

CREACIÓN DE LA MASCOTA ESCOLAR C.P.R. ADERSA 1

A comienzos de curso, en una de las reuniones conjuntas en la que exponíamos las líneas de trabajo de los distintos planes y programas en los que participa el centro, tanto el Programa ECOESCUELA, como desde la Biblioteca escolar, vimos la necesidad de buscar una mascota que representase al centro educativo. Desde el principio, tuvimos claro que debía ser el alumnado quien diseñase dicha mascota. Para ello elaboramos unas bases del concurso y lanzamos la campaña “Se Busca Mascota”. Repartimos el formato de participación entre todo el alumnado y se explicaron brevemente las bases, dándole la oportunidad de realizar el trabajo en casa en colaboración con las familias. Junto a ello hicimos una campaña de difusión en las distintas sedes del colegio así como en las redes sociales.



Cartel de la campaña

BASES PARA EL CONCURSO DE LA MASCOTA DEL COLEGIO ADERSA 1

(Castaño de Robledo, Fuenteheridos y Valdelarco)

- El concurso consiste en diseñar una MASCOTA para el centro. La mascota debe tener motivos relacionados tanto con la literatura o la lectura, así como con el respeto y concienciación hacia el medioambiente, vinculando ello a los dos programas educativos que se establecen como eje en el actual curso, "Ecoescuela" y "Biblioteca escolar".
- La técnica a emplear para el diseño de la mascota es LIBRE (pintura, colores, programa informático...) y debe presentarse en A4.
- La mascota debe ser identificada con un nombre.
- Podrá participar TODO el alumnado del centro (desde Ed. Infantil hasta E.S.O.).
- En la presentación de los trabajos no se especificará el nombre del autor/a, en su lugar el tutor o tutora, al recibir el trabajo le pondrá un código que debe empezar por el nombre de su unidad (por ejemplo V2 si es una de la unidades de Valdelarco) seguido por un número de dos cifras que responderá al orden en el que ha sido entregado. De esta forma el niño o la niña de tres años (de Ed. Infantil) de Fuenteheridos que haya entregado su trabajo en primer lugar tendrá como código el siguiente: **F101**. El tutor o tutora en una hoja aparte especificará el nombre del alumnado que se corresponde con el código. El jurado no verá en ningún momento el nombre de los autores de los trabajos.
- El proceso de selección tendrá **dos fases**: En la primera, se elegirán dos dibujos por cada tutoría y en la última fase el jurado seleccionará la mascota ganadora entre las elegidas previamente.
- El plazo de entrega de los trabajos irá desde el 10 de noviembre hasta el 30 de noviembre a las 12h.
- El autor/a ganador/a será premiado con un lote de libros adecuado a su edad.
- La mascota ganadora será la imagen del centro junto a su logotipo y estará presente en las distintas instalaciones del mismo en las tres sedes.
- Todos los trabajos presentados serán expuestos en el centro.

¡GRACIAS POR PARTICIPAR!

Bases del concurso

La participación en el concurso fue muy importante, recibándose más de 50 propuestas. Se distribuyeron en la sala de profesores para hacer una votación conjunta. Las propuestas no estaban identificadas por el nombre del participante, sino por un código que garantizaba el anonimato. La votación destacó a 5 mascotas como las más votadas, con una diferencia de votos mínimas entre unas y otras. Optamos por hacer un envío de las 5 propuestas finalistas a través

del grupo del claustro, para que éste decidiera cuál debía ser la ganadora. Al compartir las propuestas más votadas nos dimos cuenta de que cuatro de ellas eran copias claras de dibujos que podíamos encontrar por Internet, por lo que respetamos la postal que previamente había salido más votada, que era la única original. Se trataba de una Castaña, un elemento que identificaba perfectamente a las tres poblaciones de nuestro centro y estaba muy vinculada a las tradiciones etnográficas y culturales de los mismos.



Exposición de las propuestas en la sala de profesores



Momento de la votación



Propuestas más votadas

Dado que la propuesta ganadora no venía identificada con un nombre y queríamos presentarla a la comunidad escolar de una manera diferente, aprovechamos la celebración del Día de la lectura en Andalucía para darla a conocer y crear un cuento colectivo que le otorgase un nombre y una historia que la representase. Se diseñó una dinámica de trabajo por la que todo el alumnado del centro, repartido en los distintos ciclos, se distribuía las distintas partes del cuento, debiendo superar un reto literario previamente para tener acceso al cuento colectivo que estábamos creando. El resultado del trabajo de ese día fue el nombre CASTALIBRO y una historia que se maqueterá y encuadernará para repartirla entre la comunidad escolar.



Momentos de la creación del cuento colectivo



EN TIEMPOS DE MAR
CASTAÑA VIVIA CASTALIBRO



Castalibro era un buen amigo y le encantaba reciclar. De pronto Castalibro se dio cuenta de que el pueblo era castañero. De pronto

CASTALIBRO es gordita,

Es dura y redonda. No tiene nariz,
ni nariz, habla castañero, se viste con casaca
ras que se llaman castañera.

Es alegre, ayuda a la gente y

es amable.

Le gusta jugar, la naturaleza,

la, el cine, la lectura y reciclar.



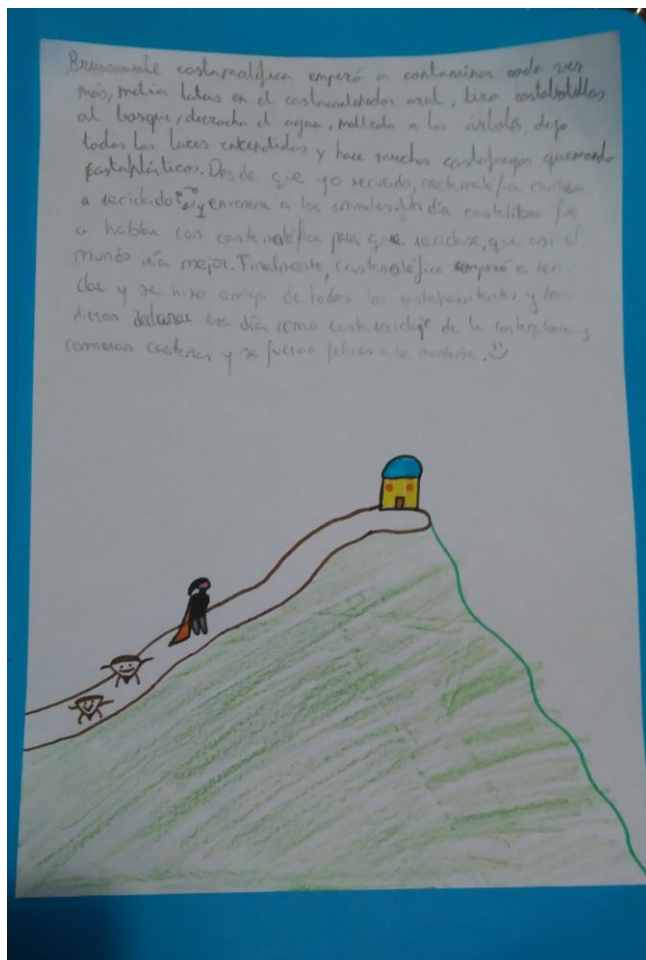
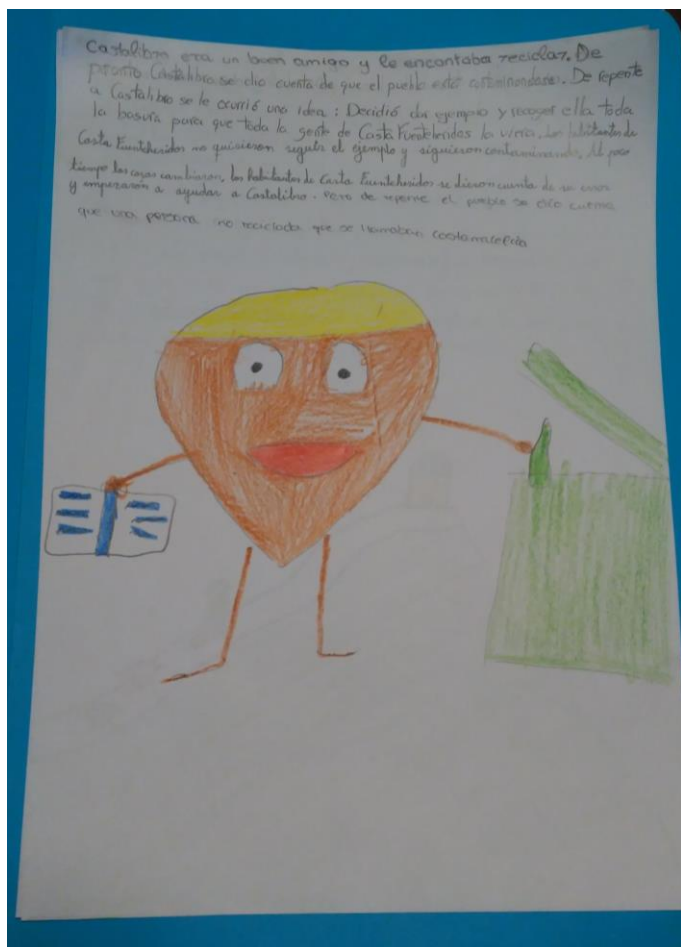
Castalibro vive en Castaplaneta, un
pueblo castaño de Castañero. Los paisajes de
Castaplaneta son montañas y ríos de agua.
El pueblo de Castalibro se llama Castañero, sus
casas son enormes castaños llenos de libros.

Castalibro vive en la calle librofuerza, una
calle llena de letras y coloridas
plantas. Su casa tiene una bonita vista de
luz y flores.

A Castalibro le gusta ir a la biblioteca para leer
libros de aventura y además recicla todos los residuos
que genera en su casa.

El lugar de nuestra postal es la hermosa
tranquilidad y alegría.





Resultado del cuento creado



Acto de entrega del premio a la ganadora