

ruta de aprendizaje

Genius Hour 3er Ciclo

Aspectos a Valorar

Descripción del área, didáctica y metodología de trabajo

¿Cómo vamos a aprender?

La optativa de GH busca fomentar la curiosidad, la creatividad y la pasión por aprender, permitiendo a nuestro alumnado convertirse en protagonistas de su formación.

Aquí os detallamos las fases del trabajo que desarrollaremos durante este emocionante proyecto:

INSPIRACIÓN: Comenzamos indagando y despertando la curiosidad del alumnado . Indagamos en el área del y en sus dimensiones: pintura, literatura, ingeniería, diseño, música... A través de charlas inspiradoras, vídeos y actividades, descubrimos juntos lo que cada rama ofrece.

REFLEXIÓN PERSONAL: Aquí, cada estudiante se sumerge en una introspección personal. Se preguntan: ¿Qué habilidades tengo?, ¿En qué destaco?, ¿Qué temas me apasionan? Esta fase es crucial para que el estudiante se conecte con sus fortalezas y motivaciones.

ELECCIÓN DEL TEMA: Con una idea clara de sus intereses y fortalezas, el alumnado eligen un tema específico que quieran explorar. La elección es totalmente libre, siempre y cuando esté dentro del marco del área que en cada momento corresponda.

EXPLORACIÓN: Ahora, comienza el viaje de descubrimiento. El alumnado se pregunta: ¿Qué quiero saber sobre este tema? ¿Cómo quiero enforcar mi idea? Realizan investigaciones, leen artículos y buscan respuestas a sus inquietudes.

PLANIFICACIÓN Y CREACIÓN: Con la información recolectada, es momento de actuar. El alumnado diseñan un plan de trabajo. Pueden decidir crear un proyecto, una obra artística, una maqueta, un informe, un vídeo... ¡Las posibilidades son infinitas!

PRESENTACIÓN: Cada proyecto merece ser compartido. El alumnado prepara una forma efectiva de comunicar sus descubrimientos a sus compañeros/as, docentes y familias. Puede ser a través de exposiciones, presentaciones digitales, vídeos o demostraciones prácticas.

CELEBRACIÓN Y EVALUACIÓN: Al concluir, es momento de celebrar los logros alcanzados y reflexionar sobre el proceso. El alumnado evalúa su trabajo, lo que aprendieron y cómo se sintieron durante la experiencia. Además, reciben retroalimentación de sus iguales y docentes.

Esperamos que, a través de la Genius Hour, no solo adquieran conocimientos, sino que también desarrollen habilidades de investigación, colaboración, comunicación y, sobre todo, una pasión duradera por aprender.

Aprendizaje competencial y valoración del progreso

¿Qué vamos a aprender y cómo sabremos que lo estamos consiguiendo?

Las Genius Hours tienen un carácter abierto y permiten que cada alumno o alumna desarrolle proyectos diferentes en función de sus intereses. Por ello, las competencias específicas asociadas a cada GH son orientativas y podrán ser movilizadas en mayor o menor medida dependiendo del proyecto que se desarrolle.

Aun así, establecer unas competencias prioritarias para cada modalidad nos permite tener un marco común y garantizar que, más allá de la diversidad de proyectos, existe una intencionalidad pedagógica compartida.

GH Artística

Competencias específicas del área de Educación Artística

- **CE2. Investigar sobre manifestaciones culturales y artísticas y sus contextos,** empleando diferentes canales, medios y técnicas, para desarrollar una sensibilidad artística propia.
- **CE3. Expresar y comunicar de manera creativa ideas, sentimientos y emociones,** experimentando con diferentes lenguajes, materiales, técnicas y medios para producir obras propias.

En resumen: investigar, explorar referentes y técnicas → experimentar y crear una propuesta propia.

GH Lingüística

Competencias específicas del área de Lengua Castellana y Literatura

- **CE5. Producir textos escritos y multimodales** con coherencia y adecuación, utilizando estrategias de planificación, elaboración, revisión y edición.
- **CE6. Localizar, seleccionar y contrastar información de diferentes fuentes**, incluidas las digitales, y compartir los resultados de un proceso de investigación.

En resumen: investigar y seleccionar información → transformarla y comunicarla mediante una producción propia.

GH STEM

- **CE2. Plantear y dar respuesta a cuestiones científicas**, utilizando estrategias, técnicas, instrumentos y modelos propios del pensamiento científico para interpretar y explicar fenómenos.
- **CE3. Resolver problemas a través de proyectos de diseño y del pensamiento computacional**, generando productos creativos e innovadores que respondan a necesidades concretas.
- **CE3. Formular y comprobar conjeturas matemáticas**, investigando patrones, propiedades y relaciones y planteando problemas en situaciones cotidianas.
- **CE4. Utilizar el pensamiento computacional**, organizando datos, reconociendo patrones, diseñando algoritmos y empleando herramientas tecnológicas para investigar y resolver problemas.

En resumen: hacerse preguntas, investigar y experimentar → diseñar y crear soluciones.

Con respecto a la valoración de los aprendizajes adquiridos, desde el área se tendrán en cuenta elementos actitudinales medibles y propios del contenido de la genius. Se considerará por un lado la siguiente rúbrica de evaluación que a su vez estará reflejada en los ítems de evaluación:

	4 puntos	3 puntos	2 puntos	1 punto
Definir: Objetivos de la Propuesta	El estudiante define objetivos claros, específicos y medibles para su propuesta. Los objetivos están alineados con el tema elegido y son realistas.	El estudiante define objetivos que son parcialmente claros o específicos. Puede haber una ligera desconexión entre los objetivos y el tema.	Los objetivos definidos son vagos o no son medibles. No se alinean completamente con el tema elegido.	El estudiante no define objetivos o son irrelevantes para el tema elegido.
Elegir: Temas en los que trabajar	El estudiante elige un tema relevante, interesante y adecuado a su nivel. Se nota un genuino interés y pasión por el tema.	El tema elegido es relevante pero puede que no sea completamente adecuado al nivel del estudiante o su interés no parece auténtico.	El tema es demasiado general o demasiado específico. Puede que no se adapte al interés o nivel del estudiante.	El estudiante no elige un tema o elige uno que no tiene relevancia o adecuación con Genius Hour.
Planificar y Organizar: Trabajo a Desarrollar	El estudiante crea un plan detallado con etapas claras y fechas límite. Las tareas y recursos necesarios están bien definidos y organizados.	El plan tiene algunas etapas definidas pero puede carecer de detalle en tareas específicas o fechas límite.	El plan es vago, las etapas no están claras y falta organización en cuanto a tareas y recursos.	No hay evidencia de planificación o el plan proporcionado no es adecuado para el proyecto.

Presentar: Resultados	La presentación es clara, organizada y refleja el trabajo realizado. El estudiante demuestra un profundo entendimiento de su tema y presenta con confianza.	La presentación muestra comprensión pero puede carecer de estructura o claridad en algunos puntos.	El estudiante tiene dificultades para presentar su trabajo o no muestra una comprensión clara del tema.	La presentación es incompleta, desorganizada o no se refleja el trabajo realizado.
Evaluación del Proceso	El estudiante reflexiona de manera crítica sobre todo el proceso, identifica aciertos, desafíos y áreas de mejora.	La reflexión muestra algún entendimiento del proceso pero puede faltar profundidad o crítica en algunas áreas.	La reflexión es superficial y no aborda completamente los desafíos o aprendizajes.	El estudiante no realiza una evaluación o es extremadamente superficial.

ITEMS PHIDIAS	
Participa con constancia en los talleres/actividades de inspiración, adquiriendo destrezas técnicas y conceptuales propias del área de referencia.	• Competencia clave: Competencia personal, social y de aprender a aprender • Competencia clave: Competencia en conciencia y expresión culturales
Aplica lo aprendido en la fase de inspiración para diseñar un producto creativo centrado en el área de referencia, planificando sus etapas, tareas y fechas límite.	• Competencia clave: Competencia emprendedora
Expone con claridad, orden y confianza el trabajo realizado, evidenciando un alto dominio del tema.	• Competencia clave: Competencia en comunicación lingüística
Analizar críticamente su propio trabajo para valorar los logros, superar dificultades y proponer mejoras.	• Competencia clave: Competencia personal, social y de aprender a aprender

Concreción curricular

En cada uno de los trimestres, adaptado a cada uno de los proyectos personales que cada alumno/a elija se trabajará transversalmente lo siguiente:

TRANSVERSAL EN GENIUS HOUR	
Inspiración previa	Asistencia a charlas y diálogos con expertos/as de diversas disciplinas. Búsqueda de visitas y salidas que poder hacer en familia sobre el tema. Participación en talleres prácticos para el aprendizaje de destrezas clave. Análisis crítico de ejemplos de éxito asociados a las disciplinas.
Selección del Tema y Planificación	Identificación de intereses personales. Búsqueda y selección de fuentes de información confiables. Elaboración de preguntas guía abiertas y originales.. Creación de un plan de trabajo
Investigación y Recopilación de Datos	Toma de notas y resumen de información relevante. Evaluación crítica de fuentes y datos recopilados. Citación y referencia adecuada de fuentes.
Creación del Producto Final	Organización y estructura adecuada del producto final. Revisión de contenido escrito. Presentación oral para explicar el producto al resto del alumnado.
Evaluación	Autoevaluación Coevaluación Los estudiantes evalúan su trabajo, lo que aprendieron y cómo se sintieron durante la experiencia. Además, reciben retroalimentación de sus compañeros/as y profesorado.

¿Cómo acompañar desde casa?

Las Genius Hours parten de los intereses y la curiosidad del alumnado y buscan que cada niño y niña pueda investigar, explorar y desarrollar sus propias ideas. En este proceso, la familia tiene un papel importante como acompañante, ofreciendo oportunidades para seguir preguntando, descubriendo y aprendiendo fuera del aula.

No se trata de hacer el proyecto en casa ni de buscar soluciones por ellos, sino de mostrar interés, hacer preguntas, compartir recursos y facilitar experiencias que puedan enriquecer su investigación.

Estas son algunas formas sencillas de acompañarlos:

- **Fomentar la curiosidad:** animarles a hacerse preguntas, plantear hipótesis y buscar respuestas sobre aquello que realmente les interesa.
- **Favorecer la investigación:** acompañarles en la búsqueda de información sobre su tema, ayudándoles a consultar diferentes fuentes y a contrastar la información.
- **No darles directamente las respuestas:** hacer preguntas que les ayuden a avanzar y a encontrar sus propias soluciones.
- **Compartir recursos y experiencias:** recomendar libros, documentales, películas, exposiciones, museos, personas expertas o lugares relacionados con su investigación.
- **Conectar el proyecto con la vida cotidiana:** aprovechar situaciones del día a día para observar, experimentar, medir, preguntar, comparar o buscar información.
- **Animarles a ir más allá de la primera búsqueda:** si encuentran una información interesante, ayudarles a preguntarse *¿por qué?, ¿cómo lo sabemos?, ¿qué más podemos descubrir?*
- **Respetar sus decisiones:** permitir que sean ellos y ellas quienes decidan qué quieren investigar, qué camino seguir y cómo quieren desarrollar su propuesta.
- **Ayudarles a organizarse:** acompañarles a planificar los pasos, gestionar el tiempo y recordar qué necesitan para continuar trabajando en clase.

- **Facilitar materiales o recursos cuando sea necesario:** siempre que sea posible, proporcionar materiales que puedan enriquecer su proyecto, respetando las indicaciones del profesorado.
- **Valorar el proceso, no solo el resultado:** interesarse por lo que han descubierto, las dificultades que han encontrado, las decisiones que han tomado y cómo ha evolucionado su proyecto.
- **Animarles a explicar lo que están haciendo:** pedirles que cuenten qué están investigando, por qué lo han elegido y qué han aprendido hasta el momento.
- **Dar espacio para probar y equivocarse:** no buscar que el proyecto salga perfecto a la primera; los errores, cambios de idea y nuevas preguntas forman parte del proceso.
- **Cuidar que el trabajo siga siendo suyo:** las familias pueden acompañar, preguntar, ofrecer recursos y ayudar a organizar, pero **la investigación, las decisiones y la creación deben ser del alumnado.**

La propuesta que tanto docentes como familias debemos tener presente en las Genius Hours, es: **acompañar no significa dar respuestas: significa ayudarles a hacerse mejores preguntas.**