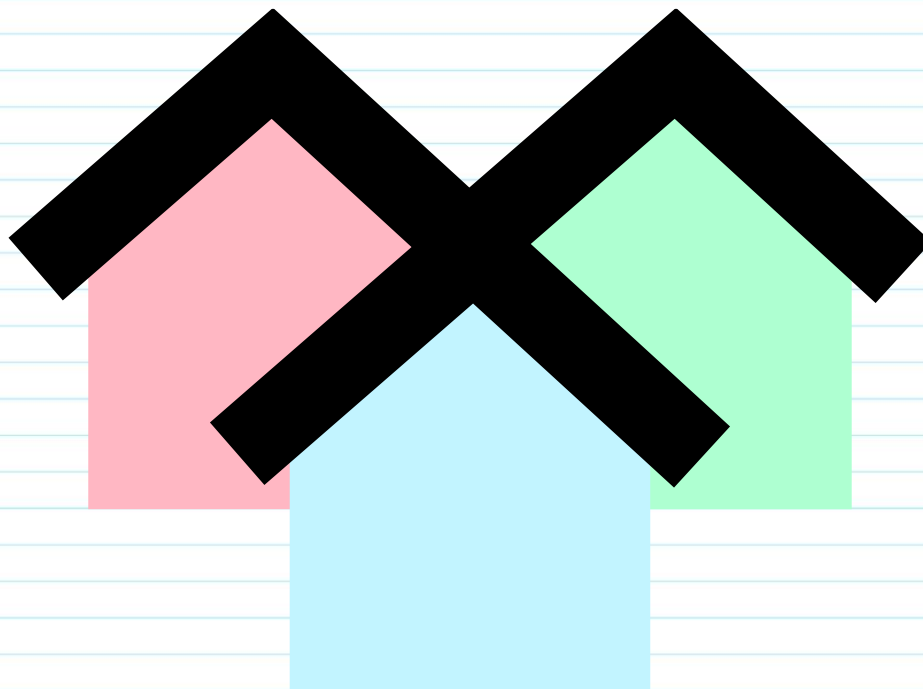


UNA INICIATIVA DE

COTEQ CONSEJO
COMUNICACIÓN
PARA LA INNOVACIÓN

COLABORADORES
escuela21

#LAESCUELALOPRIMERO



EL BARRIO EN TUS MANOS

¿CÓMO TRABAJAR EN COMUNIDAD EN TIEMPOS DE CRISIS?

Eva Nicasio Jaramillo

Profesora de ESO y
Bachillerato en IES Lola
Flores, Jerez de la Frontera

Sergio García Díaz

Profesor de Primaria en CC.
Nuestra Señora de la
Consolación, Villacañas

Diana Pastoriza E

Profesora de inglés de
Escuela Oficial de Idiomas,
EOI Santiago de Compostela

Emilia Formali

Directora en Escola
Montserratina, Viladecans

Mentor: Iria Mata Casar

INTRO

UNA INICIATIVA DE

COTEQ CONSEJO
NACIONAL
DE INNOVACIÓN

COLABORADORES
escuela21

#LAESCUELALOPRIMERO

A través de nuestra experiencia hemos detectado que se hace necesario fomentar la interacción entre escuela y entorno, de forma que sea posible crear un ecosistema de aprendizaje compartido con la sociedad más cercana, donde todos los agentes puedan intervenir de forma activa. Es necesario también facilitar la comunicación entre todos para poder devolver el trabajo de la escuela hacia su entorno.

Se hace especialmente necesario trabajar en esta interacción en una época como la actual, reforzando las relaciones personales y fomentando la economía de los barrios, sobre todo del pequeño comercio.

¿QUÉ ES?

“El barrio en tus manos” es la guía de un proyecto gamificado para el intercambio de recursos y conocimientos entre los estudiantes y su entorno. Se trata de que la escuela salga a la calle y la calle entre en la escuela mediante la resolución de retos que mejoren las competencias del alumnado y fomenten la interacción con la sociedad.

OBJETIVOS

Facilitar estrategias y espacios de comunicación entre todos los agentes sociales y educativos para crear un entorno flexible y una escuela abierta que permita compartir aprendizajes y tener contexto donde llevarlos a la práctica.

¿A QUIÉN VA DIRIGIDO?

Esta guía va dirigida principalmente al profesorado y a los centros educativos de cualquier área y nivel educativo. Los profesores serán los que faciliten la comunicación con los agentes sociales actuantes en el barrio, creando un punto de conexión permanente.

RECURSOS y ALIANZAS

Familias, profesorado en activo y retirados, personal no docente, alumnado (propio y de otros centros), exalumnos y exalumnas, el barrio (asociaciones vecinales, centros de educación no formal, entidades culturales...) y el Ayuntamiento.

¿QUÉ HACER?

La solución a nuestro reto de cómo trabajar en comunidad en tiempos de crisis pasa por diseñar una gamificación para el intercambio de recursos y conocimientos entre los estudiantes y su entorno.

UNA INICIATIVA DE

COTEQ CONSEJO
NACIONAL
PARA LA INNOVACIÓN

COLABORADORES
escuela21

#LAESCUELALO PRIMERO

Formato:

Juego con retos que superar, tablero que completar, pasaporte que sellar y trabajo que publicar.

Acciones:

- Trabajar la cohesión grupal y motivación del claustro. Esta iniciativa se incluirá en el plan de acogida del nuevo profesorado cada principio de curso.
- Localizar activos potenciales para la educación en el barrio (mapeo de recursos).
- Diseñar espacios para la comunicación y encuentro de todos los agentes implicados (comisión mixta).
- Realizar un plan de comunicación para la sociedad que permita dar a conocer esta iniciativa. Visualizar los aprendizajes realizados, en equipo, a través de QR (o similar).
- Formar a los sectores implicados a través de encuentros entre alumnos y agentes.
- Desarrollar actividades y proyectos de aprendizaje-servicio con y para el alumnado y su entorno.

¿CÓMO SE HACE?

El juego consiste en que los alumnos resuelvan una serie de retos en diferentes sectores de la comunidad, haciendo que la escuela salga a la calle y la calle entre a la escuela.

Para ello facilitamos este documento estructurado en:

1. Una guía para profesores explicativa y con herramientas de reflexión previa.
2. Las normas de juego.
3. Los materiales necesarios para jugar.

Teniendo en cuenta que cada centro tiene sus propias características y necesidades, la guía es orientativa, ofrece preguntas para reflexionar antes de comenzar y focalizar objetivos propios y el juego puede empezarse por cualquiera de sus etapas o fases para implementarlo de forma específica, haciendo partícipes a todo el centro, o un nivel o una clase.

Para poder realizar los retos, necesitamos poner en marcha una comisión mixta con agentes sociales y escuela, así como una hoja de ruta para cada contexto específico. Además, se necesitará la colaboración de voluntarios fuera de la escuela que sirvan de facilitadores de los retos y favorecedores de la consecución de habilidades sociales tanto entre el alumnado como entre sus vecinos. De hecho, planteamos aquí un modelo abierto para que cada centro y cada aula, dentro de su contexto, lo adapte a las necesidades de sus alumnos y de su entorno.

1. GUÍA PARA PROFESORES

1. **¿Cómo se relaciona mi centro con su barrio?**
Para comenzar debemos analizar las acciones que hacemos o hemos hecho alguna vez con el entorno, valorar su impacto y necesidades e integrar los aprendizajes realizados.
2. **¿A qué tipo de comunidad quiero llegar?**
Es muy importante tener clara nuestra situación de partida para elegir nuestro punto de inicio y el objetivo al que queremos llegar: a todo el barrio, a una parte, a un sector, etc. Es el momento de plantearnos qué recursos tenemos y con cuáles podemos contar.
3. **¿Qué recursos tengo?**
Localiza en tu entorno los sectores sociales que existen y que pueden interactuar con los alumnos. Es bueno que sean los estudiantes los que investiguen y encuentren aquellos más destacados, de forma que sea posible realizar un mapeo de recursos de nuestro entorno. Así se implicarán más en los retos que se les propongan. Y seguro que descubren posibilidades en su barrio que ni conocían.
4. **¿Qué comunidad quiero crear?**
Elegido el punto de partida y el de llegada, debes plantearte lo que el centro educativo puede aportar al barrio, qué pueden los alumnos hacer para mejorar su entorno y cómo podemos entre todos hacer un barrio mucho más participativo y saludable. Y por

supuesto, qué puede nuestro barrio aportar a los alumnos y al centro.

5. ¿Cómo puedo hacerlo y qué necesito?

Solo necesitas motivación y ganas de comenzar a jugar con tus alumnos. Plantear tus retos, descargar o diseñar las tarjetas y el tablero, formar grupos entre el alumnado y repartir retos. Marca el tiempo para la preparación y consecución de cada reto (una semana, un mes, un trimestre...), dependiendo de la cantidad de grupos participantes y complejidad del reto.

6. ¿Con quién cuento para comenzar a jugar?

No obstante, antes de comenzar a jugar necesitarás contar con la colaboración de distintos agentes externos, o bien buscar mediadores. Puedes hablar con el AMPA de tu centro, con padres de tus alumnos, con exalumnos del centro, con asociaciones juveniles, etc. Ellos pueden ayudarte a conectar con los comercios, las instituciones, las organizaciones sociales, etc. Es interesante que vayas creando una base de datos con los contactos que vayas haciendo para poder seguir desarrollando esta herramienta en sucesivos cursos o con otros compañeros. También lo es que abras un buzón de sugerencias para conocer qué pueden aportar los agentes sociales.

7. ¿Qué tengo que hacer para empezar?

Proponerlo en tu clase, en tu claustro y buscarte algún compañero aliado para que te ayude en este ilusionante reto. Crea tu propio mapa de juego; las tarjetas para lanzar retos (puedes crearlos tú mismo) y los pasaportes para repartir entre los alumnos. Para sellarlo, podéis diseñar vuestro propio sello y repartirlo entre los colaboradores, o bien usar el de los de comercios y servicios ya existentes.

2. INSTRUCCIONES DEL JUEGO

La dinámica del juego se basa en resolver una serie de retos (tarjetas en apartado 3 materiales) en distintos lugares relacionados con el barrio. Cada reto superado supondrá un sello en el pasaporte (apartado 3 materiales) con el que jugará el alumnado y una acción en favor de la comunidad. Se supera el juego cuando consigan todos los sellos y cada grupo haya compartido el resultado de su reto con el barrio a través de un código QR (o procedimiento similar), dependiendo de las posibilidades de

cada centro. Lo ideal es que el trabajo final del alumno sirva para activar la vida del barrio.

UNA INICATIVA DE

COTEQ

CONSEJO
NACIONAL
DE INNOVACIÓN

COLABORADORES
escuela21

#LAESCUELALO PRIMERO

En este sentido, el juego contará con dos niveles de ejecución:

1. **El trabajo de campo que comporta el reto en sí** (antes, durante y después), centrado en el alumnado.
2. **Compartir el resultado del trabajo anterior, centrado en la comunidad, lo que supone establecer lazos de interacción más allá del juego entre la escuela y su entorno.**

Se trabajará mediante actividades y, como ejemplo, con los siguientes sectores:

- Comercio.
- Medio ambiente.
- Deportes.
- Cultura.
- Asociacionismo.
- ONG - solidaridad.
- Servicios.
- Instituciones.

Para cada sector se plantearán retos diferentes, con lo que cada grupo tendrá que resolver un reto por sector (ocho en total). Cada reto superado conllevará que los alumnos sellen una parte del pasaporte a la vez que completan la diana de evaluación como control del trabajo. Cada alumno deberá tener un rol en el equipo (un controlador, un organizador, un portavoz...). Se habilitará un sello especial para hacer mención a si se ha realizado alguna acción de ayuda o de solidaridad con el resto de grupos en alguna ocasión.

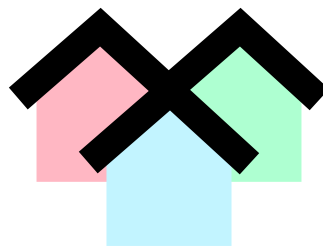
Normas del juego:

1. Se jugará en grupos de entre 3 y 5 integrantes.
2. Al principio del juego se elegirán los roles del equipo: un coordinador, un controlador del trabajo, un portavoz ante los retos, un relator/redactor, un animador.
3. Cada grupo deberá llevar consigo siempre el pasaporte.
4. Cada grupo se enfrentará a un reto por mes (aproximadamente).
5. Cada vez que se resuelva el reto, se firmará el pasaporte y se completará la rúbrica de evaluación.

6. Se habilitará un espacio en la web del centro o en otro alojamiento similar para la interacción de los agentes implicados, a modo de Trip Advisor que se compartirá en modo QR o lo que se considere.
7. El profesor evaluará los retos una vez presentados y terminados.
8. Cada reto culminado permitirá a cada grupo marcar en un mapa, maqueta o puzzle (https://drive.google.com/file/d/1B18do8StgeZpHbYpTUM3OfTQp_aab1F7E/view) los lugares visitados hasta formar a final del curso el paisaje experiencial del entorno.

3. MATERIALES

- [Pasaporte](#) (versión imprimible)
- [Tarjetas de retos](#) (versión imprimible)



UNA INICATIVA DE

COTEQ

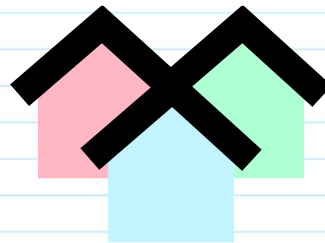
COLABORADORES
escuela21

#LAESCUELALOPRIMERO

- Ejemplo de mapa:



- Logo El Barrio en tus manos:



EL BARRIO EN TUS MANOS

EVALUACIÓN DEL IMPACTO

- Rúbricas para los retos terminados.
- Diarios de aprendizaje.
- Observaciones de los agentes a través de los pasaportes de los alumnos.
- Lectura incidencia de los QR (o similar).