

EXPERIENCIA ERASMUS+ KA2 EN EL CEIP AL-YUSSANA: PROYECTO “M.A.C> TRACTION”

Erasmus + KA2 experience at CEIP Al-Yussana: “M.A.C> TRACTION” Project

M. Vanessa Berenguer Fernández

CEIP Al-Yussana (Lucena)
vanessaberenguerfernandez@gmail.com

RESUMEN

Nuestro proyecto Erasmus+ KA229, de 30 meses de duración, titulado "M.A.C.>Traction" ha involucrado a centros de Turquía (coordinador), Rumanía, Chipre, Grecia, Italia y España. Esta denominación es un juego de palabras en inglés en el que se combinan vocablos como Distraction, Atraction, Action y las iniciales M.A.C. (mental, art, cultural). Lo que pretende es, a través de estos tres tipos de actividades (mentales, artísticas y culturales), trabajar con alumnado que tiene cierto déficit de atención, procurando al mismo tiempo mejorar las habilidades informáticas y el idioma inglés, conocer los principales rasgos culturales de cada país, actuar de forma cooperativa, compartir conocimientos y, finalmente, recibir una formación específica sobre el tema. Para ello, junto con la aplicación de diversos tests diagnósticos y posterior verificación, se desarrollan, entre otros elementos, juegos cognitivos y digitales, juegos infantiles tradicionales, de ritmo, ajedrez, estudios visuales, diseños, origami, artes tradicionales.

PALABRAS CLAVE: FALTA DE ATENCIÓN; ERASMUS+; ARTE; DIGITAL; CULTURAL;

ABSTRACT

Our 30-month Erasmus + KA229 project is entitled "M.A.C.> TRACTION" and it involves schools in Turkey (coordinator), Romania, Cyprus, Greece, Italy and Spain. The reason for this name has to do with a play on English words in which words such as DISTRACTION, ATRACTION, ACTION and the initials M.A.C. (mental, art, cultural). What is intended is, through these three types of activities (mental, artistic and cultural), to work with students who have a certain attention deficit, while trying to improve computer skills and the English language, to know the main cultural traits from different countries, act cooperatively, share knowledge and, finally, receive specific training on the subject. For this, along with the application of various diagnostic tests and subsequent verification, cognitive and digital games, traditional children's games, rhythm games, chess,

visual studies, designs, origami, traditional arts ... are developed, among other elements.

KEYWORDS: LACK OF ATTENTION; ERASMUS+; ART; DIGITAL; CULTURAL;

Fecha de recepción del artículo: 04/06/2021

Fecha de Aceptación: 30/06/2021

Citar artículo: BERENGUER FERNÁNDEZ, M.V. (2021). Experiencia Erasmus+ KA2 en el CEIP Al-Yussana: Proyecto "M.A.C> Traction". *eco. Revista Digital de Educación y Formación del profesorado*. nº Extraordinario: Erasmus +, CEP de Córdoba.

Presentación

El objetivo de este artículo es contar nuestra experiencia con el proyecto Erasmus+ KA229 "M.A.C >TRACTION" recién finalizado, dar a conocer el trabajo realizado y animar a otros centros a participar en las próximas convocatorias de programas entre centros europeos. Sin duda estos proyectos fomentan la motivación por el aprendizaje en el alumnado y en el profesorado y nos proporciona, a toda la comunidad educativa implicada, experiencias inolvidables. En el CEIP Al-Yussana nos decidimos a solicitar un proyecto Erasmus+ después de una experiencia en un Programa Europeo Comenius. Estos proyectos Erasmus+ son la puerta a la internacionalización y me gustaría compartir con vosotros la increíble experiencia de haber formado parte de una "gran familia".

Proceso

Tras haber contactado con el país coordinador vía eTwinning, al interesarnos la temática del proyecto, decidimos presentarlo y, cuando fue

aprobado por la Agencia Nacional, creamos en cada centro un equipo de coordinación Erasmus+ que, en el nuestro, ha estado compuesto por el equipo bilingüe casi al completo, el equipo de orientación y el equipo directivo. Este profesorado contaba con una hora de reunión en su horario semanal, lo que facilitaba la coordinación de las actividades. La labor del equipo ha sido la de diseñar actividades basadas en las tareas que decide el grupo de coordinación internacional y en las que se pudiera incluir cualquier otra materia. Así, el proyecto ha contado con un equipo Erasmus+ coordinador y un equipo de profesorado colaborador en tareas puntuales en cada uno de los centros europeos.

Contenidos

Los diferentes costes del proyecto Erasmus+ se han financiado gracias a la subvención; entre ellos, las seis actividades de formación/ enseñanza/ aprendizaje, donde se ponían en común las actividades llevadas a cabo en cada país, habiéndose realizado la última de ellas de manera virtual.

Para llevar a cabo el proyecto se siguieron las siguientes etapas:

1. Preparación: aplicación de los test D2 al alumnado propuesto para identificar aquellos con falta de atención y que serían parte del proyecto. Se llevaron a cabo diferentes seminarios para formarnos en el ámbito de la aplicación de dichos tests, y en metodología a llevar a cabo con este tipo de alumnado. Toda esta formación fue impartida por especialistas en este campo (en nuestro caso la orientadora del centro).

2. Juegos mentales: tanto juegos cognitivos como digitales hacen que el alumno precise de una alta concentración. Dentro de esta etapa se trabajaron diferentes juegos de mesa en equipo, y aplicaciones didácticas que incrementaron la motivación, desarrollando habilidades lógicas, matemáticas, de pensamiento y razonamiento, visualización espacial, memoria visual..., a la vez que desarrollaban su habilidad digital. También intervinieron en torneos online haciendo a los participantes más responsables y aumentando su autoconfianza.

3. Trabajos artísticos: con los que se enseña a observar, describir, analizar e interpretar, así como a conocer otros estilos artísticos ancestrales que no son de nuestro país, como el ebrú -conocido como papel turco, pintura sobre el agua o marmoleado- o el quilling, o haciendo origami, con el que el alumno debe además de fijar atención, escuchar y seguir instrucciones precisas. También hemos tenido la oportunidad de diseñar instrumentos de percusión propios de cada cultura, y crear un grupo de ritmo siguiendo la metodología Orff (ritmo, voz, cantar, bailar, drama...) que ofreció un concierto al resto de compañeros de cada centro.

4. Intercambio cultural: tras la puesta en común de diferentes juegos infantiles tradicionales, estos se trasladaron a cada colegio, donde los alumnos fueron conscientes de la importancia del cumplimiento de las reglas de la sociedad y de la cooperación.

Todo lo que se trabajó fue compartido en eTwinning, plataforma desde la que se inició el proyecto Erasmus+, y ha estado accesible tanto para el alumnado como para el profesorado y las familias.

Objetivos

Internacionalización del centro

A nivel del profesorado, participar en un proyecto como este ha supuesto una mayor coordinación, lo que ha facilitado su participación y la de sus respectivos escolares y la creación de tareas interdisciplinares sobre temáticas incluidas en el proyecto a nivel europeo. La internacionalización del centro ha provocado que toda la comunidad educativa empiece a conocer otras realidades fuera de nuestra localidad y se enriquezca. Además, y muy especialmente, el alumnado ha tomado conciencia de lo importante que es optar entre una amplia variedad de actividades por la que más le puede ayudar a la hora de buscar concentración, así como ha sido completamente consciente de la pertenencia a Europa.

Mejorar la competencia digital y la competencia lingüística del inglés

Todas las actividades y productos finales han sido evidenciados en la plataforma eTwinning, ya que los alumnos que forman parte del proyecto están incluidos dentro del espacio destinado a nuestro proyecto; por este motivo, los estudiantes pudieron llevar a cabo torneos online, siempre trabajando en un medio seguro, y mejorar la habilidad digital y el inglés.

Actividades

Cada centro socio tenía asignadas unas tareas acordadas inicialmente (logo, e-magazine, web, Twinspace, Pinterest, Facebook, etc.) y se planificaba lo que había que hacer antes de cada reunión internacional. Una vez allí decidíamos la planificación para el siguiente encuentro y cuáles eran los plazos previstos para que las tareas estuvieran terminadas y subidas a Google Drive o a Twinspace. Además, este equipo internacional proponía qué tareas colaborativas debían desarrollarse en grupos internacionales en cada movilidad, de manera que muchas de las actividades programadas se ponían en común en las movilidades de aprendizaje para luego realizar con el alumnado la actividad final que se requería. Así, se han elaborado muchos productos, entre ellos: el logo del proyecto, una revista digital, un diccionario intercultural, un libro cultural con recetas, tradiciones de cada país...

Durante este tiempo hemos ido participando en diferentes movilidades en los diferentes países participantes. La gran importancia de estas movilidades radica en el fuerte intercambio de conocimientos y metodología que se produce entre las personas que se desplazan y reúnen para analizar y evaluar el trabajo realizado, sentar las bases para seguir avanzando en la labor conjunta y, especialmente, conocer nuevos recursos y adquirir capacitación para su posterior aplicación en el aula con el fin de trabajar de forma efectiva en la mejora de los resultados educativos con el alumnado que tiene dificultades de atención. Precisamente sobre esas aplicaciones en el aula me gustaría hablar a continuación.

Hemos tenido sesiones en las que hemos podido divertirnos con juegos de otros países, unos conocidos y otros no tanto, tales como: Jenga, juegos de memoria, las sillas, Mangala, Skippity, Omia, Speed Stacks, ajedrez...

En otra ocasión trabajamos la atención con juegos digitales y otras aplicaciones informáticas, como: Kahoot, ScratchJr, Pic Collage, Picart, Dojoclass, Quizlet, Genially y Even Robotics.



Hemos puesto en práctica la habilidad artesanal y las manualidades con diferentes técnicas (fieltro, origami, punto, macramé, quilling o filigrana, mandalas, pintura de objetos de madera y de calabazas, ebrú, op-art u arte óptico...)



Enlaces a los resultados del proyecto:

Web page: <http://mactraction.com/>

Twinspace del proyecto: <https://twinspace.etwinning.net/73232/home>

Blog de nuestro centro: <http://noticias-al-yussana.blogspot.com/2021/02/proyecto-erasmus-encuentro-en-rumania.html>

Revista digital:

https://drive.google.com/file/d/1odfQcUMM27Lys_6t0PEBrl7UB2R8GKuE/view

Valoración

Como docente y coordinadora doy fe de que este proyecto ha potenciado, sin duda, la planificación del trabajo en equipo y colaborativo entre el profesorado del centro. El impacto en nuestro alumnado ha sido notorio, mejorando su comunicación en inglés, su autoestima y su creatividad, y produciendo, conjuntamente con otros grupos internacionales, resultados realmente interesantes. Para el alumnado ha supuesto un aliciente extraordinario en su vida escolar el facilitarles el contacto con jóvenes de su misma edad: a muchos le ha supuesto un gran esfuerzo el tener que realizar las tareas y comunicarse en una lengua extranjera, pero el resultado para todos ellos ha sido el de una experiencia inolvidable. Además, se ha mejorado la competencia lingüística del profesorado y se ha fortalecido la dimensión europea y la imagen y el perfil del centro. Las familias del alumnado participante apoyaron el proyecto desde el primer momento, aportando ideas para su realización y mejora y colaborando en todo lo necesario. El grado de satisfacción con el proyecto ha sido muy alto según nos dicen las encuestas de valoración. En realidad, creo que no podemos

hablar de un solo resultado sino de varios, no solamente los tangibles sino los intangibles también, destacando, sobre todo, refiriéndome al alumnado, el descubrimiento de sus habilidades, la motivación y el interés a la hora de trabajar conjuntamente con personas de edades similares y el compartir experiencias vitales para ellos.

Otro resultado positivo derivado de este proyecto, fue la preparación, con los mismos socios, de un proyecto eTwinning llamado "Feel The Library". Con él, cada socio recibió una etiqueta de calidad nacional y una etiqueta de calidad europea.

Con los materiales escritos, revistas, folletos y publicaciones online realizados en el proyecto se pretende que todos los efectos positivos perduren en el tiempo. Por ello, se pretende la participación de los miembros del equipo en un Congreso Internacional (UPUES), a celebrar del 1 al 4 de abril de 2021 en la ciudad de Konya (Turquía). Así, el nombre de "MAC>TRACTION" y todo lo que el proyecto ha dado de sí será conocido por gente de todo el mundo y su efecto seguro que permanecerá a lo largo de los años.

