

Proyecto registrado

TODO **S**E **M**MUEVE

2014/2015

Proyecto pedagógico para la mejora educativa

*“De las ideas nace el movimiento,
con el movimiento crece el avance.”*

Ideado, escrito y coordinado por Adrián Jesús Sánchez Fuentes

¿QUÉ ES LA EDUCACIÓN?

Página 3

INTRODUCCIÓN

Página 4

PREDECENTE DEL PROYECTO "TSM 14/15": **"GUARO SE MUEVE"**

Página 5

PROYECTO "TODO SE MUEVE": **EL PRINCIPIO DE UN MOVIMIENTO**

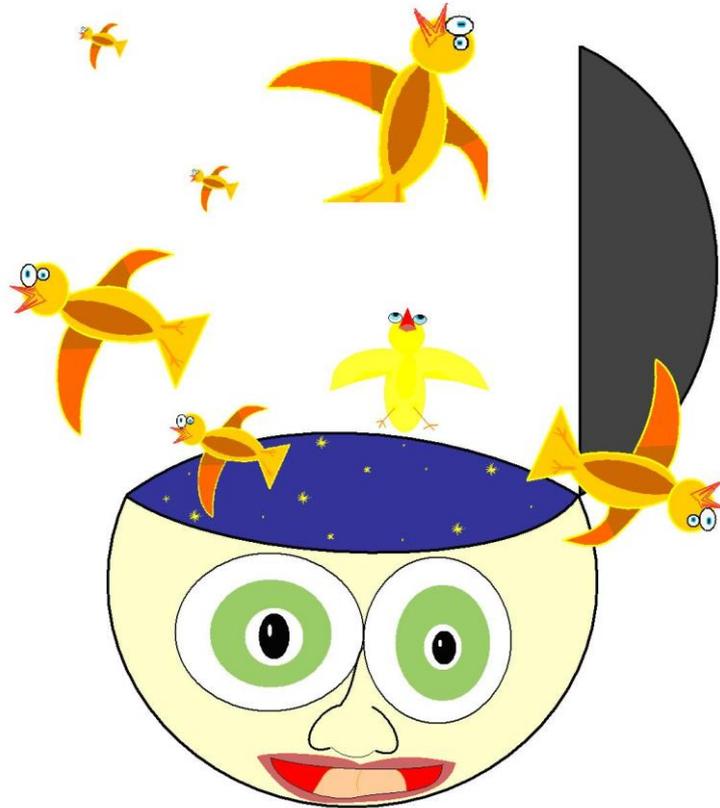
Página 7

FUNCIONES DE LOS DIFERENTES AGENTES:

<u>DOCENTES DE LA FACULTAD</u>	<i>...Página 20</i>
EQUIPO DIRECTIVO Y DOCENTES DE <u>COLEGIO</u>	<i>...Página 22</i>
<u>A.M.P.A.</u>, VOLUNTARIOS Y COLABORADORES	<i>...Página 24</i>
PARTICIPANTES <u>COORDINADORES</u>	<i>...Página 25</i>
PARTICIPANTES <u>DESARROLLADORES</u>	<i>...Página 26</i>

NOTAS DE CONTACTO

Página 28



“La educación es el proceso humano e infinito de la estimulación propia del individuo, en el que de modo voluntario, aunque también inducido, una persona se descubre a sí misma, y configura sus cualidades individuales para que sean más o menos adaptables a su entorno, haciendo éste inteligible y necesario para la persona y a la vez, haciéndose entendible e ineludible para aquél. Este desarrollo o crecimiento sólo será favorable si consigue aportar progreso en todo su contexto.”

INTRODUCCIÓN

De la necesidad surge el ingenio, y sólo mediante la práctica reiterada de nuestras habilidades se consigue desarrollar nuestro potencial humano y nuestra capacidad de crear, aprendiendo de aquello que anhelamos hacer porque nos gusta. Este desarrollo es vital para el panorama educativo, pues siendo bien encauzado y apoyado, hacia lo que la sociedad en sí misma comprende que es "bueno", se podrá utilizar el conocimiento como aquello que nos guíe a lo largo de nuestras vidas para lograr alcanzar nuestras metas, cumpliendo con ayuda de la constancia nuestros propios objetivos, movidos por el deseo de prosperar y medrar.

El *hobby* es, a la misma vez, camino y destino de nuestra satisfacción; para este caso es, además, la clave de este proyecto. La educación hasta ahora ha tenido siempre un gran problema, pues está enfocada a que tratemos de perpetuar por cultura lo que no queremos aceptar por naturaleza. Lo natural es que las personas disfruten lo que hacen para ganarse la vida, y no al contrario, ganarse la vida para poder disfrutar.

Todo lo que nos rodea en la realidad que percibimos es movimiento. Nuestro planeta se mueve en torno al sol, las mareas modifican paisajes, el aire erosiona la orografía establecida; y en esta línea todo nace, crece y muere, haciendo imposible conseguir que algo permanezca imperecedero a lo largo del tiempo.

Partiendo de la base de que nada es inamovible, también podemos entender que la sociedad puede cambiar a través del movimiento. Con esta idea nació el pasado curso 2013-2014 el proyecto "*Guaro Se Mueve*", con la ambiciosa intención de conformar este enfoque educativo como una propuesta extensible, en principio, a los pueblos de la zona geográfica más próxima. El cometido que se pretendía lograr, y que ahora se trata de continuar, es que las nuevas generaciones sean capaces de establecer, *con su movimiento*, una corriente positivista de colaboración, compañerismo, buenos modales, hábitos sanos, buenas palabras, aprecio por lo diferente, comprensión y en definitiva, respeto hacia una serie de valores que procuren la felicidad global, con la sólida base que sitúe su norte en "ganarse la vida haciendo lo que les gusta" y no en "hacer lo que sea para poder sobrevivir". Sólo así se puede iniciar un verdadero cambio, a través de la educación.

PRECEDENTE DEL PROYECTO "TSM 14/15"

La idea nació en Málaga, en la Facultad de Ciencias de la Educación.

A través de la profesora de Teoría de la Educación, M^a Alejandra Barbar, el alumnado de la clase de 1º F del Grado de Maestro/a en Educación Primaria, recibió durante una de las lecciones programadas la visita del maestro Daniel Luque, funcionario de la escuela pública "Los Almendros" en Guaro (Málaga).

Éste nos dio su testimonio acerca de la problemática que empezaba a nacer en su clase. Aunque su alumnado poseía grandes cualidades y comportamientos bondadosos, le preocupaba, especialmente, el riesgo de que cayeran en el mal hábito del uso de drogas, particularmente el potencial consumo y tráfico de *cannabis* debido a la cercanía de esta sustancia en la zona, un ambiente rural lleno de campos cultivables donde plantar *marihuana*.

Otro tema que había empezado a apreciar en sus alumnos/as era la estereotipación de roles adquirida: tanto chicos como chicas denotaban un comportamiento machista. Tampoco toleraban las diferencias étnicas o raciales, el bullying estaba presente entre compañeros y compañeras y el entretenimiento de algunos niños durante las tardes era maltratar animales.

A raíz de esto, organizamos un encuentro para conocer al alumnado de 2º de E.S.O; el curso que tutorizaba Daniel. Desarrollamos previamente una dinámica de convivencia para ese día, consistente en una gymkhana por los diferentes espacios de la Facultad de C.C. de la Educación, que tenía por objetivo presentarles el edificio y sus aulas, las funciones que se desarrollan en ellas, cómo se desenvuelven los estudiantes universitarios en un día normal de clase y, sobre todo, motivarlos a estudiar en la actualidad para que alcancen sus sueños, ya fuesen éstos progresar en los estudios o cualquier otra inquietud personal distinta.

Tras este primer encuentro se organizaron un grupo de estudiantes de la clase de Teoría de la Educación, coordinados por el alumno que redactó la idea del proyecto "*Guaro Se Mueve*". Contando con la inestimable ayuda de la profesora Alejandra y los consejos del maestro-tutor Daniel, empezaron a materializar el plan de intentar reencauzar a los chicos y chicas de Guaro, para que se alejasen del riesgo de caer en malos hábitos.

El principal motivo que originaba todo el espectro de problemas que acechaban a estos escolares era la desidia, motivada por la falta de recursos y sumada al aislamiento típico de las poblaciones rurales. Por todo esto, la propuesta funcional debía tener por objetivo conocer mejor a estos/as chicos/as, mostrarles alternativas de ocio e incitarlos a que se expresasen a través de aquello que les gustase hacer, potenciando sus *hobbies* más sanos.

Haciendo práctica del *paidocentrismo*, nos centramos en aquello que les interesaba para abordar la acción educativa de la manera más directa posible, procurando completar el tiempo libre con "algo útil que hacer", pero además, que ese "algo" fuese atractivo y

perdurase. Era de vital importancia, por tanto, desarrollar las ideas y las aficiones, con la intención de acabar consiguiendo que aquello que les gustase se convirtiese en un arte que, aparte de complacerlos, les diese la posibilidad de potenciar su personalidad y les sirviese de motor para incentivar el deseo por aprender.

El proyecto se basó en articular un teatro con un claro mensaje sobre las malas consecuencias que acarrearán las drogas. Durante el teatro aparecieron una serie de exhibiciones de talento que pretendía motivarlos al cambio. Tras finalizar la actuación se compusieron una serie de talleres en los que los propios estudiantes de la facultad les mostraron a los escolares los *hobbies* y cualidades que vienen dominando desde pequeños y que les han servido para aprender y realizarse a lo largo de sus vidas.

El equipo consiguió el objetivo principal de impactarlos y hacerles ver que realmente es posible llegar a altas cumbres haciendo aquello que les guste. Hay que tener en cuenta que, para estos chicos y chicas, llegar a la universidad, como para el resto de personas, representa la máxima aspiración académica, algo así como un éxito personal y social extrapolable a todos los campos.

Lo que se logró no fue sólo animar a estos alumnos/as, sino que también conseguimos hacerles ver que el ocio es algo más que lo que nos divierte, que no siempre es material ni costoso, y que el secreto reside en la propia interacción social entre las personas, de las cuales aprovechamos lo que creemos conveniente para nosotros/as, para después imitarlo o adaptarlo a nuestras vidas.

Observamos además, numerosos beneficios en muchos aspectos, al acercar directamente el campo de la investigación teórica de la educación universitaria al campo de la docencia efectiva, pues con muy pocos medios económicos, configuramos una sinergia eficiente, haciendo que tanto los/as alumnos/as del CEIP "Los Almendros" como el alumnado de la Facultad de C.C. de la Educación aprendiesen mutuamente. También apreciamos mejorías en el ánimo de algunos maestros y maestras del CEIP "Los Almendros", así como cuantiosos resultados evaluables que pudo utilizar la docente M^a Alejandra Barbar para la confección de su tesis doctoral. Todos y todas salimos ganando al nutrirnos de esta experiencia.

La Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Málaga suministró un apoyo trascendental a la hora de procurar la partida económica necesaria para hacer posible los dos viajes al pueblo de Guaro, además del prestigio institucional que prestó y sirvió como bandera para que el proyecto tomase el carácter serio y respetable que la idea y el trabajo de este grupo merecieron, y que así apoyaron incondicionalmente todos los participantes que tuvieron parte en esta empresa.

PROYECTO "TODO SE MUEVE 14/15"

• INTRODUCCIÓN

Los temas que preocupan a la comunidad educativa principalmente son:

- Exclusión social.
- Drogas.
- Bullying.
- Estereotipación de roles: violencia de género, discriminación racial, étnica y sexista.
- Mal uso de las TIC: redes sociales e Internet.

Todos estos problemas se pueden ayudar a resolver con una doble acción educativa, que por un lado refuerce los comportamientos alejados de estos problemas, como son actividades alternativas canalizadas en *aficiones*, y por otro lado, con acción directa de concienciación del alumnado, abordando abiertamente estos temas con dinámicas adecuadas al grado de madurez de los educandos; tales como debates, teatros, lecturas, actividades abiertas con reflexiones entrelazadas o simplemente prácticas deportivas y/o de esparcimiento con acercamientos y conversaciones en momentos puntuales, tal y como hemos podido comprobar en el curso pasado con el *proyecto "Guaro Se Mueve"*, precedente del presente "Todo Se Mueve 2014-2015".

Al ser un plan basado en la acción-reflexión-acción a través de un análisis de la realidad, previo a la preparación de una programación didáctica para su posterior realización, en la cual se incorporarán mejoras a través de la continua autoevaluación, se toman como referencias los objetivos ya conformados como filosofía de esta corporación, sin olvidar en ningún momento la adecuación de las dinámicas al contexto en el que nos sumerjamos, subyugada siempre a la consigna de seguir un principio de versatilidad como eje articulador del cometido de nuestra misión.

La búsqueda de talentos y el desarrollo del potencial artístico libre de los discentes hacen que todo el entorno que los rodea mejore, de un modo considerable, al contagiarse el espíritu feliz y laborioso a aquellas personas que les rodean.

Para que sea posible, es necesario reunir a un grupo de coordinadores/as que ya hayan pasado por la experiencia anterior, o que demuestren aptitudes y capacidades de liderazgo. Éstos/as estipularán las directrices y la guía que seguirá el grupo de trabajo que les haya sido asignado. El equipo deberá estar compuesto por alumnos y alumnas de 1º de Magisterio de Educación Primaria principalmente, aunque está abierto a todas las ramas de las enseñanzas de la Facultad de C.C. de la Educación. La guía a seguir estará abierta a sugerencias, pero irá en consonancia con el hilo conductor del anterior proyecto *Guaro Se Mueve*; esto es: los *hobbies*, las exhibiciones y los talleres.

Estos alumnos/as aprenderán a desarrollar sus ideas más innovadoras, a la vez que se desenvuelven en el medio en el que van a trabajar en el futuro; ejercerán desde primera hora como si se tratase de un "Prácticum 0". Esto es a la vez el mejor complemento de apoyo, tanto para la programación didáctica de los docentes de colegios, como para los docentes universitarios, pues es aplicable y adaptable a cualquiera de las asignaturas y áreas que se usen. En resumidas cuentas, todos salen beneficiados, pues el alumnado novel aprenderá a educar de un modo directo, desde el primer curso, aportando ideas frescas a los centros en los que se lleven a cabo las "Misiones Pedagógicas" mientras, además, son tutorizados por docentes en activo que puedan aportar consejos a través de su experiencia.

Lo más importante, sin embargo, de esta doble conexión universidad-centros educativos, es el contacto directo con alumnos/as de diferentes rangos de edad, entre los que existe una admiración mutua por diferentes intereses y de la que se puede sacar paralelamente el máximo y más jugoso partido.

Se hace notable el concepto de "cercanía", esa sería la palabra clave para rematar el resumen de la idea de este proyecto, pues es lo que hace que el éxito esté asegurado, la simbiosis que se configura en torno a esta asociación, que relaciona a futuros docentes con docentes experimentados, a estudiantes noveles con estudiantes avanzados, y en definitiva, a toda la comunidad que se vuelque con ideas que regeneren la educación y mejoren la sociedad.

• OBJETIVOS

Con respecto a los alumnos/as de colegio:

- **Estimular al alumnado** para que no caiga en ningún tipo de problemas sociales tales como la drogadicción, la delincuencia, etc.
- **Enseñar nuevos métodos de entretenimiento** a los chicos y chicas de Educación Primaria y Secundaria, **buscar el talento natural** innato de cada discente y destacar la importancia de **valores como la paciencia** a la hora de la preparación de actividades que dan sus frutos a medio y/o largo plazo.
- **Concienciar a los padres, a las madres y al entorno educativo más próximo** de la importancia de la educación de las nuevas generaciones, para **convertirlos en sus primeros y más necesarios animadores**, y para que a la vez sean animados por la evolución de éstos.

Con respecto al alumnado universitario:

- **Establecer un puente motivacional para desarrollar sus ideas** a la hora de llevar a cabo aquello que traen de serie en sus cabezas, utilizando el talento que les ha llevado a la rama de Ciencias de la Educación.
- **Disuadir y reubicar** mediante el choque con la realidad a aquellos/as alumnos/as que han escogido carreras universitarias de la rama de C.C. de la Educación y realmente carecen de vocación o interés por este tipo de conocimientos.
- **Procurar y facilitar el contacto con docentes experimentados** en el campo de la educación, desarrollo de proyectos, unidades didácticas y sobre todo experiencia a través del trabajo de campo.

Estos y otros objetivos abiertos que puedan ir surgiendo conforme al desarrollo de la experiencia educativa, pues la principal cualidad es que está totalmente abierto a nuevos enfoques.

- **CONTENIDOS + TEMPORALIZACIÓN**

El proyecto está **pensado para realizarse en tres días espaciados en el tiempo.**

El primer día está destinado a una visita guiada de los escolares a la universidad, con idéntica propuesta a la desarrollada en el proyecto madre "*Guaro Se Mueve*" del curso 2013-2014, donde se adentren en clases en las que el profesorado universitario se encuentre ejerciendo, para lo cual habrá que tenerlo previsto y advertido al profesor o profesora que corresponda y así realizar, a ser posible, una actividad de corta duración o una pequeña charla magistral, siempre siguiendo los patrones que más adelante se detallan, bajo el principio de la "progresión", evitando que se sientan cohibidos, esto es, de menos a más participantes en el grupo de la visita, que irá creciendo conforme se avance en el recorrido por la facultad. *Esta actividad está prevista para unas semanas antes de las vacaciones de Navidad.*

El segundo día debe servir como toma de contacto, experiencia piloto y guía o muestra de actividades en el centro de los escolares, en la que además se hará una evaluación sobre el terreno de campo mediante un nuevo *análisis de la realidad*, procurando adaptar mejor la acción. *Esta actividad tendrá lugar aproximadamente en marzo, después de los exámenes del primer cuatrimestre universitario.*

El tercer día se desarrollará el cometido del proyecto en sí mismo, donde los alumnos y alumnas nos realicen una muestra de su talento a nosotros/as, los/as desarrolladores/as. Aquí será cuando podamos apreciar cómo han elaborado y perfeccionado esas aficiones que les mostramos desde la primera visita, y que han ido practicando con nuestro seguimiento

entre la segunda y la tercera visita, a la vez que se realizará una pequeña convivencia con diálogos cercanos y actividades deportivas y/o de ocio. *Esta actividad está prevista para mayo, un mes antes de los exámenes del segundo cuatrimestre universitario, teniendo en cuenta que no tendremos más que disfrutar, y si acaso, preparar algunos diplomas y poco más, no suponiendo ningún tipo de agobio extra para ningún estudiante desarrollador.*

A continuación el detalle de los días, la temporalización adaptable y modificable de cada etapa:

- **1º día:** Gymkhana educativa en la Facultad de C.C. de la Educación.

Nos agrupamos en pequeños grupos, a partes iguales entre el número de componentes que vayan a realizar la gymkhana y los nueve puntos que vamos a visitar. *Si por ejemplo somos sesenta, los grupos serán de sesenta entre nueve, es decir, grupos de seis o siete personas.*

Cada grupo se encontrará en un sitio diferente, esperando a los chicos y chicas para realizar una actividad. El grupo al que le toque realizar la presentación será el primero que los guíe, y después, cuando terminen, los dejará con el siguiente grupo para que hagan la siguiente dinámica; y así sucesivamente. Cada grupo, mientras lo vaya acompañando, les preguntará acerca de sus dudas, resolviéndolas de un modo activo, sin mostrar vergüenza, pues de lo contrario, ellos también se sentirán abstraídos. Es necesario tratar de entablar conversación en todo momento, pero teniendo en cuenta no forzar ninguna situación extraña.

Cuando se encuentren con uno de los grupos que organiza la siguiente actividad, el grupo que los acompaña habrá terminado su función, y se podrá quedar de espectador o participando en la actividad del siguiente grupo, siempre que éste no se haga demasiado numeroso, molesto, ruidoso o no quepa por límite de aforo en cualquiera de las aulas que visiten.

La intención es que el grupo se haga mayor progresivamente, de modo que el conjunto de escolares no se vea sobrecogido desde primera hora con el número de alumnos/as habitual en una clase de universidad.

Esta actividad requiere de un *gancho* para guiar a los escolares hasta la facultad. Lo habitual es que sea el tutor o la tutora de los alumnos/as, y se puede realizar con un grupo de clase universitario completo, o bien con uno de los equipos conformados para realizar el proyecto.

Las aulas a visitar, por este u otro orden, en el recorrido por la Facultad de C.C. de la Educación y las correspondientes actividades de la gymkhana serían:

1° Aula normal de clase: Puede ser cualquier aula en el que se desarrollen clases normales. Para la ocasión se puede decorar o colgar carteles y/o exposiciones ya realizadas. En ella se pueden hacer debates, charlas, juegos para conocerse mejor... cualquier dinámica para romper el hielo. También podemos enseñarles que es el *Campus Virtual* o cualquier cosa por el estilo. Es recomendable escoger un aula de las de la 2ª planta porque se encuentran más próximas a las aulas de plástica y música, que serán las siguientes.

2° Aula de plástica: En ella se puede preparar, con ayuda de un profesor, alguna explicación, como por ejemplo: ¿Qué es el arte?, decorar algún mural o preparar un pequeño teatrillo explicando lo que van a hacer ese día.

3° Aula de música: Realizar una exposición didáctica como un cuento musical, una canción, tocar algún instrumento, una explicación breve sobre qué es la música, contar las experiencias musicales de cada uno, etc.

Se puede optar por cambiar o añadir en este segundo y tercer puesto otras opciones, como enseñar otras aulas si se ve conveniente: el aula de medios audiovisuales, el aula de informática, el aula de expresión artística...

4° Patio del ala oeste: El patio del monumento, donde realizamos los descansos, nuestro tiempo de ocio entre clases. Contar historias, realizar una actividad al aire libre como malabares, toque de balón, indiana, etc.

5° Biblioteca: Podemos hacer una dinámica para que busquen libros en los que previamente hayamos dejado escondidos un mensaje fraccionado, repartido en trocitos de papel por cada libro, con el que tengan que descifrar un bonito y reflexivo mensaje final como: "El esfuerzo tiene su recompensa". También podemos enseñarles qué es *Jabega*, etc.

6° Sala roja: Mostrarles nuestro lugar de esparcimiento, punto de encuentro, reunión para trabajos y en definitiva, nuestro lugar "íntimo" donde descansar durante los días en los que pasamos más horas en la facultad que en casa.

Si no se hacen actividades en todos los espacios no pasa nada, se trata de enseñar y contar nuestra realidad universitaria. Desde este mismo lugar podemos enseñarle de paso la reprografía; seguro que les llama la atención saber que tenemos incluso "una papelería" para nosotros solos.

7° Sala verde: El lugar donde podemos almorzar y también el aula donde podemos realizar trabajos.

8° Salón de actos: Contar experiencias, contar que se hace ahí, cantar una canción, dar una pequeña charla sobre qué supuso para nosotros acceder a la universidad, mostrarles como "conseguimos realizar nuestros sueños", etc.

9º **Cafetería:** Acabar la visita con una merienda sorpresa para los chicos y chicas que nos visiten, ya sea hecha por los mismos participantes o realizando una pequeña recolecta de dinero para pagar unos bocadillos y unos batidos; lo agradecerán muchísimo y... ¡Qué mejor que acabar una cita con el estómago lleno!

- **2º día:** En continuidad con el vínculo que ya se estableció en la visita del grupo de clase a la universidad, se preparará un encuentro en el que los chicos y chicas podrán guiarnos por su escuela, enseñándonos lo que suelen hacer, cosas y costumbres de su pueblo y todo lo que a ellos/as les interese. Posteriormente visitamos al resto de cursos si procede y hay tiempo para presentarnos, conocerlos y contarles lo que pretendemos hacer en la visita de ese día, si es que se van a unir a las muestras el resto de profesores/as con sus clases.

De este modo, además, podremos ir tomando anotaciones de aquellos puntos que más les puedan interesar, para después enfocar nuestras actividades a lo que ellos desean, según el patrón de la **Escuela Nueva**, que es el que va a guiar la metodología de las actividades.

Tras esta primera toma de contacto, justo después del recreo, se realizaría una breve exhibición con una serie de actividades en el salón de actos del colegio o cualquier otro espacio que sea óptimo para el desarrollo. Estas actividades consistirán en expresiones artísticas bastante genéricas: muestra musical, teatro, baile, deporte y actividades de artes visuales y plásticas principalmente, que posteriormente serán tratadas en pequeños "talleres" donde se les explique brevemente cómo pueden desarrollarlas por sí mismos. Todo depende del coordinador/a y del grupo, de cómo las quieran enfocar, de las cualidades que posean y el tiempo que le dediquen a prepararlas. Más adelante se mostrarán las anteriormente realizadas con éxito en el colegio "Los Almendros" de Guaro, pero cada equipo puede optar por otras diferentes.

- **Espacio entre el 2º y 3º día:** El tiempo más crucial es éste. No significa que entre el segundo y el tercer día se deje todo en pausa, todo lo contrario, pues habrá un seguimiento a través de blogs, redes sociales o los medios de los que se dispongan y que se deberán preestablecer desde la primera visita del grupo de escolares a la Facultad de C.C. de la Educación. Para esto les ayudaremos, colgaremos enlaces, aportaremos información, resolveremos dudas a través de los foros y, si es posible, elaboraremos actividades a través de las TIC, así como vídeos y todo lo que se nos pueda ocurrir. Es posible realizar, además de todo esto, algún que otro encuentro o convivencia, auspiciados por espacios como el de "Conviven", ubicado en el pantano de la Viñuela, por ejemplo, con padres, madres y/o familiares. A tal efecto, podremos coordinarnos para preparar actividades conjuntas.

- **3º día:** Visitamos nuevamente el centro y vemos la evolución de las actividades que hayan desarrollado, sin reparar en la calidad de las muestras que ellos nos devuelvan, pues la importancia reside en que hayan dedicado tiempo y esfuerzo en estas actividades, aunque haya sido en períodos intermitentes. La intención es crear hábito.

Convivimos con ellos nuevamente y preparamos un almuerzo elaborado por toda la comunidad educativa que quiera participar, además del equipo de desarrolladores de este proyecto. Como sugerencia, podrían elaborar platos típicos de la zona, de Málaga y los pueblos de los participantes que se impliquen. También postres, tartas o lo que cada uno/a desee.

Estará previsto que sea mucho más distendido este día, con una jornada deportiva practicando *fútbol*, *baloncesto* y *voleibol*, y en la que además de juegos populares como el *mate*, el *pañuelito* y/o el *hombre negro*, entre otros, se puedan realizar bailes, cantar canciones o hacer dibujos en murales, así como otras actividades con fines "anti-bullying" o "pro-igualdad de género".

También se podrán promover charlas sobre los temas que hayan inquietado a la comunidad educativa, además de hacer factible la inclusión de los padres y madres de los/as alumnos/as en el aula durante un día. Es posible invitar a alguna madre o padre de otra zona o comunidad educativa para que se intercambien experiencias y opiniones diferentes sobre la educación de sus hijos/as.

- **ACTIVIDADES**

Para la primera experiencia se formuló un teatro con la temática de las drogas como actividad principal, que era lo que más preocupaba a la comunidad educativa del colegio al que se enfocó. Englobado en este teatro se introdujeron exhibiciones de artes marciales, exhibiciones musicales, exhibiciones deportivas y exhibición de bailes.

Para las siguientes se propone que todas las actividades sean desarrolladas, como en la vez anterior, por los diferentes participantes, con sus propios talentos, con una muestra que después explicarán en los diversos talleres que se distribuirán por cada esquina del salón de actos o donde se disponga, próximos unos a otros sin llegar a estorbarse. De este modo, el alumnado podrá escoger aquello que más le interese, rotando entre los talleres para poder conocerlos todos.

En principio todos los chicos y chicas deberán ir rotando cada determinado tiempo, oscilando entre los diez y los quince minutos en cada disciplina propuesta, para que se amenice y se conozca más de cada afición. Aun contando con esto, si algún/a alumno/a está especialmente interesado en continuar con un taller determinado, podrá hacerlo sin restricciones, ya que las posibilidades de que se convierta en un hábito estable se verán incrementadas al surgir de su propio deseo.

Las actividades, con sus respectivos talleres posteriores, los cuales deberán ser impartidos por quienes las dominen y/o hayan hecho las exhibiciones, se diferenciarán por su tipología, que se propone que consistan en:

- **Muestra musical:** Una breve canción de hip hop, pop, rock... se pretende con esto estimular a los chicos y chicas a que escriban sus propias canciones y así puedan expresar sus sentimientos, sin restricciones en lo que escriban o canten pues, no se trata de "culturizarlos", en el sentido de imponer una forma cultural, sino de que canalicen sus emociones y se desahoguen, aunque siempre se intentará que lo hagan en un marco de respeto mutuo, sin recurrir a la ofensa o al insulto. Este taller se ha realizado en más de un centro con gran éxito por el coordinador del proyecto.

Se puede incluir también un taller de prosa, poesía o métrica, que paralelamente se desarrollare, pues en este campo se engloba esta temática.

- **Muestra teatral:** En el caso del anterior proyecto se trató de una tragicomedia de marionetas cuyo título era: "*Más vale pronto que nunca*". Contaba la historia de un personaje que empieza a coquetear con las drogas y van sucediéndole tragedias, pero finalmente encuentra su camino a través de los *hobbies* y sus compañeros/as, consiguiendo encontrar la felicidad. Para esto se necesitará un decorado, que se propone que sea con cartón reciclado, y *muñecotes* también realizados con calcetines en desuso, etc.

Se tiene que pretender que sea una obra amena y entretenida, que los haga reír pero que a la vez les deje un mensaje significativo. En los anexos de este proyecto se encuentra un enlace de la obra completa, escrita por el mismo autor del proyecto.

- **Muestra plástica:** En la muestra plástica se expondrá un dibujo mural como señuelo para captar la atención de aquellos/as interesados/as, en un tablón de madera o trozo de papel continuo. Se realizarán pinturas con brochas, pinceles, aerosoles y todo aquello de lo que se pueda disponer para realizar las obras, en condiciones de seguridad.

En este taller o muy próximo a él, se incluirá la confección de las marionetas y el resto de elementos del teatro, así como maquillaje artístico y caracterización de personajes. También se puede enfocar a la globoflexia o la fabricación de bolas de malabares. Todo lo que pueda considerarse como "manualidades", con o sin temática.

- **Muestra de danza:** Una activa sesión de *bodycombat* y otros bailes tradicionales como sevillanas y malagueñas. También se pueden contemplar bailes latinos como salsa, bachata, etc. Lo que se pretende en el trasfondo de todo es la propia interacción social y la ejercitación física.

- **Taller de deportes:** En el anterior proyecto se utilizaron dos variantes, aunque en futuros proyectos pueden ser más:
 - Sesión de taekwondo: A cargo de una experimentada alumna en el tema que realizó una sesión de iniciación, ataviada con un *dobok*, el traje equivalente al kimono de kárate.
 - Sesión de voleibol: A cargo de varios participantes, donde pretendía enseñar las reglas y técnicas básicas, dejando todo listo para un partido en el segundo encuentro, y en el mismo día también si fuese posible; no se pudo realizar por falta de tiempo y espacio.

Se escogen estos dos deportes por su diferenciación de lo típico, para que conozcan que existen otras variantes al fútbol también entretenidas y practicables. Se puede solicitar al colegio la colaboración para aporte de materiales y espacio necesario, tales como salón de actos o pista deportiva, así como la participación docente en la enseñanza de este u otro deporte que vean oportuno, bien como participantes, colaboradores o monitores.

- **Taller multimedia y TIC:** Se pretende ofertar un taller para todo lo relacionado con este ámbito: edición de vídeos (*Windows Movie Maker*) e imágenes (*Photoshop o GIMP*), descarga de vídeos, series, películas, libros, creación de blogs, etc.

También se puede enfocar como una charla sobre el tratamiento o buen uso de las TIC y los problemas que pueden surgir del mal uso de las redes sociales, derivados del intercambio de imágenes y datos, etc.

Todo debe estar enfocado a lo culturalmente valioso, nada de juegos violentos o que no aporten nada positivo; lo que se pretende es educar, no "malearlos" más.

• METODOLOGÍA

La metodología es de corte constructivo mediante una metodología de la acción-reflexión-acción. La importancia reside en saber motivar, orientar, escuchar, incluir y cooperar con los estudiantes.

Tras evaluar el impacto que supone para estos chicos y chicas de todo el espectro de primaria y secundaria asistente a las muestras a los que este proyecto está enfocado, que no deben superar en ningún caso los veinte minutos de duración para la performance/teatro/exhibiciones, se pasará a la realización de talleres, utilizando las artes o cualidades que posea cada uno/a de los componentes que asista, tanto implicados

alumnos/as o voluntarios/as participantes, incluidos maestros, maestras, profesores y profesoras.

La forma de proceder **se basa en el modelo de John Dewey de la Escuela Nueva**. Se pensarán una serie de presupuestos proyectados para conseguir, pero no importa mucho esto si al alumno le interesa algo diferente dentro de nuestro taller, en tal caso, procuraremos explicarle de la manera más humana posible todo aquello que los pueda ayudar a guiarse a ellos mismos, inculcando así en ellos un **espíritu autodidacta. Tampoco importa el orden en el que adquieran las enseñanzas**, pues esto lo guiará el interés del alumnado.

¿Cuál es el límite? Todo lo que sea enseñable. **Se trata de encontrarles un hobby, no de perfeccionar una disciplina**, por lo que no hace falta ser extremadamente experto en aquello que se vaya a mostrar o enseñar. No se despreciará tampoco si se domina el tema por parte de voluntarios/as o participantes, tampoco de los profesores/as, pues para el caso es mejor, lo hace más cercano y accesible para ellos/as.

Después de realizar estas muestras, conforme vayan llegando los asistentes a cada taller, se presentará cada monitor y explicará las aficiones que tiene, sin extenderse ni agobiarlos con excesivos datos, para que los chicos cojan ideas aparte de asistir a la determinada explicación del taller. No importa que haya muchos o pocos alumnos/as, lo importante es lo que se pueda aprender.

- **EVALUACIÓN**

El **éxito de este proyecto** se valorará en **relación a las inquietudes por aprender** puestas de manifiesto por los participantes, la **intención no es "medir"** la cantidad de conceptos adquiridos ni el "nivel" de destreza alcanzado.

Las actividades, en evaluación continua, deberán ser fomentadas y estimuladas por el tutor/a y/o el coordinador/a de cada taller, y los niños/as deberán desarrollarlas como una actividad libre, paralela al curriculum escolar, centrándose en aquello que más les haya llamado la atención y **auspiciados en todo momento por los desarrolladores/as vía redes sociales y blog de "In-genios Trabajando"**.

Hay que tener en cuenta que estas actividades van a ser "artes" en las que puedan ser "autodidactas" en el futuro, por tanto, ellos/as mismos/as son los que van a evaluar su trabajo y el indicador van a ser las obras, hitos o logros que consigan; o simplemente el tiempo dedicado a la actividad aunque no tengan muchos elementos concretos para "mostrar", pero **es de suma importancia que reciban el cariño y el apoyo de sus familias y docentes**.

Por tanto, lo interesante sería que los padres y madres se impliquen y los estimulen, y que a la vez, el/la docente, que es el/la más consciente de la importancia educativa que una

actividad así pueda tener, sea quien motive tanto a padres y madres como al alumnado. Aunque al principio pueda parecer insignificante la evolución o directamente inapreciable, se sabe que esto calará en los chicos/as y los llevará a buen puerto si se mantiene su constancia. Lo importante es que los chicos/as se movilicen y perciban sus propias potencialidades humanas.

Se recomienda la creación de un “diario de experiencias” por parte de los docentes, que irá completándose con la ayuda de los propios alumnos/as, documentado con fotos, relatos de los propios padres y los maestros/as o profesores/as que pueda tener en adelante, para ir viendo el proceso, y que así, con ese hecho, sea capaz de crear la necesidad sana de querer ampliarlo. Este diario podrá ser coordinado por el tutor/a que cada año se encargue de este alumno/a, y **no tendrá una obligatoriedad** sino que debe ser algo que surja del propio alumnado; **si acaso puede ser estimulado** a que lo continúe aunque cambie de afición, y así poder evaluar y apreciar su propio avance.

• ELEMENTOS Y MATERIALES

Los materiales, en su mayoría, se intentará que sean reciclados, para enseñar otro valor agregado, o bien recogidos del entorno, que además deberán pedir los propios alumnos/as, socializándolos/as, enseñándoles los modales y el trato con los adultos y sobre todo, implicando a los mayores para dar a conocer el proyecto: cartones, pinturas, tijeras, colores, lápices, folios, papel continuo, globos, telas... todo vale.

Otra gran parte de los materiales los traerán los propios participantes, para que aprendan a confeccionar materiales para sus clases, así, diferenciando cada taller, podrían ser:

→ Taller de música: PC portátil, altavoces portátiles, folios, bolígrafos y pizarra móvil. Todo puede ser proporcionado por el encargado del taller sin necesidad de gasto adicional.

→ Taller de teatro: Globos, cola, pinceles, pintura, etc. Requiere una pequeña inversión para reunir estos elementos que puede ser asumida por el propio centro, los alumnos/as y los participantes.

El cartonaje necesario para montar el teatro de cartón puede ser realizado con elementos reciclados. Se contemplan otras formas de elaboración del atrezzo: realizarlo con madera o telas montadas sobre tubos de PVC.

→ Taller de danza: No es necesario ningún tipo de material, sólo la posibilidad de disponer del espacio y el equipo de música del propio centro.

→ Taller de deportes: Suelen encontrarse en el propio centro y no es necesario más que un espacio de juego. Para voleibol, por ejemplo, basta con disponer de balones y una red o elástico para dividir los campos. Para el taller de taekwondo, el caso del pasado proyecto, sólo fue necesario que los participantes llevaran ropa cómoda.

→ Taller multimedia y TIC: Para este taller es necesario acceder al aula de informática del centro y que tenga instalados los programas que se vayan a impartir, además de una persona que sepa manejarlos y explicarlos.

Esperamos contar con la ayuda de los docentes del centro para este fin, o en otro caso adaptar lo que tengamos para elaborar por lo menos la charla de buen uso de las TIC y las redes sociales, así como algún consejo si procede.

En resumen:

- ∞ Los espacios deberán ser proporcionados por los propios centros educativos.
- ∞ Para el caso de la visita a la Facultad se necesitará de colaboración de docentes y departamentos.
- ∞ Para el caso de los colegios se necesitará de la total disponibilidad de lo que sea necesario para llevar a cabo las actividades, para lo que previamente se informará a los centros con el fin de que así se disponga.
- ∞ Para el transporte en los desplazamientos y los escasos materiales que nos sean necesarios se tratará de buscar la financiación a través de donaciones o actividades como teatros, exhibiciones, charlas y recolectas, con el objetivo de recaudar fondos y, a ser posible, se solicitará la colaboración de las A.M.P.A. de los propios centros y/o la colaboración, como en el anterior año, de la propia Universidad de Málaga.
- ∞ Con el objetivo de economizar gastos, el desplazamiento se realizará en vehículos particulares si los grupos son reducidos y se dispone de vehículos, o en microbús.
- ∞ Para poder gestionar los seguros sociales en la salida deberemos de disponer de una invitación formal del colegio que vaya a disfrutar de los beneficios de este proyecto.
- ∞ Los recursos humanos se extraerán principalmente de la propia facultad, como voluntariado, el cual se enriquecerá con una experiencia única y muy provechosa, además de la colaboración inestimable de todo el profesorado que quiera secundar esta idea.
- ∞ Si se diese el caso de que, en la recaudación de fondos existiesen excedentes, se reservarán para destinarlos en futuros cursos al mismo proyecto educativo que pretende irse ampliando y extendiendo.

Para tal fin se contemplará configurar al grupo "Autodidactas En Acción" como una asociación, que se inscribirá formalmente en el registro pertinente, cumplimentando todos los requisitos que sean necesarios a tal efecto, para crear *a posteriori* una cuenta bancaria a nombre de dicha entidad a través de la cual poder llevar a cabo sus gestiones económicas y sus obligaciones tributarias.

- **REFLEXIÓN Y CONCLUSIÓN**

La idea principal que mueve todo esto son las "**misiones pedagógicas**". Una lucha contra la desidia y la caída de la nueva generación en más derrotismo, y una necesaria mejora de las circunstancias del país mediante la educación. Todo se podría enfocar en torno a un personaje como Francisco Giner de los Ríos y Andalucía, así, además de divertida, la propuesta sería educativa y cultural.

La intención es que estas actividades se engloben en un contexto no restrictivo, en ninguno de los campos, es decir, sin castigos ni exceso de normas. Lo importante es que los chicos y chicas se encuentren cómodos, entre iguales, ocupándonos de su seguridad pero sin que se sientan cohibidos, para que se expresen libremente y puedan encontrar así su **hobby**, una **pasión en la que desarrollarse y con la que liberarse**. Sería contradictorio pretender que se desarrollen poniéndoles un freno. Siempre se les intentará guiar, pero las trabas han de evitarse. En esto, si se dice algún taco o alguna palabra malsonante en una de sus expresiones artísticas tales como pintura, poesía o escritura, no se les corregirá, pues lo que se busca es que canalicen sus sentimientos a través del medio que ellos escojan, tal y como propone Gianni Rodari en su libro "Gramática de la fantasía" en el capítulo "Historias Tabú" y prácticamente, a lo largo de toda su obra.

Lo importante pues, no es la educación propiamente dicha, sino que encuentren, siendo redundantes, una manera de canalizar aquello que los estresa, los inquieta, los incomoda o por el contrario los motiva y/o les apasiona.

El hilo que debe moverlo todo es la **solidaridad humana, el buen hacer, el compañerismo y el espíritu de lucha**: estoicismo. Sentirse conectado con el mundo, y ante todo estar a gusto para ser buenas personas, pues al **generar autoconfianza a través del autoconocimiento** de todos los participantes, se mejorará la autoimagen de cada uno, y esto hará que se potencie el crecimiento individual, hasta conseguir alcanzar la autorrealización personal, propiciando las buenas relaciones interpersonales y por tanto la mejoría del conjunto global.

¿CÓMO COLABORAR SI SOY DOCENTE UNIVERSITARIO?

Para colaborar en este proyecto siendo docente tiene dos vías, la formal y la informal. Todo dependerá del grado de implicación que quiera adquirir, aunque elegir una de ellas no le encasilla, pues puede decidir en cualquier momento aumentar su compromiso o disminuirlo si ve que no es lo que esperaba.

Se agradecerá muchísimo cualquier aporte, aunque sea un mero apoyo en el ánimo o cualquier tipo de ayuda que pueda suministrar, sea de la índole que sea.

Vía formal

Si es profesora o profesor de un grupo de clase, principal y preferiblemente de PRIMER CURSO, en especial de la rama del grado de MAESTRO/A y quiere utilizar esta experiencia como un hecho evaluable o simplemente adicional para enriquecer a su alumnado, puede incorporarlo a su programación didáctica como "Prácticum 0", teniendo en cuenta que no es realmente tal cosa, sino sólo una etiqueta llamativa con la que promocionar esta idea, que en ningún caso puntuará ni acreditará académicamente, pero que servirá de apoyo a un proyecto que trata de establecerse de un modo u otro. Aún con esta advertencia, se puede considerar como "Prácticum 0" porque supone un primer contacto mucho más breve que el "Prácticum 1", y previene o "vacuna" a su alumnado para el 2º curso.

También es aplicable al resto de ramas: EDUCACIÓN SOCIAL, EDUCACIÓN AMBIENTAL, PEDAGOGÍA, LOGOPEDIA... si es docente y ve que puede servirle en sus clases estaremos encantados de llevar a cabo una presentación de este proyecto.

Lo que necesitamos: 20 minutos de una de sus clases para explicar a su alumnado la trayectoria y temática del proyecto, a través de una presentación *prezi* muy rápida y amena, para así poder captar a posibles alumnos y alumnas que quieran participar en él, también para resolver las posibles dudas que les surjan a raíz de esta presentación. Por último tomar nota de los datos personales de los que se animen a formar parte, para esto se necesitará que suministren principalmente: nombre y apellidos; una dirección de correo electrónico, preferiblemente del servicio "GMAIL" ya que será necesario para poder realizar trabajos previos a las visitas de modo online a través de Google Drive; un número de teléfono móvil para hacer grupos de mensajería instantánea y concretar citas; y por último, una afición que dominen a la perfección o lo mejor posible como fútbol, kárate, manualidades, costura... cualquier *hobby* "enseñable" por extraño que parezca.

Requisitos: También le pediremos colaboración a la hora de recibir al alumnado de los centros escolares en su propia clase, o fuera de horario en un tiempo extra si lo desea, para que el primer día estipulado en este proyecto, es decir, el de las visitas de los escolares a la Facultad de C.C. de la Educación, sea el grupo de su propia clase el que los reciba y realice la gymkhana.

Si bien esta última parte no le interesa, quizás pueda seguir participando con un grado de implicación más informal.

Vía informal

Si es profesora o profesor de un grupo de clase, principal y preferiblemente de PRIMER CURSO, en especial de la rama del grado de MAESTRO/A y quiere utilizar esta experiencia como un hecho evaluable o simplemente adicional para enriquecer a su alumnado, puede incorporarlo a su programación didáctica como "Prácticum 0", teniendo en cuenta que no es realmente tal cosa, sino sólo una etiqueta llamativa con la que promocionar esta idea, que en ningún caso puntuará ni acreditará académicamente, pero que servirá de apoyo a un proyecto que trata de establecerse de un modo u otro. Aún con esta advertencia, se puede considerar como "Prácticum 0" porque supone un primer contacto mucho más breve que el "Prácticum 1", y previene o "vacuna" a su alumnado para el 2º curso.

También es aplicable al resto de ramas: EDUCACIÓN SOCIAL, EDUCACIÓN AMBIENTAL, PEDAGOGÍA, LOGOPEDIA... si es docente y ve que puede servirle en sus clases estaremos encantados de llevarlo a cabo.

Lo que necesitamos: 20 minutos de una de sus clases para explicar a su alumnado la trayectoria y temática del proyecto, a través de una presentación *prezi* muy rápida y amena, para así poder captar a posibles alumnos y alumnas que quieran participar en él, también para resolver las posibles dudas que les surjan a raíz de esta presentación. Por último tomar nota de los datos personales de los que se animen a formar parte, para esto se necesitará que suministren principalmente: nombre y apellidos; una dirección de correo electrónico, preferiblemente del servicio "GMAIL" ya que será necesario para poder realizar trabajos previos a las visitas de modo online a través de Google Drive; un número de teléfono móvil para hacer grupos de mensajería instantánea y concretar citas; y por último, una afición que dominen a la perfección o lo mejor posible como fútbol, kárate, manualidades, costura... cualquier *hobby* "enseñable" por extraño que parezca.

Requisitos: No es necesario realizar más actividades, nosotros/as nos encargaremos de gestionar a los voluntarios y voluntarias que, tras la charla-presentación de 20 minutos que le solicitamos, estén interesados/as en participar.

¿CÓMO COLABORAR SI SOY DIRECTOR/A O DOCENTE EN UN COLEGIO?

Si es usted director o directora

Si usted es directora o director de un centro de enseñanza, ya sea público o privado, y quiere colaborar con esta experiencia educativa, lo único que necesita es solicitar una reunión con nosotros y nos desplazaremos hasta el centro para realizar una breve explicación de 20 minutos, con animación incluida, para presentarles el proyecto tanto a docentes como a A.M.P.A. en conjunto o por separado, aunque preferiblemente siempre es mejor consultar con los docentes para saber quiénes están dispuestos a llevar a cabo las visitas y la recepción del equipo de *autodidactas en acción*.

Este proyecto se puede llevar a cabo con niños y niñas de todo el espectro de primaria, pero es más idóneo y efectivo si la acción se realiza sobre alumnado del tercer ciclo de primaria o el primer ciclo de secundaria.

Para desarrollarlo en su totalidad se necesitan tres días: uno en el que los niños y niñas del grupo escogido hagan una visita en horario de clase o por la tarde a la Facultad de Ciencias de la Educación de Málaga, antes de las vacaciones de Navidad; y otros dos para recibir la visita del grupo de desarrolladores, compuesto por un grupo de no menos de 5 y no más de 20 personas, en espacios de tiempo separados, la primera vez durante la segunda mitad del mes de marzo y la segunda durante la primera mitad del mes de mayo, el día que mejor convenga a todos. Para la primera visita se deben organizar como pueda su propio centro, para las otras dos se hace cargo el grupo de desarrolladores.

Lo único que debe hacer es enviarnos una carta de invitación para cada uno de los días que vayamos a visitarlos.

Lo que necesitamos: Poder presentarle la experiencia principalmente a los tutores o tutoras de los ciclos indicados u otros, para animarlos si es que lo desean y poder interaccionar. Difundir nuestro proyecto a otros centros que crea que pueden ser susceptibles de requerir de nuestros servicios.

Lo que ofrecemos: Una experiencia de acercamiento a la Universidad única para el alumnado con el que conectamos, el desarrollo efectivo y comprobado de muchos aspectos de la personalidad y el aumento de juicio crítico y propio. Como mínimo los animaremos y les dejaremos un recuerdo inolvidable.

Si quiere conocer más beneficios puede consultar algunos de los enlaces que se anexan al final de este dossier, en el apartado "**NOTAS DE CONTACTO**".

Todos ganamos con esto, fomentando un buen clima de clase y convivencia en el entorno educativo, aportando emociones y experiencias.

Si usted es maestra o maestro

Necesitamos vuestra ayuda como futuros compañeros y compañeras que vamos a ser. Si lees esto es porque cabe la remota posibilidad de que te interese. Somos los únicos a los que tuteamos porque os guardamos la mayor de las estimas, queremos ser como vosotros/as. Nos hubiera encantado ser nosotros/as los que estuviésemos en vuestra posición para poder brindaros la oportunidad de compartir el aula por unos días, en concreto dos, no necesitamos más, para divertirnos y desarrollar ideas que seguro que os harán volver a creer en la educación tal como un día la concebisteis y como seguro aún la imagináis.

Sabemos que vosotros/as estaréis esperando la oportunidad de volver a los días de universidad, poder volver a entrar en el aula, esta vez con vuestros alumnos y alumnas, como maestros y maestras de verdad. Ahora es tu oportunidad. Una excursión a la Facultad de Ciencias de la Educación totalmente diferente, volver a recorrer los pasillos y disfrutar de los nuevos enfoques, que quizás no están tan lejos como parecían y ni mucho menos son tan nuevos, son ideas que ya estaba ahí.

Lo que necesitamos: vuestro grupo de alumnos y alumnas para conocerlos, saber cómo funcionan lejos de las clases y las teorías, y sobre todo divertirnos juntos mientras buscamos aquellos *hobbies* que les encantaría aprender pero que todavía están latentes o por lo menos "tímidos" por salir. Necesitamos que convenzáis al director o a la directora de vuestro centro para que sea posible compaginar estas visitas, poder "salirnos del tiesto" durante tres días muy espaciados en el tiempo (dos maestros hasta el momento ya lo han conseguido, por lo que sabemos que no es imposible si queréis) y que consigáis involucrar en la medida de lo posible a las madres y/o padres para que los autoricen a hacer una excursión a Málaga, a la facultad, para poder enseñarles todo lo que seamos capaces durante ese pequeño ratito. Nos acoplaremos al horario que elijáis, sea de mañana o sea de tarde.

Y sobre todas las cosas, necesitamos a alguien como tú, con decisión para hacer esa educación de la que tanto hablamos pero de la que tan poco se practica en la realidad: la educación basada en la libertad.

Lo que ofrecemos: gratitud, apoyo, respeto, reconocimiento y todo lo que esté en nuestras manos brindarte.

¿CÓMO COLABORO SI SOY A.M.P.A., VOLUNTARIO O COLABORADOR?

Si perteneces al A.M.P.A.

Si perteneces al A.M.P.A. y quieres que esta propuesta educativa llegue a tu colegio, sea público, concertado o privado, puedes pedirle a la junta directiva o a los tutores/as que se interesen por este proyecto, o que visionen en cualquiera de los enlaces, las actividades y funciones que tratamos de llevar a cabo. Estos enlaces los podrás encontrar en el apartado "**NOTAS DE CONTACTO**".

Además, puedes ayudarnos a financiar los viajes, pues no disponemos de medios económicos más que los que podemos conseguir, *in extremis*, de los limitados fondos de la Universidad de Málaga. Estamos empezando a estudiar la manera de autofinanciarnos nosotros mismos, y nada mejor que una ayuda para despegar.

Lo que más nos ayuda es la difusión de este tipo de proyectos, sea de un modo u otro, para que todos conozcan nuestra labor y así podamos llegar a conformarnos como una asociación que haga una acción educativa con mucha más fuerza y peso en las instituciones a todos los niveles.

Si eres voluntario o colaborador

Si eres **voluntario o voluntaria y no perteneces a la Universidad de Málaga**, puedes acompañarnos si...

- Posees un gran dominio de una afición o arte demostrable, con experiencia.
- Estás titulado como monitor/a de algún tipo de rama: natación, kárate, animación sociocultural, técnico de actividades físicas y deportivas, etc.
- Tienes experiencia en educación, o eres padre o madre de un colectivo representativo, o perteneces a una asociación con funciones parecidas a las nuestras.
- Estás licenciado en otras ramas: psicología, ingeniería o cualquiera que nos pueda ayudar a dar una clase o lección magistral, tanto a nosotros/as como a escolares.

También puedes ser **colaborador o colaboradora** aportando fondos económicos para que este proyecto se lleve a cabo porque estás de acuerdo con nuestra labor y quieres contribuir de este u otro modo que nos pueda ayudar, como la donación de objetos que podamos usar, servicios de tu empresa que quieras prestarnos de un modo no lucrativo: alquiler de vehículos, actividades de hípica o cualquier otra cosa que podamos agregar.

¿CÓMO COLABORO SI SOY PARTICIPANTE COORDINADOR?

Los *participantes coordinadores* serán los antiguos desarrolladores del proyecto "Guaro Se Mueve", porque conocen el proceso que se ha llevado hasta llegar a este nuevo proyecto "Todo Se Mueve 2014/2015", o bien aquellos/as que demuestren cualidades de liderazgo suficientes como para coordinar a un equipo de "Autodidactas En Acción".

La misión de éstos es, por tanto, la de coordinar los grupos de participantes desarrolladores que se articulen para cada experiencia educativa de cada colegio.

Los colegios podéis buscároslos vosotros/as mismos/as, si conocéis alguno con el que queráis colaborar, si no, se os suministrarán. Al existir más de un colegio que nos visite y al que visitar, habrá un grupo de estudiantes de 1º del grado de Maestro y otros grados por cada colegio, desarrollando por sí mismos sus actividades pero auspiciados por vosotros y vosotras. Así, cuando visiten los chicos y chicas de los colegios nuestra Facultad, o cuando vayáis a visitar a los colegios, seréis los encargados de supervisar que cada día se haya programado lo mejor posible, que las actividades se encuentren preparadas y organizadas con la mayor precisión y detalle, teniendo controlados los materiales para que nunca falte nada.

La misión principal será dotar de ánimo a todos/as para hacer que se organicen y trabajen, procurando que se auto-gestionen con ilusión. No puedes ser coordinador/a si eres autoritario; tendrás que proponer y dejar hacer. Un/a buen/a coordinador/a simplifica las tareas y no complica la vida de su equipo, pues es responsabilidad suya que todo funcione.

Los días entre la primera y la segunda visita estaréis procurando que todo vuestro equipo participe en la resolución de dudas de los escolares a través de las redes sociales y el blog. Se os explicará cómo funciona, básicamente es suficiente con entrar en el enlace de nuestra web, que se encuentra en el apartado "**NOTAS DE AUTOR**", y leer con atención.

Para el proyecto puedes coordinar como quieras, contar con invitados excepcionales, que sean artistas si quieres, para llevarlos a las visitas. Puedes hacer que tu grupo coja la propuesta de actividades ya existentes o conformar una nueva propuesta, con los mismos mecanismos pero distintos *hobbies* que enseñar, dependerá de si en vuestro grupo, con el que deberéis contar para conformar el proyecto, disponéis de personas con otro tipo de talentos o aficiones.

Lo que necesitamos: implicación, no desistir a mitad de camino, contar con todos los compañeros/as para articular un proyecto que sabéis hacer de sobra, y si tenéis dudas sobre transporte, materiales o cualquier cosa, preguntadlo. En las reuniones que hagamos estaremos informándonos para colaborar todos juntos. Es muy importante estar muy pendiente de reunir a vuestro grupo para trabajar las ideas, sin dormirse, para esto, seréis los encargados/as de reservar las aulas en las que os reuniréis y trabajaréis.

¿CÓMO PUEDO COLABORAR SI SOY PARTICIPANTE DESARROLLADOR?

Esta debe ser tu primera vez en un proyecto de este tipo, y debes saber que es una oportunidad única e irrepetible de desarrollar tus ideas de la manera más libre que te puedas imaginar.

Tendrás a tu lado un equipo formado por compañeros/as de tu grupo de clase, los que elijas. Pero además, podrás conocer a otras personas, como por ejemplo, al grupo base que formó este proyecto el año pasado cuando estábamos en 1º del grado de Maestro/a de Educación Primaria.

Vas a contar con uno o dos coordinadores que serán los que te guíen y te acompañen en todo momento, los que se encarguen de reservar las aulas para que trabajéis vuestras propias ideas, los que organizarán el tiempo de la manera más eficiente. Esto no quiere decir que sean vuestros/as superiores, sino que son los que os animarán y procurarán que estéis cómodos/as para desarrollarlos.

Lo imprescindible es desarrollar ideas innovadoras relacionadas con el *hobby*, y hacer que los alumnos y alumnas, especialmente del tercer ciclo de primaria y el primero de secundaria, encuentren en la medida de lo posible la pasión por una afición que los lleve a potenciar su personalidad e inteligencia. Para esto, podéis hacer las dinámicas que queráis: enseñarlos a coser, a nadar, a cantar, a rapear, a tocar la guitarra... pero sobre todo la misión es pasarlo bien y aprender de este prototipo de "Prácticum 0", en el que os chocaréis con la realidad de un centro educativo y a la vez disfrutaréis muchísimo, como ya lo hicimos el año pasado con el precedente "*Guaro Se Mueve*".

Lo que necesitamos: compromiso por el proyecto, no dejarlo a medias, pues los niños y niñas se ilusionan, si veis que vais a fallar mejor no os apuntéis. No es nada difícil llevar a cabo esto, se necesitan dos mañanas libres, para las visitas, y un rato libre de una tarde o mañana para presentarles la facultad, con una gymkhana, en un momento determinado, antes de las vacaciones de Navidad. También se necesitará algo de tiempo para quedar y preparar las actividades, pero en total no más de 5 horas físicas y otras 2 o 3 virtuales para escribir cuentos o teatros relacionados; en esos ratos se suele pasar muy bien con los grupos que se conforman, haciendo nuevas e interesantes amistades.

Vuestro/a coordinador o coordinadora os reunirá y os explicará en profundidad cómo llevamos a cabo, el año pasado, la dinámica de "*Guaro Se Mueve*", la cual se realizó a través de un teatro que anexionaba todo lo que les íbamos a enseñar a los/as alumnos/as. A partir de este momento, podréis empezar a construir un nuevo proyecto, basado en el anterior o bien desde cero. Configurar una nueva idea entre todos/as sería muy interesante; en vuestras manos queda hacerlo como preferáis.

Lo que ofrecemos: la experiencia de subirse a la ola de un proyecto que puede continuar con quienes más dedicación muestren, pues pretende conformarse como una asociación que haga esto de un modo más institucionalizado. Estamos naciendo, así que unirse puede ser muy beneficioso. Este proyecto es una semilla que va creciendo, nadie es más que nadie y eso lo tenemos muy claro.

Además, pretendemos solicitar a la Universidad de Málaga la posibilidad de conceder créditos de voluntariado por realizar esta labor, aunque no contamos con que sea este año, sino el siguiente, siempre que sea posible.

Por último, y por tanto lo mejor, la indudable experiencia de tener un "Prácticum 0" en vuestras manos, que no muchos más tienen. Tampoco son muchos/as los que tienen la oportunidad de realizar sus ideas más soñadoras en un colegio desde el primer año de carrera. Hay quien no lo consigue en toda la trayectoria universitaria.

Indudablemente hay muchas cosas que esperamos que te llamen la atención, pero sobre todo que disfrutes con cada momento inolvidable que seguro que se te quedará grabado en la cabeza. Los que lo hicimos el año pasado estamos deseando volver a repetirlo.

NOTAS DE CONTACTO

Para obtener más información se anexan a continuación los siguientes datos, los cuales puede visitar introduciendo en el navegador la URL o bien utilizar un lector de códigos BIDI o códigos QR para enlazar directamente al sitio web:

- Página web del **blog de "Autodidactas en acción"** con referencias del proyecto "Guaro Se Mueve" como fotos, vídeos, historia, etc.; también al nuevo "Todo Se Mueve 2014/2015" y otras actuaciones previstas de interés:

<http://autoeducacionenaccion.blogspot.com.es/>



- Página web del blog "In.Genios trabajando", que sirve de **plataforma de trabajo para que los alumnos y alumnas de colegios y de la universidad** puedan interactuar, conocerse, compartir datos y resolver dudas:

<http://in-geniostrabajando.blogspot.com.es/>



- Enlace al archivo en ".PDF" de la obra de teatro "Más vale pronto que nunca" que fue el hilo coordinador de toda la actuación que realizó el equipo de "autodidactas en acción" el pasado curso 2013/2014 en el colegio "Los Almendros" de Guaro (Málaga):

<https://www.dropbox.com/s/zj3s6q82l82m542/masvaleprontoquenunca.pdf?dl=0>



- Enlace a un vídeo en YOUTUBE de menos de 10 minutos de duración con un resumen de la primera visita al colegio de "Los Almendros" en Guaro (Málaga) durante el curso 2013/2014, donde se puede ver parte del trabajo que desarrollamos durante ese día.

<https://www.youtube.com/watch?v=ZYoGThS0QCA>



- Enlace al vídeo de YOUTUBE de aproximadamente 10 minutos de duración que contiene la explicación del Proyecto "Guaro Se Mueve" en una ponencia realizada en la Facultad de Estudios Sociales y del Trabajo durante el curso 2013/2014, con motivo del seminario "IV CICLO DE EXPERIENCIAS CONTRA LA MARGINACIÓN SOCIAL". Dentro del bloque 2: asocianismo, organizaciones educativas y trabajo solidario, a cargo del autor y dos componentes integrantes del proyecto:

<https://www.youtube.com/watch?v=nZQ0N9aGrgY>



- Por último, el enlace a la presentación *prezi* del proyecto con algunas fotos y explicaciones, el recorrido, y un resumen de todo lo que compone la ideología de esta "misión pedagógica". Este documento fue el empleado para la ponencia del vídeo anterior y sirve para explicar a los que no conocen nada del proyecto lo más básico, para que sepan que acción se trata de realizar con todo esto:

<http://prezi.com/xgepj6ii2kb7/guaro-se-mueve/>



Para participar en el proyecto pueden contactar:

A través de **correo electrónico** a:

autodidactasenaccion@gmail.com

adriansanchezfuentes@gmail.com

A través de las **redes sociales**:

<https://www.facebook.com/autodidactasenaccion>

¡Síguenos en Facebook!

<https://twitter.com/tosemueve>

Síguenos en twitter... @tosemueve

Todas las obras y escritos sobre este proyecto han sido registradas por el órgano competente en los Servicios Centrales de Cultura de la Junta de Andalucía el día 28 de Agosto de 2014 por su autor intelectual Adrián Jesús Sánchez Fuentes con el número de impreso 0462572288640. Queda prohibida la utilización de los contenidos del proyecto aquí expuestos o anexados sin autorización expresa del titular de la obra.