

# IE INNOVACIÓN EDUCATIVA

16º  
NÚMERO  
2025

La innovación educativa  
en la economía.

**Ángel Luis  
Martínez**

Entrevista a  
**Antonio  
Martos**

Centro educativo  
**CEIP  
Las Mimbres**  
Granada - España

med(IA)mbiente.  
Piensa en verde.  
**Francisco  
Navarro  
Martínez**

### Responsable Editorial

Francisco Lamamie de Clairac Palarea.  
redaccion@rededuca.net

### MARKETING

#### Responsable de Publicidad

Virginia Raya Jiménez  
marketing@rededuca.net

### DISEÑO Y PRODUCCIÓN

#### Responsable de Creatividad

Francisco Javier Sierra Alarcón  
javier.sierra@educaedtech.com

#### Diseño y Maquetación

Andrea Mishell Venturini Dutan, Ainhoa Caparrós Gascón, Andrea Estevez Jiménez, Antonio Camacho Roca, David Sillero Fernández y Francisco Javier Sierra Alarcón

#### Impresión

Educa Edtech

#### De las Fotografías

Sus autores

### REDACCIÓN

#### Responsable de Redacción

Nazaret Barrio Vega  
redaccion@rededuca.net

#### Redacción

Paula Oya Jodar, Francisco Navarro Martínez, Ángel Luis Martínez Sánchez, Marta Cuadros Márquez, Ana Belén Salinas Lozano, Paula Jiménez Escribano, Eduardo Ruano Benavides

Edita: RedEduca.

Camino de la Torrecilla 30 Edificio Educa Edtech,  
Oficina 28, 18200 Maracena, Granada

Todos los contenidos de la presente publicación, ya sean noticias, artículos, recomendaciones o comentarios, sólo representan opiniones de sus autores y no representan la opinión o postura de Educa Edtech S.L.U., como empresa responsable de la publicación respecto de ninguno de estos contenidos. Así mismo, Educa Edtech S.L.U. no se responsabiliza de la veracidad de los contenidos o uso que el lector pueda darle. Educa Edtech S.L.U. no puede controlar el empleo que el lector da a la información y por tanto, no será responsable de ningún tipo de daño o perjuicio consecuencia de la aplicación práctica de esta información.



Esta publicación está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional.

Proyecto financiado por **Fundación EDUCA EDTECH**

# La transformación docente en la era de la inteligencia artificial: Entre el miedo y la oportunidad

■ POR Francisco Lamamie De Clairac Palarea.  
Academic Board Officer Educa Edtech Group.

La revolución tecnológica ha golpeado las puertas de nuestras aulas con una fuerza enorme y desconocida. La Inteligencia Artificial (IA), que hasta hace poco se antojaba un concepto relegado a la ciencia ficción, es hoy una realidad palpable en la educación. Sin embargo, esta irrupción no solo cambia la manera en que enseñamos, sino que **desafía el papel mismo del docente**. ¿Estamos preparados para ello? La transformación docente ya no es opcional: es una necesidad inminente.



## El nuevo paradigma: De la transmisión al acompañamiento

Durante siglos, la docencia se ha basado en la transmisión de conocimiento. El profesor era la fuente del saber, el pilar incuestionable que iluminaba las mentes de sus alumnos. Hoy, ese paradigma se ha diluido. La IA puede responder preguntas en segundos, generar resúmenes de textos complejos y hasta corregir ensayos con una precisión sorprendente.

Pero, paradójicamente, lejos de reemplazar al docente, la IA lo está llevando a un nuevo nivel: el de **mentor, acompañante y facilitador**. La inteligencia artificial no puede, ni espero que podrá, sustituir la empatía, la capacidad de inspirar ni el sentido humano de la enseñanza. La gran transformación, por tanto, radica en cómo los educadores asuman esta nueva realidad y la integren en su metodología.

Universidades de referencia internacional, como la **Universidad de Oxford**, llevan años reflexionando y experimentando sobre el papel que la inteligencia artificial puede desempeñar en la enseñanza. A través del Oxford Artificial Intelligence Programme, la institución trabaja en cómo incorporar sistemas de IA para mejorar el aprendizaje, facilitar la personalización de los itinerarios educativos y apoyar al profesorado en tareas de evaluación y seguimiento. Pero lo hacen desde una premisa clara: la IA no debe **sustituir al docente, sino fortalecer su capacidad de acompañar y orientar al alumnado** de manera más cercana y efectiva.

Sin embargo, este proceso de transformación también nos invita a abordar preguntas importantes: ¿cómo garantizar un uso ético y justo de la IA? ¿Cómo evitar que profundice desigualdades o limite la autonomía pedagógica? ¿Cómo preparar a las y los docentes para que puedan integrar estas herramientas con seguridad y sentido crítico?.

Este número de la revista quiere precisamente abrir ese espacio de reflexión compartida. Creemos firmemente que es posible y necesario avanzar hacia una integración inteligente y humana de la IA en la educación, en la que la **tecnología se ponga al servicio de lo que de verdad importa: las personas**.

“ El verdadero valor de la inteligencia artificial no reside en su capacidad para automatizar procesos, sino en liberar tiempo al profesorado para centrarse en lo que ninguna máquina puede hacer: el acompañamiento humano y emocional del alumnado. ”

## Del temor a la sinergia: IA y la docencia en un nuevo ecosistema educativo

El miedo al cambio es natural. Muchos docentes ven en la IA una amenaza a su papel como figura imprescindible en el proceso de enseñanza aprendizaje, en definitiva, un intruso que pone en riesgo su rol. Sin embargo, la verdadera pregunta no es si la IA nos sustituirá en un futuro próximo, sino **cómo podemos hacer de la IA nuestra aliada en beneficio de todos nuestros alumnos.**

Los algoritmos de aprendizaje automático pueden identificar patrones de comprensión en los estudiantes, detectar dificultades específicas e incluso sugerir estrategias personalizadas para cada alumno. Esto significa que los docentes podrán dedicar menos tiempo a tareas administrativas repetitivas y más a **la interacción humana, al diseño de experiencias de aprendizaje significativas y a la estimulación del pensamiento crítico.**

La IA también abre las puertas a una **educación verdaderamente inclusiva.** Con herramientas que adaptan contenidos según el nivel y ritmo de cada estudiante, la personalización deja de ser un ideal para convertirse en una realidad. Niños con dificultades de aprendizaje, estudiantes con necesidades especiales o aquellos con talentos excepcionales pueden beneficiarse de un **entorno más flexible y ajustado a sus capacidades.**

## El docente del futuro: Habilidades que trasciende el conocimiento

La transformación docente no solo implica la adopción de tecnología, sino también el **desarrollo de nuevas competencias.** La formación tradicional basada en la simple transmisión de conocimientos debe dar paso a un **perfil docente que cultive habilidades como la adaptabilidad, la creatividad, el pensamiento computacional y la gestión emocional.**

Los educadores deben convertirse en **guías capaces de fomentar la curiosidad y el discernimiento** en un mundo donde la información está al alcance de todos. Deben enseñar a los estudiantes a **hacerse las preguntas correctas, a dudar, a analizar, a construir conocimiento de manera crítica.**

Las instituciones educativas tienen un papel crucial en esta metamorfosis. La capacitación en IA debe ser una prioridad en la formación docente, no solo desde el punto de vista técnico, sino también **ético y pedagógico.**

## Un futuro de oportunidades: Reimaginando la educación

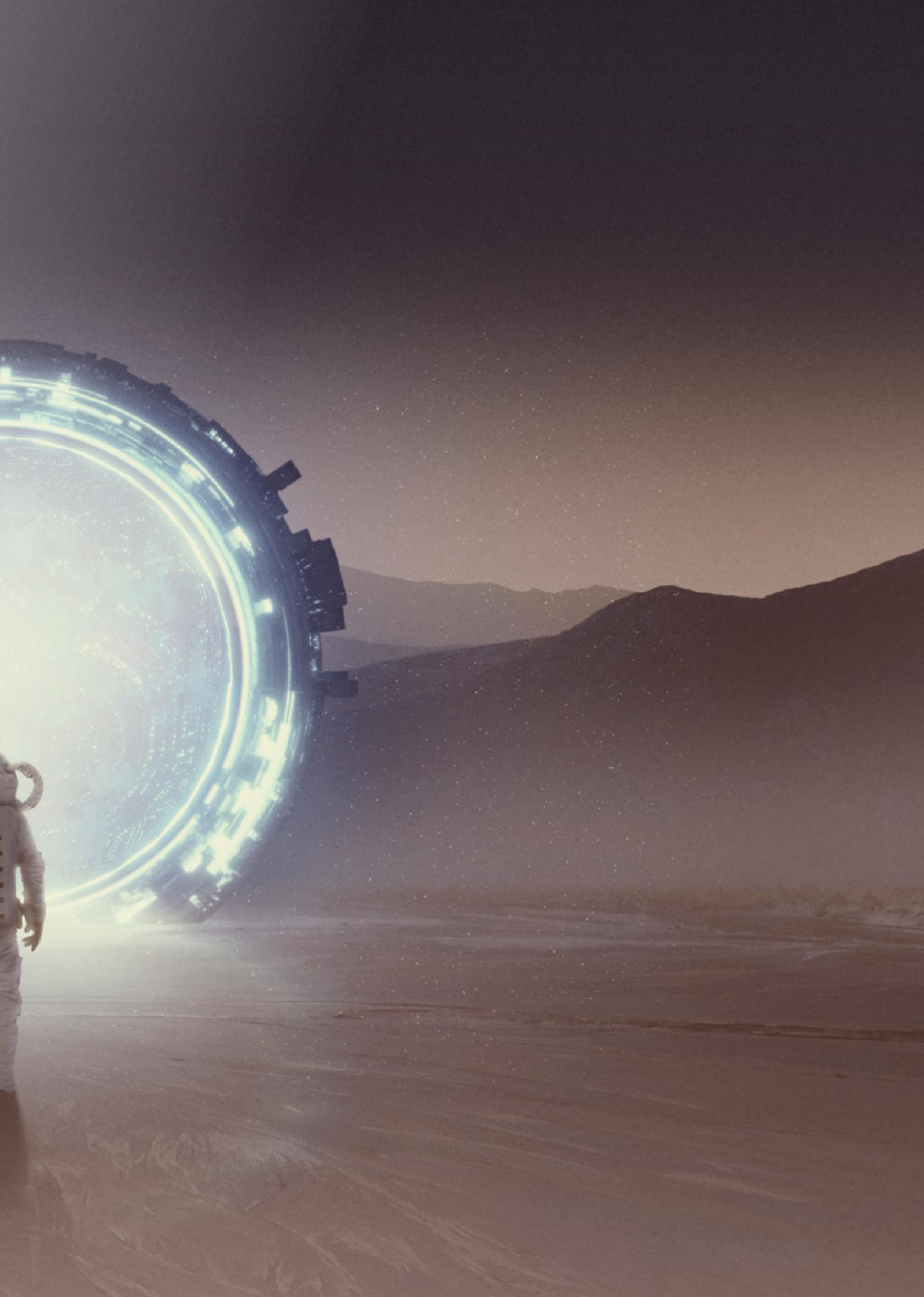
La historia nos ha demostrado que la tecnología, lejos de eliminar profesiones, las transforma. Lo mismo sucederá con la docencia. El profesor del futuro no será el que domine todas las respuestas, sino el que  **motive las preguntas correctas.** No será el que dicte clases magistrales ininterrumpidas, sino el que **construya experiencias de aprendizaje memorables.** No será el que compita con la IA, sino el que la use como un **puente para llegar más lejos.**

En este viaje hacia la educación del mañana, los docentes tienen la **oportunidad de redefinir su rol.** No están siendo reemplazados, sino potenciados. No están perdiendo su relevancia, sino ampliándola. No están en el ocaso de su profesión, sino **en el amanecer de una nueva era.**

La IA puede ser el catalizador de la metamorfosis educativa, pero el corazón del aprendizaje seguirá latiendo en la **pasión de cada maestro** y esto, nunca podrá hacerlo la máquina porque la inteligencia artificial no está llamada a sustituir al profesorado, sino a multiplicar su **capacidad de acompañar, emocionar y transformar. El futuro de la educación sigue teniendo rostro humano.**

“Hoy, la revolución de la inteligencia artificial nos invita a **ser audaces, a abrazar el cambio con entusiasmo y a comprender que la enseñanza es, y siempre será, un acto humano, profundamente emocional y transformador.**”





# Sumario

NÚMERO 16

2025



## Entrevista

pág. **08**

Entrevista a  
**Antonio J. Martos Martín.**  
por Paula Jiménez Escribano.

## El Presente de la Educación

pág. **14**

**Educación y desinformación:** Estrategias para empoderar al alumnado en la era de las fake news.  
por Paula Oya Jódar.

## Artículos Ganadores del Concurso

### *Primer puesto*

pág. **18**

El aprendizaje basado en retos o ABR. Supera tus límites junto a los de tu alumnado.  
por Noemí Zambrana Domínguez.

### *Segundo puesto*

pág. **24**

Aula del futuro, un presente de espacios de aprendizaje.  
por Ricardo Acosta Alonso.

### *Tercer puesto*

pág. **36**

La inclusión de alumnado autista no es un juego... o ¡¡puede que sí!!! por Carolina C. Velasco García.

#### Entrevista Centro Educativo

pág. **44**

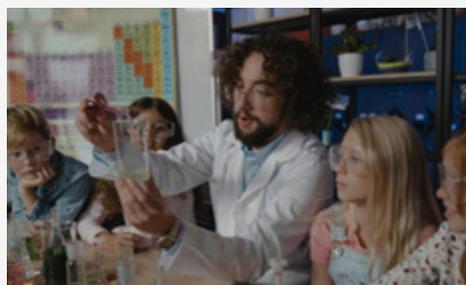
Entrevista centro educativo  
**CEIP Las Mimbres.**  
por Paula Jiménez Escribano.



#### Artículos de Reflexión

pág. **50**

La **emoción** de enseñar.  
por Marta Cuadros Márquez.



#### Laboratorio TIC

pág. **54**

**¡Que la fuerza te acompañe!** La realidad aumentada y la inteligencia artificial como herramientas imprescindibles en el aula.  
por Eduardo Ruano Benavides.



#### Recursos Educativos

pág. **60**

La innovación educativa en la **economía.**  
por Ángel Luis Martínez.



pág. **65**

**med(IA)mbiente.** Piensa en verde.  
por Francisco Navarro Martínez.

#### Rincón de Lectura

pág. **71**

**Rincón de lectura.**  
por Ana Belén Salinas Lozano.



Entrevista a:

# ANTONIO J. MARTOS MARTÍN

Doctor por la Universidad de Granada. | Orientador Equipo de Orientación Educativa de Atarfe.

■ POR Paula Jiménez Escribano.

Graduada en Pedagogía. | Especializada en Orientación Educativa.



1

## ¿Qué te llevó a interesarte por la orientación educativa?

Cuéntanos sobre tus primeras experiencias en este ámbito y cómo has crecido profesionalmente en él.

Estudí la carrera de psicología y, a lo largo de los cinco años hubo poca referencia a la orientación educativa así como al trabajo que podemos desempeñar los orientadores en las diferentes etapas. Tras finalizar la licenciatura y realizar el Curso de Aptitud Pedagógica fue cuando pude comprobar (en el transcurso de las prácticas en un IES), **la variabilidad de funciones que desempeñamos, lo dinámico de un trabajo en el que, pese a que exista planificación, cada día es diferente.** Eso, y que nuestro desempeño requiere un contacto continuo con la comunidad educativa (profesorado, familias, alumnado, instituciones,...) fueron las principales razones que me hicieron valorar seriamente que sería un trabajo que me gustaría desempeñar y disfrutaría haciéndolo. Así ha sido.

Profesionalmente he trabajado en Departamento de orientación, en Equipo de Orientación Educativa, en el Equipo de Orientación Educativa Especializado de Trastornos del Espectro Autista y coordinando el Equipo Técnico Provincial para la Orientación Educativa y Profesional en Granada.

Al final la trayectoria por diferentes servicios te proporciona una riqueza enorme a la hora de tener una perspectiva amplia y rica con la que afrontar cada día.

2

**¿Cómo ves la evolución de la educación en los últimos años en términos de innovación y qué cambios crees que han sido más significativos?**

Desde hace años los docentes nos estamos interesando cada vez más por los procesos de innovación, por el trabajo sustentado en evidencia científica, por reformular estrategias docentes, por situar al alumnado como un agente activo y constructor de su propio aprendizaje, por abrir el centro a la comunidad educativa, por situar el papel emocional en un plano preferente,... A todo ello hay que sumar el reconocimiento de esas prácticas educativas a nivel provincial, autonómico y estatal, ayudando a que se visibilice tanto la práctica como al docente.

**La principal cuestión de mejora considero que es la generalización de esas propuestas ya que, en muchos casos dichas iniciativas van de la mano de un/a docente o de un pequeño equipo.** Es fundamental que el CEIP, IES,... se impregne de esa forma de trabajo. Ahí los equipos directivos y, por supuesto, la orientación, deben desempeñar un papel fundamental.

3

**¿De qué manera la innovación educativa transforma las estrategias o metodologías utilizadas en la orientación educativa?**

Teniendo en cuenta que la orientación educativa andaluza en educación infantil y primaria se sustenta sobre un Decreto de 1995 y una Orden de organización y funcionamiento de 2003 y que la evaluación psicopedagógica del alumnado constituye la función más demandada, siendo ésta un proceso administrativamente y técnicamente complejo, no hay excesivo margen para la innovación.

No obstante, sí es cierto que han surgido iniciativas que estimulan el asesoramiento al **proceso de enseñanza- aprendizaje desde una perspectiva innovadora**, que aportan una visión más proactiva de la orientación, que destacan el componente digital en nuestro desempeño,... Pese a ello, **mientras no se actualice el modelo de orientación, es difícil que puedan generalizarse.**



4

**¿Qué prácticas innovadoras has implementado recientemente en tu trabajo como orientador educativo para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje?**

Probablemente la práctica educativa de la que me siento más orgulloso y que también ha sido la que cuenta con más reconocimientos es:

## Los 3... DEL REVÉS!

Es un programa que, basándose en la película Inside Out, trabaja el desarrollo de destrezas cognitivas en el alumnado de 3º de Primaria través del trabajo cooperativo.

La iniciativa se gestó y trabajó en el EOE de Atarfe, siendo aplicado en varios centros dentro y fuera de nuestra zona de actuación. Toda una experiencia tanto para nuestro papel como orientadores, así como para nuestro asesoramiento a docentes e implicación directa con el alumnado.

### LOS 3º DE PRIMARIA... DEL REVÉS!

PROGRAMA DE MEJORA DE LOS PROCESOS COGNITIVOS A TRAVÉS DE ESTRATEGIAS COOPERATIVAS INFORMALES

PLANIFICACIÓN

CREATIVIDAD

ANÁLISIS

ATENCIÓN

RAZONAMIENTO

**OBJETIVOS**

1. Estimular el autoconocimiento acerca de algunos procesos cognitivos: atención, planificación, razonamiento, análisis y creatividad
2. Concienciar de la incidencia de dichos procesos en los aprendizajes escolares.
3. Entrenamiento de dichos procesos para la mejora del éxito escolar y personal.
4. Aplicación de dichas herramientas cognitivas en tareas escolares.
5. Generalización de lo aprendido al ámbito personal y escolar.

- Metodología: técnicas de aprendizaje cooperativo

- Agentes implicados: Tutores de 3º primaria y Equipo de orientación de Atarfe

Para saber más:  
<https://colectivorienta.wordpress.com/2017/10/09/los-de-3o-del-reves/Wmore-1726>

Bloque 1. Conocemos algunas cosas de las que pasan por nuestra cabeza. ¿Qué son y para qué sirven

Bloque 2. Nos ponemos a investigar!

Bloque 3. Conocemos algunas cosas de las que pasan por nuestra cabeza. ¿Qué son y para qué sirven?

5

Actualmente, formas parte de un Equipo de Orientación Educativa (EOE)  
**¿Cómo te organizas y coordinas con el resto de profesionales para garantizar una intervención efectiva y adecuada para todo el alumnado?**

Como los Equipos de Orientación Educativa somos un servicio educativo que atiende a centros de Educación infantil y Primaria de una amplia zona geográfica, resultan fundamentales los acuerdos sobre programas, actuaciones,.. Por ello, las sesiones de coordinación de los viernes resultan fundamentales para ello. **Cualquiera de las propuestas innovadoras que hemos implementado en el seno del EOE hubieran sido inviables sin esos tiempos de trabajo conjunto.**

6

Trabajar con las familias es una función importante y muy necesaria en el ámbito de la orientación educativa. **¿De qué manera trabajas con ellas para asegurar un apoyo adecuado al alumnado a lo largo de toda su trayectoria académica?**

**Un elemento básico del trabajo con las familias y que facilita una relación fluida es la información constante sobre cualquier decisión que afecte al proceso educativo de sus hijos.** Esa información clara unida a la búsqueda de consenso a la hora de tomar decisiones educativas suele facilitar la relación entre familias y orientación.

7

Desde la perspectiva del Equipo de Orientación Educativa en el que trabajas actualmente, **¿Cómo valoras el abordaje de las necesidades del alumnado con NEAE y qué medidas implementas para garantizar su inclusión y éxito académico?**

La detección de NEAE en alumnado que presenta indicios a través de **la evaluación psicopedagógica** es la principal demanda con la que nos encontramos los EOE's cada día. **El objetivo de dicha evaluación no es otro que la propuesta de recursos o medias especializados para atender a ese alumno/a.**

No obstante, el reto más importante que afrontamos desde la orientación en Educación Infantil y Primaria es el asesoramiento a los equipos docentes en relación a esta cuestión. **Esto es, hay alumnado que, presentando indicios de NEAE puede ser atendido con medidas generales de atención a la diversidad** (adaptación de tiempos y espacios, diversificando los instrumentos de evaluación, usando metodologías más activas e inclusivas) y no necesitaría evaluación psicopedagógica ya que su respuesta educativa, en el marco del grupo clase, es mucho más inclusiva.



**Intensamente...regula2**  
PROGRAMA DE REGULACIÓN EMOCIONAL PARA TERCER CICLO DE ED. PRIMARIA

**Sesiones**

**BLOQUE 1**  
RECONOCER  
+ INFO

**BLOQUE 2**  
MEDIR  
+ INFO

**BLOQUE 3**  
GESTIONAR  
+ info

8

Más allá del aspecto académico, **¿Cómo gestionas el desarrollo emocional del alumnado para favorecer su bienestar y equilibrio personal?**

Desde el EOE de Atarfe, de la mano de mi compañera Carmen Aranda, estamos trabajando en un programa para incidir sobre los aspectos emocionales del alumnado, concretamente de tercer ciclo de Educación Primaria.

El programa se llama:

**INTENSAMENTE...REGULA2**

y abarca la identificación, medición y gestión de emociones.

Volvemos a tomar como inspiración la película Inside out (en este caso, la segunda parte ya que amplía las emociones básicas con ansiedad, aburrimiento, vergüenza, envidia,...) y, a lo largo de una sesión semanal el alumnado de los CEIP Nuestra Señora del Rosario (Calicasas), CEIP Juan Pablo I (Valderrubio) y CEIP Las Alhomas (Casanueva- Zujaira) **analiza, experimenta, expresa, valora y debate sobre aspectos emocionales.**

9

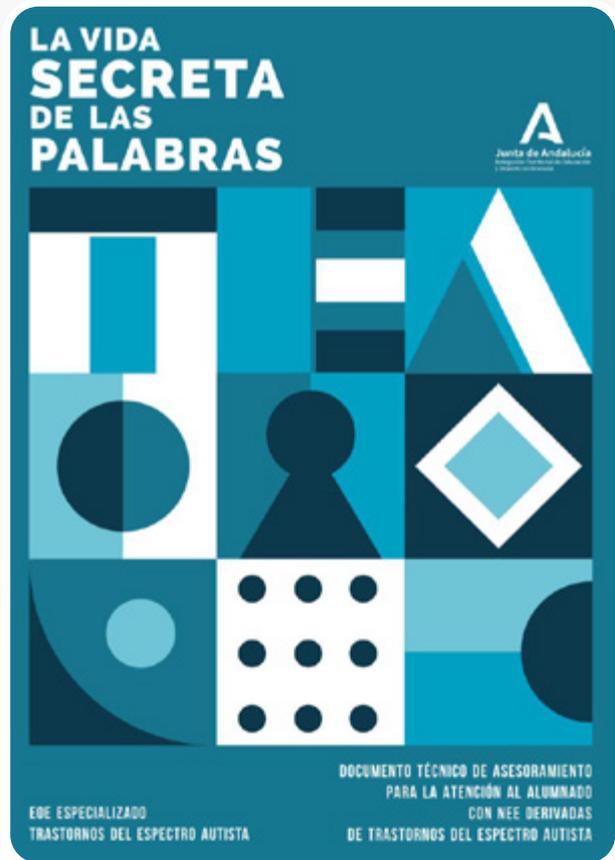
**¿Puedes compartir una experiencia o caso en el que tu intervención como orientador educativo haya tenido un impacto significativo en un alumno?**

Además de los proyectos que ya he contado, una iniciativa para mí ilusionante la llevé a cabo dentro del Equipo de Orientación Educativa Especializado en Trastornos del Espectro Autista. Después de pasar mi primer curso en ese equipo, valoré la posibilidad de trabajar en un documento que asesorase a docentes y familias desde un punto de vista práctico y útil, que pudiese ser de ayuda y utilidad. Así nació:

## LA VIDA SECRETA DE LAS PALABRAS

como un documento técnico que fue presentado tanto a profesionales de orientación como a familias.

No sabría decir si tuvo o no impacto. Desde luego se hizo con la pretensión de ayudar y poner el foco en el alumnado que tiene una mirada muy especial.



## REFLEXIÓN

10

Alguna última reflexión sobre **¿Orientación educativa e innovación?**

**La orientación educativa en la actualidad se encuentra ante el reto de reinventarse, requiere abandonar un modelo de diagnóstico para centrarnos en el asesoramiento al proceso de enseñanza aprendizaje siguiendo premisas más inclusivas.**

Ese cambio pasa sí o sí por operativizar y simplificar el proceso de evaluación psicopedagógica, que también es necesario y, todo ello en el marco de un modelo de orientación que de respuesta a las necesidades actuales, las cuales difieren mucho de la situación contextual con la que comenzó la andadura esta profesión.

Esperamos contar con el apoyo institucional para este cambio, ya que la orientación educativa tiene mucho que decir en el nuevo momento que vivimos.

# EDUCACIÓN Y DESINFORMACIÓN

■ POR Paula Oya Jódar

Máster en Psicología de la Intervención Social. Máster Dirección y Gestión de Personas. Especialistas en el ámbito educativo y la formación docente.

Estrategias para empoderar al alumnado en la era de las **"FAKE NEWS"**



## NOTICIAS FALSAS O "FAKE NEWS"

Un fenómeno que desafía los cimientos de nuestra sociedad.

En la era digital, la información fluye a una velocidad vertiginosa, abriendo un abanico de oportunidades para el aprendizaje y la comunicación. Sin embargo, esta hiperconectividad también ha dado lugar a un aumento de **las noticias falsas o "fake news"**, un fenómeno que desafía los cimientos de nuestra sociedad. La capacidad para discernir entre información que es veraz de la que es engañosa se ha convertido en una competencia indispensable, especialmente para la población estudiantil cuyo medio de comunicación principal es la red.

**Las fake news no son un fenómeno que acabe de surgir. La manipulación de la información ha surgido desde tiempos inmemoriales.** Si bien es cierto, que la era digital en la que vivimos ha amplificado el alcance de estas y la velocidad a la que se propagan. Si ir más lejos, durante la pandemia por COVID-19, las redes sociales se inundaron de fake news. Desde remedios milagrosos hasta teorías conspiratorias sobre el origen del virus. Esta situación puso en alza la urgente necesidad de abordar esta problemática de una forma efectiva.

Con todo esto, **la educación es una de las herramientas principales que poseemos como sociedad para paliar y combatir esta desinformación que nos ocupa.** Para ello, la labor que se posee es formar a nuestro alumnado en habilidades de pensamiento crítico y alfabetización mediática. Con ello, conseguiremos que sean capaces de evaluar y analizar la información que consumen. Salva Rodríguez Ojaos, pedagogo y asesor en innovación educativa, destaca que **uno de los grandes retos de la escuela en el siglo XXI es enseñar a los alumnos a procesar y gestionar la gran cantidad de información a la que se enfrentan diariamente.**



“ Las **FAKE NEWS** no son un fenómeno que acabe de surgir. La manipulación de la información ha surgido desde tiempos inmemoriales. ”

# ESTRATEGIAS INNOVADORAS DE EMPODERAMIENTO DEL ALUMNADO

Si bien se ha comentado la problemática, pero aquí, vamos a ver también posibles soluciones que se pueden aplicar en el día a día de las aulas. ¡Te cuento!

## 01

### INTEGRACIÓN DE LA ALFABETIZACIÓN MEDIÁTICA EN EL CURRÍCULO

La Alfabetización mediática es aquel conjunto de habilidades esenciales que capacitan a las personas para usar la información de forma crítica y navegar por la red de forma segura y responsable. Incorporar la educación mediática en el currículo académico de forma que sea transversal a las asignaturas actuales, permitirá que el alumnado desarrolle estas habilidades. Esto ya se lleva a cabo en algunas comunidades autónomas como Cataluña dónde programas como “Desfake” ofrecen recursos formativos para ayudar al profesorado a llevar la alfabetización mediática a las aulas.

## 02

### FOMENTO DEL PENSAMIENTO CRÍTICO

Este paso es indispensable pero no solo en las aulas, si no en la sociedad en general. **Promover y formar en pensamiento crítico hará que las personas se cuestionen y reflexionen sobre la veracidad de la información recibida.** Todo esto se puede fomentar en el aula implementando actividades que propicien un debate informado, un análisis de casos prácticos e incluso la resolución colaborativa de problemas.

## 03

### USO ÉTICO Y RESPONSABLE DE LA TECNOLOGÍA

Todos somos conscientes de que las herramientas digitales están en el día a día. **Es por ello por lo que deberemos de formar y educar en el uso ético y responsable de las mismas.** Como profesionales de la educación, deberemos de fomentar la comprensión de cómo funcionan estas además de las implicaciones de compartir información no comprobada.

## 04

### FORMACIÓN CONTINUADA PARA EL PROFESORADO

**Formar y capacitar al profesorado en estrategias pedagógicas innovadoras es fundamental para que así puedan identificar y combatir la desinformación desde dentro además de poder guiar al alumnado de manera efectiva.** Sin ir más lejos, en una escuela de Espoo, una ciudad situada en el área metropolitana de Helsinki, los alumnos de 11 años inician la jornada con una lección sobre las minorías en Finlandia. Durante la clase, deberán investigar para responder preguntas acerca de diversos grupos de población en el país nórdico. La docente enfatiza la importancia de cuestionarse constantemente aspectos como la intención del autor al publicar la información y la fecha en que fue escrita. Además, recalca la necesidad de completar correctamente las citas y referencias bibliográficas.

## 05

### COLABORACIÓN Y PUESTA EN PRÁCTICA EN ORGANIZACIONES

**No se puede dejar a un lado la importancia que tiene establecer los vínculos administrativos adecuados.** Establecer alianzas estratégicas con entidades dedicadas a la verificación de hechos y la educación mediática, enriquecerá el proceso educativo con recursos y experiencias especializadas. Uno de los ejemplos que se pueden encontrar en este campo es el apoyo a iniciativas como “A Mí No Me La Hacen” en Perú, dónde se organizan talleres interactivos y proporcionan contenido educativo en línea para combatir la desinformación.

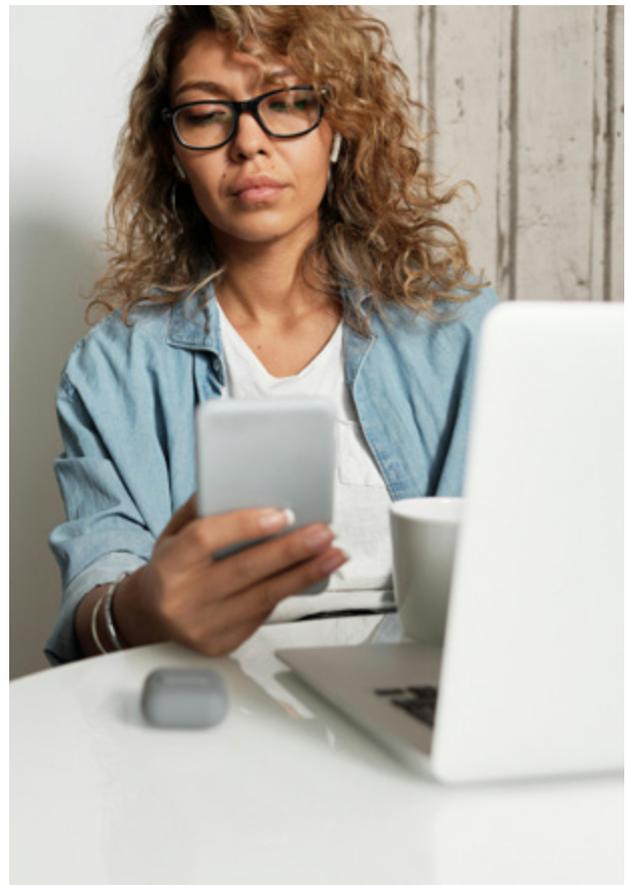




A pesar de la importancia de estas estrategias, **no todo es de color de rosa**. Al igual que existen beneficios, también se encuentran desafíos significativos en su implementación. La resistencia al cambio, la falta de recursos y la necesidad de formación especializada para el equipo docente son obstáculos que deben superarse. Además, la rápida evolución de las tecnologías y las plataformas de comunicación exige una adaptación constante de los enfoques educativos.

Tampoco se puede dejar a un lado el impacto emocional de las fake news. **La exposición constante a noticias falsas puede tener un impacto significativo en el bienestar emocional y cognitivo de los estudiantes, generando ansiedad, confusión y desconfianza**. Empoderar a los jóvenes con habilidades para discernir la veracidad de la información no solo mejora su competencia académica, sino que también fortalece su salud mental y su capacidad para participar de manera informada y crítica en la sociedad.

**La educación en alfabetización mediática y pensamiento crítico es, por tanto, una inversión esencial para el desarrollo de ciudadanos resilientes y comprometidos en la era digital.** Al integrar estas habilidades en el currículo y fomentar una cultura de indagación y pensamiento crítico, podemos preparar a los estudiantes para navegar con éxito en el complejo y cambiante panorama informativo del siglo XXI.



## Descubre nuestras Redes Sociales

-  red\_educ
-  RedEduca
-  red-educ
-  RededucanetFormación



**Estate a la última en educación**  
con los artículos de nuestro blog

A través de  
[www.rededucanet.com/blog](http://www.rededucanet.com/blog)

**Mentes  
inquietas  
Aulas  
creativas**



Descubre nuestros  
e-books gratuitos  
y un gran número de recursos  
educativos





PRIMER PREMIO

## EL APRENDIZAJE BASADO EN RETOS O ABR. SUPERA TUS LÍMITES JUNTO A LOS DE TU ALUMNADO.

■ POR Noemí Zambrana Domínguez.



Si continúas leyendo, al finalizar este artículo, espero seas capaz de otorgar la importancia que se merece al ABR, ver más claro su diseño, tener ideas para su implementación y empoderarte a salir de tu zona de confort. **Supera tus límites y los de tu alumnado, retándonos.**

**E**l primer día que descubrí mis propios límites y superé mis retos como docente, corría el año 2011, cuando irrumpía en la función docente pública con mi primera interinidad, ante un grupo disruptivo de 2º de la ESO e impartiendo Historia. Por puro instinto docente, acabé implementando, sin conocerlo, el aprendizaje basado proyectos, con un producto final que fue una obra de teatro sobre el período de la Reconquista... sí amigas, y yo soy de FP de Turismo. Imaginad cómo salí de aquello hacia adelante, y con éxito educativo. Aquí empezó esta historia, nunca mejor dicho, de superación de límites y de romper barreras, que me ha llevado hoy a implementar, y defender, el Aprendizaje Basado en Retos (en adelante ABR) y el Aprendizaje Basado en Proyectos (en adelante ABP), para la formación profesional. Y en realidad podría defenderlo en cualquier etapa educativa, creo firmemente en su poder pedagógico.





## ME INTERESA PERO, ¿QUÉ ES EL ABR?

El **ABR**, se clasifica dentro de las estrategias didácticas que se insertan en el concepto pedagógico de metodologías activas, donde el alumnado pasa de tener un rol pasivo, recibiendo información del docente, a ser el protagonista de su propio proceso de aprendizaje. Por su parte, **el rol de la docente pasa de ser una mera transmisora de información, a ser más una guía, orientadora, dinamizadora y gestora de talentos.**

Algunos autores afirman, que el ABR es la evolución del ABP. Puede tener sentido. Y es que ambos desarrollan competencias (de diversa índole) a través del descubrimiento, el aprendizaje metacognitivo, el rol activo del alumnado, el trabajo en equipo y una producción final. En el caso de los proyectos, tú defines qué quieres que realicen estos alumnos y a través de los retos, la respuesta es abierta y parte del alumnado.

Los beneficios de las metodologías activas son múltiples, como el aprendizaje significativo o la conexión del aprendizaje con la realidad, pero en FP, como además se trabaja en equipos, se potencian las power skills, muy demandadas por las empresas. Además, al ABR hay que atribuirle especial importancia al conflicto cognitivo, al emprendimiento, a la resolución de problemas y a la creatividad.

Si aún no te he convencido te diré que, además, la nueva normativa en materia de FP menciona ya las metodologías activas y especialmente el ABR, en los grados básicos para el proyecto Intermodular (módulo de nueva implantación). Creo que no hacen falta más argumentos para que salgas de tu zona de confort. Vamos a ir respondiendo a tus dudas.

## ¿CUÁL ES SU ORIGEN?

El ABR lo introduce por primera vez, para estudios universitarios, la empresa Apple Inc. No creo que te suene. En su guía para el aula basada en el **Challenge based learning**, hablan de términos muy importantes que yo he ido extrapolando a mi etapa educativa y que te darán (independientemente de cuál sea la tuya) las pautas a seguir, para diseñar este proceso de aprendizaje. Para que sea más fácil de entender, la siguiente parte del artículo iré mezclando conceptos teóricos del ABR con ejemplos reales de mi propia práctica educativa. Un ABR que llevé a cabo con mis alumnas del IES Arroyo de la Miel (Málaga) el curso pasado: Salvemos Tolox de la Málaga vaciada.

SI HAS LEÍDO  
HASTA AQUÍ,  
COMENZAMOS  
CON TU  
PROPIO RETO.



## ¿POR DÓNDE EMPIEZO?

Antes de nada, **necesitas tener claro qué competencias quieres que alcance el alumnado**. En el caso de la FP tenemos, por un lado, los módulos profesionales y por otro los resultados de aprendizaje y los criterios de evaluación. Con ello, diseñamos los objetivos didácticos, que serán la base para poder plantear un reto con sentido didáctico. En mi caso, el módulo era marketing turístico y el ABR contemplaba todos y cada uno de los RA (que son 7). Por haceros un resumen, y no ponerme muy técnica, os diré que estas competencias estaban enfocadas a conocer el marketing y saber diseñar un plan de marketing, pasando por todas sus fases y haciendo hincapié en el estudio de mercado, personalización de los productos/servicios a los turistas, uso de marketing digital y consumo responsable de turismo.

Una vez tenemos claro esto (base curricular) llega plantearnos, lo que Apple denomina, la **BIG IDEA**, es decir, en qué problemática vamos a plantear el reto (y con ello el aprendizaje). Lo ideal aquí es que la docente proponga esta idea principal, que sea atractiva para el alumnado, pero también que no se disperse mucho con lo que queremos trabajar y alcanzar con ellos. Así pues, yo planteo la situación actual de Málaga con respecto al turismo. Investigamos la evolución de llegadas, de número de viviendas con fines turísticos, de llegadas de empresas nuevas, las noticias sobre la tensión social. En esta parte, hacemos que sean parte del problema y quieran solucionarlo. Es lo básico de detección de problemas, base de cualquier investigación, observar una situación adversa.

Tras ello, nos toca buscar la **PREGUNTA CLAVE**, esa que dará lugar a que deban proponer una solución. Esta pregunta guiará el reto. Es interesante aquí realizar una lluvia de ideas, buscando que el alumnado observe la realidad y plantee necesidades o problemas, a través de la situación actual planteada. Siempre guiados por nosotros, que sabemos que deben alcanzar las competencias concretas (en mi caso de marketing turístico). Finalizada esta parte dimos con una pregunta clave.

¿CÓMO PODEMOS MEJORAR LA SITUACIÓN DE TENSION Y SATURACIÓN TURÍSTICA DE MÁLAGA?



## ¿CÓMO CREO AQUÍ UN APRENDIZAJE?

Como lo que te preocupa es el diseño te cuento, una vez planteadas las fases anteriores, toca crear el **DESAFÍO O RETO** (aquí debemos guiarles mucho, para que tenga sentido con nuestras competencias objetivo) en nuestro caso el reto que se les ocurre es: ¿podríamos crear un producto nuevo que, a través de un buen plan de marketing, generase un flujo de turistas hacia los pueblos de Málaga, que sea lo suficientemente atractivo como para descongestionarla? Como decimos por aquí, casi ná.

## PERO SUENA MUY COMPLEJO DE DISEÑAR, ¿NO?

Ya tienes el reto, ahora debemos articular toda una serie de **TAREAS** para llevarlo a cabo y que den con la **SOLUCIÓN FINAL**. Sigue nuestro trabajo como "arquitectos pedagógicos", transformando esas competencias en acciones a desarrollar en el producto final o solución del reto. En nuestro caso, este articulado pasó por los 7 RA de marketing donde, cada uno nos sirvió para realizar y justificar una parte de la solución final, os hago un resumen:

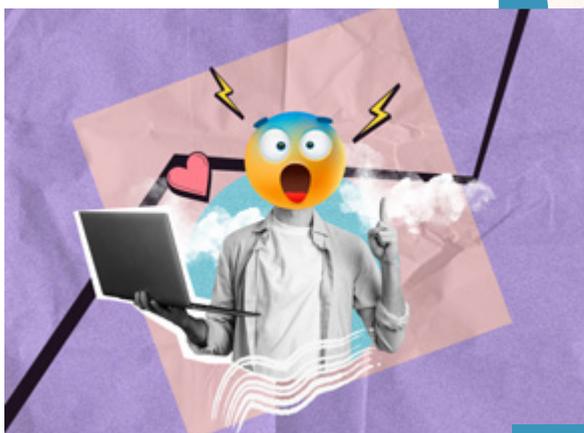
La primera competencia era conocer el marketing y les propuse que defendieran por qué iba a ser nuestra herramienta para descongestionar Málaga. Y por supuesto plantear un primer borrador de ideas. Y un análisis del entorno donde justificaran el pueblo que sería beneficiario de nuestro producto final. El pueblo elegido por ellas fue Tolox ya que una de ellas vivía allí. Imaginada cuán importante es que se sientan partícipes de su realidad.



Otra parte de las competencias era estudiar y comprender al consumidor de turismo. Salimos a realizar encuestas, que ellas mismas diseñaron, para saber si esta idea tendría sentido o no. Luego presentaron un borrador de ideas, mejorado, con matices ya que podría contener el producto en el pueblo.



Luego vino el mix de marketing. Crearon el producto DesconnectARTE. Una visita guiada que mezclaba las calles del pueblo, su idiosincrasia, su arte callejero, su gastronomía, su patrimonio natural (el pinsapo). Todo ello con una yincana, enfocada a familias con niños y que incluía testimonios de los residentes y explicaciones de los niños del colegio público.



La cuarta parte fue centrarnos en el marketing digital, creando para ellos además de todo un programa de publicaciones en redes sociales, toda la documentación digital posible.

Queríamos que fuese sostenible, así que le dieron ese toque a través de la digitalización, el uso de códigos QR, que respetase el pueblo y su gente, haciéndola partícipe y en un futuro no muy lejano que a través de la IA pudiese ser lo más accesible posible.

Por último, realizamos ese plan de marketing. Y lo remitimos a la Concejalía de turismo del pueblo, que les pidió a las alumnas, que se comunicaran con ellos cuando acabaran el ciclo.



## ¡QUÉ MARAVILLA! PERO VEO DIFÍCIL EVALUARLO

Una vez que tenemos las tareas diseñadas, nuestra misión como docentes pasa a ser otra: la de controlar el proceso de producción, si eso es, evaluar. Sí, es muy importante que entendamos que hay que evaluar cada día y a cada momento del proceso. Para ello disponemos de la evaluación formativa donde la docente indica cómo está siendo enfocado el producto final, aclara conceptos clave, gestiona equipos y talento, guía el proceso y arroja feedback, que es fundamental. Pero también una evaluación formadora donde el alumnado a través de la co y la autoevaluación, toma decisiones con respecto a su proceso de aprendizaje. Por supuesto sin olvidarnos de la diagnóstica al principio (detectar los conocimientos de los que parten) y la sumativa al final (certificar el nivel de alcance de objetivos didácticos). Para todo esto puedes diseñar rúbricas, escalas de valoración, hojas de control, etc. Te recomiendo que te ayudes con herramientas como chat GPT o magic school, si debemos usar la IA para ayudarnos en el proceso. Usa y haz usar estos instrumentos en diferentes momentos y ofrece feedback. Esto guiara hacia donde quieres, el proceso.



En el ABR el producto final suele ser a una creación o producción, por parte del alumnado, que supone una solución a la pregunta clave. Como hemos visto, esta producción final deberá realizarse poniendo en práctica todas las competencias del módulo. En nuestro caso fue crear ese plan de marketing que contenía esa visita guiada experiencial por el pueblo de Tolox y que ayudaría a descongestionar Málaga, a través de promover el turismo en los pueblos de interior. Conjuntamente evitamos que el pueblo de vacíe y dinamizamos su economía. El grueso del proceso será, yendo parte a parte, diseñar esa solución al reto planteado.

Y DE REPENTE HABRÁS CONVERTIDO TU CLASE EN UNA **INCUBADORA DE EMPRESAS Y EN UNA ZONA DE CREACIÓN DE IDEAS.**

Apple propone, en este modelo de aprendizaje, que se lleve a la práctica es decir, que creen prototipos, los implementen y los evalúen. Sabemos que esto no es siempre fácil, pero es un objetivo interesante.



Además debemos promoverlo a través de páginas educativas y redes sociales es también interesante y para dar ideas a otros compañeros y compañeras. Empodera a tu alumnado.

# BIENVENIDA A "FUERA DE LA CAJA"



La idea del ABR es que lo lleven a la realidad, mis alumnas están en trámites de creación de esta empresa a la que llamaron Des-conexión y que no ha parado de crecer, desde aquel bonito proyecto de marketing en nuestro primer curso.

Son tantas las cosas que les aportó este proyecto, que me faltaría artículo. Para resumirlas todas diría que hizo que vieran que la FP que estaban estudiando tuviese un sentido a finalizarla pues tenían un fin, salvar la situación de superación de capacidad de carga del destino Málaga mientras creaban su futuro de vida profesional y ayudaban a su pueblo.

Y eso debería ser la a formación profesional, una plataforma hacia el mundo real, que despierte la creatividad del alumnado, las habilidades más demandadas por las empresas y por la sociedad, mientras adquieren las competencias del curriculum. Basta ya de alumnas de FP escuchando a una persona, cada día, durante 6 horas sin dejar que sus cerebros trabajen al máximo rendimiento.

**Se que no es fácil, comienza con retos más pequeños para algún RA y sobre todo sal de tu zona de confort y atrévete.** Esta nueva educación (César Bona) la construimos entre todos y todas.

## ¡Convierte la lectura en una aventura divertida!



Descárgate el libro  
y consigue muchos  
más recursos **aquí**



SEGUNDO PREMIO

# AULA DEL FUTURO, UN PRESENTE DE ESPACIOS DE APRENDIZAJE.

■ POR Ricardo Acosta Alonso.

## Resumen:

A continuación en este artículo, pretendo dar a conocer cómo con **diferentes tecnologías asociadas a diferentes tipos de metodologías, se pueden llevar a cabo dentro de una misma aula.** Todo ello, lo podemos conseguir a través de la investigación con los recursos de espacios y materiales que aporta el centro.

## Introducción

Hemos buscado la conexión de un mismo espacio que pueda conectar varias tecnologías a la vez con una misma finalidad, fomentar la mejora en el uso de las TIC siguiendo estas características que detallo a continuación:

- a) Un Espacio que sigue el modelo **Aula del Futuro dentro de las Aulas Creativas** con zonas de aprendizaje para promover actividades (Interacción, Investigación, Desarrollo, Intercambio, Presentación, Creación y Explora).
- b) Utilizar **metodologías activas y tecnologías digitales.** El centro utiliza el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) empleando en el proceso diferentes herramientas y dispositivos que permiten la presencia e integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).
- c) Uso del **Aula del Futuro y participación docente**, donde el claustro del centro se implica, participa y utiliza de forma activa y coordinada el espacio designado como Aula del Futuro.
- d) **Integración en el centro y difusión.** Se muestra públicamente la propuesta de Aula del Futuro a la comunidad educativa a través de la web del centro y otro tipo de herramientas de difusión. Además, se integra el proyecto en los documentos institucionales del centro (Plan Digital de Centro, Proyecto Educativo de Centro, Programaciones, etc.).

## Palabras Clave:

Radio escolar, Croma, Periódico escolar, ajedrez, robótica, impresión 3D, tablets, Gamificación, aprendizaje basado en proyectos (ABP), aprendizaje competencial.



Tanto las acciones realizadas, como los procedimientos y recursos utilizados, los pasaremos a describir a continuación a través de una serie de Proyectos llevados a cabo en el centro y que se dan en cada uno de los diferentes espacios de nuestra Aula del Futuro.

Además, se adjuntará enlaces y códigos QR para poder enlazar el desarrollo total del proyecto, y cómo se ha llevado a cabo en nuestro centro y los diferentes espacios, y su relación con no solo con nuestra Aula del Futuro sino que además, los enlazaremos con nuestra Aula Anexa denominada Aula de AjeBótica (Espacio Explora).

## Espacios de aprendizaje

Detalle a continuación los diferentes proyectos, espacios, procedimientos y recursos utilizados.



Los espacios que comprenden el Aula del Futuro y el propósito que tenemos en cada una de ellas:

### Espacio de Interacción

Espacio para trabajar la comunicación y la mejora de la expresión oral a través de nuestro **Proyecto de radio** denominado, "Radio Vega".

### Espacio de Investigación

Espacio para trabajar la **Robótica, la impresión 3D y Realidad Virtual**.

### Espacio de Desarrollo

Espacio para trabajar e interactuar digitalmente con las **App** educativas a través de las Tablet y portátiles.

### Espacio de Intercambio

Espacio para trabajar la parte cooperativa y dinámica sobre el papel. Lo utilizamos principalmente para **diseñar nuestro periódico escolar** a través de nuestro Proyecto, "Diario La Vega".

### Espacio de Presentación

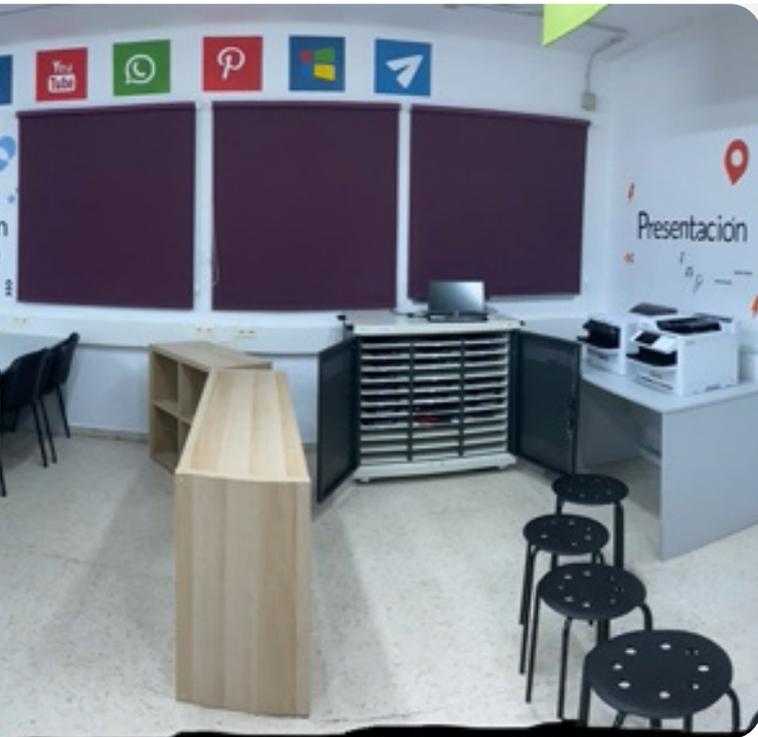
Espacio para **trabajar presentaciones** con el alumnado.

### Espacio de Creación

Espacio orientado a la **edición de vídeo** a través del cromascope en interior y manejo de drones en el exterior.

### Espacio de Explora

Espacio anexo donde **enlazamos el ajedrez con la robótica educativa y la Realidad Virtual**, consiguiendo conectar al alumnado con la exploración del entorno y el manejo de las diferentes tecnologías que se ofrecen.

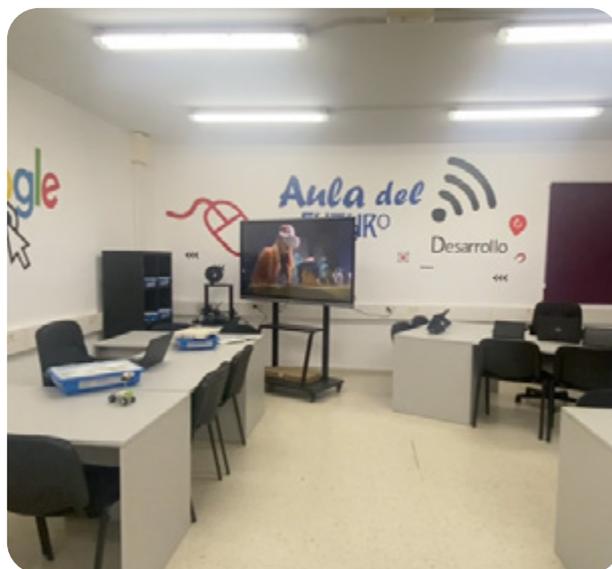


Pero antes que nada, quiero adjuntar un vídeo de nuestra Aula del Futuro, la cuál hemos inaugurado en octubre de 2023 en detrimento de la antigua Aula Medusa y que creo que pueda servir de modelo para aquellos centros, docentes o Equipos Directivos que se propongan crear desde centro y tomar de ejemplo.

Accedan a continuación al siguiente enlace del vídeo alojado en la Mediateca o a través del código QR:



[https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/mediateca/ceiplavega/?attachment\\_id=49](https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/mediateca/ceiplavega/?attachment_id=49)



A continuación, paso a detallar todos los proyectos que se llevan a cabo en una misma aula, compartiendo diferentes espacios, con diferente alumnado de diferentes niveles, utilizando diferentes metodologías a la vez. Estos proyectos que desarrollo, pueden servir para trabajar en cualquier centro ajustando los diferentes espacios y recursos.



¡Únete a MY LXP!

**MY LXP**  
learning experience

¡UN UNIVERSO DE  
**CONOCIMIENTO** TE ESPERA!

My LXP es el servicio de suscripción que **REDEUCA** ha preparado para ti, y en el que tendrás **acceso completamente gratuito** a cientos de cursos, webinars y masterclass.



## Espacio "Interacción"

# PROYECTO RADIO VEGA

### Radio Vega

#### Escuche nuestros programas

Radio Vega está construida sobre una base lúdica y divertida, en la que el alumnado es capaz de ir subiendo de nivel de locutor según los episodios de podcast que vaya preparando y presentando al resto de compañeros/as.



### Acciones

Retransmisión de los diferentes Podcast.

### Procedimientos

El plan de trabajo con el alumnado lo distribuyo a través de una sesión a la semana donde podrán asistir a la radio para realizar grabaciones y luego ser publicadas en las redes del centro y en el hilo musical.

### Recursos necesarios

Espacio Interacción, micrófonos, casos, portátil, soporte Audacity, mesa redonda y sillas, mesa mezcla.



### Enlace a todo el proyecto alojado en la mediateca de la consejería:

[https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/mediateca/ceiplavega/?attachment\\_Lid=103](https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/mediateca/ceiplavega/?attachment_Lid=103)



### A continuación se podrá acceder a todos y cada uno de los podcast dentro de nuestra web:

<https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/edublog/ceiplavega/2512-2/>



## Espacio "Investigación"

# PROYECTO ROBÓTICA EDUCATIVA, CONSTRUYENDO PUENTES E IMPRESIÓN 3D



### Acciones

Manejo de los diferentes robot educativos y de la impresora 3D.

### Procedimientos

El plan de trabajo con el alumnado se distribuirá a través de una sesión a la semana donde podrán asistir por grupos reducidos al espacio de Investigación para trabajar la robótica y la impresión 3D.

### Recursos necesarios

Espacio Investigación, caja de Wedo 2.0 y de Spike además de 2 impresoras 3D y unas gafas de Realidad Virtual.



**Enlace a todo el proyecto alojado en la mediateca de la consejería:**

[https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/mediateca/ceiplavega/?attachment\\_id=206](https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/mediateca/ceiplavega/?attachment_id=206)



**A continuación se podrá acceder a todos y cada uno de los podcast dentro de nuestra web:**

<https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/edublog/ceiplavega/aula-del-futuro/>



## Espacio "Investigación/Creación"

# PROYECTO DEL CEP A LA LUNA, IMPRESIÓN 3D

Otro proyecto que hemos trabajado en este espacio es el del CEP a la Luna, combinando la impresión 3D, la Radio y el Croma. Aunque hemos cogido recursos de varios espacios, el alumnado se ha encontrado más identificado con el espacio de Investigación y Creación.



### Acciones

Mejorar en el conocimiento de la impresión 3D a través del proyecto de la Consejería del CEP a la Luna.

- Bases lunares:
- Espacial LAMA
- Equipo ORIÓN
- Base YAHIL
- Equipo LUNAR

### Procedimientos

El plan de trabajo con el alumnado se distribuirá a través de una sesión a la semana donde se realizará una investigación por equipos sobre cómo se podría vivir fuera de la Tierra.



### Recursos necesarios

Espacio Investigación, 2 impresoras 3D, trajes espaciales, Croma (espacio de creación), materiales varios de montaje.

Enlace a todo el proyecto alojado en la mediateca de la consejería:

[https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/mediateca/ceiplavega/?attachment\\_id=105](https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/mediateca/ceiplavega/?attachment_id=105)



## Espacio "Intercambio"

# PROYECTO DIARIO LA VEGA



### Acciones

Ediciones mensuales del periódico escolar digital y en papel.

### Procedimientos

¿Y esto cómo lo hacemos?

### Recursos necesarios

Espacio Intercambio, recursos digitales (Tablet o portátiles), Canva Educación. Virtual.



**Enlace a todo el proyecto alojado en la mediateca de la consejería:**

[https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/mediateca/ceiplavega/?attachment\\_id=206](https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/mediateca/ceiplavega/?attachment_id=206)



**A continuación se podrá acceder a todos y cada uno de los podcast dentro de nuestra web:**

<https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/edublog/ceiplavega/aula-del-futuro/>



## Espacio "Creación"

# DISEÑO DE VÍDEO Y MANEJO DE DRONES



### Acciones:

Se diseñan vídeos a través del Croma o a través de los diferentes drones.

### Procedimientos:

¿Y esto cómo lo hacemos?

### Recursos necesarios:

Espacio Creación, Croma con motor de loneta para ganar espacio y no tenerlo fijo pintado en la pared, cámaras de vídeo, Tablet o portátil para la edición y drones.



### ¿Bailamos?, de la Prehistoria al Tik-Tok:

[https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/mediateca/ceiplavega/?attachment\\_id=199](https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/mediateca/ceiplavega/?attachment_id=199)



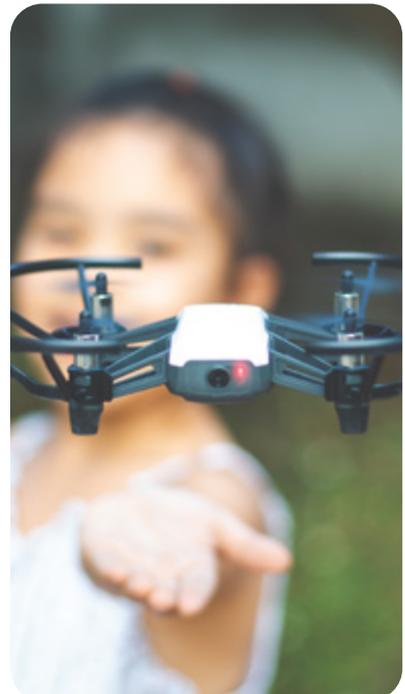
### Producto Final de 5° y 6° de primaria, conectamos desde la sede olímpica:

[https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/mediateca/ceiplavega/?attachment\\_id=89](https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/mediateca/ceiplavega/?attachment_id=89)



### Nuestra mascota Olympic nos ayuda a buscar información:

[https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/mediateca/ceiplavega/?attachment\\_id=74](https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/mediateca/ceiplavega/?attachment_id=74)



## Espacio "Explora"

# AJEBÓTICA EDUCATIVA

## Ajebótica

### Proyecto de Ajedrez Educativo con TICs

Ajebótica es un proyecto innovador que fusiona ajedrez, robótica y herramientas TIC como la impresión 3D y el uso de tablets, para mejorar habilidades cognitivas y sociales en los estudiantes. Este enfoque lúdico utiliza robots Bee Bot en tableros de ajedrez, lo que ha potenciado la velocidad mental y otras capacidades en los niños y niñas.

### Acciones

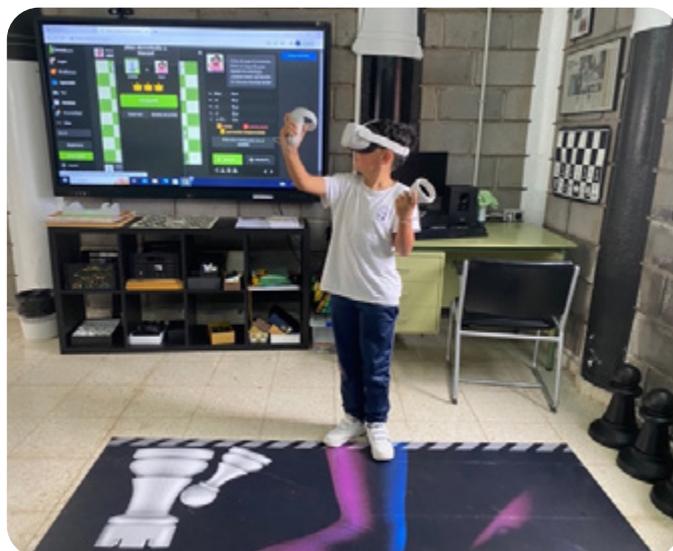
Trabajo por rincones.

### Procedimientos

Fusión entre el Ajedrez y la Robótica Educativa.

### Recursos necesarios

Aula de ajedrez, tablero gigante, impresora 3D, tablets, pantalla interactiva, tableros 3D de AjeFútbol, cartas de la Suerte, gafas de Realidad Virtual, espacio de Realidad Virtual.



### Enlace a todo el proyecto alojado en la mediateca de la consejería:

[https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/mediateca/ceiplavega/?attachment\\_id=102](https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/mediateca/ceiplavega/?attachment_id=102)

### Accede a continuación al vídeo de realidad virtual en Ajedrez:

<https://youtu.be/IHeS1i-YSwA>

### A continuación se podrá acceder a todas las actividades dentro de nuestra web:

<https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/edublog/ceiplavega/ajebotica/>



## Información relevante

Además del desarrollo de los proyectos y las diferentes SA que hemos realizado en el Aula del Futuro y Aula Anexa, paso a detallar una serie de actividades motivadoras que se han llevado a cabo las cuales, se relacionan con el fomento de las TIC en los diferentes espacios. A modo de ejemplo, quiero mostrar dichas actividades que creo que puedan servir de ejemplos para trabajarlas con los recursos digitales que aporta cada "Espacio de Aprendizaje".

### Movimiento Wedo 2.0

Actividad para el conocimiento básico del Wedo 2.0.



[https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/mediateca/ceiplavega/?attachment\\_id=51](https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/mediateca/ceiplavega/?attachment_id=51)

### Taller de robótica organizado por el Cabildo de Tenerife

El alumnado de 5º y 6º de Primaria ha recibido un taller de Robótica organizado por el Cabildo de Tenerife.



[https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/mediateca/ceiplavega/?attachment\\_id=65](https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/mediateca/ceiplavega/?attachment_id=65)

### Taller Makey Makey

El alumnado de 5º y 6º de Primaria ha podido disfrutar de un Taller Makey Makey desde las áreas de Artística y Matemáticas.



Programamos con Scratch, conectamos los cables al Makey Makey y... a reproducir sonidos con materiales reciclados.

[https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/mediateca/ceiplavega/?attachment\\_id=65](https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/mediateca/ceiplavega/?attachment_id=65)

### AjeBótica Educativa, un tablero TIC de posibilidades

Comenzamos el segundo trimestre con la misma ilusión en el ajedrez. Seguimos con nuestro proyecto de AjeBótica para el alumnado de Primaria dentro del área de Matemáticas.



[https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/mediateca/ceiplavega/?attachment\\_id=65](https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/mediateca/ceiplavega/?attachment_id=65)

### Ajedrez en acción

Hoy ha dado comienzo a un nuevo espacio de recreo para nuestro alumnado de Primaria. Estamos hablando Ajedrez en Acción. Un lugar donde pasar los recreos haciendo una de las cosas que más les gusta, jugar al ajedrez.



<https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/edublog/ceiplavega/wp-admin/post.php?post=2654&action=edit>

### Día del ajedrez con las familias

Cerramos el proyecto "Educando personitas no campeones ni campeonas", con unas jornadas de ajedrez con la participación del alumnado-docentes y familias.



<https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/edublog/ceiplavega/wp-admin/post.php?post=2234&action=edit>

### Realidad Virtual

El espacio de Realidad Virtual dentro de nuestro Proyecto AjeBótica ha servido como una nueva tecnología aplicada al ajedrez, en el que el alumnado se sumerja en un aprendizaje interactivo y práctico que potenciará su interés y compromiso en el área de matemáticas.

<https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/edublog/ceiplavega/wp-admin/post.php?post=1380&action=edit>



## Experiencia y valoración personal

El Aula del Futuro ha sido diseñada con un único fin, "convivir en un mismo espacio **diferentes** tecnologías para que varios grupos de **diferentes** niveles, puedan trabajar en **diferentes** espacios de manera simultánea".

El poder transmitir un podcast al alumnado de 3º de Primaria (Espacio de Interacción) y que a la vez, alumnos/as de 6º de Primaria puedan estar redactando una edición del periódico de centro (Espacio de Intercambio) y además, niños y niñas de 1º de Primaria, puedan estar trabajando con los Wedo 2.0 la parte de robótica (Espacio de Investigación), trabajar las App con las Tablet en alguna asignatura (Espacio Desarrollo), o trabajar la Realidad Virtual aplicada al ajedrez robotizado (Aula Explora) es sin duda, el objetivo principal que nos proponemos con nuestra Aula del Futuro en el colegio.



El Aula del Futuro propone explotar las posibilidades pedagógicas de flexibilizar los espacios de aprendizaje en combinación con las tecnologías. Y es con ellas, con las que abordamos los diferentes espacios, aprovechando las TIC para el fomento del trabajo cooperativo con grupos de alumnos/as de diferentes edades trabajando a la vez la gran variedad de tecnologías en un mismo espacio, el Aula del Futuro del CEIP La Vega.



# MASTERS OFICIALES EN EDUCACIÓN

60 Créditos ECTS

- Educación **Online**
- **Bareable** en Oposiciones y Concursos de traslado de Magisterio y Profesorado
- Acceso al **doctorado**
- **Facilidades** de pago



**BECA de 1000€**  
**Descuento Exclusivo**  
por ser alumno de Red Educa



UNIVERSIDAD  
NEBRIJA



3

TERCER PREMIO

# LA INCLUSIÓN DEL ALUMNADO AUTISTA NO ES UN JUEGO... O ¡PUEDE QUE SÍ!

POR Carolina C. Velasco García.



Hoy en día se habla mucho de la necesidad urgente de promover escuelas que sean inclusivas, un espacio donde se respete la diferencia y se asuma que todos somos diferentes, con puntos fuertes y debilidades. Me gusta citar como reflexión inicial cuando hablamos de inclusión a Daniel Comín: "Si enseñamos a los niños a aceptar la diversidad como algo normal, no será necesario hablar de inclusión, sino de **convivencia**" (Autismo Diario).

Así da comienzo la redacción de un proyecto que está teniendo muy buenos resultados en mi centro escolar y que nos hace defender que pese a la falta de recursos, la inclusión se puede y se debe impulsar.

**El objetivo de nuestra experiencia es defender la inclusión del alumnado autista, teniendo en cuenta sus peculiaridades cognitivas, comportamentales, emocionales...** que marcarán el proceso de adecuación de la intervención (apoyos y recursos especializados)

para que puedan participar de las mismas oportunidades de aprendizaje y desarrollo personal, dentro del entorno que les corresponde como derecho, dentro de la escuela.

Lo que es indiscutible es que el éxito o fracaso de la inclusión estará en el profesorado, en su formación y experiencia previa, en formas de estructurar el entorno y gestionar recursos (siempre escasos), en los toques de creatividad e innovación que le otorgue a su trabajo diario. Es el verdadero agente del cambio. Su acción se verá reforzada y/o facilitada por las características del centro (que defienda la innovación, formación del profesorado para atender a estos alumnos/as, agrupamientos flexibles, buena coordinación y organización de los recursos personales y materiales, la apuesta por las prácticas inclusivas, la importantísima coordinación con las familias y otros agentes externos...).

## Y entonces es cuando hablamos de JUEGO. ¿Es el juego capaz de posibilitar la inclusión?

El juego entendido como herramienta inclusiva que nos une y que hace posible la interacción entre cualquier alumno del centro, sin diferencias. Un proyecto de inclusión a la inversa donde los protagonistas son los peques (neurotípicos o neurodivergentes), que a través de actividades programadas de yoga y terapia ocupacional son capaces de tener un objetivo común. JUGAR PARA APRENDER y jugar para contribuir al desarrollo cognitivo, social y emocional.

En el centro hemos creado un espacio para poder llevar a cabo ésta intervención bidireccional: una sala de estimulación, apostando por la base del aprendizaje como vehículo para conseguir el acceso al currículo y el desarrollo de habilidades implicadas en las relaciones entre el alumnado (empatía, coayuda...).

De ahí surge la importancia de trabajar en los colegios la integración sensorial: porque entre el 37 y el 91% de las personas con TEA (Trastorno del Espectro del Autismo) presentan alteraciones en la percepción sensorial y que interfieren en el aprendizaje (Olga Bogdashina, 2003) y porque **la estimulación de los 7 sentidos es fundamental para implementar el resto de los aprendizajes**, como podemos apreciar en el esquema:

# INTEGRACIÓN Y PROCESO SENSORIAL

## Organización del aprendizaje de Williams y Shellenberger



Esas son las razones que justifican nuestra implementación del proyecto de inclusión a la inversa a través del juego y la experimentación, diseñando sesiones de Integración sensorial y de yoga en la sala multisensorial.

Es **INCLUSIÓN A LA INVERSA** porque es el alumnado neurotípico el que participa de actividades en espacios más específicos (aula sensorial, aula TEA) y destinado a una manera de enseñar y de aprender ajustada a las necesidades de sus compañeros con autismo. Es a la inversa, porque de forma tradicional es el alumnado con necesidades educativas especiales los que acuden a las aulas ordinarias, los que se "suman" a las actividades y los que se esfuerzan en superar barreras y límites para hacer lo que el resto del colegio hace.

Y no, desde ésta perspectiva mucho más positiva, respetuosa y centrada en la persona, se entiende que es el contexto el que tiene que adecuarse a las necesidades de cada persona, sin centrar el problema en el alumno, sino en los apoyos y recursos que se articulan para garantizar la presencia, participación y progreso (aprendizaje) del alumnado TEA o con cualquier riesgo de exclusión o dificultad. (extraído del modelo inclusivo de las 3P's de Juan Muntaner).

Lo que empezó como una terapia de intervención ha ido dando paso a algo muy grande... ver resultados con aprendizaje intenso y recíproco. En el alumnado TEA, porque está recibiendo una atención especializada de alta calidad, aprendiendo a imitar, a regularse y a identificar emociones..., y en el resto porque han despertado y consolidado muchos valores necesarios en ésta sociedad. **Trabajamos la autonomía, habilidades de respeto, aprendizaje social y de cooperación, estrategias de calma y relajación, pero por supuesto... DIVERSIÓN.**

Todo lo expuesto se puede considerar como la justificación de un proyecto de innovación, pero... ¿Cómo lo hacemos para que funcione? A continuación detallaré algunos de los puntos esenciales a tener en cuenta y las estrategias que nos están funcionando para obtener resultados que nos acercan al objetivo de construir una escuela inclusiva.

Buscamos enseñar al alumnado estrategias de interacción eficaces para que sepan en todo momento cómo actuar, cómo iniciar una interacción, cómo entender su comportamiento, ya que a veces necesitarán poner en práctica dichas estrategias y que la relación sea equilibrada, eficaz y positiva.

Mientras están jugando en pequeño grupo ponen en práctica dichas estrategias en nuestra sala. Y por si fuera poco... intervenimos de forma preventiva ante posibles casos de bullying y acoso escolar ya que las personas autistas suelen ser carne de cañón y objeto de rechazo social, burlas o incluso por su propia indefensión, hasta de situaciones mucho más desagradables.

**Poner el punto de unión en el juego nos ayuda para una mayor sensibilización, una menor presencia de actitudes de rechazo y una mejor comprensión de la condición del espectro del autismo** y por ende de cualquier neurodiversidad que se pueda dar en las aulas.



## INTRODUCIMOS:



1. Introducimos **juegos** que impliquen turnos de espera.
2. **Retos (sobre todo motores)** que deben superar para mejorar la gestión de la frustración, miedo, ansiedad...
3. **Juegos sensoriales** que trabajen los 7 sentidos: tacto, vista, gusto, olfato, oído, propiocepción y sentido vestibular.
4. En **terapia ocupacional** ofrecemos sesiones distribuidas en 4 juegos. Suelen ser:
  - Circuito motor variado.
  - Trabajo vestibular en los columpios.
  - Juegos en la piscina de bolas.
  - Juego sensorial.
5. Para finalizar, una **actividad de cierre o vuelta a la calma**, en la que analizamos qué es lo que más les ha gustado, qué han aprendido, qué les ha gustado menos y qué podríamos mejorar, convirtiéndose así en una evaluación dinámica. Con infantil usamos pegatinas, caritas y lenguaje más sencillo y cercano. Con primaria podemos profundizar más en el plano emocional, relacional y de autoaprendizaje.
6. En las **sesiones de yoga**, comenzamos con una rutina de entrada, usando una canción que les ubique, les calme y conecte como grupo. Posteriormente, trabajamos distintas posturas (unos 30 minutos) usando material visual y apoyándonos en la música relajante. Posibilitamos el trabajo de imitación al ponerlos en parejas diversas (alumno TEA, alumno normotípico) Finalizamos proporcionando 10 minutos de juego libre por la sala, para que exploren y decidan a qué quieren jugar. La última actividad es una vuelta a la calma y diálogo como sucede en las sesiones de integración sensorial.





## PROPORCIONAMOS:

1. Modelos (el desarrollo de neuronas espejo, aprendizaje por imitación).
2. Explicaciones verbales sencillas y visuales con materiales de anticipación y de accesibilidad cognitiva.
3. **Juegos basados en rutinas**, que proporcionan calma y seguridad al alumnado autista.
4. Respetamos la **metodología TEACCH** planificando y estructurando las sesiones de forma visual, usando las ayudas en función del nivel comunicacional y diseñando recursos específicos y paneles móviles que nos facilita poder llevarlo a cualquier espacio donde se desarrolla la actividad.



## EN LAS SESIONES:

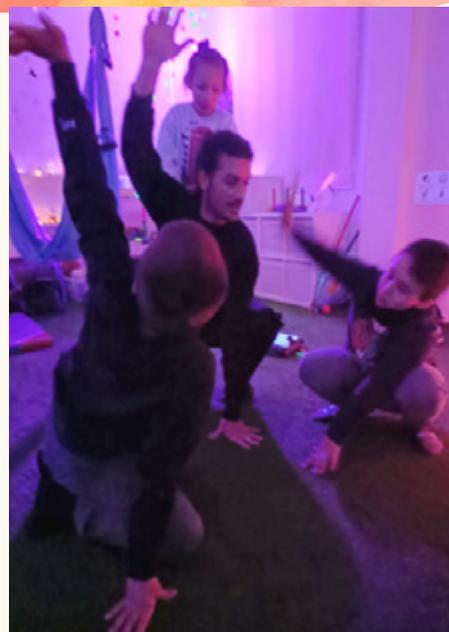


1. **Pequeños grupos: 12-14 alumnos/as en total.** Asiste de forma escalonada todo el alumnado escolarizado (de infantil y Primaria) al menos una vez en el curso académico. Priorizamos alumnos con cualquier neurodivergencia.
2. Sesiones de 45-50 minutos.
3. Adaptación a los **perfiles sensoriales** (hiper/hiposensibilidad a los estímulos).
4. Premiamos los intentos comunicativos y de participación.
5. Ayudamos a que se produzcan relaciones basadas en el juego y en la cooperación.
6. Llevamos a cabo desensibilizaciones sistemáticas ante situaciones de desajuste sensorial (característico del perfil TEA) utilizando pautas de apoyo conductual positivo.
7. Proporcionamos un **tiempo de juego libre no estructurado** para valorar las relaciones, interacciones y poder reconducir posibles reacciones contrarias a la inclusión.



## RESULTADOS VISIBLES:

1. **El juego potencia las relaciones positivas** entre alumnos/as, entre estos y sus profesores ya que se reduce el estrés y la rigidez típica de los centros educativos.
2. Mejoras importantes en la coordinación, concentración, imitación y seguimiento de instrucciones, produciéndose una estimulación del pensamiento lógico.
3. **Mejora la calidad de vida de las personas con diversidad funcional**, aumentando su grado de autonomía, autoconcepto y de reacción ante la información sensorial.
4. Favorece la **comunicación verbal y no verbal** apreciándose mejoras en las habilidades comunicativas.
5. Promueve el bienestar emocional y el equilibrio psicológico.
6. Reducción visible de problemas conductuales.
7. **Aumentan los momentos de interacción positiva** y espontánea en otros momentos/espacios del colegio (patio, pasillos, comedor...)
8. **Prevención** de posibles situaciones de **acoso escolar** producidos por el rechazo a la diversidad.
9. **Trabajar la EQUIDAD desde dentro del centro educativo**, en horario escolar, para que haya generalización y reflejo en el contexto más inmediato, apostando por un alumnado lleno de valores de respeto y empatía.



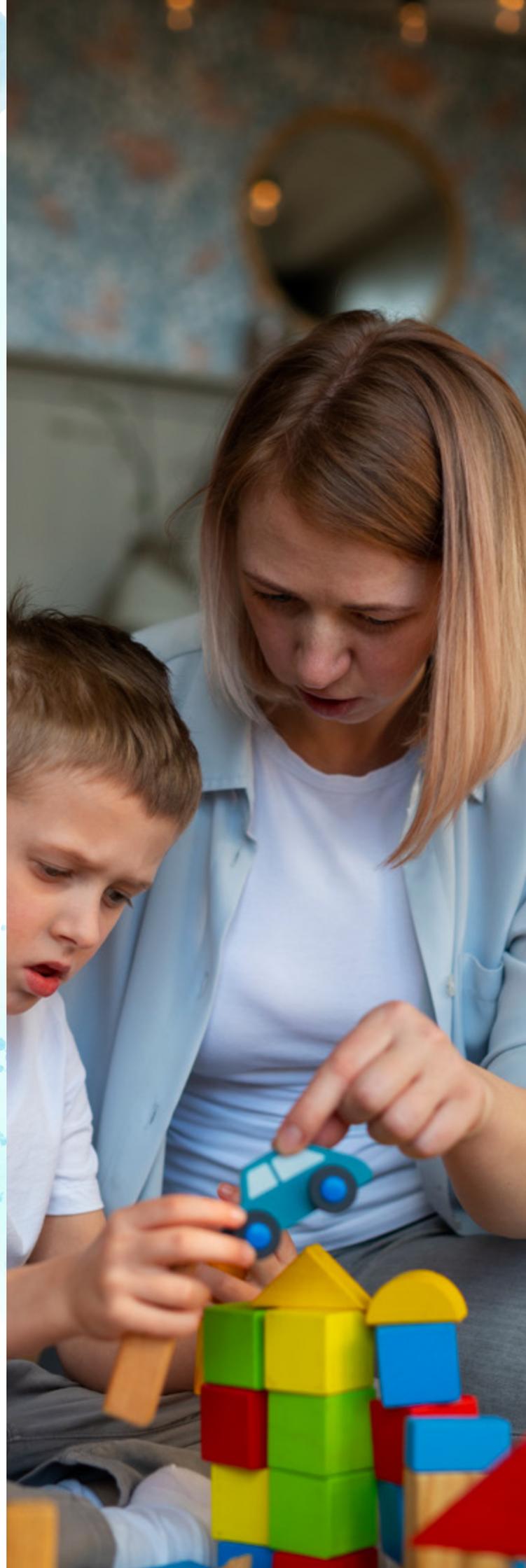
Cuando se apagan las luces, encendemos la fibra óptica, pisamos descalzos el césped, nos metemos en la piscina de bolas, olemos a ése olor especial de la amistad y ponemos música... todo se transforma. Todo cambia. No es jugar por jugar. La sala multisensorial va más allá. Cuando entramos en la sala a jugar ya no salimos indiferentes por la puerta que nos llevará a cada uno a nuestras aulas...

Por eso, todos los que han acudido con los compañeros del aula TEA manifiestan deseos de volver, de seguir disfrutando de la magia de una clase especial.

Me gustaría cerrar estas líneas con unas palabras de Ainscow que nos invitan a seguir reflexionando: "veo la inclusión como un proceso interminable, más que como un simple estado o lugar, y como algo que depende de continuos ajustes pedagógicos y organizativos dentro de las escuelas" ("un giro hacia la educación inclusiva" p.23), "...es un **proceso interminable de búsqueda de formas de llegar a nuevos alumnos** que traen consigo nuevos retos".

**Nuestra sala sensorial es especial porque todo lo que sucede dentro es especial, trabajando por y para una inclusión que no sea utopía y sea una realidad.**

Tengamos presente pues este reto interminable: que en el colegio todos los alumnos importen sea cual sea su condición y que todos importen por igual.





## BIBLIOGRAFÍA:

José Ramón Alonso (2020): "El autismo. Reflexiones y pautas para comprenderlo y abordarlo" Editorial Shackleton.

Olga Bogdashina (2003): "Percepción sensorial en el autismo y síndrome de Asperger" Editorial Autismo Ávila.

Equipo Deletrea (María Llorente, Juan Martos, Sandra Freire, Ana González e Isabel Gutiérrez) 2022: "Inflexibilidad en los niños con TEA" Editorial CEPE.

Gary Mesibov, Marie Howley, Signe Naftel, (2021): "El acceso al currículo por alumnado con Trastornos del Espectro del Autismo" Editorial Autismo Ávila.

Mel Ainscow (2025): "Un giro inclusivo a la equidad. Desarrollo de sistemas educativos y centros escolares más inclusivos" Editorial Narcea.

Muntaner, Joan Jordi (2010) De la integración a la inclusión: un nuevo modelo educativo. En Arnaiz, P.; Hurtado, M<sup>a</sup>.D. y Soto, F.J. (Coords.) 25 Años de Integración Escolar en España: Tecnología e Inclusión en el ámbito educativo, laboral y comunitario. Murcia: Consejería de Educación, Formación y Empleo.



*"Measure to Improve. Certify to Succeed."*

- ✓ Somos **certificadores y evaluadores de idiomas** en exclusiva de las certificaciones más prestigiosas del mundo y reconocidas en todo el territorio nacional.
- ✓ Somos los únicos capacitados para expedir estos **certificados en España y Portugal**.
- ✓ **Más de 10 años de experiencia** dando servicio a niños, particulares, universitarios, academias, colegios y corporaciones a través de estas certificaciones oficiales.
- ✓ Disponemos de **Servicios de Consultoría** orientados a universidades, colegios y corporaciones en los que diseñamos planes únicos de desarrollo del idioma.
- ✓ Nuestro objetivo es garantizar a nuestros clientes un **servicio cercano, directo, comprometido y personal**.

**JOIN  
NOW**



**15+**

Años de Experiencia

**300k**

Candidatos Anuales

**5**

Continentes



Capman Testing Solutions



@capmantestingsolutions



Capman Testing Solutions

# CEIP LAS MIMBRES

■ POR Paula Jiménez Escribano.

Graduada en Pedagogía. | Especializada en Orientación Educativa.

## 01.

**CADA CURSO ESCOLAR LLEVÁIS A CABO UN PROYECTO ANUAL CENTRADO EN UNA TEMÁTICA ESPECÍFICA. ¿QUÉ CRITERIOS UTILIZÁIS PARA DECIDIR EL TEMA Y QUÉ OBJETIVOS EDUCATIVOS QUERÉIS ALCANZAR?**

Para elegir el tema tenemos en cuenta varios factores. En primer lugar, debe ser un tema relacionado con los intereses de los propios alumnos/as, algo que sea cercano a ellos/as y que les motive, que puedan sentirse identificados/as con los personajes que van a interpretar y cuyo objetivo vean como propio. Por otro lado, debe ser un tema que se pueda relacionar con todas las áreas del currículum, y que pueda encajar a lo largo de todo el curso con las diferentes celebraciones y efemérides (Halloween, Día de la Paz, Carnaval, etc.).

Este año elegimos **el tema de exploradores** porque es una temática que interesa mucho al alumnado y nos da juego para trabajar durante todo el curso. **Se realizan proyectos de investigación, búsquedas del tesoro, redacciones, lecturas, exposiciones orales, presentaciones, etc.** todo relacionado con el proyecto.

En cuanto a los objetivos que pretendemos conseguir con el proyecto, se trata principalmente de **motivar al alumnado a realizar correctamente todas las tareas que se les piden, tanto a nivel académico, como a nivel conductual**, hábitos de vida saludables, trabajo en valores, etc. Cada actividad que el alumnado realiza correctamente es premiada (en este caso con monedas) y cada niño/a aporta los premios que van consiguiendo a su equipo. De esta forma, además **el alumnado aprende la importancia del trabajo colaborativo**, viendo como cada miembro del grupo, aporta para el beneficio de todos.

**Además, intentamos mezclar elementos reales e históricos con fantasía, fomentando el desarrollo de la imaginación del alumnado**, quien nunca sabe qué va a ocurrir después, cómo se van a desarrollar los próximos acontecimientos o cual de los grupos ganará cada trimestre.



## 02.

**ESTE AÑO HABÉIS ELEGIDO A LOS 'EXPLORADORES' COMO TEMA CENTRAL DEL PROYECTO. ¿CÓMO CREÉIS QUE ESTA TEMÁTICA PUEDE ENRIQUECER LA EXPERIENCIA EDUCATIVA DEL ALUMNADO?**

Esta temática es especialmente enriquecedora para nuestro alumnado, ya que se acerca mucho a sus intereses. Por un lado, el alumnado de Educación Infantil, por su edad, está especialmente **motivado por explorar y descubrir el mundo que les rodea y todo lo que tenga que ver con esta temática, les enriquece y les motiva especialmente**. Por otro lado, el alumnado de Educación Primaria encuentra muy atractivas todas las propuestas relacionadas con el tema, investigaciones sobre los viajes que hicieron nuestros exploradores, los idiomas de los países por donde fueron pasando, los monumentos típicos de las zonas por las que estuvieron, búsquedas del tesoro, etc.



## 03.

**PODÉIS CONTARNOS UN POCO MÁS SOBRE EL PROYECTO DE LOS 'EXPLORADORES'? ¿CÓMO LO ESTÁIS LLEVANDO A CABO Y QUÉ ACTIVIDADES O ENFOQUES ESTÁIS UTILIZANDO PARA DESARROLLARLO DURANTE EL CURSO ESCOLAR?**

Nuestro proyecto

### “EL DORADO”

Es un proyecto anual que abarca todas las áreas y ámbitos del currículum. **Se trata de un proyecto basado la técnica de aprendizaje de la “gamificación”**. El alumnado está dividido en tres grupos (“expediciones”), lideradas cada una de ellas por un explorador histórico, Charles Darwin, David Livingstone y Marco Polo. Cada expedición parte de un lugar diferente del planeta, coincidiendo con lugares donde estuvieron nuestros exploradores en la realidad. Cada grupo tiene marcado un recorrido (similar al que realizaron Darwin, Livingstone y Marco Polo), y para avanzar en su recorrido, deben conseguir monedas. Cada semana se hace un recuento recogiendo las monedas de cada clase, y cada 1000 monedas, la expedición avanza una posición, pasando a la siguiente ciudad de su recorrido.

**El objetivo final es ser los primeros en llegar a: “El Dorado”, ubicado en nuestro colegio.**

Cada trimestre, la expedición que ha conseguido más monedas y, por tanto, está más cerca de llegar a “El Dorado”, obtiene un premio para todo el alumnado que compone el grupo. **Estos premios suelen consistir en una jornada de actividades lúdico-deportivas, sesiones de cine, excursiones, etc.**



## 04.

### EN EL DÍA A DÍA, ¿CÓMO SE INTEGRA EL PROYECTO DE LOS 'EXPLORADORES' EN LAS DIFERENTES ÁREAS DEL CURRÍCULO?

Durante todo el curso el alumnado está trabajando sobre el recorrido que está realizando, los continentes, países y ciudades por los que va pasando su exploración, cultura, idiomas, monumentos típicos, comida, etc.

El alumnado recibe monedas en todas las áreas por realizar bien las tareas académicas, pero también por realizar buenas acciones como ayudar a sus compañeros, trabajar bien en equipo, mediar en los conflictos de los demás, ayudar al buen funcionamiento de las clases, reciclaje, etc. Así como llevar a cabo hábitos de vida saludables, como venir andando al colegio, en bicicleta o patinete y traer fruta o desayuno saludable a la hora del recreo.



## 05.

### ¿QUÉ HABILIDADES CREÉIS QUE EL ALUMNADO ESTÁ DESARROLLANDO MÁS INTENSAMENTE A TRAVÉS DE ESTE PROYECTO? ¿CÓMO SE REFLEJA ESTO EN SU DESEMPEÑO ESCOLAR O EN SU DESARROLLO PERSONAL?

A nivel general, notamos que el alumnado está muy motivado a la hora de realizar las tareas, ya que ello conlleva una recompensa tangible; monedas que después se convierten en premios. Hemos notado un aumento considerable de alumnado que ha mejorado su alimentación a la hora del recreo y también otro tipo de hábitos de vida saludable, como venir andando al colegio. A nivel académico, vemos que se esfuerzan más por participar, realizar las tareas correctamente, ayudar, colaborar, etc.

También están aprendiendo a organizarse mejor en equipo, ya que, en muchas de las propuestas, deben trabajar en grupos y, además, existen dinámicas en las que se mezclan con los miembros de su expedición de cursos inferiores y superiores.

## 06.

**¿QUÉ ESTRATEGIAS SE ESTÁN UTILIZANDO PARA ASEGURAR QUE EL ALUMNADO COMPRENDA LA IMPORTANCIA DEL TRABAJO EN EQUIPO Y LA COLABORACIÓN EN EL CONTEXTO DEL PROYECTO?**

El primer día de clases se explica al alumnado a qué expedición pertenecen, qué otros grupos pertenecen a la misma expedición y cuáles van a ser sus objetivos. También se les explica cuáles son las tareas que deben realizar para conseguir monedas, las normas que deben seguir y que por qué motivos se pueden perder monedas. **Les hacemos ver que es un trabajo en equipo y que todas nuestras acciones benefician o perjudican al equipo** (ya que también pueden perder monedas).

Se realizan diferentes actividades a lo largo del curso, en las que el alumnado es agrupado por expediciones, **fomentando la relación entre alumnado de diferentes edades e intentando hacerles ver que todos aportan valor al equipo y que cada miembro del grupo puede tener diferentes funciones.**

## 07.

**AL INTEGRAR UNA TEMÁTICA TAN AMPLIA COMO LOS 'EXPLORADORES', ¿HAY ALGÚN RETO O DESAFÍO ESPECÍFICO QUE HAYÁIS TENIDO QUE SUPERAR EN LA PLANIFICACIÓN O EJECUCIÓN DEL PROYECTO?**

Teníamos clara la temática que queríamos trabajar, pero nos costó encontrar el "objetivo o reto" que el alumnado tenía que conseguir, en este caso, "El Dorado", ya que **el proyecto debía tener una meta clara para que el alumnado se esforzara y se motivara para llegar a ella.**

Por otro lado, organizar a todo el alumnado y que los tres grupos quedasen equilibrados en cuanto a edad y número de alumnos/as también supuso un reto.

**Otro desafío importante es el de mantener la motivación del alumnado durante todo el curso escolar**, para lo que intentamos realizar actividades atractivas relacionadas con el proyecto durante todo el curso, como son **las búsquedas del tesoro, las visitas de los exploradores (Darwin, Livingstone y Marco Polo), etc.**



08.

**HEMOS OBSERVADO QUE EL PROYECTO NO SOLO VA DIRIGIDO AL ALUMNADO, SINO TAMBIÉN A TODA LA COMUNIDAD EDUCATIVA. ¿QUÉ AGENTES PARTICIPAN EN ESTE PROYECTO Y DE QUÉ MANERA CONTRIBUYEN AL DESARROLLO DEL MISMO?**

En este proyecto implicada a toda la **Comunidad Educativa**. Las familias tienen una participación muy importante y colaboran activamente para ayudar a que sus hijos/as consigan monedas. La Asociación de Madres y Padres del colegio, el AMPA Los Eriales, colabora económicamente en los premios y ayuda a organizar actividades dentro del proyecto.

Por otro lado, el **Ayuntamiento de la Ciudad** colabora cediendo las instalaciones municipales, ayudando en la organización de las diferentes actividades, facilitando y cediendo materiales para decoración, con la participación de miembros del Equipo de Gobierno y trabajadores municipales en diferentes actividades (como, por ejemplo, participando como personajes de nuestro proyecto o como jurado en los concursos), etc.

El personal de **Pediatría del centro de salud de la localidad**, tanto pediatras como resto de sanitarios, colaboran en el proyecto premiando con monedas a los niños/as cuyo comportamiento es bueno cuando acuden a consulta, y también participan en otras actividades del proyecto como colaboradores o jurado.

La **Policía Local de Maracena** también colabora con el proyecto, participando en diferentes actividades como miembros del jurado en los concursos destinados a las familias, organizando y velando por la seguridad del alumnado en las actividades en las que participa todo el alumnado, etc.





## 09.

**UNO DE LOS ASPECTOS MÁS IMPORTANTES DE ESTE PROYECTO ES LA PARTICIPACIÓN DE LAS FAMILIAS. ¿CÓMO SE INVOLUCRAN LAS FAMILIAS EN EL PROYECTO DE ESTE AÑO SOBRE LOS 'EXPLORADORES'? ¿HAY ACTIVIDADES O EVENTOS EN LOS QUE PUEDAN PARTICIPAR ACTIVAMENTE?**

Las familias participan durante todo el curso, ya que hay muchas ocasiones en las que se les pide realizar actividades con sus hijos. Cada vez que los padres/madres acuden al centro a realizar alguna actividad, se les premia de la misma forma que a sus hijos/as, con monedas, que ellos/as aportan a la recaudación de la expedición de sus hijos/as. Pero cada año hay una actividad dedicada específicamente a las familias. En este caso, se les pidió que realizaran una vivienda típica del país, zona o continente en el que estuvieran las expediciones de sus hijos/as.

**Esta actividad se desarrolla a través de un concurso. Las familias, de forma voluntaria y organizadas a través de los delegados/as de padres/madres de las diferentes expediciones, coordinan el proyecto, lo diseñan y lo llevan a cabo** en las instalaciones del Centro. Cada familia, también de forma voluntaria aporta materiales, decoración o hacen pequeñas aportaciones económicas para ayudar a pagar materiales. **El producto final, en este caso, las viviendas, son nuevos espacios de aprendizaje y disfrute para nuestro alumnado**, pues se quedan en el patio para que los niños/as los usen en las horas lectivas.

## 10.

**¿CREÉIS QUE LA PARTICIPACIÓN DE LAS FAMILIAS EN EL PROYECTO AYUDA A ENRIQUECER LA EXPERIENCIA EDUCATIVA DEL ALUMNADO? ¿CÓMO PERCIBÍS LA RESPUESTA DE LAS FAMILIAS HASTA EL MOMENTO?**

Para nosotros, la participación de las familias es **fundamental**, no solamente para desarrollar nuestros proyectos, sino para el buen funcionamiento en general del Centro y de toda la actividad educativa que se desarrolla dentro y fuera de él. **Somos muy conscientes de que, sin su ayuda, no solamente no se podrían llevar a cabo ciertos aspectos del proyecto, sino que, además, los resultados se verían empobrecidos notablemente.** Entendemos que uno de nuestros principales objetivos es enseñar a nuestro alumnado a trabajar en equipo y no creemos que haya mejor forma de hacerlo que la de ver a sus familias trabajando junto a ellos y a su equipo docente, por conseguir una meta común.

**La respuesta por partes de las familias, desde el curso pasado que iniciamos este tipo de proyectos, ha sido magnífica y no podemos estar más orgullosos de ello.** Desde el primer momento, demostraron tanto entusiasmo como el alumnado y han participado de forma muy activa en todas las actividades que se les han propuesto. Notamos que el nivel de satisfacción de las familias con respecto a la convivencia en el Centro ha mejorado notablemente. Al mezclar a niños y niñas de diferentes edades dentro de los mismos grupos de exploradores, las familias se han empezado a relacionar con otras familias que antes no conocían y se han creado nuevos vínculos, lo que ellos mismos han manifestado como algo muy positivo. **Por otra parte, antes de que acabe el curso escolar, empiezan a preguntar que de qué tratará el próximo curso, para ir preparando sus disfraces y los de sus hijos/as, lo que evidencia el entusiasmo que este tipo de proyectos está creando en nuestra comunidad educativa.**





# LA EMOCIÓN DE ENSEÑAR

■ POR Marta Cuadros Márquez

Licenciada en Filología Hispánica | Doble máster de Formación del Profesorado y Estudios Latinoamericanos: Cultura y Gestión.

Hace un tiempo leí sobre **los cambios que se producen en el cerebro cuando aprendemos algo nuevo**. Marian Rojas Estapé, reconocida psiquiatra de nuestro país, explicaba de forma maravillosa cómo las hormonas que segregamos al aprender protegen nuestro cerebro de enfermedades degenerativas como el alzhéimer, o trastornos mentales como la ansiedad y la depresión. Además, hacía hincapié en que:

**Aprender no solo es beneficioso a largo plazo, sino que puede convertirse en un verdadero bálsamo para encontrar la felicidad, la paz y el sosiego de nuestra mente y nuestra alma.**

Si esta última línea te ha generado cierto recelo y estás pensando que es imposible encontrar la felicidad estudiando; déjame explicarte lo que aprendí con Marian Rojas. He de confesar que yo también tuve mis resistencias, incluso pensé que era magia negra o un milagro que nos pudiéramos convertir en personas más llenas de paz aprendiendo un idioma o tocando un instrumento. **Sin embargo, leer estas palabras y regresar a mi propia experiencia para refutar lo que leí me hizo hacer “clic”.**

**Dopamina, serotonina, endorfinas y oxitocina son las hormonas que bañan nuestras neuronas cuando aprendemos.**

Si aún no las conoces, y tampoco te suenan sus nombres, te diré que son las más codiciadas, aquellas que todos perseguimos en mayor o menor medida. Cuando nos enamoramos, saboreamos esa comida que es única, cuando reímos hasta llorar con nuestras personas favoritas o visitamos ese lugar en el mundo que nos cura el alma; ahí hay dopamina, serotonina, endorfinas y oxitocina. **Sus efectos en nuestro organismo se traducen en una sensación de bienestar y placer, son antiinflamatorios y ayudan a paliar dolores tan graves como el de un cáncer o un parto.**

Por todo esto, supongo que estarás de acuerdo conmigo —ahora sí— en afirmar que aprender y sentirnos más felices no es ni magia negra ni un milagro. **Es neurociencia y es posible.** No obstante, después de comprender que lanzarnos a estudiar silbo gomero, chino, euskera o cómo tocar el laúd podía hacernos más felices, me pregunté: **¿y qué pasa cuando enseñamos? ¿Qué genera enseñar en nuestro cerebro? ¿Y en el de las personas a las que enseñamos?**

Desafortunadamente, para estas dudas no podremos recurrir a la sabiduría de nuestra psiquiatra de confianza, pero sí a la sabiduría popular y a nuestra propia experiencia. Para ello, como en cualquier buen experimento que se precie, sujeto a la rigurosidad del método científico, primero necesito que hagamos una pequeña prueba de la que sacar hipótesis y después conclusiones. Para responder a la cuestión “**¿qué ocurre cuando enseñamos?**” lo ideal sería que fuéramos docentes o similar. Sin embargo, creo firmemente que **enseñar es algo que hacemos continuamente sin darnos ni cuenta.** Así que, si alguna vez has dado clases particulares, has ayudado a un amigo, compañero o familiar que no entendía algo; quédate y vamos a aprender juntos.



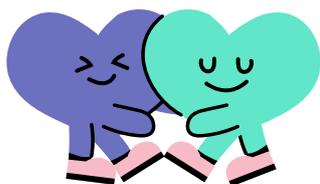
## **¿QUÉ OCURRE CUANDO ENSEÑAMOS?**



**Comenzando con esta nuestra prueba, necesito que pares un segundo y te des el tiempo para evocar algunas escenas que viviste en tu rol de profesor o profesora.**

Cierra los ojos e intenta recordar aquella exposición en la que felicitaste a tus alumnos, cómo fue cruzar por primera vez la puerta del aula, o la tarde en la que te reíste más que nunca corrigiendo sus ocurrencias en un trabajo. Piensa en su cara de satisfacción cuando comprende lo que has tenido que explicarle con tantísima paciencia varias veces. La sonrisa al ver el aprobado que parecía que nunca iba a llegar, o la tensión en su ceño al corregir en la pizarra. Piensa en el primer sobresaliente que pusiste o en el insuficiente que tanto te costó mandar. **Recuerda cómo fue la primera vez que te pidieron ayuda y pudiste dársela.**

Si ya has evocado la cara de o la voz de esos alumnos que te inspiraron a ser mejor profesional; me gustaría que reflexionaras si eres un poquito más feliz ahora que hace unos minutos cuando aún no lo habías recordado. Si tu respuesta es afirmativa:



**Podemos reafirmar que enseñar, al igual que aprender, nos genera una serie de emociones positivas enormemente poderosas.**

Quizás te parezca demasiado atrevido mi experimento, ¿cómo vamos a confiar en que recordar anécdotas atestigüe que enseñar está lleno de emociones positivas? Pues de nuevo **recurriendo a la psiquiatra Rojas, te diré que un recuerdo que ha sido verdaderamente enriquecedor puede aportarnos en su reexperimentación (en su recuerdo), incluso mayores beneficios que el hecho en sí.** Por lo tanto, si te has sentido mínimamente feliz al evocar tu labor como profe, déjame decirte que en aquellos días **tu torrente sanguíneo estuvo inundado de las hormonas de la felicidad.**



No obstante, **si tu respuesta es negativa** (entendiendo y contemplando también que la enseñanza es una labor ardua y de contrastes) o si sigues rumiando sobre la magia negra de antes, déjame intentarlo por última vez. Esta vez voy a enseñarte, —nunca mejor dicho— lo que yo sentí al cruzar por primera vez las puertas de un instituto.



Mi experiencia siendo profe de secundaria me trajo tantas emociones que no sabría por cual empezar. **La emoción de conocerlos, el miedo a defraudarlos, la angustia de no saber transmitir, la felicidad de escucharlos reír, la incertidumbre al explicar y no obtener su beneplácito, la frustración o el cansancio por querer hacer más y no siempre poder, el enfado cuando se hacen daño entre ellos, la empatía hacia su dolor, la motivación por ayudarlos, por sacar adelante al que más dificultad tiene. La gratitud en su mirada.**

**Jamás olvidaré los nervios que pasé antes de mi primera clase, pero tampoco la felicidad con la que me fui a dormir aquel día.** El corazón se quería salir del pecho la primera vez que me dijeron “gracias, seño” o me dieron un abrazo. Enseñar me llenó de un amor, una paciencia y una generosidad que nadie que no ayude a otro a aprender, podrá llegar a comprender y acoger. **Tengo guardados como oro en paño sus nombres, sus caras, sus respuestas y sus dificultades; esas que hacían que me levantara cada día queriendo ser mejor con ellos y para ellos.**



**Enseñar es ayudar, dar, superar, motivar, esperar, compartir, luchar, reír, llorar, comprender, guiar, empatizar, calmar, y querer; sobre todo querer.**

Y si aún no te he convencido de que enseñar es incluso más poderoso emocionalmente hablando que aprender; que la sabiduría popular lo haga. Pues no se equivocaban nuestras abuelas cuando nos decían que **el enseñar y el saber no ocupaban sitio y son poder. Son poder sentir.**

# ¡¡QUE LA FUERZA TE ACOMPAÑE!!

LA REALIDAD AUMENTADA Y LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL  
COMO HERRAMIENTAS IMPRESCINDIBLES EN EL AULA

POR **Eduardo Ruano Benavides.**

Licenciado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte. | Diplomado especialista en Educación Física. | Especialista en gestión y organización eventos deportivos.

Todavía recuerdo perfectamente la impronta que dejó en mí, asistir, por entonces solo un niño de 11 - 12 años, al pase matinal de los domingos de aquella "fantasía espacial" que a mediados de los 80 ya estaba "formando" lo que hoy día es la saga cinematográfica de mayor impacto social, económico y cultural de la historia del entretenimiento, me refiero a STAR WARS (La guerra de las Galaxias).

No voy a recrearme en los miles de ejemplos de niños y niñas que fueron "inoculados", como este que escribe, por el virus de la curiosidad infinita, curiosidad que emanaba a borbotones, una y otra vez, intentando imaginar, comprender y explicar los miles de fenómenos "tecnológicos" que aparecen en esta saga...

Sin lugar a duda, fue este evento la "chispa de ignición", el disparo del motor motivacional que me impulsó, durante muchos años, a preguntarme y descubrir, el funcionamiento de la realidad que nos rodea.

A día de hoy, con algunos decenios a mis espaldas y algo "más" de conocimiento tecnológico y educativo, me satisface recordar y comentar, siempre que la audiencia y el contexto propicios son, que en el año 2008 se publicó un estudio donde el 78% de los ingenieros del Laboratorio de Propulsión a Chorro —JPL por sus siglas en inglés: Jet Propulsion Laboratory—, ubicado cerca de Los Ángeles (Estados Unidos), centro dedicado a la construcción y operación de naves espaciales no tripuladas para la agencia espacial NASA, admitieron que sintieron la vocación inequívoca de dedicarse a la ingeniería espacial motivados por el visionado de estas películas. Unos para entender hasta dónde llegaba la ciencia real, y hasta dónde la ciencia ficción, y otros, los más osados, para tratar de convertir la ciencia ficción en ciencia real...



The illustration depicts a woman with long brown hair, wearing a purple long-sleeved shirt and blue pants, floating in a dark blue space. She is wearing blue VR goggles and has her arms outstretched. Surrounding her are several colorful planets: a blue one at the top, a yellow one with a brown ring, a cyan one with a white ring, an orange one, a blue and green Earth-like planet, a yellow one, and a striped one. The background is filled with small white stars. At the bottom, there is a yellow, rocky desert landscape with a dark grey structure on the left.

Para aquellos que habéis tenido la oportunidad de visionar alguna de estas películas, sobre todo las tres iniciales, recordaréis la cantidad de escenas donde se utilizaban los “hologramas”, como recursos comunicativos a distancia, y la “realidad aumentada” para ilustrar mapas espaciales o fases de entrenamiento y aprendizaje del joven Skywalker. Eso, sin hablar de la omnipresencia de C3PO, un androide con antropometría humana y una inteligencia artificial -IA- infinita, que actuaba en la película como el tutor/maestro/profe del protagonista. Por cierto... ¿os suena de algo el concepto de I.A.?

Hoy día, esto ya no es ciencia ficción, es ciencia real, y está llegando para quedarse, con una fuerza y una pujanza arrolladora, a veces, hasta abrumadora, diría yo, de tal forma que está alcanzando todos los rincones de nuestra sociedad, y como no podía ser de otra manera, la escuela, al aula, al proceso de enseñar y de aprender, y nosotros, todos aquellos que nos consideramos docentes, debemos..., mejor ..., ¡¡¡estamos!!! obligados, permítanme el atrevimiento, a acogerlo, entenderlo, trabajarlo y porque no, ¡¡¡¡a disfrutarlo!!!! en nuestro día a día del aula.

¿Te imaginas entrar a una clase de primaria o secundaria donde los alumnos exploran el sistema solar en 3D desde sus pupitres, viajen a Urano, sin salir del aula, o reciban retroalimentación instantánea en sus ejercicios gracias a un asistente virtual? Escenarios como estos ya son posibles mediante la realidad aumentada (R.A) y la inteligencia artificial (IA). Sin embargo, es natural que algunos docentes sientan prejuicios o temores ante estas tecnologías, que muy lejos de ser una amenaza, son grandes aliadas para enriquecer la enseñanza.

La escena de estudiantes absortos en experiencias interactivas no es ciencia ficción: ya es una realidad, hoy en día, en muchas aulas. Cuando los alumnos utilizan RA durante una lección, se entusiasman con el contenido y no quieren dejar de aprender. **Esta motivación extra se traduce en un ambiente positivo donde el docente deja de “luchar” por la atención de la clase.** Por otra parte, las herramientas de IA están empezando a encargarse de tareas repetitivas (como corregir ejercicios o generar materiales), liberando tiempo para que el profesor se concentre en lo que de verdad importa:

## ¡¡ENSEÑAR E INSPIRAR!!

Como en cualquier innovación educativa, la formación docente es la piedra angular para integrar con éxito la RA y la IA en la enseñanza. Muchos docentes iniciales sienten resistencia al cambio, percibiendo estas tecnologías como algo ajeno o incluso una amenaza a su rol tradicional. Esta preocupación es comprensible porque enfrentarse a algo nuevo sin capacitación adecuada puede generar inseguridad.

De hecho, la falta de formación ha sido identificada como uno de los principales obstáculos para la adopción de la IA en educación. Por ello, es fundamental invertir en capacitación accesible que empodere a los docentes. La formación no solo nos debe enseñar “cómo usar” la tecnología, sino también cuándo y por qué usarla. Es importante que el docente aprenda a integrar pedagógicamente estas herramientas en sus planificaciones, alineándolas con objetivos de aprendizaje claros.

De tal forma que invertir tiempo en la formación inicial y continua en RA e IA empodera al profesorado para innovar sin miedo. **Un docente formado es un docente seguro**, capaz de contagiar entusiasmo a sus alumnos y de romper las barreras que impiden aprovechar estas oportunidades educativas



Pero... **¿Qué estrategias concretas podemos implantar en el aula, de forma práctica, para el uso de RA o IA...?**

Las experiencias de éxito documentadas sugieren comenzar con pasos pequeños pero seguros, utilizando herramientas sencillas y actividades puntuales que complementen el currículo. En este documento, con humildad, pero con motivación, te voy a relacionar una **serie de estrategias prácticas —al alcance de cualquier docente— para introducir la realidad aumentada y la inteligencia artificial en tus clases de primaria y secundaria.**

**Empieza con herramientas sencillas y gratuitas como**, por ejemplo, **Quiver**, que permite que los dibujos de los alumnos cobren vida en 3D al apuntarlos con un dispositivo, disparando la atención de los más pequeños. Puedes seguir con otras opciones como **Mondly AR** (para idiomas) o el **Merge Cube** (un cubo tangible para visualizar modelos 3D), todas ellas muy intuitivas y que funcionan con tablets o móviles comunes.

**Integra la RA con tus objetivos pedagógicos**, pero debes tener presente que, la realidad aumentada debe ser un medio para enriquecer el contenido curricular, no un fin en sí misma, por ello, debes usarla donde realmente aporte valor. Por ejemplo, en **Ciencias Naturales**, puedes utilizar una app de RA de anatomía para explorar el cuerpo humano en 3D. En **Geografía o Historia**, apps que recrean mapas o escenarios históricos permiten a los alumnos "viajar" en el tiempo y el espacio. En **Matemáticas**, la RA facilita visualizar figuras geométricas en tres dimensiones para entender mejores conceptos de volumen y área, etc



**Aprovecha la curiosidad de los alumnos como aliada**, y en este sentido, no temas admitir que tú también estás aprendiendo a usar la RA. También puedes apoyarte en el trabajo colaborativo: formar equipos para actividades de RA hace que se apoyen entre ellos, discutan sus hallazgos y resuelvan juntos cualquier inconveniente técnico menor. Verás que la clase asume el uso de la RA con naturalidad y la experiencia se enriquece con las ideas que los propios niños aportan. **Utiliza asistentes de IA para planificar y crear materiales**,



**es decir**, una de las maneras más sencillas de empezar con IA es emplearla como asistente personal en tu planificación docente. La idea no es que la IA haga todo el trabajo, (este es el mayor prejuicio de la mayoría de los docentes al uso de esta tecnología) sino ahorrarte la "hoja en blanco": la IA te da un borrador o sugerencias que tú luego ajustas con **tu toque pedagógico**. Por ejemplo, puedes pedir: "Genera 5 problemas de matemáticas sobre fracciones para 2º de ESO" y luego modificar las propuestas a tu gusto, según la singularidad de tus alumnos.



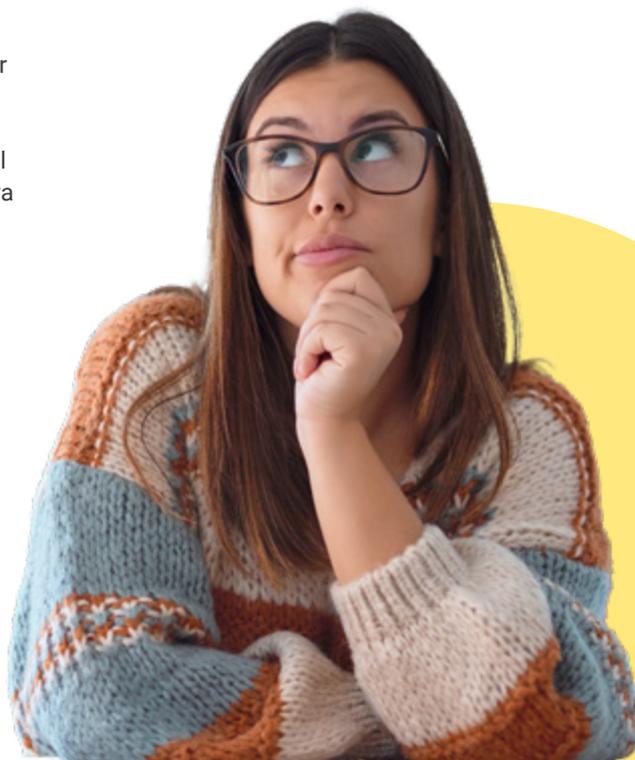
**Prueba herramientas de IA enfocadas a educación.** Khan Academy es una plataforma diseñada especialmente para entornos educativos que integra sistemas de IA para adaptar las lecciones según el desempeño del alumno, recomendando ejercicios más fáciles o desafiantes en función de su nivel.



Y por último, como criterio general: **!!! sé crítico y establece límites claros!!!!, mantén siempre tu criterio profesional como guía.** La IA comete errores (puede dar información incorrecta o sesgada si no se supervisa), por tanto, úsala como apoyo, pero verifica siempre sus resultados antes de compartírselos con tus alumnos.

Quizás, a esta altura de la lectura puedas pensar que todo esto está muy bien, que es fantástico, maravilloso, etc, etc... pero que a nivel teórico, que, en la realidad del aula, es mucho más difícil de implementar, por ello, pienso que nada motiva más a **perderle el miedo a una innovación que ver ejemplos reales y tangibles de cómo está mejorando el aprendizaje.**

**Pues aquí te dejo algunas experiencias reales para que veas que SÍ SE PUEDE.**



Un estudio citado en Educación 3.0 encontró efectos motivadores y mejoras en el rendimiento de estudiantes de distintos niveles cuando se utilizó RA para que los alumnos examinaran el corazón humano desde diferentes ángulos y observaran en animación su flujo sanguíneo. Los alumnos describieron la experiencia como "inolvidable": al poder "tocar" virtualmente el órgano y ver sus partes en 3D, retuvieron mejor la información y mostraron mayor interés por temas de biología.



Están documentadas el uso en clases de historia de apps de RA para recrear en el patio de la escuela las pirámides de Egipto a escala, o una escena de la vida cotidiana en la Antigua Roma. Los estudiantes pudieron desplazarse físicamente alrededor de los objetos virtuales con la tableta, explorando detalles arquitectónicos o culturales.

¡Los profes reportaron, de forma entusiasta, que estas actividades inmersivas aumentaron la retención de conceptos porque el aprendizaje se asocia a una experiencia vivencial!

Las investigaciones pedagógicas más recientes señalan que, tras un viaje virtual, los alumnos pueden recordar más detalles geográficos y muestran una actitud más abierta hacia distintas culturas.

Otro caso práctico de IA en el aula es la retroalimentación instantánea en las tareas. Profesores de lengua están usando herramientas de IA que revisan redacciones en segundos: la IA subraya errores ortográficos o de gramática y sugiere mejoras de estilo, de esta forma, el alumno recibe correcciones al momento y puede reescribir mejorando su texto, en lugar de esperar días para la devolución del cuaderno.

Según testimonios recopilados, esta inmediatez hace que los estudiantes aprendan del error en caliente, cuando aún tienen fresco el ejercicio, y refuercen la respuesta correcta al instante.



Estos ejemplos demuestran que tanto la RA como la IA pueden aumentar la eficacia del aprendizaje y la motivación en diferentes asignaturas. Lo más alentador es que ninguno de estos casos requirió que el docente fuera un ingeniero informático: bastó con tener curiosidad, disposición a innovar y el apoyo de alguna herramienta amigable.

Como docentes, debemos interiorizar que cada experiencia exitosa sirve de inspiración para que más educadores se animen a incluir estas tecnologías en el aula, creando así un efecto en cadena que se replique de forma exponencial, y los mejores ejemplos de esta transformación vienen de profes docentes que un día estuvieron llenos de dudas (como es probable que estés tú ahora) y tras animarse a probar, hoy son defensores entusiastas de estas metodologías.



Llegamos ya al final de este viaje, y es ahora, tras la lectura reposada y calmada de estas líneas, cuando el lector debe volver al principio de este texto, para recordar como la huella de un conocimiento motivador puede “cambiar” vidas, o al menos reconducirlas, puede impulsar décadas enteras de interés por descubrir, por inventar, por transformar algo que al principio parecía inverosímil, y todo eso, puede estar a la sencilla “distancia” de una tecnología que hoy día tenemos en las manos, y que está perfectamente a nuestro alcance...

**Por favor, no le demos la espalda, usémosla para motivar a la siguiente generación que nos llevará a las estrellas, que curará el cáncer o descubrirá la energía infinita y limpia.**

## ¡QUE LA FUERZA OS ACOMPAÑE!

---



# INNOVACIÓN EDUCATIVA EN LA ECONOMÍA: PILAR FUNDAMENTAL PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE

■ POR Ángel Luis Martínez.

Licenciado en Ciencias Económicas y Empresariales. | Especialista en gestión contable, fiscal y financiera de empresas.

Está claro que el sector educativo ha sufrido una transformación en los últimos años abismal y que esto solo ha sido el principio de una nueva forma de enseñanza en todos los ámbitos. La **innovación educativa** sin duda nos conduce a una nueva forma de vivir y esto se nota especialmente en el **ámbito de la economía**.

La **mejora de la productividad**, que tanto necesita nuestro país, el **fomento del emprendimiento o la garantía de un desarrollo sostenible** parten de un pilar esencial como es la **innovación educativa en el ámbito económico**. Sin duda, el uso en el sistema educativo de tecnología digitales, metodologías pedagógicas avanzadas y nuevos enfoques en la enseñanza, han redefinido la relación entre educación y economía.



# EL PAPEL DE LA INNOVACIÓN EDUCATIVA EN LA ECONOMÍA



La **innovación educativa** tiene un **impacto directo en la economía** al preparar a los individuos para enfrentarse a los desafíos de un mercado laboral moderno y diferente al de hace unos años.

Hasta ahora el método docente en la economía (como en casi todos) se basaba en el **esquema de enseñanza-aprendizaje que sobrevalora la habilidad memorística** por encima del desarrollo de competencias analíticas. En economía, este método caracterizado por el uso intensivo de textos, clases magistrales y una evaluación con exámenes escritos, hoy resulta un fracaso. Se ha podido comprobar que la mera acumulación de información no basta para poder **interpretar los hechos económicos**.

En este contexto, **la educación ya no se puede limitar a la transmisión de conocimientos de una manera unidireccional sino que se debe centrar en el desarrollo de habilidades críticas como el pensamiento analítico, la resolución de problemas y la creatividad**. Estas habilidades son esenciales en una economía globalizada donde la automatización y la inteligencia artificial están cambiando la naturaleza del trabajo.

Como decimos, uno de los avances más significativos en innovación educativa ha sido **la integración de tecnologías digitales en el aprendizaje**. Plataformas de educación en línea, inteligencia artificial aplicada a la enseñanza y el uso de big data para personalizar la experiencia educativa están revolucionando la manera en que los estudiantes adquieren conocimientos y habilidades. Estas innovaciones permiten que la educación sea más accesible, flexible y adaptativa a las necesidades del mercado laboral.

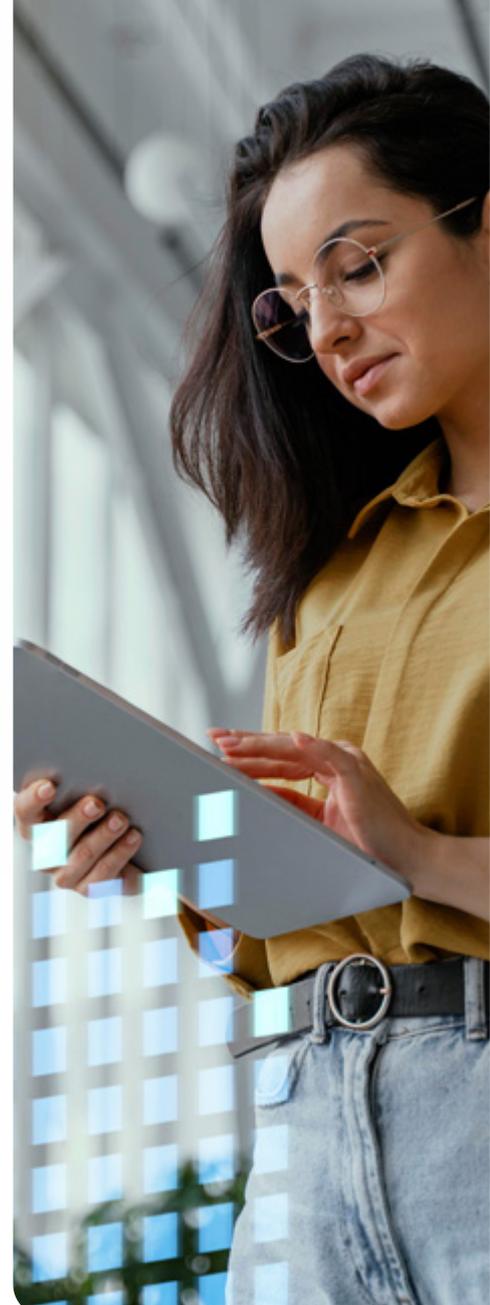


## IMPACTO ECONÓMICO DE LA DIGITALIZACIÓN EDUCATIVA

Está claro que nos encontramos en una **nueva realidad social** que ha cambiado también las **habilidades de los estudiantes**. La gran mayoría de los alumnos están conectados casi de una forma permanente a internet y las redes sociales forman parte de su día a día. Esta “**digitalización**” del estudiante se debe aprovechar en su formación.

La **digitalización educativa** ha tenido un impacto significativo en la economía al reducir barreras geográficas y económicas en el acceso a la educación. Son muchas las plataformas que están democratizado el acceso a contenido educativo de alta calidad, permitiendo a individuos de todo el mundo adquirir habilidades demandadas en el mercado laboral sin necesidad de asistir a instituciones tradicionales.

Además, el uso de **inteligencia artificial** en la educación ha permitido personalizar la experiencia de aprendizaje. Algoritmos avanzados analizan el rendimiento de los estudiantes y adaptan los contenidos a sus necesidades, lo que mejora la retención del conocimiento y aumenta la eficiencia en la formación de profesionales. Esta personalización contribuye a la economía al generar trabajadores más capacitados y alineados con las necesidades del mercado.



## EL FOMENTO DEL EMPRENDIMIENTO A TRAVÉS DE LA EDUCACIÓN

La **innovación educativa** también desempeña un papel crucial en el **fomento del emprendimiento**, un motor clave del crecimiento económico. Programas educativos que incorporan metodologías de aprendizaje basadas en proyectos, pensamiento de diseño y **metodologías ágiles** están permitiendo a los estudiantes desarrollar una mentalidad emprendedora que hasta ahora no tenían.

Son muchos los centros de educación y las universidades que han incorporado “incubadoras” o “laboratorios” de empresas y **espacios deco-creación** donde los estudiantes pueden desarrollar y probar sus ideas de negocio con el apoyo de expertos profesionales. Muchas startups exitosas han nacido en este tipo de ecosistema de innovación, generando a la economía empleo y soluciones innovadoras en todos los sectores.



## DESAFÍOS Y OPORTUNIDADES

A pesar de los avances en innovación educativa que estamos comentando aún existen desafíos que deben superarse si queremos maximizar su impacto en la economía.

Uno de los principales retos es la **brecha digital**, que limita el acceso a tecnologías educativas en regiones con infraestructura deficiente. Si se pretende que todos los sectores de la población, sea cual sea su país o región, se beneficien de las nuevas oportunidades, esta brecha debe desaparecer. Para ello es fundamental realizar grandes esfuerzos en materia de conectividad y en el desarrollo y adquisición de dispositivos tecnológicos para todos.



Otro desafío es la **resistencia al cambio en los sistemas educativos tradicionales**. Muchas instituciones aún dependen de modelos de enseñanza convencionales que no están alineados con las necesidades del mercado actual. La capacitación docente y la adaptación de los currículos a los nuevos paradigmas educativos son esenciales para impulsar la innovación educativa de manera efectiva.



## LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN EL APRENDIZAJE DE LA ECONOMÍA

La **inteligencia artificial (IA)** está desempeñando un papel cada vez más importante en la enseñanza de la economía. Herramientas basadas en IA pueden analizar grandes volúmenes de datos económicos en tiempo real, permitiendo a los estudiantes **desarrollar habilidades analíticas avanzadas y tomar decisiones informadas basadas en datos**.

Los sistemas de IA también están revolucionando la forma en que los economistas y emprendedores adquieren conocimientos. Chatbots educativos, tutores virtuales y plataformas de aprendizaje adaptativo ofrecen **experiencias de enseñanza personalizadas**, facilitando el dominio de conceptos económicos complejos de manera accesible e interactiva.

Por otro lado, el uso de **simulaciones económicas impulsadas por IA** permite a los estudiantes experimentar con escenarios del mundo real sin riesgos, mejorando su comprensión de políticas económicas, mercados financieros y estrategias empresariales.

## VENTAJAS DE LA IA EN LA EDUCACIÓN ECONÓMICA

Una de las **ventajas principales** que puedes suponer el uso de la IA en la educación económica es la **interactividad**, evitando el conocimiento unidireccional que antes hemos comentado. Las plataformas educativas impulsadas por IA pueden incorporar juegos, actividades prácticas y simulaciones interactivas que ayudan a captar la atención del estudiante.

Otra **ventaja** de la IA en la educación económica es la capacidad de proporcionar una **retroalimentación instantánea y adaptativa**. En este sentido, la IA puede evaluar el trabajo del estudiante de una manera automática y con gran inmediatez, algo demandado por el nuevo perfil del alumno. Esta retroalimentación no solo es valiosa para corregir errores y guiar el aprendizaje, sino que también puede adaptarse para proporcionar explicaciones detalladas y sugerencias de mejora personalizadas.

En definitiva, la innovación educativa es un factor determinante en el desarrollo económico y el bienestar social. La integración de tecnologías digitales, la personalización del aprendizaje y el fomento del emprendimiento están redefiniendo la educación y su impacto en la economía.



Para aprovechar plenamente estas oportunidades, es fundamental superar desafíos como la brecha digital y la resistencia al cambio en los sistemas educativos tradicionales. Con una estrategia adecuada, **la innovación educativa puede ser el motor de un crecimiento económico sostenible y equitativo.**



“ La incorporación de la inteligencia artificial en el aprendizaje de la economía también **representa una gran oportunidad para mejorar la calidad educativa y preparar a los estudiantes para el futuro.** ”

# med(IA)mbiente, “Piensa en verde”

■ POR Francisco Navarro Martínez.  @fnavarromartinez

PhD en Ciencias Aplicadas al Medio Ambiente. | Coordinador Académico. | Head of Science, Technology & Design Area.



**U**na de las principales preocupaciones de la sociedad está relacionada con la componente ambiental. **El cambio global, que se sitúa como uno de los principales desafíos de la sociedad**, debe de ser conocido por los distintos colectivos para que, de esta manera, pueda ser trabajado.

Es en este punto en el que tiene una importancia vital la “educación ambiental” y la manera en la que ésta se enfoca.

Tradicionalmente se ha entendido que la “educación” debe de orientarse hacia los colectivos más jóvenes, es decir, colegios e institutos. Evidentemente es esencial, pero no debemos de quedarnos aquí. **Cualquier persona es susceptible de adquirir un conocimiento y concienciación que le permita tomar decisiones ajustadas a las necesidades.**

Por otra parte, el desarrollo de las tecnologías se sitúa como una herramienta que nos puede ayudar a la transmisión de información, pero también a suscitar un interés que fomente el aprendizaje.

## Y, claro, si conocemos... ¡actuamos!

**El planeta está cambiando y nosotros debemos de adaptarnos.** Es aquí cuando la tecnología y, en concreto, la inteligencia artificial debe de dejar de ser números y cables para transformarse en una “llama verde”, una luz que nos ayude a obtener cualquier tipo de respuesta.

# 1. Observemos

Mira por la ventana: el cielo está gris, el calor aprieta más de lo que debería en junio de 2025. El mundo tiembla bajo titulares de inundaciones y sequías, y en algún lugar (quizá una sala de conferencias, un colegio, un taller o en tu propia cocina) alguien escribe: “¿Cómo lo arreglamos?”

**La inteligencia artificial (IA) responde, no con sermones, sino con ideas.** No es 2050; es hoy, y las aulas, en el sentido más amplio, están cambiando.

**El medio ambiente nos pide que actuemos,** y la educación, que tiene un papel extremadamente relevante en nuestra sociedad, está encontrando a un gran socio en la Inteligencia Artificial.

**Cuando la IA y el aprendizaje coinciden, el planeta empieza a sentirse un poco menos perdido.**



# 2. Aprendamos

La IA lleva algún tiempo entre nosotros (recomienda películas, restaurantes, optimiza rutas), pero ahora estamos aprendiendo a utilizarla a un ritmo distinto: lee y trabaja números de todo tipo (toneladas de CO<sub>2</sub> o bosques que desaparecen) y los convierte en algo muy útil.

En un taller de una biblioteca pública (o en un colegio) sobre reciclaje, alguien usa una IA para calcular cómo reducir la basura de su barrio. La máquina sugiere un sistema de compostaje; el grupo lo debate, lo adapta, lo hace suyo. No necesitas ser un genio tecnológico para usarla, solo curiosidad.

**En 2025, la IA generativa (la que crea) y la agéntica (la que decide) están en boca de todos.** Y esto no es solo para expertos, sino para cualquiera que quiera aprender, incluso en temática ambiental. Imagina planear un huerto urbano con un algoritmo que te dice dónde plantar para aprovechar el sol, o analizar el impacto de cambiar tu coche por una bici eléctrica.



### 3.

# Imaginemos

**Porque la mente abierta y dispuesta a sorprenderse es la mejor herramienta para el aprendizaje.**

Imagina un lugar (¡qué más da si es delante de una pizarra o bajo un árbol!) con un medidor de CO<sub>2</sub> o de temperatura. No tiene que ser el aparato más puntero, sino uno que nos dé valores orientativos, pero sí que nos indique una situación determinada:

**Aquí los niveles de CO<sub>2</sub> están por encima de lo que debiera, ¿qué hacemos?**

Pues bien, **no tenemos un dato, sino un reto**. Utilicemos la IA: ¿Qué podemos hacer? “Plantemos algo aquí, o filtremos eso allá.” Ahora empieza el juego. Ahora empiezan las ideas, los debates.

**La IA no manda, solo aviva. Te muestra unas ideas para que reconozcas la situación ambiental y lo conviertas en un rompecabezas.**

Despierta el “¿y si?” en quien nunca lo pensó, **te da un atajo para medir tu huella** sin estrujarte el cerebro, y hace que el aula se convierta en la torre de control a nivel planetario. Tecnología y curiosidad se entrelazan, el primer paso en esta educación ambiental.



## 4. Sombra y luz

**La IA tiene brillo. Como podemos ver, te hace parar y pensar, te da herramientas y te conecta.** Aprender a usar un modelo de IA que repercute sobre el consumo de agua o energía, la selección de productos con una huella baja o cuáles son los medios de transporte menos contaminantes, por poner algunos ejemplos, nos permite desarrollar **estrategias educativas novedosas, sobre todo por la inmediatez de los resultados.**

Por otra parte, también la tenemos disponible de distintas maneras, pero, sobre todo, es muy accesible. Ahora bien, esto no nos llega a todos por igual.

Ya sea por las limitaciones tecnológicas o porque no conseguimos que el alcance sea igualitario (zonas rurales o internet deficiente), el uso de la IA también tiene sus sombras. A esto podemos añadir que, en ocasiones, puede haber personas que deleguen todo en la máquina y “se relajen”.

Aquí es donde la labor pedagógica tiene su función más importante: **conseguir que la IA se vuelva un aliado que nos permita para pensar, debatir y actuar, y no en algo que nos convierta en meros espectadores.**

**El truco está en el equilibrio: la IA sugiere, pero tú decides.**





# Egagrópilas tecnológicas

**Piensa en lo que está por venir.** En unos años, quizás podrás sentarte con una taza de café y pedirle a una IA que te plantee un tejado vivo (paneles solares para una energía limpia y plantas que enfrían el aire y sean sumidero de carbono), al tiempo que te presenta una simulación en 3D de cómo quedaría. O tal vez te unas, desde el sillón de tu casa, a un equipo que está siendo capaz de identificar una crisis hídrica con datos a tiempo real desde satélites y ríos. ¡O saber cuál es la huella de carbono de tu taza de café! Esto no es un cuento futurista; en 2025, estamos rozando ese horizonte.

**El desarrollo tecnológico ha dado un gran salto.**

Lo que antes requería laboratorios caros ahora cabe en tu bolsillo. **La transferencia de información y el alcance también mejora.** Por ejemplo, hace una década, crear un videojuego sobre cambio climático era cosa de programadores con noches sin dormir; hoy, herramientas virtuales permiten crear juegos en una tarde, mientras que la IA va ajustando preguntas y gráficos mientras tú solo arrastras ideas.

**La evolución de la IA ha simplificado el caos. No necesitas ser un genio para moldearla, solo tener la chispa del “¿y si?”.** No sabemos a dónde nos lleva, pero sí sabemos que está aquí para ser nuestro mejor aliado.



## Coda: ClimaQuiz

¿Te pica la curiosidad? ‘ClimaQuiz’ es un **experimento casero**; si quieres probarlo, solo tienes que escanear el código.

<https://goo.su/Yqly>

¿Te animas a crear el tuyo? ¿Te animas a usar estas tecnologías para la educación?



# Aula Abierta, el lugar donde **aprender** para enseñar

¡Vuelve a ser alumno/a, adquiere **nuevas habilidades!**

**Nada como acumular sabiduría para dar grandes lecciones en el aula.**

En Red Educa hemos diseñado un método integral de formación que incluye pequeñas dosis de conocimiento a través de podcast y webinars para que te mantengas totalmente informado/a, allá donde vayas y en el momento que lo necesites.



958 050 202

[aula.rededuca.net](http://aula.rededuca.net)

# Libros para Fomentar el Hábito Lector en los más Pequeños

■ POR Ana Belén Salinas Lozano

Licenciada en Psicopedagogía. | Diplomada en Magisterio de Educación Primaria. | Especialista en formación educativa.

**Fomentar la lectura en los más pequeños es clave para su desarrollo cognitivo, emocional y social.** La lectura estimula la imaginación, mejora el lenguaje y amplía el vocabulario, favoreciendo el aprendizaje en todas las áreas.

Además, **fortalece la concentración, la memoria y el pensamiento crítico.** Leer desde muy pequeños también fomenta la empatía, ya que los niños y niñas se conectan con diferentes personajes y situaciones.

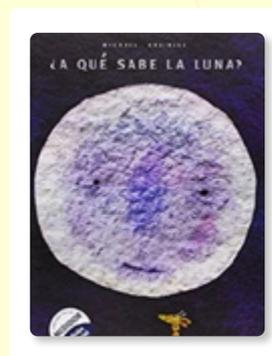
**Crear el hábito de la lectura** les va a brindar herramientas para comprender el mundo y expresarse mejor. Acompañarlos en este proceso con libros adecuados a su edad hará que asocien la lectura con momentos placenteros y enriquecedores.

A continuación, os ofrecemos una **selección de libros** tanto para prelectores, primeros lectores y los que se están iniciando.

¡Esperamos que os gusten!



# Lecturas Orientadas a Prelectores de 0 a 3 años



## ¿A qué sabe la Luna?

Michael Greniec

**E**l deseo de los animales de este cuento era darle un mordisco a la luna y descubrir su sabor. Pero, por más que se estiraban, no eran capaces de alcanzarla. Entonces, la tortuga tuvo una genial idea: “Si te subes a mi espalda, tal vez lleguemos a la luna”, le dijo al elefante. Este cuento invita a ser contado, pues se consigue una gran interacción entre el narrador y los niños. Los animales de la selva le mostrarán que las cosas compartidas siempre saben mucho mejor.

**Edad:** A partir de 2 años  
**Editorial:** Kalandraka

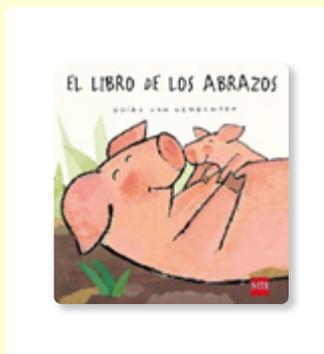


## Mira, toca, siente

Ellie Boulwood, Hannah Cockayne y Kylie Hamley

**L**ibro lleno de texturas, formas y colores, está especialmente diseñado para que lo compartáis tu bebé y tú. Cada una de las actividades que presenta estimula los sentidos del niño. Así, lo invita a interactuar con las páginas, contigo y con el mundo que lo rodea.

**Edad:** 0 a 3 años.  
**Editorial:** Bruño



## El libro de los abrazos

Guido van Genechten

**T**odo el mundo necesita un abrazo de vez en cuando. A Juan le gusta que lo abracen y a los animales también. Un divertido libro para que el niño descubra que hay mil maneras de abrazar.

**Edad:** 0 a 2 años.  
**Editorial:** Ediciones SM

# Lecturas Orientadas a Primeros Lectores de 3 a 5 años



## El pedo más grande del mundo

Rafael Ordóñez

**E**l mono fue el que tuvo la idea de este gran concurso. Un concurso de pedos en la jungla, donde participarán el elefante, el león, la cebra, el hipopótamo, el rinoceronte.

Edad: de 3 a 5 años

Editorial: Nubeocho



## La gran fábrica de las palabras

Agnès de Lestrade

**E**xiste un país donde la gente casi no habla. En ese extraño país, hay que comprar y tragar las palabras para poder pronunciarlas. Javier necesita palabras para abrir su corazón a la hermosa Nieves. Pero ¿cuáles puede elegir? Porque, para decir lo que quiere decir a Nieves, ¡se necesita una fortuna! No se puede equivocar...

Edad: 4 a 5 años.

Editorial: Tramuntana



## De mayor quiero ser... Feliz

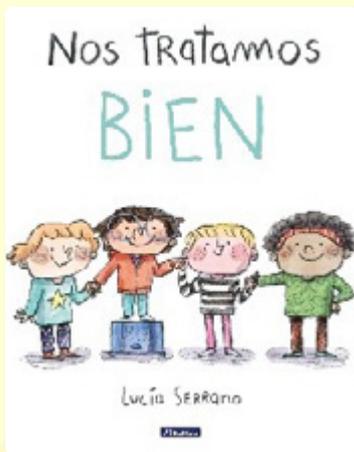
Anna Morató García

**U**n libro para educar las emociones desde la positividad. Porque ser feliz no solo es estar contento cuando las cosas van bien. Pequeñas historias que te ayudarán a crear un ambiente positivo en casa y a prepararlos para el futuro. Seis cuentos muy cortitos con ejemplos fáciles de seguir y entender.

Edad: 3 a 4 años.

Editorial: BEASCOA

# Lecturas Orientadas a Inicio de la Lectura a partir de 6 años



## ¡Nos tratamos bien: Un cuento sobre el respeto

Lucía Serrano

**E**res una persona única en el mundo. Las niñas y los niños de tu clase también lo son. Puede que te guste algo y que a otra persona no le guste nada. Hay quienes cantan muy bien. Y quienes son increíbles leyendo en voz alta, o corriendo muy rápido ¡Somos diferentes! Pero ¿sabes qué tenemos en común? Que a todas las personas nos gusta que nos traten bien. Y para ello hay ciertas cosas que debemos saber.

**Edad:** A partir de 6 años

**Editorial:** BEASCOA

## Chismorreo

Pepe Maestro

**C**hismorreo era una ciudad donde sus habitantes no paraban de hablar, allí reina la confusión y el ruido. A nadie le preocupaba eso, excepto a Bartolo, que jamás había pronunciado una sola palabra en su vida. Pero él tenía una singular capacidad: sabía escuchar. El día que Bartolo encontró una caracola todo cambió.

**Edad:** De 6 a 8 años

**Editorial:** Luis Vibes (Edelvives)



## Cómo bañar a un marciano

Franco Vaccarini - Carlos Higuera



**H**a llegado un marciano a la casa de Lucio, y parece que ha venido para quedarse. Al menos, eso le han dicho. Como el marciano no sabe hacer nada solo, hay que darle de comer, bañarlo... Lucio aprende a cuidarlo, aunque todavía no esté muy convencido de que sea una buena idea convivir con un marciano. La voz del hermano mayor narra el día a día de un hogar con un bebé, y nos muestra con humor su estrategia para sobrellevar los cambios que el «bebé marciano» supone en la vida de toda la familia. Una historia divertida en la que la mirada de un niño pequeño, su sorpresa y sus graciosas comparaciones te muestran cómo se sienten en general los niños con la llegada de un nuevo miembro a la familia.

**Edad:** De 6 a 8 años

**Editorial:** Luis Vives (Edelvives)

## Las tiritas de Chloe

Sara Maria Moreno - Marta Chicote Juiz

**C**hloé le encantan las tiritas! Las tiene de muchos colores y estampados. Todos saben que pueden contar con ella porque su botiquín siempre lo arregla todo. ¡Sobre todo los raspones en las rodillas de las caídas en el patio! Pero un día descubre que sus tiritas no son el remedio para la herida más complicada... Uno de sus amigos se muda de ciudad y está muy triste. ¿Descubrirá que hay otro tipo de tiritas que, aunque no se ven, pueden curar el corazón?

**Edad:** A partir de 6 años

**Editorial:** Luis Vives (Edelvives)



Proyecto financiado por



Fundación  
**EDUCA EDTECH**

*Bienvenidos al futuro de la educación*

# UNA MISMA MANERA DE ENTENDER LA EDUCACIÓN

8

SEDES MUNDIALES  
EXPANSIÓN GRUPO

+20

AÑOS  
IMPARTIENDO  
EDUCACIÓN

5

CONTINENTES  
PROCEDENCIA  
ALUMNADO

+2M

ESTUDIANTES  
FORMADOS



Learning Hub



Universidades



**UNIMIAMI**  
International  
University of Miami

Instituciones for Bussines



Instituciones Especializadas



Instituciones LATAM



Instituciones Certificadoras

