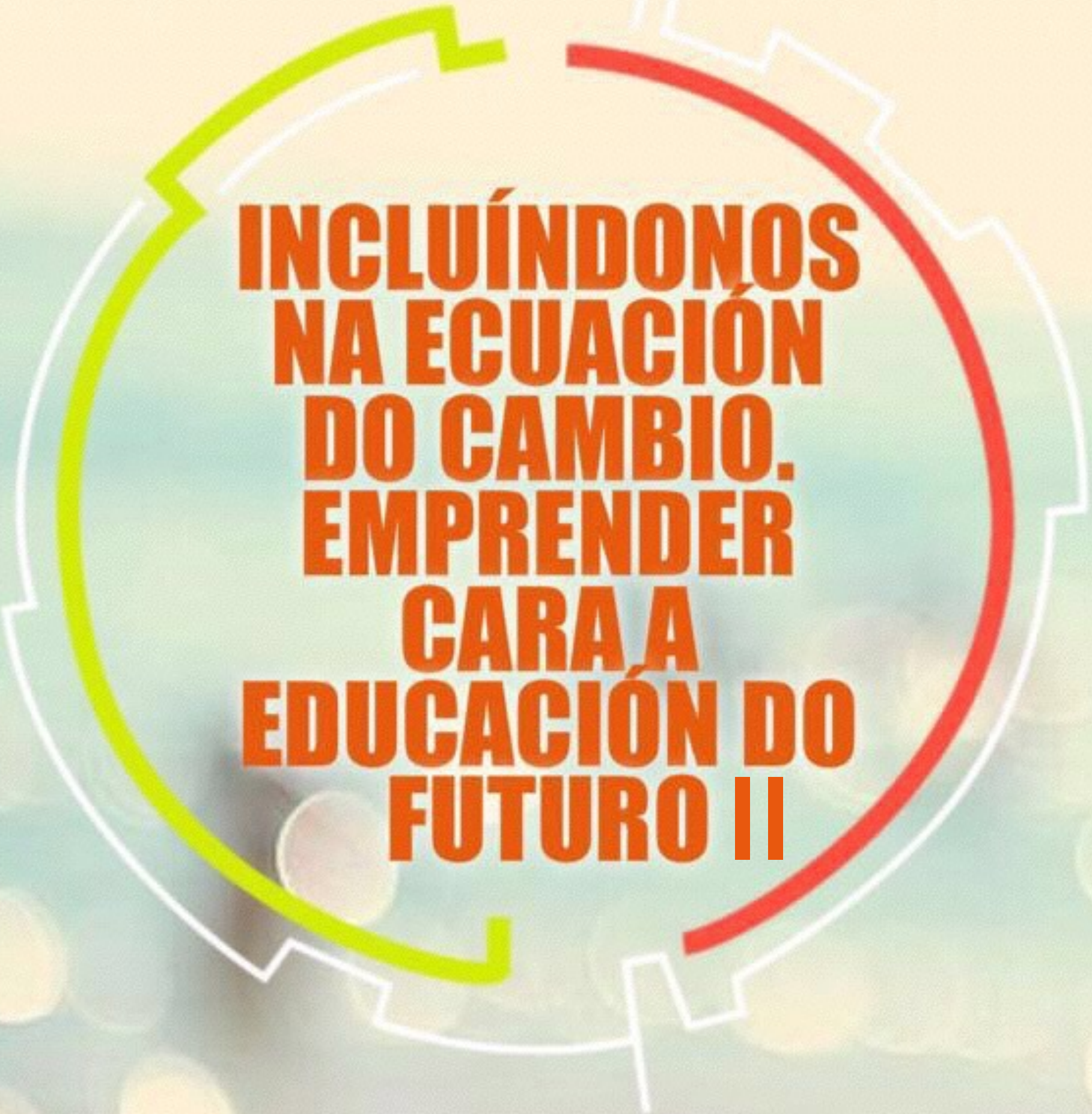


A person in silhouette is shown from the back, holding a hula hoop with both hands. The background is a warm sunset or sunrise over a body of water with hills in the distance. A large, stylized gear graphic is overlaid on the image, with a green line on the left and a red line on the right. The text is centered within the gear.

**INCLUÍNDONOS
NA ECUACIÓN DO
CAMBIO.
EMPRENDER PARA
A EDUCACIÓN DO
FUTURO II**

A graphic featuring two interlocking gears, one light green and one red, with a white circular arrow pointing clockwise around them. The background is a soft-focus bokeh of light green and yellow circles.

**INCLUÍNDONOS
NA ECUACIÓN
DO CAMBIO.
EMPRENDER
CARA A
EDUCACIÓN DO
FUTURO II**

**INCLUINDONOS NA ECUACIÓN DO CAMBIO.
EMPRENDER CARA A EDUCACIÓN DO FUTURO II**

GRUPO TRABAJO (CPR CERVANTES, LUGO)

20H

**4H
DOCENCIA**

**10 H
TRABAJO GRUPO**

**2 SESIÓN
(2 HORAS)**

**5 SESIÓN
(2 HORAS)**

6H TRABAJO NON PRESENCIAL

2 SESIONES DOCENCIA (4H)

**CONTEXTO E
INTRODUCCIÓN Á
FORMACIÓN. MARCOS
TEÓRICOS E MODELOS.
MODELO SEM**

**VISUALIZACIÓN E
CULTURA DE
PENSAMIENTO.
INTEGRACIÓN
CURRICULAR E
LEXISLACIÓN**

**INTRODUCCIÓN Á
FORMACIÓN.
MODELO
SEM.VISUALIZACIÓN E
CULTURA DE
PENSAMIENTO.
INTEGRACIÓN
CURRICULAR E
LEXISLACIÓN**

?

5 SESIONES TRABAJO GRUPO (10H)

CPI RAMÓN PIÑEIRO

**ORGANIZACIÓN
PROXECTO 1.
OUT OF EDEN**

INTEGRACIÓN CURRICULAR

CPR CERVANTES

**POSTA EN COMÚN.
ELABORACIÓN MATERIAL AULA
VIRTUAL E MEMORIA.**

ORGANIZACIÓN PROXECTO 2

Talent Challenge, profesores
honoríficos...

MATERIAL DIFUSIÓN.

COMPETENCIAS CLAVE.

Vídeo, textos, artículos, fotografía,
esquemas, infografías...

Evaluación competencias, rúbricas.

www.competenciasclave.net

Aula virtual, CFR Lugo, L1606046

www.edu.xunta.gal/centros/cfrlugo

Proxectos desenvolvidos no marco da formación

Proxectos levados a cabo polos membros da formación nos seus centros e aulas correspondentes aplicando o material elaborado e os contidos da formación.

-  Memoria, valoración de resultados e síntesis de proxectos
-  Proyecto Out of Eden Learn. CPI Ramón Piñeiro
-  Proyecto XX=XY. Departamento Orientación. CPI Ramón Piñeiro
-  Vídeo proyecto XX=XY. Departamento Orientación. CPI Ramón Piñeiro.
-  Proyecto "Sexo, luego existo". Departamento Orientación. CPI Ramón Piñeiro
-  Proyecto #FotoConClase. CPI Ramón Piñeiro
-  Proyecto "Mi corazón". CPI Ramón Piñeiro
-  Plataforma emprendedora Talent Challenge. CPI Ramón Piñeiro
-  Outros Proxectos. CPI Ramón Piñeiro
-  Proxecto "CORPUS CHRISTI: PARA NÓS, MÁIS CA UNHA TRADICIÓN". Colexio Plurilingüe San José-FEC
-  Proxecto "As emocións". CEIP Paradela.
-  Anexo Proxecto "As emocións". Currículo de segundo de infantil modificado con nomenclaturas.
-  Proxecto "Sentimos", CPR Cervantes



MATERIAL ELABORADO

-  Táboa de integración curricular de proxecto
-  Táboa para planificación e integración curricular de proxecto, Departamento de Orientación
-  Táboa integración curricular de proxecto Educación Infantil
-  Plantilla rúbrica
-  Plantilla rúbrica Educación Infantil
-  Web www.competenciasclave.net. Sonia González Varela y Laura Parro de la Fuente.
-  Web www.orientainnova.es. Laura Parro de la Fuente
-  Web "Incluindonos na ecuación do cambio. Emprender cara a educación do futuro". Sonia González Varela

Táboa de contidos

1 Introducción y Objetivos

2 Integración curricular de proyecto

2.1 Síntesis integración curricular

2.2 - 2º EP, Tutoría

2.3 - 2º EP, Inglés

2.4 - 3º ESO, Educación Plástica, Visual y Audiovisual

2.5 - 3º ESO, Valores Éticos

2.6 - 4º ESO, Educación Plástica, Visual y Audiovisual

3 Síntesis de acciones y materiales elaborados

4 Resultados, propuestas de continuidad y mejora

Proyecto Out of Eden Learn. CPI Ramón Piñeiro

1 Introducción y Objetivos

Out of Eden Learn es una comunidad de aprendizaje diseñada para acompañar el viaje de Paul Salopek, un periodista de Harvard Graduate School of Education.



Supported by National Geographic
and the Knight Foundation
outofedenwalk.com



An initiative of Project Zero
Harvard Graduate School of Education
learn.outofedenwalk.com

Greetings Families,

My name is Paul Salopek and I'm a journalist. I'm currently walking around the world following the pathways of our ancient human ancestors. My project is called the [Out of Eden Walk](#).

With support from their teacher, your child is joining me on this walk by participating in a very special learning community called Out of Eden Learn. I welcome you to follow along with us.

I set off on my journey in January 2013 from Herto Bouri in Ethiopia. Accompanied by a series of local guides, I have so far [walked across 12 countries](#), through contrasting landscapes and climates including uninhabited stretches of wilderness, through pockets of political turmoil and tension as well as through many peaceful communities.



While the journey hasn't always been easy, [my experience of walking the world has so far been overwhelmingly positive and invigorating](#). In many ways, there is nothing more natural – or human – than taking a long walk.

PROYECTO

"Out of Eden Learn"

Carmen Romero

EI	1	2	3	CN	CS	LCL	LGL	MAT	ING	EA	EF	VSC	1EP	2EP	3EP	4EP	5EP	6EP
				X	X	X	X		X	X				X				
LCL	LGL	ING	GH	MAT	BYG	FYQ	1 ESO 2 ESO 3 ESO 4 ESO						1BACH	2BACH				
													X	X				
ECO	LAT	IAEE	CAAP	TEC	MOEAC	MOEAP												
FR	CLA	CCI	MUS	EPVA	EF	REL	VET	FILO	TIC									
				X			X											

DESCRIPCION

PUNTO DE ENTRADA

PROF ALUM

RECURSOS

OBJETIVOS	CONTENIDOS	CRITERIOS EVAL	ESTANDARES	PESO	CCL	CMCT	CD	CAA	CSC	CSIEE	CCEC
a, b, c, e, m, l, o	B12, B13, B17 B31, B33	B11, B12 B31, B32	CNB11, CNB12 CNB31, CNB32	3							
a, b, c, h, o, e	B15 B22 B24	B12 B23 B26	CSB12 CSB23 CSB26	3							
a, b, c, d, i, m	B13 B14 B16 B31	B13 B14 B16 B31	LCB13 LCB14 LCB16 LCB31	4							
b, d, e, i, a, c, e, o	B12 B13 B15	B12 B13 B15	LGB12 LGB13, LGB134 LGB155	4							
f, i, e, o	B17 B18 B22	B13 B22	EPB131 EPB222	3							

CCL	CMCT	CD	CAA	CSC	CSIEE	CCEC	TOTAL
8	4	3	2	3	0	2	22
36%	18%	14%	9%	14%	0%	9%	100%

OBSERVACIONES

ACTIVIDADES TIPO I	ACTIVIDADES TIPO II				ACTIVIDADES TIPO III
	EJERCICIOS	ACTIVIDADES	TAREAS ESTRATEGICAS	TAREAS CREATIVAS	
				Debera un mapa de onde vive (RET-1) CRET-2	Publica o debaixo de onde vive ATIII-1 Publica o texto no que se apresenta ATIII-2
				CRET-1 Passa pelo seu entorno e toca foto do que ele gosta CRET-2	ATIII-1 ATIII-2 Publica as fotos e o texto ATIII-3 Publica a sua historia ATIII-4
	E1		Escreve um texto no que se apresenta CRIT-1		Publica o texto de apresentacao ATIII-1
	Fala e escreve a um adulto para que ele conte uma historia ou um recorde E1		CRIT-1		ATIII-1
				CRET-1 CRET-2	ATIII-1

OBSERVACIÓN	PORTAFOLIO	PORTAFOLIO	PORTAFOLIO	PRODUCTO	OBSERVACIÓN
	CARPETA				

INSTRUMENTOS EVALUACIÓN

PROYECTO

Art of Eden Learn

PROFESOR

Marta Ventura

DESCRIPCIÓN

Interacción na comunidade dixital de aprendizaxe "Out of Eden Learn". Colaboración coa librería de 2º (Lamea) e coa secundaria (Sousa)

Incluíndonos na ecuación do cambio. Emprender cara á educación do futuro

EI	1	2	3	CN	CS	LCL	LGL	MAT	ING	EA	EF	VSC	1EP	2EP	3EP	4EP	5EP	6EP	PUNTO DE ENTRADA
									X					X					PROF X ALUM OTR
LCL	LGL	ING	GH	MAT	BYG	FYQ	1 ESO 2 ESO 3 ESO 4 ESO						1BACH	2BACH	DT.O				BIBLIO
																			E.DIRT
ECO	LAT	IAEE	CAAP	TEC	MOEAC	MOEAP													
FR	CLA	CCI	MUS	EPVA	EF	REL	VET	FLO	TIC										

OBJETIVOS	CONTENIDOS	CRITERIOS EVAL	ESTANDARES	C / P	RVL CON	PESO	ACTIVIDADES TIPO I							ACTIVIDADES TIPO II				ACTIVIDADES TIPO III			
							CCL	CMCT	CD	CAA	CSC	CSIEE	CCEC	EJERCICIOS	ACTIVIDADES	TAREAS ESTRATEGICAS	TAREAS CREATIVAS				
a b c d e f g h i	B2.1	92.3	PLEB 2.3 Amosa unha actitude de escucha atenta												Lea e escriba listaxes na plataforma para inspirarse		Facer unha entrevista e preguntar por historia/lenda/tradición do lugar.	Expresar unhas conclusións a partir do material recollido	Publicación na plataforma e no mural de "competencia integradora"		
		82.5	PLEB 2.5 Amosa unha actitude positiva cara á aprendizaxe dunha LE.																		
B3.1	B3.2	83.1	PLEB 3.1 Comprende palabras e frases simples en textos moi sinxelos.															Debuxar mapa do vecindario onde un vive	Publicación na plataforma e no mural		
		83.3	PLEB 3.3 Fai hipóteses sobre o tema dun texto elemental.																		
B4.1	B4.2	84.1	PLEB 4.1 Escríbe palabras relacionadas coa súa imaxe e vida cotiá.											Dar peso polo banio, pelo, afeite...			Facer fotos daquilo que reinterpretamos	Publicación na plataforma			
		84.2	PLEB 4.2 Escríbe pequenos diálogos ou narracións moi sinxelas.																		
B1.1	B1.2	81.2	PLEB 1.2 Comprende vocabulario básico.											Registrarse na plataforma "Out of Eden Learn"	Presentarse a un amigo		Interactuar con outros (facer comentarios ou darlle a "gustame")				
		85.2	PLEB 1.3 Comprende preguntas básicas.																		
				85.2	PLEB 5.2 Reconece e aplica fórmulas básicas de relación social.																
B5.1	B5.2	85.1	PLEB 5.1 Identifica aspectos básicos da vida.											Buscar unha foto e información do lugar a visitar	Pensar nun lugar que se quere visitar e dar razóns		Publicación na plataforma				
		85.2	PLEB 5.3 Reconece preguntas e respostas.																		
		85.3	PLEB 5.4 Diferencia xéneros de despedidas.																		
		85.4	PLEB 5.5 Identifica, asocia e menciona.																		
B5.5	B5.8	85.5	PLEB 5.5 Identifica, asocia e menciona.																		
		85.8	PLEB 5.8 Expresa e identifica o que lle..																		
H. ANALÍTICAS: Toma de decisións. Pensamento crítico. Investigación. Resolución de problemas.							H. INTER-INTR / PERSONALES: Cooperación. Gestión emocional. Ciudadano local. Ciudadano do mundo. Liderazgo.							H. EJECUTIVAS: Iniciativa. Planificación. Perseverancia. Supervisar. Autoregulación. Productividade.							
PROCESAMIENTO INFORMACIÓN: Comprensión y manejo de información y medios. Ciudadano digital. Comprensión y uso de tecnoloxías de la información y la comunicación.							CAPACIDADES DE CAMBIO Y APRENDIZAJE														
							CCL	CMCT	CD	CAA	CSC	CSIEE	CCEC	TOTAL							
							12	0	0	3	5	0	0	20							
							60%	0%	0%	15%	25%	0%	0%	100%							
							Observación							Portfolio dixital		Rúbrica Produto					
							Diano do mestre							Lista de computación		Rúbrica pensamento creativo					

PROYECTO 3
Out of Eden Learn
PROFESOR

Sonia González Varela
Marcos Ventura

EI	1	2	3	CN	CS	LCL	LGL	MAT	ING	EA	EF	VSC	1EP	2EP	3EP	4EP	5EP	6EP
LCL	LGL	ING	GH	MAT	BYG	FYQ							1 ESO	2 ESO	3 ESO	4 ESO	1BACH	2BACH
ECO	LAT	IAEE	CAAP	TEC	MOEAC	MOEAP												
FR	CLA	CCI	MUS	EPVA	EF	REL	VET	FILO	TIC									

DESCRIPCIÓN

Out of Eden Learn es una comunidad de aprendizaje diseñada para acompañar el viaje de Paul Salopek. Se trata de una iniciativa de Project Zero, Harvard Graduate School of Education. Conectados con escuelas de todo el mundo a través de una plataforma digital exploraremos nuestro vecindario, investigaremos temas contemporáneos globales y reflexionaremos como los individuos encajan en un contexto geográfico e histórico. A través de un aprendizaje significativo y profundo los estudiantes desarrollan su interés por el mundo, y se convierten en ciudadanos globales informados, pensadores y activos.

PUNTO DE ENTRADA

PROF ☒ ALUM ☐

This project came about through an invitation from a member of the Project Zero team. Having presented the project in our school and seeing the interest of students and teachers to realize it, we decided to organize a small group of work including the school counselor and some primary and secondary teachers from different areas. We decided to participate in the English modality since two of the teachers involved were of this subject.

RECURSOS

Computer classroom. Individual and small groups. Sessions 1	Computer classroom. Individual work. Work after school Sessions 4	Computer classroom. Small groups Sessions 4	Computer classroom and art classroom. Cooperative small groups, mixing students from secondary with primary Sessions 3	Art classroom. Individual work. Work after school Sessions 5	Computer classroom. Small groups, mixing students from secondary with primary Sessions 3
---	---	---	--	--	--

OBJETIVOS	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES	EVL CON	PESO	CCL	CMCT	CD	CAA	CSC	CSIEE	CCEC
*b *c *e *g *n	*B1.5. *B1.6. *B1.7.	*B1.3.	EPVAB1.3.1. Cofeece e elixe os materiais máis axeitados para a realización de proxectos artísticos. EPVAB1.3.2. Utiliza con propiedade os materiais e os procedementos máis idóneos para representar e expresarse en relación ás linguaxes gráfico-	CONSTANTES	2º	1/3						
*a *c *d *e *h	*B1.2. *B1.5. *B1.6. *B1.7.	*B1.1. *B1.2.	EPVAB1.1.1. Realiza composicións artísticas seleccionando e utilizando os elementos da linguaxe plástica e visual. EPVAB1.2.1. Aplica as leis de composición, creando esquemas de movementos e ritmos, empregando os materiais e as técnicas con	PROGRESIVOS	2º	3/10						
*e *b *c *d *f *h	*B4.5. B3.1. B3.2. B3.3. B3.4.	*B4.2. *B3.1.	• EPVAB4.2.3. Collect and read press images and analyse their purposes • EPVAB4.2.2. Analyze and make photographs, taking into account aesthetic criteria. • EPVAB3.1.2. Observe and analyses the objects of the surroundings in their aesthetic aspect, of functionality and of utility, using the visual and verbal language. • EPVAB3.1.1. Know the elements and purposes of visual communication			6						
*a *c *d *f *g *h *i	*B3.1. B3.2. B3.3. B3.4. B3.10 B3.5. B4.1. B4.3.	*B3.2. *B3.3. *B4.1. *B4.2.	• EPVAB3.3.4. Use the new technologies of information and communication to carry out its own artistic projects of design. • EPVAB3.2.1. Identify and classifies objects according to family or branch of design. • EPVAB4.1.1. Analyse the types of plan that appear in cinematographic films, valuing its expressive factors. • EPVAB4.2.1. See cinematographic films in which he identifies and analyzes plans, anulations and camera movements			3						
*b *c *e *g *h *i *j	*B1.8. B1.9. B1.10.	*B1.4. *B1.5. *B3.3.	• EPVAB1.4.1. Understand the process of artistic creation and its phases, and applies it to the production of personal and group projects. • EPVAB1.5.1. Explain, using a suitable language, the process of creating an artistic work, and analyzes the supports, materials and graphic-plastic techniques that constitute the image, as well as its compositional elements. • EPVAB3.3.5. Plan the steps in the accomplishment of artistic projects and respects or realized by companions and companions.			3						

ANALYTIC SKILLS: Decision making, Critical thinking, Investigation, Problem solving.
INTER-INTRA/PERSONAL SKILLS: Cooperation, Emotional management, Local citizen, Global citizen, Leadership
EXECUTIVE SKILLS: Initiative, Planification, Perserve, Supervise, Self-regulation, Productivity.
INFORMATION PROCESSING: Understanding and handling information and media, Digital citizen, Understanding and handling technologies of the information and communication
CAPACITY FOR CHANGE AND LEARNING: Prediction, Innovation, Flexibility, Learn to learn, Creative thinking.

CCL	CMCT	CD	CAA	CSC	CSIEE	CCEC	TOTAL
1	0	6	0	0	10	10	27
4%	0%	22%	0%	0%	37%	37%	100%

ACTIVIDADES TIPO I	ACTIVIDADES TIPO II				ACTIVIDADES TIPO III
	EJERCICIOS	ACTIVIDADES	TAREAS ESTRATEGICAS	TAREAS CREATIVAS	
			CRIT-1: Write a text presenting yourself CRIT-2 (CRET-1): Write a true story to go with your map	CRET-1: Sketch a map of your neighbourhood	
				CRET-1	
ATI-2: Explore Paul Salopek's journey and get inspired	E-3 (E-4): Read and look the material proposed and get inspired E-5 (CRET-3): Listen and look the materials proposed and get inspired		CRIT-4(CRET-2): Write a story for the photos CRIT-6: Listening and writing a neighborhood story.	CRET-2: Take a neighborhood walk and take photos of things that catch your attention. CRET-3: Document the every day and take photos of things that you use to do	
ATI-1: Explore de digital platform, the technics requirements, the elements and the community guidelines	E-1: Enter the digital platform and create a new account E-3 (CRET-2): Explore and watch Paul's videos to get inspired E-2 (CRET-1): Explore and watch Paul's videos to get inspired				
	E-4: Talk and listen to an adult of your area. Ask the person for a story or memory. E-4 (E-4): Write the highlights of your conversation	A-1 (CRET-1): Help and supervise your group partners to make the activity A-2 (CRET-2): Help and supervise your group partners to make the activity A-3 (E-4): Help and supervise your group partners to make the activity A-4 (CRET-3): Help and supervise your group partners to make the activity	CRIT-3 (CRET-1): Choose two maps and write a comment following a thinking routine CRIT-4 (CRET-2): Interact with your partners and write a comment using a thinking routine CRIT-5 (CRET-3): Interact with your partners and write a comment using a thinking routine		ATI-1 (CRIT-1): Post the text of presentation ATI-2 (CRET-1): Post the sketch of the map with the text ATI-3(CRET-2): Post the photos with the text ATI-4 (E-4): Post your story ATI-5 (CRET-3): Post your presentation ATI-6 (CRIT-6): Post story
••OBSERVATION	••OBSERVATION	••OBSERVATION		PRODUCT	••OBSERVATION
Teacher notebook	Checklist	Teacher notebook	Critical Thinking Rubric	Creative Thinking Rubric	Checklist

INSTRUMENTOS EVALUACIÓN
OBSERVACIONES

Páginas web

www.competenciasclave.net



www.orientainnova.es



6 HORAS TRABAJO NON PRESENCIAL

MATERIAL DIFUSIÓN.

COMPETENCIAS CLAVE.

Vídeo, textos, artículos, fotografía, esquemas, infografías...

Evaluación competencias, rúbricas.

www.competenciasclave.net

PROXECTO

- Prensa escola
-



**INCLUÍNDONOS
NA ECUACIÓN
DO CAMBIO.
EMPRENDER
CARA A
EDUCACIÓN DO
FUTURO II**

"INCLUÍNDONOS NA ECUACIÓN DO CAMBIO. EMPRENDER CARA A EDUCACIÓN DO FUTURO II"

SESIÓN DOCENCIA SONIA GONZÁLEZ VARELA

Sesión	Data aproximada	Docencia	Título	Obxectivos e descripción	Contidos	Competencias	Material entregado	Docencia horas
1	Novembro	Sonia González Varela	PARTE I: - Incluíndonos na ecuación do cambio. Emprender cara a a educación do futuro II. - Metodoloxía SEM e Visible Thinking.	- Realizar unha introducción á formación e contexto. - Coñecer as claves das metodoloxías activas e analizar as tendencias educativas a nivel mundial. - Establecer marcos educativos e metodolóxicos adecuados para a educación do SXXI.	- Contexto da formación e resultados da edición I. - Aprendizaxe para a vida, a educación como ferramenta para o cambio e o desenvolvemento social. - Características e definición da educación e a escola do século XXI. - Claves das metodoloxías activas. - Modelo de Enriquecemento Escolar, SEM. Exemplos e material de aplicación. Claves para adaptación do SEM á realidade de cada profesor e centro. Motivación do alumnado. Diferencia entre tarefa e proxecto . Atención a diversidade. - Visible Thinking. Cultura de pensamento e claves para a súa implementación. Rutinas de pensamento e protocolos. Exemplos de aplicación.	Competencias de Aula. Competencias de centro. Competencias de comunidade educativa Competencias de cambio Especialista na súa materia	- Presentación en formato dixital da sesión. - Suxerencias para implementación de cultura de pensamento. - Esquema habilidades para o SXXI. - Exemplos de rutinas de pensamento. - Táboa de planificación curricular de proxecto deseñado na primeira edición da formación. - Plantilla para rúbrica (deseñada na primeira edición da formación) e exemplo de rúbrica. - Taxonomía de aprendizaxe aplicada a ABP, SEM e Visible Thinking.	2
			PARTE II: Integración curricular e avaliación. Competencias Clave, SEM e Visible Thinking.	- Coñecer as accións e niveis principais de integración curricular tendo en conta a ABP, modelo SEM e Visible Thinking. - Coñecer métodos de avaliación e seguimento. - Coñecer estratexias para o cálculo de niveis competenciais.	- Repaso de conceptos. - Accións de integración e niveis de concreción. - Táboa de planificación curricular de proxecto. - Avaliación e seguimento de alumnos. Exemplos. - Cálculo de niveis competenciais. Exemplos. - Programación de aula e programación didáctica. - Indicadores de avaliación. Rúbricas.			



MUNDO

A EDUCACIÓN DO SXXI

¿CARA ONDE SE DIRIXE A EDUCACIÓN?

**“SE UN NON SABE A QUE PORTO SE DIRIXE, NINGÚN
VENTO É FAVORABLE”. SÉNECA**

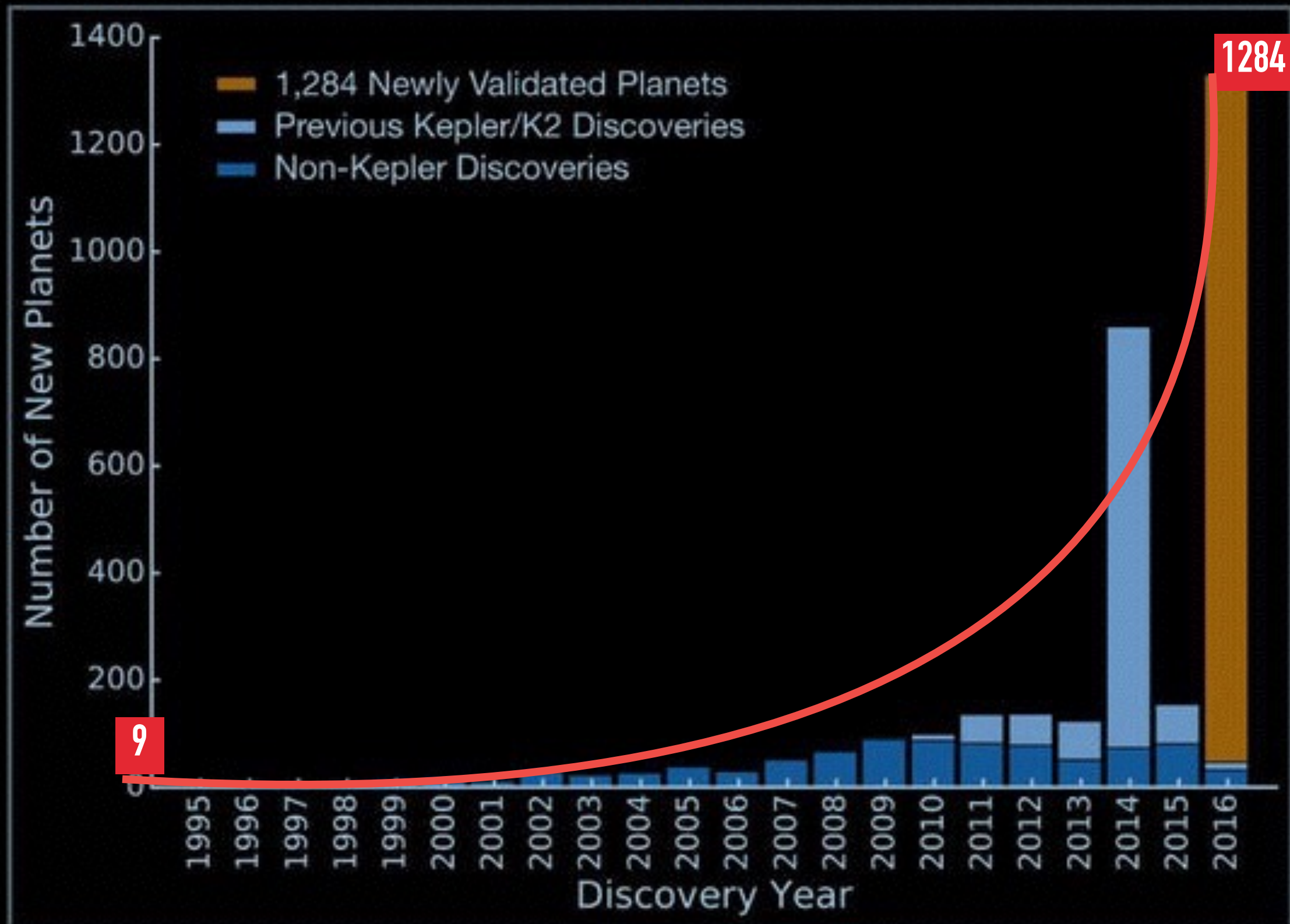




Man_O'War_Batalla_naval_por_John_Blanche

Exoplanet Discoveries Through the Years

As of May 10, 2016



antes de emp
taller

hace 15 días
planetas con

me hizo grac
que hubiera p
hubiera conta
cuando todo

1 The accelerating pace of change ...

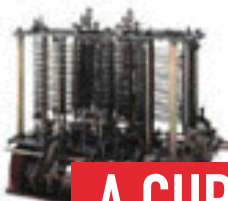


2 ... and exponential growth in computing power ...

Computer technology, shown here climbing dramatically by powers of 10, is now progressing more each hour than it did in its entire first 90 years

COMPUTER RANKINGS

By calculations per second per \$1,000



Analytical engine
Never fully built, Charles Babbage's invention was designed to solve



Colossus
The electronic computer, with 1,500 vacuum tubes, helped the British crack German codes during WW II

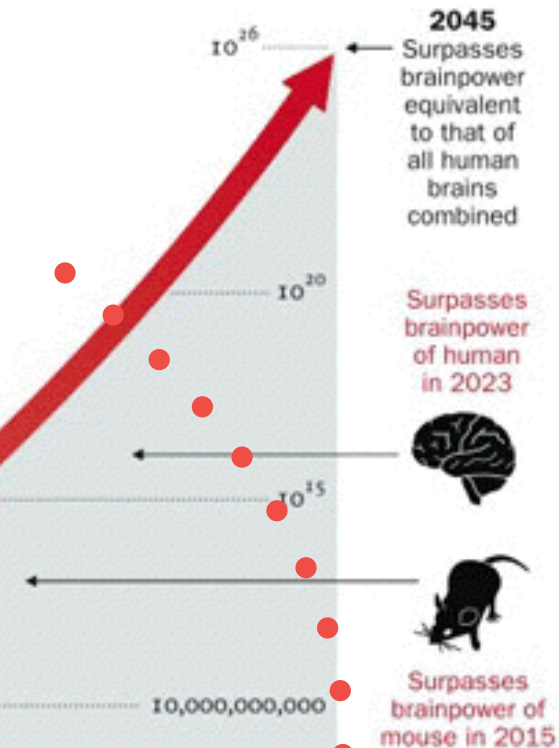


UNIVAC I
The first commercially marketed computer, used to tabulate the U.S. Census, occupied 943 cu. ft.



Apple II
At a price of \$1,298, the compact machine was one of the first massively popular personal computers

3 ... will lead to the Singularity



A CURVA DE CRECIMENTO DA TECNOLOGIA HOJE EN DÍA INCREMENTASE MÁIS NUNHA SOA HORA QUE O QUE SE INCREMENTOU NOS SEUS PRIMEIROS 90 ANOS DE EXISTENCIA

2045
PUNTO ZERO:
A INTELIXENCIA ARTIFICIAL SOBREPASARÁ A TODA A HUMANA

Fuente: <http://www.manhattandigest.com/2013/12/09/singularity-dont-know-start-paying-attention/>

1 The accelerating pace of change ...



2 ... and exponential growth in computing power ...

Computer technology, shown here climbing dramatically by powers of 10, is now progressing more each hour than it did in its entire first 90 years

COMPUTER RANKINGS

By calculations per second per \$1,000



Analytical engine
Never fully built, Charles Babbage's invention was designed to solve computational and logical problems



Colossus
The electronic computer, with 1,500 vacuum tubes, helped the British crack German codes during WW II



UNIVAC I
The first commercially marketed computer, used to tabulate the U.S. Census, occupied 943 cu. ft.



Apple II
At a price of \$1,298, the compact machine was one of the first massively popular personal computers

3 ... will lead to the Singularity

2016-2030 REALIDAD VIRTUAL
REALIDAD AUMENTADA
BIOMETRÍA

2007-2010 MÓVIL Y TABLETA

1999 PIZARRA INTERACTIVA

1996 INTERNET

1985 LA CALCULADORA

1981 EL ORDENADOR PERSONAL

1972 SCANTRON

1930 PROYECTOR Y BOLI

1890 LA PIZARRA

1920 LA RADIO

1870 LA LINTERNA MÁGICA

1650 LA TABLILLA



2045
Surpasses brainpower equivalent to that of all human brains combined

Surpasses brainpower of human in 2023

Surpasses brainpower of mouse in 2015

1900 1920 1940 1960 1980 2000 2011 2020 2045

LAYS → VACUUM TUBES → TRANSISTORS → INTEGRATED CIRCUITS →

ANTROPOCENO

- ▶ A terra está cambiando aceleradamente pola actividade humana
- ▶ Cambio climático
- ▶ Bombas atómicas, aparición isótopos radioactivos, anos 40-50
- ▶ Desaparición de especies
- ▶ Residuos e restos das construcións
- ▶ Cambios na composición da atmósfera, emisións de dióxido de carbono





**¿CÓMO CONECTAMOS ESTE
MUNDO COA ESCOLA?**

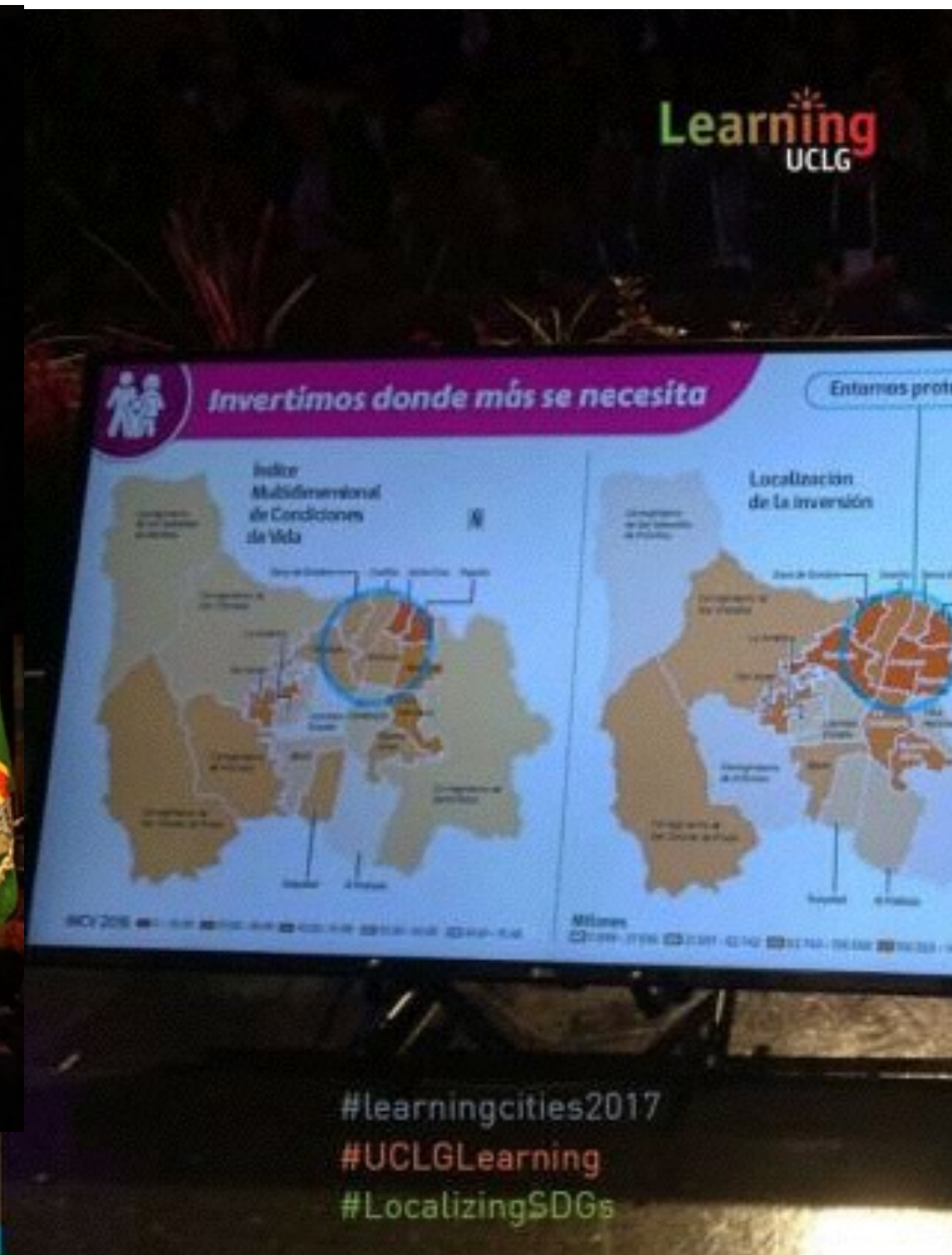


UNESCO

17 OBXECTIVOS PARA UN DESENVOLVEMENTO GLOBAL SOSTIBLE



CONFERENCIA UNESCO “LEARNING CITIES” CORK, 2017



The Sustainable Development Goal 4 targets:

☞ *Ensure inclusive and equitable quality education and promote lifelong learning opportunities for all.* ☞

7 OBJETIVOS / SEVEN OUTCOME TARGETS



4.1 Educación **gratuita**, **igualitaria** y de **calidad** encaminados a producir de aprendizaje relevantes e eficientes



4.2 By 2030, ensure that all girls and boys have access to quality early childhood development, care and pre-primary education so that they are ready for primary education



4.3 By 2030, ensure equal access for all women and men to affordable and quality technical, vocational and tertiary education, including university



4.4 Fomentar **habilidades relevantes**, incluidas **habilidades técnicas y vocacionales**, **capacidad de adaptación**, **de mejora continua de habilidades** y **de aprendizaje de nuevas**.



4.5 By 2030, eliminate gender disparities in education and ensure equal access to all levels of education and vocational training for the vulnerable, including persons with disabilities, indigenous peoples and children in vulnerable situations



4.6 By 2030, ensure that all youth and a substantial proportion of adults, both men and women, achieve literacy and numeracy



4.7 Adquirir habilidades para promocionar el desarrollo sostenible, estilos de vida sostenibles, derechos humanos, igualdad de género, promocionar la cultura de la paz y la no violencia, **ciudadanía global** y la **apreciación de la diversidad cultural**

THREE MEANS OF IMPLEMENTATION / 3 CAMPOS DE ACTUACIÓN



4.a **Entornos** de aprendizaje efectivos para todos



4.b Incrementar el número de becas...



4.c **Profesores cualificados**, que cooperen internacionalmente, en especial con los países menos desarrollados



UNIÓN EUROPEA

EDUCACIÓN DE CALIDADE PARA TODOS

RETOS

REFORMAS

CAMBIAR O MODO EN QUE
SE PRODUCE Á
APRENDIZAXE:

ESCOLAS MOSTRAN
DEFICIENCIAS...

DESENVOLVEMENTO DE
COMPETENCIAS

PROMOVER EQUIDADE E
XUSTIZA SOCIAL

RESPONDER MELLOR Á
REALIDADE DE CAMBIO
TECNOLÓXICO E DIXITAL

AS ESCOLAS DE CALIDADE ...

Promoven en todos os alumnos
a adquisición de todas as
compentecias clave, así como as
capacidades transversais como a
creatividade e o pensamento
crítico

Cooperativas

Más **inclusivas**

Teñen **visión integral da escola**:
mellor organización, dirección
eficaz, apoio ao profesorado...

Aprendizaxe conectada
coa vida real, baseada en
proxectos e problemas,
que demostre ser
relevante para a vida.

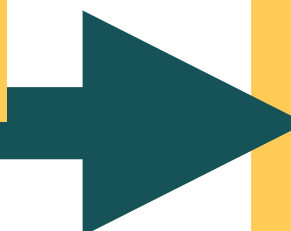
Utilizar adecuadamente
as tecnoloxías dixitais e
favorecer a innovación
nas escolas

Responder as
necesidades específicas
de todos os alumnos
(xénero, diversidade
cultural, necesidades
lingüísticas...)



METODOLOXÍA

CAMBIO



ORGANIZACIÓN ESCOLAR
CULTURA ESCOLAR
**COLABORACIÓN ENTRE DOCENTES
PARA A ABORDAXE CURRICULAR**
TRANSMISIÓN DE INFORMACIÓN
PRÁCTICAS DE TRABAJO
MÉTODOS DE ENSINANZA

BASADA COMPETENCIAS CLAVE

RESULTADOS DE APRENDIZAXE

Adquisición de competencias clave na etapa escolar favorecerán e servirán de cimento para a **aprendizaxe ao longo da vida**.



CAMBIO METODOLÓGICO

Planificación rigurosa (obxectivos, recursos, métodos, avaliación...)

ABP

Alumno activo e autónomo, responsable da súa aprendizaxe

Docente orientador, promotor e facilitador

Integrar novas metodoloxías coo o aprendizaxe cooperativo, por proxectos (ABP), estudio de casos, baseado en problemas... favorecen participación activa, experimentación e a motivación

ALUMNO

Despertar e manter a motivación

PROFESOR

Portfolio

Atender á diversidade e ao entorno

Coordinarase con outros docente, tarefas interdisciplinares, transversais e integradas

Diversidade de materiais e recursos (TIC)

ENTORNO

Diferentes contextos, dentro e fóra da aula. Situacións reais

DAVID PERKINS

EDUCAR PARA O DESCOÑECIDO



¿Que vale a pena aprender?

APRENDIZAXE SIGNIFICATIVO

Aprendizaxe que servirá para toda a vida e ao que realmente merece a pena dedicarlle esforzo

DEMOCRACIA VERDADEIRO E BO CIDADAN

SHALLOW THINKING/



CRITICAL THINKING/

5 HABILIDADES PARA A MENTE DO FUTURO, GARDNER



THE GOOD PROJECT

BO CIDADÁN

“Facer as cousas dunha nova maneira é fácil; chamámos a esto novidade. O desafiante é facer as cousas dun xeito novo que sexa aceptado por outros; chamamos a esto creatividade. O que é aínda máis desafiante é facer algo dun xeito novo que sexa ético e promova o avance da humanidade; a esto chamámolo un 'bo traballo' ”.

Howard Gardner

FLIPPED CLASSROOM

CLASE INVERTIDA

DAR LA VUELTA A LOS PROCESOS DE CLASE PARA DAR PROTAGONISMO A LOS ALUMNOS



- EXPLICAR
- DISEÑAR
- CORREGIR
- EVALUAR

GAMIFICACIÓN



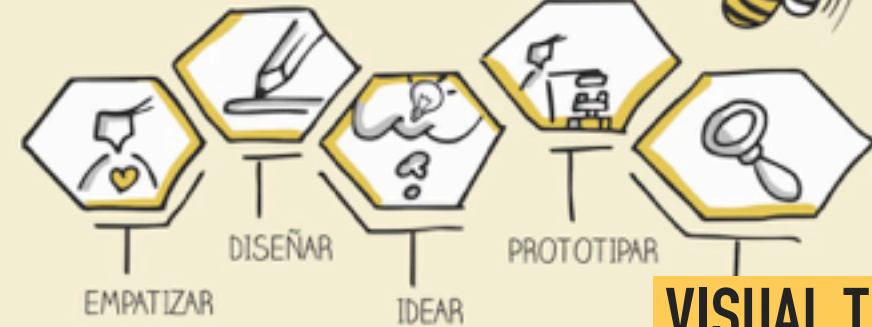
LLEVAR MECÁNICAS DE JUEGO A LAS CLASES: POSITIVOS, PREMIOS, NIVELES...

ABJ

INTRODUCIR
DIFERENTES JUEGOS EN CLASE

DESIGN THINKING

PENSAMIENTO DE DISEÑO



VISUAL THINKING

APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS



TRABAJAR HERRAMIENTAS PARA LA COMPRENSIÓN Y RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS. POTENCIAR EL PENSAMIENTO CRÍTICO A TRAVÉS DE PREGUNTAS ABIERTAS

TALLERES



ACTIVIDADES DINÁMICAS DE GRUPO CON POSTITS, ROTULADORES, HOJAS, PANELES... PARA BUSCAR IDEAS, PLANIFICAR, RESOLVER PROBLEMAS...

PENSAMIENTO VISUAL

INTRODUCIR EL DIBUJO EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PARA: COMUNICAR, ORGANIZAR, ENTENDER, MEMORIZAR, CREAR...



JUEGO DE ROL

ADOPTAR ROLES DIFERENTES ANTE SITUACIONES DE APARIENCIA REAL

METODOLOGÍAS ACTIVAS PARA EL S.XXI

Juan Villar

ABP

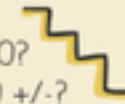


APRENDIZAJE BASADO EN EL PENSAMIENTO



TRABAJAR RUTINAS DE PENSAMIENTO: PARA TOMAR DECISIONES, CLASIFICAR, SECUENCIAR, ELEGIR, COMPROBAR FUENTES, GENERAR IDEAS, EVALUAR...

¿QUÉ HAS HECHO?
¿CÓMO LO HAS HECHO?
¿QUÉ TE HA COSTADO +/-?
¿PARA QUÉ LO USARÁS EN EL FUTURO?



APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS



DESARROLLAR PROYECTOS QUE DEN SOLUCIÓN A PROBLEMAS REALES. IDEAL PARA TRABAJAR POR COMPETENCIAS

- CONTEXTUALIZAR
- PROPONER UN RETO
- BUSCAR
- CREAR
- EVALUAR
- COMPARTIR

METODOLOGÍAS ACTIVAS



Sonia González Varela



El sueño de las TIC
produce monstruos

PPM 2007



Diego
2014



Marta
2015



Jordi
2016

A TENER EN CONTA EN TODO PROCESO DE INNOVACIÓN

**RIGUROSIDADE,
MARCO
PEDAGÓXICO E
METODOLOXICO**

SEN RUMBO

**APRENDIZAXE
E FORMACIÓN
PROFESIONAL**

**INCAPACIDADE E
ANSIEDADE**

SOSTIBLE

Obxectivos claros e adecuación a recursos, materiais e tempo dispoñibles

**CONFUSIÓN Y
SUPERACIÓN**

**INTEGRACIÓN
CURRICULAR**

PROSCRITO

**AVALIACIÓN
ADECUADA E
RESULTADOS**

FRACASO

COMUNIDADE

RESISTENCIA

**RESILENCIA E
TOLERANCIA AO ERRO**

FRUSTRACIÓN

profesores

- ▶ Todos os alumnos deben atopar o seu lugar na escola e ter a oportunidade de atopar e desenvolver os seus talentos

"Os alumnos saben decir cousas que fixeron pero non saben dicir que lles interesa ou lles gusta, en que son bos"

"Salvar a diferencia entre potencial e habilidade"

"Qué pasaría se recoñeceramos os talentos de todos os alumnos da nosa clase"

profesores



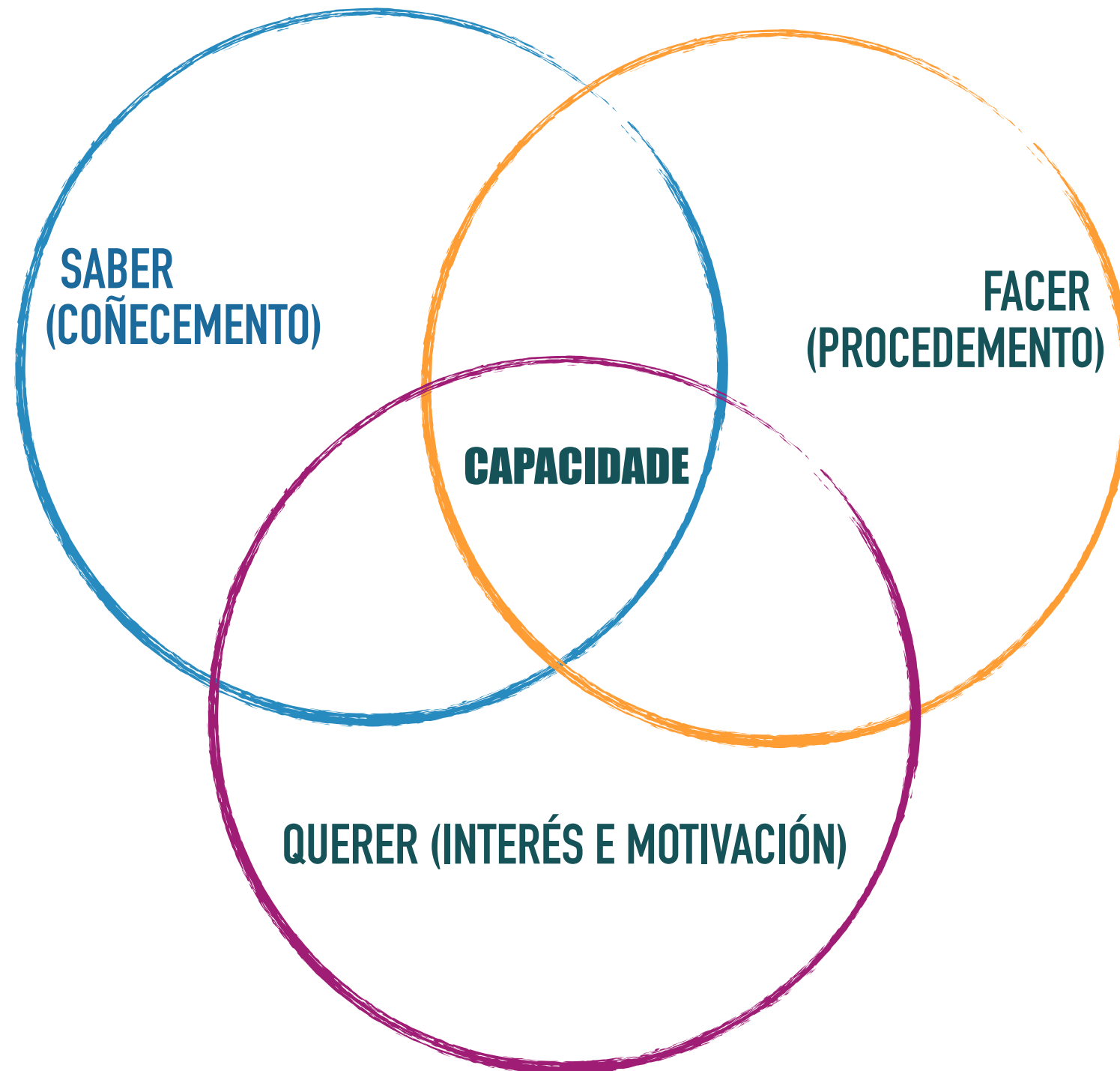
COMPETENCIAS CLAVE



Competencias clave:

Combinación de conocimientos, habilidades, actitudes, valores e emociones que activa á persoa para comprender e actuar ante situacións complexas da vida persoal, social e profesional.

COMPETENCIAS CLAVE

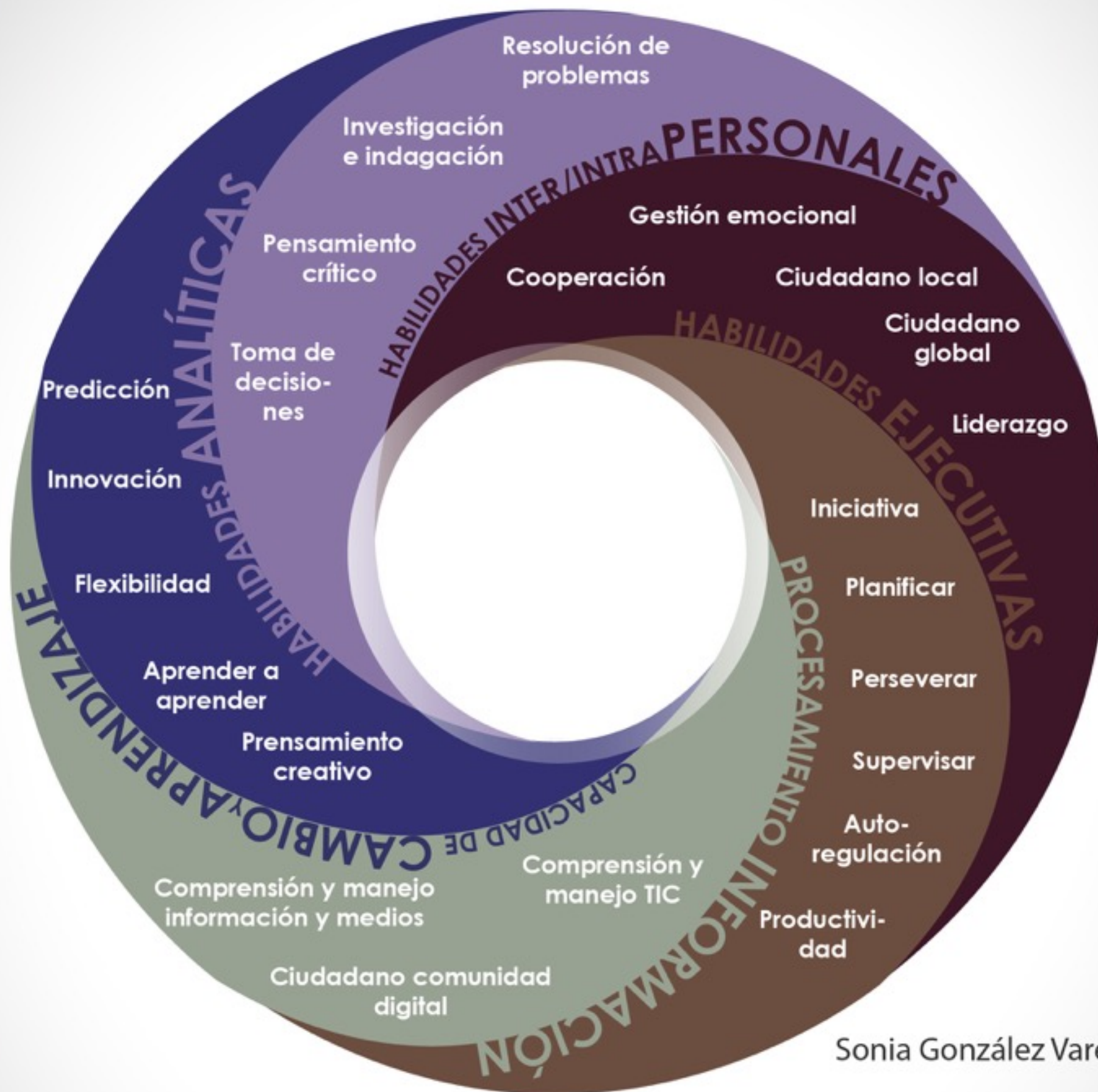


COMPETENCIAS CLAVE



**HABILIDADES
TRANSVERSAIS**

**HABILIDADES
PARA O S.XXI**



Sonia González Varela

www.competenciasclave.net

COÑECEMENTO COMPETENCIAL

COÑECEMENTO DECLARATIVO

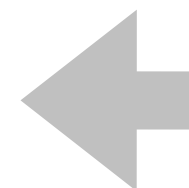
FEITOS, DATOS, CONCEPTOS, TEORÍAS... (SABER DECIR)

COÑECEMENTO PROCEDEMENTAL

PROCEDEMENTOS (SABER CÓMO FAZER E FAÇA)

COÑECEMENTO ACTITUDINAL

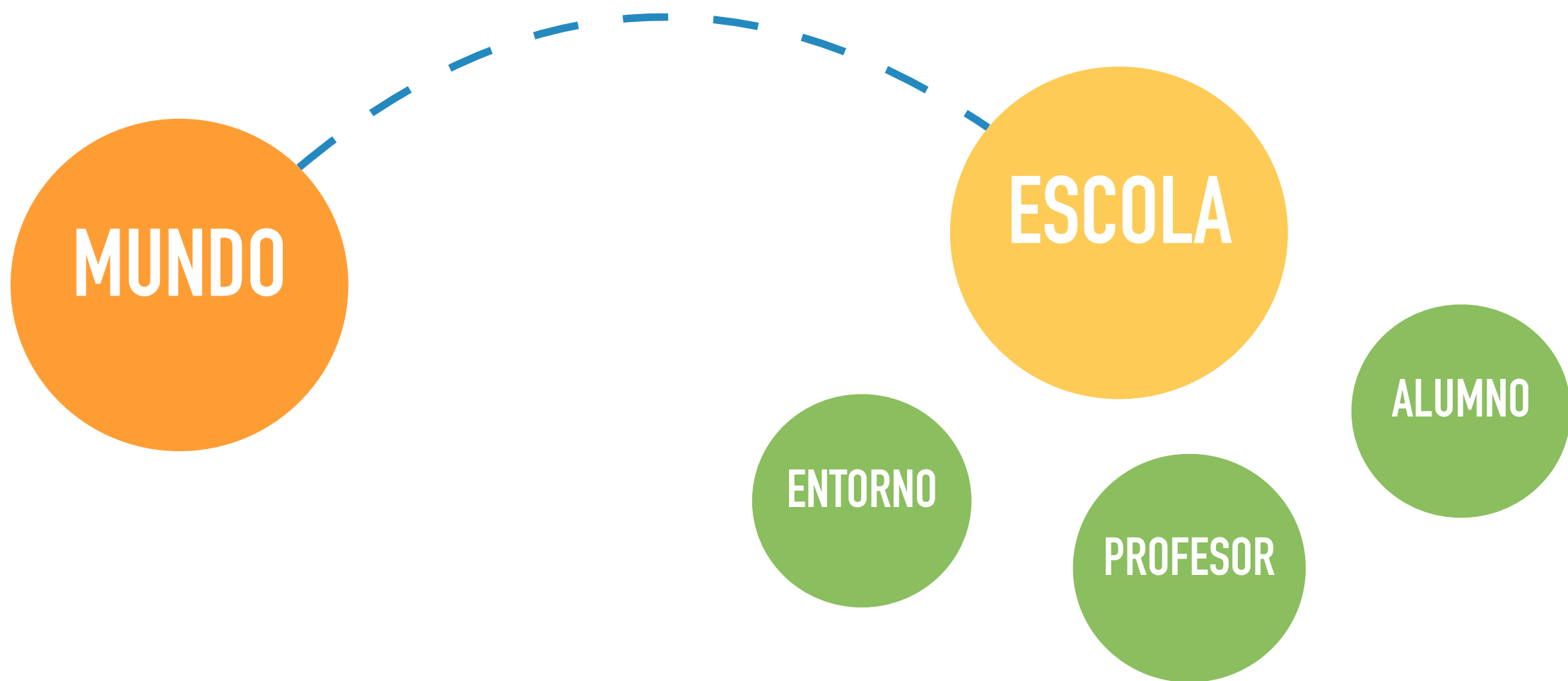
VALORES, ACTITUDES (SABER SER)



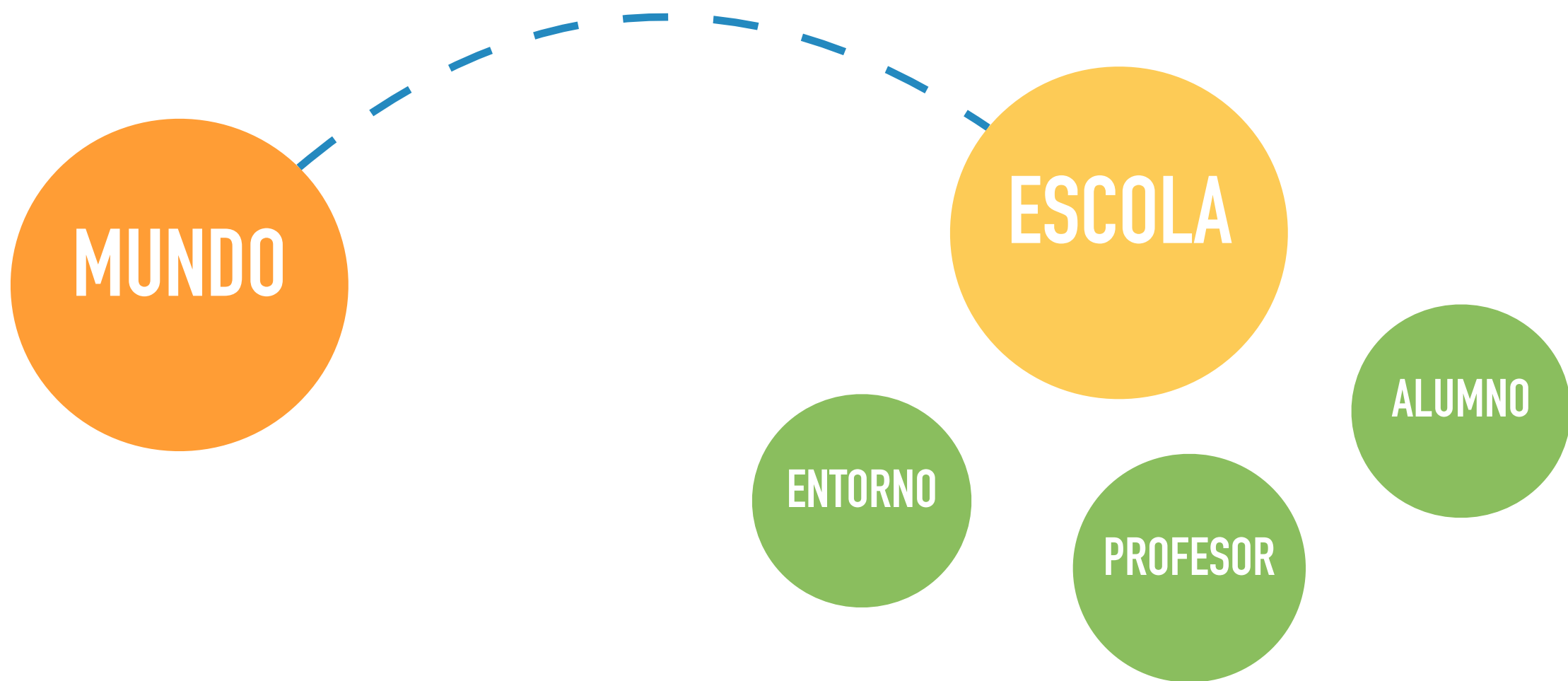
FERRAMENTAS

PARA O
DESENVOLVIMENTO
DE PROCESOS
COGNITIVOS E DE
APRENDIZAXE

A SUA APRENDIZAXE
VAI LIGADA AO SEU
USO (SABER FACER)



ESCOLA S.XXI



ESCOLA S.XXI

Sylvia's **SUPER-AWESOME** MAKER SHOW!

Sylvia's DIY webshow on everything cool and worth Making

[episodes](#)

[blog](#)

[press](#)

[contact](#)

[printables](#)

[shop](#)

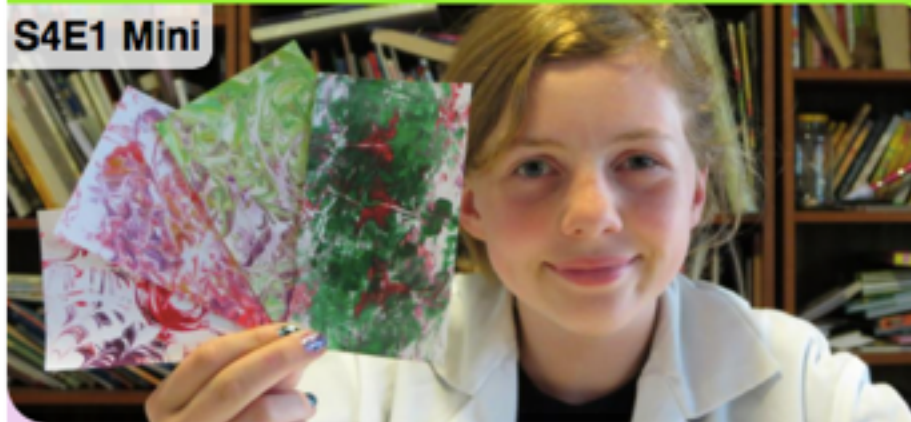
[\[book!\]](#)

[\[watercolorbot!\]](#)

Latest episode

3 PERFECT PAPERCRAFT PROJECTS

S4E1 Mini



On this episode we'll be taking a look at the incredibly popular craft that everyone is into! No,...

Thinking Lab News

RoboGames 2015 SASvlog!

Hey guys! Here's my second Vlog. It's all about Robogames 2015!



[READ THE REST >>](#)



BUY NOW FROM
amazon.com

<http://sylviaashow.com>

SUPER AWESOME SYLVIA

EL RUBIUS



elrubius ✓

@Rubiu5

Youtuber, Gaymer y Mammutter | Me gustan los gatos obesos y los limones

Madrid/Noruega

[youtube.com/elrubiusOMG](https://www.youtube.com/elrubiusOMG)

Se unió en octubre de 2011

Nació el 13 de febrero

2.723 fotos y videos



elrubiuswtf ✓

Seguir

el rubius WTF Este perfil es mas real que mis tetas. Madrid - Spain - Interstellar
www.youtube.com/elrubiusOMG

334 publicaciones

4,5mm seguidores

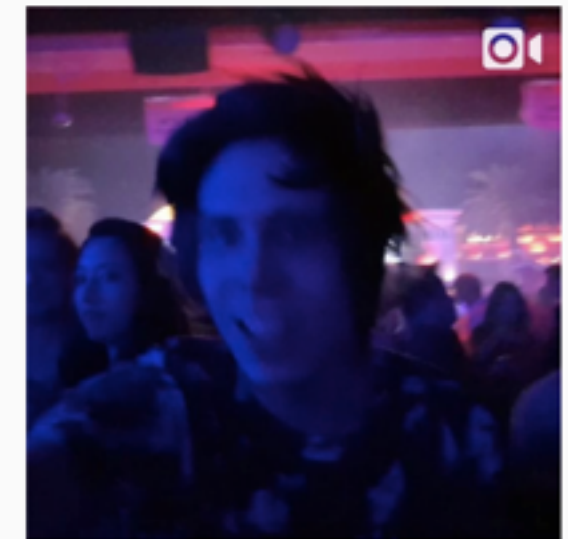
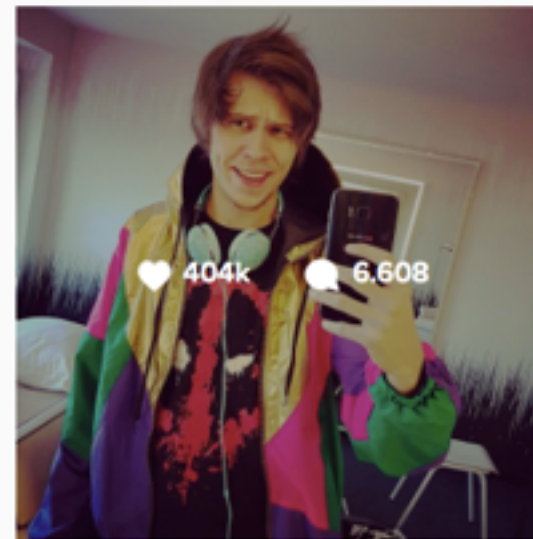
117 seguidos



21,8 K

657

7,56 M



Tweets

Tweets y respuestas

Multimedia

Tweet fijado



elrubius @Rubiu5 · 20 ago.

LIMONADA 🍹



1,4 M



1 M



elrubius @Rubiu5 · 18 h

El mes de Octubre de la agenda de Virtual Hero esta lleno de cosas que dan mal rollito para Halloween 🙈

EL RUBIUS

≡ TIME

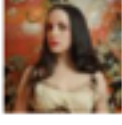
2016

LATEST MAGAZINE VIDEOS

2016

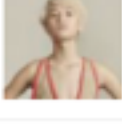
The Birdman of Rwanda

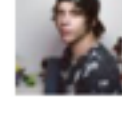
The Master of the Keys

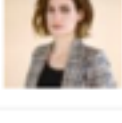
The Journalist Drawing the World

The Planet's Plaintiff

The Skater Turned Architect

The Mixmaster of Fashion

The Online Conquistador

The Voice of a Different Generation

The Truthteller in the Eye of

Next Generation Leaders

IN PARTNERSHIP WITH ROLEX

2015

2014

WORLD NEXT GENERATION LEADERS

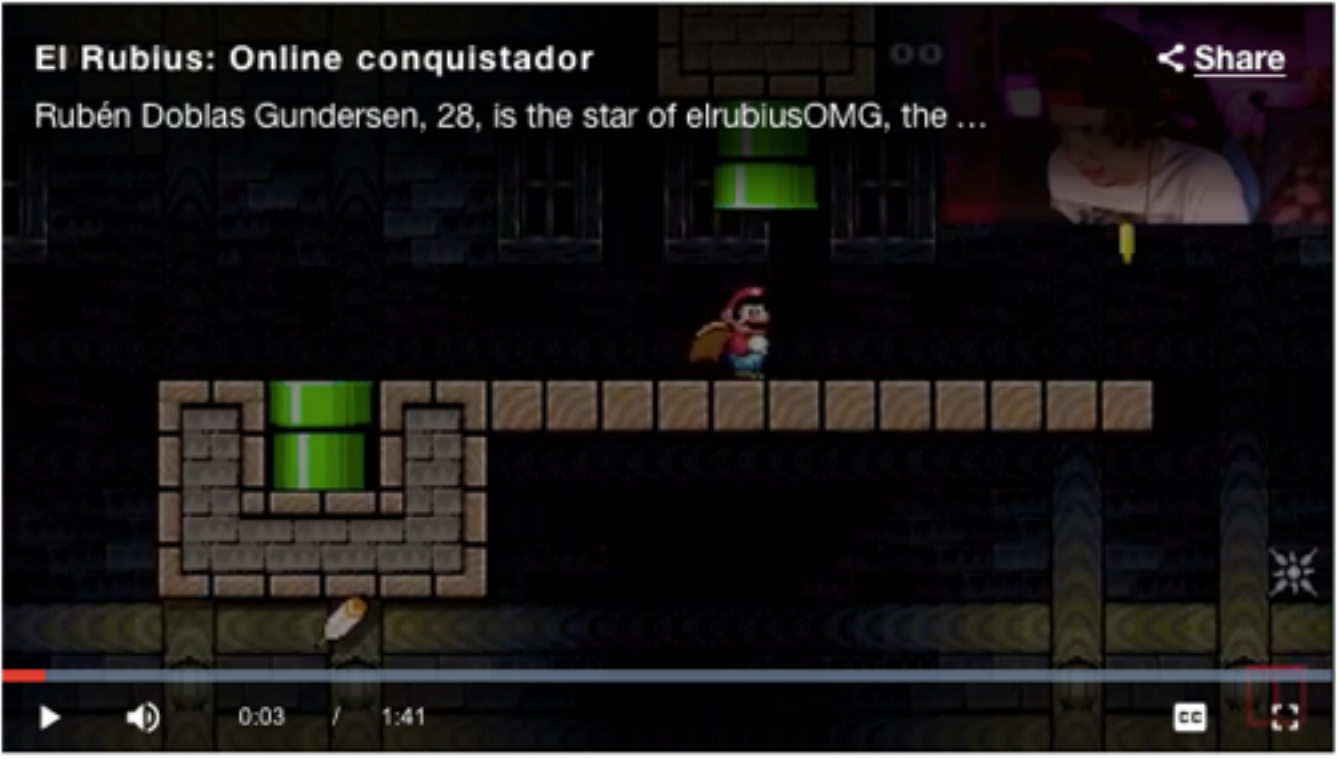
The Online Conquistador

Kate Samuelson @katesamuelson | Oct. 6, 2016

How Vlogger Rubén “El Rubius” Doblas Gundersen become a YouTube sensation

El Rubius: Online conquistador

Rubén Doblas Gundersen, 28, is the star of elrubiusOMG, the ...



[https://www.youtube.com/watch?](https://www.youtube.com/watch?v=73797vZfwWE)
[v=73797vZfwWE](https://www.youtube.com/watch?v=73797vZfwWE)

¿COMO É O ALUMNO DO SÉCULO XXI?

ALUMNOS AUTÓNOMOS

ENTUSIASMADOS

EFICIENTES E EFICACES

COOPERATIVOS

AUTO-ACTUALIZACIÓN,

NATIVOS DIXITAIS

Capaces de convertirse en
aquelos que queren ser

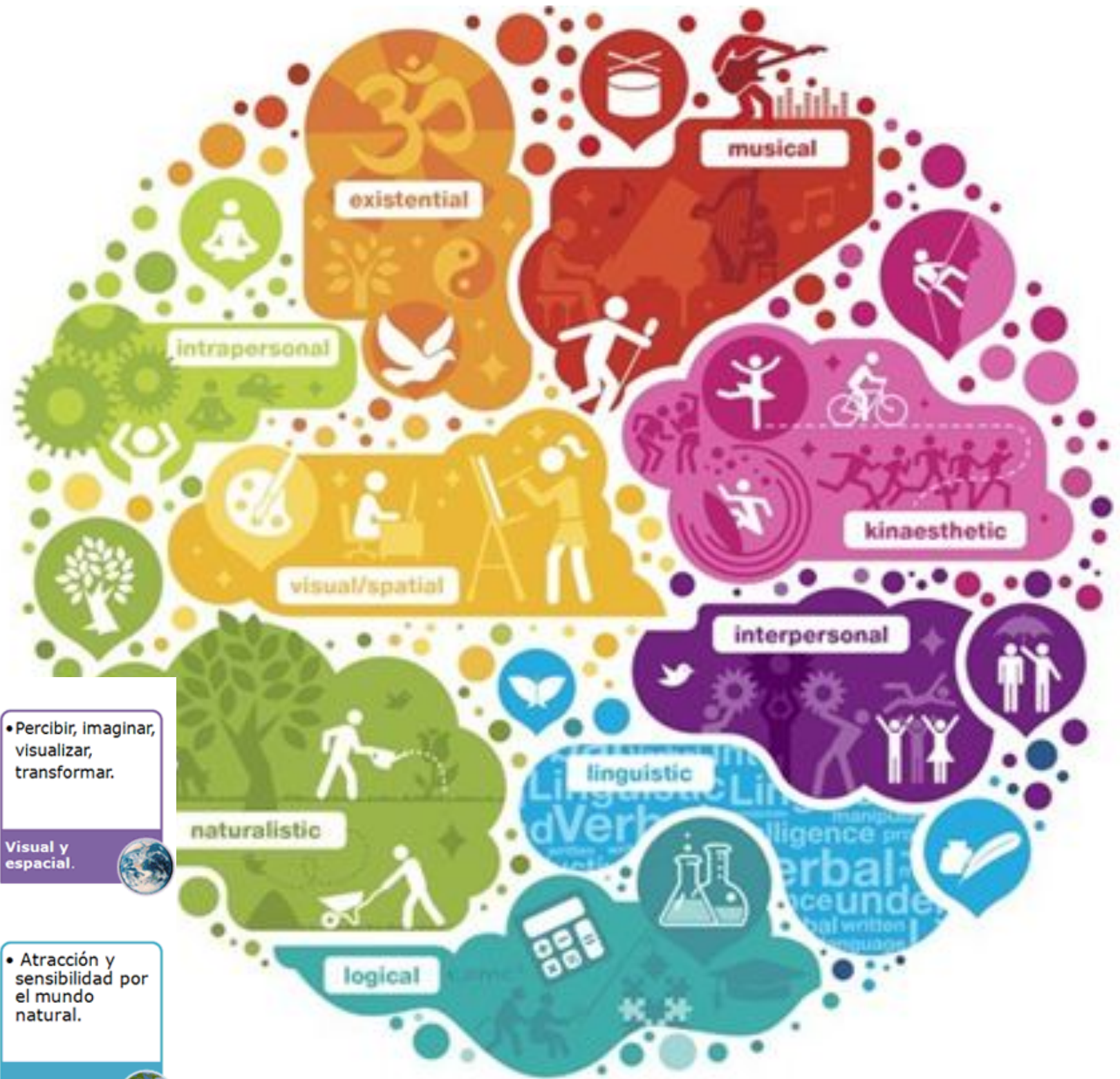
EMOCIONAIS

REFERENTES ÉTICOS E MORAIS

REFERENTES DE AUTORIDADE

INTERACCIÓN E COMPETENCIA GLOBAL

Inteligencias múltiples de Gardner



- Escribir, leer, contar cuentos o hacer crucigramas.

Lingüística.



- Resolución de problemas aritméticos, estrategia y experimentos.

Lógica-matemática.



- Deporte, baile, manualidades.

Corporal y quinésica.



- Percibir, imaginar, visualizar, transformar.

Visual y espacial.



- Identificar, reconocer, crear y reproducir sonidos-canciones.

Musical.



- Se comunican bien y son líderes en sus grupos.

Inter personal.



- Autoestima, automotivación; felicidad personal y social.

Intra personal.



- Atracción y sensibilidad por el mundo natural.

Naturalista.



- Escribir, leer, contar cuentos o hacer crucigramas.

Lingüística.



- Resolución de problemas aritméticos, estrategia y experimentos.

Lógica-matemática.



- Deporte, baile, manualidades.

Corporal y quinésica.



- Percibir, imaginar, visualizar, transformar.

Visual y espacial.



- Identificar, reconocer, crear y reproducir sonidos-canciones.

Musical.



- Se comunican bien y son líderes en sus grupos.

Inter personal.



- Autoestima, automotivación; felicidad personal y social.

Intra personal.



- Atracción y sensibilidad por el mundo natural.

Naturalista.



Frasier's Traits, Aptitudes, and Behaviors



Interests

Intense (sometimes unusual) interests.



Insight

Quickly grasps new concepts and makes connections; senses deeper meanings.



Motivation

Evidence of desire to learn.



Communication Skills

Highly expressive and effective use of words, numbers, and symbols.



Humor

Conveys and picks up on humor.



Reasoning

Logical approaches to figuring out solutions.



Memory

Large storehouse of information on school or non-school topics.



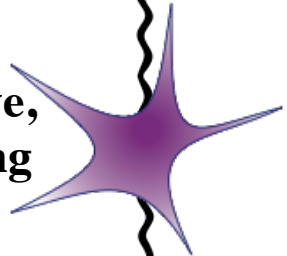
Inquiry

Questions, experiments, explores.



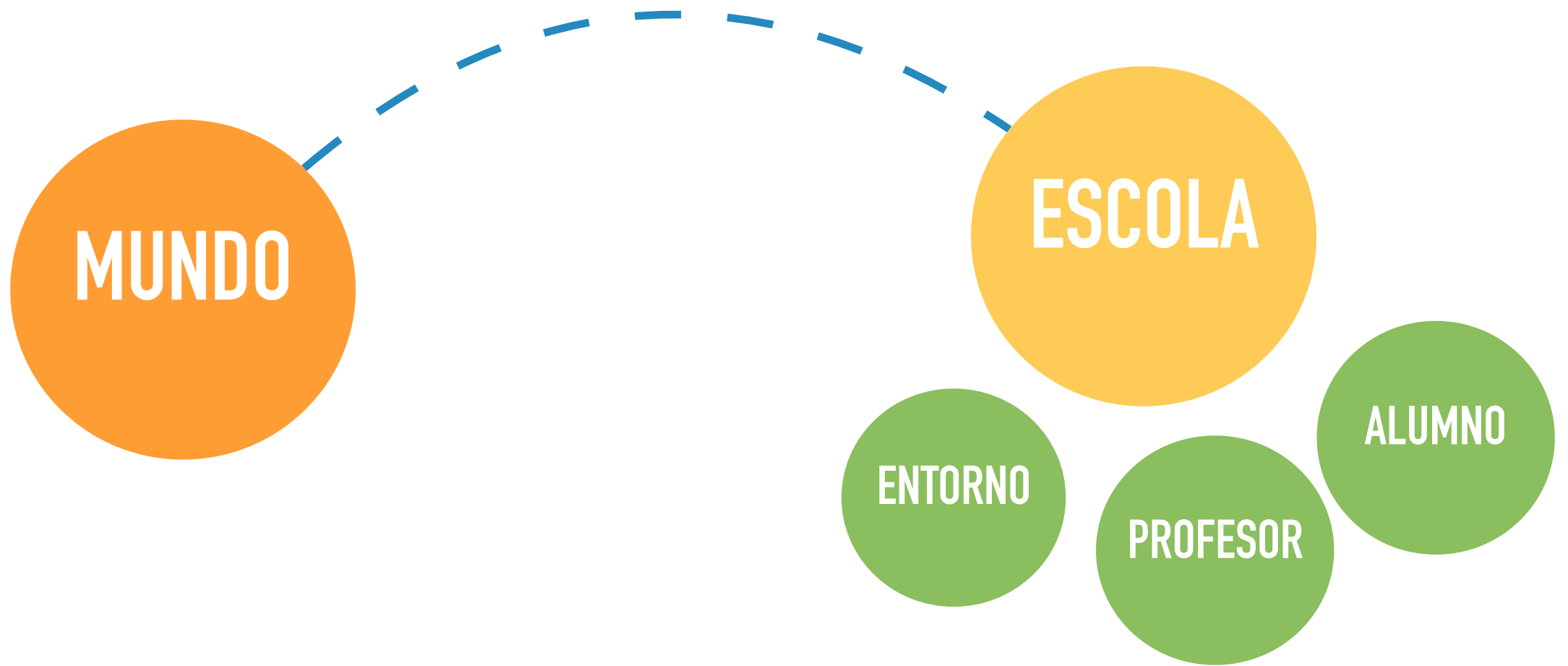
Imagination/ Creativity

Produces many ideas; highly original.



Problem-Solving Ability

Effective, often inventive, strategies for recognizing and solving problems.



ESCOLA S.XXI

O PAPEL DO PROFESOR NA ESCOLA

¿Cales son as funcións dun profesor?

¿No futuro será necesario un profesor na aula? ¿por que?

¿Que pode aportar un profesor? ¿para que é necesario?

1. Unha persoa do grupo escolle un detalle das imaxes e describe o que ve.

Outra persoa do grupo elabora e añade detalles sobre as observacións da primeira persoa

Unha terceira persoa amplía a información añadiendo aínda máis detalles.

Nesta primeira parte describe só o que podes ver sen interpretar ou xulgar.

2. Facede unha segunda ronda facendo interpretacións basadas nas observacións descritas. Nesta ronda intenta razoar coidadosamente sobre as observacións feitas de modo que os teus argumentos se sosteñan nas observacións.

PROFESOR S.XXI

FACILITA A APRENDIZAXE E A COLABORACIÓN

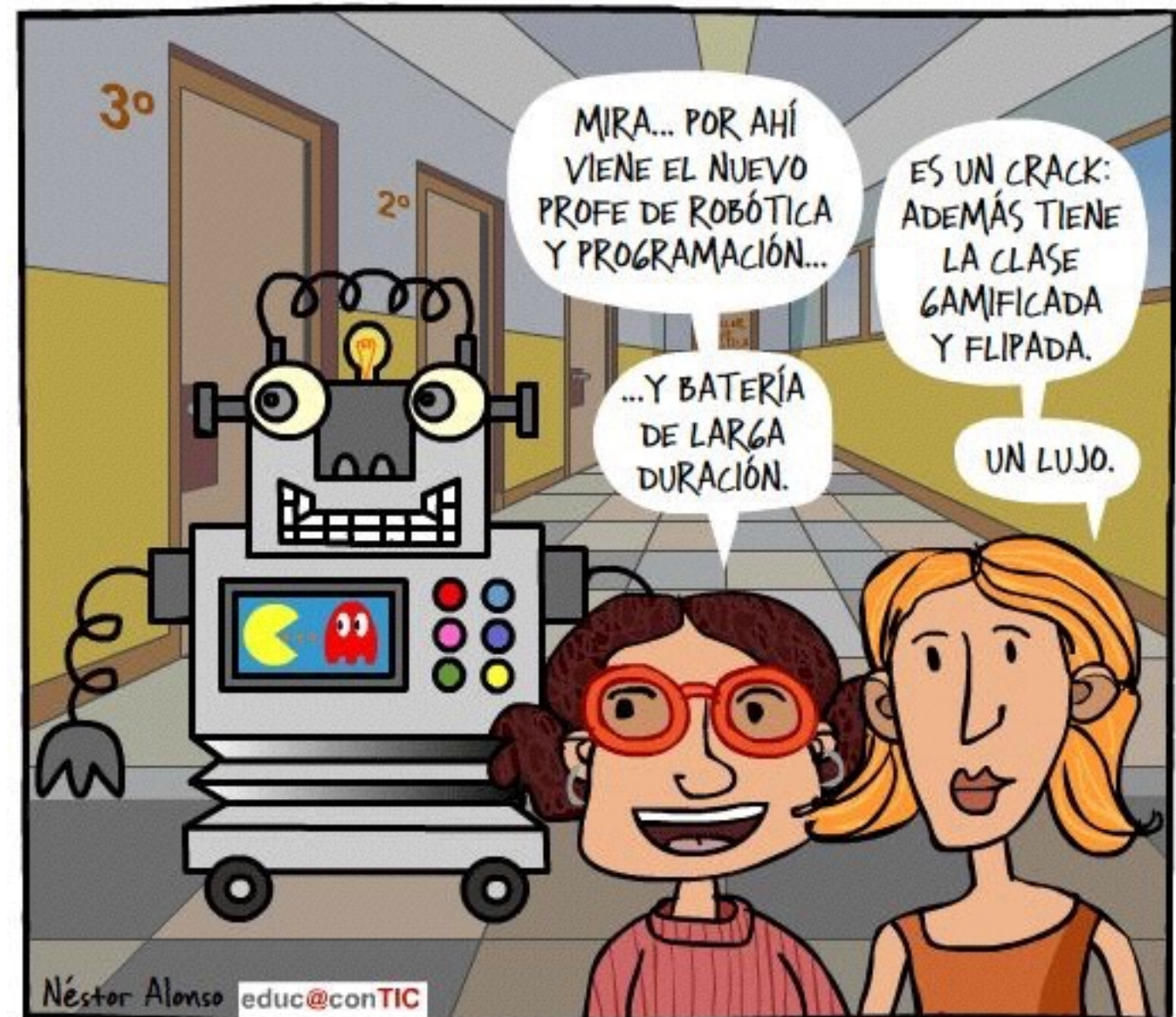
Planifica tarefas para animar aos estudantes a traballar xuntos de formas diferentes e da o soporte necesario para que o traballo flua

ANIMA E INSPIRA, FOMENTA A CO- INSPIRACIÓN

Ofrecen tarefas para que os alumnos se motiven e conecta aos alumnos entre eles

PROPICIA A CO-CRÍTICA

Proporciona estratexias e soporte para que os alumnos se den información, feedback útil e xeneroso

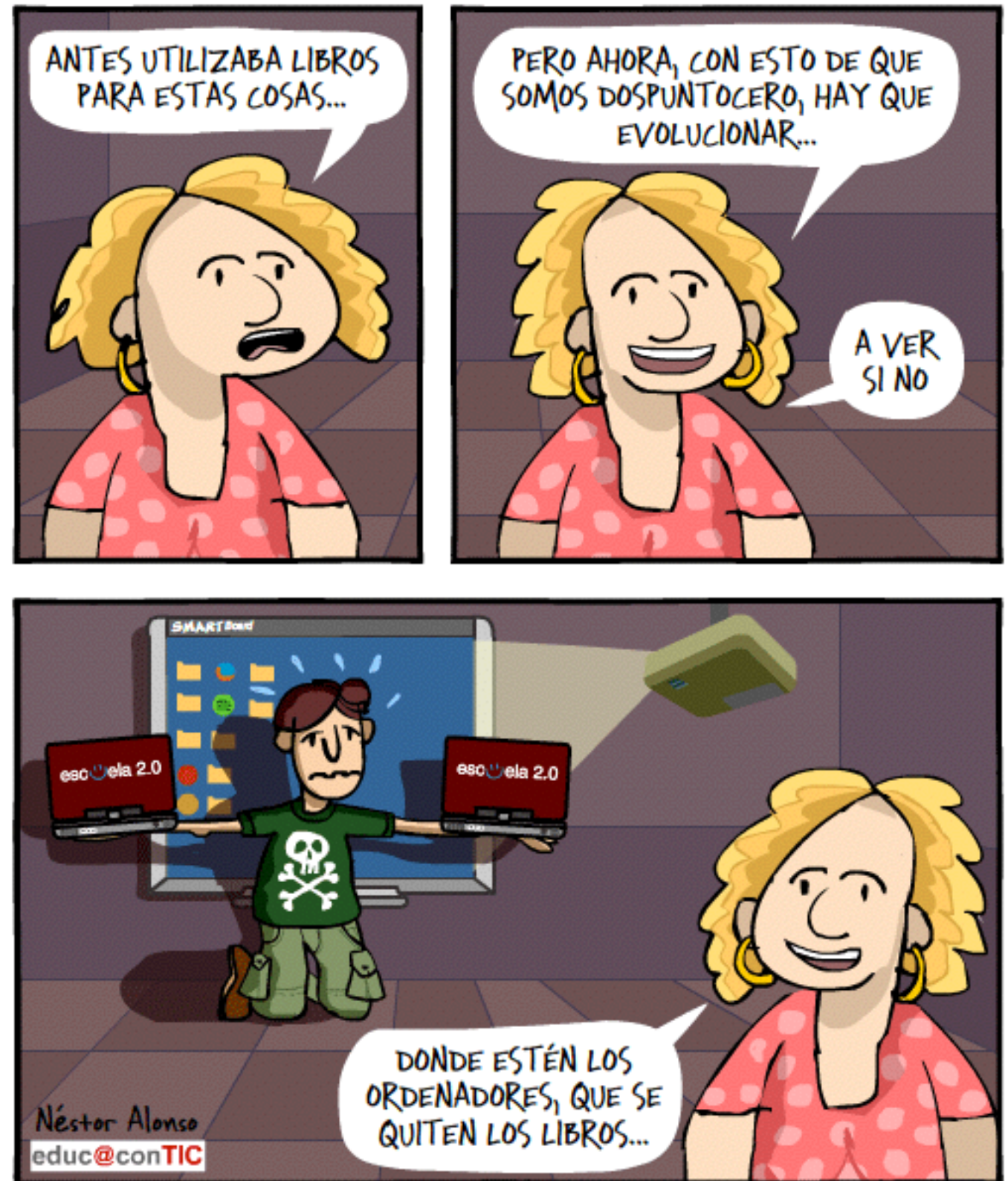


REDIRIXE A AUTORIDADE

PROMOVE A ÉTICA E
O AXUDAR

NUNCA DEIXA DE
APRENDER,
ESTUDIANTE A LONGO
PRAZO

FILTRA E ANALIZA
INFORMACIÓN.
VERIFICA A
CREDIBILIDADE
DAS FONTES



O PROFESOR EXTENDIDO, ¿Quen pode ser profesor?

ALUMNOS COMO PROFESORES

Alumnos que **ensinan a ortros alumnos**, que **ensinan ao profesor** e ensinan a outros na comunidade

PROFESORES NA COMUNIDADE

Ofrecen experiencia, mentoring, apoio...

COÑECEMENTOS ONLINE

FERRAMENTAS, MATERIAIS, EXPERIENCIA

Alumnos aprenden das súas interaccións e experiencias con ferramentas e materiais



PROTOCOLO: CIRCULO DE PERSPECTIVAS

1. Ante a seguinte situación:

Nunha aula un día un alumno comenta que quiere plantar leitugas debaixo do mar.

2. Enumera os diferentes axentes da comunidade educativa que poden intervir na situación e escolle unha perspectiva para explorar a súa reacción. Fai afirmacións do seguinte tipo:

- Estou pensando que... *nesta situacióndende o punto de vista do...*
- Eu creo... *describe a situación dende o punto de vista.*
- Unha dúbida que teño dende este punto de vista é... *fai unha pregunta dende ese punto de vista*



HASTA FRESAS O LECHUGAS

Imágenes: Ocean Reef Group







ESCOLA S.XXI



Kim Wendt
Rosan Bosch Studio







**¿CÓMO CONECTAMOS A
ESCOLA CO MUNDO?**



ESCOLA ENRIQUECIDA

- CULTURA DE PENSAMENTO**
- MODELO ENRIQUECEMENTEO ESCOLAR**

HARVARD GRADUATE SCHOOL OF EDUCATION

CULTURA DE PENSAMENTO

CULTURA DE PENSAMENTO

Comunidades onde se valora a reflexión e a autonomía dos estudantes; o achegamento á aprendizaxe para a **comprensión profunda** (**deep understanding**) e **interdisciplinar**; onde se promove o pensamento crítico e o pensamento creativo.

Nestas comunidades valorase por igual o pensamento do grupo e o pensamento de cada individuo, o pensamento expresase de tal forma que o **pensamento** se fai visible (**visible thinking**) empuxando a profundizar no propio pensamento e na comprensión.

Project Zero

A research group at
Harvard University's
Graduate School of Education

What does learning look like?

*What's worth understanding today
and tomorrow?*

*How and where does
learning thrive?*



PROJECT ZERO

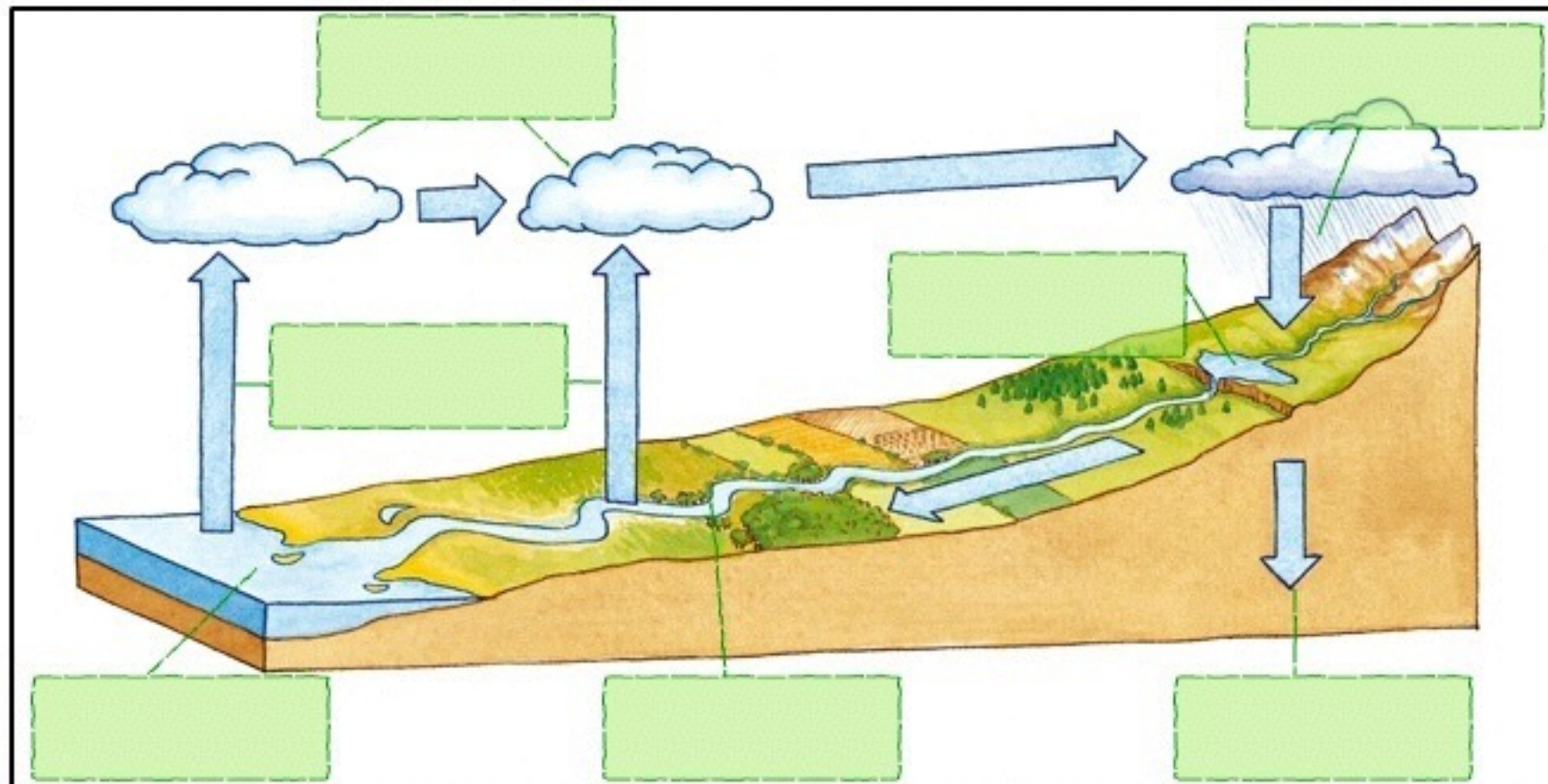
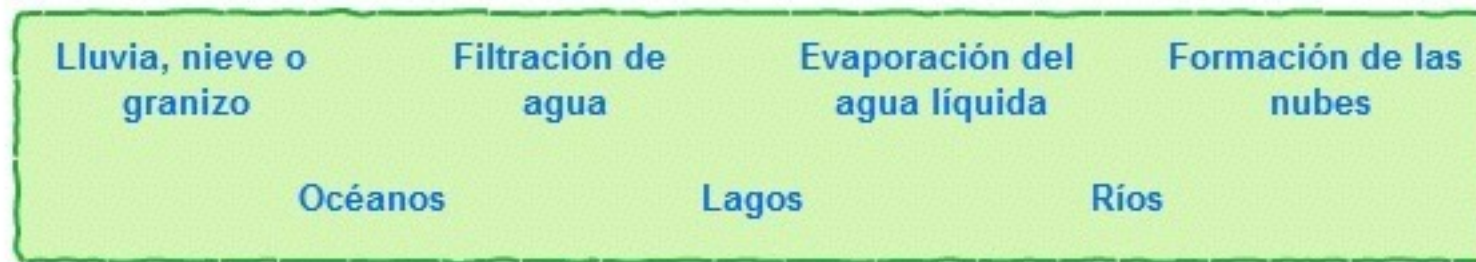
**Ensinar para
a compreensão.
Learning
for understanding**



**Cultura de
pensamento.
Visualizar
pensamento.
Visible thinking**

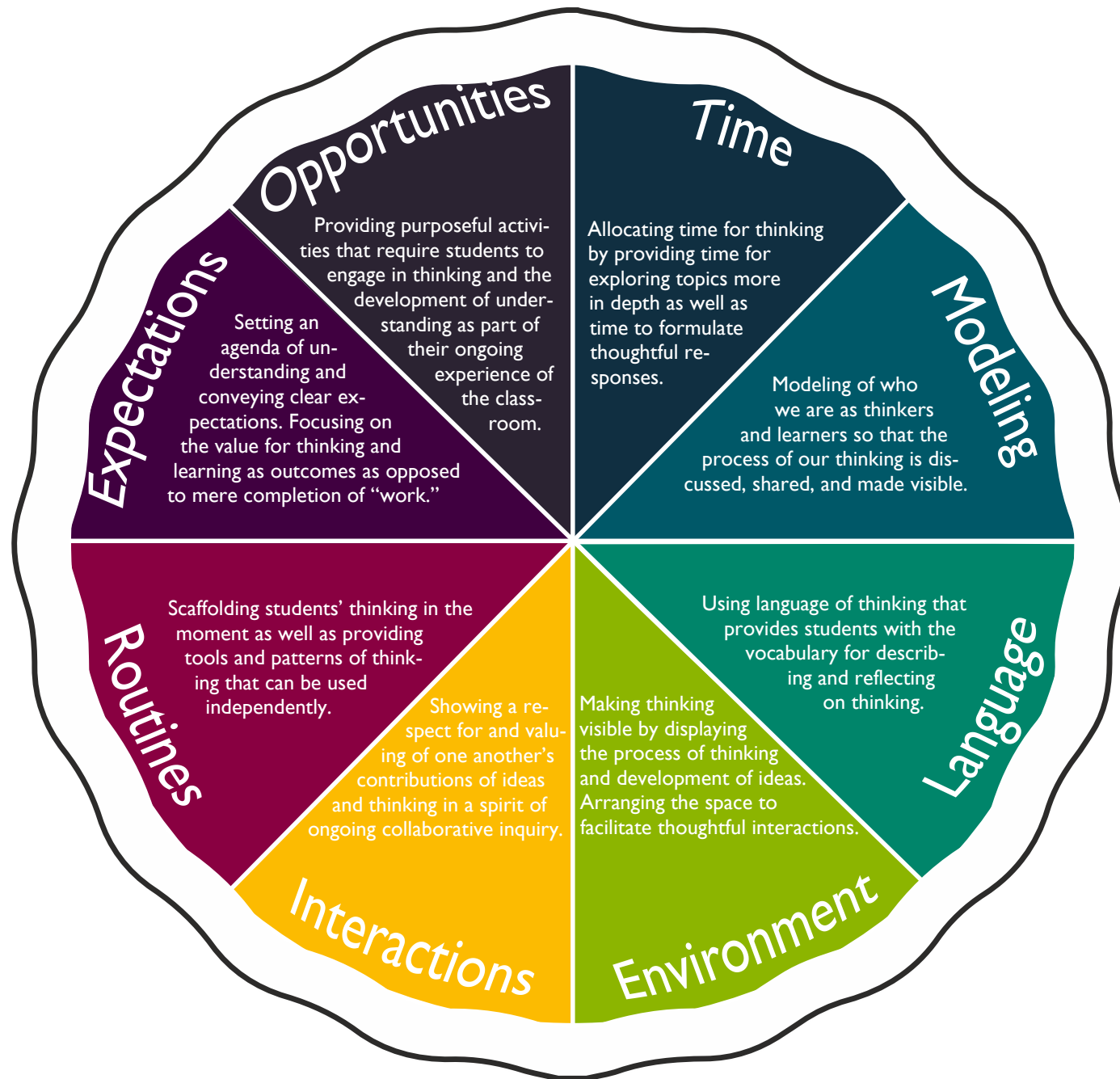
**Educar para a
competencia global**

Unidad 10. Las aguas del planeta.
Actividad 1. El ciclo del agua



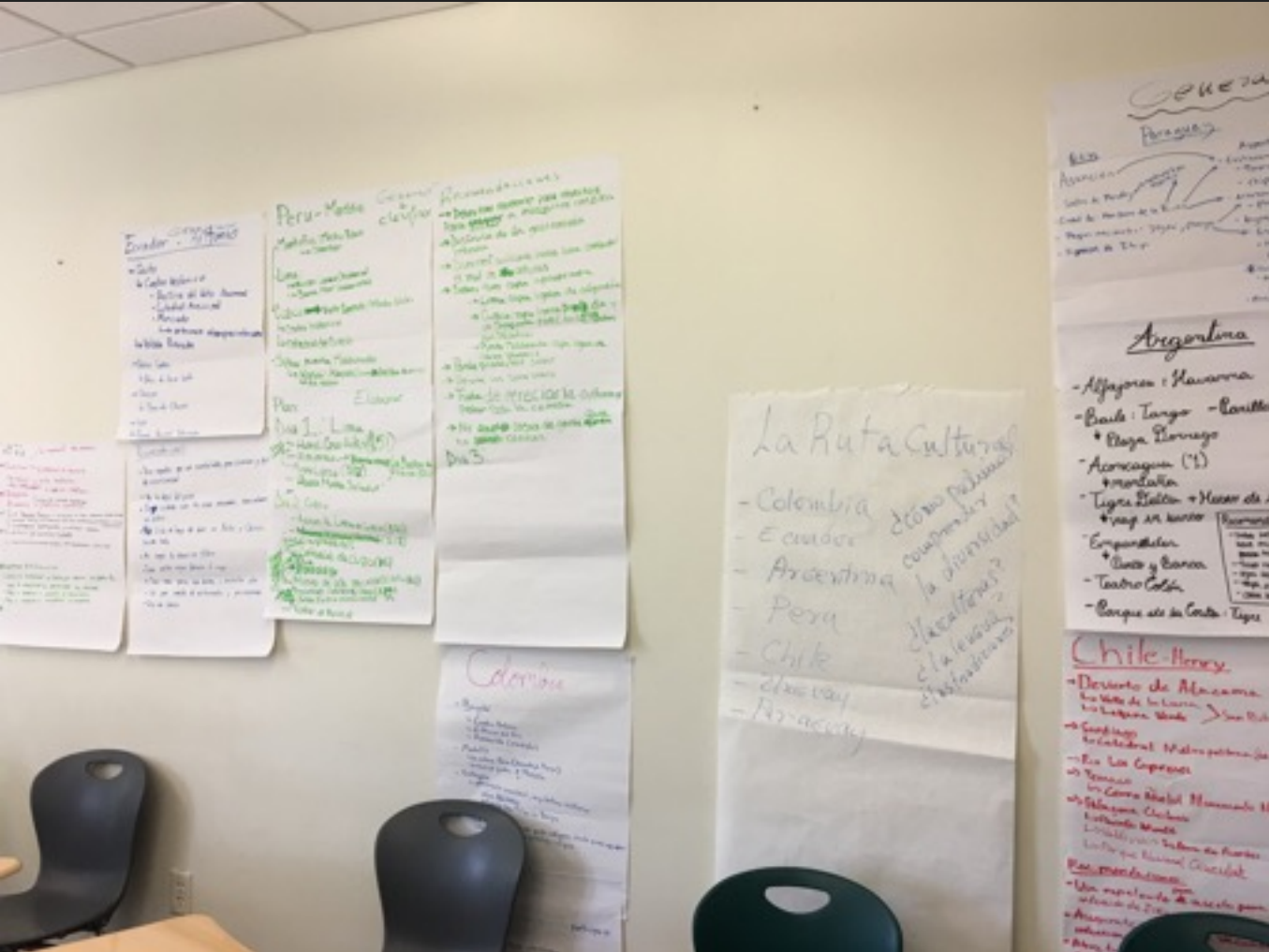
RON
RICHTHARD

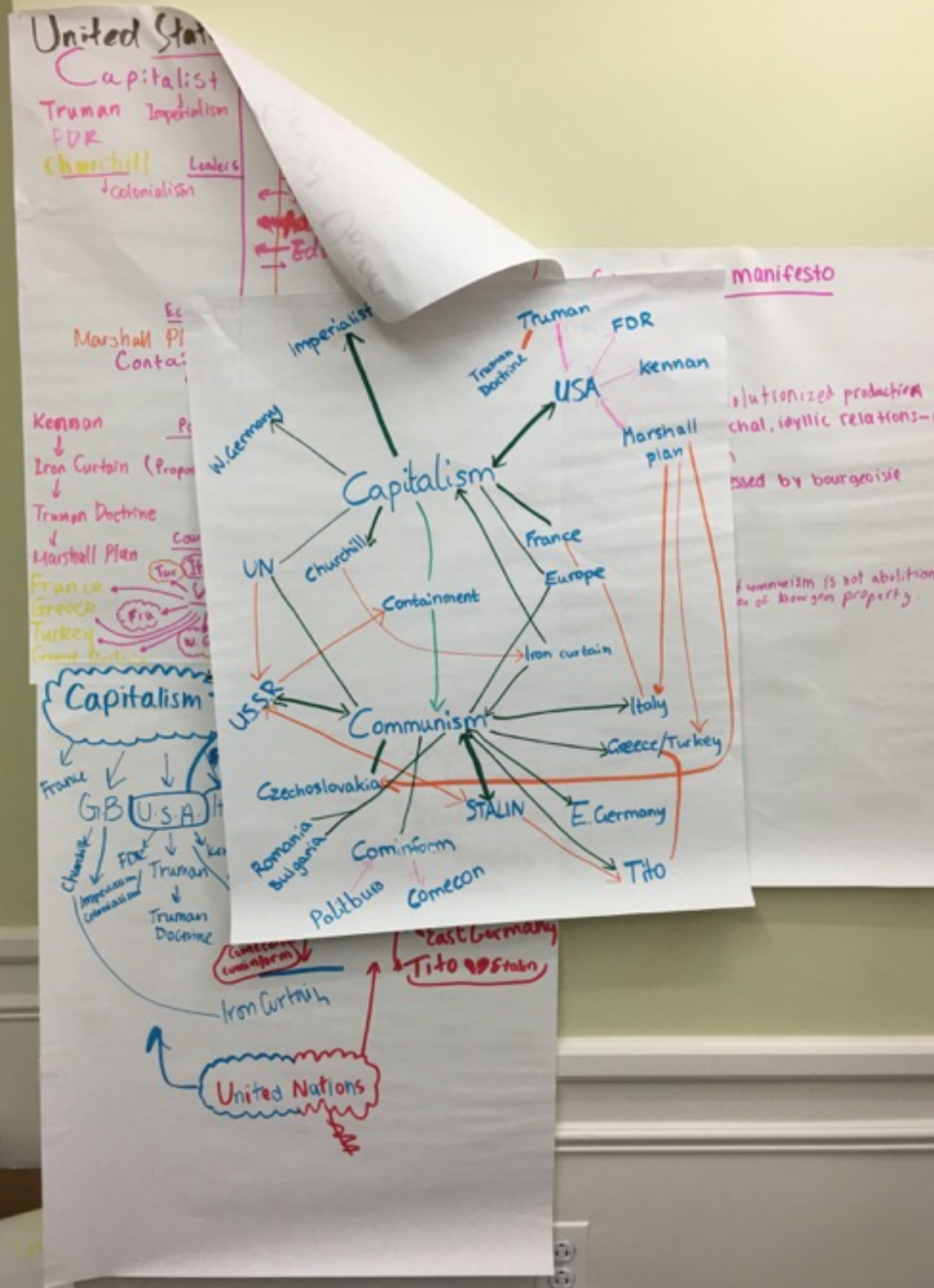
8 Cultural Forces that define our classrooms

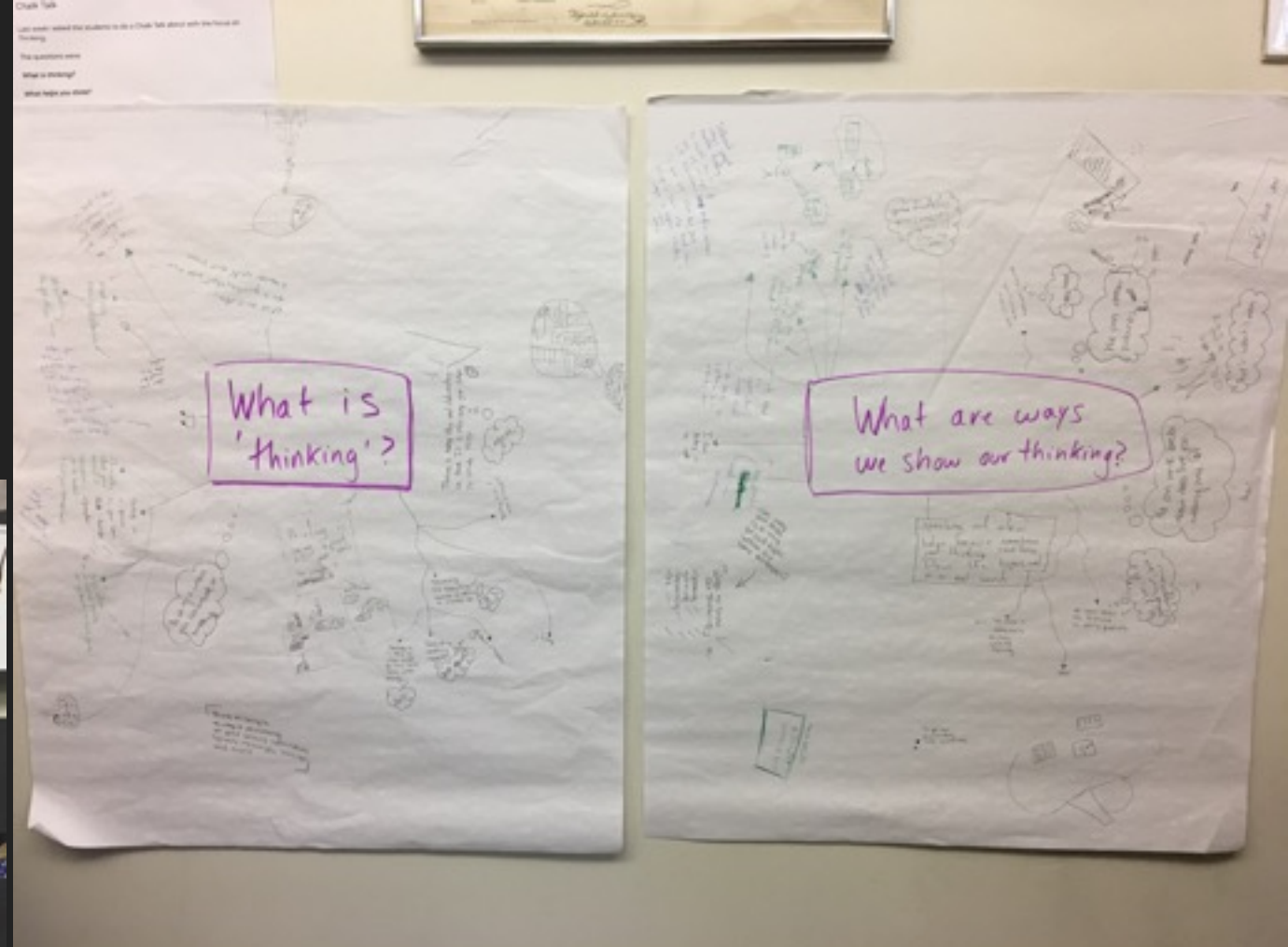
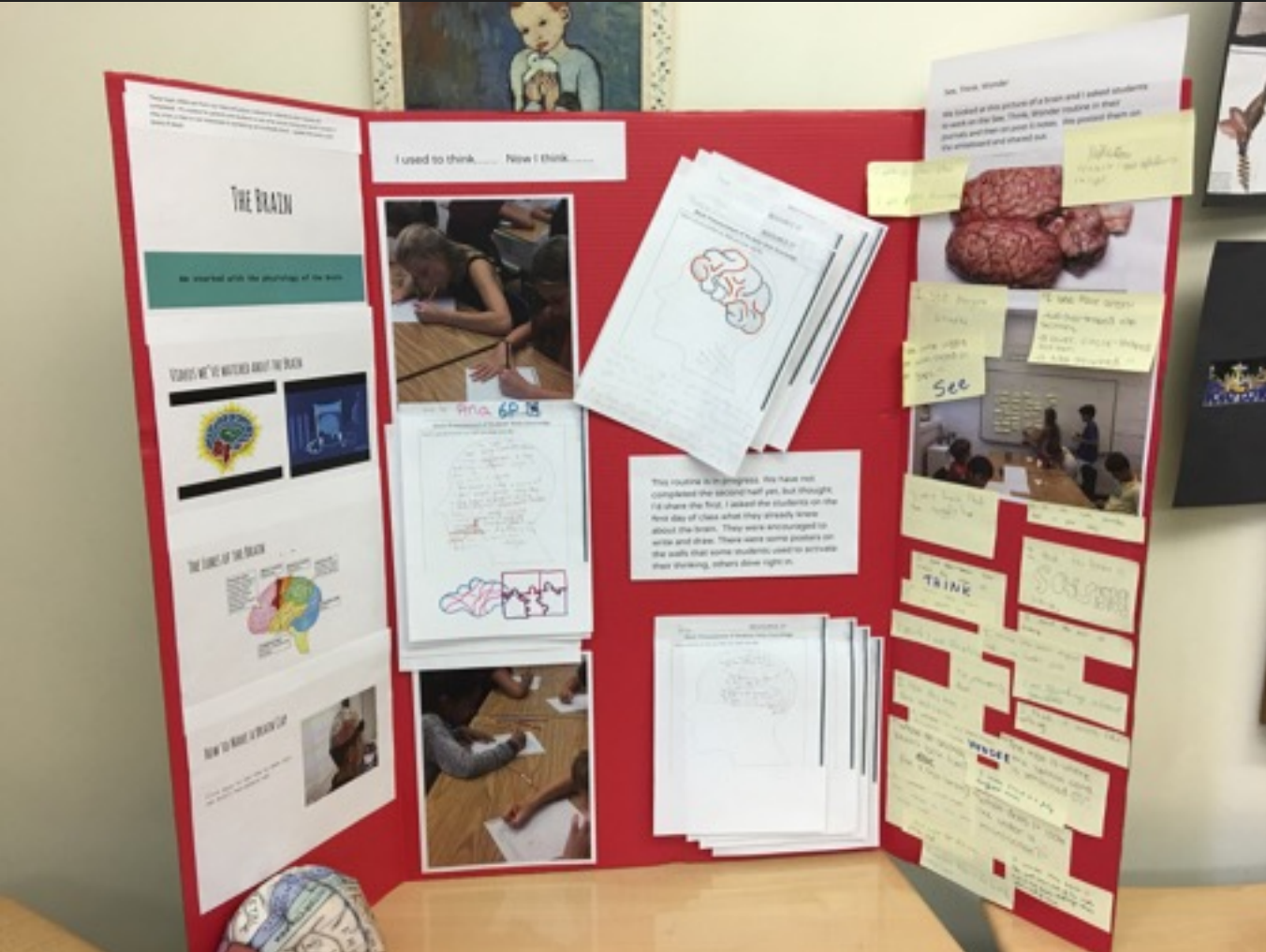


Sourced from: The Cultures of Thinking project at Project Zero, Harvard Graduate School of Education

Graphic by Rachel Mainero
www.rcsthinkfromthemiddle.com









MS iPad CLASS GUIDELINES

- 🍏 Your iPad is an ACADEMIC tool.
- 🍏 Bring your iPad fully charged each day.
 - » Bring a charger with you to school.
 - » Recharge your iPad mid-day.
- 🍏 Place your iPad in the classroom bin when it's not being used in class.
- 🍏 Follow your teacher's instructions for use during class assignments. 🤖
 - » **GO DARK** means to put your iPad in sleep mode and place it face down on your desk.
 - » Only use apps and programs required by your teacher during the in-class assignment.
 - 🚫 NO unapproved games/apps
 - 🚫 NO social media (Facebook, etc.)
 - 🚫 NO texting/chatting/iMessage
- 🍏 These guidelines are important. Please make sure to follow them. If you don't, the possible consequences could include:
 - » A warning from your teacher
 - » A phone call home
 - » A conversation with the assistant principal

The President's Innovation Challenge prompts the Harvard student body to engage with issues facing the world and discover ways to make the world work better. We challenge you to solve social issues (equitability, sustainability, safety), respond to the desperate need for innovation within the health and science industry, and other areas that transcend categories. The President's Innovation Challenge is the Harvard Innovation Labs' vehicle to support students on their journey to turn their desire for a better world into a sustainable venture.

Challenge Tracks

Share This 

<https://i-lab.harvard.edu/ideate/presidents-innovation-challenge/>

El Desafío Presidente de Innovación invita a los estudiantes de Harvard a que se entusiasmen con desafíos que se enfrenten al mundo y descubran maneras de hacer el mundo mejor. Te retamos a resolver temas sociales (igualdad, sostenibilidad, seguridad), respondiendo a la desesperada necesidad de innovación en salud y ciencia, y otras áreas que trascienden las categorías. Este premio es el vehículo del Laboratorio de Innovación de Harvard para apoyar a los estudiantes en convertir su deseo de un mundo mejor en una aventura sostenible.

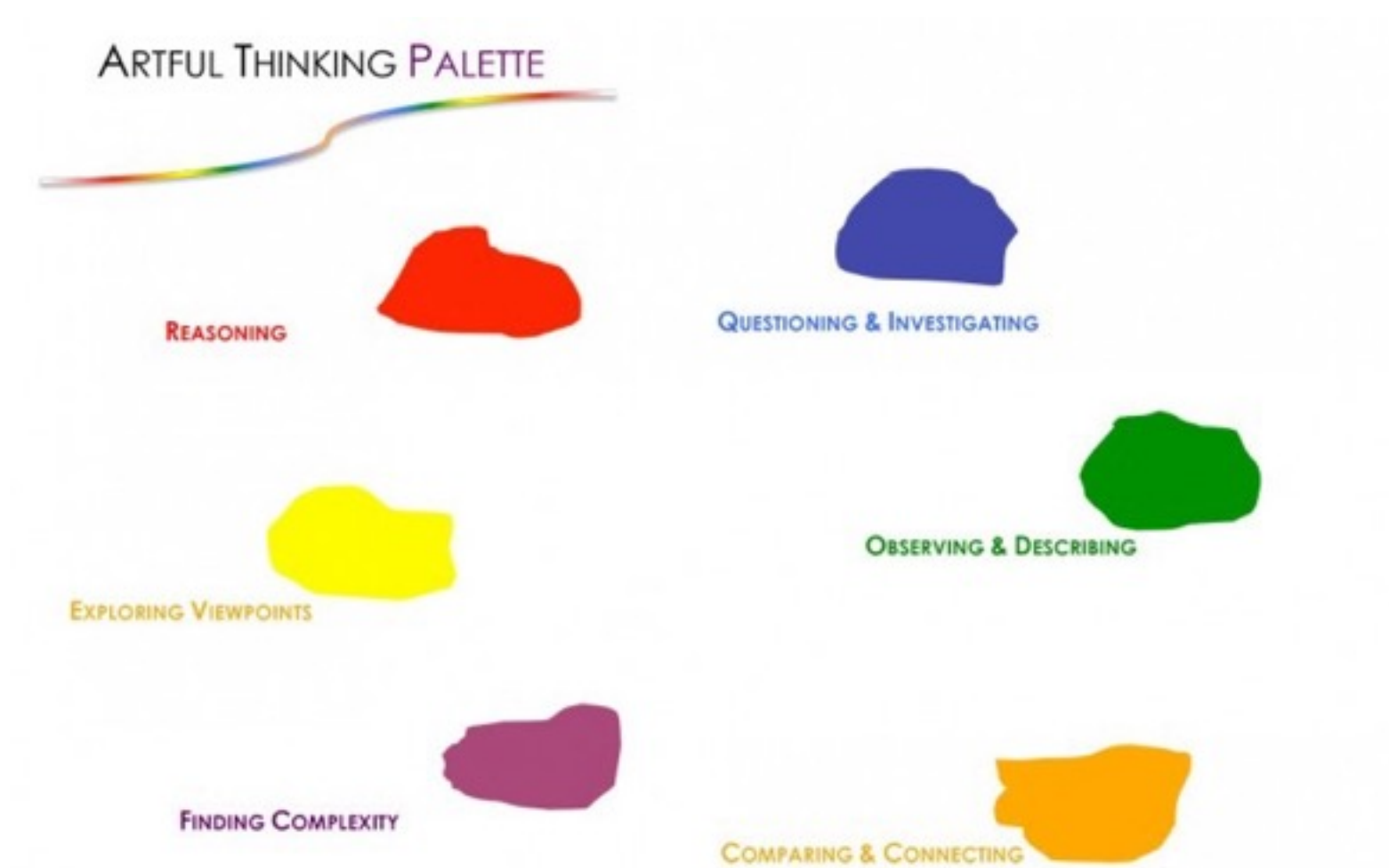
Apply to the President's Innovation Challenge

Make the World Work Better



RUTINAS DE PENSAMENTO

Estratégias curtas e sinxelas de aprender que axudan á extender e profundizar no pensamento



Thinking Palette

Comparing & Connecting

- Headlines
- Creative Comparisons
- Connect / Extend / Challenge
- I used to think, ...now I think

Exploring Viewpoints

- Circle of Viewpoints
- Step Inside

Finding Complexity

- The Complexity Scale
- Parts / Purposes / Complexities

Observing & Describing

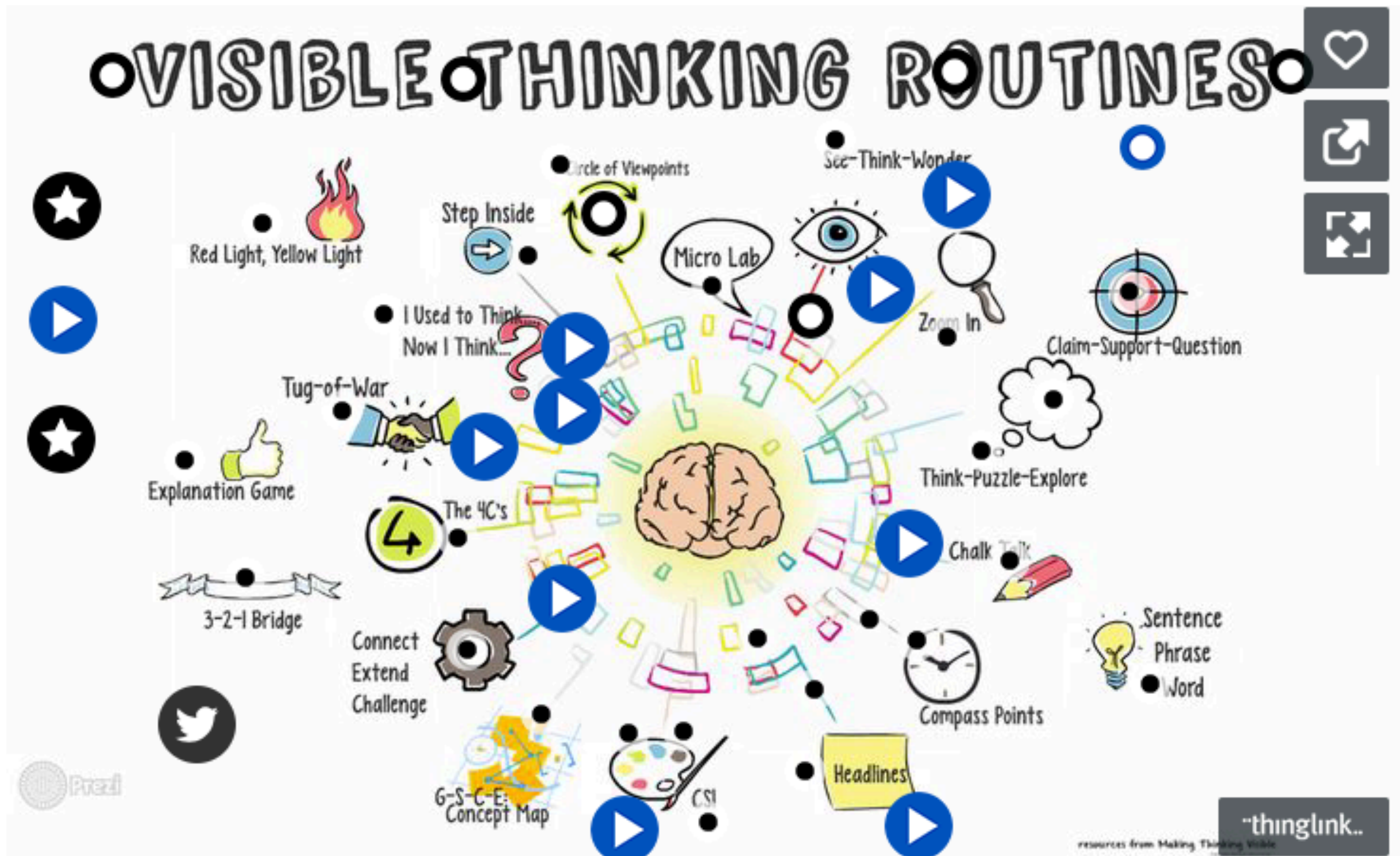
- The Elaboration Game
- Colors / Shapes / Lines
- Looking: Ten Times Two
- Listening: Ten Times Two
- Beginning / Middle / End

Questioning & Investigating

- See / Think / Wonder
- Creative Questions
- Think / Puzzle / Explore

Reasoning

- What Makes You Say That?
- Claim / Support / Question



PROTOCOLOS

Estructuras que facilitan o pensamento.

Poden utilizarse en conversacións e
permiten ao grupo manterse
claramente enfocado no pensamento
presente no traballo

**AS RUTINAS DE PENSAMENTO E PROTOCOLOS
REPRODUCEN PATRÓNS QUE CANDO SE
INTERIORIZAN CREAN DISPOSICIÓNS OU
HABILIDADES DE PENSAMENTO QUE DESENVOLVEN
TODAS AS COMPETENCIAS DO ALUMNADO**



RUTINA DE PENSAMIENTO

VER / PREGUNTARSE / CONECTAR

1. VER/PERCIBIR. Tómate unos momentos para mirar las imágenes con calma. ¿Qué ves? Haz observaciones descriptivas de lo que puedes ver en las imágenes.

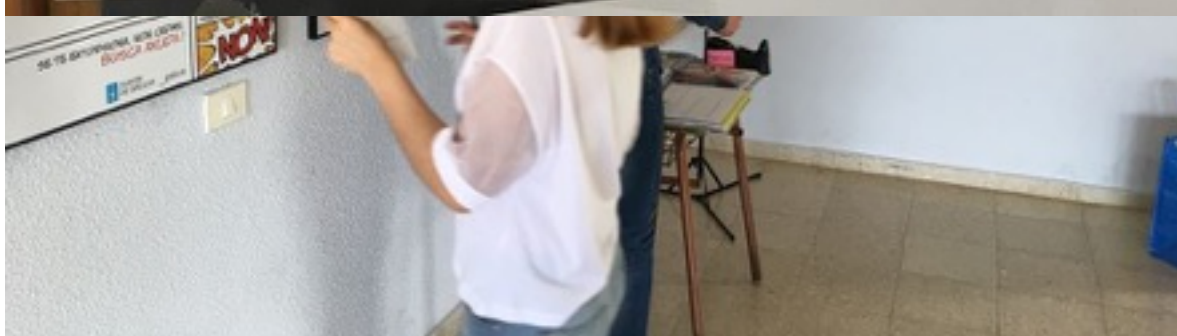
Es la realidad en la que muchas mujeres viven

2. PREGUNTARSE/REFLEXIONAR/INTERPRETAR ¿Qué preguntas o dudas tienes?

Como una persona llega a los extremos de mentar, abusar, chantajeo a otra persona

3. CONECTAR ¿Qué conexiones puedes establecer contigo mismo?

Impotencia por no poder frenar esta situación.



"Mi corazón"

Escoge una de las partes de la exposición "Mi corazón", observa, ponte en el lugar de la persona que está relacionada con esa parte del proyecto y pregúntate:

¿Que percibe esa persona? Percibo desconfianza y sentimiento a través de los dibujos

¿Que sabe, piensa o en que cree esa persona?

Cree en los sentimientos de la gente, sabe que dejando de saber expresar y pensar que así se entenderemos

¿Qué es lo que preocupa profundamente a esta persona?

Le preocupa que las personas no podamos entenderlo con palabras y se expresa a través de ellas

Durante la realización del proyecto "Mi corazón"...

He notado que...

He trabajado mucho

Los factores que influyeron para que esto fuera así fueron...

Por que se le ocurrió a los

¿Porqué ocurrió de esa manera?

Por que lo pensamos entre todos

SLOW LOOKING

Tomarse tempo para percibir máis alá do que o ollo ve a primeira vista

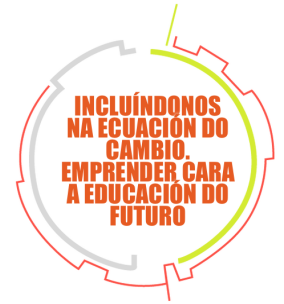
Rutinas de pensamento específicas

OUT OF EDEN

The screenshot shows the homepage of the 'Out of Eden Learn' website. At the top, there is a navigation bar with the 'OUT OF EDEN LEARN' logo, which includes a circular emblem with 'ALL WELCOME' and 'OUT OF EDEN' text, and a rectangular emblem with 'LEARN' and 'OEFLE' text. To the right of the logo, it says 'An initiative of Project Zero at the Harvard Graduate School of Education' and lists social media icons for Instagram, Twitter, YouTube, and Facebook. Further right are 'Login' and 'Educators Register' buttons. Below the navigation bar is a horizontal menu with links: 'About', 'Blog', 'Activities for All', 'Curriculum', 'Community Guidelines & Tools', 'Educator Forum', 'Monthly Feature', and 'Read Our White Paper'. The main content area features a large photograph of two men in a dry, open landscape. One man is standing and looking at a small object in his hands, while the other is sitting on the ground, gesturing. Overlaid on the bottom right of the photo is the text: 'Introducing young people to Paul Salopek's amazing walk and "slow journalism" Learn more'. Below the photo is an orange banner with the text 'How it Works'. At the bottom, there is a four-step process: 1. Educators register (Educators, create a free account on our learning platform.), 2. Add your class or classes (Register one or more classes through your account via the Dashboard. Our "walking parties" (learning...)), 3. Have your students sign up (When you register a class, a passcode will appear for that class on your Dashboard. If you have multiple classes, you will get a unique passcode for each...), and 4. Your journey ("Footsteps" will your walking pa weeks. Each foc young people to Paul's journey. (

SUGERENCIAS PARA EMPEZAR A IMPLEMENTAR

LENGUAJE DE PENSAMIENTO EN EL CENTRO Y EN EL AULA



1

En vez de usar comentarios genéricos del tipo “buen trabajo”, “brillante”, “bien hecho”, intenta que tu feedback este orientado a los procesos y a la acción, “has hecho una nueva conexión”, “has encontrado un punto de vista muy interesante” o “has observado en profundidad”. Haz observaciones específicas que guíen las acciones y esfuerzos futuros.

2

Haz un esfuerzo para usar verbos que describan la acción de pensar y que esten relacionados con el manejo directo de habilidades de pensamiento.*

3

Invita a las discusiones y conversaciones utilizando frases condicionales como “podría ser”, “puede”, “una posibilidad sería”, “alguna gente cree”, o “normalmente se hace así, pero no siempre”.

4

Durante los comentarios y discusiones, intenta resaltar y nombrar el pensamiento, no sólo la acción, que está ocurriendo, diciendo cosas del tipo “He notado que realmente tu idea está basada en evidencias” o “veo que realmente estas evaluando la efectividad de tus estrategias”.

5

Utiliza lenguaje inclusivo y generador de comunidad, hablando de lo que “nosotros” estamos aprendiendo o de “nuestras” dudas.

6

Antes de comentar o profundizar en las discusiones asegurate de entender el punto de vista de los demás, utiliza preguntas aclaratorias del tipo “¿qué es lo que te hace decir eso?”.

7

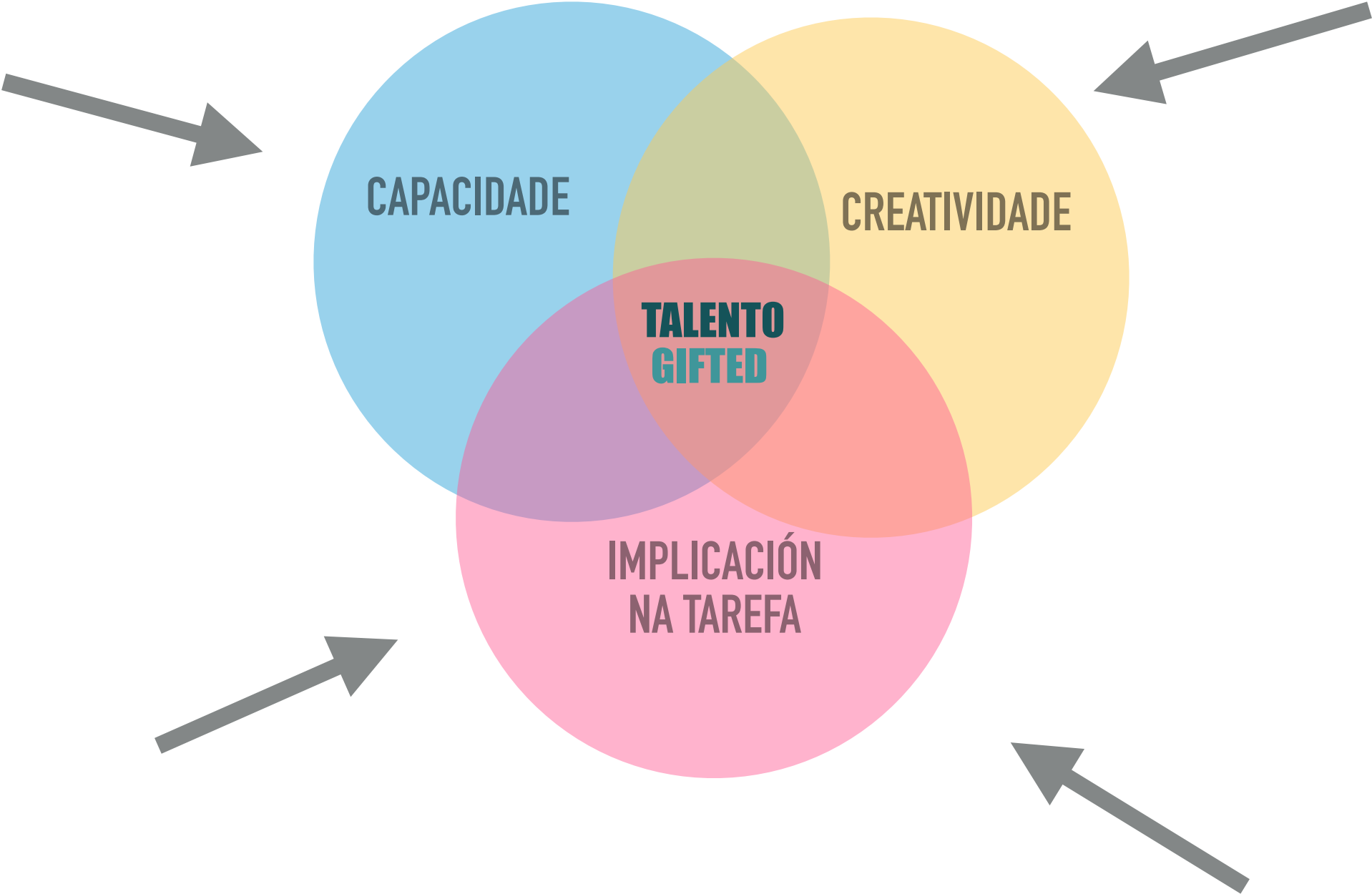
Para asegurarte de promover el pensamiento en los demás preguntate a ti mismo “¿quién está presente en este pensamiento?”. Si resulta que eres tu mismo el que está haciendo la mayor parte del pensamiento, hazlo saber diciendo algo del tipo “Lo siento. Me parece que estoy haciendo la mayor parte del pensamiento aquí, y eso quiere decir que soy yo el que está aprendiendo. Quiero que tu aprendas. Déjame dar un paso atrás y darte la oportunidad de decirme que estas pensando/planificando/sintiendo”.

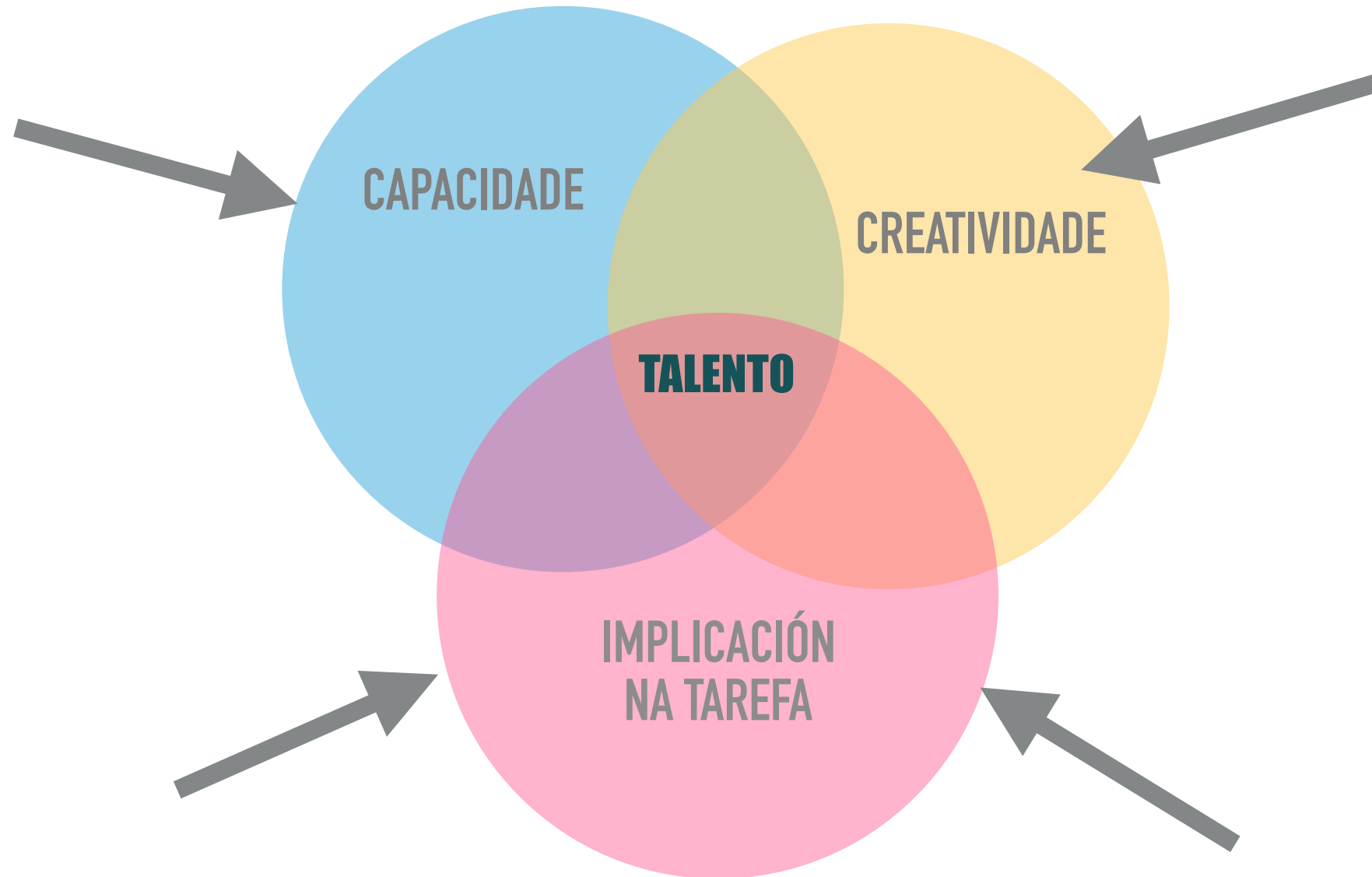
UNIVERSITY OF CONNECTICUT. NEAG SCHOOL OF EDUCATION.
RENZULLI CENTER FOR CREATIVITY, GIFTED EDUCATION, AND TALENT
DEVELOPMENT
SCHOOL ENRICHMENT MODEL

SEM

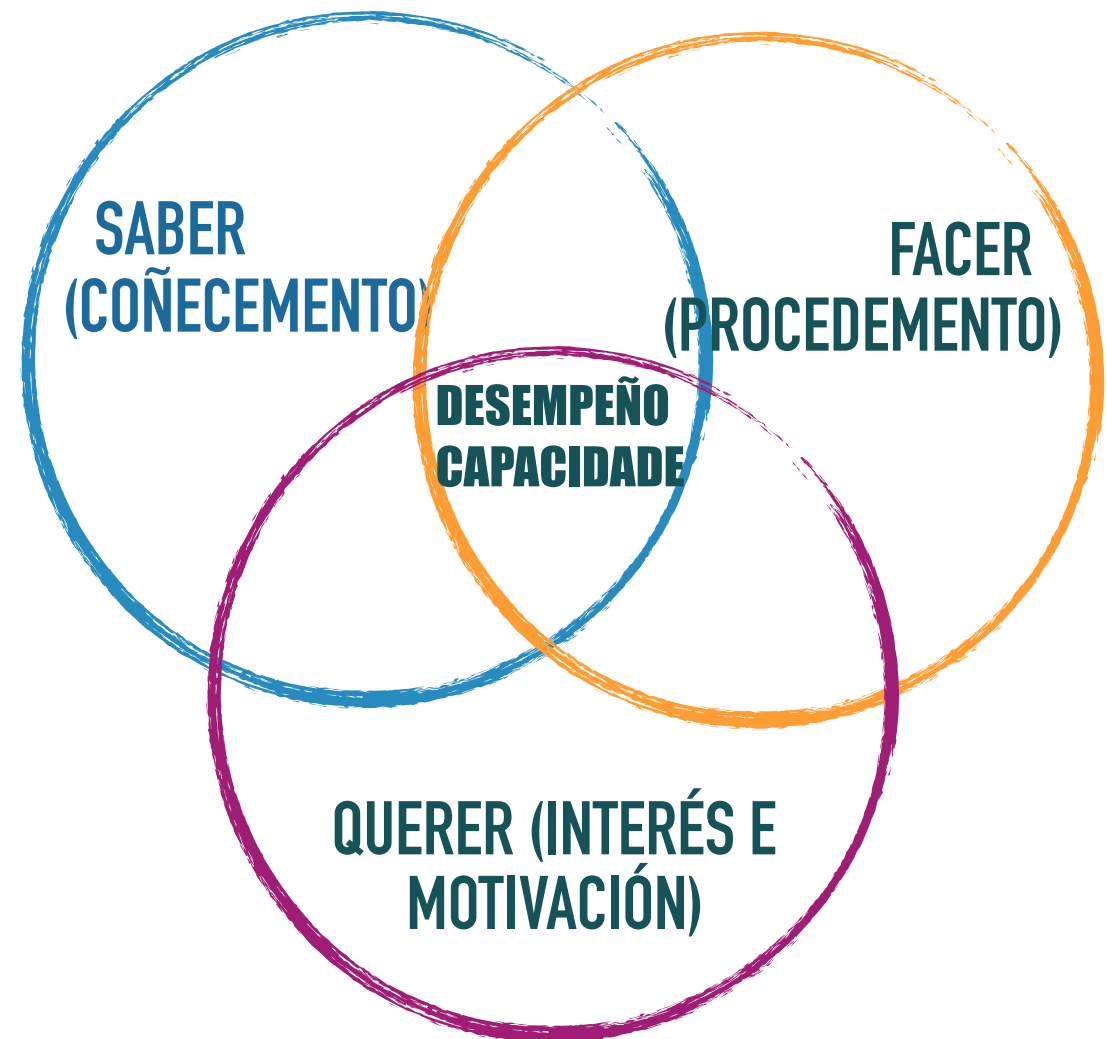
JOE RENZULLI

O **SEM**, MODELO DE ENRIQUECIMENTO ESCOLAR,
PRETENDE OFRECER EXPERIENCIAS RICAS E
MOTIVADORAS QUE DESENVOLVEN OS **INTERESES** DOS
NOSOS ALUMNOS, ATENDEN A SÚA **DIVERSIDADE** E
DESENVOLVEN OS **TALENTOS** DE **TODOS** OS ALUMNOS





JOE RENZULLI



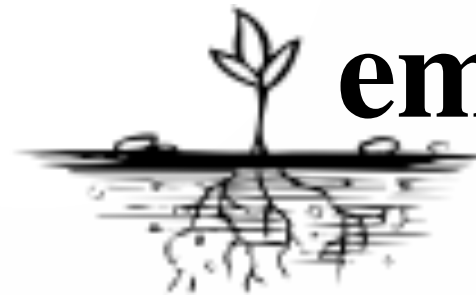
The Stages of Talent Development

Giftedness can be:

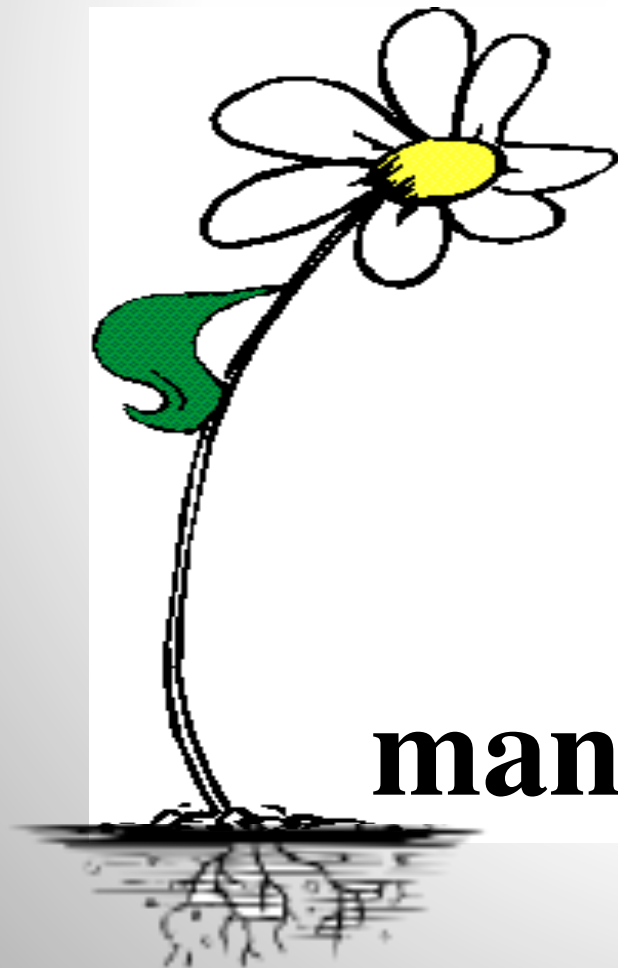
latent



emergent



manifest



UNDERACHIEVEMENT

NIVEIS DE BAIXO LOGRO

Discrepancia entre habilidad y potencial y la actuación que se produce en la realidad

Devastador: fracaso, problemas de atención, demotivación, fobia escolar, mal comportamiento, problemas familiares...

Moderado: malas notas en algunhas áreas, desmotivación, baixa autoestima, ansiedade...

Mínimo: baixa autoestima, notas máis baixas do esperado, evita competir, evita a excelencia e non quere destacar, comportamentos pasivos (TV, teléfono), non intenta ter éxito...

Os alumnos de baixo logro poden chegar a ser falsamente etiquetados de TDAH, TEA, trastornos...

Adoitan a ser castigados ou reprendidos polo seu comportamento

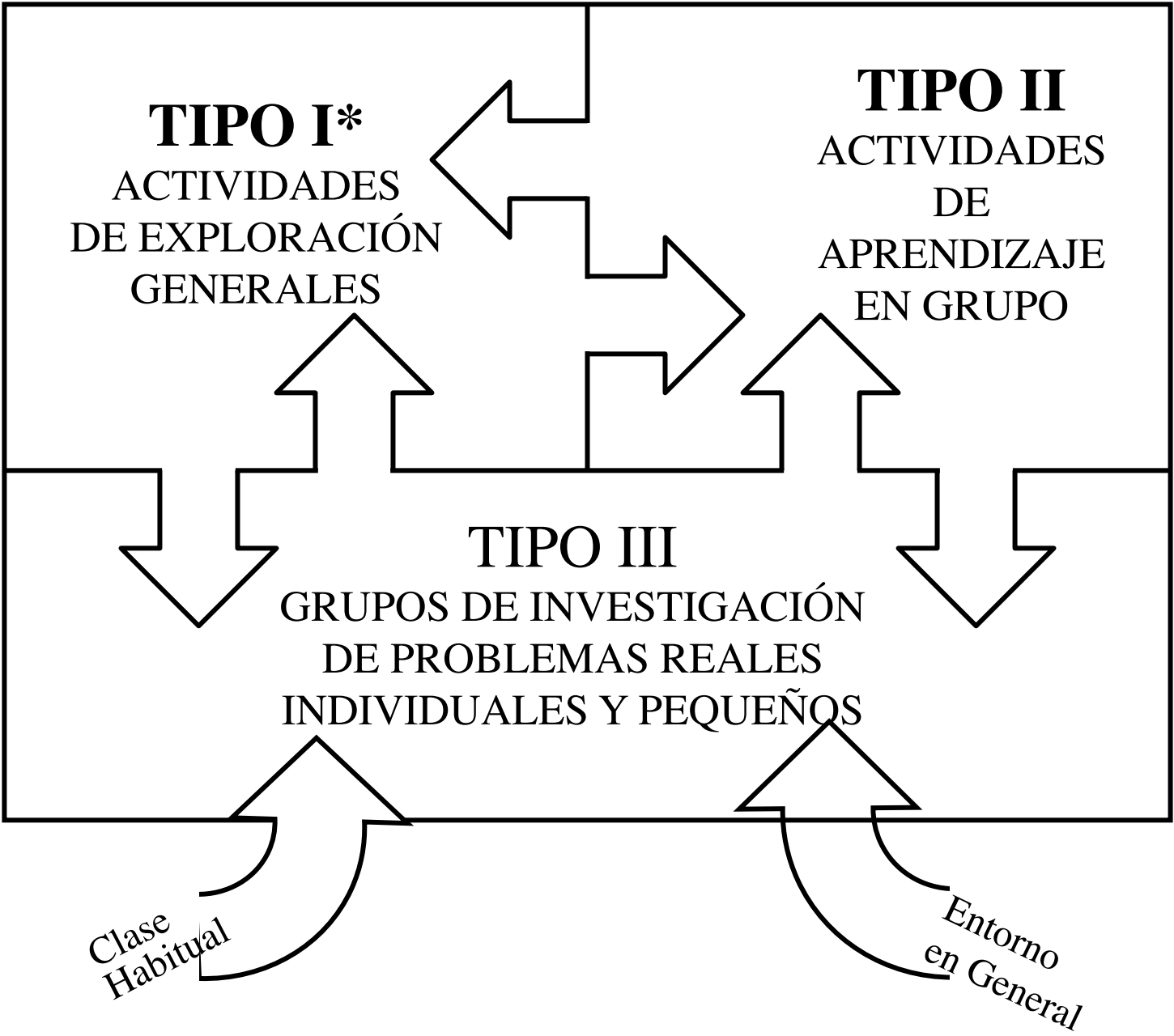
Non adoitas esforzarse e cando chega o momento non saben como facelo

O proceso pode ser revertido, incluso en adultos.

Debemos minimizar os prexuizos negativos e elitistas e difundir a excelencia

Enriquecer e facer máis atractiva a educación

Compactación curricular



ACTIVIDADES TIPO I.

Están diseñadas para exponer a los estudiantes a una gran variedad de disciplinas, temas, hobbies, personas, lugares, eventos, etc. que normalmente no están incluidos en el currículum.



ACTIVIDADES TIPO II.

Materiais e métodos profesionais diseñados para promover e desenvolver o pensamento e os procesos. Por exemplo pensamento creativo, resolución de problemas, desenvolver capacidades...



TIPO I*
ACTIVIDADES
DE EXPLORACIÓN
GENERALES

TIPO II
ACTIVIDADES
DE
APRENDIZAJE
EN GRUPO

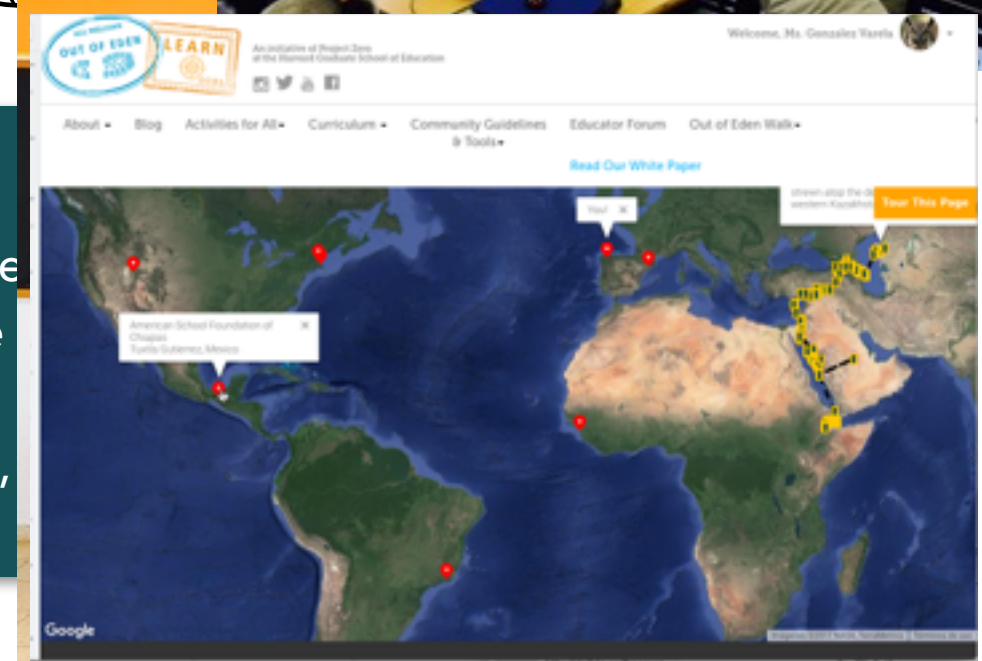
TIPO III
GRUPOS DE INVESTIGACIÓN
DE PROBLEMAS REALES
INDIVIDUALES Y PEQUEÑOS

Clase
Habitual

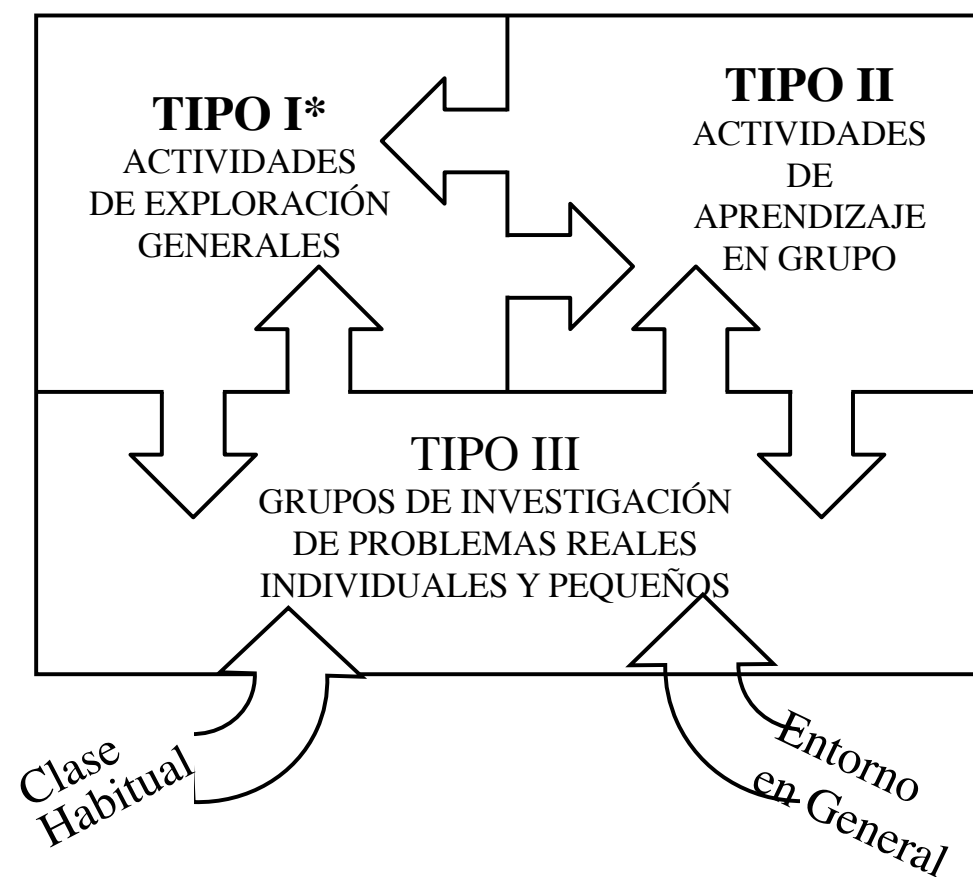
Entorno
en G

ACTIVIDADES TIPO III.

Experiencias reais e auténticas dirixidas a ter un impacto sobre unha audiencia. Oportunidade para aplicar intereses, coñecementos, ideas creativas, capacidades, autoconfianza...



ESTRUCTURAS ORGANIZATIVAS



Infusión dentro da clase.

Extensión dunha actividade ou unidade

Clases especiais, clusters ou actividades extra-escolares

Actividades extracurriculares ou outros eventos especiais

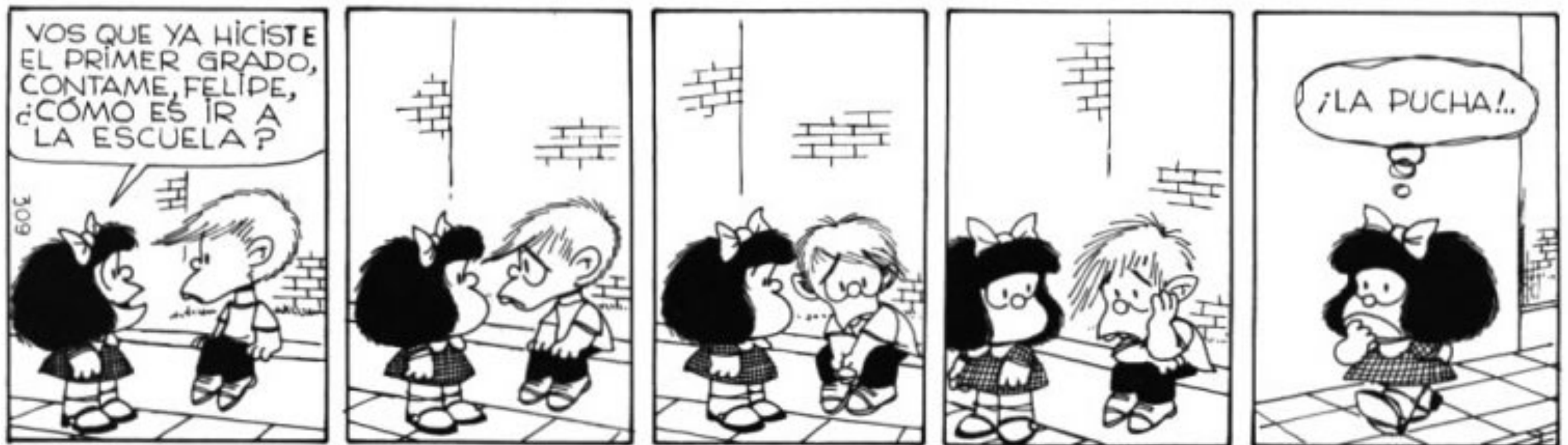
Oportunidad Recursos Añimo



Que pasaría si cambiáramos...

(Nicole)

- Eso no se puede hacer.
- No te va a salir.
- De ninguna manera!
- Estas loco?
- Es una perdida de tiempo.
- Haces demasiadas preguntas.
- No esta en el curriculum.
- Eso no importa.
- Sal de clase.
- Dime más...
- Me alegro de verte.
- Puedes explicarme más?
- Vamos a fijarnos en...
- Gran imaginación!
- Corre el riesgo!
- Prueba de nuevo
- Como podríamos encontrarlo
- Me gustaría que participaras.



METODOLOGÍA

E

ENJOIMENT, DIVERTIRSE

ENGANCHAR

ENTUSIASMAR



¿Que fai dunha experiencia que sexa auténtica?

ACTIVIDADES NAS QUE:

- O interés está personalizado
- Usáanse metodoloxías auténticas
- Non existe una solución ou solución "correcta"
- Diseñadas para ter un impacto nunha audiencia máis alá da clase ou profesor

Os estudantes se motivan con...

ACTIVIDADES QUE SON:

- Moderadamente novas
- Interesantes
- Divertidas
- Excitantes e óptimamente desafiantes

Actividades que son demasiado duras ou fáciles son anti-motivadoras.

Cando o traballo escolar é demasiado fácil, os estudantes aburrense. Cando é demasiado difícil, os estudantes se frustran e estresan.(Deci & Ryan, 1985).



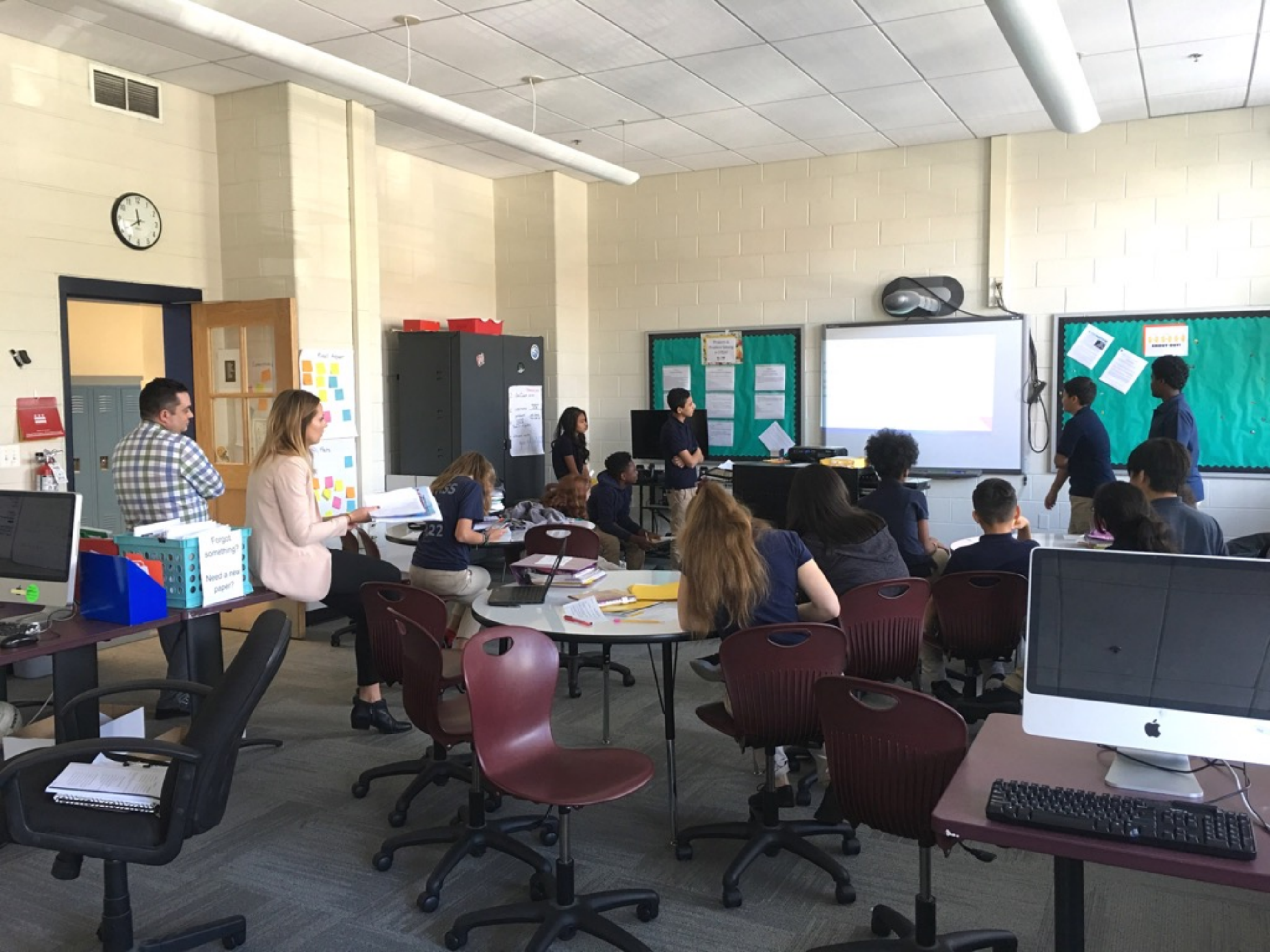
Wednesday, October 12, 2016

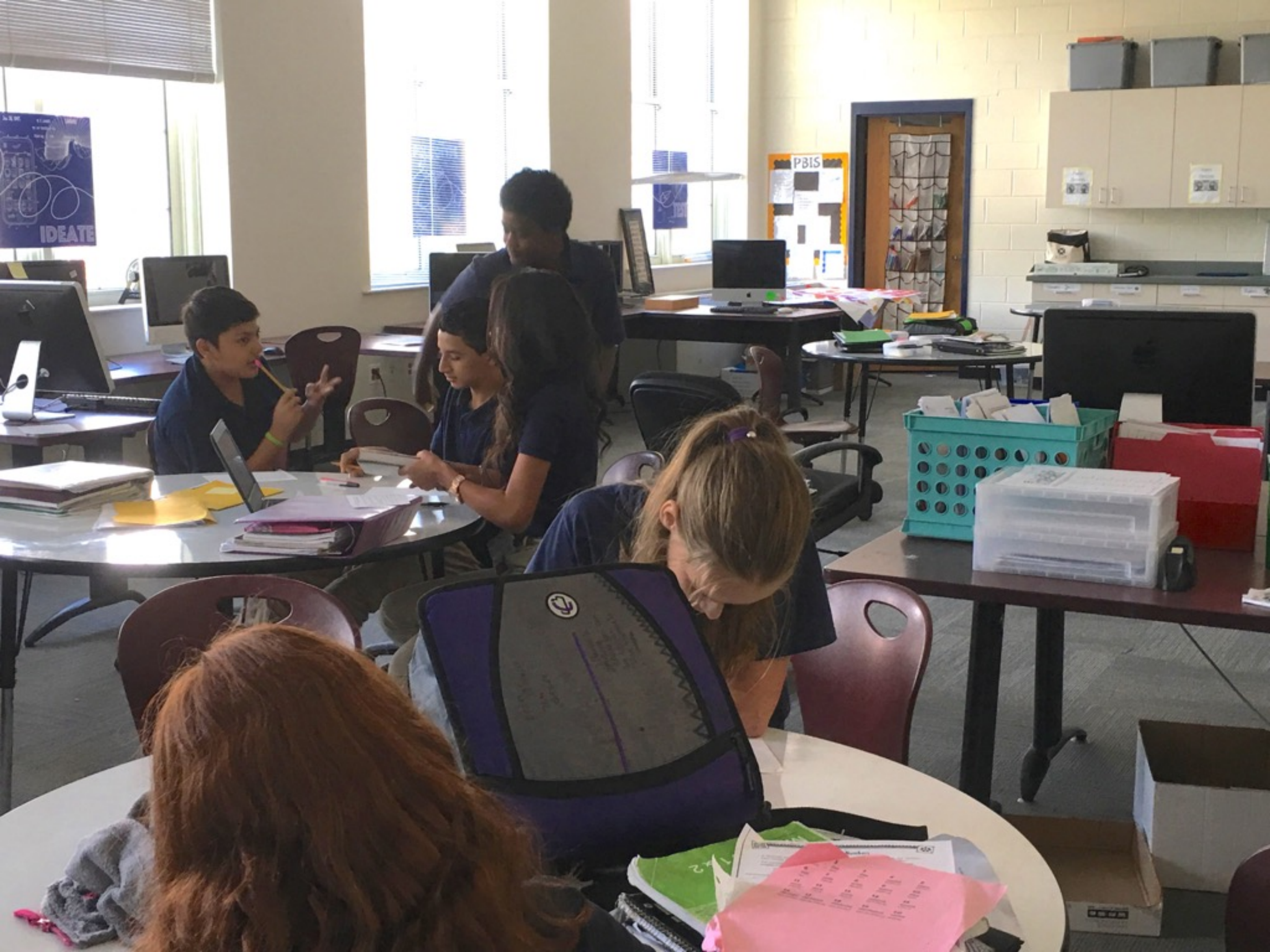
Students will develop
a creative solution
to a problem.

Class "Rise & Shine" theme

- ① Time
- ② Case of the Day (one page)
- ③ Materials needed
- ④ Structure
- ⑤ Assessment

Challenge details listed





Academic Enrichment STEM

Science, Technology, Engineering and Mathematics

Level 1 Course



Mission to Mars
Would you accept a one way ticket to be the first human to live on Mars? Explore this topic through engaging discussions and hands-on design challenges.



Game Design
Learn the elements of game design using the design cycle to create a game of your own using Gameslar Mechanic.



Innovation Project
Design, Build, Tinker, and Problem Solve your way through your final project. Choose from various centers in the STEM Lab or propose your own!

Level 2 Course



PLTW
Automation and Robotics
How will robots impact your life in the next 10 years? 50 years? We'll explore this topic and learn through building our own robots!



App Design Challenge
Mobile Applications have revolutionized the way we experience the world. Choose a real world problem then design a mobile app that addresses the issue



Innovation Project
Design, Build, Tinker, and Problem Solve your way through your final project. Choose from various centers in the STEM Lab or propose your own!

Level 3 Course



Forensic Science
Try your hand at CSI and solve the Murder at Old Fields. Examine physical evidence with hands-on labs and participate in a mock trial.



3D Modeling and Printing
Master Autodesk 123D and design three dimensional figures then create your own invention for 3D Printing!



Innovation Project
Design, Build, Tinker, and Problem Solve your way through your final project. Choose from various centers in the STEM Lab or propose your own!

Academic Enrichment classes at Hardy Middle School integrate the principles of the University of Connecticut Schoolwide Enrichment Model, a nontraditional gifted and talented program. Our goal is to challenge students to think critically and become real world problem identifiers and solvers while participating in engaging learning and enrichment experiences that support the individual development of each child.

More information can be found here: <http://gifted.uconn.edu/schoolwide-enrichment-model/>



THE SUSPECTS!

1.  Name: Henry Bawer Height: 5'7"
Sex: Male Hair Color: Brown
Age: 30

Motive:

Opportunity: At tea with victims right before murder.

Means:

2.  Name: Anton Geisler Height: 5'4"
Sex: Male Hair Color: Blonde
Age: 24

Motive: Was mocked by victim

Opportunity: Was at the scene of the crime to receive pay on the same night of murder.

Means:

Taha Hajeer, Frederic Truistlow, @laoer Zhang

THE SUSPECTS

3.  Name: Mary Ann Abbot Height: 5'5"
Sex: Female Hair Color: Brown
Age: 23

Motive: Wanted Money.

Opportunity: lived in the house regularly.

Means:

4.  Name: Francis Curran Height: 5'10"
Sex: Male Hair Color: Black
Age: 45

Motive: he is poor - wanted money.

Opportunity: Passing house the night of the murder.

Means:

Taha Hajeer, Frederic Truistlow, @laoer Zhang

Crime Scene



Victim 1
Name: Alexander Smith
Age: 30
Height: 5'10"
Weight: 170 lbs
Blood Type: O+



Victim 2
Name: Alexander Smith
Age: 30
Height: 5'10"
Weight: 170 lbs
Blood Type: O+

Murder weapon
- hammer
- axe
- fire

dates

- date of murder = 11/13/1842
Nov

Location

- Little plain rd., Old fields
Long island



This is the house of the Smiths.

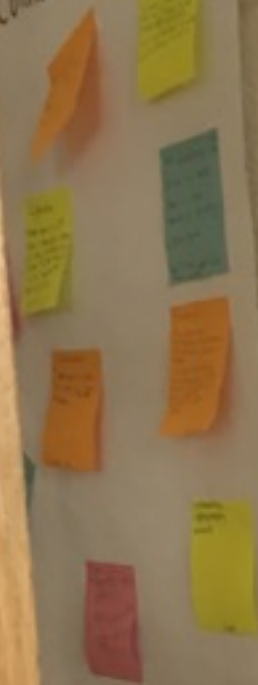
This is where Alexander was found dead & buried.



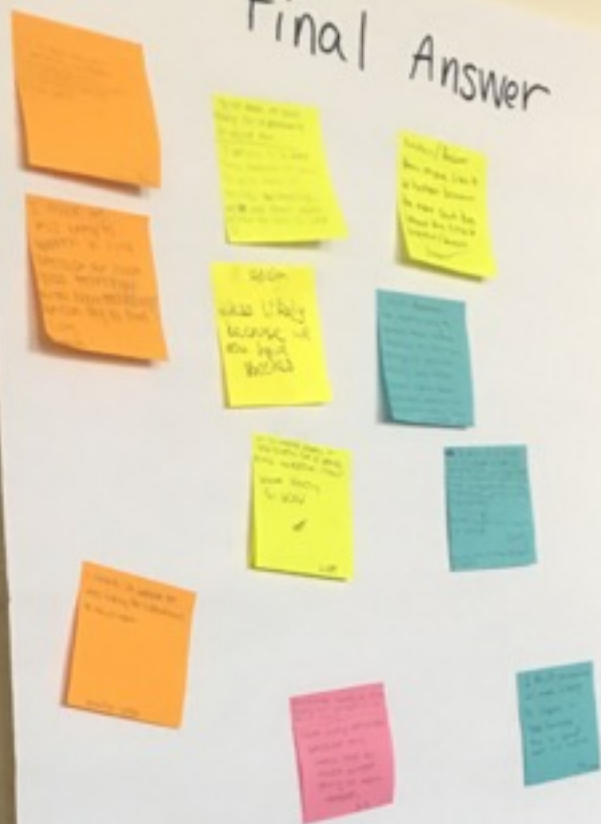
The body of Alexander Smith after death.

Group 1 P-3

Connections



Final Answer



Questions



Facts



PROGRAMAS DE ENRIQUECEMENTO

¿Que é un Programa de enriquecemento?

- Grupos basados no interés dos estudantes, que traballan xuntos para producir un produto, servicio ou acción basados nos seus intereses comúns.
- Os grupos encóntranse regularmente, unha vez á semana sobre unha hora, de 8 a 10 semanas.
- Os membros do grupo poden diferir en idade ou experiencia, pero traballan xuntos mediante a división do traballo para conseguir os seus obxectivos.
- Os profesores actúan como facilitadores, mentras que os estudantes actúan como profesionais no tema escollido.
- Promover auténtico aprendizaxe inductivo.

PROGRAMAS DE ENRIQUECEMENTO

Inicios

- Os programas de enriquecemento empezan a partir de algo no que o profesor está interesado.
- Non hai planificación das sesións, só é necesaro adquirir recursos potenciais para que usen os estudantes.
- Os estudantes determinan a dirección do programa unha vez que empezou.
- O produto do programa é un reflexo dos membros do grupo.

Puntos Clave

Ten en conta estas preguntas para determinar cos estudantes a dirección do programa:

- “¿Qué fai a xente que ten un interés neste área?
- ¿Qué coñecementos, materiais, e outros recursos necesitan para facelo dunha maneira auténtica e excelente?
- En que modos o produto ou o servicio pode ser usado para ter un efecto na nosa audiencia?”

PROGRAMAS DE ENRIQUECEMENTO

Papel do profesor

- O profesor actúa como facilitador, máis que controlar a experiencia educativa.
- O profesor so usa instrucións directas cando os estudantes necesitan aprender unha habilidade concreta.
- O profesor traballa o *lado* dos estudantes.
- Responsabilidades potenciais: adquirir recursos potenciais, contactar con mentores potenciais, asegurarse dunha apropiada división do traballo, etc. O profesor non está a cargo da toma de decisións nin é a única fonte de coñecemento.

Papel do alumno

- Actuar como un profesional nun tema.
 - Facer preguntas, buscar información, participar en actividades manuais, producir coñecemento.
 - As tarefas do estudante e os seus roles determinaos o tema do programa e a división do traballo. (non todo o mundo fará a mesma tarefa).
-
- Exemplo: Un programa de enriquecemento sobre “Producción dunha película” terá un director, produtores, actores, diseñadores de vestuario, etc.

The Great Debaters



Are you strong willed, with strong opinions and love to express yourself verbally? Do you have views or issues that you think are not being addressed? Then you need to...Debate About It! Come and learn how to effectively have your opinion heard! You are the voice of the future!

Crime Scene Investigation



Want to try to figure out whodunnit? Solve crimes through observation, experiments, and deductive reasoning. Work in groups to collect evidence, analyze it, and eliminate suspects until the culprit is discovered. Come and compete to solve the crime first!

New York, New York!



Can you say Broadway? Come to this cluster to have a chance to take to the big stage while performing a Readers' Theatre production or creating your own production. Don't worry if acting isn't your thing! Perhaps you want to write, direct, work backstage, or create the sets! There is so much to do!

Come and be a part of the show!

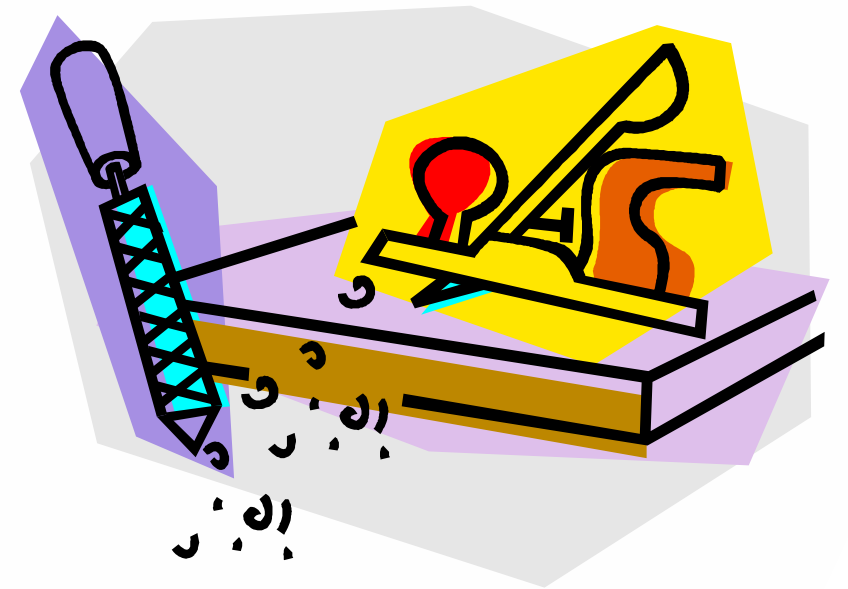
Culinary Cuisine



Do you love to eat? Do you want to own your own restaurant? How about creating your own menu or looking at foods from around the world? Well why don't you try your hand at cooking? Students in this enrichment cluster discover, design, plan and cook! We can sample some ourselves, create a school restaurant, and make enough to share with a local shelter!

Ejemplos

- Graffiti Art
- Convención de inventos
- Creación de libros
- Búsqueda del tesoro
- Luces, cámara, acción!
- Debate
- Costura
- Robótica
- Grupo musical
- Olimpiadas



Sample Enrichment Clusters	
General Areas	Specific Examples of Clusters
Language Arts, Literature, and the Humanities	The Young Authors' Guild The Poets' Workshop The African-American Literary Society The Investigative Journalism Group The Quarterly Review of Children's Literature
Physical and Life Sciences	The Save the Dolphins Society The Physical Science Research Institute The Mansfield Environmental Protection Agency The Experimental Robotics Team
The Arts	The Electronic Music Research Institute. The Native American Dance Institute The Video Production Company. The Young Musicians' Ensemble The Photographers' Guild. The Visual Artists' Workshops The Meriden Theater Company
Social Sciences	The Hispanic Cultural Awareness Association. The Junior Historical Society The Social Science Research Team. The Torrington Geographic Society The Creative Cartographers' Guild
Mathematics	The Math Materials Publication Company. The Math Mentors' Association The Female Mathematicians' Support Group. The Mathematics Competitions League. The Math Puzzle Challenge Quarterly
Computers	The Computer Graphics Design Team. The Computer Games Production Company. The Computer Literacy Assistance Association The Creative Software Society. The Desktop Publishing Company
Physical Education	The Experimental Games Research Team. The Physiology of Sport Study Group. The Physical Fitness Support Group. The Institute for the Study of Multicultural Recreation
Industrial Arts/ Home Economics	The Creative Furniture Design Company The Architecture for Learning Research Team The Experimental Dietary Group The Future Fashion Research Institute The Child Care Assistance Group

SONIA GONZÁLEZ VARELA

PLAN PROYECTO EMPRENDEDOR

EDICIÓN LIBRO/EBOOK

ENCUESTA DE INTERESES

- ▶ Permitirá conocer los gustos de nuestros alumnos para agruparlos según sus intereses y desarrollar proyectos acordes a sus motivaciones e inquietudes.

PLAN DE PROYECTO

- ▶ Herramienta útil para la planificación, desarrollo y ejecución de un proyecto. Ayudará a los alumnos a organizarse paso a paso y a detectar cuestiones decisivas que podrían pasar desapercibidas.
- ▶ Permite que los emprendedores actúen como auténticos profesionales y puedan desarrollar sus áreas de interés.
- ▶ Permite el desarrollo de múltiples habilidades de pensamiento, tomar de decisiones y razonar, cuestionar e investigar, observar y comparar, apreciar la complejidad...

EVALUACIÓN DE PROYECTO

- ▶ Permitirá un análisis en profundidad de la evolución de las experiencias de aprendizaje y complementa la evaluación continua del día a día.
- ▶ Obtendremos datos de evaluación objetivos y permitirá a los alumnos reflexionar y opinar sobre su propio proceso de aprendizaje, visualizarán sus logros y tomarán conciencia de sus progresos, apreciando el valor de las experiencias vividas.



ENCUESTA DE INTERESES

Actividades Tipo I

ENCUESTA DE INTERESES INTERACTIVA



2

INTERACTIVE
ENCUESTA DE INTERESES .2 Edu-
cación Secundaria



1

INTERACTIVE
ENCUESTA DE INTERESES .1
Educación Primaria



Encuesta de Intereses

Encuesta de Intereses

Este es un inventario informal de intereses que servirá de base para desenvolver vuestras áreas de interés específicos durante el curso escolar. La información es totalmente confidencial. Por medio de esta encuesta intentaremos ofrecerte experiencias educativas significativas que desenvuelvan aún más tus intereses, que nutran tus talentos y estimulen tu potencial de aprendizaje.

Lee cada pregunta despacio y danos la mayor cantidad de información posible para comprender claramente tus intereses. Esta encuesta está basada en el material elaborado por:

Thomas P. Herbert
Universidad de Alabama

Michele F. Sorensen
Farmington, escuela Pública de Connecticut

Joseph S. Renzulli
Universidad de Connecticut

1. Datos personales

Nombre	Apellidos	Curso	Fecha

2. Si la directora del colegio te pidiera que diseñaras una materia para personas con tus mismos intereses, ¿como se llamaría?

3. De repente, la consellería decide financiar un viaje a cada curso! :0
¿Donde irías? Explica que harías mientras estuvieras allí.

4. Acabas de escribir tu primer libro, que ya está preparado para publicarse. ¿Como se titula?
¿De que trata?

5. Las próximas elecciones se acercan, tres representantes políticos locales fueron convocados a nuestra escuela para debatir sobre un tema. ¿Cuales son los tres temas principales que pronpondrías?¿Por que son temas importantes para ti?

6. Eres fotografa y se te acaba la memoria de tu cámara, solo tienes sitio para sacar una foto más. ¿A quién se la tomarías?¿Por qué?

7. Vais a preparar una capsula del tiempo individual para las próximas generaciones. Puedes meter 10 objetos personales que te representen. ¿Cuáles serían?

8. Te contratan para trabajar en un periódico local. ¿En que departamento te gustaría trabajar?. Puedes seleccionar más de uno.

- ☐ Acontecimientos nacionales
- ☐ Acontecimientos internacionales
- ☐ Nutrición y cocina
- ☐ Viñetas y humor
- ☐ Sucesos locales
- ☐ Economía y bolsa
- ☐ Moda
- ☐ Artículos de opinión
- ☐ El corazón
- ☐ Viajes
- ☐ Crítica de cine
- ☐ Pasatiempos
- ☐ Horóscopos
- ☐ Música
- ☐ Negocios
- ☐ Deportes
- ☐ Crítica de libros
- ☐ Política
- ☐ Entrevistas

9. En el centro se está preparando una Olimpiada Escolar Deportiva. Si fueras a participar, ¿en que tres pruebas competirías?.

10. Arrastra las siguientes actividades a uno de los cuadros "Sí, lo haría", "No, no lo haría", "Podría interesarme" o "Ya lo hice".

Actuar en una obra de teatro

Diseñar una app

Inventar algo

Jardinería

Hacer un experimento científico

Diseñar un videojuego

Montar un grupo de música

Crear un blog o página web

Arreglar un coche, radio o electrodoméstico

Montar tu propio negocio

Publicar un libro

Participar en un proyecto vecinal

Diseñar ropa, muebles, decorados...

Publicar un libro digital

Aprender un oficio artesanal

Hacer una revista escolar

Sí, lo haría

No, no lo haría

Podría interesarme

Ya lo hice

Muchas gracias por tu colaboración

Clear answers and start over

Submit



PLAN DE PROYECTO

Actividades Tipo II

INTRO

Un plan de proyecto podríamos definirlo como **un documento que contempla de forma ordenada y coherente las metas, estrategias y directrices en tiempo y espacio; así como los instrumentos, mecanismos y acciones que se utilizarán para alcanzar los fines deseados.**

El plan de proyecto se puede abordar de forma individual o en grupo a la hora de buscar una idea, plantear un problema o situación, y abordar su solución o desarrollo. Elaborar un plan de proyecto organizado y coherente es la mejor manera de abordar una aventura emprendedora.

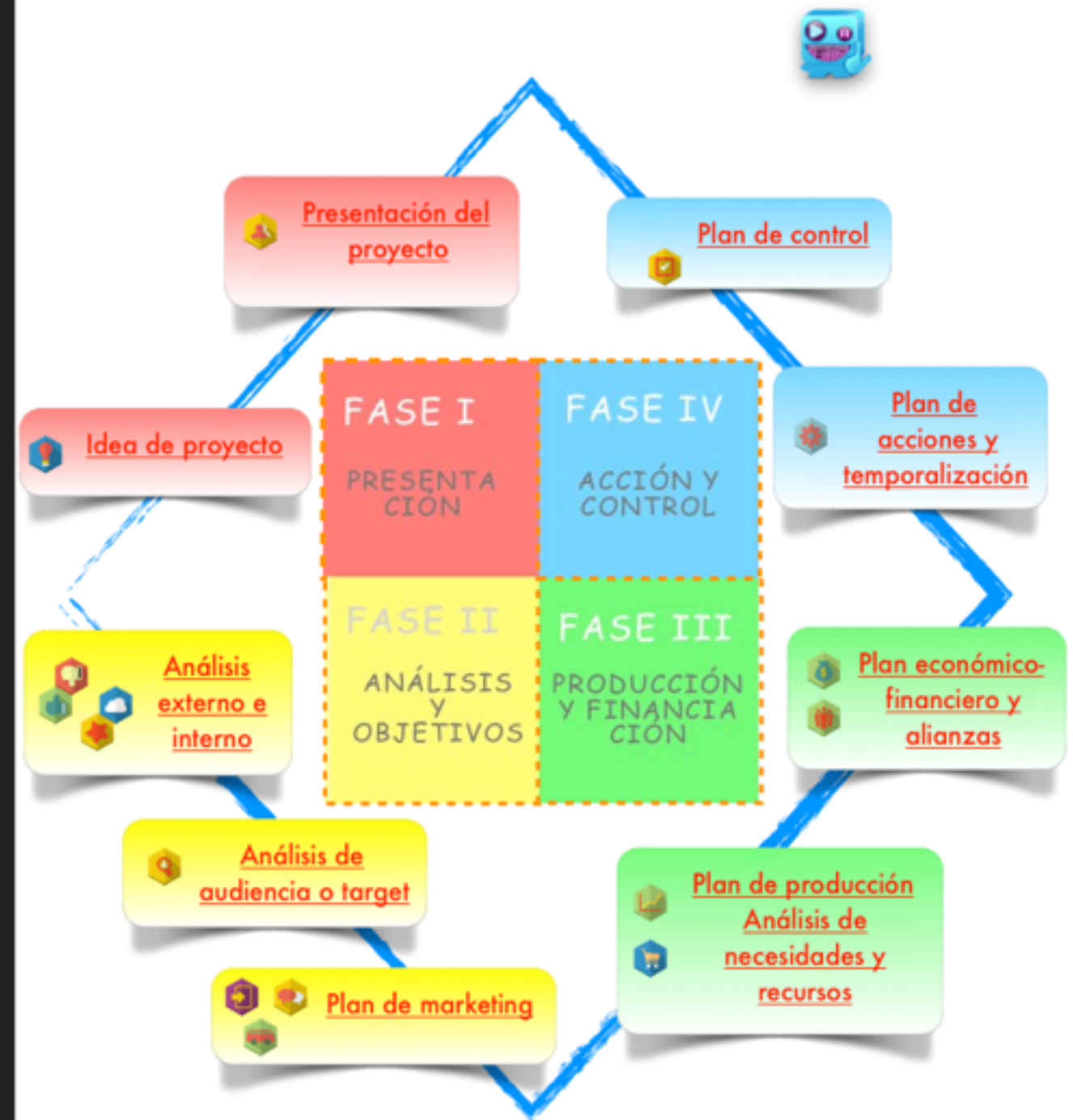
La elaboración del plan de proyecto se aborda por **fases** y **necesitaremos ser creativos**, buscar y analizar información, tomar decisiones, predecir el futuro, etc.

Nuestro plan de proyecto será de gran ayuda para conseguir nuestros objetivos, nos ayudará a organizarnos y a **detectar cuestiones decisivas que podrían pasar desapercibidas**. Es importante considerarlo un documento **flexible**, que debe adaptarse a los imprevistos del entorno y a nuestras necesidades. Para ello un plan de control, o feedback, nos ayudará a detectar en qué momento nuestro plan debe reajustarse.

Navega por el gráfico interactivo para obtener más información.



FASES Y SECCIONES



IDEA DE PROYECTO



FASE I PRESENTACION



Es el momento de que los alumnos emprendedores valoren las posibles ideas de proyecto basadas en los intereses de los participantes.

Tendremos que poner en práctica habilidades como observar el entorno, identificar necesidades reales, comparar y contrastar proyectos existentes, tomar decisiones y valorar su causa y efecto, ser creativos e innovadores...

Podemos plantearnos elaborar un producto, idear un servicio o acción, o resolver un problema real.

En esta fase es importante establecer un elemento motivador. Enfocar el proyecto a un resultado final trascendente, más allá del ámbito de los propios promotores o profesor, ayudará a estimular y motivar a los

participantes, aumentando el compromiso con el proyecto y promoviendo una participación activa.

La idea de proyecto contemplará, además de un resumen, los factores que han motivado la idea y las claves que hacen que nuestro proyecto vaya a tener éxito.

También incluiremos, si es oportuno, una descripción de nuestra identidad como grupo-empresa, que imagen queremos transmitir, logotipo, nombre, etc.



IDEA DE PROYECTO



FASE I PRESENTACION



Es el momento en el que los alumnos emprendedores valoren las posibles ideas de proyecto según sus intereses.

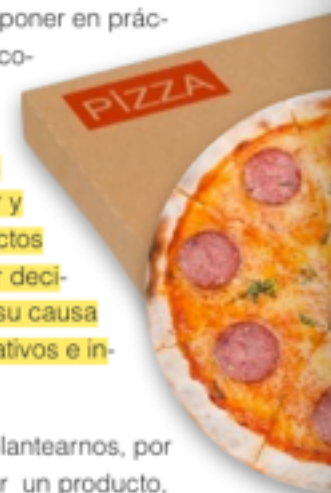
Habrà que poner en práctica habilidades como **observar el entorno, identificar necesidades reales, comparar y contrastar proyectos existentes, tomar decisiones y valorar su causa y efecto, ser creativos e innovadores...**

Podemos plantearnos, por ejemplo, elaborar un producto, idear un servicio o acción, o resolver un problema real.

En esta fase es importante establecer un **elemento motivador**. Si enfocamos el proyecto a un resultado final trascendente y buscamos una **audiencia** más allá del ámbito de los propios promotores o profesor, estimularemos y motivaremos a los partici-

Nos plantearemos preguntas del tipo:

- ¿Qué necesidades o problemas detecto en mi entorno?
- ¿Qué ideas responden a nuestros intereses?
- ¿Qué hacen los profesionales que trabajan en este área?
- ¿De qué forma podemos añadir a nuestro producto un valor añadido o diferenciador a los otros productos o servicios existentes?
- ¿De qué modo nuestro producto o servicio puede tener un efecto en nuestra audiencia?
- ¿Qué imagen vamos a transmitir?



EJEMPLO IDEA DE NEGOCIO

TRUEKIT



LOLITA BLU



MEDUSA
PROTECT



PEREGRINO-
TECA

EJEMPLOS IDEA DE NEGOCIO

TRUEKIT



LOLITA BLU



Viviana Fernández, es la tercera generación de zapateros de una familia lucense, su almacén principal está situado en Villalba. Ella y su hermana deciden darle a la empresa más proyección y consolidarse en el mercado nacional e internacional crearon una página web de venta online de gran éxito y consolidaron su marca.
www.lolitalblu.com



PEREGRINOTECA

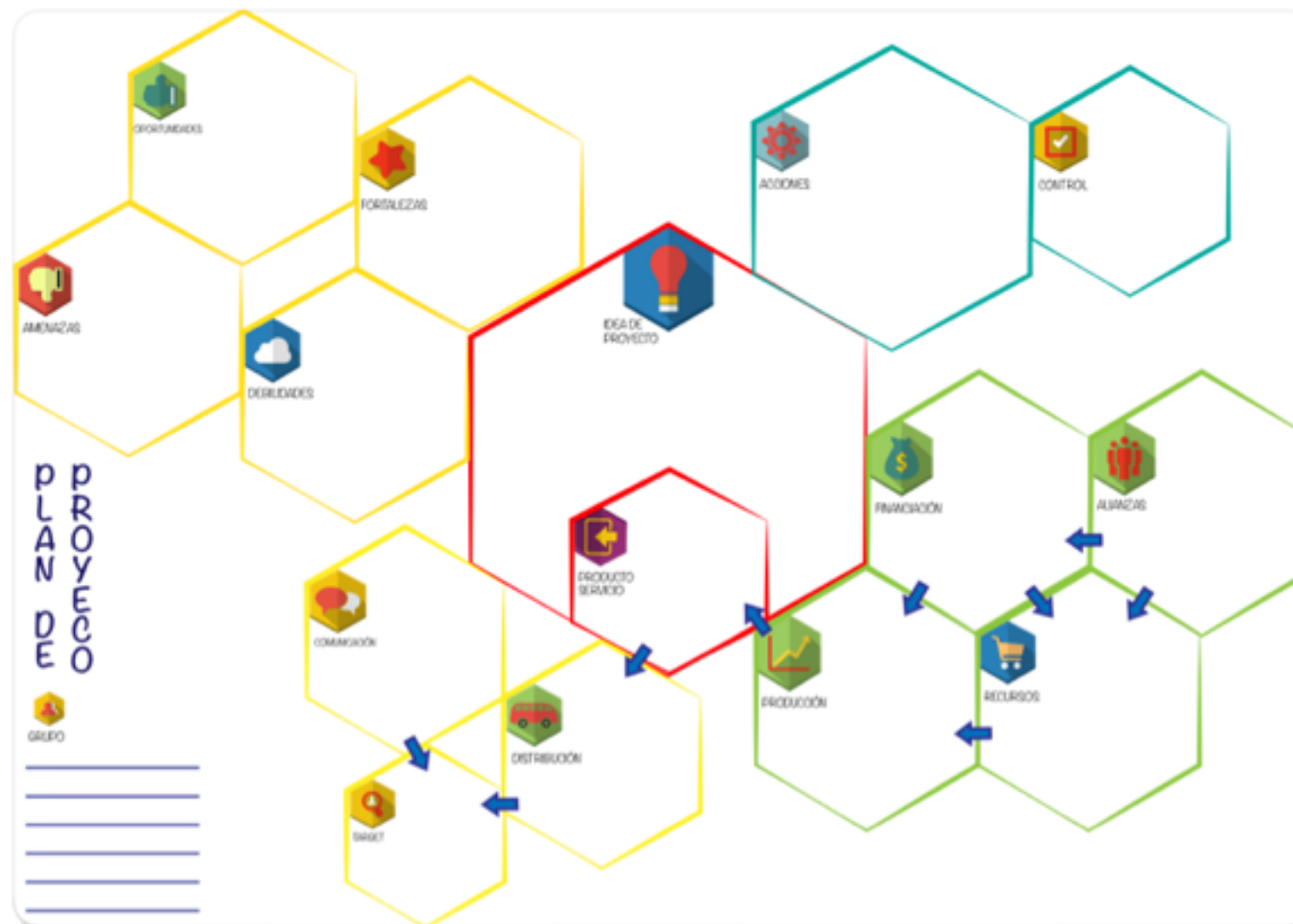
MAPA DE PLAN DE PROYECTO

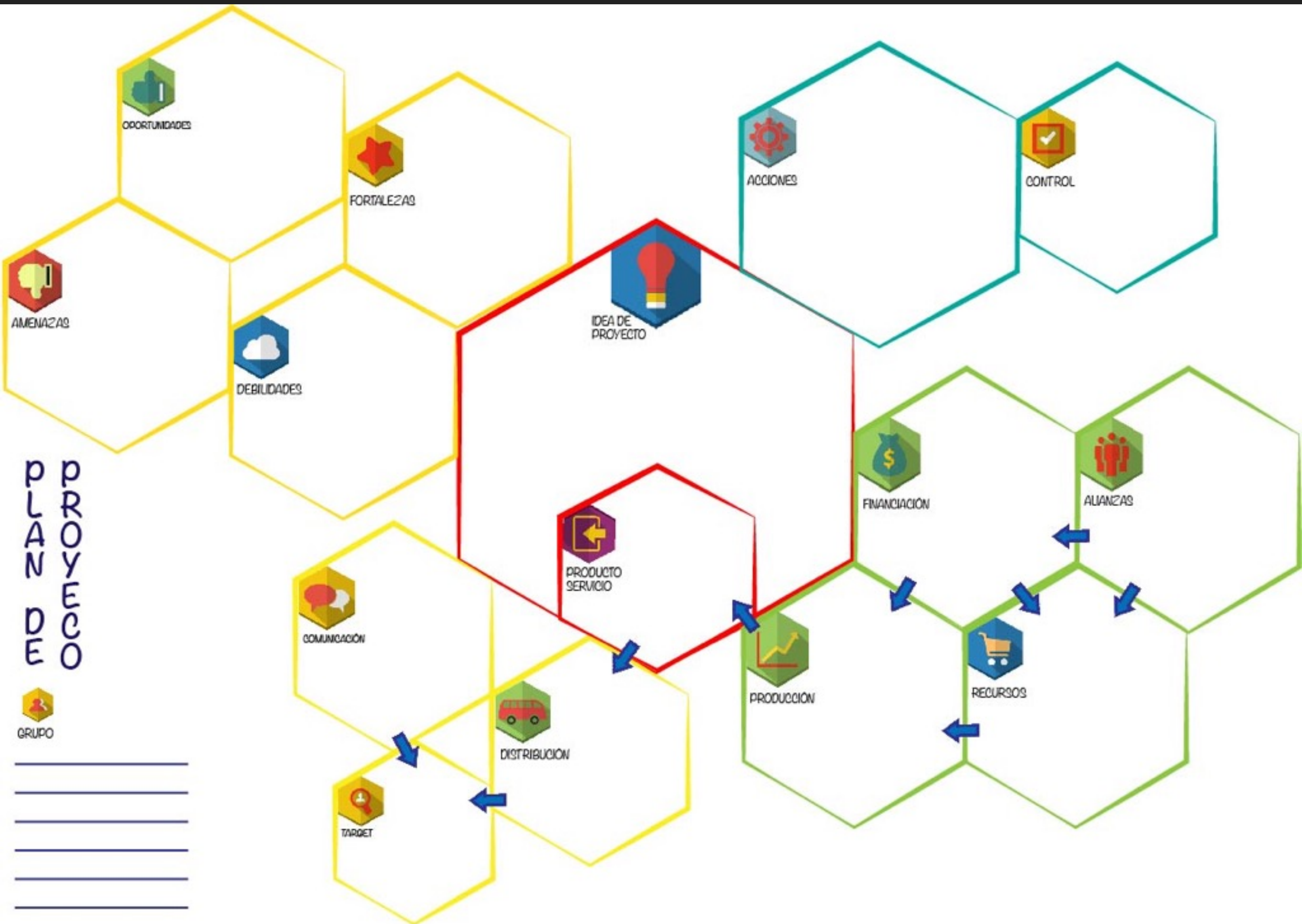
1

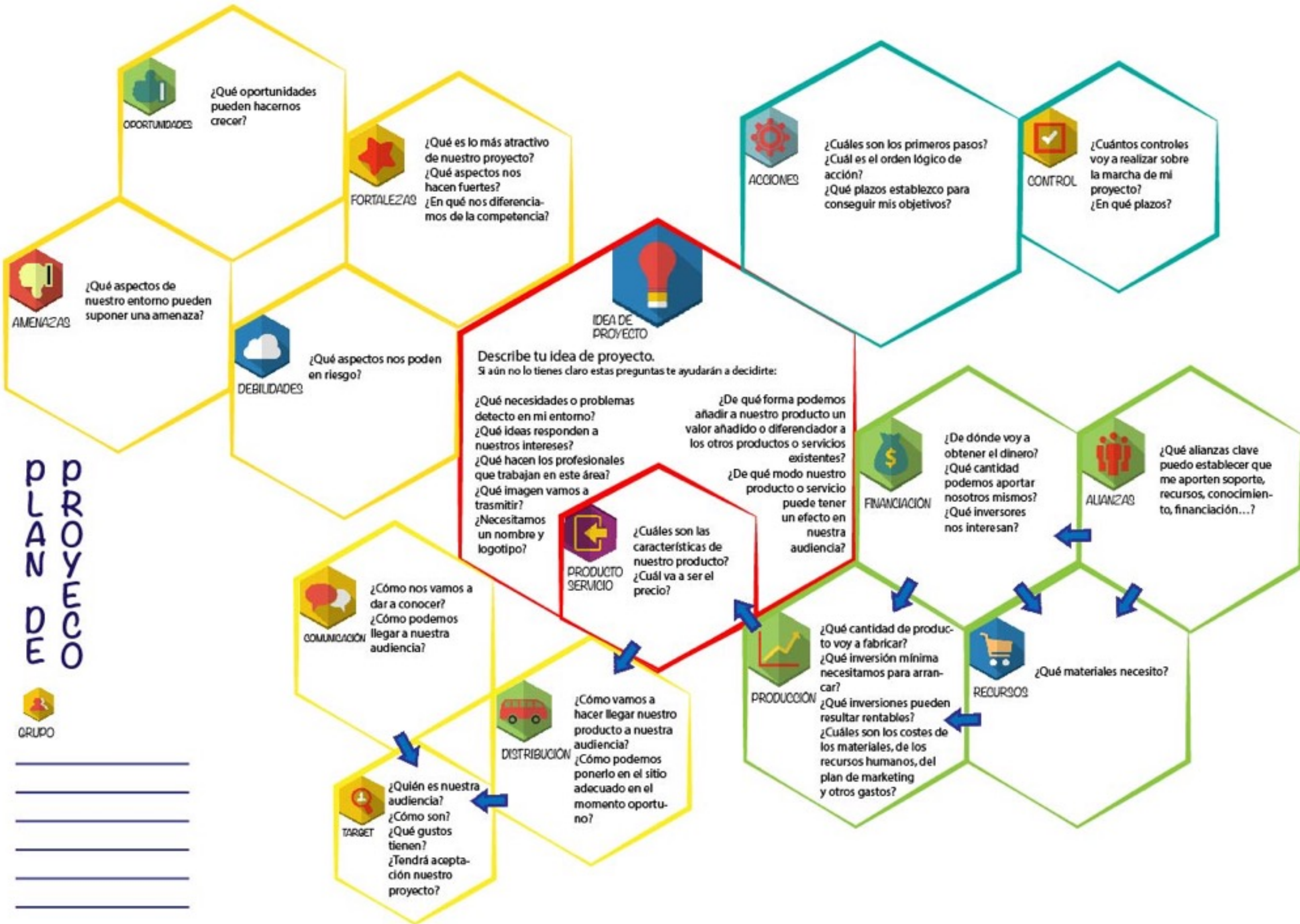
INTERACTIVE 4.1
Mapa de plan de proyecto



Plan de proyecto sintetizado







PLAN DE PROYECTO INTERACTIVO



1

INTERACTIVE 4.3 Plan de
proyecto interactivo



Dentro del formulario
dispones de una calculadora

10. Plan de producción

INGRESOS			
PRODUCTOS O SERVICIOS	Unidades	Precio	Total por producto
1		€	€
2		€	€
3		€	€
4		€	€
5		€	€
6		€	€
TOTAL INGRESOS ESTIMADOS			€
INVERSION INICIAL Y GASTOS			
COSTES	Unidades	Precio	Total por coste
Material 1		€	€
Material 2		€	€
Material 3		€	€
Recursos humanos 1		€	€
Recursos humanos 2		€	€
Distribucion		€	€
Comunicacion		€	€

14. Plan de control



Control		Pazo
1		
2		
3		

Show hint

Clear answers and start over

Submit



11. Plan económico y financiero

APORTACIONES ECONÓMICAS	Cantidad	Devolución de Aportación SI/NO	REPARTO DE BENEFICIO
Miembros del grupo			
1		€	%
2		€	%
3		€	%
4		€	%
5		€	%
6		€	%
Inversiones			
Inversor 1		€	%
Inversor2		€	%
Inversor 3		€	%
Inversor 4		€	%
Inversor 5		€	%
Inversor 6		€	%

ACTIVIDADES DE AMPLIACIÓN



1

Visita este enlace a la revista emprendedores

<http://www.emprendedores.es/crear-una-empresa/plan-de-negocios>

encontrarás una recopilación de diferentes planes de negocios, desde una tienda de ropa, a una peluquería, una parafarmacia, una tienda de informática, una autoescuela... hay muchos ejemplos, seguro que encuentras alguno que te interese.

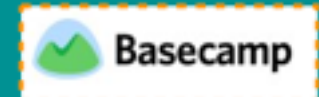
2

Postcron

<http://postcron.com>

Esta herramienta permite programar y publicar contenido para varias páginas de Facebook y de Twitter de forma muy simple y rápida. Permite subir hasta 300 post de una vez desde excel o Google Docs

3



StratPad



EDICIÓN LIBRO/EBOOK

► Duración:

Año e medio.

► Materias:

EPV, OIE, AT. 3º ESO

► Alumnos:

Alicia García Cabaleiro

Santiago Pendón
Minguillón

Dos estudiantes del colegio de A Pobra editan sendos libros

► Alicia García y Santiago Pendón, alumnos de cuarto curso de Eso, presentaron en el centro sus obras, que se pueden encontrar en internet

Láncara

L. PORTO

LÁNCARA. Se dice que todos deberíamos hacer tres cosas en la vida: tener un hijo, plantar un árbol y escribir un libro. Esto último ya lo pueden tachar de su lista Alicia García Cabaleiro y Santiago Pendón Minguillón, quienes, a pesar de su juventud, acaban de editar sendas obras. Estas fueron presentadas ayer en el colegio Ramón Piñeiro de A Pobra de San Xiao (Láncara), centro en el que ambos estudian cuarto de Eso.

Tener un recuerdo de sus dibujos es lo que llevó a Santiago Pendón, de Maceda (O Corgo), a querer publicar un libro, que únicamente recoge ilustraciones. Entre ellas se encuentra el 'Gato Lisa', en recuerdo de la 'Mona Lisa', que tuvo la oportunidad de ver en una visita al museo del Louvre de París; Mortadelo y Filemón, o una imagen de la película 'Tiburón'. También queda representada en el libro su afición al tiro con arco.

«Son momentos de mi vida que quedan guardados a través de los dibujos», apunta el joven. Su pro-

fesora de plástica, Sonia González Varela, asegura que la idea fue de Santiago Pendón, pero ella lo animó a hacer ilustraciones «más personales, menos de mirar por un referente y más pensando en su vida anterior».

La publicación se titula 'Mis dibujos están muertos', una idea de su compañera de pupitre, Alicia García, y su maestra. «Hace referencia al uso de colores porque son dominantes los negros y grises», aclara el corgués.

REFLEXIONES. La idea de publicar un libro siempre estuvo en la mente de Alicia García, de Laxes (O Corgo), y pudo hacerse realidad. Recoge imágenes y textos que tienen como hilo conductor el corazón. «Son reflexiones, no es una narración, es prosa poética», señala la joven, quien decidió bautizar su publicación como 'A ritmo sincopado' por su afición por la música. Según Sonia González, se trata de textos «muy personales, muy atrevidos y arriesgados». «Cente que conoce a la alumna se emocionó al leerlos», dice.

Alicia García asegura que esas reflexiones «no son cosas pensadas, me pongo a escribir y me salen». «A mí me cuesta mucho hablar en público de mis cosas, pero cuando estoy yo sola, escribiendo, no. Aunque ahora pienso que lo están leyendo los demás y me da vergüenza», cuenta.

La idea de sacar los libros surgió el pasado curso en la clase de



Los alumnos, con sus libros, en la biblioteca del colegio. PORTO

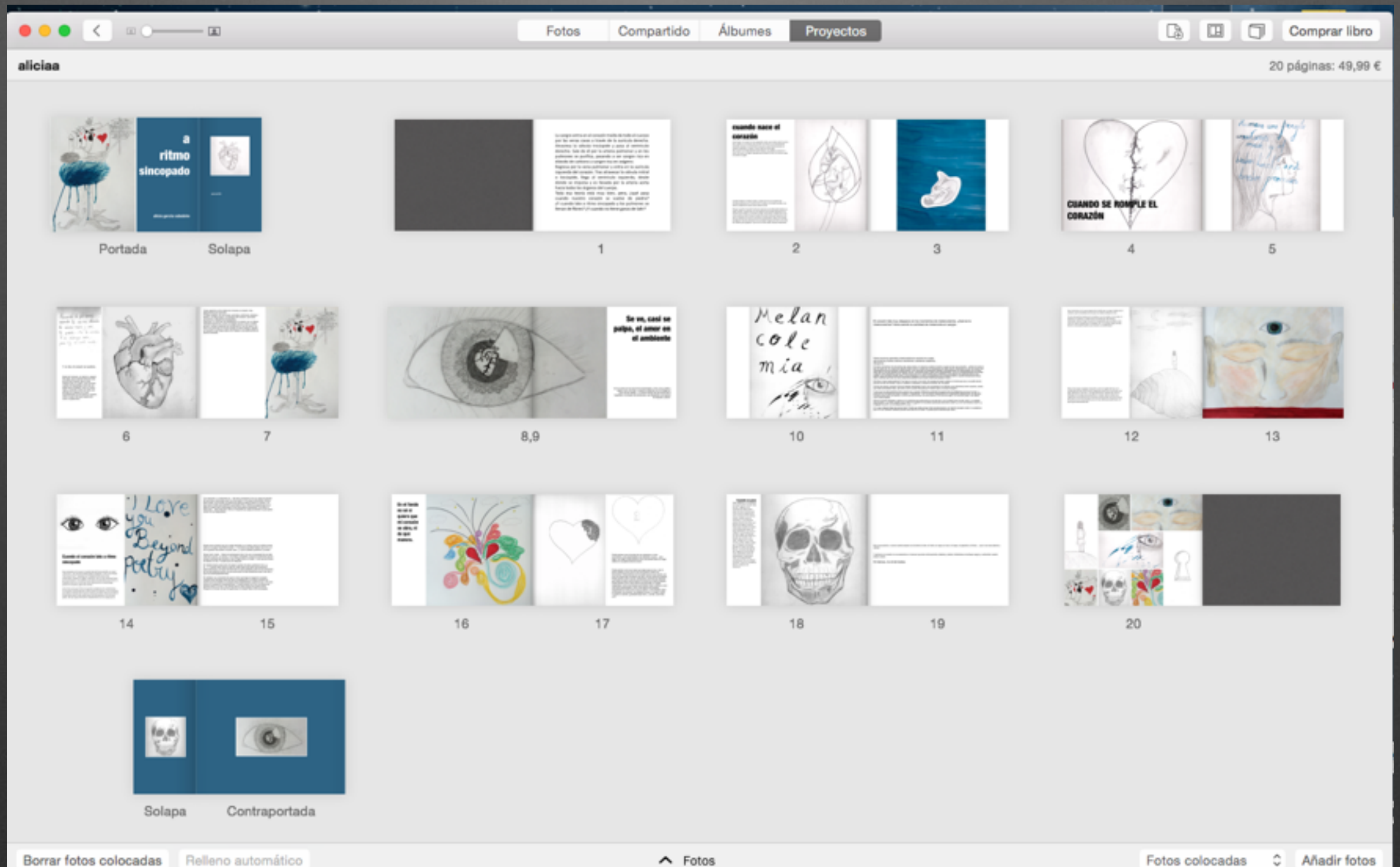
plástica dentro de un programa en el que participó el colegio Láncara, Talento 3.0 de la fundación Barrié, la Unidad de Altas Capacidades de la Universidade de Santiago de Compostela (USC) y la Consellería de Educación. Los alumnos los autoeditaron a través de internet y se pueden encontrar en formato digital y papel en la tienda ibookstore, aunque su objetivo es que también se puedan adquirir en el portal Amazon.

«El proceso lo hicieron ellos a

través de internet. Ahora con la red es más accesible autoeditarse. Fue una experiencia muy enriquecedora», señala la profesora.

Este es su último curso en el colegio y estos dos alumnos dejan su huella en el centro, ya que en la biblioteca se conservan ejemplares de sus libros para que los vean futuros estudiantes. Además, la propia biblioteca fue la encargada de organizar la presentación de las publicaciones dentro de su calendario de actividades.

Maquetación para edición física.



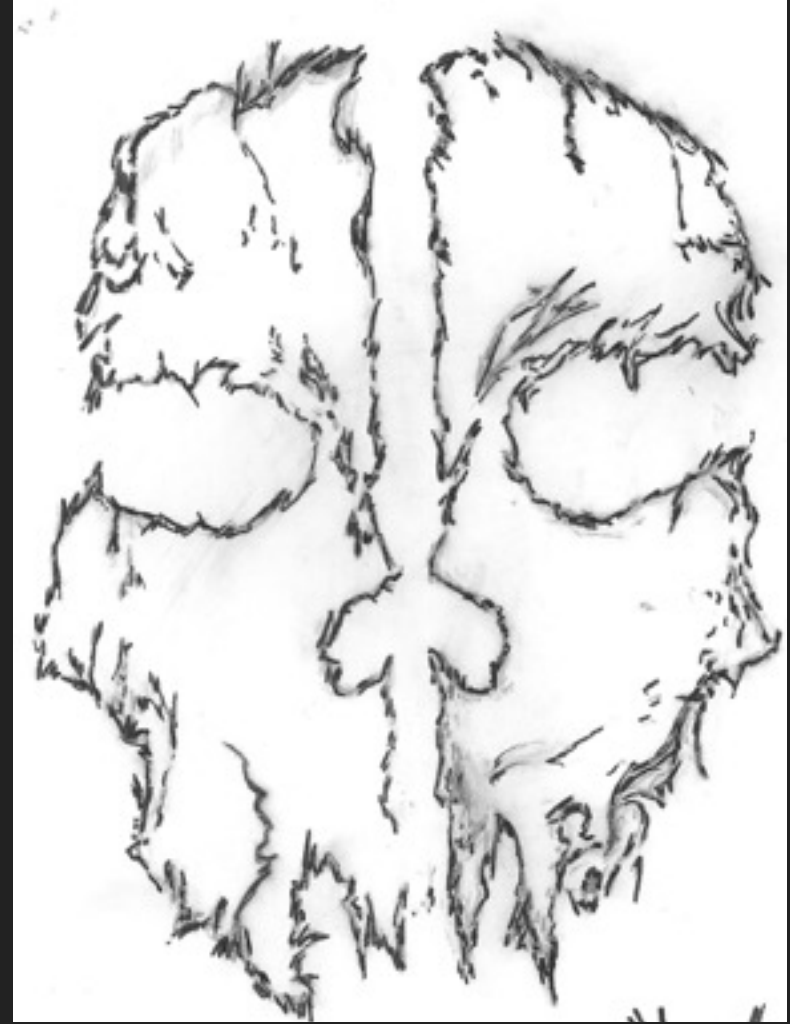


A ritmo sincopado

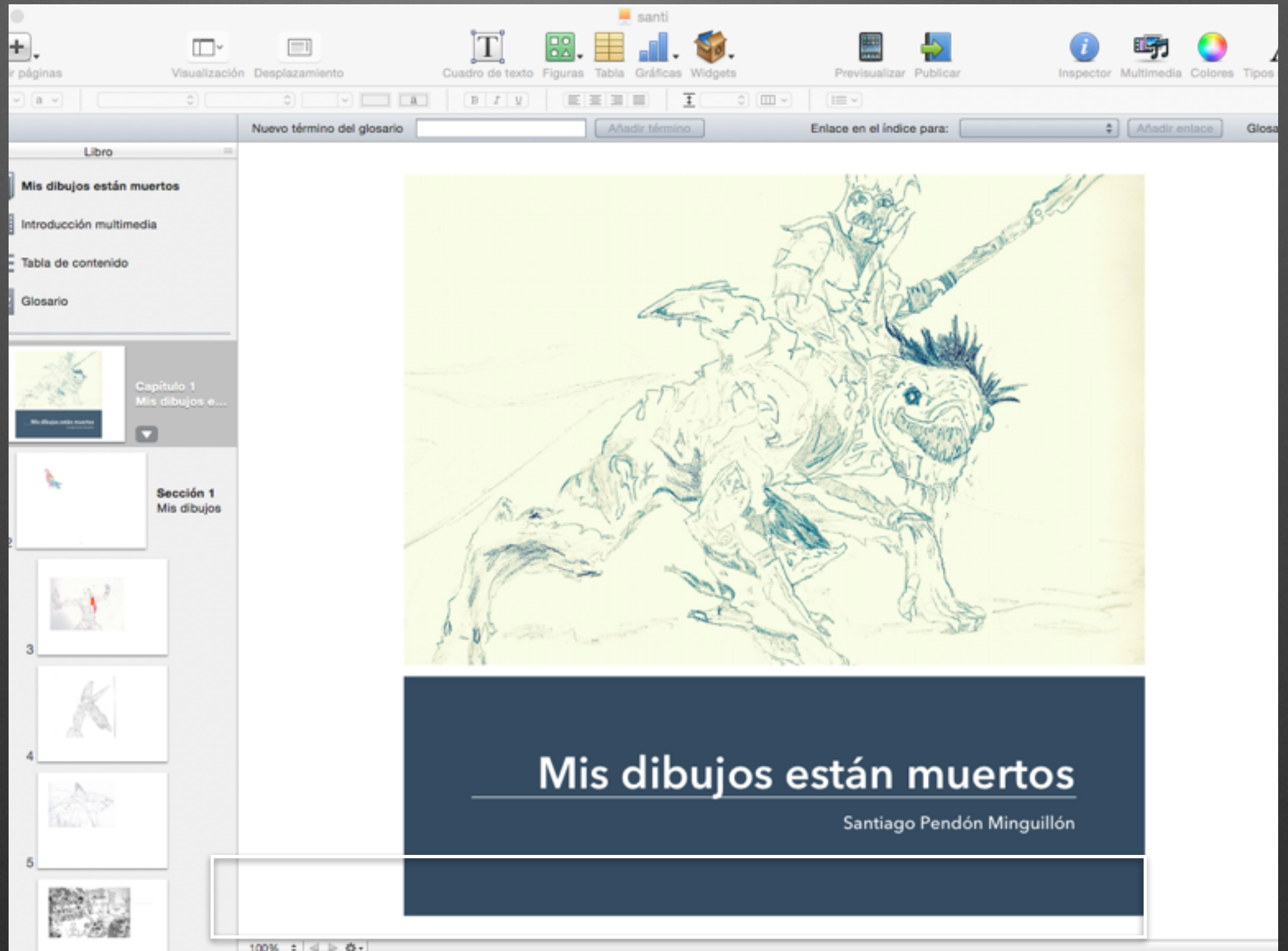
Alicia García Cabaleiro

Melan
cole
mia





Maquetación para edición digital.



[Añadir filtros](#) +

Unidades ?

46

Pedidos anticipados

0

Ingresos ?

\$25.76

<  Año:[Contenido](#)[Territorio](#)[Categoría](#)[Tipo de transacción](#)[Editorial](#)

Unidades por mes

Área ▾ Mes



	Contenido	Tipo de contenido	ID	Unidades	Año
1	Encuesta de Intereses Sonia González Varela	Book	957208600	17	
2	Evaluación plan de proyecto. Sonia González Varela	Textbook	1008995960	14	
3	Mis dibujos están muertos Santiago Pendón Minguillón	Book	1007226810	5	
4	Plan de Proyecto Sonia González Varela	Book	946715646	5	

Dos estudiantes del colegio de A Pobra editan sendos libros

► Alicia García y Santiago Pendón, alumnos de cuarto curso de Eso, presentaron en el centro sus obras, que se pueden encontrar en internet

Láncara

L. PORTO

LÁNCARA. Se dice que todos deberíamos hacer tres cosas en la vida: tener un hijo, plantar un árbol y escribir un libro. Esto último ya lo pueden tachar de su lista Alicia García Cabaleiro y Santiago Pendón Minguillón, quienes, a pesar de su juventud, acaban de editar sendas obras. Estas fueron presentadas ayer en el colegio Ramón Piñeiro de A Pobra de San Xiao (Láncara), centro en el que ambos estudian cuarto de Eso.

Tener un recuerdo de sus dibujos es lo que llevó a Santiago Pendón, de Maceda (O Corgo), a querer publicar un libro, que únicamente recoge ilustraciones. Entre ellas se encuentra el 'Gato Lisa', en recuerdo de la 'Mona Lisa', que tuvo la oportunidad de ver en una visita al museo del Louvre de París; Mortadelo y Filemón, o una imagen de la película 'Tiburón'. También queda representada en el libro su afición al tiro con arco.

«Son momentos de mi vida que quedan guardados a través de los dibujos», apunta el joven. Su pro-

fesora de plástica, Sonia González Varela, asegura que la idea fue de Santiago Pendón, pero ella lo animó a hacer ilustraciones «más personales, menos de mirar por un referente y más pensando en su vida anterior».

La publicación se titula 'Mis dibujos están muertos', una idea de su compañera de pupitre, Alicia García, y su maestra. «Hace referencia al uso de colores porque son dominantes los negros y grises», aclara el corgués.

REFLEXIONES. La idea de publicar un libro siempre estuvo en la mente de Alicia García, de Laxes (O Corgo), y pudo hacerse realidad. Recoge imágenes y textos que tienen como hilo conductor el corazón. «Son reflexiones, no es una narración, es prosa poética», señala la joven, quien decidió bautizar su publicación como 'A ritmo sincopado' por su afición por la música. Según Sonia González, se trata de textos «muy personales, muy atrevidos y arriesgados». «Gente que conoce a la alumna se emocionó al leerlos», dice.

Alicia García asegura que esas reflexiones «no son cosas pensadas, me pongo a escribir y me salen». «A mí me cuesta mucho hablar en público de mis cosas, pero cuando estoy yo sola, escribiendo, no. Aunque ahora pienso que lo están leyendo los demás y me da vergüenza», cuenta.

La idea de sacar los libros surgió el pasado curso en la clase de



Los alumnos, con sus libros, en la biblioteca del colegio. PORTO

plástica dentro de un programa en el que participó el colegio Láncara, Talento 3.0 de la fundación Barrié, la Unidad de Altas Capacidades de la Universidade de Santiago de Compostela (USC) y la Consellería de Educación. Los alumnos los autoeditaron a través de internet y se pueden encontrar en formato digital y papel en la tienda ibookstore, aunque su objetivo es que también se puedan adquirir en el portal Amazon.

«El proceso lo hicieron ellos a

través de internet. Ahora con la red es más accesible autoeditarse. Fue una experiencia muy enriquecedora», señala la profesora.

Este es su último curso en el colegio y estos dos alumnos dejan su huella en el centro, ya que en la biblioteca se conservan ejemplares de sus libros para que los vean futuros estudiantes. Además, la propia biblioteca fue la encargada de organizar la presentación de las publicaciones dentro de su calendario de actividades.

Actividades Tipo III ... y Tipo I

Mostrando resultados de “a ritmo sincopado”

Relevancia ▾

Libros



A ritmo sincopado
Alicia García Cabaleiro >
Arte y arquitectura
21 oct 2015

1,99 € ▾

Hecho para
iBooks

- ☐ Mostrar solo títulos creados para iBooks
- ☐ Mostrar solo títulos gratis

Todos los idiomas ▾

Todas las categorías

- Arte y espectáculo
- Arte y arquitectura

Secciones

- Libros de texto
- Novedades
- Autores más vendidos
- Superventas por menos de 7 €
- Libros gratis
- Regala con iTunes

Ayuda

- Soporte
- Vende tus libros

Preferencias

- Tu cuenta
- Canjear
- Mi lista de deseos
- Cambiar de país



FERIA DE PROYECTOS

presunto delito de quebrantamiento de medida cautelar. Los hechos se remontan al día 7 de abril de 2014, cuando alguien cortó un nogal durante la construcción de la nueva pasarela de O Toleiro pese a que en este momento todavía estaba en vigor la orden del juzgado de Sarria del 25

Obras de construcción de la pasarela de O Toleiro, que incluye un

de marmo que prohibía cualquier tala en las obras del río.

A lo largo de los últimos meses ya presentaron declaración por estos mismos hechos —también en calidad de imputados— varios responsables de los trabajos del

encargado de obra, el anterior jefe de obra, el encargado o el representante legal de la empresa adjudicataria de esta actuación.

Según señaló ayer la Plataforma, la realidad de la tala del ár-

bol fue reconocida por «varios dos declarantes no procedentes». Entre ellos, se cuenta el capataz de la obra, quien admitió en su declaración judicial haber cortado un «pequeño» nogal porque «estorbaba» para construir una rampa

la cual reclama de nuevo la «inmediata» paralización de estos trabajos. En su opinión, el procedimiento penal que se sigue por la tala del nogal «pón de manifesto o desprecio dos responsables do proxecto pola legalidade e mesmo polas resolucións xudiciais».

Un grupo de 14 alumnos de Lánacara participó en el programa Talento 3.0

LÁNACARA

L.P. SARRIA. Los alumnos de tercero de Eso del colegio Ramón Piñeiro de A Pobra de San Xiao (Lánacara) participaron durante este curso en el programa Talento 3.0, puesto en marcha por la fundación Barrié, la Unidad de Altas Capacidades de la Universidade de Santiago de Compostela (USC) y la Consellería de Educación para formar a profesores de la comunidad autónoma para promover la detección de los talentos de los estudiantes.

En la iniciativa participaron 14

alumnos del colegio lánacares, actividad que estuvo dirigida por la profesora Sonia González Varela.

Durante todo el curso, los estudiantes desarrollaron proyectos, «aos que lle deron saída cara ao público para que tiveran unha motivación». «Ellos tuvieron que ver os temas nos que tiñan interese e despois profundamos e fixemos os proxectos», apunta la maestra. Estas actividades las presentaron hace unos días en la Cidade da Cultura de Compostela.

Entre las iniciativas que llevaron a cabo estuvo un taller de customización de camisetas, que



Los alumnos mostraron su trabajo en una feria de proyectos.

vendieron en la feria de A Pobra y les permitió recaudar la mayoría del dinero con el que financiaron la excursión de fin de curso.

WEB PARA PARADOS. Otro de sus proyectos fue crear una página

web para ayudar a los desempleados a encontrar trabajo, servicio que ofrecían «por un módico precio» y que les permitió también costear la excursión, según explica una de las alumnas en la revista escolar del Ramón Piñeiro.

Los jóvenes, además, crearon un videojuego y dos de los alumnos publicaron sendos libros, los cuales están disponibles en la biblioteca del colegio y también se pueden descargar en una tienda de obras digitales.

Por último, organizaron actividades para sus compañeros de Infantil, primaria y Eso. A ellos les impartieron clases de educación plástica y visual, talleres de cocina y pintura, juegos de habilidad o un cuentacuentos.

La profesora destaca que se trata de una «experiencia moi satisfactoria». «A implicación dos rapaces foi alta e eu seguírei traballando neste sentido con eles», señala.

La respuesta de las familias de los estudiantes a este proyecto también fue «moi positiva», porque vieron que os rapaces estaban moi motivados», concluye Sonia González.

PRESENTACIÓN LIBROS



“A ritmo sincopado”
por Alicia García Cabaleiro



“Mis dibujos están muertos”
por Santiago Pendón Minguillón



PRESENTACIÓN OFICIAL EN EL CENTRO

A CARGO DE LA BIBLIOTECA

INCORPORACIÓN DE LOS LIBROS
A LOS FONDOS DE LA BIBLIOTECA

presunto delito de quebrantamiento de medida cautelar. Los hechos se remontan al día 7 de abril de 2014, cuando alguien cortó un nogal durante la construcción de la nueva pasarela de O Toleiro pese a que en este momento todavía estaba en vigor la orden del juzgado de Sarria del 25

Obras de construcción de la pasarela de O Toleiro, que cortaron un nogal.

de marzo que prohibía cualquier tala en las obras del río.

A lo largo de los últimos meses ya prestaron declaración por estos mismos hechos —también en calidad de imputados— varios responsables de los trabajos del

encasillamiento, tales como la directora de obra, el anterior jefe de obra, el encargado o el representante legal de la empresa adjudicataria de esta actuación.

Según señaló ayer la Plataforma, la realidad de la tala del ár-

bol fue reconocida por «varios dos declarantes no procedentes». Entre ellos, se cuenta el capataz de la obra, quien admitió en su declaración judicial haber cortado un «pequeño» nogal porque «estorbaba» para construir una rampa

la cual reclama de nuevo la «inmediata» paralización de estos trabajos. En su opinión, el procedimiento penal que se sigue por la tala del nogal «pón de manifesto o desprecio dos responsables do proxecto pola legalidade e mesmo polas resolucións xudiciais».

Un grupo de 14 alumnos de Lánacara participó en el programa Talento 3.0

Lánacara

L.P.

SAIORIA. Los alumnos de tercero de Eso del colegio Ramón Piñeiro de A Pobra de San Xiao (Lánacara) participaron durante este curso en el programa Talento 3.0, puesto en marcha por la fundación Barrié, la Unidad de Altas Capacidades de la Universidade de Santiago de Compostela (USC) y la Consellería de Educación para formar a profesores de la comunidad autónoma para promover la detección de los talentos de los estudiantes.

En la iniciativa participaron 14

alumnos del colegio Lánacabés, actividad que estuvo dirigida por la profesora Sonia González Varela.

Durante todo el curso, los estudiantes desarrollaron proyectos, «a los que le dieron salida cara ao público para que tiveran unha motivación». «Ellos tuvieron que ver os temas nos que tiñan interese e despois profundamos e fixemos os proxectos», apunta la maestra. Estas actividades las presentaron hace unos días en la Cidade da Cultura de Compostela.

Entre las iniciativas que llevaron a cabo estuvo un taller de customización de camisetas, que



Los alumnos mostraron su trabajo en una feria de proyectos.

vendieron en la feria de A Pobra y les permitió recaudar la mayoría del dinero con el que financiaron la excursión de fin de curso.

WEB PARA PARADOS. Otro de sus proyectos fue crear una página

web para ayudar a los desempleados a encontrar trabajo, servicio que ofrecían «por un módico precio» y que les permitió también costear la excursión, según explica una de las alumnas en la revista escolar del Ramón Piñeiro.

Los jóvenes, además, crearon un videojuego y dos de los alumnos publicaron sendos libros, los cuales están disponibles en la biblioteca del colegio y también se pueden descargar en una tienda de obras digitales.

Por último, organizaron actividades para sus compañeros de infantil, primaria y Eso. A ellos les impartieron clases de educación plástica y visual, talleres de cocina y pintura, juegos de habilidad o un cuentacuentos.

La profesora destaca que se trata de una «experiencia moi satisfactoria». «A implicación dos rapaces foi alta e eu seguírei traballando neste sentido con eles», señala.

La respuesta de las familias de los estudiantes a este proyecto también fue «moi positiva», porque vieron que os rapaces estaban moi motivados», concluye Sonia González.

Dos estudiantes del colegio de A Pobra editan sendos libros

► Alicia García y Santiago Pendón, alumnos de cuarto curso de Eso, presentaron en el centro sus obras, que se pueden encontrar en internet

Lánacara

L. PORTO

LÁNACARA. Se dice que todos deberíamos hacer tres cosas en la vida: tener un hijo, plantar un árbol y escribir un libro. Esto último ya lo pueden tachar de su lista Alicia García Cabaleiro y Santiago Pendón Minguillón, quienes, a pesar de su juventud, acaban de editar sendas obras. Estas fueron presentadas ayer en el colegio Ramón Piñeiro de A Pobra de San Xiao (Lánacara), centro en el que ambos estudian cuarto de Eso.

Tener un recuerdo de sus dibujos es lo que llevó a Santiago Pendón, de Maceda (O Corgo), a querer publicar un libro, que únicamente recoge ilustraciones. Entre ellas se encuentra el 'Gato Lisa', en recuerdo de la 'Mona Lisa', que tuvo la oportunidad de ver en una visita al museo del Louvre de Pa-

fesora de plástica, Sonia González Varela, asegura que la idea fue de Santiago Pendón, pero ella lo animó a hacer ilustraciones «más personales, menos de mirar por un referente y más pensando en su vida anterior».

La publicación se titula 'Mis dibujos están muertos', una idea de su compañera de pupitre, Alicia García, y su maestra. «Hace referencia al uso de colores porque son dominantes los negros y grises», aclara el corgués.

REFLEXIONES. La idea de publicar un libro siempre estuvo en la mente de Alicia García, de Laxes (O Corgo), y pudo hacerse realidad. Recoge imágenes y textos que tienen como hilo conductor el corazón. «Son reflexiones, no es una narración, es prosa poética», señala la joven, quien decidió bautizar su publicación como 'A ritmo sincopado' por su afición por la música. Según Sonia González, se trata de textos «muy personales, muy atrevidos y arriesgados». «Cente que conoce a la alumna se emocionó al leerlos», dice.

Alicia García asegura que esas reflexiones «no son cosas pensadas, me pongo a escribir y me salen». «A mí me cuesta mucho ha-



Los alumnos, con sus libros, en la biblioteca del colegio. PORTO

plástica dentro de un programa en el que participó el colegio Lánacabés, Talento 3.0 de la fundación Barrié, la Unidad de Altas Capacidades de la Universidade de Santiago de Compostela (USC) y la Consellería de Educación. Los

través de internet. Ahora con la red es más accesible autoeditarse. Fue una experiencia muy enriquecedora», señala la profesora.

Este es su último curso en el colegio y estos dos alumnos dejan su huella en el centro, ya que en la



Cerebritos Encendidos

4 de febrero · 21

Me parece súper importante tener las puertas de clase abiertas, en todos los sentidos y direcciones. Hoy hemos tenido la suerte de recibir la visita de la Fundación Tic y poder ver trabajar a unos grandes profesionales, un lujo y un ejemplo a seguir



Noticia Lugo: Dous alumnos de 4º de ESO de Lánacara publican as súas obras

Noticia Lugo: Dous alumnos de 4º de ESO de Lánacara publican as súas obras

YOUTU.BE

Me gusta

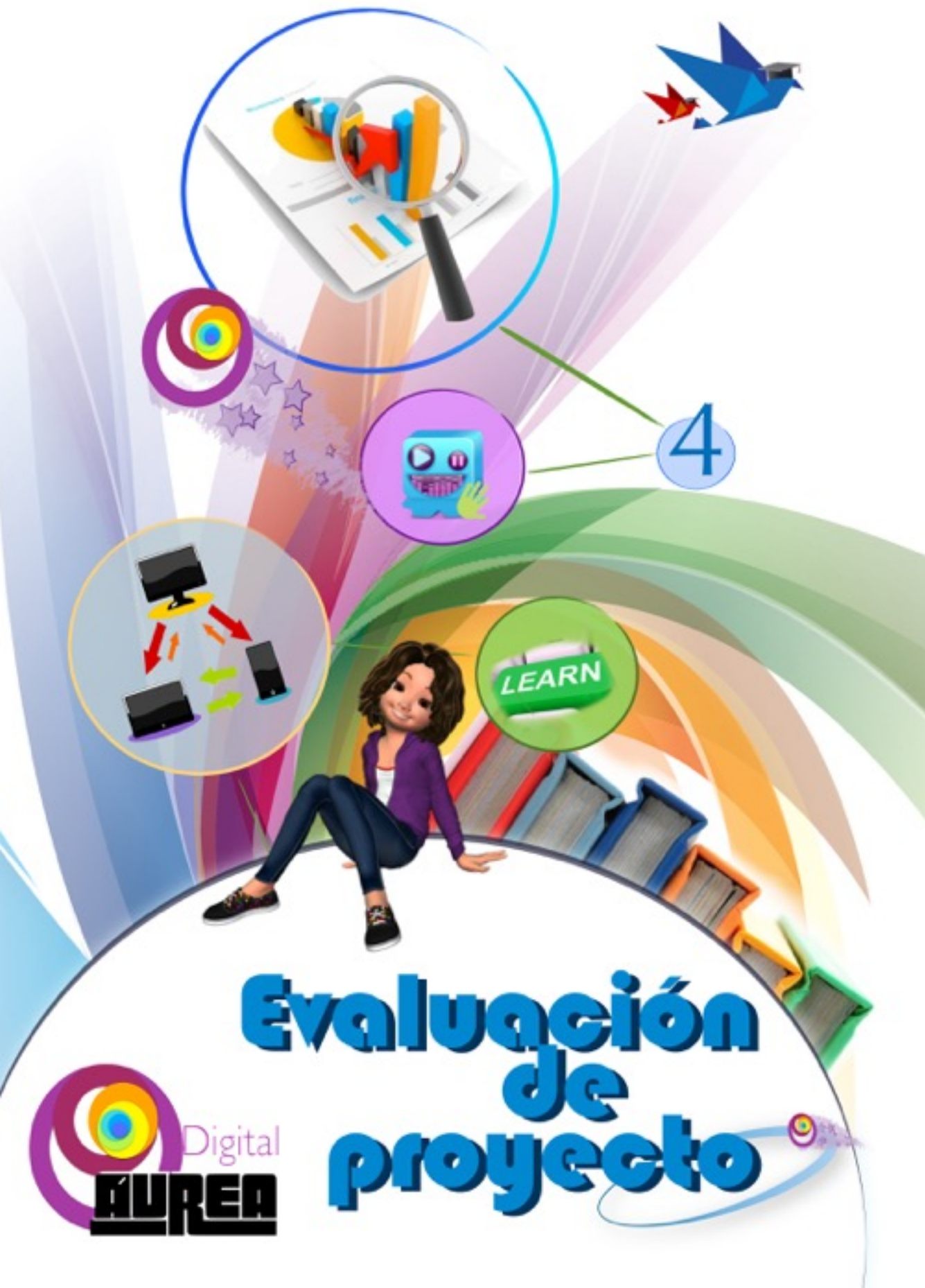
Comentar

Compartir

Alicia García, Mestre Rulos y 5 personas más



EVALUACIÓN DE PROYECTO





1

INTERACTIVE 1.1 Cuestionario
Evaluación Plan de Proyecto. E.
Primaria.



2

INTERACTIVE 1.2 Cuestionario
Evaluación Plan de Proyecto.



CUESTIONARIO FINAL

MODELO DE ENRIQUECIMIENTO ESCOLAR

En relación a los proyectos en los que has estado trabajando tu opinión es la más importante. Cubre y envía a tu profesor este cuestionario final para ayudarnos a mejorar. Dependiendo de la pregunta puede haber una o varias respuestas posibles. Al final del cuestionario dispones de un espacio para ampliar información o hacer observaciones. Gracias por tu colaboración.

A. ¿QUÉ HE APRENDIDO?

1. ¿Para planificar y llevar a cabo tus proyectos, que habilidades y capacidades has utilizado y desarrollado?

1.1. Capacidades y habilidades múltiples

- | | |
|--|--|
| ☐ Utilizar el ingenio | ☐ Ser creativo |
| ☐ Usar la lógica | ☐ Ser crítico |
| ☐ Ejercitar la memoria | ☐ Ser emprendedor y tomar la iniciativa |
| ☐ Trabajar en equipo | ☐ Ser líder |
| ☐ Aprender a hacer cosas nuevas | ☐ Ser constante |
| ☐ Ser respetuoso y tolerante | |

2. De todo lo que has aprendido en esta experiencia, ¿que aspectos destacarías?

B. MOTIVACIÓN

Desarrollo de la personalidad.
Habilidades afectivas, interpersonales e intrapersonales

3. Valora del 1 (en desacuerdo) al 5 (totalmente de acuerdo) las siguientes afirmaciones.

	1	2	3	4	5
He vivido experiencias nuevas	☐	☐	☐	☐	☐
He disfrutado y me lo he pasado bien	☐	☐	☐	☐	☐
Tengo más confianza en mi mismo	☐	☐	☐	☐	☐
He podido desarrollar mis talentos y capacidades	☐	☐	☐	☐	☐
He podido trabajar en equipo	☐	☐	☐	☐	☐
Me ha gustado el ambiente de la clase	☐	☐	☐	☐	☐
Opino que lo aprendido tiene importancia	☐	☐	☐	☐	☐
Opino que lo aprendido es importante para mi futuro	☐	☐	☐	☐	☐
Las relaciones personales con mis compañeros han mejorado	☐	☐	☐	☐	☐
He conocido y trabajado con compañeros nuevos	☐	☐	☐	☐	☐
He conocido a personas nuevas muy interesantes	☐	☐	☐	☐	☐
La relación con mi profesor/a ha mejorado	☐	☐	☐	☐	☐

1.2. Habilidades cognitivas para el SXXI

- | | |
|--|---|
| ☐ Observar | ☐ Clasificar |
| ☐ Tomar decisiones | ☐ Valorar causas y efectos |
| ☐ Predecir | ☐ Planificar y organizar |
| ☐ Comparar y contrastar | |

1.3. Habilidades de aprendizaje "how to" y habilidades de comunicación

- | | |
|--|--|
| ☐ Escuchar | ☐ Leer |
| ☐ Analizar | ☐ Observar |
| ☐ Tomar notas | ☐ Subrayar |
| ☐ Hacer encuestas y entrevistas | ☐ Organizar datos |
| ☐ Hacer gráficos | ☐ Dibujar |
| ☐ Hablar | ☐ Presentarme |
| ☐ Explicarme | ☐ Justificarme |
| ☐ Crear | ☐ Enseñar |

4. Ahora me siento más capaz de

- | | |
|---|---|
| ☐ Investigar | ☐ Hacer observaciones |
| ☐ Comunicarme | ☐ Relacionarme con los demás |
| ☐ Asumir el liderazgo | ☐ Empezar |
| ☐ Organizarme y planificarme | ☐ Predecir |
| ☐ Tomar decisiones | |

5. Podría decir que

	Aumentado	Disminuido	No ha cambiado
Mi motivación ha	☐	☐	☐
Mi interés ha	☐	☐	☐
Mi participación en clase ha	☐	☐	☐
Mi aprecio por la escuela ha	☐	☐	☐
Mi aprecio por el profesor/a ha	☐	☐	☐

C. APRENDER POR PROYECTOS

6. ¿Te ha gustado trabajar por proyectos? ¿Por qué?



Encuesta de intereses

Colección Digital Aurea 1



Plan de Proyecto

Colección Digital Aurea 2



Evaluación de proyecto

Colección Digital Aurea 3