

Modelo para la elaboración de Proyecto de Innovación. CURSO 2020/2021

REVOLUTION: "MUSEO DE LAS ESTRELLAS UN PASEO POR LA FAMA: HOLLYWOOD"

Objetivos del proyecto.

- Promover la puesta en práctica de proyectos intercentros.
- Impulsar las pedagogías activas y desarrollar la Competencia Digital a través del uso de las pedagogías emergentes.
- Atender a la diversidad introduciendo el DUA en el currículo y en la práctica docente.
- Promover la participación activa de la comunidad educativa.

Originalidad del proyecto y elementos originales: mejoras que aporta respecto a referentes.

REVOLUTION se presenta como un proyecto GLOBAL de cambio adaptado a las necesidades de la nueva realidad educativa y a las exigencias sociales. Abarca los tres posibles escenarios con los que nos podemos encontrar en función de la evolución de la pandemia. Dentro de él y con la metodología ABP desarrollaremos el proyecto "MUSEO DE LAS ESTRELLAS UN PASEO POR LA FAMA: HOLLYWOOD", un proyecto de impacto en las aulas y en el entorno que nos permitirá planificar respuestas educativas concretas, con programaciones flexibles, adaptadas a las características de cada centro. En estos escenarios se contempla la **ENSEÑANZA ONLINE**, abriendo entornos virtuales de aprendizaje a través de las [comunidades de vecinos](#), un edificio virtual que representa a cada centro, en ella se encenderán las ventanas de las aulas confinadas con enlaces a las plataformas elegidas por cada centro. **ENSEÑANZA HÍBRIDA O SEMIPRESENCIAL**, con metodologías como flipper classroom, daremos respuesta al alumnado que, por circunstancias de confinamiento, tengan que optar por este tipo de escenario. **ENSEÑANZA PRESENCIAL** en el centro y en las aulas. Con propuestas pedagógicas novedosas tales como pedagogías ágiles para el emprendimiento, pedagogías emergentes para la optimización en el uso de los recursos tics y pedagogías colaborativas para aprovechar el entorno, buscando la interacción en el mismo que nos permita crear experiencias significativas de aprendizaje. Para atender a la diversidad y con el objetivo de dar a todos los alumn@s las mismas oportunidades de aprender, utilizaremos los principios del [DUA](#) Un proyecto abierto de participación en la comunidad educativa que se convierte en comunidad activa. Una propuesta intercentros transferible a otros centros educativos.

1) CONTEXTUALIZACIÓN. Situación de partida. Mejoras a esa situación.

Ante la nueva realidad educativa y los cambios sociales provocados por la pandemia se ha comprobado que la educación en línea no puede sustituir al aprendizaje presencial, que no se han adquirido correctamente los contenidos y competencias trabajados en el curso académico y que las emociones de nuestr@s alumn@s también han estado confinadas y hay que recuperarlas.

¿Es la estrella polar la más famosa de todos los astros? ¿Te atreves a pedir un deseo a la estrella fugaz? ¿Llegarías a sacar una estrella del fondo del mar?

Buscar las estrellas, tocarlas, mirarlas y contarlas, es un sueño que se persigue desde niño.

Pero, ¿Y tu estrella? ¿Es tan fugaz que huye?

Aquí la estrella eres tú. Tendrás la oportunidad de sacar la estrella que llevas dentro. Tú decides si brillas o guías

En el marco de una ESCUELA INCLUSIVA y partiendo de que la escuela debe ofrecer a los alumn@s experiencias de aprendizaje que les permitan desarrollar al máximo sus capacidades y potencialidades para actuar en la sociedad e integrarse en ella, se presenta el proyecto REVOLUTION como una oportunidad para que todos los alumn@s brillen en el mismo universo, un proyecto de 5 estrellas orientado a mejorar el aprendizaje de l@s alumn@s en los diferentes escenarios educativos y ayudarles en su gestión emocional,

Viabilidad pedagógica y económica del proceso.

En el planteamiento del proyecto consideramos necesaria la formación continua del profesorado. Es por ello que vemos viable el apoyo pedagógico en nuevos planteamientos metodológicos que enriquezcan la práctica docente; en formación TIC para descubrir nuevas herramientas WEB para su uso en el aula, ya sea presencial o virtual, y que mejoren la comunicación entre l@s participantes; acercarnos al Diseño Universal para el Aprendizaje como un enfoque pedagógico inclusivo y de calidad que favorece la accesibilidad y la equidad.

En cuento a la ayuda económica, vemos viable la ayuda para adquirir materiales, cartelería y difusión del proyecto a través de material impreso.

Impacto en: la mejora educativa y autonomía del alumnado.

Un proyecto **eficiente** porque utiliza de la mejor manera, los recursos tanto personales como materiales del centro y del entorno para obtener mejores resultados. Un proyecto **eficaz** que motiva al alumn@ y se le presenta como una oportunidad de cambio y un proyecto **efectivo** que impacta tanto interna como externamente en el alumn@

El planteamiento del proyecto y su enfoque gamificador; el juego de pistas, encontrar la estrella, buscar y encontrar al ladrón, resolver un reto, superar un desafío etc mejora la motivación intrínseca del alumn@. Conseguir una insignia, subir de nivel, entre otras acciones contribuyen a potenciar la motivación extrínseca del alumn@

Las Unidades de Trabajo Gamificadas (**U.T.G**) en las que se estructura el proyecto, suponen un impacto en la mejora de la práctica educativa, a través de ellas, los alumn@s adquieren nuevos aprendizajes y refuerzan los adquiridos.

El trabajo colaborativo tanto por parte del alumnado participante como por parte de los docentes implicados contribuye a la mejora educativa y favorece la autonomía del alumnado.

Impacto en: inclusividad, brecha de género y entorno social del centro.

En este proyecto cabemos todos La coeducación está latente. Un proyecto inclusivo que parte y se adapta a las necesidades del alumnado. Tomando como referente los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje que se encuentran implícitos en el proyecto, hemos flexibilizado el currículo, partiendo de los contenidos imprescindibles de cada etapa, para que tod@s los alumn@s tengan las mismas oportunidades. Los avances tecnológicos y el uso de las TIC y las TAC favorecen la inclusión del alumnado. Se proponen actividades y tareas globales que no tienen género y se ha tenido en

cuenta en todo el planteamiento del proyecto en entorno social del centro haciendo partícipe a la comunidad educativa y contando con las familias y otros agentes externos para el desarrollo de algunas iniciativas que se ajustarán al desarrollo de la pandemia, alternando los tres escenarios descritos anteriormente,

2) PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN.

REVOLUTION: "MUSEO DE LAS ESTRELLAS. UN PASEO POR LA FAMA: HOLLYWOOD"

La presentación del proyecto por parte del coordinador a los centros participantes, se hace de manera virtual a través de zoom. En este primer encuentro se hace la propuesta de trabajo y se explican los objetivos del proyecto.

El producto final del proyecto es la ceremonia virtual de los OSCARS una vez que se han encontrado las estrellas robadas y como si de un rodaje cinematográfico se tratara, el desarrollo del proyecto pasa por tres fases:

LUCES: Es el momento inicial, el punto de partida. Detectar y vislumbrar las necesidades, enfocar la cámara para orientar la dirección del proyecto y dar respuesta a esas necesidades. Con una visión OPEN SCHOOLING: rompiendo las paredes del aula, abriendo la escuela al entorno, involucrando a las familias, asociaciones, etc promoviendo un APRENDIZAJE EN EL MUNDO REAL.

En esta primera fase se diseña REVOLUCIÓN como un proyecto global de trabajo, una propuesta que engloba de manera transversal otros proyectos en función de los escenarios educativos que se estén dando en cada centro educativo.

ESCENARIO VIRTUAL: Estar preparados para un posible confinamiento y tener las herramientas necesarias para llevar a cabo una enseñanza online exitosa. En este escenario se presenta "**comunidad de vecinos**", un espacio donde se irán encendiendo las ventanas de las aulas confinadas y a través de ellas se tendrá acceso a las plataformas virtuales de los centros.

PRESENCIAL: El desarrollo del proyecto, las tareas y misiones propuestas se realizarán en el mismo centro, teniendo en cuenta, en el marco de una nueva cultura del aprendizaje, las pedagogías emergentes que surgen alrededor del uso de las TIC en educación para aprovechar todo su potencial comunicativo, informacional, colaborativo, interactivo, creativo e innovador.

SEMIPRESENCIAL: Una enseñanza híbrida que mezcle el escenario presencial con el online.

En esta primera fase de LUCES, y una vez definidos los tres escenarios, de manera transversal e independientemente del escenario en el que cada centro se encuentre, se definen los siguientes proyectos:

- Dentro de la metodología ABP: MUSEO DE LAS ESTRELLAS. UN PASEO POR LA FAMA: HOLLYWOOD, con un enfoque gamificador, resolviendo tareas gamificadas y retos
- VIRTUALITY: con el objetivo de seguir celebrando las actividades complementarias: efemérides y celebraciones pedagógicas, de forma online y

con implicación de las familias y otros agentes externos del entorno.

CÁMARA: En esta segunda fase pasamos a describir la organización y temporalización del proyecto "MUSEO DE LAS ESTRELLAS. UN PASEO POR LA FAMA: HOLLYWOOD" que parte de la siguiente narrativa:

"5 estrellas han desaparecido del paseo de la fama de Hollywood. Las puedes encontrar en cualquier lugar de California. Hay que localizarlas, tienen que llegar a tiempo para la ceremonia de los Oscars que este año será en mayo."

[Don Anteno](#) será el encargado de buscarlas y encontrarlas. En esta misión detectivesca nuestra ayuda será clave. Para ello será necesario resolver las pruebas y los desafíos planteados.

El proyecto se estructura en **5 UNIDADES DE TRABAJO GAMIFICADAS (U.T.G.)**.

Presencia, participación y progreso son sus señas de identidad.

Se presenta, por parte del coordinador del proyecto un mapa visual de cada una, así como la ruta de aprendizaje (tal y como se puede observar en el código QR).

Las UTG son las siguientes:

UTG.1. BUSQUEDA EN ROSA: Nuestra primera estrella robada es la que corresponde a la Pantera Rosa, un ladrón pequeñín y canijo ha conseguido arrancarla del paseo de la fama. Se encuentra escondida en SIERRA NEVADA de California. Una UTG que coincide con el centro de interés "EL Invierno", por tanto tod@ la propuesta didáctica gira en torno a él. Se llevará a cabo en el mes de enero.

UTG 2. EN TU MADRIGUERA ME COLÉ: La siguiente estrella robada es la de Bugs Bunny. En el PARQUE NATURAL de MUIR WOODS, entre las secuoyas, tiene su madriguera el famoso conejo y por ahí comienza Don Anteno la investigación del robo. Está temporalizada para el mes de febrero.

UTG 3: ¿TÚ NO NADAS NADA? La estrella del Pato Donald ha desaparecido ¿Estará oculta en algún tramo del PUENTE GOLDEN GATE? Iniciamos la búsqueda rastreando el puente y siguiendo las premisas de Don Anteno. Temporalizada en marzo.

UTG 4. DISNOSAURIOS ENTRE LAS PALMERAS. Hoy toca buscar la estrella 2210. ¿De quién es? El nombre de la misión y algún dato más nos dará la solución. Descubrimos PALM BEACH y temporalizamos la UTG en el mes de abril.

UTG 5. NEVERLAND MÁGICO. Cuentan que un ángel mantiene siempre limpia la estrella de este personaje, Michael Jackson, pero hoy está más limpia que nunca, simplemente no está. Nos adentramos en el VIEJO OESTE y comenzamos a buscar. Esta UTG se temporaliza para el mes de MAYO.

TAREA FINAL: PASEO DE LA FAMA. ENTREGA DE LOS OSCARS.

Una vez colocadas las estrellas en su sitio solo nos queda preparar la ceremonia de la entrega. Un encuentro virtual de los centros participantes donde tendrán la oportunidad de contar sus experiencias una vez terminado el proyecto.

ACCIÓN: Una vez que todo está planificado y orquestado es el momento de comenzar el rodaje. Presentamos los elementos de acción para desarrollar y poner en práctica las UTG. El coordinador del proyecto será el encargado de presentar un "MAPA VISUAL" de la misma a los demás centros y adaptará la misma a los diferentes agentes externos que participen en las mismas: AMPAS, profesionales relacionados con alguna disciplina relacionada con la UTG, etc

A continuación se presenta la RUTA DIDÁCTICA para el desarrollo de las mismas, en esta ruta aparecen recogidos los elementos curriculares.

Curso:

Temporalización

Enfoque: definir una línea de trabajo. Pregunta clave

Fijación de Metas: formulación de objetivos reales y visibles.

Contenidos Imprescindibles para infantil, primaria y primer ciclo de ESO.

Itinerario Competencial: descripción de las competencias trabajadas

Actividades Multigrado Inclusivas: relacionadas con la infografía de propuesta de actividades y tareas.(QR)

Complementos recursos y materiales

Alternativas Didácticas: recogidas en la infografía (qr)

Entornos de Aprendizaje Activos: según los escenarios

Performance: evaluación.

VIRTUALITY es un espacio virtual, una alternativa didáctica a las UTG y tiene como objetivo implicar a las familias en la celebración de actividades complementarias que se realicen en el centro, bien coincidiendo con las celebraciones pedagógicas, con efemérides, actividades culturales, deportivas, etc. [EJEMPLO](#)

Funciones:

“El trabajo en equipo fomenta la innovación”, partiendo de esta premisa nuestro proyecto se presenta como una organización formada por muchos miembros, donde cada uno aportará su granito de arena para que el trabajo en equipo permita los mejores resultados. Cuando se trabaja en equipo eficazmente, aparece la sinergia, es decir, la unión de energías. El buen trabajo en equipo se consigue con una buena coordinación, comunicación, complementariedad, confianza y compromiso.

En base a estas 5 C vamos a establecer la relación entre las personas que participan en el proyecto y su función dentro del mismo.

Coordinación: La figura del coordinador es esencial para el éxito del proyecto. En este caso recae en Francisco Manuel González González, que ha diseñado, creado y presentado esta iniciativa innovadora. Maestro del CEIP Nuestra Señora de Bótoa de Badajoz, ha sido el encargado de presentar y hacer transferible el proyecto a otros centros educativos de tipología variada: Centros completos de una y dos líneas, CRA, CEE, Centros incompletos. Así mismo recogerá las aportaciones de cada centro en un feedback continuo.

También contemplamos la labor del CPR de referencia como asesor y orientador en la puesta en funcionamiento y desarrollo del proyecto.

Complementariedad: En cada centro está designado un docente de referencia. Su misión es hacer llegar el proyecto al claustro y a la comunidad educativa de su centro y ser complementario del Coordinador. Llevar y traer propuestas para el seguimiento.

Comunicación. Establecer canales de comunicación para difusión del proyecto será la

función de los administradores webs de los diferentes centros. La página Web de cada uno se convertirá en la plataforma de difusión del proyecto, a parte de otros medios de difusión explicados en otro apartado.

Compromiso de los diferentes claustros y de las comunidades educativas de los centros participantes en el proyecto. Compromiso de las familias, de los equipos directivos, de otros profesionales, instituciones, AMPAS tanto en el desarrollo de las UTG como en VIRTUALITY.

Confianza de l@s maestr@s implicad@s y del alumnado que va a ser el protagonista de esta iniciativa.

3) EVALUACIÓN Y MEJORA

¿QUÉ DE LA EVALUACIÓN?

En la evaluación del proyecto tendremos en cuenta los siguientes principios:

- Utilizamos la evaluación para obtener información de los niños para mejorar su aprendizaje
- Evaluamos el proceso y no los resultados. Cabe destacar que evaluaremos tanto el desarrollo del proyecto, la implicación de los centros, la participación, la efectividad de las UTG, el grado de coordinación, entre otros aspectos.
- Evaluamos para el aprendizaje que ofrece feedback a lo largo del proceso.
- Evaluación como aprendizaje: abarca la evaluación para el aprendizaje en la que el aprendiz valora su progreso y reflexiona sobre su propio aprendizaje.
- Evaluamos actitudes, comportamientos, competencias, relación con los demás, modos de aprender, contenidos, inteligencias...

¿CÓMO DE LA EVALUACIÓN?

En el presente proyecto se plantea la EVALUACIÓN como una herramienta central del aprendizaje del alumn@ contemplando los diferentes tipos:

Autoevaluación:

- El alumno evalúa (valora) sus progresos y sus logros
- Identifica puntos fuertes y débiles
- Muestra mayor responsabilidad e implicación en el proyecto
- Metacognición sobre el aprendizaje

Heteroevaluación

- Evalúa alguien externo.
- Acompañamiento de evolución
- Toma de decisiones organizativas , metodológicas y de currículo
- Control de la eficacia de la intervención educativa

Coevaluación:

- Evalúan los que trabajan juntos coevalúan lo hecho y a sí mismos.
- Habilidades de comunicación
- Asertividad
- Aceptar críticas
- Enriquecer el aprendizaje

En cuanto a los instrumentos de evaluación es necesario diversificarlos, dado que cualquier aprendizaje contempla varios tipos de objetivos, es necesario que los instrumentos de recogida de información sean variados y múltiples.

Las estrategias para analizar los datos deben favorecer la autonomía del alumn@.

Utilizaremos procedimientos, entendidos como los métodos utilizados para recoger información e instrumentos evaluativos, es decir, los recursos concretos o herramientas específicas que se utilizan para recoger y registrar datos. Estos procedimientos e instrumentos nos permitirán evidenciar los logros tanto de los aprendizajes de los alumn@s como de la eficacia y eficiencia del propio proyecto tal y como reflejamos en la siguiente imagen:

PROCEDIMIENTO	INSTRUMENTO	PORTFOLIO
Observación	Lista de cotejo (eScholarium) Registros anecdótico	
Informe	Cuaderno de bitácora	
Prueba	Pruebas prácticas	

De las herramientas tradicionales surgen varias alternativas: las dianas de auto y coevaluación los exámenes colaborativos, los dosieres de aprendizaje o las rúbricas, las cuales tratan de evaluar, no solo los aprendizajes sino el trabajo en equipo, la capacidad de organización, tanto del alumn@ como del proyecto.

Como instrumento de medición utilizaremos las rúbricas de evaluación, que permiten al alumn@ dar un feedback informativo sobre el desarrollo de su proceso enseñanza-aprendizaje, por lo que son muy útiles como instrumentos de aprendizaje. Además permiten la retoralimentación del propio proyecto. En ella se recogen los criterios de evaluación, los estándares de aprendizaje evaluables y los niveles de logro donde se refleja el grado de consecución de esos criterios. Las rúbricas las utilizaremos también para comprobar el grado de consecución de los objetivos del proyecto.

Como un instrumento o herramienta de auto y coevaluación utilizaremos la [DIANA](#), que es una representación gráfica y sencilla de diferentes aspectos que queramos evaluar tanto del proyecto como de los logros de los alumn@s. (en este caso C.Digital)

¿CUÁNDO DE LA EVALUACIÓN?

INICIAL: Evaluamos para conocer: DIAGNÓSTICA.

- Analizamos la realidad educativa y detectamos las necesidades. Orientamos nuestro proyecto para dar respuesta a esa necesidad y como herramienta de evaluación inicial diseñamos un DAFO que nos va a permitir analizar las debilidades, amenazas, oportunidades y fortalezas. Lo aplicaremos tanto en el ámbito colectivo a nivel de centro, de equipo de trabajo; como en el ámbito individual que nos permitirá detectar nuestras competencias profesionales docentes y reflexionar sobre ellas.
- En esta evaluación inicial y analizaremos las características de nuestro alumnado ya que contamos con tres etapas educativas: infantil, primaria y 1er ciclo de ESO. Partiremos de sus intereses y su personalidad; analizaremos sus estudios de aprendizaje y tendremos en cuenta la teoría de las inteligencias múltiples.

FINAL: Evaluamos para identificar la consecución de logros.

4) DIFUSIÓN Y TRANSFERENCIA DE LA INNOVACIÓN

Uno de los aspectos más importantes de los procesos de innovación educativa es la **difusión y comunicación** de la innovación.

Transferir el proyecto en tiempo real y difundirlo a través de diversos canales entre los miembros de la comunidad educativa, del entorno, de otros centros, etc posibilitará su experimentación y adaptación a otras realidades educativas.

La difusión del presente proyecto se llevará a cabo utilizando en primer lugar las plataformas adoptadas por cada centro participante y que aparecen recogidas en su Unidad Inicial sobre la Mejora de la Competencia Digital.

Entre los canales de comunicación: en primer lugar Rayuela, plataforma por la que los referentes de cada centro se comunicarán con los docentes participantes.

A través de las páginas WEBS de los centros se darán a conocer las actuaciones y actividades del proyecto, así como VIRTUALITY.

Las redes sociales como Facebook o Twiter se utilizarán también para difundir las experiencias.

Trello como herramienta de gestión de proyectos, será utilizada por parte del coordinador del proyecto para difundir las diferentes iniciativas y para recoger las aportaciones de los centros participantes.

Crearemos una página WEB del proyecto en Google Site donde periódicamente publicaremos galerías fotográficas y vídeos sobre las actividades realizadas.

El Blog REVOLUTION se utilizará para lanzar las tareas, misiones y desafíos del proyecto al alumnado participante.

Pondremos enlaces de la página WEB del centro así como del BLOG en otras páginas WEBS y redes sociales del entorno (localidad, CPR, grupos de docentes de facebook) para difundir la innovación.

5) METODOLOGÍAS ACTIVAS

Utilizar diferentes escenarios supone poner en juego diferentes metodologías.

METODOLOGÍAS ACTIVAS:

Clase invertida: A través de los blogs en un escenario virtual. Se presentan las UTG y se lanzan las misiones relacionadas con la desaparición de cada estrella. L@s alumn@s deben estar atentos a pistas que se vayan poniendo y que ayudarán a elaborar las hipótesis.

ABP: En el desarrollo del PROYECTO Museo de las ESTRELLAS, un paseo por la fama: HOLLYWOOD en los tres escenarios. Contemplando las tres partes de un proyecto: ambientación, desarrollo y difusión.

ABProblemas: porque en la resolución de las tareas competenciales de cada caso hay que resolver situaciones problemáticas que aparecerán en forma de mensajes secretos, "pistas que despistan", búsqueda por código, entre otros.

APS: utilizaremos esta metodología para interactuar en el entorno o bien de forma presencial o virtual. (virtuality de Navidad, Virtuality de Halloween, Virtuality día de Extremadura) El entorno y sus instituciones compartirán a través de virtuality sus experiencias (cuentacuentos, charlas, taller de manualidades,)

PEDAGOGÍAS EMERGENTES: el entorno virtual y el uso de las TICS tanto para resolver tareas, comunicar experiencias, difundir información, etc.

COMPETENCIAS BLANDAS: se potenciarán las habilidades comunicativas, las habilidades sociales en la realización de actividades colaborativas y grupales.

ENTORNOS CREATIVOS: Se potenciará y desarrollará la creatividad de I@s alumn@s en la manera de resolver las tareas y actividades propuestas.

PEDAGOGÍA VIVENCIAL: el alumn@ se convierte en el protagonista de su aprendizaje. Experimenta y vivencia las situaciones planteadas, se convierten en detectives.

Aporta un listado de programas, enlaces y herramientas tecnológicas que se van a precisar en las actividades (hasta 250 palabras).

Plataformas de comunicación ya descritas anteriormente.

Entre las aplicaciones y herramientas tics que utilizaremos citamos las siguientes: GENIALY: en el diseño de presentaciones interactivas por parte del coordinador para comunicarse con los docentes participantes; para presentar las UTG en I@s alumn@s ya que es una herramienta que permite hacer presentaciones gamificadas. CANVA, con esta aplicación diseñamos cartelería, mapas visuales, además tiene la posibilidad de compartir los trabajos y será muy útil en el trabajo colaborativo. PADLET COLABORATIVO donde se expondrán tareas, JAMBOARD: para explicar en un escenario virtual, EXTENSIONES DE GOOGLE (LOOM para grabar pantalla), GOOLGE DRIVE Y TODO EL ENTORNO DE GOOGLE SPACE Y APLICACIONES EDUCATIVAS DE GAFE (GOOGLE APPS FOR EDUCATION)

AUDACITY: las pistas se presentarán también en modo audio, utilizaremos esta herramienta para poner voz a los personajes de las estrellas.

RADIOEDU como proyecto INNOVATED de varios centros participantes nos ayudarán en la difusión.

6) RELACIÓN CON EL CURRÍCULUM

Relaciona el contenido del proyecto con el currículo, los aprendizajes competenciales y las líneas de actuación establecidas en el artículo 3.2 de

EXPRESIÓN ORAL: En la propuesta de las actividades, en la elaboración de storytellings para explicar la resolución de los casos. A modo de ejemplo: una vez presentados los casos de las estrellas robadas en cada UTG, I@s alumn@s pueden empezar a elaborar hipótesis que grabarán (audacity) en una actividad inicial: [elevator pitch](#) dispondrán de 60 segundos para hablar, lo mismo haremos al finalizar el caso para comprobar si las hipótesis iniciales coinciden con la resolución final.

COMPETENCIA SOCIAL Y EMOCIONAL. En la propuesta de trabajo colaborativo y cooperativo. Trabajar en equipo favorecerá el desarrollo de esta competencia.

EDUCACIÓN INCLUSIVA, ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD: En cuanto a los principios del DUA que se encuentran implícitos en el proyecto. Un proyecto para todos donde se la flexibilizado el currículo para que tod@s puedan acceder.

CULTURA EMPRENDEDORA : Desarrollaremos las habilidades emprendedoras de creatividad, trabajo en equipo y comunicación y difusión. [En Virtuality de Navidad I@s alumn@s han preparado un número musical navideño donde han utilizado las habilidades emprendedoras.](#)

COMPETENCIAS CLAVE, COMPETENCIAS PROFESIONALES. Se desarrollaran todas las competencias clave del alumnado y para fomentarlas en los alumn@s las hemos agrupado en ámbitos: Expresión y Comunicación. Relación e interacción y

Desarrollo personal. Así mismo, el proyecto permitirá al docente desarrollar las competencias profesionales docentes, así por ejemplo en el escenario "espacio virtual" el aprovechamiento y uso de las TICS será fundamental; en el escenario "centro" el trabajo en equipo y la relación interpersonal contribuirán favoreciendo un buen clima de trabajo.

COEDUCACIÓN E IGUALDAD DE GÉNERO: Las actividades y tareas propuestas no entienden de género. El principio de coeducación está presente y latente en el planteamiento del proyecto. Tod@s buscan pistas, resuelven enigmas, rastrean, proponen ideas, etc.

RELACIÓN CON LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE (ODS). Partimos del objetivo 4 en el diseño del proyecto innovador. Presentamos este proyecto porque apostamos por una educación de calidad. "Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje para tod@s."

Se trabajarán los ODS a través de las tareas propuestas y los programas y proyectos específicos transversales al proyecto.

7) PARTICIPACIÓN E IMPLICACIÓN DE LA COMUNIDAD EDUCATIVA

Detalla la implicación del centro en el proyecto de innovación

En el anexo II "Informe favorable de la Dirección del Centro" de los 13 centros participantes, se describe la implicación de cada centro en el proyecto de innovación, así como los equipos directivos inscritos en el proyecto.

Detalla la implicación de las familias, instituciones, ONG, comunidades educativas de otros centros, etc.

Las familias se implicarán a través de las AMPAS. Además contamos con un número de padres que son muy activos en las redes sociales y han manifestado participar activamente en la difusión del proyecto. Así como y dentro del APS de forma virtual, contamos con la colaboración de madres que tienen canales en YOUTUBE.

Las radios locales de algunas localidades se implicarán en el proyecto a través de entrevistas tanto a l@s alumn@s como a los docentes.

La fundación Princesa de Girona, dentro de su proyecto "Generación Docente" estará implicada en el proyecto, ya que uno de los centros que participa al cien por cien en el mismo es miembro de Generación Docente.

Contamos también con la colaboración de un diseñador gráfico en el diseño de los personajes y ambientes del proyecto para darle exclusividad al mismo.

Trece son los centros que van a desarrollar REVOLUTION por tanto trece serán las comunidades educativas participantes.

REVOLUTION pretende ser un proyecto innovador de impacto social también en el entorno, por tanto se aprovecharán todas las oportunidades que el entorno ofrezca.