

PERDIDOS EN EL NORTE



Carmela Sola Nanín

María Bobillo Añel

Ana Martín Tolivia

COLEGIO MARISTA SANTA MARÍA-OURENSE

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	2
2. PRESENTACIÓN TÉCNICA DEL PROYECTO	3
a. METAS DE COMPRENSIÓN	
b. OBJETIVOS	
c. COMPETENCIAS	
3. ÁMBITO DE APLICACIÓN	5
4. DESARROLLO DEL PROYECTO.....	6
a. TEMPORALIZACIÓN	
b. ACTIVIDADES	
c. MATERIALES	
d. EVALUACIÓN	
5. VALORACIÓN DEL PROYECTO	14
a. ALUMNOS	
b. PROFESORES	
c. TUTORAS	
6. ENLACES Y EVIDENCIAS	15

1. INTRODUCCIÓN

El proyecto ***Perdidos en el Norte*** nace de la emoción y del deseo. Nos enfrentamos a un curso 2015-16 con la emoción de lo aprendido y, tras conocer que hay otras formas de acercar a los niños al aprendizaje, deseamos que la imaginación, la creatividad, el conocimiento y las nuevas herramientas digitales se instalaran en las aulas.

Nuestro proyecto se incardina desde la tutoría, ya que somos las tres tutoras de 1º de ESO las que diseñamos y desarrollamos la idea inicial, aunque esta aventura se amplía a todos los profesores que imparten clase en este curso.

Por otra parte, la necesidad de ofrecer experiencias- objetivo principal de la tutoría de 1º de ESO-, nos lleva a crear una ficción a través de la que nuestros alumnos, recién llegados a Secundaria, inicien un nuevo proceso en su vida, un nuevo comienzo.

Perdidos en el Norte es un proyecto interdisciplinar pues se concreta en todas las materias de aprendizaje del curso y todas las utiliza de una manera u otra. Se sirve de las lenguas como vehículo de expresión, elemento de metacognición que trabaja directamente en las inteligencias superiores: intra- e interpersonal y se entronca en el resto de las materias pues el viaje, en realidad, es la excusa para conocer lugares, épocas, costumbres y ámbitos muy distintos desde todas las inteligencias.

Por otro lado, el gran reto era mantener un proyecto tan ambicioso a lo largo de todo el curso, ya que tanto el número de alumnos era amplio y las actividades diseñadas suponían un gran despliegue de medios técnicos y humanos.

Sobre todo, ***Perdidos en el Norte*** es el resultado de un trabajo cooperativo entre las tutoras de 1º de ESO- fundamentalmente- y la prueba de que la escuela se mueve cuando las personas se mueven, de que los niños aprenden cuando los adultos tienen algo que enseñar y de que lo más importante que nuestros alumnos pueden aprender de nosotros es la fortaleza, el esfuerzo, la fe y la creatividad.

Aunque el horizonte es una línea de fondo que se aleja y se acerca constantemente, lo realmente importante es tener siempre un Norte.

2. PRESENTACIÓN TÉCNICA DEL PROYECTO

a. METAS DE COMPRENSIÓN

1. Conocimiento de formas de vida en distintas culturas y épocas (vestimenta, religión, herramientas, grupos sociales, agricultura,...).
2. Valoración de sujetos históricos que el currículo tradicional presenta como pacientes de la acción histórica.
3. Manejo de léxico específico en los distintos idiomas que el alumno cursa.
4. Conocimiento y uso de estrategias para la producción y evaluación de textos orales.
5. Utilización de las Técnicas de la Información como fuente para obtener información.
6. Producción de textos escritos y audiovisuales de ámbito personal y literario siguiendo modelos con un estilo cohesionado y coherente.
7. Fomento de la creatividad y la invención en los diversos productos del proyecto.
8. Utilización de la expresión escrita como herramienta de reflexión y conocimiento personal.
9. Experimentación de los diferentes roles de trabajo en equipo y las responsabilidades asociadas a ellos.
10. Utilización de diversas herramientas digitales asociadas a *mobilelearning*.

b. OBJETIVOS

1. Situar geográficamente y temporalmente distintos lugares o épocas.
2. Investigar sobre los usos, formas de vida, historia, grupos sociales,... de diversas culturas.
3. Extraer información relevante y distinguirla de la secundaria en distintas fuentes de información.
4. Utilizar diversos soportes informáticos, aplicaciones y herramientas on-line para presentar lo aprendido (prezi, jeopardyrocks, powerpoint, realidad aumentada...)
5. Reflexionar sobre lo vivido y aprendido a través de un diario personal.
6. Producir textos orales y escritos con un estilo coherente y cohesionado para explicar o narrar lo aprendido.
7. Utilizar lo lúdico como plataforma para el aprendizaje.
8. Transformar la invención en oportunidad de experiencia, viviéndola desde la creatividad.
9. Generar equipos de trabajo cooperativo estables en el tiempo.
10. Presentar y exponer el producto final ante un público.

c. COMPETENCIAS DESARROLLADAS

Nuestro proyecto desarrolla uno de los principales objetivos de la LOMCE al crear “*situaciones de aprendizaje*” para que el alumnado pueda *entrenar* las diferentes competencias y destrezas. En este sentido, podemos describir el siguiente perfil competencial de nuestro proyecto:

- **COMPETENCIA SENTIDO DE LA INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR (SIE):** gestión de grupos experimentando diferentes roles, reparto de tareas, organización y explicación de la exposición final.
- **COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIAS BÁSICAS EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA (CMCT):** manejo de series estadísticas (momificación), cálculos matemáticos y transgresiones y saltos espacio-temporales.
- **COMPETENCIA PARA APRENDER A APRENDER (CPAA):** análisis del aprendizaje desarrollado durante la jornada en un período de relajación, introspección y redacción personal. Corrección cooperativa de las tareas y retos.
- **CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES (CEC):** manejo de información referida a religiosidad, espiritualidad, lenguaje y arte de diferentes épocas.
- **COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA (CCL):** trabajo de expresión oral y escrita en castellano, gallego, francés e inglés. Distinción entre ideas principales y secundarias, análisis de fuentes diversas...
- **COMPETENCIA DIGITAL (CD):** uso de herramientas digitales y aplicaciones online: prezi, powerpoint, aurasma, jeopardy.rocks, uso del aula Moodle.
- **COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS (CSC):** valoración de los logros de las diferentes civilizaciones en el tiempo. Reconocimiento del trabajo en equipo y de la aportación personal de cada uno de los roles, respeto de los diferentes ritmos de aprendizaje en el grupo, colaboración y cooperación activa.

3. ÁMBITO DE APLICACIÓN

El proyecto *Perdidos en el Norte* se aplicó a los alumnos de 1º de ESO. El grupo que constituyen se estructura en tres secciones (A,B,C) y forman un total de 90 alumnos.

En la **sección A** encontramos 29 alumnos de los que ninguno es repetidor. Todos ellos cursan en la sección bilingüe. Es un grupo muy activo con grandes expectativas ante las actividades propuestas. Son alumnos con un nivel motivacional alto, aunque desequilibrados en cuanto a la eficacia, a la persistencia en la tarea, al compromiso o al trabajo cooperativo.

En la **sección B** se inscriben 30 alumnos de los que ninguno es repetidor. Todos ellos cursan en la sección bilingüe. En esta aula tenemos 7 alumnos de AA.CC. (Altas Capacidades) que promueven un clima de mayor concentración y eficacia en el trabajo. Se muestran más receptivos a la escucha atenta, a la cooperación y al diálogo. Son más comprometidos pero menos activos.

En la **sección C** se hallan 31 alumnos de los que 2 son repetidores. La gran mayoría cursa en la sección bilingüe. Solo 7 alumnos cursan en la sección no bilingüe. Además, en esta aula tenemos 5 alumnos de AA.CC. que manifiestan un fuerte compromiso y eficacia. No obstante, el grupo es muy poco concentrado y desarrollan en menor medida actitudes de escucha o persistencia en la tarea. Son receptivos y se sienten motivados pero muy dispersos y menos eficaces. No les resulta fácil trabajar de forma cooperativa.

La duración del proyecto ***Perdidos en el Norte*** fue de todo el curso escolar, comenzando en octubre y terminando en junio. Se desarrollaron dos actividades preliminares, tres actividades de aprendizaje- investigación y una actividad de síntesis de proyecto.

El alcance temporal de cada una de ellas fue variable, aunque se ha tendido a realizarlas en jornadas completas, bien de mañana, bien de mañana y tarde.

Por otro lado, la implicación del profesorado no tutor fue imprescindible ya que en muchas de las jornadas de proyecto se contaba con su guía en las clases para no interrumpir la labor docente de las tutoras.

4. DESARROLLO DEL PROYECTO

a. TEMPORALIZACIÓN

Se desarrollaron 6 jornadas de proyecto de duración variable en las que se realizaron distintos tipos de actividades. A continuación, se muestra una tabla con la relación temporal y estas actividades realizadas.

FECHA DE REALIZACIÓN DE LA JORNADA	TIPO DE ACTIVIDAD REALIZADA	NOMBRE GENÉRICO DE LA ACTIVIDAD	DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD
14.10.2015	PRELIMINAR	RUMBO A LAS INDIAS	UNA MAÑANA
29.10.2015	PRELIMINAR	LA BRÚJULA MÁGICA	UNA MAÑANA
01.12.2015	INVESTIGACIÓN/APRENDIZAJE	EGIPTO	2 HORAS: PRESENTACIÓN 15 DÍAS: DESARROLLO
15.02.2016	INVESTIGACIÓN/APRENDIZAJE	LA ANTÁRTIDA	UNA JORNADA DE MAÑANA Y TARDE
02.05.2016	INVESTIGACIÓN/APRENDIZAJE	ROMA	UNA JORNADA DE MAÑANA Y TARDE
13-17.06.2016	SÍNTESIS DEL PROYECTO	EXPO MARISTAS 2016	UNA SEMANA DE PREPARACIÓN/ 4 HORAS DE EXPOSICIÓN

b. ACTIVIDADES REALIZADAS

Debido al carácter anual del proyecto, las actividades han sido muy variadas por lo que se recogen en varias tablas donde se indica la actividad y su desarrollo.

ACTIVIDAD PRELIMINAR I: RUMBO A LAS INDIAS	
Las clases y el pasillo están totalmente decoradas como si fueran barcos con sus velas, timón, redes, maletas, el océano... Una misteriosa carta firmada por Cristóbal Colón llega a las clases a través de un mensajero. En ella, Cristóbal cuenta a su padre los pormenores de la partida hacia las Indias. A partir de esta ficción, los niños realizarán una serie de actividades preliminares.	
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	DESARROLLO
HA LLEGADO UNA CARTA: VEO-PIENSO-ME PREGUNTO	Lectura de la carta y reparto de los oficios propios de un barco, que nos permitirán crear los equipos de trabajo cooperativo. VEO-PIENSO- ME PREGUNTO: tras leer la carta y observar nuestro nuevo entorno, los alumnos realizan esta técnica con un objetivo de motivación, para que expresen cómo se sienten, qué les sugiere, qué se preguntan.
RUMBO A LAS INDIAS	Los equipos elaboran la quilla de su carabela, pues cada clase se convierte en una nao de Colón: la Niña (1ºA ESO), la Santa María (1ºB ESO) y la Pinta (1ºC ESO) Asimismo, distribuidos en distintos oficios, otros alumnos crean objetos o animales relacionados con la aventura en la que están enrolados.
CONOCIENDO EL BARCO	Los grupos de oficios realizan una actividad de investigación y trabajo con el diccionario buscando las partes de una carabela a partir de una lámina.
TODOS SOMOS CRISTÓFORO	Cada equipo crea su propia carabela fabricando una maqueta en miniatura y siguiendo unas instrucciones precisas.
BUSCANDO EL NORTE	Trabajo de investigación sobre la expedición de Colón a través de un cuestionario y diversas páginas web
DIARIO DE UN...	Producción escrita de un diario imitando el modelo del diario de Cristóbal Colón y siguiendo unas pautas de cohesión y coherencia. Se recoge la técnica: "Hoy he aprendido...y también..."

ACTIVIDAD PRELIMINAR II: LA BRÚJULA MÁGICA

De nuevo, llega otra carta de Cristóbal Colón. En ella se explica cómo los tripulantes preparan el viaje y, de pronto, un viejo marinero le da a Cristóforo una brújula para que se la entregue a la capitana.

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	DESARROLLO
RUTA PREZZI	Trabajo de presentación- exposición sobre la ruta de Colón a partir de las investigaciones realizadas en la jornada anterior.
CONTRATO DE ENROLAMIENTO	Cada tripulante realiza su contrato explicando quién es y qué cualidades pone al servicio de la expedición. Posteriormente, se dirigen a la Casa de Contratación para pasar una serie de pruebas físicas y mentales.
CELEBRACION DE ENVÍO	En una celebración majestuosa, Sus Majestades, los Reyes Católicos envían a las tres carabelas a descubrir el Nuevo Mundo y expandir el mensaje cristiano. Los tripulantes reciben una cruz como símbolo.
DIARIO DE UN...	Producción escrita de un diario imitando el modelo del diario de Cristóbal Colón y siguiendo unas pautas de cohesión y coherencia. Se recoge la técnica: "Hoy he aprendido...y también..."

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE-INVESTIGACIÓN: EGIPTO

De nuevo, llega otra carta de Cristóbal Colón. Una extraña tormenta provoca que los barcos se pierdan. La brújula comienza a girar sin sentido. Cristóbal pide ayuda para llegar a un Norte.

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	DESARROLLO
UN SINFÍN DE NORTES	A través de códigos QR y un complicado jeroglífico, los alumnos descubren el Norte al que se dirigirá la nave: EGIPTO
ACTIVIDADES POR MATERIAS: durante quince días, en las distintas materias se realizarán actividades de investigación preparadas por los profesores de área y relacionadas con la cultura egipcia: <ul style="list-style-type: none">• Momificación- G&H• Los dioses egipcios-RELIGIÓN• Tu jeroglífico- GALEGO• Las pirámides- FRANCÉS• La brújula mágica- CIENCIAS NATURALES• La tumba de Tutankhamon (listening y comprensión) - INGLÉS	
DIARIO DE UN... (LENGUA CASTELLANA)	Producción escrita de un diario imitando el modelo del diario de Cristóbal Colón y siguiendo unas pautas de cohesión y coherencia. Se recoge la técnica: "Hoy he aprendido...y también..."

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE- INVESTIGACIÓN: LA ANTÁRTIDA

De nuevo, llega otra carta de Cristóbal Colón. De pronto, han caído miles de letras en el barco. Son partes de un mensaje que descifrar y que llevará a los alumnos a un nuevo Norte.

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	DESARROLLO
BUSCANDO EL NORTE	Búsqueda del mensaje cifrado que nos llevará a un nuevo Norte a través de un juego de tarjetas. Investigación inicial a través de un cuestionario sobre la Antártida.
VEO Y APRENDO	Visionado y explicación de dos vídeos en inglés sobre las características de la Antártida. Contacto con la página web del Ejército de Tierra en Isla Decepción. Preparación de un tema relacionado con el tópico para realizar un vídeo de realidad aumentada a través de la aplicación AURASMA.
DIARIO DE OPERACIONES	Tras las investigaciones, realización de un diario de datos sobre cuestiones concretas a modo del registro de los científicos de la base española.
CONNECTING PEOPLE	Conexión con la base Gabriel de Castilla a través de Skipe. Diálogo e intercambio con los científicos y militares de la base.
APADRINA UN PINGÜINO	Apadrinamiento de un pingüino de forma simbólica en defensa del planeta.
DIARIO DE UN	Producción escrita de un diario imitando el modelo del diario de Cristóbal Colón y siguiendo unas pautas de cohesión y coherencia. Se recoge la técnica: "Hoy he aprendido...y también..."

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE- INVESTIGACIÓN: ROMA

De nuevo, llega otra carta de Cristóbal Colón. En el barco aparece un objeto desconocido: el catalejo, que permite vislumbrar las constelaciones. Gracias a ellas, se descubre el nuevo Norte con un juego de pistas.

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	DESARROLLO
BUSCANDO EL NORTE	A través de dos pistas históricas escondidas detrás de las constelaciones descubren el próximo Norte.
FABRICANDO UN MOSAICO	Taller de la UVIGO (Universidad de Vigo) de creación de un mosaico romano.
INSIDE ROMA	Tarea de investigación a través de la técnica de cooperativo “Expertos” sobre los diferentes grupos sociales romanos y usos-costumbres de la vida en Roma.
TE PILLE, JEOPARDY	Tras la “especialización” en cada uno de los roles, cada equipo se reúne para crear un juego de preguntas y respuestas con la aplicación Jeopardy.rocks.
JUEGOS BACANALES	Simulación lúdica de fiestas bacanales en honor al dios Baco, a las que están invitados los hermanos de primaria.
DIARIO DE UN...	Producción escrita de un diario imitando el modelo del diario de Cristóbal Colón y siguiendo unas pautas de cohesión y coherencia. Se recoge la técnica: “Hoy he aprendido...y también...”

ACTIVIDAD DE SÍNTESIS

De nuevo, llega la última carta de Cristóbal Colón. El barco asciende y vuelve a tierra. Caen gruesos copos, que no son más que partes de un mensaje. Para ayudar a Cristóforo habrá que superar una serie de pruebas de inspiración en los 12 trabajos de Hércules.

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	DESARROLLO
PREPARACIÓN DE LA EXPO	<p>Esta preparación se desarrolla entre el 13-17 de junio. Las actividades desarrolladas han sido:</p> <ul style="list-style-type: none">• Pruebas de Hércules• Preparación de la decoración de la EXPO• Recopilación de materiales• Grabación de los vídeos relacionados con los Nortes para darles formato de realidad aumentada. <p>Se invita a los alumnos de 2º y 3º de ESO y los alumnos de 1º se dividen en grupos para guiar y acompañar a los invitados.</p>
SALA 1	TE PILLÉ, JEOPARDY: juego de preguntas y respuestas. Los alumnos de 1º de ESO dirigen el juego a modo de presentadores.
SALA 2	AURASMA: los alumnos invitados recorren la exposición con un lector de realidad aumentada, acompañados por los alumnos de 1º de ESO. Visualización de los vídeos explicativos.
SALA 3	MUESTRA DE PRODUCTOS: se exponen todos los objetos y evidencias del trabajo de los alumnos en el Proyecto. Los alumnos aclaran la utilización, el sentido, el origen de los mismos.

c. MATERIALES

MATERIALES DECORACIÓN GENERAL	
Red, timón, faroles, velas de los barcos, tela del mar, mapas del mundo, maletas...	
ACTIVIDAD PRELIMINAR I: RUMBO A LAS INDIAS	
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	MATERIALES
HA LLEGADO UNA CARTA: VEO-PIENSO-ME PREGUNTO	Carta de Cristóforo Organizador gráfico de la rutina
RUMBO A LAS INDIAS	Papel continuo y rotuladores y ceras para elaborar las quillas de los barcos Goma eva, platos, cartulinas, tijeras y pegamento para la decoración del pasillo Tela blanca y témperas líquidas para elaborar las banderas de las clases
CONOCIENDO EL BARCO	Láminas de la carabela Tablets /ordenadores Diccionarios de Lengua Castellana
TODOS SOMOS CRISTÓFORO	Láminas de la maqueta con instrucciones Pegamento y tijeras
BUSCANDO EL NORTE	Cuestionario y relación de diferentes páginas web en las que buscar información
DIARIO DE UN...	Diarios y pegatinas con los nombres

ACTIVIDAD PRELIMINAR II: LA BRÚJULA MÁGICA	
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	MATERIALES
RUTA PREZZI	Carta de Cristóforo Fichas de investigación Dos ordenadores o tablets por equipo Tarjetas de roles
CONTRATO DE ENROLAMIENTO	Contrato de enrolamiento Sello real Pulsera simbólica de la expedición a las Indias
CELEBRACION DE ENVÍO	Decoración del salón Photocall Vestuario y atrezzo de la época
DIARIO DE UN...	Diarios

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE-INVESTIGACIÓN: EGIPTO	
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	MATERIALES
UN SINFIN DE NORTES	Carta de Cristóforo, láminas con diferentes nortes, Códigos QR
MOMIFICACIÓN- G&H	Manzanas, bicarbonato sódico, sal de mesa, 3 vasos y rotuladores para elaborar las fórmulas hoja de registro, básculas ,laboratorio
LOS DIOSES EGIPCOS-RELIGIÓN	Actividades de feedback inmediato
TU JEROGLÍFICO- GALEGO	Abecedario de jeroglíficos Cuadernos
LAS PIRÁMIDES- FRANCÉS	Fichas de investigación
LA BRÚJULA MÁGICA- CIENCIAS NATURALES	Corcho, vaso de cristal, agua, agujas... para la elaboración de la brújula
LA TUMBA DE TUTANKHAMON - INGLÉS	Audición Texto con preguntas de comprensión lectora
DIARIO DE UN... (LENGUA CASTELLANA)	Diario de abordó

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE- INVESTIGACIÓN: ROMA	
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	MATERIALES
BUSCANDO EL NORTE	Carta de Cristóforo. Láminas con constelaciones y pistas.
FABRICANDO UN MOSAICO	Ordenador, proyector, aula específica. Material proporcionado por la UVIGO: <ul style="list-style-type: none"> - Material de ambientación (vestimenta romana, lucernarios, tablas de escritura a la cera, vasijas...) - Powerpoint explicativo. - Materiales para el mosaico: goma eva, tijeras, reglas, lápices, plantilla para el mosaico, teselas de muestra, pegamento, pinceles...
INSIDE ROMA	Ordenadores / Tablets. Webquest. Plantilla.
TE PILLE, JEOPARDY	Ordenadores.
JUEGOS BACANALES	Cintas para el pelo. Cantimploras para el brindis. Ordenadores, altavoces, música ambiental, cuerdas, globos...
DIARIO DE UN...	Diario.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE- INVESTIGACIÓN: LA ANTÁRTIDA	
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	MATERIALES
BUSCANDO EL NORTE	Carta de Cristóforo Tarjetas Cuaderno de investigación
VEO Y APRENDO	Videos en inglés sobre las características de la Antártida Ordenadores Móviles para grabar los videos
DIARIO DE OPERACIONES	Batería de preguntas
CONNECTING PEOPLE	Ordenador, proyector, sala de conferencias
APADRINA UN PINGÜINO	Ordenador e impresora para hacerse con el pingüino
DIARIO DE UN	Diario

ACTIVIDAD DE SÍNTESIS	
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	MATERIALES
PREPARACIÓN DE LA EXPO	Pruebas de Hércules Cartulinas, rotuladores... Fotografías de los Nortes Materiales acumulados durante el curso Lectores de realidad aumentada

d. EVALUACIÓN

Para evaluar el aprendizaje de los alumnos se utilizaron distintas estrategias aplicadas a los diferentes materiales. Se valió fundamentalmente de la rúbrica aplicada a las actividades más objetivables. El producto más importante en este sentido fue el diario de abordó. Gracias a este material, los alumnos tuvieron la oportunidad de realizar una reflexión personal reflejando sus aprendizajes y sentimientos sobre lo vivido. Entendiendo que la mayor parte de los objetivos se dirijan en torno a la utilización de las lenguas como vehículo integrador del aprendizaje, la creación de este diario supuso un valioso instrumento de percepción del mismo.

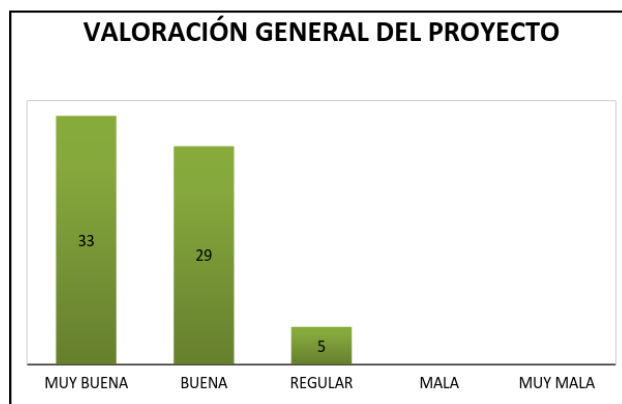
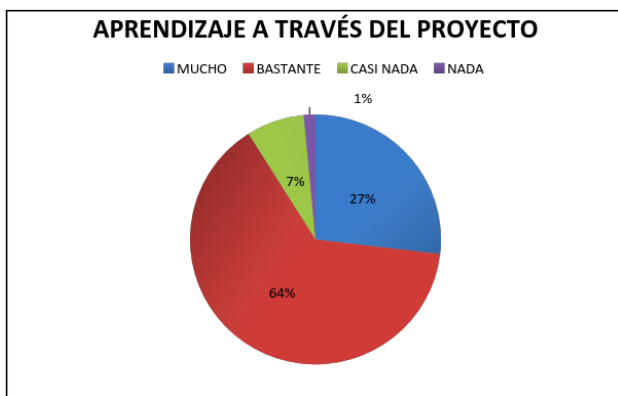
Por otro lado, para actividades más concretas, relacionadas con algún Norte específico se utilizaron otras rúbricas, listas de cotejo o cuestionarios específicos. Todas estas herramientas se registran en la plataforma Moodle colegial, en nuestro curso virtual **PERDIDOS EN EL NORTE**.

Finalmente, los alumnos, profesores y tutoras tuvieron la oportunidad de realizar una valoración final sobre el proyecto y su estructura. El resultado de la misma se secuencia en el siguiente apartado de la memoria.

5. VALORACIÓN DEL PROYECTO

a. ALUMNOS

Respecto a la evaluación por parte del alumnado, de los 67 alumnos elegidos al azar la valoración que hacen del proyecto en general es buena, así como el grado de aprendizaje conseguido. Las actividades que más han valorado son: la Conferencia con la Antártida, el taller de mosaico romano y la realización de un diario de abordó. Como aspectos negativos, señalan los propios del trabajo en grupo en cuanto a la menor implicación de algunos de los miembros.



b. AUTOEVALUACIÓN TUTORAS

Desde el inicio del Proyecto *Perdidos en el Norte*, nuestro objetivo más importante de cara a los niños fue propiciar experiencias que les permitieran aprender de forma lúdica y emocionarlos ante distintos retos. La creatividad, la ficción y la ilusión narrativa estuvieron presentes en cada jornada preparada. Además, nuestra pretensión fue implicarlos en la preparación y toma de decisiones, así como en la importancia del trabajo cooperativo y la corresponsabilidad.

Por otro lado, deseábamos integrar los aprendizajes desde la tutoría para cohesionar un grupo que llegaba con algunas experiencias personales y de relación negativas en primaria. Asimismo, contábamos con un grupo muy heterogéneo y la presencia de un nutrido conjunto de alumnos nuevos, por lo que pretendíamos fomentar la unión del gran grupo.

En este sentido, todas nuestras expectativas se vieron colmadas desde el primer momento. Los alumnos recibieron con emoción nuestra propuesta y su forma de participar fue muy intensa desde el principio.

Por otro lado, la utilización de dispositivos digitales motiva enormemente a los alumnos, que ven en ello una forma mucho más activa de aprender. Así, en la mayor parte de las actividades propuestas, los alumnos aplicaban y creaban, situándonos en una zona intermedia en la taxonomía de Bloom.

El proyecto fue muy exigente en cuanto a la planificación y preparación por ser de carácter anual e interdisciplinar, pero en todo momento compartimos tiempos e ideas. De esta forma, uno de nuestros mayores éxitos es el trabajo cooperativo realizado por las tres tutoras, que valoramos muy positivamente porque nos ayudó a sentirnos un equipo humano y personalmente se generó en nosotras un fuerte lazo afectivo.

Somos conscientes de nuestra inexperiencia y de que, tras muchas jornadas, nos fuimos dando cuenta de los errores cometidos en la organización, gestión de los tiempos o forma de evaluar lo aprendido. El tiempo de desarrollo de las actividades fue una gran dificultad, pues los niños trabajaban con un ritmo más lento de lo esperado, pero nunca abandonamos una propuesta. Por otro lado, las dificultades informáticas se convirtieron en un gran obstáculo, ya que en muchos momentos la red colegial no soportaba la equipación o conexión de los equipos y esto ralentizó el trabajo provocando cierto desánimo en los niños.

En otro ámbito, el trabajo con el resto de los compañeros pasó por diferentes etapas. Agradecemos mucho la colaboración prestada por algunos de ellos y entendemos que no todos estuvieran receptivos a trabajar de una manera diferente. Consideramos un gran paso la consciencia que se generó en torno a nuestro proyecto y recibimos sus *feedback* desde el sentido de colaboración y mejora personal-grupal.

Para finalizar, nos gustaría manifestar que trabajar en proyectos de comprensión es muy enriquecedor tanto para los alumnos como para los docentes y en la balanza de quién aprendió más con este proyecto, podemos asegurar que el profesor siempre se lleva mucho más de la propuesta. Solo por esto merece la pena.

6. ENLACES

En este apartado de la memoria se enlazan las distintas vías de publicitación del proyecto u organización del mismo. En estos enlaces se evidencia la progresión del proyecto y las vivencias de los alumnos.

- **TWITTER:** @perdidosnorte
- **PLATAFORMA MOODLE COLEGIO SANTA MARÍA OURENSE:**
 - Curso PERDIDOS EN EL NORTE
 - usuario: mbobillo
 - contraseña: castilla
- **GALERÍA DE FOTOGRAFÍAS:** <https://flipagram.com/f/rdyUDtVGpg>
- **AURASMA (vídeos realidad aumentada):** <https://studio.aurasma.com/login>
 - **Usuario:** anamartintolivia
 - **Contraseña:** cuatrozetas