

La crisis mundial causada a raíz de la pandemia del COVID-19 ha provocado numerosos retos y desafíos a superar. El sistema educativo es uno de los ámbitos que más daños ha sufrido y que actualmente requiere una mayor atención para poder superar tal malestar.

La propuesta tendrá como marco de referencia el colegio CEIP Recimil, situado en la localidad Ferrol. El nivel socioeconómico de las familias es medio-bajo y existe un alto porcentaje de alumnado procedente de otros países o de etnia gitana, habiendo desafortunadamente ciertos casos que se encuentran en situación de vulnerabilidad. Por ello, se intentará esquivar los obstáculos que puedan aparecer debido a la brecha digital existente, pero también se trabajará por socializar a aquel alumnado que se encuentre en una situación de exclusión social. Además, se necesitará sensibilizar y concienciar a las familias sobre la importancia de la educación de sus hijos/as, ofreciéndoles la oportunidad de formar parte de dicho proceso.

Para poder sobrellevar lo mejor posible la transición de una educación presencial a una semipresencial, propongo un proyecto para el cual se tendrán como objetivos: garantizar el acceso a una educación de calidad a todo el alumnado, atendiendo a las circunstancias particulares de cada individuo y su familia; fomentar el rol activo del alumnado, situando en un segundo plano la figura del docente; crear actividades en las que se prime la cooperación y motivar al alumnado en su aprendizaje proporcionándoles un marco de experiencias verdaderamente significativas. La metodología a utilizar seguiría el modelo constructivista, es decir, se concibe el aprendizaje como una reconstrucción de los conocimientos del alumnado a partir de sus ideas previas.

La organización del alumnado sería por grupos, de forma que se destierra la concepción del aprendizaje como algo competitivo e individualista.

El proyecto consistiría en el seguimiento de una gamificación, reflejada en una revista creada por el propio docente, en la cual se proporcionaría una atractiva historia o aventura para el alumnado y múltiples códigos QR que les conducirían a entretenidos juegos en la red. En este caso, a pesar de ser un punto a modificar según la localización de cada centro educativo, la historia tendría como finalidad el descubrimiento del patrimonio geográfico, histórico, cultural y artístico de la costa Ártabra, en la que se encuentra el colegio nombrado anteriormente.

Para lograr que el alumnado se interese en dicha historia, es necesario la creación de una figura atractiva como protagonista, que guie el desarrollo de la misma. En este caso, dicha figura estaría representada por Daniella, una fuerte guerrera celta. Es necesario analizar la elección de dos de sus características principales: mujer y de raza negra. Es importante presentar al alumnado un modelo que rompa con los roles de género, las imágenes estereotipadas y los prejuicios arraigados en la sociedad. Con frecuencia, la mayor parte de los personajes que aparecen dotados con cualidades físicas (fuerza, poder, etc) suelen atribuirse a una figura masculina, hecho que habría que transformar para apoyar la afirmación de que un personaje femenino puede estar dotado de las mismas dichas características. También fue de vital importancia presentar una figura de raza negra como protagonista, apoyando las recientes quejas por la escasa visibilización de figuras de raza negra en los diferentes medios de comunicación, pero también el popular movimiento “

Black Lives Matter” a raíz de los trágicos incidentes racistas que están ocurriendo hoy en día.

A pesar de que la impartición de las clases de forma telemática haya sido una respuesta algo forzosa a los recientes acontecimientos, puede que la inevitable necesidad de indagar en las Tics y sus infinitas posibilidades de trabajo ofrezcan ciertos beneficios. Una forma de lograr motivar e interesar al alumnado en el proceso de E-A, y de garantizar la adquisición de contenidos de una forma tan atractiva como significativa es mediante el juego. Por ello, en cada capítulo habrá un código QR, el cual el alumnado tendrá que escanear con una cámara, para poder acceder a los juegos digitales creados en herramientas que ofrece Internet, como Canva, Kahoot, Genially, Mural.ly, Mapme... Para aquellos alumnos que no poseen de los dispositivos necesarios para poder acceder a dicho material digital, el colegio les proporcionará tablets para garantizar una educación para todos sin excepciones.

El aprendizaje colaborativo tiene múltiples ventajas a la hora de llevarlo a cabo en un aula, no sólo por los beneficios que pueda aportar la retroalimentación de conocimientos por parte de los diferentes miembros de un grupo, sino que también por el fuerte componente social, al promover el desarrollo de habilidades sociales como el compañerismo o el respeto, o incluso al favorecer de una forma oculta la involucración en la clase al alumnado que lo necesitase. Por ello, a la hora de conformar los grupos, se tendrá en cuenta aquellos niños que cómo se dijo anteriormente, pertenecen a familias vulnerables, ya sea por su situación social como por la falta de recursos (económicos, digitales, etc) para responder a las demandas de la educación digital.