



CPI Plurilingüe O CRUCE
Campo da Feira S/N 15185 Cerceda
Telef:881880500 FAX :881880504
email:cpi.cruce@edu.xunta.es
<http://centros.edu.xunta.es/cpiocruce>



XUNTA DE GALICIA
CONSELLERÍA DE EDUCACIÓN
E ORDENACIÓN UNIVERSITARIA



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

"Promoviendo experiencias de aprendizaje motivadoras, creativas e innovadoras en el aula"

NÚMERO DE CONVENIO – 2017-1-ES01-KA101-036338

Preparar a los estudiantes de hoy en día para la sociedad del siglo XXI requiere que los sistemas educativos proporcionen a los alumnos un conjunto de conocimientos así como un conjunto de habilidades necesarias. El rápido crecimiento de las herramientas digitales disponibles aumenta los desafíos de la educación actual. La alta exposición de los alumnos a las herramientas de la web 2.0, dispositivos y entornos abre una ventana de nuevos aspectos, desafíos, oportunidades y habilidades para la enseñanza, la evaluación y el aprendizaje. Sobre la base de los modelos existentes que combinan el proceso (conjunto de actividades) y el producto (resultado del proceso de aprendizaje), los profesores tienen que poner en práctica métodos innovadores para obtener mejores resultados en la competencia tanto la tecnología como los niveles de conocimiento y habilidades transversales.

Tenemos alumnos que generalmente se aburren en el aula porque a veces el aprendizaje está basado en la repetición, los estudiantes no tienen que realizar una actividad docenas de veces para adquirir conocimientos. Demasiada repetición no sólo no ayuda a nuestros estudiantes a desarrollar los conocimientos y habilidades transversales que necesitan, sino que hacen que detesten las actividades escolares porque están muy alejadas de la actividad real y de sus intereses. Los currículos a veces son demasiado lentos en un mundo que no cesa de evolucionar debido a los incesantes avances de las TIC, por este motivo el profesorado debe estar preparado para enriquecer el currículo con nuevas propuestas didácticas. El proceso de aprendizaje debe centrarse en las competencias básicas, habilidades transversales como pensamiento crítico, toma de decisiones, planificación del propio aprendizaje y no sólo en los contenidos. La tecnología puede ayudar a involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje si proponemos los proyectos adecuados basados en tareas reales que resulten interesantes para el alumnado.

Nuestro proyecto pretende ofrecer al alumnado enseñanza innovadora y entornos de aprendizaje que faciliten la adquisición de conocimientos, las competencias básicas y las habilidades del siglo XXI

Los objetivos de nuestro proyecto son:

a) Crear un marco (analizando las necesidades de formación del profesorado) para introducir prácticas innovadoras de enseñanza y aprendizaje y esto se hará a través de la mejora de las competencias de los docentes para implementar enfoques innovadores de enseñanza y evaluación. El profesorado a través de la formación y el trabajo en equipo no solo aspira a realizar buenas prácticas sino a experimentar y a innovar.

b) Desarrollar en los estudiantes conocimientos básicos (basado en el plan de estudios) y un conjunto de habilidades necesarias para los estudiantes del siglo XXI

c) Poner en práctica métodos de enseñanza innovadores que resulten motivadores para los alumnos como "trabajo por proyectos (actividades de programación, realidad aumentada) y enfoques basados en la filosofía STEM, actividades que fomenten en el alumnado una actitud emprendedora y conocimientos actividades de empresas como parte del currículo.

Para alcanzar estos objetivos nuestro proyecto de basa en una buena preparación previa al curso, que asistan los profesores bien preparados con mayor capacidad de diseminación y explotación y diseñar un plan de formación en el propio centro con el fin de que alcance al mayor número de profesores posibles en el propio centro con el consiguiente beneficio para el alumnado y para el centro.

