

SEMANA DE ACOGIDA CURSO 2021-22

TALLER DE AUTORRETRATO: DESCUBRIENDO LA PROPIA IDENTIDAD

ALUMNADO 1º ESO. TEMPORALIZACIÓN: 2 horas

QUÉ BUSCAMOS

Motivar el interés de los alumnos por la expresión plástica

Reflexionar sobre la propia identidad mediante la creación artística.

Experimentar el uso del color, el gesto y el collage como un recurso expresivo y emocional.



CÓMO LO HACEMOS



Presentamos al grupo la posibilidad de crear un emoji propio, a modo de avatar, con los elementos propios de un rostro: forma, pelo, ojos, orejas, nariz, boca...

Investigamos y pensamos sobre nuestros rasgos principales y cómo representarlos.

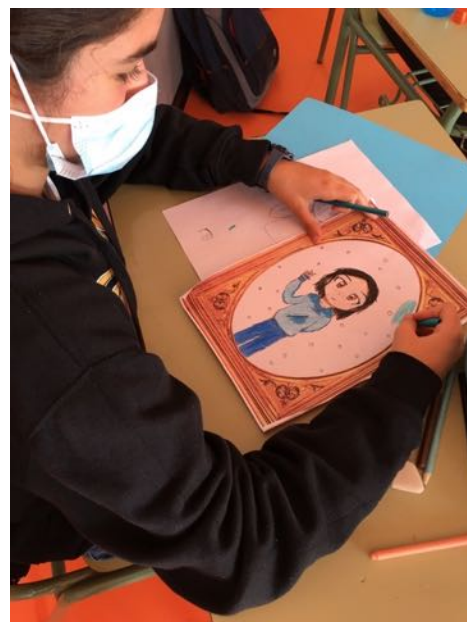
Nos ponemos manos a la obra y nos ayudamos unos a otros a descubrir nuestros rasgos característicos...

QUÉ CONSEGUIMOS

La expresión artística facilita la resolución de conflictos internos y la construcción de la propia identidad.

La práctica de nuestra propia imagen nos empodera y genera un sentimiento de confianza.

La creación de un autorretrato pictórico permite transmitir valores subjetivos y ofrece una alternativa a las *selfies* retocadas digitalmente que promueven las redes sociales.



PRODUCTO FINAL

Pondremos en común los trabajos. Posteriormente, colgamos las obras en el hall de entrada y fomentamos nuevas dinámicas de análisis de las obras creadas.



TALLER CHROMA KEY

ALUMNADO 1º BACHILLERATO

OBJETIVOS

- Iniciarse en el trabajo en equipos
- Familiarizarse con el uso del Chroma Key y el programa TOUCHCAST
- Valorar la importancia de cuidar el sonido y la imagen a la hora de grabar un proyecto



CONCLUSIONES

- El alumnado participó de manera activa
- Se observó la importancia de una buena organización para desarrollar un proyecto
- Descubrieron las posibilidades creativas del Chroma para futuros trabajos

Crea tu mascota

TALLER 1º ESO/1º BACHILLERATO

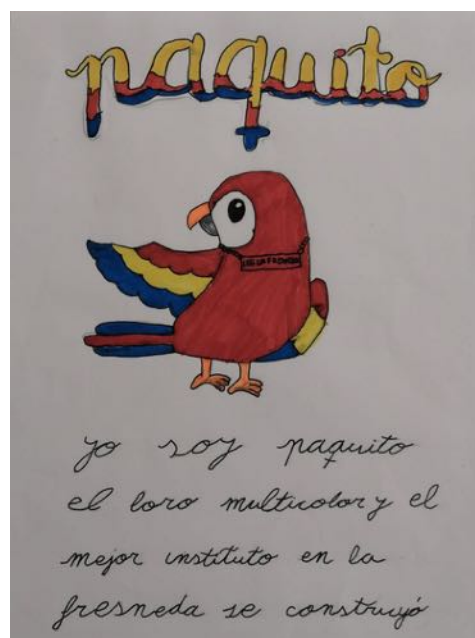
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Se divide a los alumnos en grupos que van a trabajar en el diseño de la mascota de su clase. Deben trabajar juntos para elegir el diseño y un eslogan que describa su actitud respecto al comienzo del curso escolar y del nuevo instituto. Cada grupo presenta su dibujo y eslogan ante sus compañeros, explicando sus motivos para haber elegido ese diseño, así como las razones por las que es el ideal para representar a la clase.

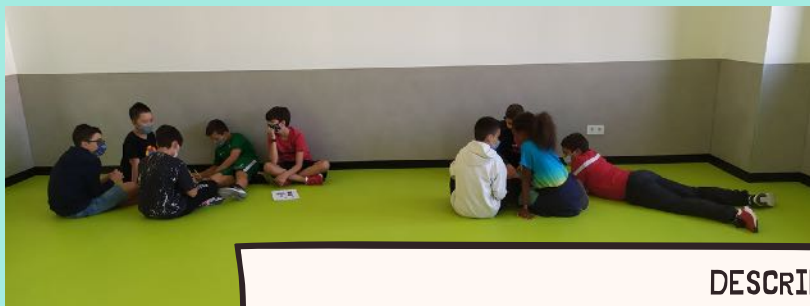


OBJETIVOS

- Aprender a tomar decisiones como grupo
- Tener la oportunidad de conocerse, hablar de sus gustos y aficiones
- Conocer la filosofía del instituto y las características de su entorno

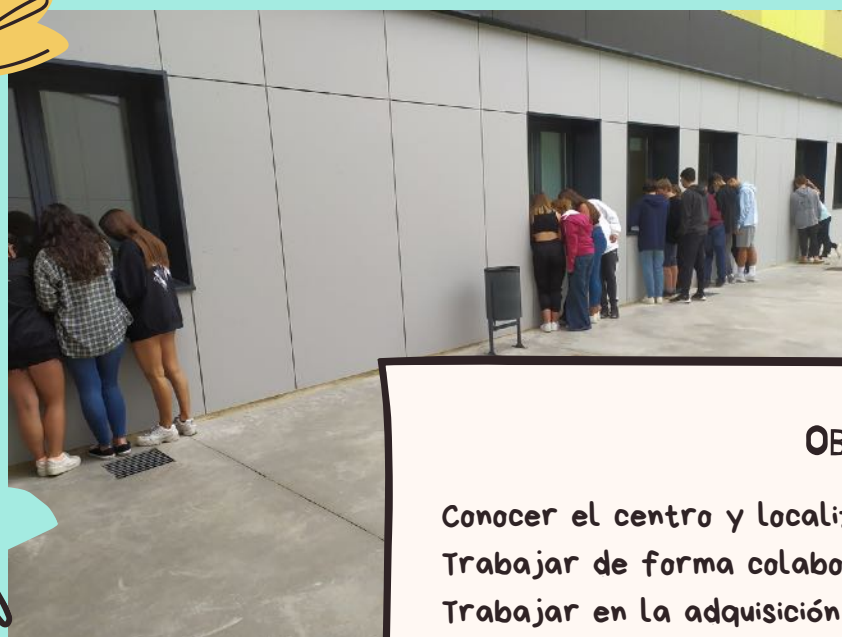


GYMKHANA



DESCRIPCIÓN:

los/as alumnos/as, divididos/as en grupos, tenían que realizar un recorrido por el centro en el orden establecido. Partiendo de un primer espacio, cada grupo tenía que trabajar colaborativamente para resolver el reto planteado y descubrir así el siguiente aula al que debían dirigirse. El recorrido constaba de 10 espacios repartidos por todo el centro (informática, biblioteca, laboratorio...).



OBJETIVOS:

Conocer el centro y localizar los principales espacios.

Trabajar de forma colaborativa.

Trabajar en la adquisición de distintas competencias clave:

- CMCT: aplicando la lógica para resolver los retos.
- CSC: mediante el trabajo en equipo.
- SIE: actuando con autonomía, tomando la iniciativa.
- CEC: desarrollar la imaginación y la creatividad (ej. los instrumentos).
- CCL: con el diálogo como mejor herramienta.



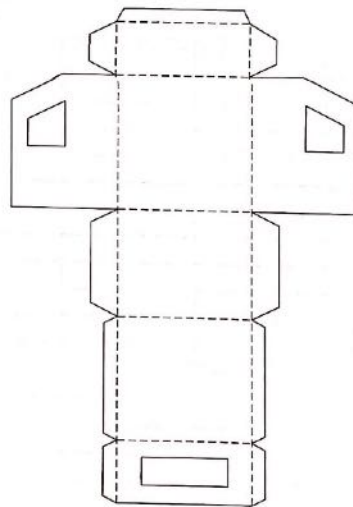
CONCLUSIONES:

En general la actividad fue bien acogida por el alumnado que mostró mucho interés. Los/as alumnos/as aprendieron a buscar la información de las aulas en los paneles informativos correspondientes y localizarlas así en el edificio. Los retos propuestos, salvo algunas excepciones, no les parecieron demasiado difíciles.

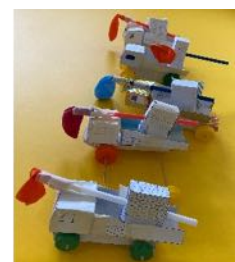


Autos Locos: Coches autopropulsados.

A través de las plantillas proporcionadas y tapones de diferentes tamaños que deberán elegir pensando en el desplazamiento, estabilidad,..., el alumnado construirá su coche y finalmente incorporará el motor formado por un globo y una pajita de cartón. El ganador de la carrera será el que consiga atravesar la línea de meta en primer lugar.



Algunos de los coches participantes en la carrera:



Lecto Escritura

Ideas básicas

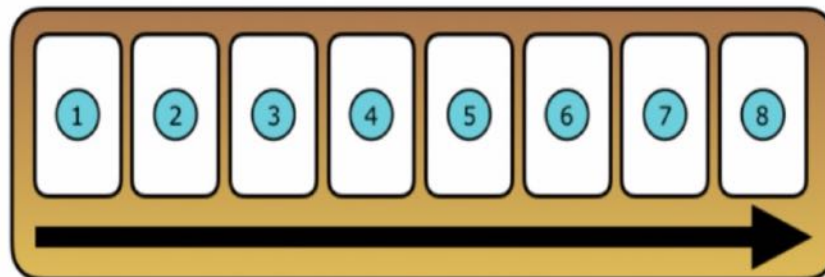
- Buscar palabras en el tablero.
- Secuenciar movimientos que nuestro robot debe seguir para localizarlas.
- Adquirir el concepto de evento..

Jugamos

Creamos dos equipos formados por cuatro jugadores, robot, programador, guía y depurador.

Cada equipo busca las palabras durante cinco minutos y a continuación elabora su plan para obtener la palabra desplazándose por el tablero

El que más palabras consiga con menor número de errores gana



Instrucciones:

Se sitúan en la esquina superior derecha y se desplazan según las instrucciones programadas, cuando encuentran la sílaba que necesitan realizan pausa, se les entrega la letra y empiezan nuevamente (reinician) la programación.

Cuando tienen todas las letras paran la programación.





Algunas de las palabras encontradas:

- ☒ *Delfines*
- ☒ *Sarampión*
- ☒ *Fresneda*
- ☒ *Palomero*

ORGANIZACIÓN Espacial: Direccionalidad y Lateralidad

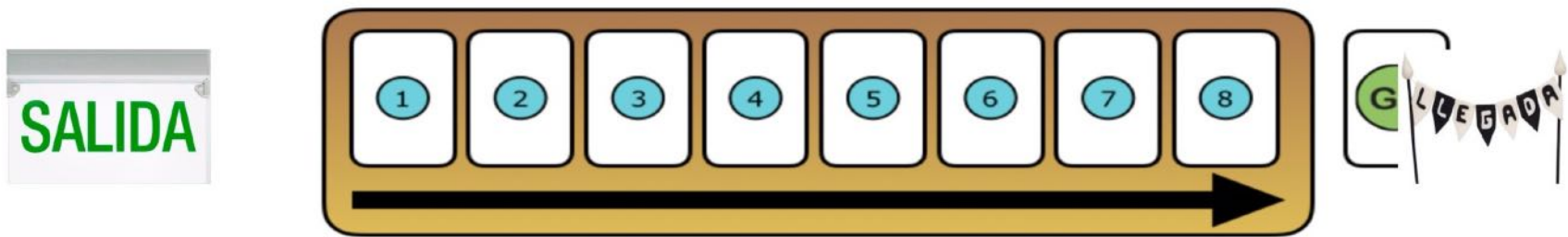
Ideas básicas

- ✓ Establecemos un tablero en el suelo con la forma que queramos.
- ✓ Elegimos punto de partida y punto final.
- ✓ Tarjetas con las ordenes que debe ejecutar el robot (alumno)
- ✓ El programador (alumno que diseña las instrucciones), le indica los movimientos que debe hacer el robot en el tablero para alcanzar el punto final.
- ✓ El depurador (otro alumno) anota posibles fallos en las instrucciones para su posterior corrección.

Jugamos

1. Dividimos a los alumnos en grupos de tres (robot, programador, depurador)
2. Cada grupo debe elaborar las instrucciones para llegar a la meta.
3. Cada grupo de instrucciones se pondrá a la vista una vez que cada robot alcance su objetivo.
4. Se depuran los posibles fallos en cada grupo por su depurador.
5. Se comprueba que programador ha conseguido su propósito en menos movimientos.
6. Cada equipo mejora su programación y analizan estas mejoras.

Para establecer la programación proporcionamos a los diferentes grupos el siguiente material fotocopiado:



Tablero para la programación, (instrucciones):



Instrucciones:

Los tableros se pueden aumentar lo que se quiera y darles diferentes formas, así como incorporar obstáculos para que deben variar sus movimientos con el fin de evitarlos.

También podemos aumentar las cartas (órdenes), incluyendo opciones como salto, agacharse,...

Esto nos permite incrementar el grado de dificultad según las edades y habilidades del alumnado y trabajar la cinesiología, coordinación, control espacial,...



Taller de Cruz Roja

1º Bachillerato

Objetivos:

- Conocer la importancia de las pautas de actuación y los primeros auxilios
- Valorar la importancia vital que tienen estos contenidos.

Conclusiones:

- El taller, eminentemente práctico, logró despertar el interés de los alumnos practicando la maniobra RCP, la de Heimlich y también conociendo el funcionamiento de un DEA, entre otras cosas igualmente importantes.
- Hemos analizado algunos mitos y creencias consiguiendo así incidir en la importancia del sentido crítico del alumnado.

CONOCE EL ENTORNO

Es una actividad pensada para que los alumnos vean el entorno que ya conocen, pero de una forma distinta a como lo suelen ver habitualmente. Se fijarán en los árboles, invertebrados y estructuras geológicas llamativas, además de practicar deporte en el entorno natural.

DESARROLLO

Inicialmente se hizo una ruta caminando que va desde el centro hasta el “bosque” cercano. Por el camino nos fijamos en los árboles que se van observando, nombrando las especies con su nombre científico y explicando alguna característica llamativa de ellos. Se hace especial hincapié en cómo se nombran las especies de forma correcta. También se observó alguna charca que dependiendo la época del año puede tener mucha vida de pequeños invertebrados, renacuajos, salamandras...

Tras una hora de ruta, aprovechando un ensanche del bosque y una zona de pradera, se reliza el juego “atrapa la bandera”, un juego colaborativo en el que trabajando por equipos y usando una estrategia todos juntos, un equipo roba la bandera del otro y consigue llevarla a su parcela. Se trabaja la velocidad y la estrategia en equipo ya que sin la participación de todos los miembros no sería posible tener éxito en el juego.



Finalmente se continúa la marcha de vuelta al centro analizando de nuevo detalles naturales del entorno.

CONCLUSIONES

Se combinan en una misma actividad las Ciencias Naturales y la Educación Física, ambas realizadas en el medio natural, aprovechando el entorno como nexo y fomentando la motivación de los alumnos, que se muestran más receptivos hacia el aprendizaje y la realización de ejercicio físico, impulsando a la vez el trabajo colaborativo entre ellos.

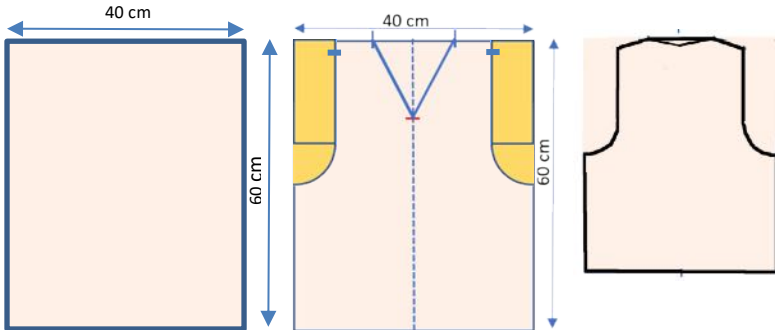


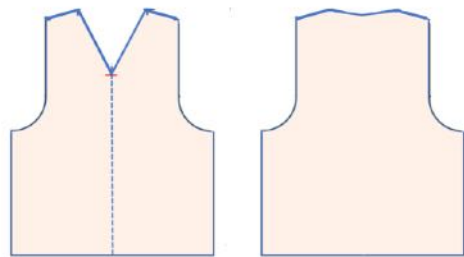
TALLER DE CHALECOS GEOMÉTRICOS

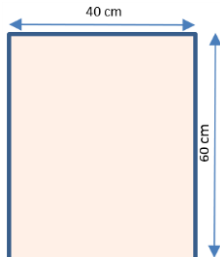
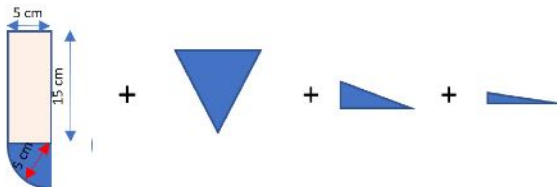
Utilizando geometría construimos patrones de chalecos en papel de patrones. Una vez finalizado y creado el chaleco el alumnado debe calcular el porcentaje de material no utilizado en la construcción relacionando el área total del papel de partida y el área de los recortes realizados.

En este modelo de chaleco las figuras geométricas utilizadas fueron rectángulos, triángulos (rectángulos y escalenos), y círculos.

Los materiales utilizados y los patrones se muestran a continuación:

Materiales			
papel de patronaje			
Centímetro			
Regla			
Lápiz			
Tijeras			
Grapas/grapadora o Hilo y aguja			

	Unimos los laterales con celo, grapas, cosido,... Y el final es cortar por la línea de puntos la parte delantera. Tenemos nuestro chaleco, ahora nos queda la aplicación de nuestros conocimientos matemáticos.
---	--

¿Cuál es el área inicial de nuestro material? 	Área de las superficies recortadas: 
--	---

¿Tienes todas estas piezas? ¿Algunas se repiten? Calcula la suma de todas las áreas y vamos a relacionar el área de los recortes con el área total:

$$\text{Porcentaje desaprovechado} = \frac{\text{área recortes}}{\text{área total}}$$

Recuerda

$$\text{área rectángulo} = \text{base} \times \text{altura}$$

$$\text{área del triángulo} = \frac{\text{base} \times \text{altura}}{2}$$

$$\text{área del círculo} = \pi \times r^2$$

Muchas gracias a Oliva por ayudarnos en este proyecto.

Ahora deja volar tu imaginación y diseña tus chalecos.

Resultados:







CONOCIÉNDONOS

Actividad pensada para que los miembros del grupo interaccionen y se conozcan. Es perfecta para llevar a cabo al comienzo del curso. En este caso se desarrolló en los grupos 1ºBachillerato-A y 1ºBachillerato-B, donde hay 20 y 23 alumnos, respectivamente.



DESARROLLO

Primera fase: los compañeros se colocan en dos filas enfrentadas, de tal forma que se forman parejas, uno enfrente del otro. Cada pareja tiene tres minutos para conocerse mejor. A la señal del profesor (por ejemplo, cuando suene la música) uno de los integrantes de cada pareja se cambia hacia su izquierda e intenta conocer y darse a conocer a su nuevo compañero. La rotación de alumnos se repite hasta que todos hayan entablado conversación con todos.

Segunda fase: los alumnos se sientan y extraen de una bolsa opaca, en la que están todos los nombres de los integrantes del grupo, un nombre al azar para presentar esa persona al resto. Tanto la persona a la que presenta como el resto pueden hacer aportaciones. Todos pueden participar en la presentación y hacer aportaciones.

CONCLUSIONES

Se ha logrado un clima agradable que ha favorecido la relajación de los implicados, incluso de las personas más tímidas. Los alumnos han participado activamente y mostrado interés por conocerse.



ACTIVIDADES SEMANA DE ACOGIDA

TALLER TOMA DE CONTACTO INICIAL: “NOS PRESENTAMOS Y NOS CONOCEMOS”

Objetivo: Romper el hielo. Presentarnos y conocer un poco de nuestros gustos y aficiones.

Contenido: Realizaremos dinámicas y actividades de presentación y una actividad de autoconocimiento través del análisis de las inteligencias múltiples.

En la primera parte de la sesión realizaremos dos dinámicas:

- A. Dinámica “El Ovillo”/ “Entrena tu memoria”.
- B. Dinámica “El bingo de las aficiones”

En la segunda parte trabajaremos el autoconocimiento a través de las inteligencias múltiples.

Desarrollo:

A. “EL OVILLO”

Mecanismo: Se dispone al alumnado en un círculo, según el espacio y el número de individuos que forman el grupo. Comienza la persona que, de manera espontánea o designada específicamente, va a hablar en ese momento, y a la que se le da el ovillo de lana, para comunicar:

- Su nombre
- Su centro de origen
- Algo que le gusta hacer

Una vez que se ha presentado toma un extremo de la lana y lanza el ovillo a un/una compañero/a. La persona a su vez se presenta, toma la lana por un punto y lanza el ovillo a otra. Así, una a una, se van presentando todas las personas del círculo.

Una vez finalizada la presentación, entre todos, debemos deshacer la tela de araña formada y volver a enrollar la lana hasta formar de nuevo el ovillo.

Finalidad: Romper el hielo, darse a conocer y crear afinidades mediante la expectación y la intriga.

B. “ENTRENA TU MEMORIA”

Mecanismo: Se dispone al alumnado en un círculo, según el espacio y el número de individuos que forman el grupo. Comienza la persona que, de manera espontánea o designada específicamente, va a hablar en ese momento, comunicando su nombre al resto. Posteriormente, su compañero/a de al lado dirá el nombre de la primera persona que habló y el suyo. La persona que sigue, dirá el nombre de la primera, de la segunda y el suyo, y así sucesivamente hasta completar el círculo.

Finalidad: Romper el hielo, darse a conocer, crear un ambiente distendido.

C. BINGO DE LAS AFICIONES

Mecanismo: Se reparten los “cartones de bingo” entre el grupo. En ellos se reflejan casillas con diferentes aficiones o curiosidades. Cada persona debe caminar por el aula buscando a dos personas que compartan esa afición/gusto hasta completar el “cartón”.

Finalidad: Se trata de que se conozcan un poco más a través de la búsqueda de aficiones en común.

D. DIANA DE AUTOCONOCIMIENTO

Mecanismo: Se reparten los cuestionarios entre el alumnado. Cada uno rellena el mismo, valorando cada afirmación del 0 al 3. Posteriormente, sumaremos el total obtenido en cada



inteligencia y lo llevaremos a la Diana de Autoconocimiento. Una vez que tengamos las puntuaciones de cada inteligencia marcadas en los ejes de la diana de evaluación, uniremos cada punto con una línea recta, creando un polígono irregular que representará gráficamente nuestras fortalezas. Dentro de ese polígono podemos escribir palabras relacionadas con cada una de las inteligencias y que ayuden a definir nuestra personalidad.

Finalidad: Pretendemos conocer la puntuación de cada inteligencia para conocer así cuales tenemos más desarrolladas y, por lo tanto, saber cuáles son nuestras fortalezas y cuáles debemos mejorar.

Temporalización: Como se trata de dinámicas de presentación se realizó el taller durante los dos primeros días.

Materiales: Ovillo de lana; fichas para el bingo; cuestionario para la Diana de inteligencias múltiples.

Participantes: Chema (religión), Carlos (Filosofía), Sara (Audición y Lenguaje), Ana (Pedagogía Terapéutica), María (Orientación).

Conclusiones: La actividad cumplió su objetivo: conocerse y crear un ambiente distendido en el grupo. En los grupos de 1º de Bachillerato algunas de las dinámicas de presentación resultaron repetitivas, puesto que, además de realizarse el taller el segundo día, coincidió con la realización de actividades similares (de conocimiento del grupo) en el mismo día.