente en el centro (material de papelería y recursos TIC)

Presupuesto: El proyecto no ha supuesto ningún coste extra para el centro, puesto que se han aprovechado todos los recursos existentes disponibles para el desarrollo de las actividades del Departamento de Servicios Socioculturales y a la Comunidad.

9. EVALUACIÓN

PREGUNTAS QUE NOS TENEMOS QUE PLANTEAR PARA CONSEGUIR LOS OBJETIVOS:

- » ¿Qué habilidades funcionales de auto-aprendizaje hay que trabajar?
- » ¿Qué recursos comunitarios tiene que aprender a utilizar?
- » ¿Qué aspectos relacionados con los valores y la seguridad se deben potenciar?
- » ¿Qué habilidades para el ocio y el tiempo libre tiene que incorporar?
- » ¿Qué aspectos del ámbito de la comunicación se deben adquirir y qué elementos del ámbito de las habilidades sociales y de la inserción laboral se tienen que potenciar?
- » ¿Cuáles son las estrategias más útiles para desarrollar su aprendizaje y cómo se puede facilitar el aprendizaje y qué tipo de intervenciones le ayudan a aprender?

Nos hemos planteado la evaluación de una forma Holística, teniendo en cuenta todos los elementos trabajados.

Una evaluación que tenga un carácter globalizador y holístico, debe alcanzar a toda la personalidad del alumno. Esta pretensión de la evaluación se apoya en la implantación de una forma más humana de entender a los estudiantes, que se centra no solo en los aspectos intelectuales de la persona, sino también en otras dimensiones de tipo emocional, social y ético.

Vamos a utilizar una Rúbrica de Evaluación que establezca los criterios para un todo evaluable. Con el listado de criterios permite valorar el aprendizaje, los conocimientos y las competencias logrados por los alumnos.

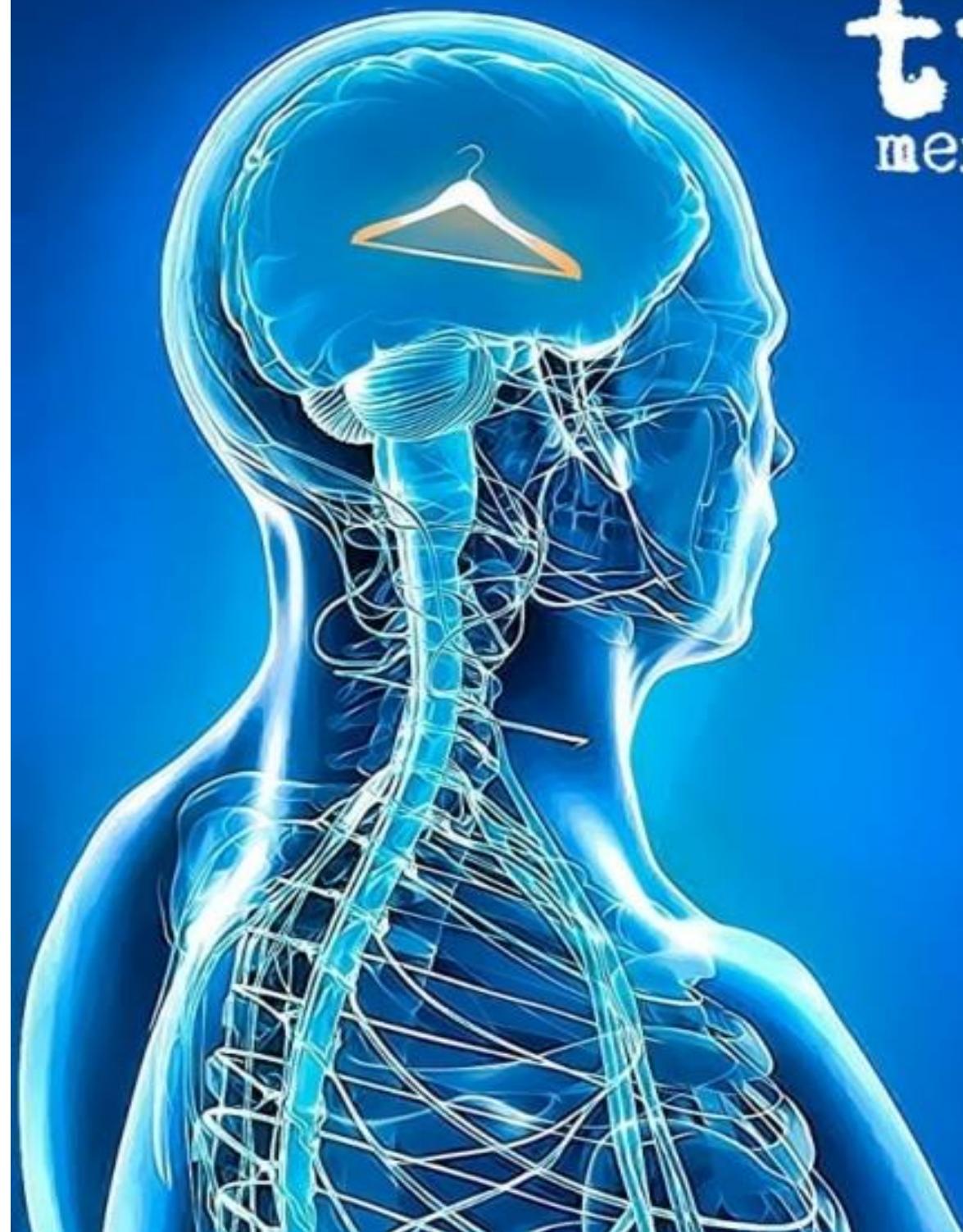
	NO SATISFACTORIO	POCO SATISFACTORIO	NOTABLE	EXCELENTE
ESTRATEGIAS DE INVESTIGACIÓN	No han investigado previamente sobre las necesidades sociales de los	Utilizan técnicas de investigación, pero no adecuadas, para	Aplica perfectamente técnicas de investigación	Utiliza diversas estrategias que fortalecen la investigación

SOBRE LOS ALUMNOS DE E.S.O	alumnos de E.S.O con respecto al abandono escolar.	valorar las demandas de los alumnos.	sobre el tema: abandono escolar.	sobre abandono escolar.
HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS PARA EXPONER LAS BASES DE LAS ESTRATEGIAS DE TRABAJO.	No utilizan recursos informáticos para exponer las estrategias de trabajo.	Utilizan recursos informáticos, pero la presentación de las estrategias es deficiente.	Utiliza diferentes recursos informáticos en la presentación de sus actividades de intervención.	Utiliza recursos adicionales a los informáticos, en las diferentes intervenciones que han realizado.
CAPACIDADES E INTERESES DEL ALUMNADO	Incapacidad de establecer las medidas necesarias, para realizar las coordinaciones oportunas, y falta de interés por el tema del abandono escolar de los alumnos de E.S.O.	Bajo manejo para establecer las coordinaciones que faciliten las relaciones entre las diferentes instituciones y organismos. Poca motivación sobre el tema.	Interés correcto y adecuado por la realización de coordinaciones y actuaciones relacionadas con la intervención de alumnos de Animación con alumnos de E.S.O.	Buenas coordinaciones entre Ciclos y E.S.O y buenas coordinaciones con otros organismos e instituciones.
CREATIVIDAD Y ACTITUDES	No se han instalado prácticas democráticas de resolución de conflictos, ni de integración de los alumnos. La creatividad no se ha puesto en práctica.	Se han contenido los problemas de actitudes del alumnado con todo tipo de medidas. La creatividad de los alumnos de E.S.O. no ha sido potenciada correctamente.	Se ha desarrollado un clima adecuado de Convivencia y trabajo entre el alumnado del Proyecto. Se fomenta la educación en valores.	Es adecuada la integración de todos. Existe un clima adecuado de convivencia y trabajo entre el alumnado del Proyecto. Se fomenta la educación en valores.
CONDICIONANTES METODOLOGICOS	El Profesorado se ha limitado a repartir los grupos de alumnos, y no ha hecho esfuerzo por incorporar nuevas metodologías.	Las aportaciones sobre Innovación e Investigación de nuevas metodologías de trabajo han sido muy escasas.	Se desarrollan diferentes Proyectos de Innovación en el centro, que parten de las iniciativas del profesorado y del alumnado.	Se diseñan y desarrollan actuaciones de Innovación e Investigación. Se trabajan con metodologías activas, contextualizadas e inclusivas.
POTENCIALIDAD PEDAGÓGICA	No hay una correcta selección de la información referente al contexto de intervención, por lo tanto no se diseñan espacios creativos que favorezcan el ámbito de la pedagogía.	No se han instalado suficientemente prácticas democráticas de análisis del contexto de intervención, para diseñar espacios de pedagogía.	Clasificación y discriminación de la información relevante sobre el contexto de la comunidad donde intervenir y desarrollar espacios pedagógicos.	Existen espacios en el centro donde fomentar aspectos relacionados con los procesos pedagógicos. En este caso a través de las nuevas metodologías.

ANEXO IV: CONCLUSIÓN

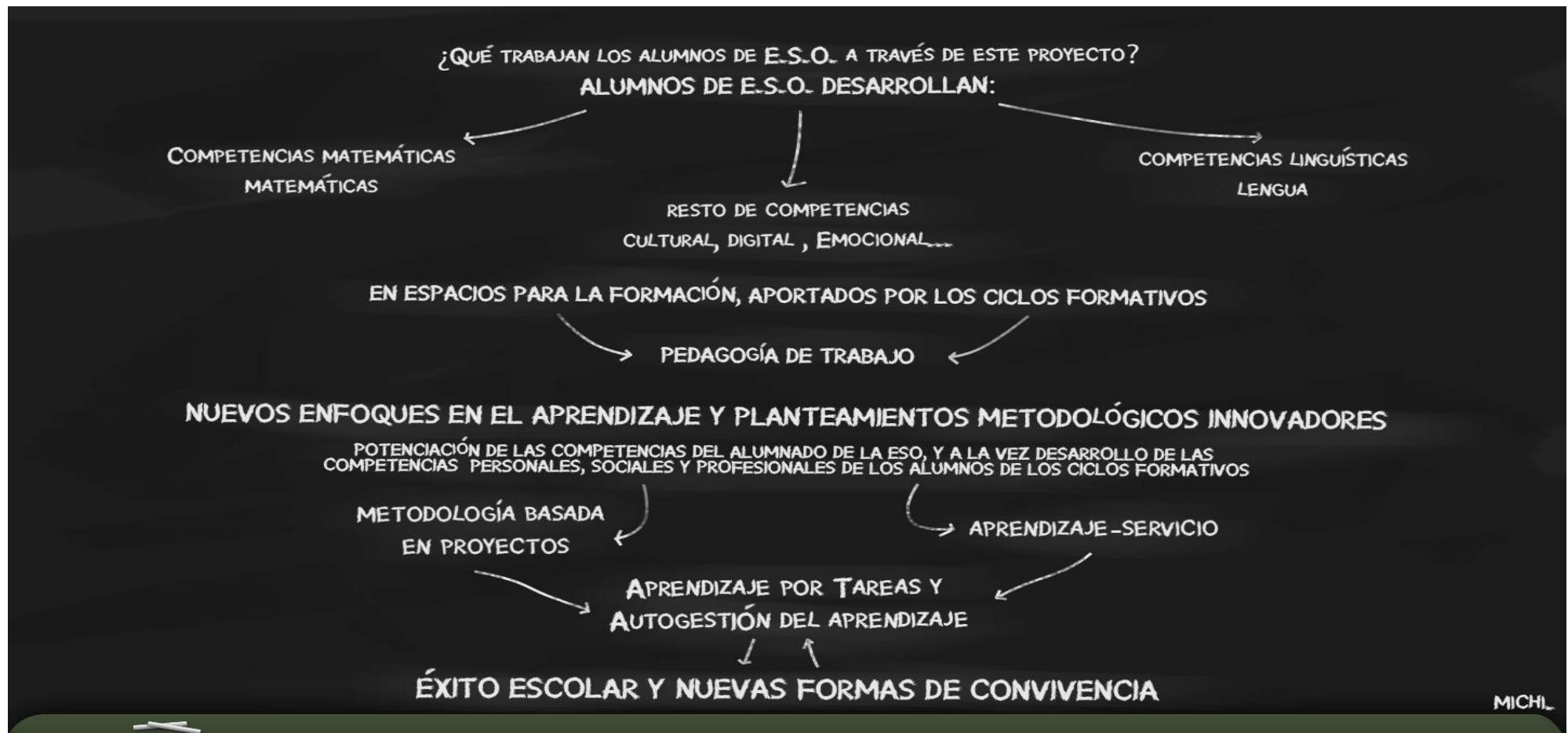
PSEUDÓNIMO: DISEÑADORAS DE EDUCACIÓN

Viste
tu
mente



Michi.

ANEXO I: METODOLOGÍAS UTILIZADAS



ANEXO II: ARMARIO ROPERO: los alumnos de Animación, escogen la ropa más adecuada para cada ocasión, y visten a sus escuderos con mucha creatividad e imaginación.

FONDO DE ARMARIO:

Si pensamos en una palabra que lo sustituya podríamos decir "básico". Es todo aquello que no puede faltar en el armario de un amante de la moda.



Las competencias básicas que hacen que los aprendizajes sean efectivos y se consideran imprescindibles para aplicar los conocimientos adquiridos, para la realización personal y para la incorporación a la vida adulta. El fondo de armario básico para nuestra mente, sin intención de menos preclar al resto de prendas, son la COMPETENCIA LINGÜÍSTICA Y LA COMPETENCIA MATEMÁTICA.

VINTAGE:



El concepto de ropa vintage se extiende a aquellas prendas y accesorios que tienen, al menos, veinte años de antigüedad. Además, suele ser ropa de buena calidad y en un excelente estado de conservación, de un precio bastante elevado y que suelen estar hechas a mano, por lo que son piezas individuales y únicas.

IN:



La familia y los profesores, agentes importantísimos y fundamentales en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Todos los alumnos deben saber y sentir que en su armario cuentan con estas prendas fundamentales, que tanto en días grises como en días de colores pueden contar con su abrigo. SIN ROPA VINTAGE, ES MUY DIFÍCIL VESTIR UNA MENTE.

Prendas de un estilo determinado que se lleva durante un periodo de tiempo en un lugar.

La tendencia en moda, que se sigue a nivel mundial y que hace que no desentonemos en ningún contexto es LA BUENA EDUCACIÓN. Conocer y aplicar normas básicas de convivencia nos permiten desenvolverse con naturalidad en cualquier espacio. No solo en casa y en la escuela se nos enseñan "patrones" para que demos forma a estas prendas que siempre deberíamos llevar puestas, en otros contextos también podemos captar "patrones" y "coger medidas". En Vista Tu Mente los alumnos de los ciclos superiores pueden ayudarnos a centrar nuestra atención en las tendencias más IN.

OUT:



Prendas y complementos pasados de moda, que ya no se llevan, bien porque no tienen un estilo o actual o porque es ropa desgastada y vieja que no nos podemos poner.

Muchas veces pensamos que estamos a la moda y realmente no nos damos cuenta de que vamos varias temporadas por detrás. Los alumnos deben conocer que para vestir su mente deben sacar del armario prendas como "El absentismo escolar", "El bulling", "La discriminación y marginación a las diferencias" y todas aquellas ropas y complementos denostadas por la sociedad.

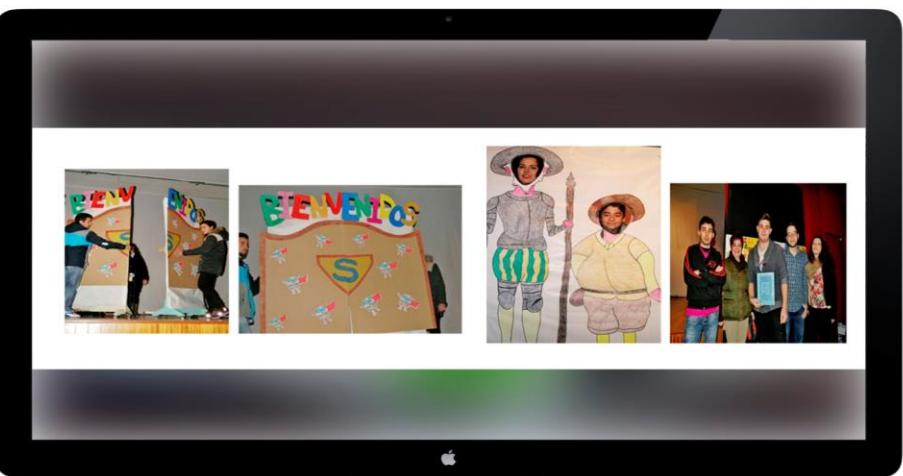
ANEXO III: ACTIVIDADES DESARROLLADAS

ACTIVIDADES "VISTE TU MENTE"

BIENVENIDOS A "VISTE TU MENTE"

Con motivo del comienzo del proyecto, los alumnos de Animación Sociocultural organizaron una Jornada para conocer a los pequeños Sanchos con los que iban a intervenir como Ouijotes. Invitaron a las familias de los chicos y muchas participaron en el acto.

Se les explicó de una forma visual y atractiva en qué consistía el proyecto y cómo podíamos ayudarles. Mostramos las competencias básicas que debe tener un buen armario y cómo sacar el máximo provecho a cada una de nuestras habilidades. Los alumnos les regalaron a los chicos un cuaderno para que pudieran ir registrando todas las actividades que iban a llevar a cabo con el desarrollo del proyecto.



SEMBLANTE DE LOS CABALLEROS CON SUS ESCUDEROS DE E.S.O.

ACTIVIDADES "VISTE TU MENTE"

ENTREVISTAS EN RADIO Y PRENSA

Los medios de comunicación locales se han interesado por el proyecto "Viste Tu Mente" y han visitado el centro para realizarnos diferentes entrevistas. También hemos visitado su redacción y nos han entrevistado, dando la oportunidad a los alumnos de Animación Sociocultural de contar a todo el mundo qué actividades y qué objetivos perseguimos con el proyecto.

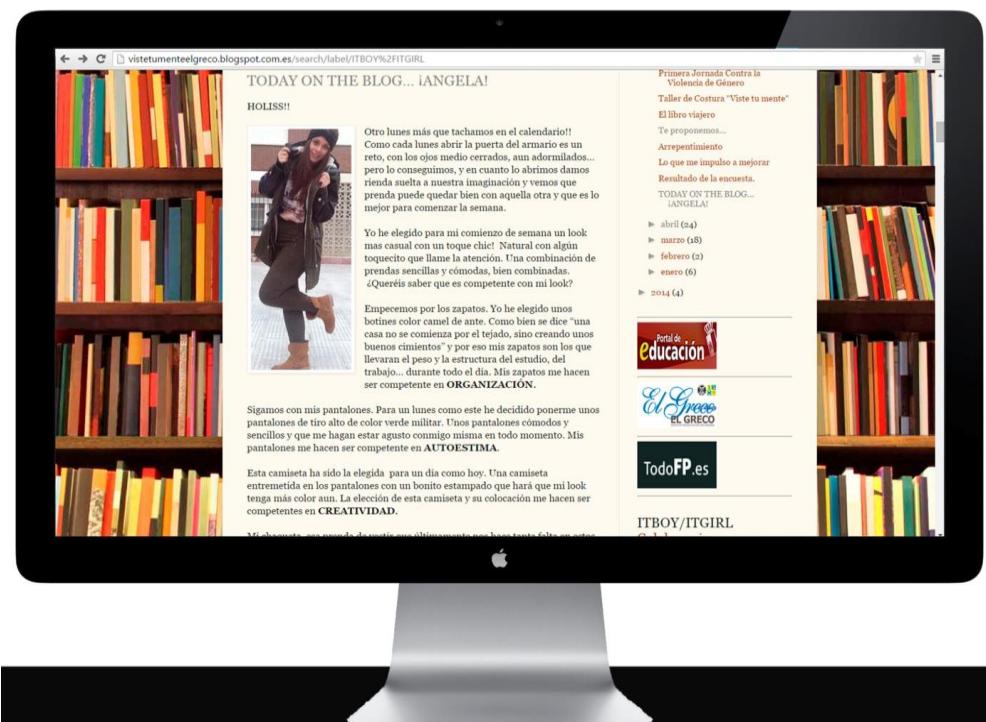


ACTIVIDADES "VISTE TU MENTE"

VISTE TU MENTE PARA SER UN " IT BOY" O UNA "IT GIRL"

Desde Viste Tu Mente sabemos cuáles son los intereses de los jóvenes, tanto de nuestros Oujotes como de los pequeños Sanchos. Todos se fijan en los looks que llevan los deportistas o los cantantes más conocidos. Nosotros hemos trabajado a lo largo del curso el que los alumnos consiguieran ser "it boys" o "it girls" y marcaron estilo entre sus amigos. Para ello, los chicos de Animación Sociocultural les han ayudado a relacionar su look con las competencias que les aportan dichos prendes.

De forma semanal, cada lunes, se ha publicado en el blog un IT BOY. Cada uno de los alumnos que ha participado en nuestro proyecto ha propuesto cuál es el look que cree que estaba a la moda y cuáles son las competencias que se conseguían vistiéndolo.

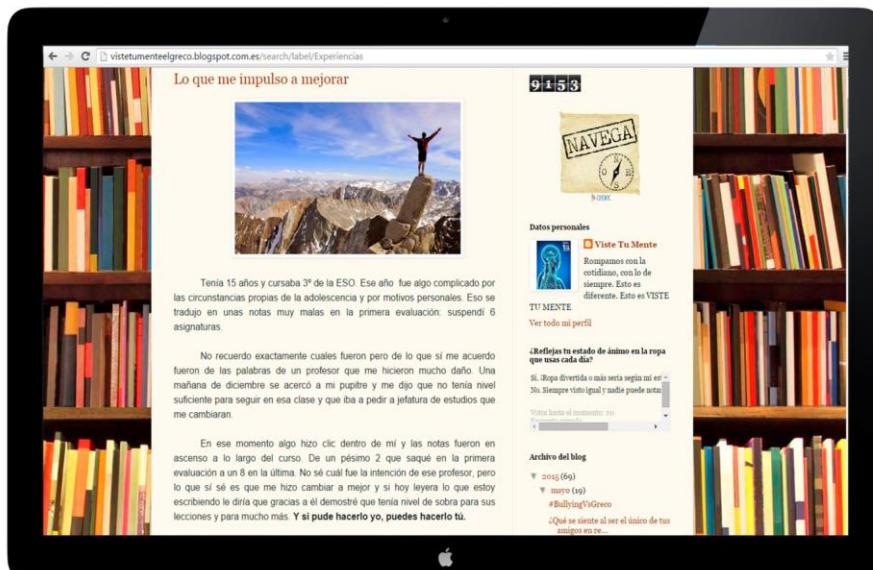


ACTIVIDADES “VISTE TU MENTE”

VISTE TU MENTE CON "EXPERIENCIAS"

Otro de las actividades que hemos realizado, de forma semanal en nuestro blog, ha sido la de "Experiencias". Para desarrollar la competencia de análisis crítico y la empatía, los alumnos de Animación han ido proponiendo de forma semanal a los pequeños Sanchos una "experiencia" personal que han tenido a lo largo de su vida. Un problema, un sueño, una ilusión o una vivencia con el fin de invitarles a reconocer en otros problemas o situaciones que quizás ellos estén viviendo o vayan a vivir.

Hemos pretendido que los alumnos de los ciclos sean un referente y un modelo adecuado para los chicos de la ESO, ya que en esta etapa se generan dilemas e inquietudes que por diversas circunstancias no cuentan a las familias y que si lo hacen con sus iguales.

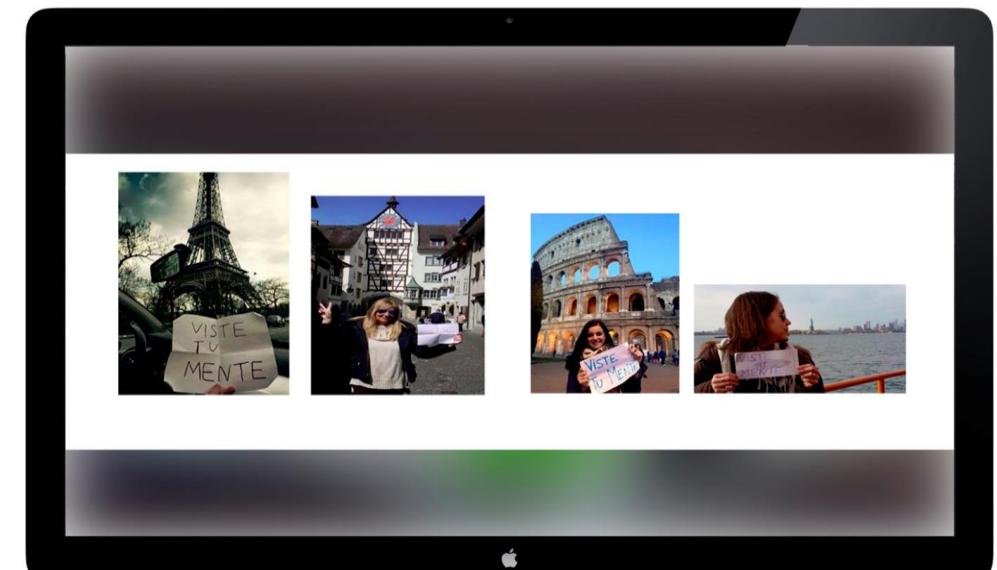


ACTIVIDADES “VISTE TU MENTE”

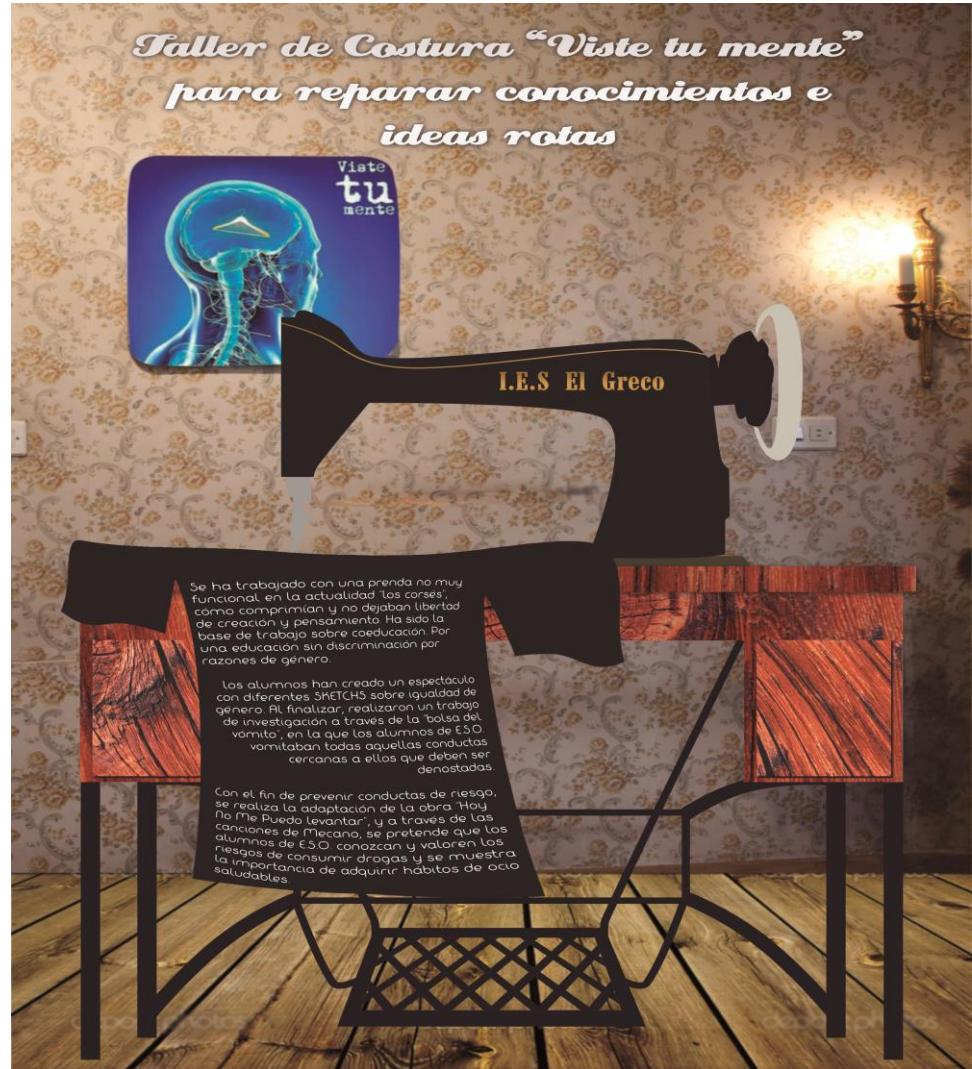
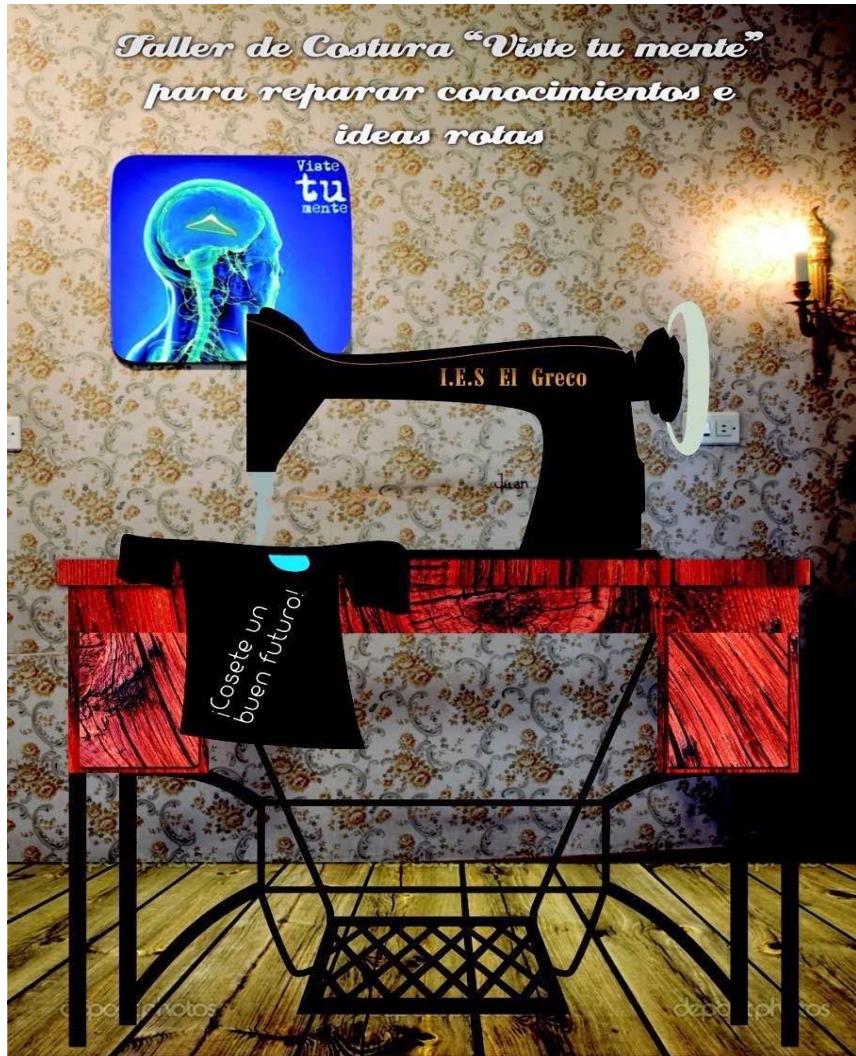
VISTE TU MENTE POR EL MUNDO

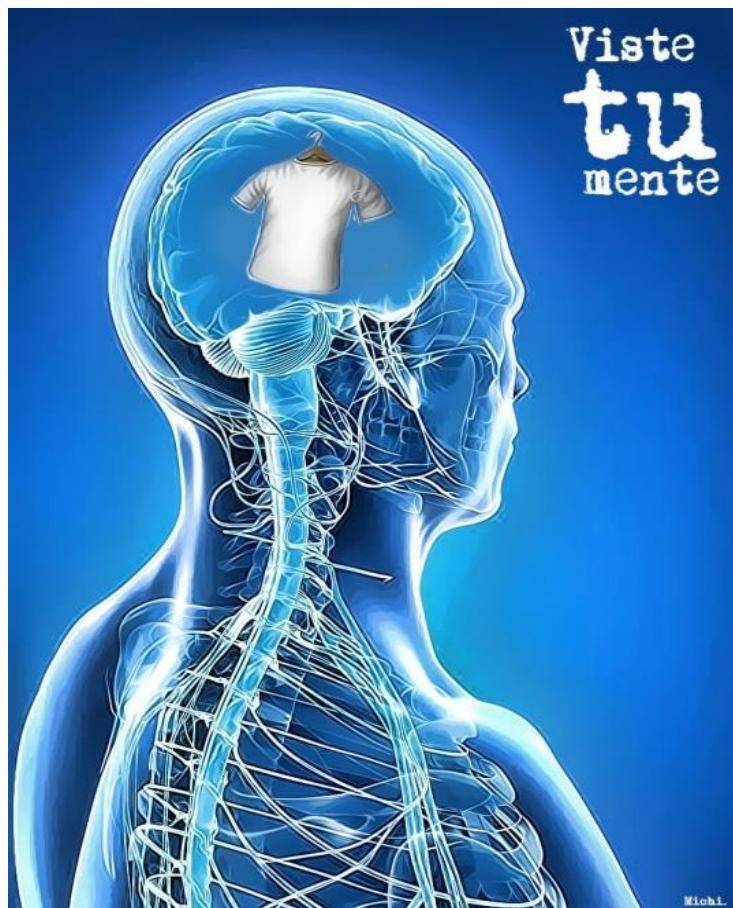
Realizamos esta actividad para trabajar diversos contenidos de Ciencias Sociales con los alumnos de la ESO. Lanzamos una propuesta a través de Facebook y Twitter solicitando la colaboración de todo el mundo para que nos mandaran fotos con un cartel de viste tu mente desde cualquier país. Demostrando que allá donde vayamos es necesario tener una mente bien competente para poder adaptarse a las diferentes culturas y costumbres.

La propuesta fue un éxito y gracias a todas las fotos recopiladas pudimos trabajar con los alumnos los contenidos que queríamos y dar forma a la siguiente actividad "Libro Viajero".



ANEXO IV: TALLER DE COSTURA.





su mente vestida, esperamos que ahora que emprenden solos su camino, elijan bien sus prendas.

"Con estas razones perdía el pobre caballero el juicio, y desvelábase por entenderlas y desentrañarles el sentido, que no se lo sacara ni las entendiera el mismo Aristóteles, si resucitara para solo ello".

Este Proyecto, ha contribuido a prevenir y a promocionar competencias y valores necesarios para fortalecer los patrones intra e interpersonales de los alumnos de E.S.O. Por este motivo, Viste tu Mente, continuará el próximo curso, incorporando también a los alumnos del Ciclo Formativo de Integración Social, para trabajar con todos los nuevos Sanchos en situación de riesgo social.

Se ha introducido en el Proyecto Educativo como un instrumento innovador desde el Departamento de Servicios Socioculturales y a la Comunidad en coordinación con el Departamento de Orientación.

**Desde este taller
emprenderemos con los
alumnos un nuevo espacio
educativo desde el cual
queremos surcir,
remendar y coser distintos
problemas sociales con los
que nos encontramos en
nuestro entorno.**

VALORES

CONCLUSIÓN:

Después de todas las intervenciones llevadas a cabo por los alumnos de los Ciclos Formativos, los estudiantes de E.S.O tendrán