



Universidad
Zaragoza

TRABAJO FIN DE MÁSTER

Escuelas Hexagonales.
**Desarrollo y testeo del concepto
para su implementación en centros
educativos**

Hexagonal schools. final concept development, user testing and drafting of the final document for use in the school

Documento de Anexos

Autor

Pablo Ortega Cebrián

Director

Ignacio Gil Pérez

Máster Universitario en Ingeniería de Diseño de
Producto

Escuela de Ingeniería y Arquitectura de Zaragoza (EINA)
2023

Contenido

Anexo 1. Formulario 18 afirmaciones

Anexo 2. Cuaderno original

Anexo 3. Tablas de análisis de 18 afirmaciones

Anexo 4. Fichas reto ágil

Anexo 5. Fichas microacciones

Anexo 6. Presentación Toma de Contacto

Anexo 7. Datos formulario de Autodiagnóstico

Anexo 8. Microacciones. Planteamiento

Anexo 9. Microacciones. Ejecución

Anexo 10. Documento físico

Bibliografía de anexos

ANEXO 1.

Formulario 18

afirmaciones

OPEN

Nuestro Centro, con carácter general, está abierto a la sociedad (organizaciones sociales, empresas, ciudadanía...) que nos conoce y participa en nuestras actividades y proyectos, no solo como personas usuarias, clientes o espectadoras, sino como productoras y agentes activos. Los estudiantes son protagonistas en la gobernanza de la escuela.

Nuestro Centro (escuela, instituto...) tiene una web que explica con claridad lo que hacemos, quiénes formamos el equipo (a nivel directivo y nivel técnico) y cómo se puede contactar con nosotros. Tenemos redes sociales activas que escuchan y generan conversaciones en dos direcciones con nuestra comunidad digital. Somos transparentes y trabajamos bajo la lógica del código abierto.

Participamos en redes o asociaciones donde compartimos experiencias y buenas prácticas con las que aprender los unos de los otros. Acudimos frecuentemente a jornadas y congresos (no solo dirección) y tenemos un sistema de documentación o relatoría para intercambiar y difundir el conocimiento y los contactos clave que hacemos. Tenemos proyectos, convenios y acuerdos con colaboradores para incorporar talento e ideas del exterior.

TRANS

Nuestro centro funciona con transversalidad, los departamentos no están muy compartmentalizados y no se trabaja en silos. El profesorado y las diferentes áreas cooperan mucho entre sí.

Las personas del equipo docente del Centro ejercen un liderazgo democrático, se puede acceder fácilmente a ellas. Cuando alguien del equipo tiene iniciativa propia, se estimula y se incentiva esa actitud. Tener ideas está bien valorado en mi centro. Existe la posibilidad de cambiar de puesto de trabajo con cierta facilidad. No hay nadie que pueda decir que está atrapado en su puesto sin poder salir.

Los espacios de trabajo son, con carácter general abiertos. No predominan los despachos cerrados o aulas con pupitre fijo. Se comparten espacios de living, creatividad, descanso u ocio, donde puedes tener una charla interesante con colegas cualquier día. Existen iniciativas o espacios en los que compartir visiones y contrastar opiniones con otras personas ajenas al Centro.

FAST

Nuestro Centro funciona, en general, con agilidad. Combinamos planes estratégicos a largo plazo con proyectos operativos, para poder dar una respuesta rápida a una nueva necesidad o contingencia.

Hemos realizado actividades de aceleración de proyectos: hackatones, sprint books, sprint design, ideatones...

Nuestro centro tiene un equipo encargado de acelerar proyectos estratégicos: el equipo directivo, el equipo de proyectos de innovación...

PROTO

Nuestro centro trabaja habitualmente con modelos (actividades, proyectos...) en prototipo, para identificar sus fortalezas y debilidades antes de lanzar versiones definitivas. Tenemos arraigada la cultura del proyecto piloto. Nos sirve para experimentar sin miedo y, si tenemos éxito, inspirar nuevos programas.

Tenemos un espacio de fabricación o ideación, una sala de creatividad, un espacio maker, un laboratorio o, al menos, un espacio adecuado donde plasmar ideas. Aunque nuestro trabajo es, en ocasiones, muy abstracto, trabajamos con infografías, diagramas u otras herramientas de organización visual para que todo el mundo entienda la visión.

Tenemos diseñadores de servicios (o gráfico, web, producto...) en los equipos. O, al menos, hay miembros del equipo que tienen habilidades de diseño y herramientas mínimas para ello.

CO

Tenemos identificados todos los actores que influyen en nuestro Centro (stakeholders) como proveedores, personas usuarias o clientes, agencias colaboradoras... y les integramos en la definición de nuestra visión.

Practicamos, en general, la inteligencia colectiva, tanto hacia dentro como hacia afuera del Centro. Hasta el punto de que la organización genera más valor que la suma de sus partes.

Como la mayoría del equipo participa de los procesos de ideación, todos comparten la visión del Centro, lo sienten como suyo. Los cambios en nuestro Centro son, con carácter general impulsados con una perspectiva bottom up (de abajo a arriba) y no al contrario (top down).

TEC

Con carácter general, nuestro Centro está completando una transición adecuada a la sociedad digital del conocimiento. Tenemos digitalizados la mayoría de nuestros procesos, lo que nos permite prescindir casi totalmente de papel, archivadores... La mayoría del software de nuestra organización tiene un código abierto, o éste es de nuestra propiedad, lo que no nos ata a un proveedor concreto, haciéndonos dependiente de él.

Disponemos de una red interna que nos conecta a todos, como mínimo, a través de un servidor central donde compartir información y un proveedor de servicios de correo electrónico. Adicionalmente, disponemos de herramientas de mensajería instantánea, formales o informales (grupos de WhatsApp o similares) que nos permite comunicación en tiempo real.

La digitalización de los puestos de trabajo permite la operabilidad de casi todos los miembros en remoto, trabajando cuando están de viaje o en casa, sin que represente una brecha en la dinámica de la organización. La organización ha asumido, o está implantando ya, sistemas de trabajo más

centrados en los objetivos y el desempeño, que en la presencialidad física en el centro. La digitalización está mejorando la conciliación.

ANEXO 2.
Cuaderno
original

ESCUELAS HEXAGONALES

Escuelas en red para la innovación sistémica



miro

(ilustración o infografía)

Elena Bernia Armengod y Silvia Coscolín Sánchez, 2022

LAAAB, 2022

Impreso por:

Diseño y composición:

Correcciones: Raúl Oliván Cortés, Silvia Coscolín Sánchez, Juan Antonio Rodríguez y Javier Domínguez Velilla.

Coordinación: Raúl Oliván Cortés

Esta publicación está financiada por el Gobierno de Aragón

ISBN:

Depósito legal:

Impreso en España – Printed in Spain

La innovación educativa lleva presente en los Centros Educativos muchos años.

Las personas docentes estamos acostumbradas a formarnos permanentemente, a actualizarnos metodológicamente y pedagógicamente, a desarrollar proyectos de innovación y ponerlos en marcha.

Las personas que forman parte del centro educativo queremos mejorar el centro, participando en proyectos que lo posibiliten.

Todas las personas que formamos parte del ecosistema del centro educativo queremos y debemos participar activamente en el proyecto de centro, para que sea un proyecto de todas las personas que lo componen: alumnado, familias, docentes, personal no docente, agentes del barrio o pueblo, etc.

Con este punto de partida, ¿qué nos ofrece este cuadernillo?

El cuadernillo nos sirve, como objetivo general, para acelerar el cambio del sistema de un centro educativo, transformándolo para que atienda las dificultades desde su origen y las vea como oportunidades de mejora; y utilice otros modelos para la búsqueda de alternativas, que no sean los mismos que han producido la dificultad.

Viene a darnos pistas de cómo accionar los cambios a través de su propuesta de itinerarios basados en micro acciones y proyectos, que impulsarán principalmente el equipo directivo y el profesorado a propuesta o con la colaboración de otros actores de la comunidad educativa.

Intuimos que si este cuadernillo ha caído en vuestras manos o en las de alguien del equipo al que pertenecéis, es que vuestro propósito es posibilitar la evolución del centro educativo en el que os encontráis.

Una propuesta de enfoque y herramientas para hacerlo posible las encontraréis aquí.

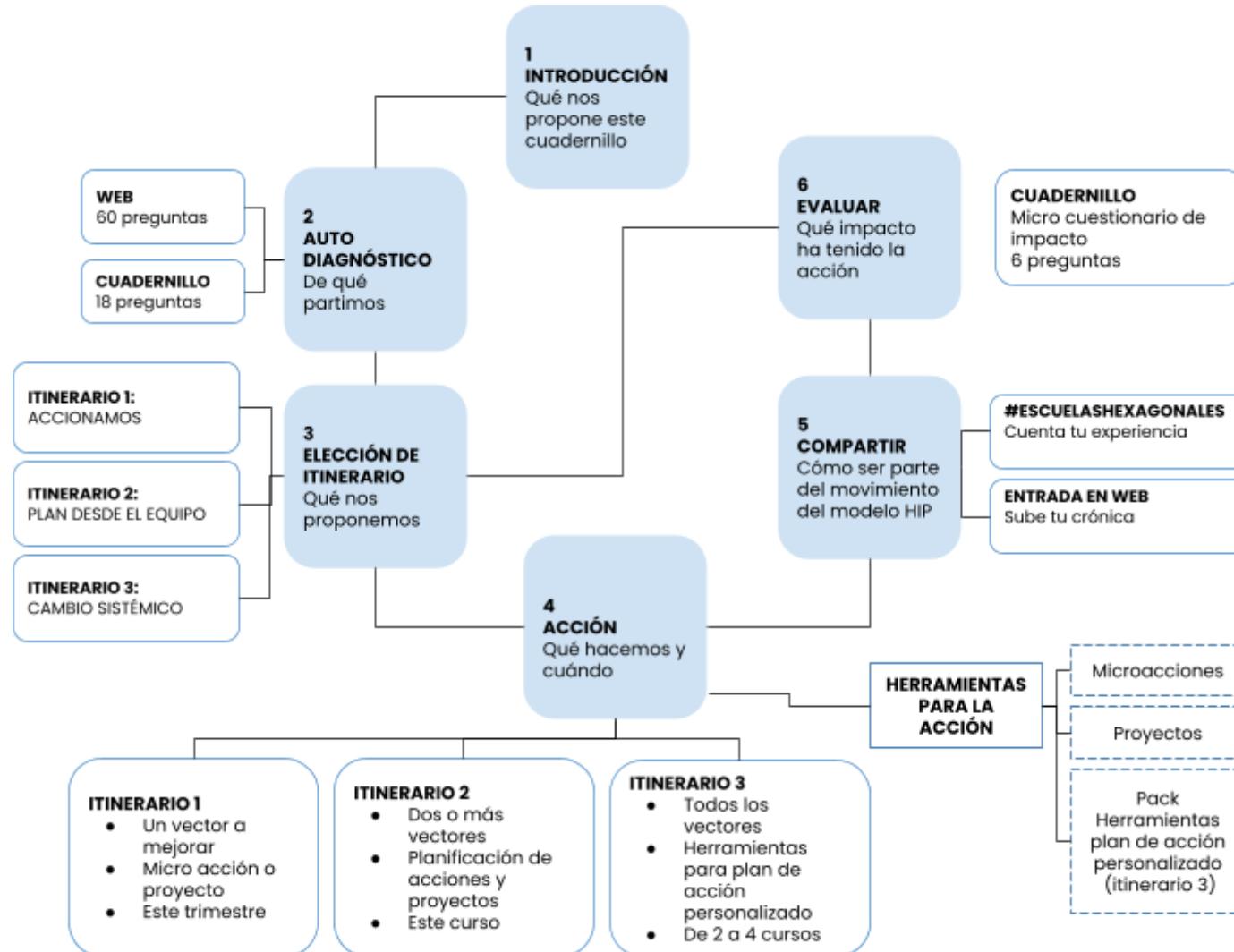
Este cuadernillo viene a ofrecer a las personas que formáis parte de los centros educativos un modelo de ***innovación sistémica** que posibilite **la evolución de modelos tradicionales de centro**, que no responden a los nuevos desafíos globales e interconectados, **a modelos en red**.

Encontraréis tres itinerarios con recursos para analizar vuestro centro, planificar acciones de mejora y llevarlas a la realidad.

* La innovación sistémica permite considerar que todas las partes de un sistema interactúan y que estas interacciones afectan el funcionamiento del sistema en su conjunto. Facilita la implementación de soluciones que tienen en cuenta estas interacciones y que buscan mejorar el funcionamiento del sistema en su conjunto.

ESQUEMA DE USO DEL CUADERNILLO

Seleccionad uno de los tres itinerarios y accionad el cambio.



SÍNTESIS

1 INTRODUCCIÓN

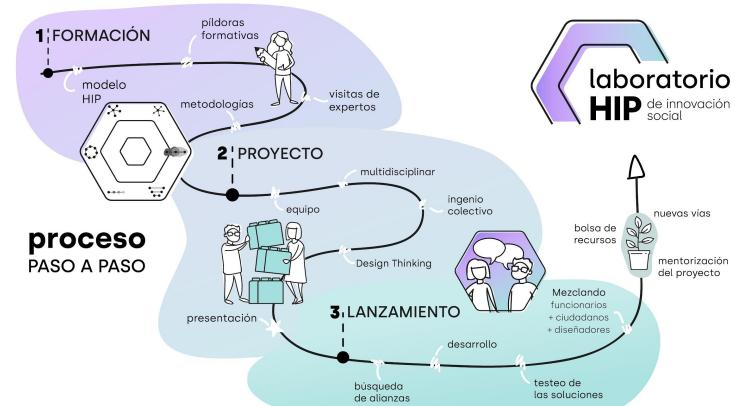
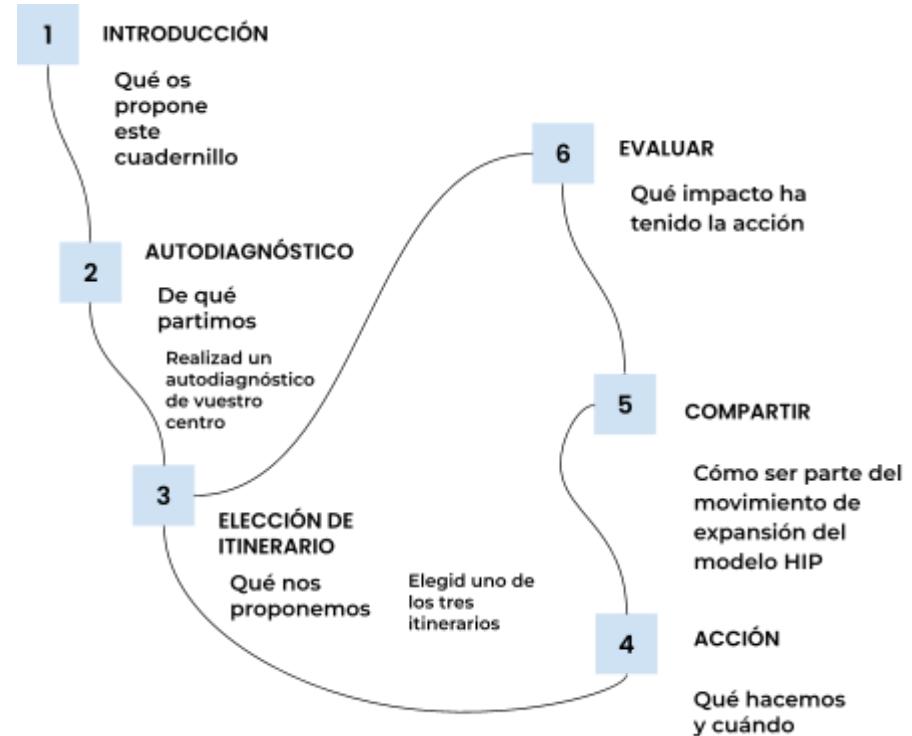
Qué nos propone este cuadernillo

- Conocer el propósito del cuadernillo y el modelo HIP en el que se basa.

2 AUTODIAGNÓSTICO

De qué partimos

- Para seleccionar uno de los itinerarios que os proponemos, os invitamos a evaluar vuestro centro. El autodiagnóstico os devolverá una puntuación por vector. Para realizar el autodiagnóstico tenéis dos opciones:
 - Utilizar un autodiagnóstico de 60 preguntas (enlace web)
 - Utilizar el diagnóstico sintético del cuadernillo 18 preguntas) que encontrarás en este apartado.



3 ELECCIÓN DE ITINERARIO

Qué nos proponemos

Elegid con base al resultado del autodiagnóstico, uno de los tres itinerarios que os ofrecemos:

- ITINERARIO 1. ACCIONAMOS: si queréis **actuar ya** (dirección, departamento, docentes, etc.)
- ITINERARIO 2. PLAN DESDE EL EQUIPO: si queréis desarrollar un **plan de acción desde el equipo** (equipo directivo + docentes u otros actores)
- ITINERARIO 3. CAMBIO SISTÉMICO: si queréis desarrollar un **plan de acción implicando a toda la comunidad educativa** para impulsar un cambio sistémico (equipo directivo con la participación de toda la comunidad educativa)

4 ACCIÓN

Qué hacemos y cuándo

- ITINERARIO 1. ACCIONAMOS: queréis llevar a cabo una micro acción o un proyecto para mejorar vuestro centro con base en **un vector en un trimestre**.
- ITINERARIO 2. PLAN DESDE EL EQUIPO: queréis mejorar vuestro centro con base en **dos o más vectores** y desarrollar un plan de acción para llevar a cabo durante **un curso**.
- ITINERARIO 3. CAMBIO SISTÉMICO: queréis mejorar vuestro centro con base en **los seis vectores** y desarrollar un plan de acción para llevar a cabo en **2-4 cursos**. Este itinerario tiene unas herramientas autoexplicativas que te servirán de base para el proceso.

Herramientas para la acción

- Microacciones: proponemos **5 microacciones por vector** que podréis poner en práctica rápidamente para mejorar vuestro centro.
- Proyectos: proponemos **2 proyectos por vector**, que podréis seleccionar según la puntuación que hayáis obtenido.
- Herramientas plan de acción personalizado: son unas **herramientas autoexplicativas** que os guiarán para llegar a vuestro plan de acción si elegís el ITINERARIO 3.

5 COMPARTIR

Cómo ser parte del movimiento de expansión del modelo HIP

Inspira a otros centros educativos, inspira a otras personas:

- Cuenta tu experiencia con el cuadernillo en redes con la etiqueta **#ESCUELASHEXAGONALES**
- Sube tu crónica al apartado de experiencias de la página web de Escuelas Hexagonales www.escuelashexagonales.com

6 EVALUAR

Qué impacto ha tenido la acción

Si queréis saber en qué habéis mejorado después de seguir cualquiera de los tres itinerarios:

- Realiza el micro cuestionario de seis preguntas
- Elegid itinerario para seguir mejorando vuestro centro

1 INTRODUCCIÓN

Qué me propone este cuadernillo

PROPÓSITO DEL CUADERNILLO

El cuadernillo “Escuelas hexagonales” viene a ofrecer a las personas que formáis los centros educativos:

- Un **MODELO DE INNOVACIÓN SISTÉMICA**, que posibilite la evolución **de los modelos tradicionales** de centro que no responden a los nuevos desafíos, globales e interconectados (en relación con la convivencia, el proceso de enseñanza-aprendizaje, la participación, la organización...) **a modelos en red**.

Mediante:

- **HERRAMIENTAS DE ANÁLISIS**: autodiagnósticos para que analicéis vuestro centro y proyectéis sus áreas de mejora.
- **ITINERARIOS DE TRANSFORMACIÓN DE CENTRO** que ofrecen las dinámicas clave para abordar el cambio dando respuesta a vuestros retos.
- **HERRAMIENTAS PARA LA ACCIÓN**: propuestas de micro acciones, proyectos y herramientas para la elaboración de un plan de acción personalizado en comunidad.

El fin último del cuadernillo es que tengáis a vuestra disposición un modelo para repensar la escuela de forma diferente y que os permita pasar a la acción.

El contenido del cuadernillo es el desarrollo del **Modelo HIP** (Hexágono de la innovación pública) en el ámbito educativo.

EL MODELO HIP

El Modelo HIP es un modelo sintético de seis vectores conducentes a la creación de ecosistemas de innovación y propuestas creativas para transformar el ecosistema educativo.

- Propone transformar una institución clásica, jerárquica y cerrada en una organización en red, abierta, dinámica y democrática.
- Concibe la innovación como redes de conversaciones: deseos, visiones y afectos compartidos.
- Mediante sus **seis vectores** (abrir, mezclar, agilizar, experimentar, colaborar y digitalizar) resume las dinámicas claves para acelerar el cambio sistémico de las organizaciones.
- Analiza las 105 metodologías que utilizan las organizaciones más innovadoras.
- Utiliza la ciencia de redes para visualizar cómo se comportan los ecosistemas y cómo son las relaciones que se establecen.
- Y con todo ello simplifica algo tan complejo y abstracto como la creación de un ecosistema de innovación, invitándonos a pensar de forma diferente nuestro entorno y dándonos pistas para pasar a la acción.

El modelo HIP es el producto principal del informe “Instituciones que Aprenden”, redactado por Raúl Oliván por encargo de la SEGIB (Secretaría General Iberoamericana) para la XXVII Cumbre Iberoamericana de Jefes de Estado. (<https://modelohip.net/>)

Para saber más sobre [El Modelo HIP en el ámbito educativo](#) (Aularagón, CATEDU)

infografía o esquema

LOS SEIS VECTORES PARA LAS ESCUELAS HEXAGONALES



El vector ABRIR-OPEN nos invita a reflexionar sobre la relación que establece el centro con el contexto en el que se integra (barrio o pueblo) y a potenciar vínculos con otras personas o instituciones del entorno para construir juntas.

- ¿Qué organizaciones o personas consideramos aliadas de nuestro centro?
- ¿Cómo nos relacionamos con ellas?, ¿Es nuestra relación débil e inestable, o fuerte y estable?
- ¿Cómo es la comunicación que establecemos con ellas, unidireccional o bidireccional?



El vector MEZCLAR-TRANS nos propone aprovechar y potenciar la riqueza de la diversidad y los diferentes puntos de vista que se presentan en el centro educativo y su entorno.

- ¿Cómo trabajamos en el centro?, ¿Mezclamos personas, disciplinas, áreas, proyectos, espacios, miradas?
- ¿Hay proyectos de participación del alumnado en los asuntos del centro que le atañen?
- ¿Cómo se relacionan los diferentes departamentos o el profesorado de diferentes áreas o diferentes responsabilidades?, ¿Se relaciona la AMPA con las comisiones mixtas del centro?



El vector AGILIZAR-FAST nos habla de aprovechar el tiempo, de hacer posible que las relaciones entre las personas sean más estrechas, fluidas y productivas,

- ¿Cuánto tiempo pasa desde que se propone una idea hasta que se pone en marcha?, ¿Son ágiles los procesos para la toma de decisiones y el impulso de proyectos?
- ¿Cuánto cuesta recoger la opinión de la comunidad educativa sobre un tema?, ¿Cuántas personas intervienen y cómo de ágiles son los procesos entre ellos?
- ¿Cómo de cerca o de lejos se encuentra el profesorado del alumnado, o el profesorado de las familias, o dirección del alumnado?



El vector EXPERIMENTAR-PROTO trabaja sobre modelos y pruebas, nos permite probar los proyectos o actividades antes de lanzarlas.

- ¿Cómo visualizamos las ideas o proyectos para compartirlas con la comunidad educativa antes de implementarlas?
- Cuando queremos modificar algún procedimiento, reunión, dinámica, unidad didáctica, material didáctico... ¿Hacemos pruebas?, ¿Testamos las soluciones con el alumnado?, ¿Y con las familias?
- ¿El alumnado prueba las ideas cuando proyecta en el aula?



El vector COLABORAR-CO nos anima a reflexionar sobre cómo se organiza el centro, como se recogen las diferentes miradas y voces y cómo podríamos hacerlo de forma más colaborativa.

- ¿Trabajamos en silos o compartimos espacios y procesos de diálogo?, ¿Tenemos un lenguaje común y unos procedimientos comunes?
- ¿Incentivamos la participación de toda la comunidad educativa?, ¿Existen espacios o procesos donde proponer ideas o retos y llevarlos a la realidad?
- ¿La comunidad está cohesionada, se relaciona, cómo son esas relaciones?



El vector DIGITALIZAR-TEC nos habla de que la tecnología está al servicio de las personas, por lo que su uso debería responder a las necesidades de toda la comunidad educativa.

- ¿A qué nos ayuda la tecnología que utilizamos en nuestro centro educativo?, ¿a qué necesidades responde, qué dificultades nos ayuda a solventar?
- ¿Permite fortalecer relaciones?, ¿podemos abrirnos al mundo gracias a la digitalización?
- ¿Cómo podríamos incorporar la digitalización teniendo en cuenta la diversidad de la comunidad educativa?

NECESIDADES DE LAS ESCUELAS

Más en detalle, el cuadernillo **ESCUELAS HEXAGONALES** viene a responder a las siguientes necesidades:

- Concebir el centro educativo y a las personas que se relacionan con él como un **ecosistema**.
- Crear una **cultura de colaboración** mediante un método de trabajo fundamentado. Aprender a trabajar de forma colaborativa, especialmente entre el profesorado.
- Crear **cultura de la participación** de forma estructurada y metódica para toda la comunidad educativa que mejore la convivencia.
- Desarrollar la **competencia global** del alumnado, potenciando la empatía y la sensibilidad frente a temas sociales y medioambientales y otras habilidades blandas para conseguirlo.
- Impregnar a la sociedad de los aprendizajes de los centros educativos.
- Incorporar la **digitalización** para que sea accesible y contribuya al aprendizaje, la participación y la comunicación.
- Agilizar los procesos, probar las ideas de mejora o las propuestas.
- Y todas aquellas que los centros encuentren prioritarias.

Abrir, mezclar, agilizar, experimentar, colaborar y digitalizar
para el cambio sistémico, para superar las dificultades, para abordar
las oportunidades que se os presentan en vuestro día a día en
relación con la comunidad educativa y en vuestro rol como espacios
de conexión, de convivencia y aprendizaje.

1 AUTODIAGNÓSTICO

DE QUÉ PARTIMOS

Para seleccionar uno de los itinerarios que os proponemos, os invitamos a evaluar vuestro centro educativo. Para ello tenéis dos opciones:

- El autodiagnóstico web de 60 preguntas , si queréis obtener las puntuaciones por vector, un hexágono digital y unas recomendaciones por vector.
 - Entrad en la web www.escuelashexagonales.com y analizad vuestro centro educativo.
- Autodiagnóstico sintético de 18 preguntas, si solo queréis obtener las puntuaciones por vector (es suficiente para utilizar el cuadernillo y elegir itinerario)
 - Responded a las preguntas que encontraréis a continuación y apuntad en la siguiente tabla las puntuaciones que vayáis obteniendo en cada pregunta.
 - Haced la suma y la media de cada columna y dibujad vuestro hexágono, pasando las medias obtenidas al esquema que encontrarás al final del cuestionario.

TABLA DE RESULTADOS DE AUTODIAGNÓSTICO

VECTOR	ABRIR	MEZCLAR	AGILIZAR	EXPERIMENTAR	COLABORAR	DIGITALIZAR
pregunta 1						
pregunta 2						
pregunta 3						
media						

CUESTIONARIO

¿En qué grado estás de acuerdo con las siguientes afirmaciones?



ABRIR

1.- Nuestro Centro, con carácter general, está abierto a la sociedad (organizaciones sociales, empresas, ciudadanía...) que nos conoce y participa en nuestras actividades y proyectos, no solo como personas usuarias, clientes o espectadoras, sino como productoras y agentes activos. Los estudiantes son protagonistas en la gobernanza de la escuela.

1/Nada de Acuerdo 2/Poco de Acuerdo 3/Algo de acuerdo 4/Bastante de Acuerdo 5/ Muy de acuerdo

2.- Nuestro Centro (escuela, instituto...) tiene una web que explica con claridad lo que hacemos, quiénes formamos el equipo (a nivel directivo y nivel técnico) y cómo se puede contactar con nosotros. Tenemos redes sociales activas que escuchan y generan conversaciones en dos direcciones con nuestra comunidad digital. Somos transparentes y trabajamos bajo la lógica del código abierto.

1/Nada de Acuerdo 2/Poco de Acuerdo 3/Algo de acuerdo 4/Bastante de Acuerdo 5/ Muy de acuerdo

3.- Participamos en redes o asociaciones donde compartimos experiencias y buenas prácticas con las que aprender los unos de los otros. Acudimos frecuentemente a jornadas y congresos (no solo dirección) y tenemos un sistema de documentación o relatoría para intercambiar y difundir el conocimiento y los contactos clave que hacemos. Tenemos proyectos, convenios y acuerdos con colaboradores para incorporar talento e ideas del exterior.

1/Nada de Acuerdo 2/Poco de Acuerdo 3/Algo de acuerdo 4/Bastante de Acuerdo 5/ Muy de acuerdo



MEZCLAR

1.- Nuestro Centro funciona con transversalidad, los departamentos no están muy compartmentalizados y no se trabaja en silos. El profesorado y las diferentes áreas cooperan mucho entre sí.

1/Nada de Acuerdo 2/Poco de Acuerdo 3/Algo de acuerdo 4/Bastante de Acuerdo 5/ Muy de acuerdo

2.- Las personas del equipo docente del Centro ejercen un liderazgo democrático, se puede acceder fácilmente a ellas. Cuando alguien del equipo tiene iniciativa propia, se estimula y se incentiva esa actitud. Tener ideas está bien valorado en mi centro. Existe la posibilidad de cambiar de puesto de trabajo con cierta facilidad. No hay nadie que pueda decir que está atrapado en su puesto sin poder salir.

1/Nada de Acuerdo 2/Poco de Acuerdo 3/Algo de acuerdo 4/Bastante de Acuerdo 5/ Muy de acuerdo

3.- Los espacios de trabajo son, con carácter general abiertos. No predominan los despachos cerrados o aulas con pupitre fijo. Se comparten espacios de living, creatividad, descanso u ocio, donde puedes tener una charla interesante con colegas cualquier día. Existen iniciativas o espacios en los que compartir visiones y contrastar opiniones con otras personas ajenas al Centro.

1/Nada de Acuerdo 2/Poco de Acuerdo 3/Algo de acuerdo 4/Bastante de Acuerdo 5/ Muy de acuerdo



AGILIZAR

1.- Nuestro Centro funciona, en general, con agilidad. Combinamos planes estratégicos a largo plazo con proyectos operativos, para poder dar una respuesta rápida a una nueva necesidad o contingencia.

1/Nada de Acuerdo 2/Poco de Acuerdo 3/Algo de acuerdo 4/Bastante de Acuerdo 5/ Muy de acuerdo

2.- Hemos realizado actividades de aceleración de proyectos: hackatones, sprint books, sprint design, ideatones...

1/Nada de Acuerdo 2/Poco de Acuerdo 3/Algo de acuerdo 4/Bastante de Acuerdo 5/ Muy de acuerdo

3.- Nuestro Centro tiene un equipo encargado de acelerar proyectos estratégicos: el equipo directivo, el equipo de proyectos de innovación...

1/Nada de Acuerdo 2/Poco de Acuerdo 3/Algo de acuerdo 4/Bastante de Acuerdo 5/ Muy de acuerdo



EXPERIMENTAR

1.- Nuestro centro trabaja habitualmente con modelos (actividades, proyectos...) en prototipo, para identificar sus fortalezas y debilidades antes de lanzar versiones definitivas. Tenemos arraigada la cultura del proyecto piloto. Nos sirve para experimentar sin miedo y, si tenemos éxito, inspirar nuevos programas.

1/Nada de Acuerdo 2/Poco de Acuerdo 3/Algo de acuerdo 4/Bastante de Acuerdo 5/ Muy de acuerdo

2.- Tenemos un espacio de fabricación o ideación, una sala de creatividad, un espacio maker, un laboratorio o, al menos, un espacio adecuado donde plasmar ideas. Aunque nuestro trabajo es, en ocasiones, muy abstracto, trabajamos con infografías, diagramas u otras herramientas de organización visual para que todo el mundo entienda la visión.

1/Nada de Acuerdo 2/Poco de Acuerdo 3/Algo de acuerdo 4/Bastante de Acuerdo 5/ Muy de acuerdo

3.- Tenemos diseñadores de servicios (o gráfico, web, producto...) en los equipos. O, al menos, hay miembros del equipo que tienen habilidades de diseño y herramientas mínimas para ello.

1/Nada de Acuerdo 2/Poco de Acuerdo 3/Algo de acuerdo 4/Bastante de Acuerdo 5/ Muy de acuerdo



COLABORAR

1.- Tenemos identificados todos los actores que influyen en nuestro Centro (stakeholders) como proveedores, personas usuarias o clientes, agencias colaboradoras... y les integramos en la definición de nuestra visión.

1/Nada de Acuerdo 2/Poco de Acuerdo 3/Algo de acuerdo 4/Bastante de Acuerdo 5/ Muy de acuerdo

2.- Practicamos, en general, la inteligencia colectiva, tanto hacia dentro como hacia afuera del Centro. Hasta el punto de que la organización genera más valor que la suma de sus partes.

1/Nada de Acuerdo 2/Poco de Acuerdo 3/Algo de acuerdo 4/Bastante de Acuerdo 5/ Muy de acuerdo

3.- Como la mayoría del equipo participa de los procesos de ideación, todos comparten la visión del Centro, lo sienten como suyo. Los cambios en nuestro Centro son, con carácter general impulsados con una perspectiva bottom up (de abajo a arriba) y no al contrario (top down)

1/Nada de Acuerdo 2/Poco de Acuerdo 3/Algo de acuerdo 4/Bastante de Acuerdo 5/ Muy de acuerdo



DIGITALIZAR

1.- Con carácter general, nuestro Centro está completando una transición adecuada a la sociedad digital del conocimiento. Tenemos digitalizados la mayoría de nuestros procesos, lo que nos permite prescindir casi totalmente de papel, archivadores... La mayoría del software de nuestra organización tiene un código abierto, o éste es de nuestra propiedad, lo que no nos ata a un proveedor concreto, haciéndonos dependiente de él.

1/Nada de Acuerdo 2/Poco de Acuerdo 3/Algo de acuerdo 4/Bastante de Acuerdo 5/ Muy de acuerdo

2.- Disponemos de una red interna que nos conecta a todos, como mínimo, a través de un servidor central donde compartir información y un proveedor de servicios de correo electrónico. Adicionalmente, disponemos de herramientas de mensajería instantánea, formales o informales (grupos de WhatsApp o similares) que nos permite comunicación en tiempo real.

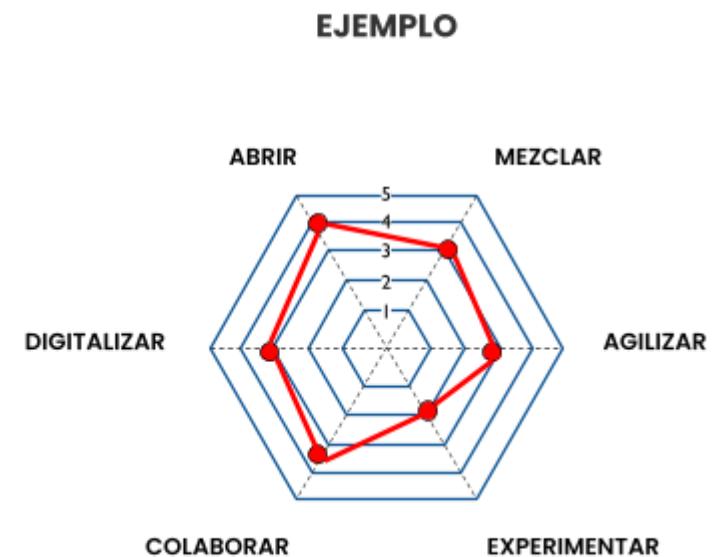
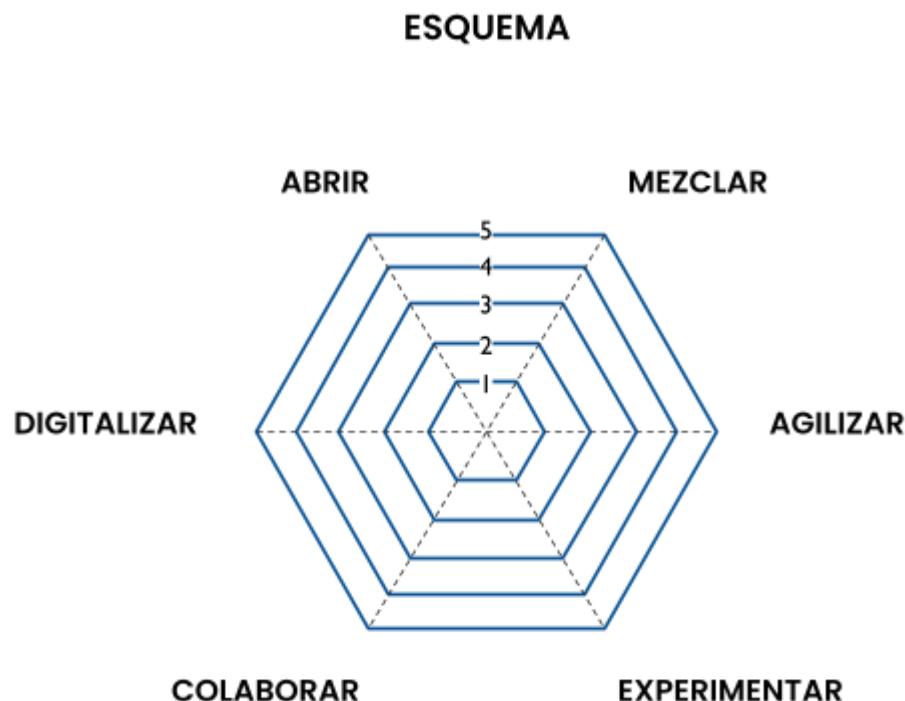
1/Nada de Acuerdo 2/Poco de Acuerdo 3/Algo de acuerdo 4/Bastante de Acuerdo 5/ Muy de acuerdo

3.- La digitalización de los puestos de trabajo permite la operabilidad de casi todos los miembros en remoto, trabajando cuando están de viaje o en casa, sin que represente una brecha en la dinámica de la organización. La organización ha asumido, o está implantando ya, sistemas de trabajo más centrados en los objetivos y el desempeño, que en la presencialidad física en el centro. La digitalización está mejorando la conciliación.

1/Nada de Acuerdo 2/Poco de Acuerdo 3/Algo de acuerdo 4/Bastante de Acuerdo 5/ Muy de acuerdo

ESQUEMA HEXAGONAL

1. Colocad en el esquema la puntuación media obtenida de cada vector (mirar tabla de resultados de autodiagnóstico).
2. Unid los puntos y obtendréis el hexágono de vuestro centro.
3. Observad en qué vector o vectores habéis obtenido una puntuación más baja.



Ejemplo: Abrir: 4, mezclar: 3, agilizar: 3, experimentar: 2, colaborar: 3,5, digitalizar: 4.

2 ITINERARIO

¿Qué queremos hacer?

Elegid, con base a vuestro propósito y al resultado del autodiagnóstico, uno de los tres itinerarios que os ofrecemos:

FICHA DE ELECCIÓN DE ITINERARIO

- Observad la ficha y elegid un itinerario
- Tened en cuenta, además del resultado obtenido en el autodiagnóstico, el objetivo que os planteáis, el tiempo disponible, y las personas involucradas o que se pueden sumar. La experiencia previa en procesos de innovación también es un factor importante, sobre todo si os planteáis elegir el tercer itinerario.

ITINERARIO	OBJETIVO	ACTORES IMPULSORES O INVOLUCRADOS	NÚMERO DE VECTORES A MEJORAR	TIEMPO DISPONIBLE	HERRAMIENTAS
1- ACCIONAMOS	Accionar cambios	Equipo directivo u otro actor aislado	1 o 2 vectores	Un trimestre	Micro acciones Proyectos
2- PLAN DESDE EL EQUIPO	Plan de acción	Equipo directivo + otros actores	2 o más vectores	Un curso	Microacciones Proyectos Plan de acción
3- IMPULSAR UN CAMBIO SISTÉMICO	Cambio sistémico	Toda la comunidad educativa	Los 6 vectores	De 2 a 4 cursos	Microacciones Proyectos Herramientas plan de acción

ITINERARIO 1. ACCIONAMOS

Habéis elegido comenzar a accionar **ya** y realizar la acción o proyecto que elijáis en un **trimestre**.

1. Elegid **uno o dos vectores** sobre los que queréis trabajar. Observar las puntuaciones que habéis obtenido en el autodiagnóstico por vector. Os recomendamos que elijáis el vector o los dos vectores cuyas puntuaciones sean las más bajas.
2. Id al apartado de Microacciones de ese o esos vectores y revisad las microacciones que se proponen para la puntuación que habéis obtenido. Encontraréis una microacción por nivel. Por ejemplo: si vais a trabajar el vector ABRIR y vuestra puntuación ha sido un 3, la micro acción que se os propone realizar es la número 3.
3. Id al apartado de proyectos de ese o esos vectores. Encontraréis tres propuestas de proyecto según haya sido vuestra puntuación.
 - Si habéis obtenido de un 1 a un 3 os proponemos el proyecto A.
 - Si habéis obtenido de un 3 a un 5 os proponemos el proyecto B.

TABLA RESUMEN ELECCIÓN ACCIÓN ITINERARIO 1

Escribe en la tabla el vector o vectores seleccionados y la micro acción o proyecto que váis a realizar.

VECTOR	MICRO ACCIÓN	PROYECTO	TEMPORIZACIÓN TRIMESTRE

ITINERARIO 2. PLAN DESDE EL EQUIPO

1. Habéis elegido trabajar **desde el equipo** un plan de acción teniendo en cuenta la mejora de dos o más vectores.
2. Elegid **dos o más vectores** sobre los que queréis trabajar. Observar las puntuaciones que habéis obtenido en el autodiagnóstico por vector. Os recomendamos que elijáis los vectores cuyas puntuaciones sean las más bajas.
3. Id al apartado de Microacciones de esos vectores y revisad las microacciones que se proponen para la puntuación que habéis obtenido. Encontraréis una microacción por nivel. Por ejemplo: si vais a trabajar el vector ABRIR y vuestra puntuación ha sido un 3, la micro acción que se os propone realizar es la número 3.
4. Id al apartado de proyectos de ese o esos vectores. Encontraréis tres propuestas de proyecto según haya sido vuestra puntuación.
 - Si habéis obtenido de un 1 a un 3 os proponemos el proyecto A.
 - Si habéis obtenido de un 3 a un 5 os proponemos el proyecto B.
5. Elegid las microacciones y proyectos que consideréis para vuestro plan de acción.

TABLA PLAN DE ACCIÓN ITINERARIO 2

Escribe en la tabla los vectores seleccionados y las micro acciones o proyectos seleccionados

VECTOR	MICRO ACCIÓN	PROYECTO	TEMPORIZACIÓN PRIMER TRIMESTRE	TEMPORIZACIÓN SEGUNDO TRIMESTRE	TEMPORIZACIÓN TERCER TRIMESTRE

ITINERARIO 3. IMPULSAR UN CAMBIO SISTÉMICO

Habéis elegido trabajar en un **cambio sistemico** involucrando a toda la **comunidad educativa**.

Queréis trabajar sobre los **seis vectores**.

Y queréis hacerlo mediante un proceso interno en el que **descubrir** las acciones que necesita vuestro centro.

- Sugerimos que comencéis con este itinerario si ya habéis trabajado en alguno de los dos anteriores, o si sois un equipo motor o impulsor familiarizado con el trabajo colaborativo y la facilitación de procesos de innovación.
- Es importante también que si elegís este itinerario pongáis el foco en la planificación de todas las fases de diseño e implementación que vais a poner en marcha durante varios cursos.

Si ya habéis realizado esta reflexión y queréis comenzar:

1. Descargar e imprimir en A3 las **herramientas para plan de acción personalizado** que os servirán de base para realizar un proceso partiendo del autodiagnóstico hasta la definición de un plan de acción personalizado.

Encontraréis dos herramientas diferentes:

- Una herramienta compuesta de 2 fichas que se unen. Sirve para trabajar los seis vectores "a vista de pájaro"
 - Una herramienta compuesta de 6 fichas para trabajar vector por vector. Algunas las podéis abordar con un equipo reducido, otras con el Claustro, el Consejo Escolar, o invitando a toda la comunidad educativa a participar.
2. Si además queréis conocer las **microacciones o proyectos** que recomendamos para cada vector, id al apartado de micro acciones y proyectos. Las sugerencias que os hacemos pueden inspiraros o serviros de referencia para plantear vuestro propio proyecto.

4 ACCIÓN

HERRAMIENTAS PARA LA ACCIÓN

Seleccionad, de entre las microacciones y los proyectos que os sugerimos. Idear vuestras propias micro acciones o adaptar las que os proponemos a vuestro contexto y necesidades particulares.

MICROACCIONES

Buscad las que corresponden a la puntuación obtenida en el autodiagnóstico en cada vector.

Recordad escribir en la TABLA RESUMEN ELECCIÓN ACCIÓN del ITINERARIO 1, en la TABLA DE PLAN DE ACCIÓN del ITINERARIO 2 o en el PLAN DE ACCIÓN PERSONALIZADO del ITINERARIO 3 que hayáis definido con toda la comunidad educativa (si os parece que se ajusta a vuestras necesidades) la referencia de la microacción o microacciones que hayáis decidido realizar.

VECTOR ABRIR-OPEN

Construir la relación del centro con el barrio, pueblo o ciudad. Además de la comunidad educativa hay otros agentes con los que podemos establecer relaciones para aprender. El centro es intercultural, global, interconectado y sostenible.

Si has obtenido un 1 en la puntuación de este vector te recomendamos esta micro acción:

Microacción: ¿Quién está ahí fuera? OPEN- 1.

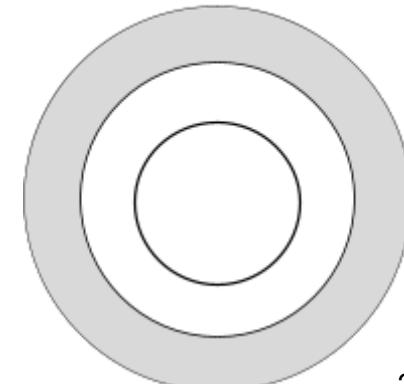
Descripción: Dibuja un mapa de actores de un mundo interconectado, diverso y en constante cambio. Identifica tu posición, la de otras personas y la de la naturaleza. Fíjate especialmente en las que están fuera del centro educativo.

Que necesitas para llevarla a cabo:

- Ficha mapa de actores que dibujéis
- Rotuladores

Personas/organizaciones involucradas: otros u otras docentes, compañeras de departamento, tu equipo de dirección, etc.

¿QUIÉN ESTÁ AHÍ FUERA?



Qué consigues con la micro-acción: reflexionar sobre las relaciones que se establecen entre el centro educativo y las personas u organizaciones externas.

Si has obtenido un 2 en la puntuación de este vector te recomendamos esta micro acción:

Microacción: Ahí fuera necesitan... OPEN- 2.

Descripción: Investiga sobre las necesidades de las personas u organizaciones externas. ¿Qué dicen, qué piensan, qué sienten?

Que necesitas para llevarla a cabo:

- Ficha para recoger necesidades
- Rotuladores

Personas/organizaciones involucradas: otros u otras docentes, compañeras de departamento, tu equipo de dirección, etc.

Qué consigues con la micro-acción: reflexionar sobre las necesidades que hay en el contexto donde se integra el centro educativo: principalmente en el barrio o pueblo.

AHÍ FUERA NECESITAN...			

Si has obtenido un 3 en la puntuación de este vector te recomendamos esta micro acción:

Microacción: Alianzas. OPEN- 3.

Descripción: Reflexionar sobre las personas u organizaciones externas con las que os relacionáis y con las que no os relacionáis. ¿Tenéis algún objetivo común?, ¿Podríais colaborar? ¿En qué?

Que necesitas para llevarla a cabo:

- Ficha sobre alianzas
- Rotuladores

Personas/organizaciones involucradas: otros u otras docentes, compañeras de departamento, tu equipo de dirección, etc.

ALIANZAS			
PERSONAS U ORGANIZACIONES	OBJETIVO COMÚN	PROYECTOS O ACTIVIDADES	RECURSOS

Qué consigues con la micro-acción: reflexionar sobre posibles alianzas y propuestas de acciones para llevar a cabo en el contexto donde se integra el centro educativo.

Si has obtenido un 4 en la puntuación de este vector te recomendamos esta micro acción::

Microacción: Propuesta ¿y sí...? OPEN- 4.

Descripción: Seleccionar una persona u organización externa y proponerle una colaboración o alianza para un objetivo común.

Que necesitas para llevarla a cabo:

- Ficha propuesta
- Rotuladores
- Espacio o videollamada para reunión

Personas/organizaciones involucradas: otros u otras docentes, compañeras de departamento, tu equipo de dirección, alumnado, etc.

Qué consigues con la micro-acción: realizar una propuesta que sirva como punto de partida para iniciar una relación con una persona u organización externa.

PROPIUESTA: ¿Y SI...?	
¿A QUIÉN DIRIGIMOS LA PROPIUESTA?	<input type="text"/>
¿QUÉ PROPONEMOS?	<input type="text"/>
¿CUÁL ES NUESTRO OBJETIVO?	<input type="text"/>
¿QUÉ OFRECEMOS PARA CONSEGUIRLO?	<input type="text"/>
¿QUÉ SOLICITAMOS PARA CONSEGUIRLO?	<input type="text"/>
¿CUÁNDO?	<input type="text"/>

Si has obtenido un 5 en la puntuación de este vector te recomendamos esta micro acción:

Microacción: Entrada blog. OPEN- 5.

Descripción: Crear un blog o potenciarlo, si ya lo tenéis, proponed entradas. Pensad a quién o quiénes se dirigen.

Que necesitas para llevarla a cabo:

- Ordenador
- Ficha entrada blog

Personas/organizaciones involucradas: otros u otras docentes, compañeras de departamento, tu equipo de dirección, alumnado, responsable de la web, etc.

Qué consigues con la micro-acción: potenciar la comunicación hacia afuera. Interesarnos por lo que otras personas piensan. Transmitir nuestras necesidades, dudas u opiniones.

ENTRADA BLOG	
TÍTULO	<input type="text"/>
AUTOR/AUTORA	<input type="text"/>
A QUIÉN DIRIGIMOS LA ENTRADA	<input type="text"/>
ENTRADA	<input type="text"/>

VECTOR MEZCLAR-TRANS

Aprovechar y potenciar la riqueza de la diversidad. Las diferentes miradas que se reúnen en el centro educativo y su entorno nos nutren. Mezclamos personas, disciplinas, áreas, proyectos, espacios...

Si has obtenido un 1 en la puntuación de este vector te recomendamos esta micro acción:

Microacción: El ateneo. TRANS- 1.

Descripción: Organizar una dinámica de conocimiento para el profesorado que haga énfasis en sus habilidades e intereses con el objetivo de incentivar la colaboración. Durante la sesión, alguien recoge toda la información de la dinámica y la plasma en un archivo compartido de consulta.

Enviar una convocatoria, con orden del día incluido y explicación de la dinámica, para invitar al profesorado.

Que necesitas para llevarla a cabo:

- Ficha El ateneo
- Rotuladores
- Espacio amplio para realizar la dinámica

Personas/organizaciones involucradas: docentes, equipo de dirección y jefatura de estudios.

Qué consigues con la micro-acción: Evidenciar que el profesorado en conjunto domina muchas y diferentes disciplinas académicas. Mientras nos presentamos a principios de curso, visualicemos esa riqueza!.

EL ATENEO	
NOMBRE	<input type="text"/>
ESPECIALIDAD	<input type="text"/> <input type="text"/>
HABILIDADES U OTROS CONOCIMIENTOS	
<input type="text"/>	
PRESENTACIÓN	
<input type="text"/>	

Si has obtenido un 2 en la puntuación de este vector te recomendamos esta micro acción:

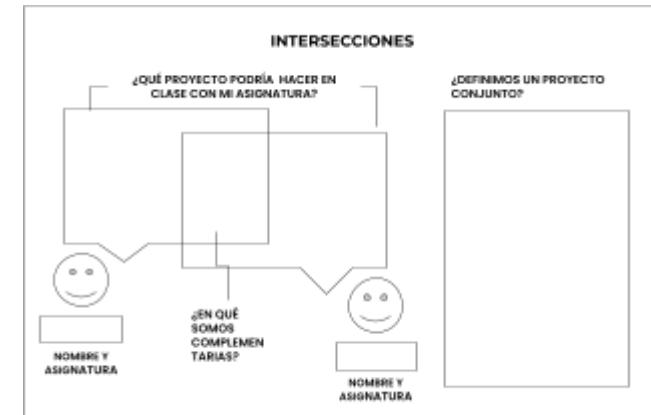
Microacción: Intersecciones. TRANS- 2.

Descripción: es una dinámica de conocimiento para docentes en el que llegar a generar y visualizar intersecciones, proyectos o actividades que se podrían compartir o construir juntas.

Que necesitas para llevarla a cabo:

- Ficha la intersección
- Rotuladores
- Espacio amplio, puede ser la sala de profesores

Personas/organizaciones involucradas: docentes, equipo directivo, jefatura de estudios. También se podría invitar al personal no docente.



Qué consigues con la micro-acción: conocer las inquietudes del profesorado y detectar posibles sinergias para trabajar conjuntamente entre varias asignaturas.

Si has obtenido un 3 en la puntuación de este vector te recomendamos esta micro acción:

Microacción: Preguntas de investigación. TRANS- 3.

Descripción: Reflexión sobre la resolución de problemas complejos, para lo que necesitamos que trabajen conjuntamente varias disciplinas porque una sola disciplina no puede resolverlos.

Que necesitas para llevarla a cabo:

- Ficha Preguntas de investigación
- Rotuladores

Personas/organizaciones involucradas: docentes, discentes, jefatura de estudios.

Qué consigues con la micro-acción: darnos cuenta de la importancia de mezclar saberes, miradas y disciplinas en la vida real. Reflexionar sobre cómo podemos plantear proyectos conjuntos.

La ficha para "PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN" incluye tres secciones principales: "PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN" (con un ejemplo: "¿Cómo construir el prototipo de una lámpara de estudio?"), "DISCIPLINAS QUE INTERVIENEN EN SU RESOLUCIÓN" (con un ejemplo: "Matemáticas, tecnología, física") y "PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN" (vacia). Debajo de cada sección de preguntas, hay una sección para "DISCIPLINAS QUE INTERVIENEN EN SU RESOLUCIÓN" que también está vacía.

Si has obtenido un 4 en la puntuación de este vector te recomendamos esta micro acción:

Microacción: STEAM. TRANS- 4.

Descripción: Plantear una lluvia de ideas de posibles proyectos horizontales o STEAM que se podrían llevar a cabo en el centro.

Que necesitas para llevarla a cabo:

- Ficha Brainstorming
- Rotuladores
- Notas adhesivas (opcional)

Personas/organizaciones involucradas: docentes, equipo directivo, jefatura de estudios.

Qué consigues con la micro-acción: poner encima de la mesa la posibilidad de trabajar en el aula diferentes disciplinas a la vez. Ver las trabas que podría haber e idear soluciones.

STEAM			
IDEAS	IDEAS	DIFICULTADES	SOLUCIONES

Si has obtenido un 5 en la puntuación de este vector te recomendamos esta micro acción:

Microacción: MEZCLATE! TRANS- 5.

Descripción: organizar una dinámica en el centro para resolver un enigma (escape room o gymkana) en la que crear equipos mixtos (docente, alumnado, personal no docente, familia). Los retos solo se pueden resolver con la hibridación de al menos dos áreas, disciplinas o miradas.

Que necesitas para llevarla a cabo:

- Ficha Equipo
- Rotuladores
- Enigma, pistas, material de apoyo

MEZCLATE!	
NOMBRE EQUIPO	
INTEGRANTE	ESPECIALIDAD
LISTA ESPECIALIDADES Y HABILIDADES	
<input type="checkbox"/> LEER	
<input type="checkbox"/> ESCRIBIR	
<input type="checkbox"/> ESCUCHAR	
<input type="checkbox"/> APRENDER	
<input type="checkbox"/> CORRER	
<input type="checkbox"/> TREPAR	
<input type="checkbox"/> CANTAR	
<input type="checkbox"/> HACER CUENTAS	
<input type="checkbox"/> SABER DE ANIMALES	
<input type="checkbox"/> SABER DE PLANTAS	
<input type="checkbox"/> SABER DE HISTORIA	
<input type="checkbox"/> SABER DE GEOGRAFÍA	
<input type="checkbox"/> SABER DE DEPORTE	
<input type="checkbox"/> SABER DE MÚSICA	

Personas/organizaciones involucradas: docentes, equipo directivo, jefatura de estudios, discentes, familias, personal no docente.

Qué consigues con la micro-acción: poner en valor las especialidades, habilidades y conocimiento de cada integrante para resolver el enigma. Demostrar cómo hibridando conseguimos superar el enigma.

VECTOR AGILIZAR-FAST

Agilizar procesos, hacer que las relaciones entre las personas que forman la comunidad educativa y las que se establecen con otras organizaciones sean estrechas, fluidas y productivas.

Si has obtenido un 1 en la puntuación de este vector te recomendamos esta micro acción.

Microacción: Agiliza. FAST- 1.

Descripción: Escribe una lista de los procedimientos que más os ralentizan, cuáles son los cuellos de botella y qué podríamos hacer para agilizarlos.

Que necesitas para llevarla a cabo:

- Ficha de procesos
- Rotuladores

Personas/organizaciones involucradas: docentes, equipo de dirección, etc.

Qué consigues con la micro-acción: comenzar a pensar en todos los procesos que llevamos a cabo durante el curso y cuáles son susceptibles de mejora.

AGILIZA			
PROCESOS	CUELLOS DE BOTELLA	IDEAS DE MEJORA	IDEAS DE MEJORA

Si has obtenido un 2 en la puntuación de este vector te recomendamos esta micro acción.

Microacción: Doc. FAST- 2.

Descripción: Escribe una lista de los documentos que utilizas para los diferentes procesos que lleváis a cabo en el centro (bienvenida, selección asignaturas, permisos, etc.) ¿se entienden?, ¿podríamos hacerlos más fáciles de llenar y más comprensibles?, ¿Podríamos con ello agilizar el proceso?

Que necesitas para llevarla a cabo:

- Documentos que uses
- Ficha análisis documentos
- Rotuladores

Personas/organizaciones involucradas: docentes, equipo de dirección, personal no docente, etc.

Qué consigues con la micro-acción: fijarnos en el tiempo que invertimos con documentos farragosos, difíciles de entender o de cumplimentar. Reflexionar sobre lo que opinan otras personas sobre ellos.

DOC.	
PROCESO	DOCUMENTO
FUCIÓN DEL DOCUMENTO	
PERSONA CONSULTADA	
ÁREAS DE MEJORA DETECTADAS	
PROPYESTAS DE SOLUCIÓN	

Si has obtenido un 3 en la puntuación de este vector te recomendamos esta micro acción.

Microacción: Bla, bla, bla. FAST- 3

Descripción: Escribe una tabla con las reuniones que realizáis durante el curso entre vosotras, con las familias, con el alumnado, con otras organizaciones...), escribe cuánto tiempo invertís en cada una de ellas y

BLA, BLA, BLA			
REUNIÓN Y OBJETIVO	ASISTENTES	TIEMPO INVERTIDO	COMO MEJORAR

cómo se podrían agilizar para que fueran más efectivas, más productivas o sirvieran para estrechar lazos entre las personas asistentes.

Que necesitas para llevarla a cabo:

- Ficha tabla
- Rotuladores

Personas/organizaciones involucradas: docentes, equipo de dirección, personal no docente, etc.

Qué consigues con la micro-acción: fijarnos en el tiempo que invertimos en hablar y debatir sin que accionemos soluciones.

Ser conscientes de que podemos hacer más con el mismo tiempo o incluso más con menos tiempo.

Si has obtenido un 4 en la puntuación de este vector te recomendamos esta micro acción.

Microacción: 7 días. FAST- 4

Descripción: Realizad una propuesta que os lleve a mejorar o cambiar algo del centro en menos de siete días: un proceso, una unidad didáctica, un proyecto, la utilización de un espacio. Retaos a conseguirlo.

Que necesitas para llevarla a cabo:

- Ficha propuesta y plan
- Rotuladores

Personas/organizaciones involucradas: docentes, equipo de dirección, personal no docente, alumnado, etc.

Qué consigues con la micro-acción: atrevernos a hacer un cambio de forma ágil, entender que podemos hacerlo si nos enfocamos en hacerlo colaborativamente y tenemos los plazos y tareas bien establecidos.

		7 DÍAS						
VAMOS A MEJORAR...	FASES Y TAREAS	SEMANA						
		L	M	X	J	V	L	M

Si has obtenido un 5 en la puntuación de este vector te recomendamos esta micro acción.

Microacción: Tres, dos, uno... ya! FAST- 5

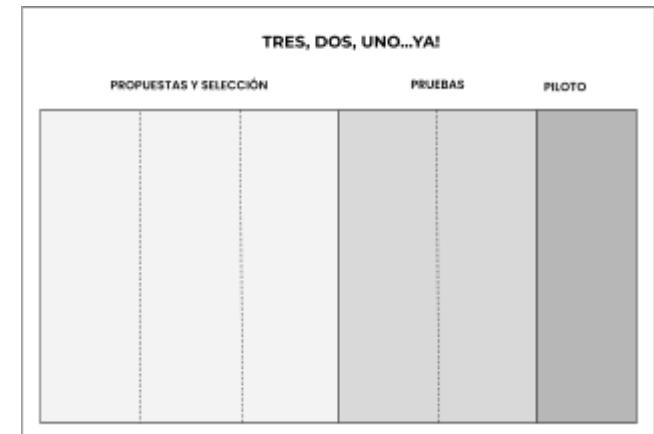
Descripción: Poned en marcha una metodología para llevar a la acción las ideas que se quieran probar de aquellas que pueda proponer cualquier persona o colectivo que forme parte de la comunidad educativa. Diseñad en tres días, probad en dos y pilotar en uno. Y aprended de ello.

Que necesitas para llevarla a cabo:

- Ficha TRES, DOS, UNO... YA!
- Rotuladores
- Espacio amplio para participación

Personas/organizaciones involucradas: docentes, equipo de dirección, personal no docente, alumnado, familias, otros agentes.

Qué consigues con la micro-acción: entrenar una metodología para llevar las ideas a la acción de forma ágil y aprender del proceso.



VECTOR EXPERIMENTAR-PROTO

Trabajar con modelos nos permite probar las ideas, proyectos o actividades incorporando todas las voces. Experimentamos en el aula y fuera de ella.

NOTA: AGILIZAR (FAST) y PROBAR (PROTO) son vectores que están especialmente vinculados ya que los cambios que se generan en las actuaciones FAST necesitan ser puestas en marcha sin estar totalmente definidas mediante prototipos. Por su parte, los prototipos que se generan necesitan ser probados de manera ágil para recoger resultados e iterar. Por lo tanto, cada propuesta FAST es susceptible de ser PROTO.

Si has obtenido un 1 en la puntuación de este vector te recomendamos esta micro acción.

Microacción: Punto de contacto. PROTO- 1.

Descripción: Elige un documento que queráis mejorar. Haced una propuesta en papel o en archivo informático (prototipo) y mostradla a otras personas para que os digan si se entiende, si sabrían completarlo, etc. Ir mejorando el prototipo.

Que necesitas para llevarla a cabo:

- Rotuladores y papel
- Ordenador

Personas/organizaciones involucradas: docentes, equipo de dirección, personal no docente, etc.

Qué consigues con la micro-acción: probar una propuesta de mejora y recibir feedback.

Microacción: Prueba de reunión. PROTO- 2.

Descripción: Realizad un prototipo de un tipo de reunión que queráis mejorar (claustro, reunión de departamento, consejo escolar...) Hacer una escaleta de tiempos y diseñad el material que necesitáis para llevarla a cabo: (presentación visual, material de apoyo, documentos) plantead la distribución del espacio, haced un "teatrillo" con la simulación de la reunión (si es posible en el contexto real) Todo aquello que os permita probar la idea de reunión mejorada.

Que necesitas para llevarla a cabo:

- Rotuladores y papel
- Ordenador
- Espacio de pruebas

Personas/organizaciones involucradas: docentes, equipo de dirección, personal no docente, familias, discentes, etc.

Qué consigues con la micro-acción: probar una propuesta de mejora de un tipo de reunión que se haga en el centro educativo y recibir feedback.

Microacción: Moviendo muebles. PROTO- 3.

Descripción: Elegid un espacio cuya distribución no os convenza, que no utilicéis mucho o que no se adapte a las necesidades que tengáis. Haced un dibujo de como podría ser la nueva distribución, construir con cartones o cajas de cartón elementos de

separación, en su caso. Una vez lo tengáis diseñado, probad a usarlo, realizad simulaciones de actividades, por ejemplo. Pedid a otras personas que lo prueben y os digan que les aparece. Detectar oportunidades de mejora.

Que necesitas para llevarla a cabo:

- Rotuladores y papel
- Cajas de cartón
- Espacio a mejorar

Personas/organizaciones involucradas: docentes, equipo de dirección, personal no docente, familias, discentes, etc.

Qué consigues con la micro-acción: probar una propuesta de mejora de un espacio y recibir feedback.

Microacción: Espacio de pruebas. PROTO-4.

Descripción: Montar un espacio de pruebas en el centro educativo para todas las personas que quieran probar ideas con una explicación sintética de las herramientas de prototipado.

Que necesitas para llevarla a cabo:

- Espacio para pruebas (mesa, sillas y espacio a pared)
- Papel, cajas de cartón, plastilina y piezas de construcción, notas adhesivas
- Cartel de modo de utilización del espacio y propuestas de herramientas de prototipado (escenario, storyboard, roleplaying, blueprint...)

Personas/organizaciones involucradas: docentes, equipo de dirección, personal no docente, familias, discentes, etc.

Qué consigues con la micro-acción: visibilizar el concepto de prototipado mediante un espacio asignado para ello y un material didáctico para comprender su uso.

Microacción: Teatro para mejorar- PROTO- 5.

Descripción: Prototipad soluciones a conflictos en el aula o en el centro educativo mediante teatralizaciones participadas que os puedan llevar a un sistema de actuaciones o protocolos.

Que necesitas para llevarla a cabo:

- Aula o espacio para teatralizaciones
- Normativa para las teatralizaciones
- Investigar sobre técnicas aplicables a la teatralización (role playing, teatro del oprimido, análisis subtextual...)

Personas/organizaciones involucradas: docentes, equipo de dirección, personal no docente, familias, discentes, etc. Personal de apoyo externo (facilitación, especialistas en participación o prototipado mediante teatro)

Qué consigues con la micro-acción: detectar dificultades y soluciones a conflictos en contexto y por medio de las personas involucradas.

VECTOR COLABORAR / CO

Potenciar la participación y la colaboración. Organizar el centro educativo para que se puedan integrar procesos y dinámicas colaborativas en el día a día. Recoger las diferentes voces.

Si has obtenido un 1 en la puntuación de este vector te recomendamos esta micro acción:

Microacción: ¿Quiénes somos? CO- 1.

¿ QUIÉNES SOMOS?

Descripción: Dibuja un mapa de actores con las personas que formáis parte del centro educativo.

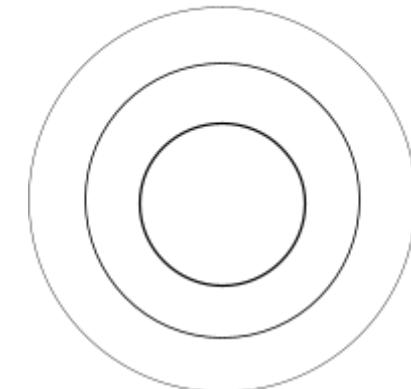
Coloca en el centro al alumnado, ve colocando otros actores alrededor.

Que necesitas para llevarla a cabo:

- Ficha mapa de actores que dibujéis
- Rotuladores

Personas/organizaciones involucradas: otros u otras docentes, compañeras de departamento, tu equipo de dirección, etc.

Qué consigues con la micro-acción: reflexionar sobre las relaciones que se establecen entre las personas que integráis el centro educativo y cómo podrían ser.



Si has obtenido entre un 1 y un 2 en la puntuación de este vector te recomendamos esta micro acción:

Microacción: La sombra. CO-2.

Descripción: Céntrate en las personas que conviven en el centro. Organiza una dinámica para los recreos que potencie el conocimiento de las personas, haciendo énfasis en el desarrollo de la empatía. Pon en marcha dinámicas de conocimiento, juegos de roles u otras dinámicas que permitan conocer a las personas que tenemos cerca desde otra óptica. Conviértete en la sombra de alguien y cuenta cómo es, qué piensa, qué siente, qué le mueve.

Que necesitas para llevarla a cabo:

- Rotuladores o bolígrafos
- Ficha de presentación de otra persona que diseñéis
- Fotocopias de la ficha
- Un espacio de exposición para colocar las fichas una vez rellenadas.

LA SOMBRA	
Nombre:	
Dibujo a la persona que vas a presentar:	

Personas/organizaciones involucradas. Las personas que organizan la dinámica y cualquier persona del centro que participe en la misma

Qué consigues con la micro-acción: cuestionar estereotipos, potenciar el pensamiento crítico, interesarnos más por las otras personas con las que convivimos.

Si has obtenido entre un 2 y un 3 en la puntuación de este vector te recomendamos esta micro acción:

Microacción: La comunidad necesita... CO-3.

Si has obtenido entre un 2 y un 3 en la puntuación de este vector te recomendamos esta micro acción:

Descripción: Investiga sobre las necesidades de las personas que conviven en el centro (reflexionar sobre los cuidados)

LA COMUNIDAD NECESITA...			

Que necesitas para llevarla a cabo:

- Internet
- Editor online de cuestionarios
- Espacio para entrevistas en profundidad
- Ficha de conclusiones de necesidades que diseñéis

Personas/organizaciones involucradas: equipo de trabajo y cualquier persona del centro que participe

Qué consigues con la micro-acción: Conocer las necesidades de las personas que conviven en el centro educativo, ya que van a ser el punto de partida para cualquier proyecto que pongas en marcha (y para la micro acción 5)

Si has obtenido entre un 3 y un 4 en la puntuación de este vector te recomendamos esta micro acción:

Microacción: Animales. CO-4

Descripción: Pídele a las personas que conviven en el centro que respondan a las dos siguientes preguntas: 1. ¿Si el centro educativo fuera un animal, qué animal sería y por qué?. 2. ¿Qué animal nos gustaría que fuese y por qué? Las personas que participan en la dinámica escriben sus respuestas (dibujos y explicaciones) y alguien del equipo las traslada a una infografía, una composición de nombres o algún esquema que transmite como nos vemos y como nos gustaría vernos.

Que necesitas para llevarla a cabo:

- Espacio amplio
- Papel reciclado, papel continuo
- Rotuladores
- Ficha para las respuestas individuales que diseñéis (con espacio para dibujar)

Personas/organizaciones involucradas: El equipo de trabajo y cualquier persona del centro que participe

Qué consigues con la micro-acción: Conocer la visión que las personas que conviven en el centro tienen del mismo y su visión más aspiracional. Crear conciencia de equipo, de comunidad.

ANIMALES	
¿Si el centro educativo fuera un animal, qué animal sería?	¿Qué animal nos gustaría que fuese?
¿Por qué?	¿Por qué?

Si has obtenido entre un 4 y un 5 en la puntuación de este vector te recomendamos esta micro acción:

Microacción: Destino común. CO-5

Descripción: Buscar espacios para trabajar en común. Crear un espacio de diálogo y generación de ideas colectivas.

Que necesitas para llevarla a cabo:

- Espacio amplio
- Notas adhesivas
- Rotuladores
- Ficha de recogida de conclusiones que diseñéis

Personas/organizaciones involucradas. El equipo de trabajo y cualquier persona del centro que participe

Qué consigues con la micro-acción: Seleccionar retos o ideas por las que empezar a trabajar colectivamente.



VECTOR DIGITALIZAR-TEC

Garantizar que la tecnología esté al servicio de las personas, que su uso responda a las necesidades de toda la comunidad educativa, que ayuda a que estemos más conectados.

Si has obtenido un 1 en la puntuación de este vector te recomendamos esta micro acción:

Microacción: Web inclusiva. TEC- 1.

Descripción:Repiensa tu web o realiza una web en la que se pueda conectar con las personas del centro educativo. Pone el foco en hacerla inclusiva (culturas, género, diversidad funcional, etc.)

Que necesitas para llevarla a cabo:

- Plataforma web
- papel y rotulador

Personas/organizaciones involucradas: persona encargada de la web o la comunicación del centro, docentes, equipo de dirección, etc.

Qué consigues con la micro-acción: mejorar la comunicación hacia el interior y hacia el exterior contando con la tecnología disponible.

Microacción: Tecnología en abierto. TEC- 2.

Descripción: Revisa los programas informáticos que utilizas, haz una lista de otros que podrías utilizar de forma gratuita o que estén desarrollados con software libre. Da a conocer el software libre y la cultura y la ética de lo abierto a toda la Comunidad Educativa.

Que necesitas para llevarla a cabo:

- Editor de texto

- Ordenador con conexión a internet

Personas/organizaciones involucradas: persona encargada de tecnología, comunicación, equipo encargado de plan digital de centro, docentes, equipo de dirección, etc.

Qué consigues con la micro-acción: transmitir la cultura de lo abierto y facilitar su utilización por toda la comunidad educativa.

Microacción: Tecnología versus personas. TEC- 3.

Descripción: Reflexionar sobre cómo utilizar la tecnología en el centro educativo y para comunicaros con agentes externos. ¿Qué áreas de mejora encontráis?, ¿Cómo podéis mejorar? Plantear líneas de mejora.

Que necesitas para llevarla a cabo:

- Espacio de reunión
- Escala de tiempos y objetivos
- Papel, rotuladores, notas adhesivas (opcional)
- Ficha "Tecnología versus personas"

TECNOLOGÍA VERSUS PERSONAS			
DATOS O HECHOS	DATOS O HECHOS	ÁREAS DE MEJORA	PROPYESTAS

Personas/organizaciones involucradas: persona encargada de tecnología, comunicación, equipo encargado de plan digital de centro, docentes, equipo de dirección, etc.

Qué consigues con la micro-acción: transmitir la cultura de lo abierto y facilitar su utilización por toda la comunidad educativa.

Microacción: Cambio de roles. TEC- 4.

Descripción: Organizar un taller de digitalización para familias y docentes que puede ser impartido por el propio alumnado. Opcionalmente se pueden preparar píldoras sobre herramientas, usos y funcionalidades, mediante la realización de videos.

Que necesitas para llevarla a cabo:

- Espacio para el curso
- Ordenador para cada pareja de alumnos/as

- Propuesta de formación: objetivos, contenidos, actividades, resultados, evaluación.

Personas/organizaciones involucradas: equipo encargado de plan digital de centro, docentes y alumnado de tecnología y TICS, equipo de dirección, familias, etc.

Qué consigues con la micro-acción: que quien quiera mejore sus conocimientos de informática, digitalización, plataformas y aplicaciones útiles, etc., contando con la ayuda del alumnado.

Microacción: Datos. ¿Para qué? TEC- 5.

Descripción: Reflexionar sobre la gestión de los datos en el centro educativo y su explotación. ¿Qué datos necesitamos?, ¿Para qué? A partir de la reflexión plantear un proyecto para mejorar vuestra base de datos, visualizar los datos que ya tenéis o abrir vuestros datos, en su caso.

Que necesitas para llevarla a cabo:

- Espacio de reunión
- Base de datos
- Ficha Datos. ¿Para qué?

Personas/organizaciones involucradas: equipo encargado de plan digital de centro, docentes y alumnado de tecnología y TICS, equipo de dirección, familias, etc.

Qué consigues con la micro-acción: analizar la situación respecto a los datos que tenemos o necesitamos, planificar un proyecto o acción.

DATOS. ¿PARA QUÉ?			
PARA QUÉ NECESITAMOS DATOS	LOS DATOS QUE TENEMOS	LOS DATOS QUE NECESITAMOS	PROPYESTAS

PROYECTOS

Seleccionad de entre estos proyectos aquellos que consideráis viable realizar. Busca los que corresponden a la puntuación obtenida en el autodiagnóstico en cada vector. Idear vuestros propios proyectos o adaptar los que os proponemos a vuestro contexto y necesidades particulares.

Recordad escribir en la TABLA RESUMEN ELECCIÓN ACCIÓN del ITINERARIO 1, en la TABLA DE PLAN DE ACCIÓN del ITINERARIO 2 o en el PLAN DE ACCIÓN PERSONALIZADO del ITINERARIO 3 que hayáis definido con toda la comunidad educativa (si os parece que se ajusta a vuestras necesidades) la referencia del proyecto o proyectos que hayáis decidido realizar.

VECTOR ABRIR-OPEN

Construir la relación del centro con el barrio, pueblo o ciudad. Además de la comunidad educativa hay otros agentes con los que podemos establecer relaciones para aprender. El centro es intercultural, global, interconectado y sostenible.

Si has obtenido entre un 1 y un 3 en la puntuación de este vector te recomendamos que realices este proyecto:

Proyecto: Paseo sonoro. OPEN-A

Descripción. Este proyecto pretende poner en valor la importancia del paisaje acústico en el mundo que nos rodea. Sirve para conocer y reflexionar sobre el entorno que nos rodea a través del sonido. A través de él se pretende conocer las diferentes culturas de la Comunidad Educativa, los espacios naturales que tenemos cerca y los espacios transformados por las personas. Para ello salimos a la calle y escuchamos las voces de las personas que por ella pasan, los diferentes idiomas o acentos que utilizan, el sonido de los animales, de los ríos, de los árboles y los sonidos no naturales, el tráfico, las máquinas. Después, dibujamos un paisaje sonoro de nuestro entorno. Por último, hacemos una reflexión sobre la convivencia y los cuidados y lanzamos propuestas de mejora. Es una dinámica inclusiva y reflexiva

Que necesitas para llevarla a cabo

- Salir a la calle
- Silencio y escucha atenta. *Mini guía* (*Guarda silencio. Escucha... Presta atención a cada uno de los sonidos que te rodean. Cuando lleves un minuto en silencio empezarás a escuchar infinidad de matices sonoros. El oído humano junto con el cerebro se adapta al nivel de ruido ambiente que tengas*)
- Lápiz y cuadernos de notas
- Rollo de papel continuo
- Pinturas (rotuladores o ceras para dibujar con facilidad)
- ficha de análisis
- Ficha de propuestas de mejora
- Sala o espacio de exposición

Personas/organizaciones involucradas: Alumnado, profesorado y equipo directivo. Invitación a las familias, personas del barrio, pueblo, ayuntamiento.

Pasos o fases para realizarla:

- 1- En el centro educativo se organiza esta actividad como extraescolar/complementaria (permisos de salida, profesorado acompañante,...) También hay que establecer el recorrido que se va a realizar.
- 2- Para la salida el alumnado necesitará un cuaderno y un lápiz y haber trabajado con anterioridad en clase el silencio y la escucha atenta (*Mini guía*)
- 3-Hacer un dibujo con los elementos que hemos escuchado a lo largo del paseo se pueden utilizar elementos propios del cómic como los bocadillos , onomatopeyas, frases, sonidos descritos (sonido de maquinaria, viento entre las hojas...)
- 4- Hacer propuestas de mejora

Sugerencias o tips: <https://paseosonoro.orsieg.es/> es espacio tridimensional en Realidad Virtual consistente en un recorrido inmersivo por el ambiente sonoro de retazos de ciudad

Qué consigues con el proyecto: Desarrollar una educación hacia una cultura de la escucha. Hacer un análisis del contexto y tomar decisiones. Relacionarnos con nuestro contexto y mejorar esas relaciones. Cuestionar nuestra forma de vivir, habitar y transformar. Mejorar nuestra apreciación de los paisajes sonoros naturales y humanos y abrirnos a lo que nos rodea y a lo que pertenecemos.

Si has obtenido entre un 4 y un 5 en la puntuación de este vector te recomendamos que realices este proyecto:

Proyecto: Estamos conectados. OPEN-B

Descripción: Desarrollar un proyecto internacional que desarrolle la conciencia de interdependencia. Cómo nos beneficiamos o no todas las personas, cómo colaboramos, cómo nos complementamos y cómo nos necesitamos, cómo los actos de unas personas pueden repercutir en otro lado del mundo . Nos permite aprender a relacionarnos con otras personas de otras culturas, con otros modos de ser y trabajar y de entender el mundo.

Que necesitas para llevarla a cabo

- Ordenadores conectados a internet
- Solicitar un programa de Etwinning, Erasmus, de intercambio, hermanamiento,...con una localidad de otro país.
- Seleccionar un tema curricular, los temas de historia, geografía, biología y geología, música, plástica,...
- Crear los materiales sobre los que van a trabajar

Personas/organizaciones involucradas. Profesorado y alumnado que realice en proyecto

Pasos o fases para realizarla:

- 1- Establece contacto con alumnado de otro país.
- 2- Buscar un tema en el que se identifique la interdependencia relacionada con una o varias asignaturas
- 3- Analizar causas, consecuencias, beneficios, pérdidas,...
- 4- Buscar soluciones para crear una buena interdependencia

Qué consigues con el proyecto: Descubrir que todas las personas y que los países están interconectados, lo que ocurre en un sitio puede repercutir en otro, que todas las personas somos igual de importantes vivamos donde vivamos. Pero para que exista una buena interdependencia todas las partes involucradas deben aportar y recibir algún beneficio de manera equitativa. ¿Cómo podemos lograrlo?

Herramientas adjuntas o enlaces: [eTwinning](#), [Erasmus+](#)

VECTOR MEZCLAR-TRANS

Aprovechar y potenciar la riqueza de la diversidad. Las diferentes miradas que se reúnen en el centro educativo y su entorno nos nutren. Mezclamos personas, disciplinas, áreas, proyectos, espacios...

Si has obtenido entre un 1 y un 3 en la puntuación de este vector te recomendamos que realices este proyecto:

Proyecto: STEAM. TRANS A

Descripción: Un proyecto STEAM tiene un enfoque interdisciplinario, que sirve para desarrollar los procesos de enseñanza y aprendizaje a través de la ciencia, la tecnología y la creatividad (creatividad entendida como ideas nuevas que dan solución a problemas o como maneras novedosas de comunicar). Las áreas académicas tradicionales, como son la ciencia, la tecnología, la ingeniería, las artes y las matemáticas se estructuran e integran en un mismo currículum. Los proyectos STEAM quieren capacitar y alfabetizar en STEAM a toda la ciudadanía para empoderar en la construcción de un mundo más sostenible, equitativo e inclusivo.

Que necesitas para llevarla a cabo

- Herramientas de diseño de proyectos STEAM
- Material necesario para desarrollar las actividades que en él se diseñen

Personas/organizaciones involucradas: profesorado interesado en hacer un proyecto STEAM. Alumnado que participe activamente. Asesoramiento externo si fuera necesario.

Pasos o fases para realizarla:

- 1- Análisis de la realidad ¿Para quién y para qué queremos hacer un proyecto STEAM?
- 2- Definir ¿Cómo podemos conseguirlo?
- 3- Establecer ¿Cómo lo desarrollaremos?
- 4- Organización del proyecto
- 5- Llevarlo a la práctica

6- Valorar el proyecto

Sugerencias o tips: en la web [STEAMLab Aragón](#) Canal de [youtube del STEAM Lab Aragón](#)

Qué consigues con el proyecto: Trabajar en equipo ,abordar el aprendizaje de forma unificada y poner de manifiesto que existe una relación directa entre disciplinas. Enfrentar al alumnado a retos, situaciones, problemas que necesitan ser resueltos movilizando los conocimientos que han adquirido desde las diferentes áreas que participan del proyecto.

Herramientas adjuntas o enlaces: En [Diseño de proyectos STEAM-STEAM Lab Aragón](#) podéis ver las herramientas que se utilizan para diseñar proyecto/actividades STEAM/DT.

Si has obtenido entre un 4 y un 5 en la puntuación de este vector te recomendamos que realices este proyecto:

Proyecto: Las soft skills nos unen. TRANS-B

Trabajando las soft skills mediante un proyecto transversal (todas las disciplinas, todas las miradas)

Descripción. Proyecto de centro en relación con las soft skills. Cada trimestre se trabajan varias soft skills en las diferentes asignaturas: en los proyectos que estemos abordando o en relación al contenido que estemos trabajando. Se abordan proyectos basados en retos que pueden involucrar a varias asignaturas o disciplinas a la vez.

Que necesitas para llevarla a cabo:

- Material de apoyo para la definición de los retos.
- Reuniones de diseño y planificación conjuntas para definir las soft skills a trabajar (pueden basarse en las competencias específicas o en otras soft skills propuestas desde la universidad, el gobierno o el Foro Económico Mundial)
- Recursos compartidos de las asignaturas implicadas.
- Responsabilidad conjunta de los docentes implicados.
- Reuniones con colaboradoras externas.
- Un esquema compartido de las soft skills a trabajar en forma de esquema o infografía

Personas/organizaciones involucradas: docentes, discentes y jefatura de estudios y AMPA. Actores externos: Universidad, especialistas en soft skills.

Pasos o fases para realizarla:

1. Seleccionar asignaturas y el profesorado que quiera involucrarse en el proyecto.

2. Seleccionar grupos de alumnado con el que se va a realizar el proyecto
3. Diseñar los retos y las actividades o proyecto a trabajar y planificar las sesiones en las que se va a realizar ([Diseño de proyectos STEAM-STEAM Lab Aragón](#))
4. Establecer o adecuar el horario (si se realizan retos conjuntos entre varias asignaturas o disciplinas)
5. Organizar las aulas con un espacio específico para identificar o reconocer las soft skills durante los proyectos
6. Realizar las sesiones de resolución de retos
7. Evaluar los resultados

Sugerencias o tips: <https://modelohip.net/hiper-equipos/>

Qué consigues con el proyecto: unir a todas las asignaturas alrededor de un tema común, reflexionar sobre la importancia de las habilidades blandas y sobre la necesidad del trabajo colaborativo de personas de diferentes perfiles, habilidades y especialidades para resolver los retos propuestos. Involucrar a otros actores en la reflexión.

Herramientas adjuntas o enlaces: [unir.net soft-skills](http://unir.net/soft-skills)

Duración: Proponemos que sea un proyecto de un curso, pero apostamos porque pueda mantenerse como proyecto de centro sobre el que pivotar la hibridación en acción y los proyectos horizontales que se lancen anualmente.

VECTOR AGILIZAR-FAST

Agilizar procesos, hacer que las relaciones entre las personas que forman la comunidad educativa y las que se establecen con otras organizaciones sean estrechas, fluidas y productivas.

Si has obtenido entre un 1 y un 3 en la puntuación de este vector te recomendamos que realices este proyecto:

Proyecto: Nuevos modelos de reuniones con familias. FAST-A

Descripción. Re-diseño de las reuniones con familias que realizan los tutores, las tutoras o coordinación académica una vez por trimestre o al menos a principio y final de curso. El objetivo es plantear un cambio a nuevos modelos de reunión más productivas, en las que no solo se informe, sino que se participe, se experimente (por ejemplo, con las metodologías que están aplicando en el aula); todo ello teniendo en cuenta el tiempo disponible, los horarios, y necesidades de las familias y docentes.

Que necesitas para llevarla a cabo:

- Espacio de trabajo para diseñar la propuesta y prototipar
- Materiales para la participación y experimentación

Personas/organizaciones involucradas: docentes y jefatura de estudios, familias.

Pasos o fases para realizarla:

1. Analizar las reuniones que se han hecho hasta ahora y detectar mejoras u oportunidades. También especificaciones en cuanto a duración y horarios preferentes para docentes y familias.
2. Diseñar una propuesta de reunión (escaleta, dinámicas, presentación visual o material de apoyo, en su caso)
3. Probar la nueva reunión con un grupo de familias.
4. Mejorar la reunión (temporización, dinámica, material)
5. Mostrar a todo el profesorado en un taller participativo
6. Pilotar el modelo de reunión con todas las clases
7. Evaluar los resultados

Sugerencias o tips: este proceso puede realizarse también con las reuniones de tutoría individuales con familias, con las reuniones de tutoría con el alumnado, etc.

Qué consigues con el proyecto: aumentar el interés por las reuniones con familias, su productividad. Fortalecer lazos entre las familias y entre las familias y los docentes. Involucrar a las familias en las dinámicas del aula.

Duración: Diseño del modelo de reunión: dos meses. Puesta en marcha: primer trimestre.

Si has obtenido entre un 4 y un 5 en la puntuación de este vector te recomendamos que realices este proyecto:

Proyecto: Transformación de espacios para la convivencia. FAST-B

Descripción: Seleccionad cualquier espacio de interrelación de personas dentro del centro educativo (conserjería, cafetería, aula, taller, biblioteca, recreo...) ¿Cómo podríamos mejorarlo para que las relaciones que se establecen sean más productivas, para que los procesos que se llevan a cabo sean más fluidos?

Que necesitas para llevarla a cabo:

- Espacio a mejorar
- Material para hacer pruebas: cajas de cartón, cinta de embalar, rotuladores...
- Un planning para hacer la mejora en 2-3 semanas.

Personas/organizaciones involucradas: docentes, jefatura de estudios, personal no docente, alumnado.

Pasos o fases para realizarla:

1. Analizar varios espacios y elegid aquel cuya mejora podría tener más impacto para el centro (utilizad una matriz impacto-esfuerzo si lo consideráis útil para la toma de decisión)
2. Hablad con las personas que utilizan el espacio y con las que pueden tomar la decisión de cambiarlo o mejorarlo. Observar a las personas utilizándolo.
3. Definir las especificaciones, restricciones y todo aquello que os ayude a definir el problema a solucionar y las posibilidades en cuanto a recursos.
4. Listar aquellas áreas de mejora que detectéis tras la observación y las entrevistas en profundidad.
5. Plantead ideas de mejora
6. Probadlas con los cartones u otro material efímero. Moved los muebles o aquellos elementos que consideréis.
7. Haced fotos o videos de su utilización con los cambios que habéis realizado.
8. Preparad una presentación para plantear la implementación de las mejoras a quien corresponda.

Sugerencias o tips: este proceso puede realizarse con cualquier espacio. Puede ser un proyecto para realizar en el aula en el tiempo asignado a tutoría.

Qué consigues con el proyecto: concienciar de la influencia del entorno en la agilidad y la productividad relacional.

Duración: De 2 a 3 semanas.

VECTOR EXPERIMENTAR-PROTO

Trabajar con modelos nos permite probar las ideas, proyectos o actividades incorporando todas las voces. Experimentamos en el aula y fuera de ella.

NOTA: AGILIZAR (FAST) y PROBAR (PROTO) son vectores que están especialmente vinculados ya que los cambios que se generan en las actuaciones FAST necesitan ser puestas en marcha sin estar totalmente definidas mediante prototipos. Por su parte, los prototipos que se generan necesitan ser probados de manera ágil para recoger resultados e iterar. Por lo tanto, cada propuesta FAST es susceptible de ser PROTO.

Si has obtenido entre un 1 y un 3 en la puntuación de este vector te recomendamos que realices este proyecto:

Proyecto: PROBAMOS Y PROBAMOS. PROTO-A

Descripción. Introducir la fase de prototipado y testeo en los proyectos que realicemos en el centro educativo, tanto en el aula (reto, ABS, metodologías activas) como fuera de ella (participación, convivencia); mediante herramientas de apoyo y material (papel, cartón, plastilina, piezas de construcción) antes de la idea final.

Que necesitas para llevarla a cabo:

- Herramientas de apoyo
- Materiales para prototipar

Personas/organizaciones involucradas: docentes, jefatura de estudios, familias, AMPA, alumnado, equipo de convivencia.

Pasos o fases para realizarla:

1. Analizar las metodologías que utilizamos en el aula
2. Investigar sobre la fase de prototipado y testeo y sobre las diferentes herramientas para ello.
3. Diseñar una propuesta de herramientas de apoyo para introducir el prototipado y el testeo en las metodologías que ya aplicamos.
4. Capacitar al profesorado para la realización de prototipos, así como a las personas que estén interesadas mediante talleres experienciales.
5. Realizar material de apoyo (videotutoriales, infografías) para que se prototipe y testee.
6. Establecer un espacio específico en las aulas (balda de estantería, mesa con material, etc.)
7. Diseñar una infografía de la metodología completa propuesta (sintética y fácil de entender) e imprimir carteles con la infografía para las aulas.

8. Probar la nueva metodología en un proyecto en el aula y un proyecto fuera del aula

9. Evaluar los resultados

Sugerencias o tips: coloque imágenes de ejemplos de utilización de prototipos en carteles en el aula para que las personas se familiaricen con su uso (de aplicaciones móviles, de espacios, de productos, de procesos)

Qué consigues con el proyecto: introducir el prototipado como un paso más de las metodologías activas en el aula y como una fase imprescindible en los proyectos que hacemos como centro.

Herramientas adjuntas o enlaces: [tipos de prototipos catedu](#). Curso Aularagón CATEDU: Design Thinking en Educación.

Duración: Un curso para diseñar, probar y mejorar.

Si has obtenido entre un 4 y un 5 en la puntuación de este vector te recomendamos que realices este proyecto:

Proyecto: El arenero. PROTO-B

Descripción: Habilitar un espacio dentro de la sala de profesorado para favorecer la implementación de ideas que surjan durante el curso y poder probar, testar y volver a probar antes de llevarlas al aula. En un primer momento se puede crear un equipo de innovación basados en DT (si existe el problema de la falta de tiempo para solucionarlo se puede crear un grupo de trabajo a través del Plan de formación), posteriormente el proyecto puede crecer y convertirse en un proyecto intercentros donde se comparta información.

Que necesitas para llevarla a cabo:

- Espacio dentro de la sala de profesores
- Herramientas de prototipado

Personas/organizaciones involucradas: Equipo directivo y profesorado. Asesoramiento externo si se necesita

Pasos o fases para realizarla:

1- Diseñar el espacio que se necesita para prototipar.

2- Modificar el espacio según el diseño

3- Comprar el material necesario para el prototipado

Qué consigues con el proyecto : Habilitar un espacio dentro del centro educativo para favorecer el prototipado de ideas que luego se va a llevar al aula con la finalidad de establecer procesos de transformación basados en procesos especulativos (¿qué pasaría si...?). Trabajo en equipo, reflexionar sobre las nuevas propuestas, identificar problemas y dar soluciones

Herramientas adjuntas o enlaces: [Herramientas Fase 4: Prototipar y Testar](#) a formación online de Design Thinking en educación fase de prototipado y testeo. En ella aparecen herramientas que se pueden utilizar para prototipar.

VECTOR COLABORAR-CO

Potenciar la participación y la colaboración. Organizar el centro educativo para que se puedan integrar procesos y dinámicas colaborativas en el día a día. Recoger las diferentes voces.

Si has obtenido entre un 0 y un 3 en la puntuación de este vector te recomendamos que realices este proyecto:

Proyecto Co docencia- CO-A (fórmula organizativa)

Descripción. La docencia compartida consiste en el trabajo de colaboración deliberado entre dos o más docentes en un aula. La colaboración se extiende a lo largo de todo el proceso de diseño y planificación, ejecución, reflexión y evaluación.

Que necesitas para llevarla a cabo:

- Espacio de trabajo único, ya sea una clase con dos docentes en ese caso se necesita más tiempo en el horario docente) o el alumnado de dos clases juntas con el profesorado que le toca clase en ese momento (para ellos es necesario ajustar los horarios del profesorado participante)
- Contenidos y objetivos compartidos. Reuniones de diseño y planificación conjuntas, buscar temas que puedan ser trabajados desde varias asignaturas.
- Recursos compartidos de las asignaturas implicadas.
- Responsabilidad conjunta de los docentes implicados.

Personas/organizaciones involucradas: docentes y jefatura de estudios.

Pasos o fases para realizarla:

1. Seleccionar profesorado que quiera hacer codocencia
2. Seleccionar grupos de alumnado con el que se va a realizar codocencia
3. Diseñar las actividades o proyecto a trabajar y planificar las sesiones en las que se va a realizar
4. Establecer o adecuar el horario
5. Organizar el aula

6. Realizar las sesiones de codocencia
7. Evaluar los resultados

Qué consigues con el proyecto: entrenar el trabajo colaborativo entre docentes, llevar actividades o proyectos horizontales o proyectos STEAM al aula que proponen dinámicas de trabajo cooperativo por parte de los discentes. La mejora de la atención a la diversidad del alumnado.

Herramientas adjuntas o enlaces: [la codocencia ha llegado para quedarse y cooperar](#)

Duración: Para empezar puede experimentarse con un proyecto de dos semanas a un trimestre de duración.

Si has obtenido entre un 3 y un 5 en la puntuación de este vector te recomendamos que realices este proyecto:

Proyecto PEC participativo- CO-B

Descripción. Vemos el centro escolar como un equipo: las personas que forman el equipo directivo, el profesorado, el alumnado y el personal no docente convivimos en un mismo espacio e influimos unos en otros. Además, las familias, agentes del barrio o pueblo, otros centros educativos o incluso el ayuntamiento también forman parte de nuestra comunidad educativa. Entre todos y todas y con el liderazgo del equipo directivo nos embarcamos en hacer una reflexión sobre nuestros valores, sobre lo que queremos ser: vamos a definir un PEC (Proyecto Educativo de Centro) participado.

Este proyecto es la oportunidad de conocer las necesidades de las personas que participamos, como son nuestras relaciones, qué debilidades y fortalezas encontramos como centro y que nos define y distingue de otros centros: nuestra identidad. Mediante procesos participativos con docentes, personal no docente, discentes, familias y otros actores vamos caracterizando el centro para recoger información que nos permita definir nuestros valores, principios y características principales. Desde aquí vamos construyendo propuestas en relación a la convivencia, la didáctica, la organización...

Finalizamos con todo un plan de acción que nos lleva a hacer cambios, a potenciar áreas o a mejorar otras. Entre todos y todas construimos las bases para la redacción de nuestro PEC, que será expuesto, trasladado a la web y revisado mediante procesos participativos que nos permitirán ajustar, evolucionar y aprender.

Que necesitas para llevarla a cabo:

- Un aula o espacio común de referencia para las dinámicas participativas.
- Un equipo docente que lidere y facilite el proceso.
- La involucración de toda la comunidad educativa, especialmente docentes, docentes y familias.
- Si el equipo docente tiene especialistas en procesos participativos, metodologías ágiles y design thinking, esas personas liderarán el proceso, tiempos y dinámicas. Si no hubiera personas especialistas se podría contar con ayuda de especialistas externos.

Personas/organizaciones involucradas: toda la comunidad educativa, especialmente el equipo docente.

Pasos o fases para realizarla:

- Seleccionar el equipo motor para llevar a cabo el proyecto con o sin ayuda de especialistas externos.
- Definir el proceso: fases, hitos, responsabilidades
- Definir los talleres, dinámicas y material de apoyo
- Comunicar a toda la comunidad educativa el comienzo del proceso participativo. Invitar a los diferentes actores a las dinámicas o talleres diseñadas para la participación
- Analizar y sintetizar la información obtenida
- Comunicar resultados para su validación
- Redactar el documento
- Llevar a cabo actividades o proyectos para impulsar las ideas o sugerencias que se hayan aprobado.

Sugerencias o tips: (proyecto de Avempace)

Qué consigues con el proyecto: que la comunidad educativa participe e influya en las decisiones del centro educativo, en la definición de sus estrategias y proyectos. Cohesión, visibilizar el punto de vista diverso sobre los retos del centro educativo. Un documento que parte del consenso, de una estrategia conjunta.

Herramientas adjuntas o enlaces: (...)

Duración: De 3 a 6 meses.

PACK DE HERRAMIENTAS para plan de acción personalizado

Este plan de herramientas se utiliza únicamente si seleccionáis el itinerario 3.

Si queréis analizar vuestro centro desde la óptica del Modelo HIP de forma participativa, contando con toda la comunidad educativa, te proponemos que utilices el pack de herramientas autoexplicativas, cuyo uso te llevará a un plan de acción en el que abordar el cambio sistémico de tu centro.

Las herramientas HIP Educación para llevar los resultados del autodiagnóstico a un plan de acción han sido creadas a raíz del proyecto piloto realizado con el [CEIP Ramón y Cajal de Alpartir](#).

El objetivo de estas herramientas es que os sirvan de guía para pasar del diagnóstico a un plan de acción de 2 a 4 cursos, en el que plantear retos, ideas y acciones concretas a implementar.

[En este enlace a las dos herramientas autoexplicativas:](#)

- **Herramienta a vista de pájaro:** la visualización de necesidades y oportunidades alrededor de los 6 vectores.
- **Herramientas los 6 pasos:** guía para el proceso desde el análisis hasta el plan de acción para cada vector a trabajar.

¿Cómo se utilizan las herramientas?

- En equipo
- Sobre una superficie grande, preferiblemente una pizarra, un corcho o una pared.

¿Qué necesitamos para utilizarlas?

- La información del autodiagnóstico de nuestro centro
- Imprimir las fichas en A3
- Notas adhesivas pequeñas. (76 mm x 127 mm)
- Rotuladores

HERRAMIENTA A VISTA DE PÁJARO

(El DAFO del modelo HIP)

Duración dinámica: dos sesiones de una hora.

¿Qué conseguís utilizándola?

- Visualizar el resultado del autodiagnóstico y recoger necesidades, ideas y posibles prototipos para evolucionar cada vector.
- Obtener una visión general de lo que podrías desarrollar respecto a los **seis vectores** una vez has obtenido las recomendaciones del autodiagnóstico.
- Sirve de soporte para poder esbozar las primeras ideas.
- Es la base de un primer plan de acción.

¿Cómo es en detalle?

- Para cada vector observamos dos espacios cuadrados:
 - El primero (blanco) es un espacio para integrar información sobre las **necesidades** que encontramos desde el vector (primera columna) y desde las personas (segunda columna) de nuestro ecosistema.
 - El segundo (de color) es para escribir los **objetivos** que nos planteamos al reflexionar sobre las necesidades y las primeras **ideas**.
- En la zona central se genera un espacio compuesto por cuatro rectángulos blancos donde podemos ordenar lo que tendríamos que **probar** (prototipos) para poder desarrollar las ideas. Ordenamos los prototipos que podríamos hacer en el corto y el medio plazo. Esa zona central se ve completada por dos rectángulos blancos pequeños en los que escribir cuáles serían las **alianzas** que necesitaríamos para poner las ideas o sus prototipos en marcha.



HERRAMIENTA LOS 6 PASOS

Duración dinámica: seis sesiones de una hora.

En equipo, contando con el claustro y con el consejo escolar, analizamos el vector o vectores que queremos trabajar para generar ideas de mejora, basadas en las necesidades de la comunidad educativa, probarlas y planificar su implementación.

¿Qué conseguís utilizándolas?

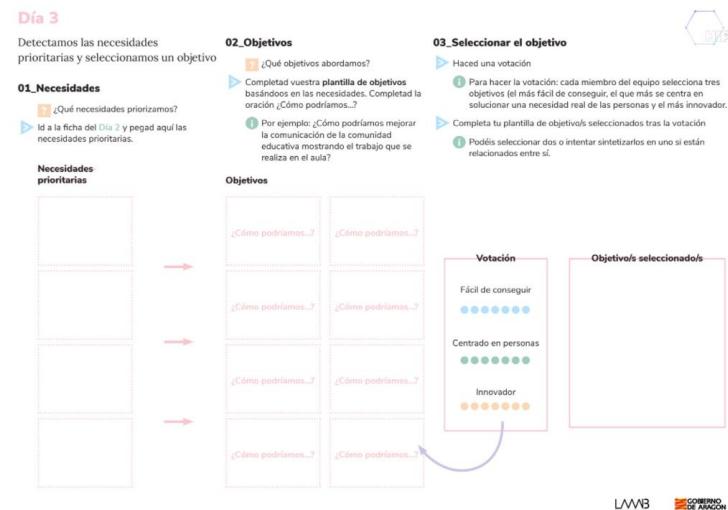
- Una reflexión de toda la comunidad educativa
- Ideas y planificación por consenso
- Un plan de acción a 4 cursos

¿Qué hacéis con cada herramienta?

- Herramienta 1: Creamos nuestro equipo de trabajo, evaluamos nuestra escuela y analizamos los resultados.
- Herramienta 2: Definimos las relaciones de los actores y las necesidades de nuestra escuela.
- Herramienta 3: Detectamos las necesidades prioritarias y seleccionamos un objetivo.
- Herramienta 4: Generamos ideas que respondan al objetivo, seleccionamos y ordenamos.
- Herramienta 5: Definimos las acciones necesarias para llevar a cabo las ideas y medimos su impacto a priori.
- Herramienta 6: Diseñamos el plan de mejora para llevar las ideas a la acción y reflexionamos sobre cómo puede evolucionar nuestro ecosistema con ello.

Otras cuestiones a tener en cuenta:

- Las herramientas tienen unos iconos que hacen referencia a las diferentes acciones que realizaremos para completarlas.



4 COMPARTIR

Ya hemos tenido una primera experiencia de uso del cuadernillo, hemos elegido un itinerario y hemos accionado, por medio de micro acciones o proyectos, o mediante un proceso guiado, cambios que han repercutido en nuestro centro.

Si contamos nuestra experiencia podemos colaborar a que otros centros:

- Utilicen las herramientas
- Mejoren su contexto
- Puedan cambiar aquello que no funciona
- Consigan ser una organización más abierta y distribuida
- Consigan dar pasos hacia un cambio sistémico...

Os animamos a:

- Contar vuestra experiencia en redes utilizando el hashtag
#ESCUELASHEXAGONALES
- Contad vuestro proyecto, podéis hacerlo subiendo una crónica al apartado de proyectos de la página web.
- Si queréis formar parte de **FellowHIP Escuelas**, escribenos a
escuelashexagonales@gmail.com y hablamos.

PROYECTOS ESCUELAS HEXAGONALES

TÍTULO:	
FOTO	
CUÉNTANOS TU EXPERIENCIA	

5 EVALUAR

EVALUACIÓN DEL ITINERARIO

Qué impacto ha tenido la acción

Si queréis saber en qué habéis mejorado después de seguir cualquiera de los tres itinerarios:

1. Realizad el micro cuestionario de seis preguntas que encontraréis a continuación.
2. Integrad los resultados obtenidos respecto a los vectores que hayáis potenciado en el itinerario seleccionado y observad vuestro progreso.

AUTODIAGNÓSTICO (De qué partimos)

Cómo hemos evolucionado con base al autodiagnóstico previo

3. Otra opción es revisar el autodiagnóstico inicial y volver a evaluar los vectores potenciados en el itinerario. Podremos observar en qué medida hemos mejorado la puntuación.

TABLA DE RESULTADOS DE AUTODIAGNÓSTICO

VECTOR	ABRIR	MEZCLAR	AGILIZAR	EXPERIMENTAR	COLABORAR	DIGITALIZAR
pregunta						

MICRO CUESTIONARIO DE IMPACTO

¿En qué grado estás de acuerdo con las siguientes afirmaciones?

Responde a la pregunta relativa al vector o vectores que hayas trabajado en el itinerario que hayas seleccionado.



ABRIR

Con la realización de este itinerario somos más conscientes de las posibles relaciones o alianzas con agentes externos y su importancia para el centro. A raíz del trabajo realizado hemos contactado con actores externos (personas u organizaciones) con los que no nos relacionamos, hemos fortalecido lazos o alianzas o incluso hemos desarrollado proyectos o estrategias conjuntas.

1/Nada de Acuerdo 2/Poco de Acuerdo 3/Algo de acuerdo 4/Bastante de Acuerdo 5/ Muy de acuerdo



MEZCLAR

Con la realización de este itinerario somos más conscientes de la importancia para el centro de hibridar, de mezclar saberes, disciplinas y puntos de vista. A raíz del trabajo realizado hemos potenciado la mezcla para construir, para aprender, para conocernos mejor o para construir conocimiento dentro y fuera del aula.

1/Nada de Acuerdo 2/Poco de Acuerdo 3/Algo de acuerdo 4/Bastante de Acuerdo 5/ Muy de acuerdo



AGILIZAR

Con la realización de este itinerario somos más conscientes de la importancia de agilizar los procesos, de tener relaciones y conversaciones más productivas. A raíz del trabajo realizado hemos repensado nuestra manera de hacer, hemos analizado nuestros procesos, organización interna, tiempos y tareas; reduciendo pasos innecesarios para ser más ágiles dentro y fuera del aula.

1/Nada de Acuerdo 2/Poco de Acuerdo 3/Algo de acuerdo 4/Bastante de Acuerdo 5/ Muy de acuerdo



EXPERIMENTAR

Con la realización de este itinerario somos más conscientes de la importancia de probar las ideas antes de lanzarlas. A raíz del trabajo realizado hemos posibilitado espacios o procesos para la experimentación (para docentes, discentes e incluso familias), para generar alternativas de: productos, servicios, material didáctico, soportes de comunicación, etc. Hemos hecho pruebas con modelos o prototipos y hemos aprendido a mejorarlo con las sugerencias de otras personas.

1/Nada de Acuerdo 2/Poco de Acuerdo 3/Algo de acuerdo 4/Bastante de Acuerdo 5/ Muy de acuerdo



COLABORAR

Con la realización de este itinerario somos más conscientes de que somos una comunidad, de que las voces de todas las personas deben integrarse en un proyecto común, de que cuidarnos también es parte de nuestra labor. A raíz del trabajo

realizado hemos escuchado más y mejor a las personas con las que nos relacionamos en el centro (alumnado, profesorado, personal no docente, etc.) Hemos incentivado el trabajo colaborativo fuera y dentro del aula.

1/Nada de Acuerdo 2/Poco de Acuerdo 3/Algo de acuerdo 4/Bastante de Acuerdo 5/ Muy de acuerdo



DIGITALIZAR

Con la realización de este itinerario somos más conscientes de que la tecnología puede ayudarnos a llevar a cabo nuestro propósito de forma más ágil y a extenderlo sin límites. A raíz del trabajo realizado hemos detectado cómo aprovechar los recursos del centro u otros recursos disponibles para incrementar o mejorar la comunicación interna y externa, transmitir nuestras ideas, sugerencias o proyectos al entorno más cercano, pero también a otros aliados u homólogos del centro que están más lejos.

1/Nada de Acuerdo 2/Poco de Acuerdo 3/Algo de acuerdo 4/Bastante de Acuerdo 5/ Muy de acuerdo

SEGUID!

Volved al apartado 3: ELECCIÓN DE ITINERARIO.

Elegid el mismo u otro itinerario para seguir mejorando vuestro centro.

Enlaces para saber más:

Sobre el modelo HIP: <https://modelohip.net/>

Sobre el modelo HIP en educación:

- Página web Escuelas Hexagonales: [https://www.escuelashexagonales.com/](#)
- Curso CATEDU. Aularagón: <https://moodle.catedu.es/course/view.php?id=1177>
- Artículo revista Forum Aragón: <http://feae.eu/revista-forum-aragon-numero-36-junio-2022-monografico/>

Sobre la experiencia de la aplicación del Modelo Hip en el colegio CEIP Ramón y Cajal de Alpartir.

- Enlace a la plataforma colaborativa del proyecto:
https://miro.com/app/board/o9J_ILdpw2s=/?share_link_id=411900293568

¡Gracias!

por ser parte de escuelas hexagonales, por querer ser organizaciones abiertas y distribuidas, por ser escuelas que innovan.

ANEXO 3.

***Tablas de análisis de 18
afirmaciones***

VECTOR: OPEN		
AFIRMACIÓN	ANÁLISIS	ALTERNATIVAS
<p>Nuestro Centro, con carácter general, está abierto a la sociedad (organizaciones sociales, empresas, ciudadanía...) que nos conoce y participa en nuestras actividades y proyectos, no solo como personas usuarias, clientes o espectadoras, sino como productoras y agentes activos. Los estudiantes son protagonistas en la gobernanza de la escuela.</p>	<p>Longitud demasiado larga.</p> <p>Multitemática: mezcla conocer y participar, además de la parte de que los estudiantes son protagonistas.</p>	<p>La sociedad participa como agente activo en nuestro centro.</p> <p>Nuestro centro está abierto a la sociedad.</p>
<p>Las personas del equipo docente del Centro ejercen un liderazgo democrático, se puede acceder fácilmente a ellas. Cuando alguien del equipo tiene iniciativa propia, se estimula y se incentiva esa actitud. Tener ideas está bien valorado en mi centro. Existe la posibilidad de cambiar de puesto de trabajo con cierta facilidad. No hay nadie que pueda decir que está atrapado en su puesto sin poder salir.</p> <p>Nuestro Centro (escuela, instituto...) tiene una web que explica con claridad lo que hacemos, quiénes formamos el equipo (a nivel directivo y nivel técnico) y cómo se puede contactar con nosotros. Tenemos redes sociales activas que escuchan y generan conversaciones en dos direcciones con nuestra comunidad digital. Somos transparentes y trabajamos bajo la lógica del código abierto.</p>	<p>Longitud demasiado larga.</p> <p>Multitemática: liderazgo democrático, actitud proactiva y la facilidad de cambio de puesto.</p> <p>Longitud demasiado larga.</p> <p>Multitemática: se recogen demasiadas funciones específicas de la web, además se suman las redes sociales y la transparencia y código abierto.</p>	<p>Los estudiantes son protagonistas en la gobernanza de la escuela.</p> <p>La web de nuestro centro explica con claridad lo que hacemos</p> <p>La web de nuestro centro explica con claridad quiénes formamos el equipo</p> <p>La web de nuestro centro explica con claridad cómo contactar con nosotros</p> <p>El centro redes sociales activas que generan conversaciones en los dos sentidos</p>

<p>Los espacios de trabajo son, con carácter general abiertos. No predominan los despachos cerrados o aulas con pupitre fijo. Se comparten espacios de living, creatividad, descanso u ocio, donde puedes tener una charla interesante con colegas cualquier día. Existen iniciativas o espacios en los que compartir visiones y contrastar opiniones con otras personas ajenas al Centro.</p>	<p>Longitud demasiado larga. Multitemática: se dan demasiados ejemplos sobre los espacios y se añade la parte de iniciativas.</p>	<p>El centro es transparente y trabaja bajo la lógica del código abierto Participamos en redes o asociaciones donde se comparten experiencias y buenas prácticas con las que aprender los unos de los otros. Acudimos frecuentemente a jornadas y congresos de todo tipo. Se dispone de un sistema de documentación o relatoría para intercambiar y difundir el conocimiento y los contactos clave que hacemos.</p>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Tabla 1. Análisis afirmaciones vector Open

VECTOR: TRANS		
AFIRMACIÓN	ANÁLISIS	ALTERNATIVAS
Nuestro centro funciona con transversalidad, los departamentos no están muy compartmentalizados y no se trabaja en silos. El profesorado y las diferentes áreas cooperan mucho entre sí.	Longitud demasiado larga. Multitemática: se expresa la misma idea de varias maneras.	Los departamentos en nuestro centro no están muy compartmentalizados y no se trabaja en silos. El profesorado y las distintas áreas cooperan mucho entre sí.
Las personas del equipo docente del Centro ejercen un liderazgo democrático, se puede acceder fácilmente a ellas. Cuando alguien del equipo tiene iniciativa propia, se estimula y se incentiva esa actitud. Tener ideas está bien valorado en mi centro. Existe la posibilidad de cambiar de puesto de trabajo con cierta facilidad. No hay nadie que pueda decir que está atrapado en su puesto sin poder salir.	Longitud demasiado larga. Multitemática: liderazgo democrático, actitud proactiva y la facilidad de cambio de puesto.	Las personas del equipo docente del Centro ejercen un liderazgo democrático. Se puede acceder fácilmente a las personas del equipo docente. Cuando alguien del equipo tiene iniciativa propia, se estimula y se incentiva esa actitud. Existe la posibilidad de cambiar de puesto de trabajo con cierta facilidad. Tener ideas está bien valorado en mi centro.
Los espacios de trabajo son, con carácter general abiertos. No predominan los despachos cerrados o aulas con pupitre fijo. Se comparten espacios de living, creatividad, descanso u ocio, donde puedes tener una charla interesante con colegas cualquier día. Existen iniciativas o espacios en los que compartir visiones y contrastar opiniones con otras personas ajenas al Centro.	Longitud demasiado larga. Multitemática: se dan demasiados ejemplos sobre los espacios y se añade la parte de iniciativas.	Los espacios de trabajo son, con carácter general abiertos. No predominan los despachos cerrados o aulas con pupitre fijo. Se comparten espacios de living, creatividad, descanso u ocio, donde puedes tener una charla interesante con colegas cualquier día. Existen iniciativas o espacios en los que compartir visiones y contrastar opiniones con otras personas ajenas al Centro.

Tabla 2. Análisis afirmaciones vector Trans

VECTOR: FAST		
AFIRMACIÓN	ANÁLISIS	ALTERNATIVAS
Nuestro Centro funciona, en general, con agilidad. Combinamos planes estratégicos a largo plazo con proyectos operativos, para poder dar una respuesta rápida a una nueva necesidad o contingencia.	Multitemática: mezcla algo demasiado general con una afirmación más precisa.	En nuestro centro se combinan planes estratégicos a largo plazo con proyectos a corto plazo.
Hemos realizado actividades de aceleración de proyectos: hackatones, sprint books, sprint design, ideatones...	Términos en inglés que se desconocen.	Hemos realizado actividades de aceleración de proyectos: maratones de creatividad, de desarrollo de soluciones... (hackatones, sprint books, sprint design, ideatones)
Nuestro centro tiene un equipo encargado de acelerar proyectos estratégicos: el equipo directivo, el equipo de proyectos de innovación...	Correcta pero se puede reducir a la hora de exemplificar.	Nuestro Centro tiene un equipo encargado de acelerar proyectos estratégicos.

Tabla 3. Análisis afirmaciones vector Fast

VECTOR: PROTO		
AFIRMACIÓN	ANÁLISIS	ALTERNATIVAS
Nuestro centro trabaja habitualmente con modelos (actividades, proyectos...) en prototipo, para identificar sus fortalezas y debilidades antes de lanzar versiones definitivas. Tenemos arraigada la cultura del proyecto piloto. Nos sirve para experimentar sin miedo y, si tenemos éxito, inspirar nuevos programas.	Longitud demasiado larga. Se dan demasiadas explicaciones sobre un mismo tema.	Nuestro centro trabaja habitualmente con modelos (actividades, proyectos...) en prototipo, para identificar sus fortalezas y debilidades antes de lanzar versiones definitivas.
		Tenemos arraigada la cultura del proyecto piloto.
Tenemos un espacio de fabricación o ideación, una sala de creatividad, un espacio maker, un laboratorio o, al menos, un espacio adecuado donde plasmar ideas. Aunque nuestro trabajo es, en ocasiones, muy abstracto, trabajamos con infografías, diagramas u otras herramientas de organización visual para que todo el mundo entienda la visión.	Longitud demasiado larga. Multitemática: mezcla la existencia de un espacio con buscar no presentar la información de manera poco abstracta.	Tenemos un espacio donde fabricar y hacer realidad ideas Trabajamos con infografías, diagramas u otras herramientas de organización visual para que todo el mundo sea capaz de entender la información.
Tenemos diseñadores de servicios (o gráfico, web, producto...) en los equipos. O, al menos, hay miembros del equipo que tienen habilidades de diseño y herramientas mínimas para ello.	Se van sumando atributos y situaciones que pueden ser excluyentes entre ellas	Hay miembros del equipo que tienen habilidades de diseño (servicios, gráfico, web, producto...) y herramientas para ello.

Tabla 4. Análisis afirmaciones vector Proto

VECTOR: CO		
AFIRMACIÓN	ANÁLISIS	ALTERNATIVAS
Tenemos identificados todos los actores que influyen en nuestro Centro (stakeholders) como proveedores, personas usuarias o clientes, agencias colaboradoras... y les integramos en la definición de nuestra visión.	<p>Longitud demasiado larga: exceso de ejemplos.</p> <p>Multitemática: identificar e integrar.</p> <p>Término en inglés que requiere explicación.</p>	<p>Tenemos identificados todos los actores que influyen en nuestro Centro (stakeholders) como proveedores, personas usuarias o clientes, agencias colaboradoras...</p> <p>Integramos a todos los stakeholders en la definición de nuestra visión.</p>
Practicamos, en general, la inteligencia colectiva, tanto hacia dentro como hacia afuera del Centro. Hasta el punto de que la organización genera más valor que la suma de sus partes.	<p>Multitemática: inteligencia colectiva en dos sentidos y el valor de la organización.</p>	<p>Practicamos la inteligencia colectiva con los stakeholders que trabajan dentro del centro.</p> <p>Practicamos la inteligencia colectiva con los stakeholders que trabajan fuera del centro.</p> <p>La organización genera más riqueza que la suma de sus partes.</p>
Como la mayoría del equipo participa de los procesos de ideación, todos comparten la visión del Centro, lo sienten como suyo. Los cambios en nuestro Centro son, con carácter general impulsados con una perspectiva bottom up (de abajo a arriba) y no al contrario (top down)	<p>Longitud demasiado larga.</p> <p>Multitemática: mezcla la visión del centro con la dirección de los cambios.</p> <p>Términos en inglés incluidos cuando se puede explicar en español.</p>	<p>La mayoría del equipo participa en los procesos de ideación.</p> <p>Todos comparten la visión del centro y lo sienten como suyo.</p> <p>Los cambios en nuestro centro son, con carácter general, impulsados desde abajo hacia arriba (bottom up).</p>

Tabla 5. Análisis afirmaciones vector Co

VECTOR: TEC		
AFIRMACIÓN	ANÁLISIS	ALTERNATIVAS
Con carácter general, nuestro Centro está completando una transición adecuada a la sociedad digital del conocimiento. Tenemos digitalizados la mayoría de nuestros procesos, lo que nos permite prescindir casi totalmente de papel, archivadores... La mayoría del software de nuestra organización tiene un código abierto, o éste es de nuestra propiedad, lo que no nos ata a un proveedor concreto, haciéndonos dependiente de él.	Longitud demasiado larga. Multitemática: expone la transición digital como inicio para ir desarrollando con casos más específicos.	Nuestro centro está completando una transición adecuada a la sociedad digital del conocimiento. Tenemos digitalizados la mayoría de nuestros procesos Fruto de la digitalización, en los últimos años se ha podido prescindir de papel, archivadores... La mayoría del software de nuestra organización tiene un código abierto, o éste es de nuestra propiedad, lo que no nos ata a un proveedor concreto, haciéndonos dependiente de él.
Disponemos de una red interna que nos conecta a todos, como mínimo, a través de un servidor central donde compartir información y un proveedor de servicios de correo electrónico. Adicionalmente, disponemos de herramientas de mensajería instantánea, formales o informales (grupos de WhatsApp o similares) que nos permite comunicación en tiempo real.	Longitud demasiado larga. Multitemática: aunque de temática parecida, mezcla dos afirmaciones diferenciadas.	Disponemos de una red interna que nos conecta a todos y nos permite compartir información. Disponemos de una red interna que nos conecta a todos y nos permite disponer de un servicio de correo electrónico. Disponemos de herramientas de mensajería instantánea, formales o informales, que permiten la comunicación en tiempo real.
La digitalización de los puestos de trabajo permite la operabilidad de casi todos los miembros en remoto, trabajando cuando están de viaje o en casa, sin que represente una brecha en la dinámica de la organización. La organización ha asumido, o está implantando ya, sistemas de trabajo más centrados en los objetivos y el	Longitud demasiado larga. Multitemática: varios casos específicos sobre el trabajo a distancia, a lo	La digitalización permite que cuando se trabaja en remoto no se produzca una brecha en la dinámica de la organización. La organización ha asumido sistemas de trabajo más centrados en los objetivos y el desempeño, que en la presencialidad física en el centro.

desempeño, que en la presencialidad física en el centro. La digitalización está mejorando la conciliación.	que añade el trabajo por objetivos.	La digitalización está mejorando la conciliación.
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------	---------------------------------------------------

Tabla 6. Análisis afirmaciones vector Tec

ANEXO 4.

Fichas reto ágil



Vector: -

Actividad: Toma de Contacto. Evaluación de problemas





Vector: -

Actividad: Toma de Contacto. Superpoderes

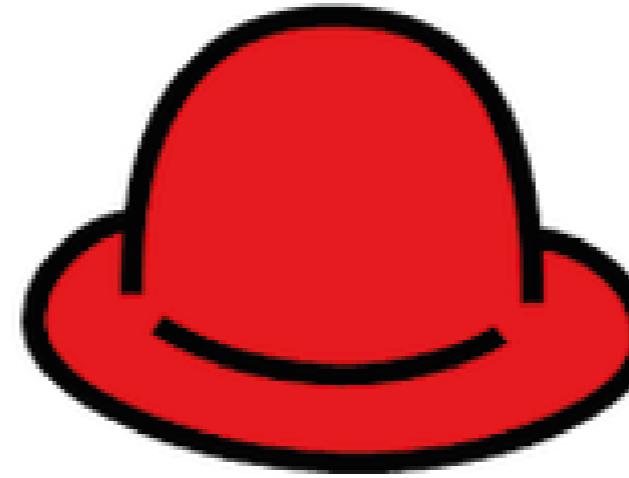


Vector: -

Actividad: Toma de Contacto. Los sombreros



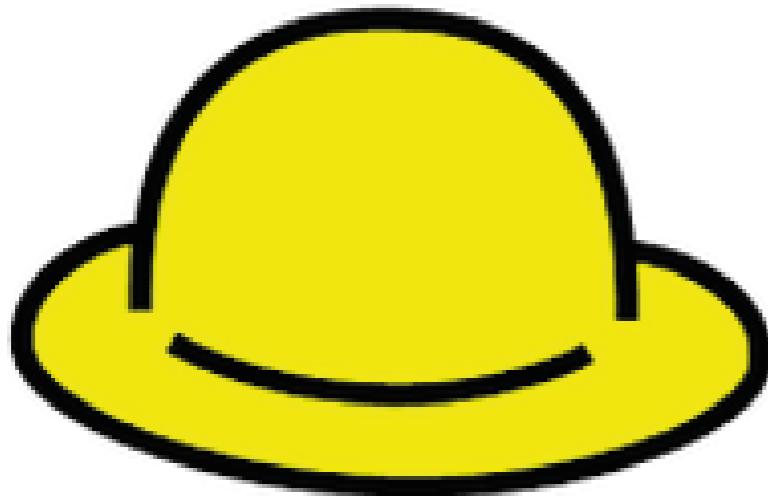
Perspectiva objetiva
Información y hechos



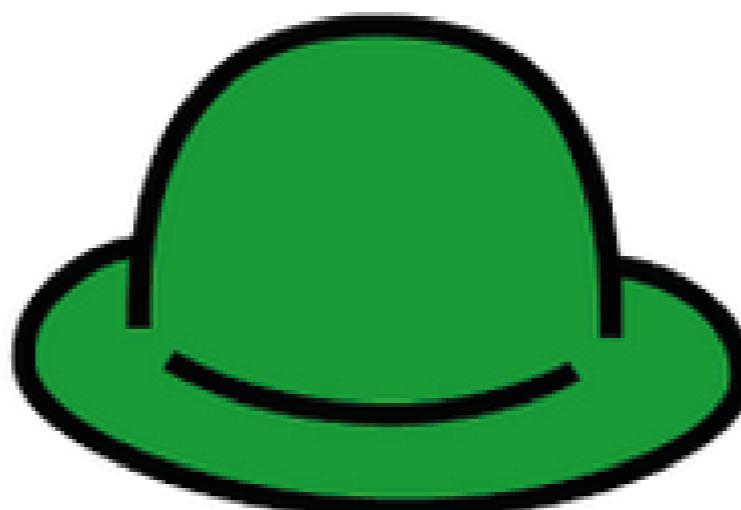
Intuición
Emoción y sentimientos



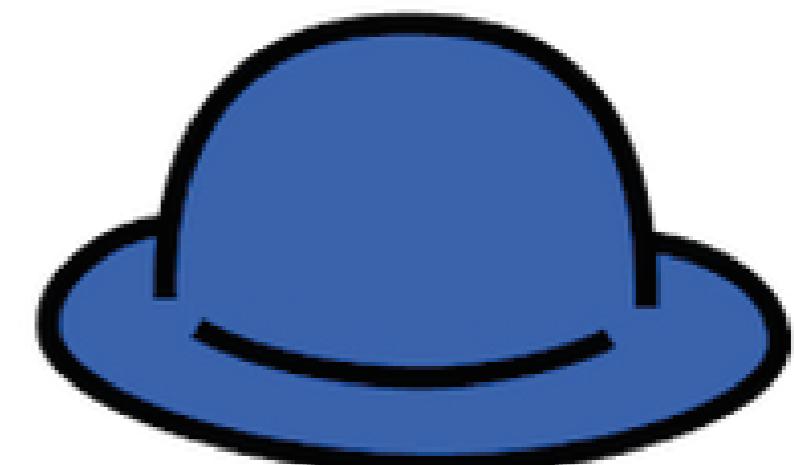
Voz del juicio
Análisis crítico



Lógica positiva
Beneficios y ventajas



Creatividad
Alternativas y propuestas



Visión global
Director de orquesta

ANEXO 5.

Fichas microacciones

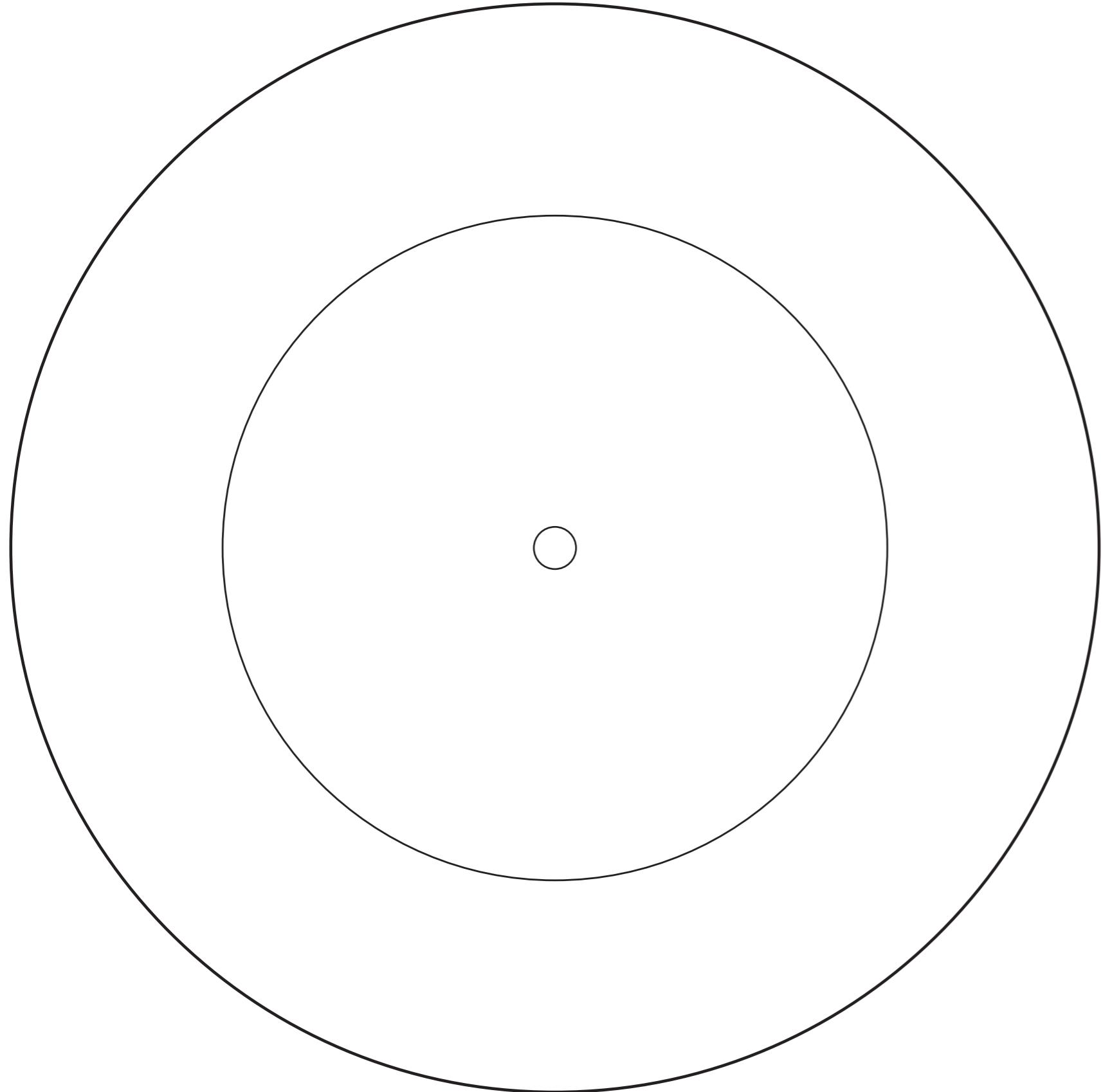


Escuelas Hexagonales

Vector: Open

Actividad: ¿Quién está ahí fuera?

1. Ubica dentro del círculo la posición de otras organizaciones, personas, naturaleza... respecto al centro, en el que está el centro educativo.
 2. Expón en la tabla cómo son las relaciones del centro con los demás actores anotados en el mapa.
 3. ¿Estamos satisfechos con las relaciones actuales?



Actores	Relación



Vector: Open

Actividad: Ahí fuera necesitan

1. Acude a personas u organizaciones externas del entorno físico del centro educativo.
2. Anota en cada recuadro su nombre, la actividad a la que se dedican y qué necesidades tienen.
3. ¿Podemos hacer algo por ayudar?

Agente externo:

Actividad principal:

Necesidades detectadas:



Escuelas Hexagonales

Vector: Open

Actividad: Alianzas

1. Enumerad las personas y organizaciones externas con las que os relacionáis y con las que no .
 2. Pensad en objetivos comunes que tenéis y colaboraciones que podéis hacer.
 3. Definid en los cuadros las alianzas, recursos y objetivos como punto de partida.



1. Completad los recuadros para definir correctamente la propuesta que queréis realizar.
2. Poneros en contacto con la persona u organización extranjera para concertar una reunión o exponer vuestra propuesta.

¿A QUIÉN DIRIGIMOS LA PROPUESTA?

¿QUÉ PROPONEMOS?

¿CUÁL ES NUESTRO OBJETIVO?

¿QUÉ OFRECEMOS PARA CONSEGUIRLO?

¿QUÉ SOLICITAMOS PARA CONSEGUIRLO?

¿CUÁNDO?



1. Pensad en una actividad, evento, hecho... que haya ocurrido o vaya a ocurrir en el centro.
2. Pensad a quién lo vais a dirigir para saber qué registro formal utilizar al redactarlo.
3. Completa los cuadros de la ficha.
4. Acudid al blog o a la red social y subid la entrada.

TÍTULO
<input type="text"/>
AUTORES
<input type="text"/>
¿A QUIÉN VA DIRIGIDO?
<input type="text"/>
DESARROLLO DE LA ENTRADA
<input type="text"/>



1. Rellenad individualmente las fichas, cada persona una ficha de las dos que se ven aquí abajo.
2. En cuanto a habilidades u otros conocimientos, pensad también en habilidades blandas* o aficiones.
3. Una vez estén todas las fichas llenas, pasearos para leerlas todas y buscad cosas en común.

NOMBRE**Especialidad académica****Habilidades u otros conocimientos****Presentación****NOMBRE****Especialidad académica****Habilidades u otros conocimientos****Presentación**



1. Anotad en la columna de Proyectos actuales todos esos proyectos “especiales” que realizáis en el aula.
 2. En la zona de la Mezcladora, anotad proyectos existentes en la primera columna complementadlos con otros ya existentes/que se os ocurran en la tercera.
 3. Definid la intersección de los proyectos.

PROYECTOS ACTUALES

MEZCLADORA

Proyecto 1	¿Cómo podemos complementarnos?	Proyecto 2



1. Anotad en la columna de la izquierda aquellas preguntas con soluciones complejas que puedan darse en las asignaturas del centro, plantearlas como retos a resolver.
 2. Pensad sobre todas las disciplinas que son necesarias para responder a esa pregunta.

Preguntas de investigación	Disciplinas que intervienen en la resolución		
Ejemplo: ¿Cómo construimos un prototipo funcional de una lámpara de estudio?	Matemáticas	Tecnología	Física



Escuelas Hexagonales

Vector: Trans

Actividad: STEAM

1. Haced un brainstorming* de posibles ideas para proyectos STEAM.
 2. Analizad las dificultades de cada idea.
 3. Proponed soluciones y poned en marcha los proyectos que creáis más provechosos.



1. Pensad en seis (opcional) pruebas que se deban resolver con distintas capacidades.
2. Idead una manera distinta para acceder a cada una de las pruebas, como un previo de la prueba.
3. Preparad los materiales y convocad a los personas.
4. Decidid cómo se organizan y controlan las pruebas.

Prueba 1

¿En qué consiste?



Acción para acceder a la siguiente prueba:

¿Cómo se supera?

Prueba 2

¿En qué consiste?



Acción para acceder a la siguiente prueba:

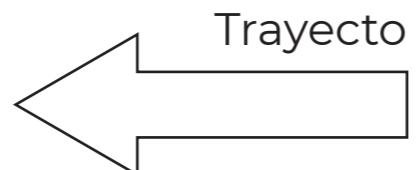
¿Cómo se supera?

Prueba 3

¿En qué consiste?

Prueba 6

¿En qué consiste?

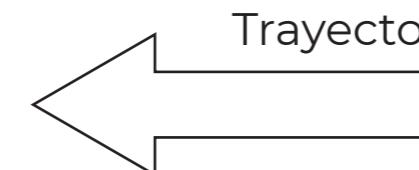


Acción para acceder a la siguiente prueba:

¿Cómo se supera?

Prueba 4

¿En qué consiste?

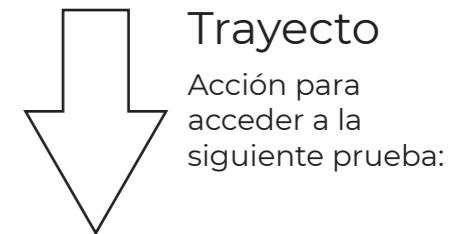


Acción para acceder a la siguiente prueba:

¿Cómo se supera?

Prueba 4

¿En qué consiste?



¿Cómo se supera?



Escuelas Hexagonales

Vector: Fast

Actividad: Agiliza

1. Pensad en procesos lentos, de cualquier tipo (muy sencillo, crucial) que tengan lugar en el centro.
 2. Identificad los cuellos de botella que provocan que esos procesos se ralenticen.
 3. Plantead soluciones para agilizar esos cuellos de botella, o directamente para eliminar esa fase lenta.



Escuelas Hexagonales

Vector: Fast

Actividad: Doc.

1. Enumerad los documentos que más veces se utilizan en el centro.
 2. Seleccionad aquel documento que sea más problemático.
 3. Rellenad la ficha de la derecha en base al documento.

Documentos del centro

PROCESO	DOCUMENTO
Función del documento	
Persona consultada	
Áreas de mejora detectadas	
Propuestas de solución	



Escuelas Hexagonales

Vector: Fast

Actividad: Bla, bla, bla

1. Enumerad las reuniones que tienen lugar a lo largo del año.
 2. Indicad los asistentes y el tiempo que se invierte en preparar la reunión, hacerla y evaluarla.
 3. Pensad de qué manera podrían ser más efectivas, más productivas o sirvieran para estrechar lazos.



Vector: Fast

Actividad: 7 días

1. Pensad y anotad qué acción queréis realizar para mejorar o cambiar algo del colegio.
2. Dividid esa acción en las fases y tareas necesarias.
3. Tachad los días que se tarde en llevar a cabo cada fase para tener vuestra planificación.
4. Comenzad con la acción.

VAMOS A MEJORAR		FASES Y TAREAS		SEMANA	
				L	M
				M	X
				X	J
				J	V
				V	L
				L	M
				M	X
				X	J
				J	V
				V	L
				L	M
				M	X
				X	J
				J	V
				V	L
				L	M
				M	X
				X	J
				J	V
				V	L
				L	M



1. Pensad en algún proyecto que llevéis queriendo hacer un tiempo y que no hayáis empezado.
2. Plantead los pasos necesarios para prototiparlo y llevarlo a cabo.
3. Planificad los horarios para reuniros.
4. Comenzad con la acción.

PROPUESTAS Y SELECCIÓN	PRUEBAS	PILOTO



1. Haced grupos y seleccionad aquellos documentos que sean difíciles de entender, de llenar, en los que intervengan varios actores del centro.
2. Listad los cambios necesarios y generad un nuevo documento esquematizado.
3. Testead el prototipo con el resto de grupos.

DOCUMENTO	Cambios a introducir	Esquema del nuevo documento	Feedback del prototipo



1. Seleccionad la reunión a prototipar.
2. Definid los materiales necesarios: presentación, documentos, etc.
3. Haced la escaleta de la reunión.
4. Ubicad la distribución de los elementos en la sala.
5. Teatralizad la reunión a modo de prueba.

REUNIÓN

MATERIALES

**DISTRIBUCIÓN
DEL ESPACIO**

ESCALETA



1. Seleccionad el espacio a rediseñar.
2. Definid las necesidades del espacio y en base a ellas, enumera los recursos que debe tener el espacio.
4. Enumera las tareas que tienen lugar en la sala.
5. Proponed una distribución del espacio.
6. Prototipad con cajas y testead con usuarios.

ESPACIO

DISTRIBUCIÓN

NECESIDADES

**RECURSOS/
MATERIALES**

TAREAS



1. Preparad el espacio con los materiales indicados.
2. Investigad sobre los métodos de prototipado, los materiales y los de servicios.
4. Escribid en las tarjetas de explicación de métodos de prototipado y colocadlas junto a los materiales.

Método de prototipado:

¿Para qué se utiliza?

Materiales necesarios:

Método de prototipado:

¿Para qué se utiliza?

Materiales necesarios:

Método de prototipado:

¿Para qué se utiliza?

Materiales necesarios:

Método de prototipado:

¿Para qué se utiliza?

Materiales necesarios:

Método de prototipado:

¿Para qué se utiliza?

Materiales necesarios:

Método de prototipado:

¿Para qué se utiliza?

Materiales necesarios:

Método de prototipado:

¿Para qué se utiliza?

Materiales necesarios:

Método de prototipado:

¿Para qué se utiliza?

Materiales necesarios:



1. Pensad en situaciones de conflicto en el aula/centro.
2. Pensad en las personas que deberían intervenir y cómo deberían actuar.
3. Especificad el personaje de cada persona y redactad el guión.
4. Escenificad la situación y extraed conclusiones.

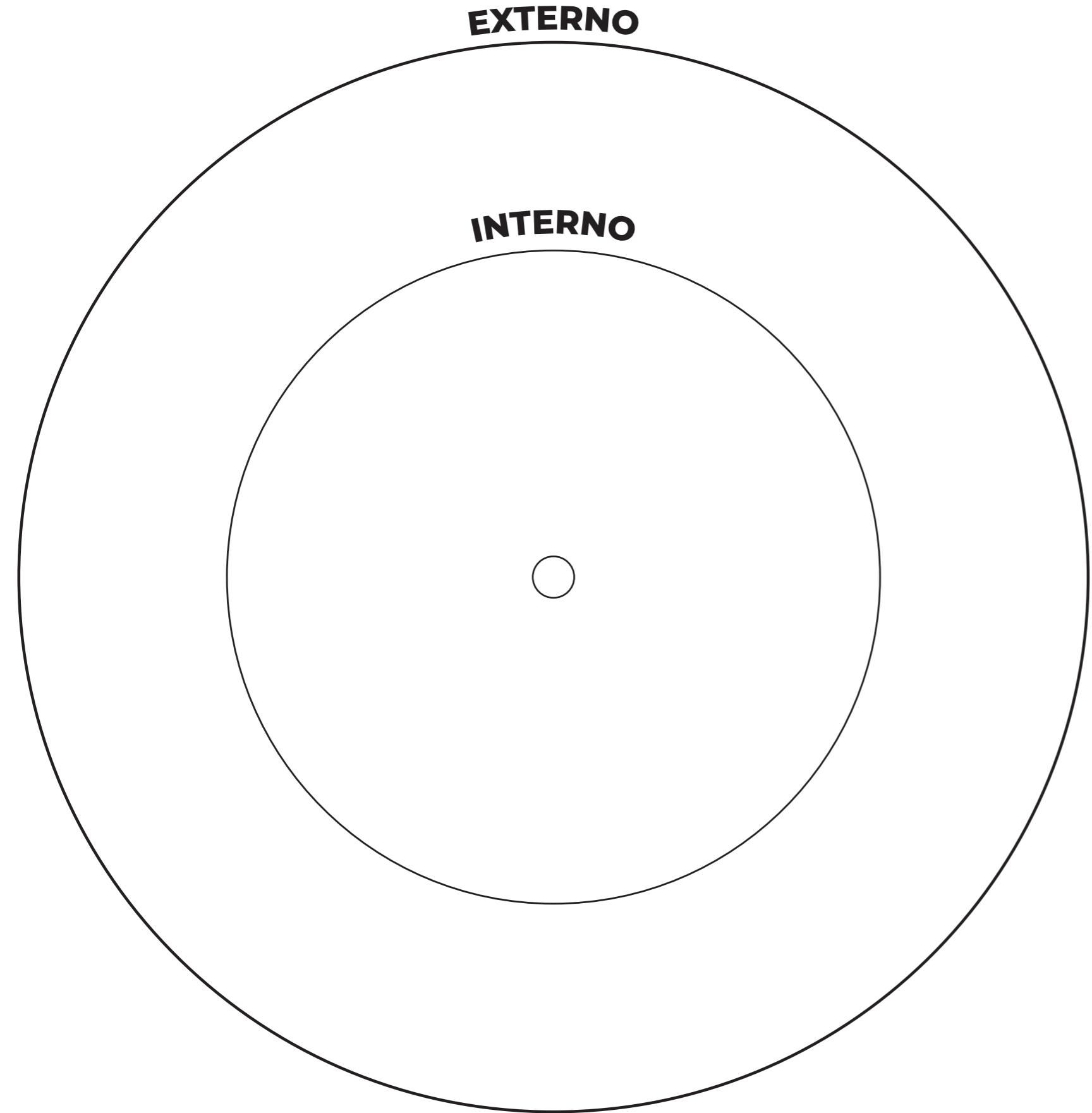
SITUACIÓN

PAPELES - ACTORES

GUIÓN DE LA ESCENA



1. Colocad los actores, tanto internos como externos que actualmente tienen relación con el centro.
 2. Forzad relaciones entre actores para ver qué acciones o proyectos podrían surgir de la colaboración.

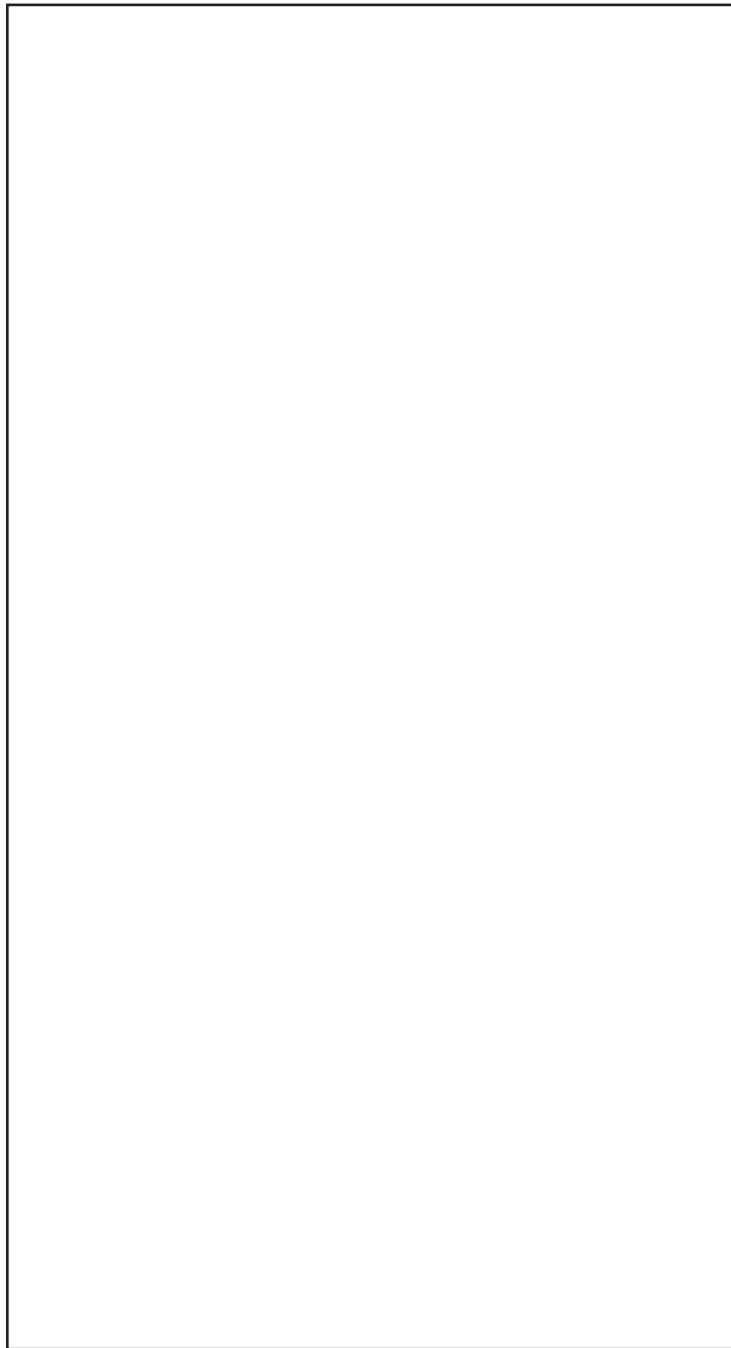




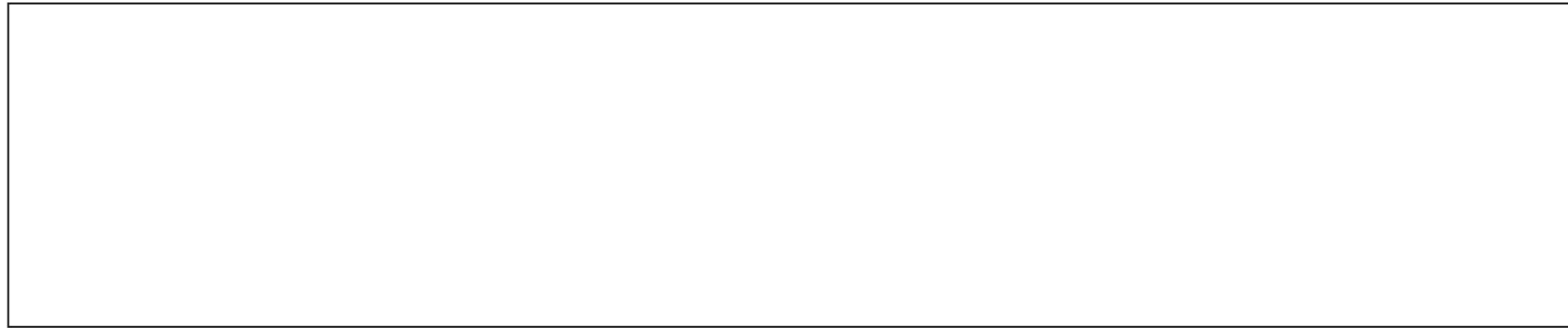
1. Seleccionad a una persona del centro y dibujadla.
2. Seguidla durante los recreos sin molestarla, observando e imaginándoos lo que pasa por su cabeza.
3. Rellenad los rectángulos ¿Qué ve? ¿Qué siente? ¿Qué le mueve? haciendo un ejercicio de empatía.

Nombre

Dibuja a la persona a la que vas a presentar



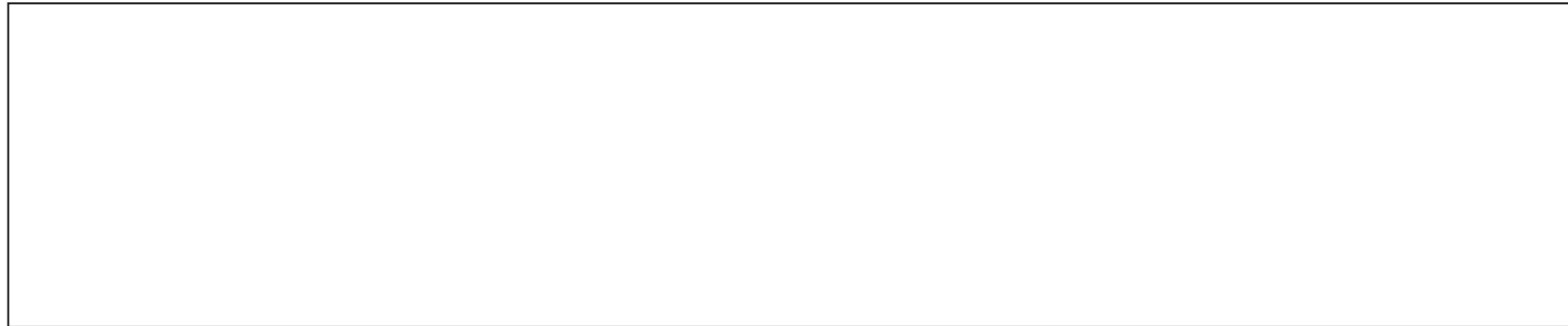
¿Qué ve?



¿Qué siente?



¿Qué le mueve?





Vector: Co

Actividad: La comunidad necesita

1. Seleccionad tres personas del centro
2. Listad todas las tareas específicas que realiza dentro de sus funciones en el centro
3. A partir de las tareas que realiza, pensad en todos los recursos que necesita para hacer sus labores correctamente.

PERSONA	TAREAS QUE REALIZA	RECURSOS NECESARIOS	
		MATERIALES	INMATERIALES



1. Pensar individualmente con qué animal se compara el colegio actualmente y redactar los motivos.
2. Pensando individualmente en lo que quiero que sea el colegio y elegir un animal relacionado.
3. Con todos paseando por clase, cada persona selecciona otro papel que considere coherente.

Si el cole fuera un animal,
¿qué animal sería?

¿Qué animal te gustaría
que fuese el cole?

¿Por qué?

¿Por qué?



Escuelas Hexagonales

Vector: Co

Actividad: Destino común

1. Pensad necesidades globales del centro educativo.
 2. Concluid de dónde surgen esas necesidades, de qué situación.
 3. Dadle la vuelta a la necesidad y planteadla como un reto.
 4. ¿Cómo se nos ocurre solucionar ese reto?



1. Obtened los aspectos claves de vuestra web.
2. Después de pensar en motivos de inclusión, averiguad los cambios necesarios a incorporar en cada caso.
3. Aplicad estos cambios al contenido original.

Aspectos clave de la web	Motivos de inclusión	Cambios necesarios a incluir	Resultados
	Cultura		
	Religión		
	Idioma		
	Diversidad funcional		



1. Escoged varios programas que se utilicen de manera habitual en el colegio para clase, administración...
2. Buscad en Internet alternativas gratuitas.
3. Comparad las funcionalidades de ambas opciones.
4. ¿Nos sirve la alternativa libre?

Programa

Programa

Programa

Programa

Alternativa libre

Alternativa libre

Alternativa libre

Alternativa libre

¿Diferencias?

¿Diferencias?

¿Diferencias?

¿Diferencias?

Ventajas de la alternativa

Ventajas de la alternativa

Ventajas de la alternativa

Ventajas de la alternativa



1. Escribid en las casillas respuestas a las dos preguntas.
2. Añadid cualquier tipo de tecnología a estas tareas.
3. ¿Qué acciones se podrían realizar para que la tecnología os ayudara?

¿Qué tareas se hacen sin tecnología en el centro?	¿De qué manera se podría aplicar la tecnología en cada caso?	Propuestas
¿Con qué medios nos comunicamos con el exterior?	¿De qué manera se podría aplicar la tecnología en cada caso?	Propuestas



1. Describid una aplicación que se utilice en clase.
2. Usad capturas de pantalla y elementos para explicar las partes de la aplicación. Haced lo mismo para contar las tareas que se pueden llevar a cabo.
3. Juntad todas las explicaciones y cread una guía de digitalización.

Guía de aplicación

APLICACIÓN

DESCRIPCIÓN INICIAL

PARTES DE LA APLICACIÓN

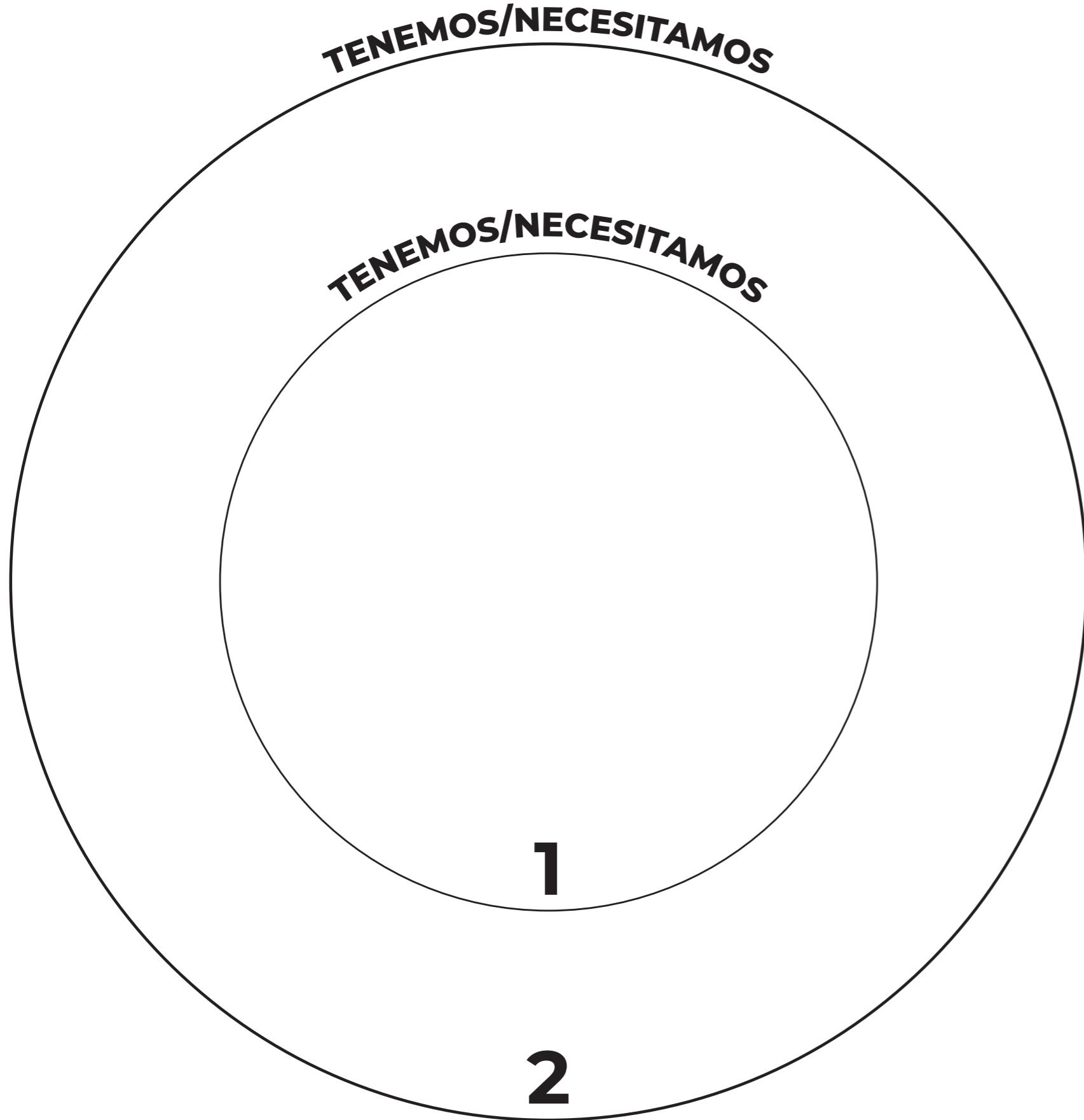
Explica las partes con capturas e indicaciones

¿QUÉ PUEDO HACER CON LA APLICACIÓN?

Explica el proceso con capturas e indicaciones



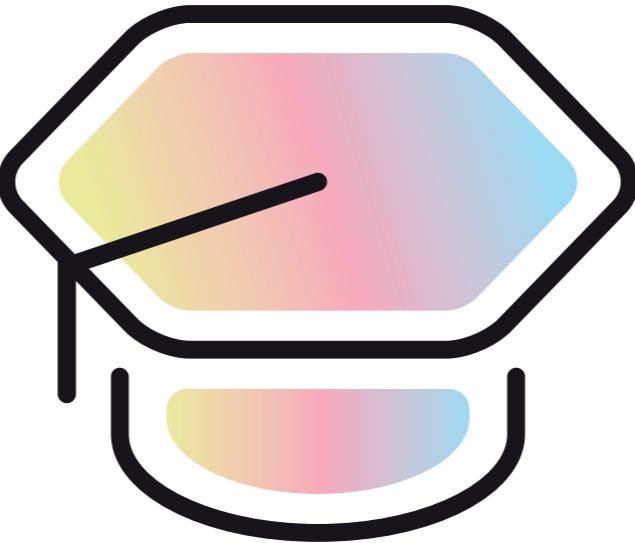
1. Seleccionar qué volumen de datos es más grande: los que tenemos o los que necesitamos (marcarlo).
 2. Con los datos discordantes, los del área 2, pensar en cómo se obtienen o se deberían obtener.
 3. Plantear un plan para evitar obtenerlos u obtenerlos, así como ser visualizados de la mejor manera.



ANEXO 6.

Presentación

Toma de Contacto



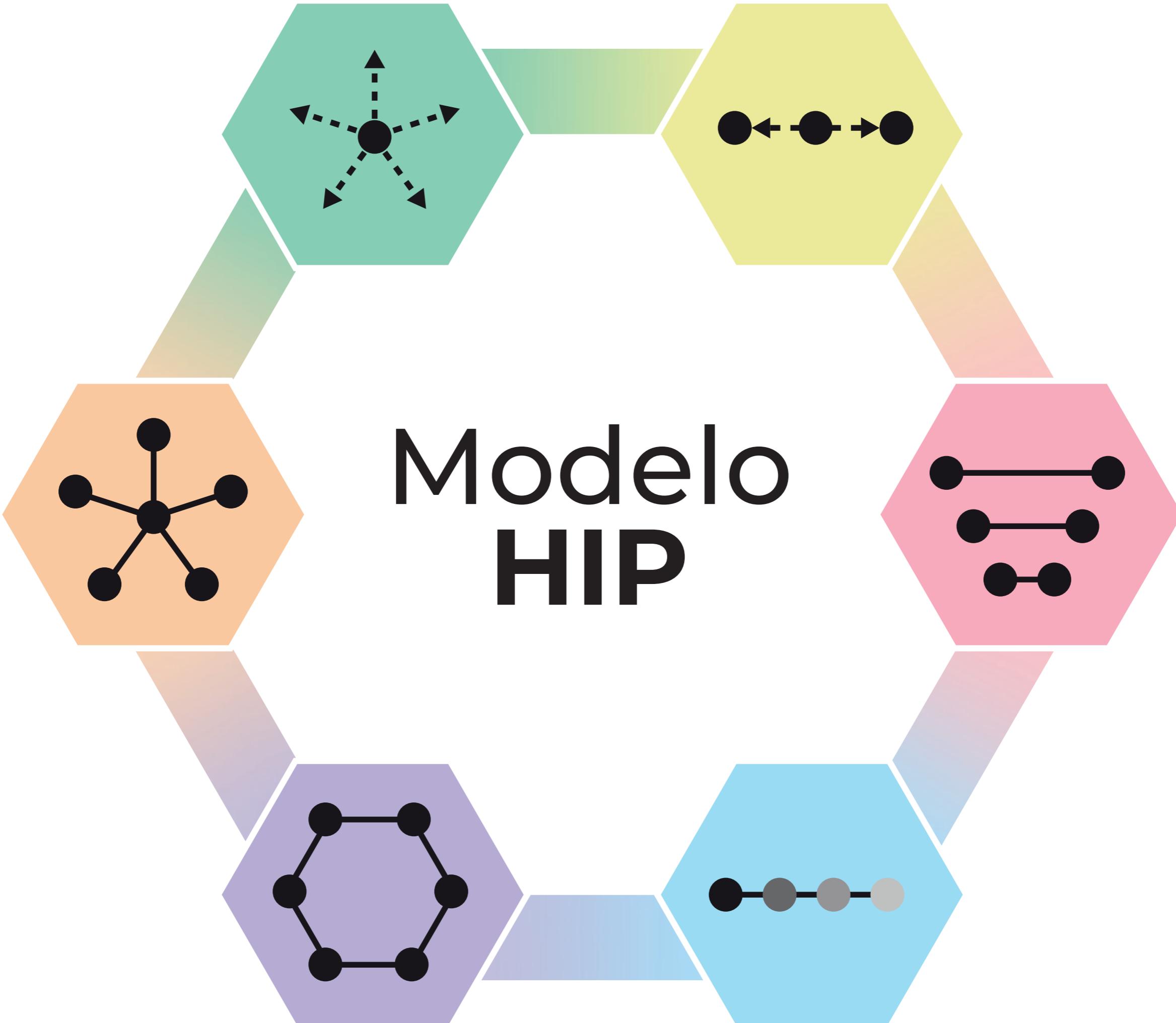
Escuelas Hexagonales

Contexto

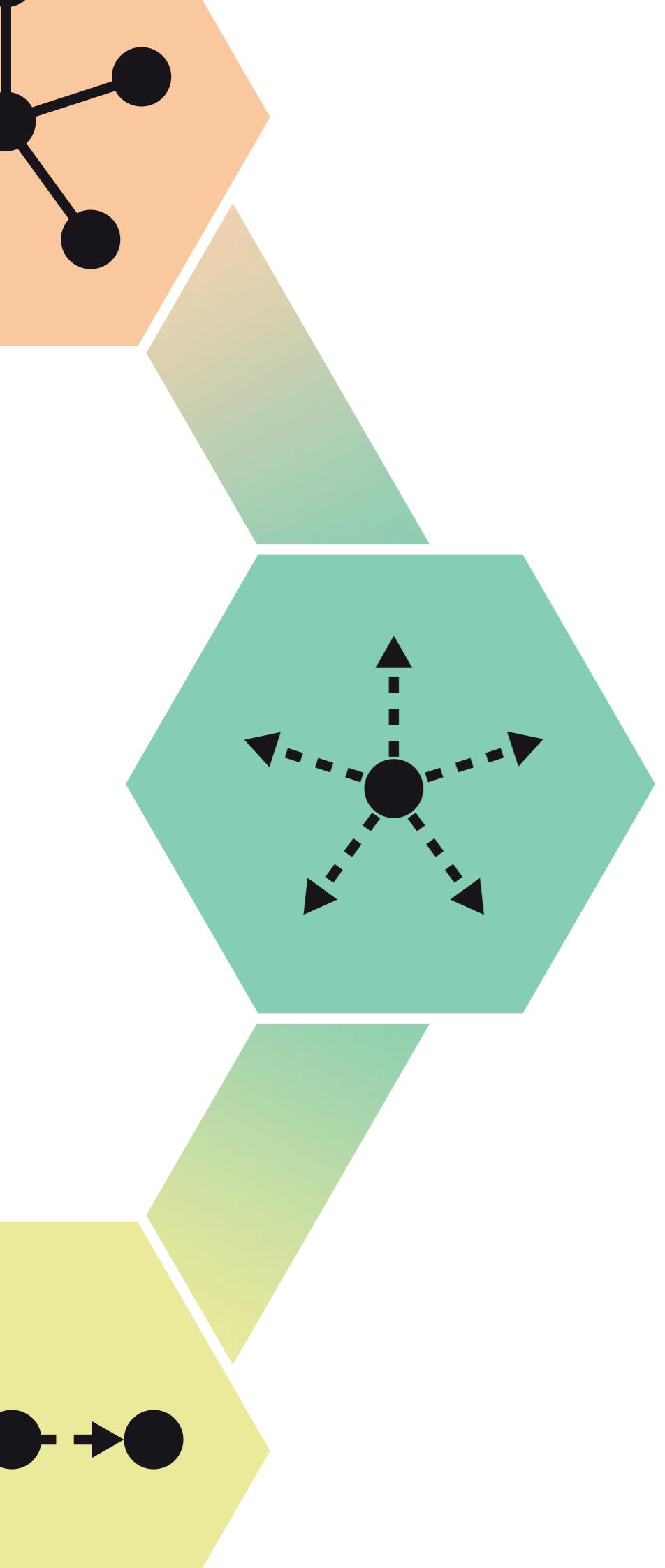


LAWB

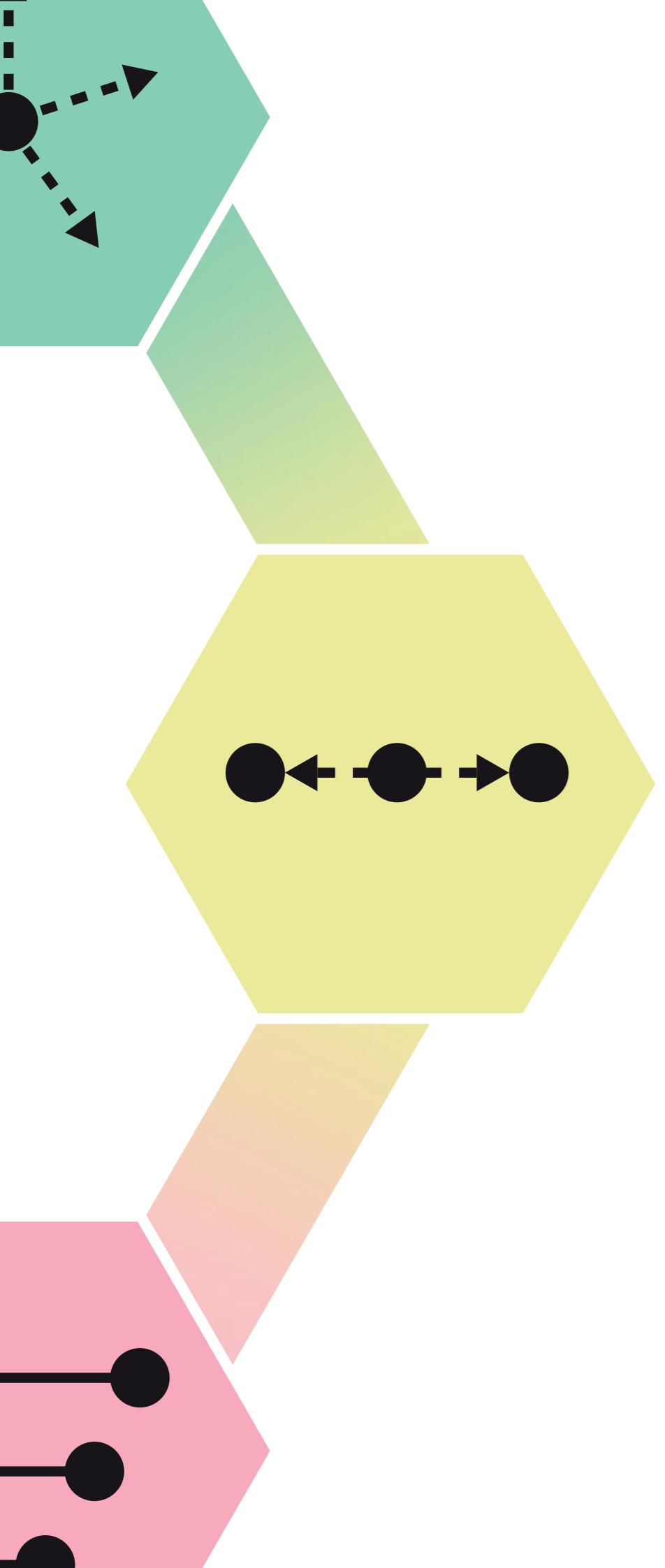
Laboratorio de Aragón [Gobierno] Abierto.



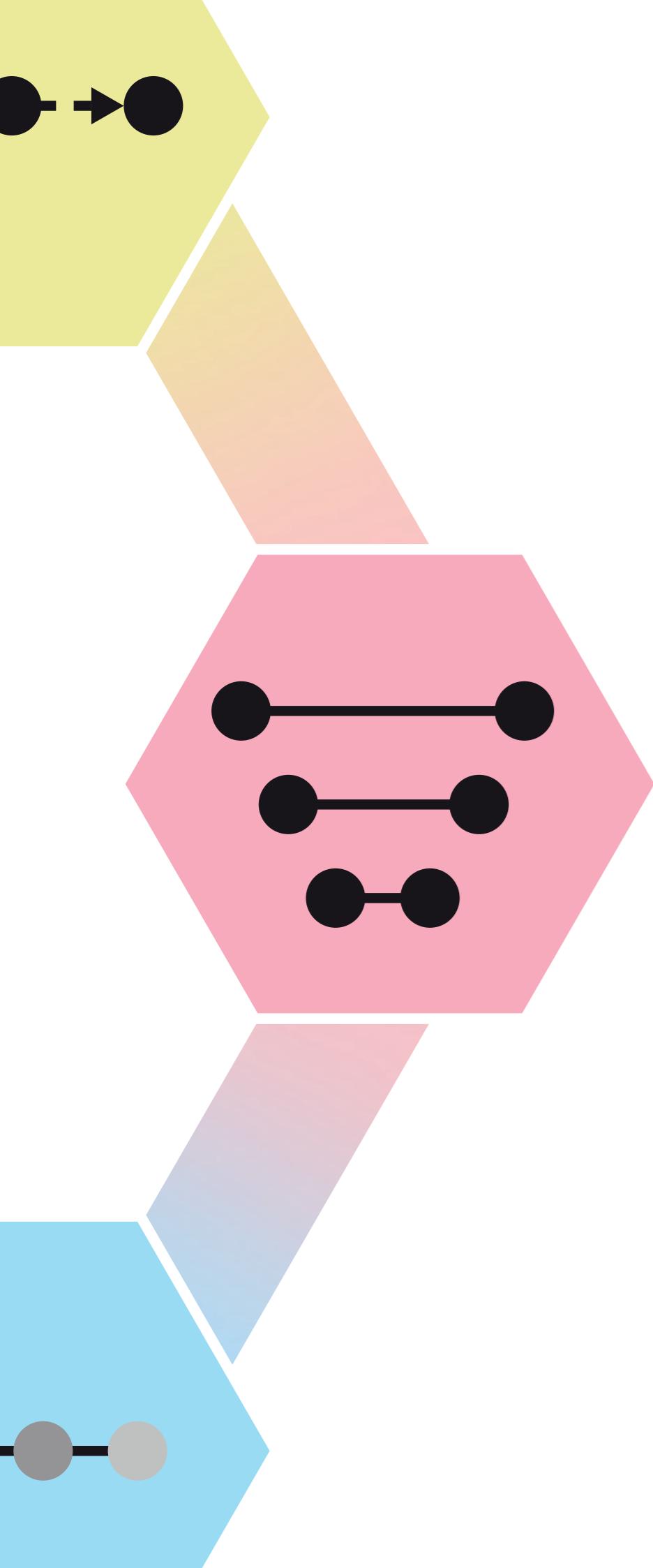
Modelo HIP



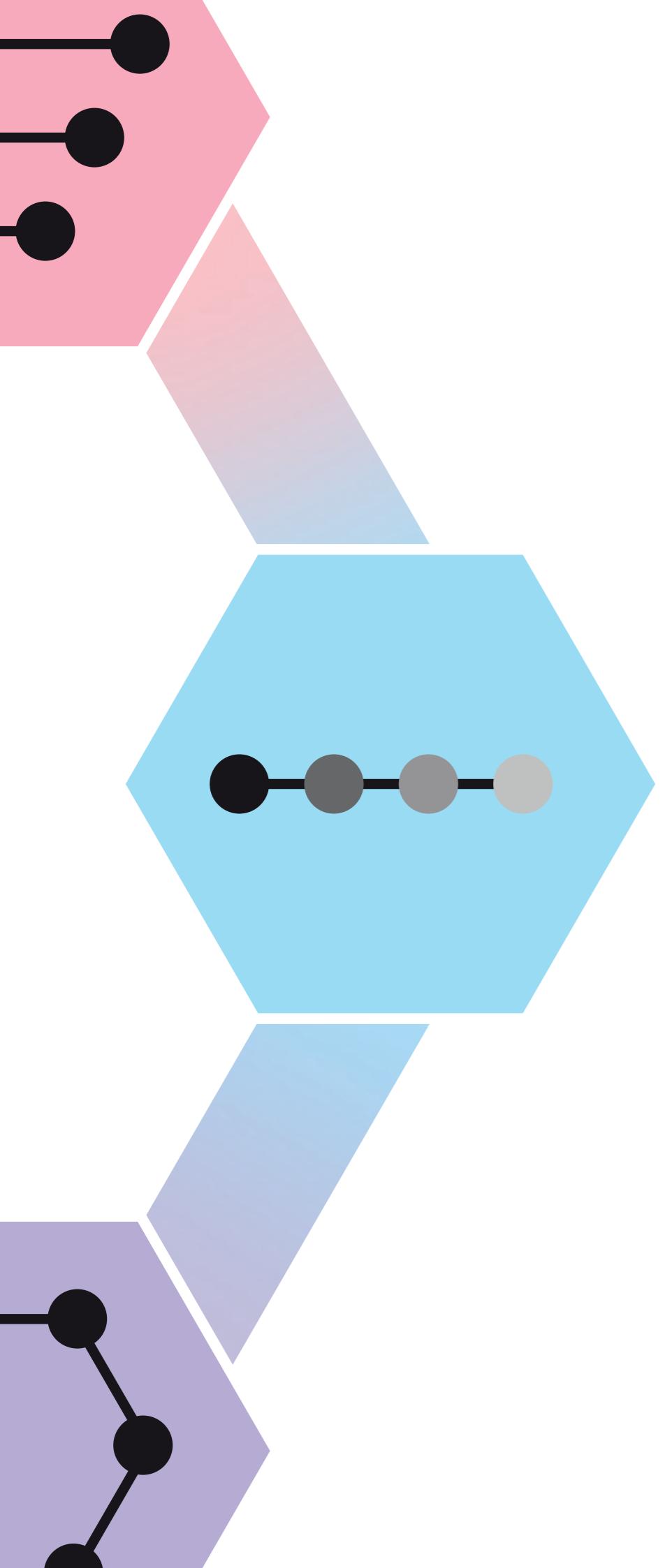
OPEN //
ABRIR



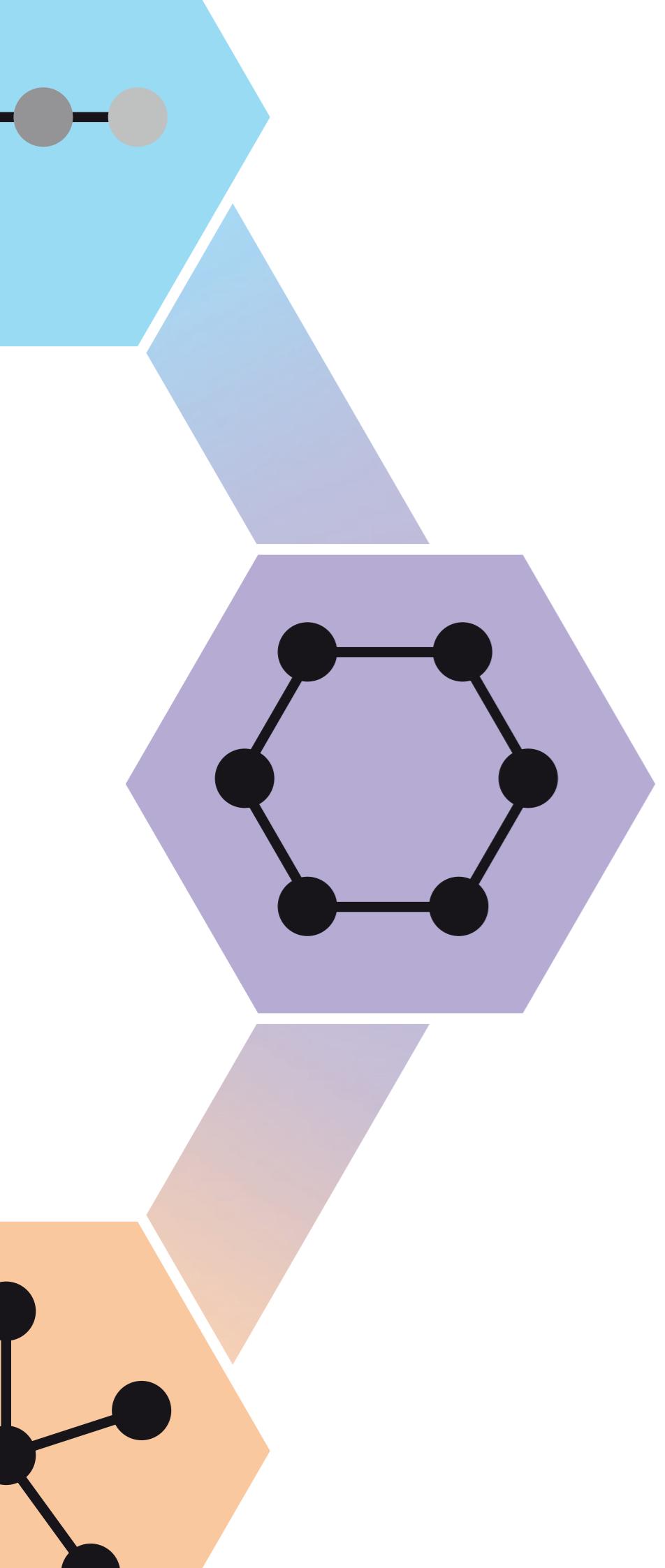
TRANS / MEZCLAR



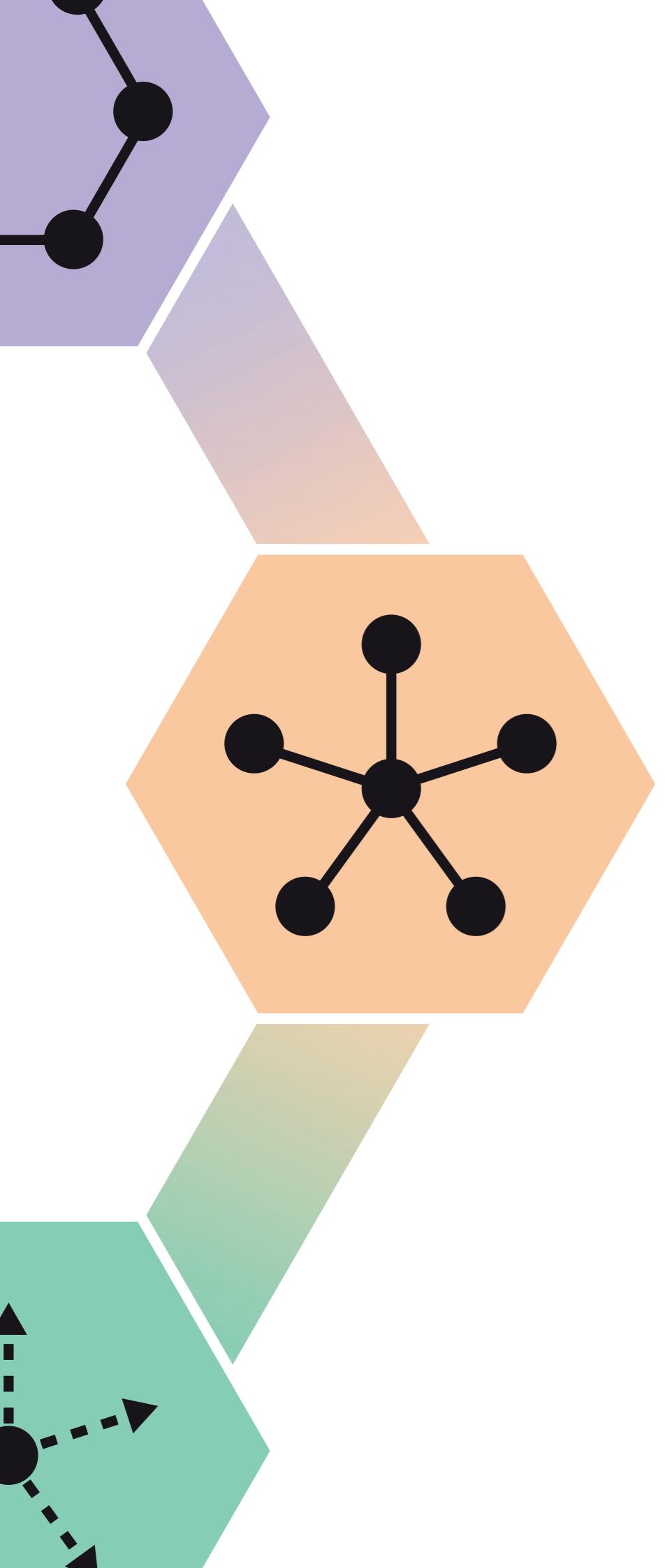
FAST / AGILIZAR



PROTO / PROTOTIPAR



**CO /
COLABORAR**



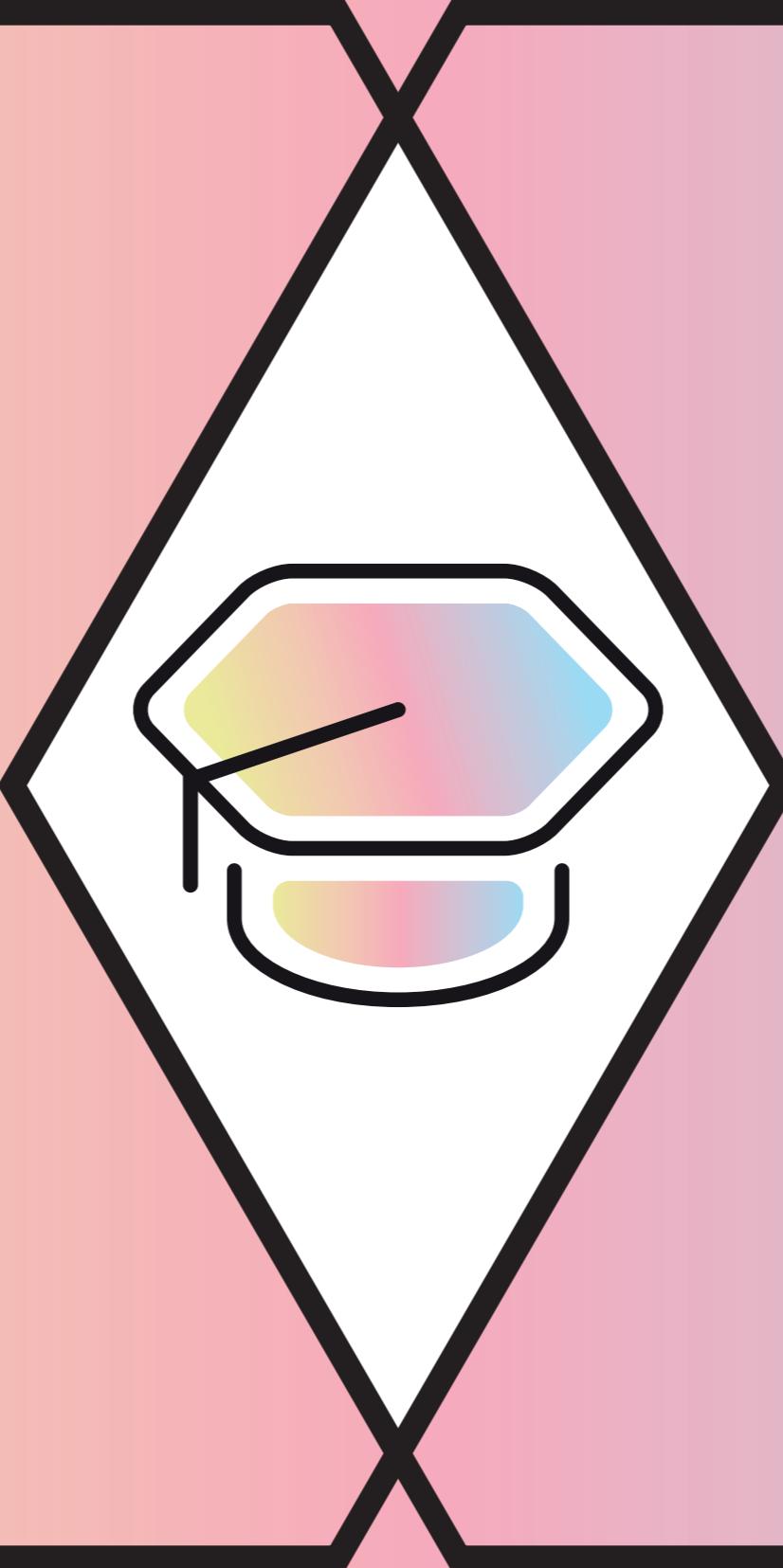
**TEC /
DIGITALIZAR**



**Modelo
HIP**

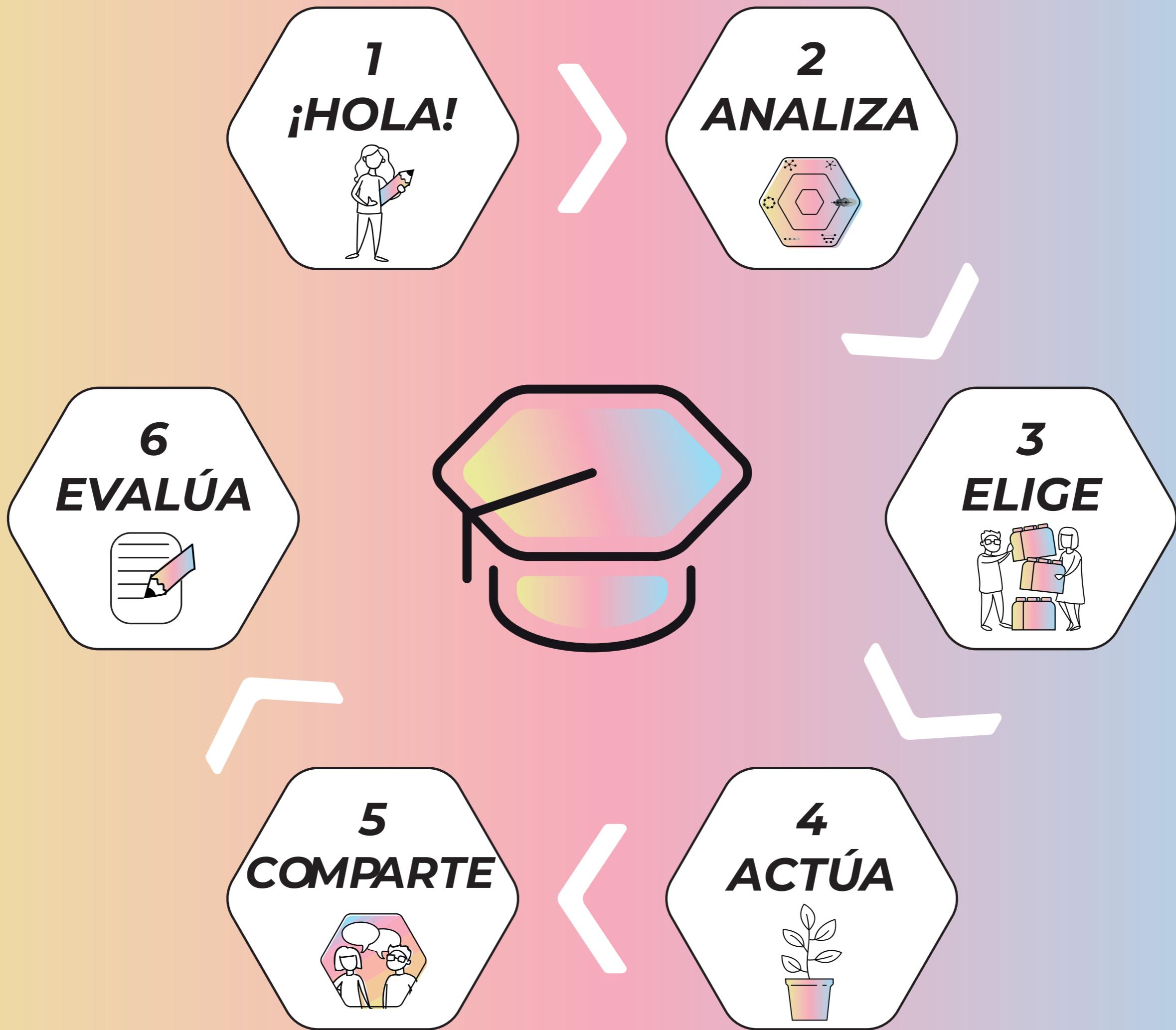


**Centros
educativos**



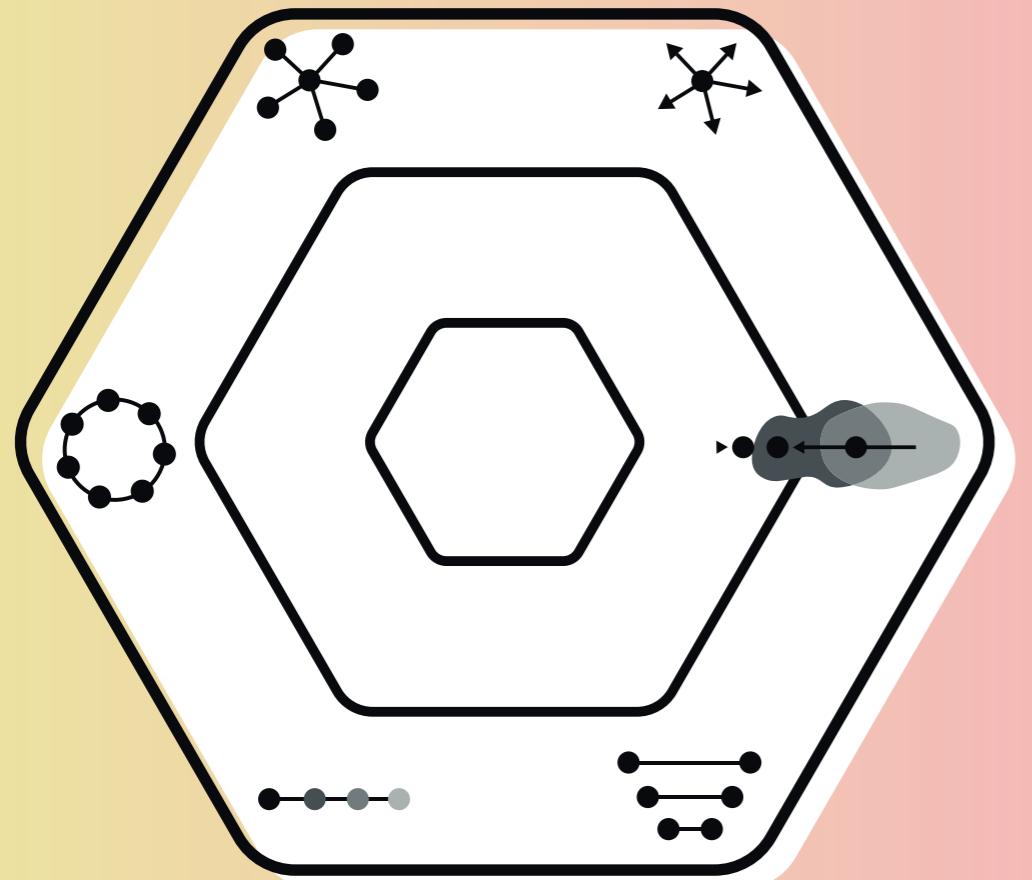
**Modelo
HIP**

**Centros
educativos**



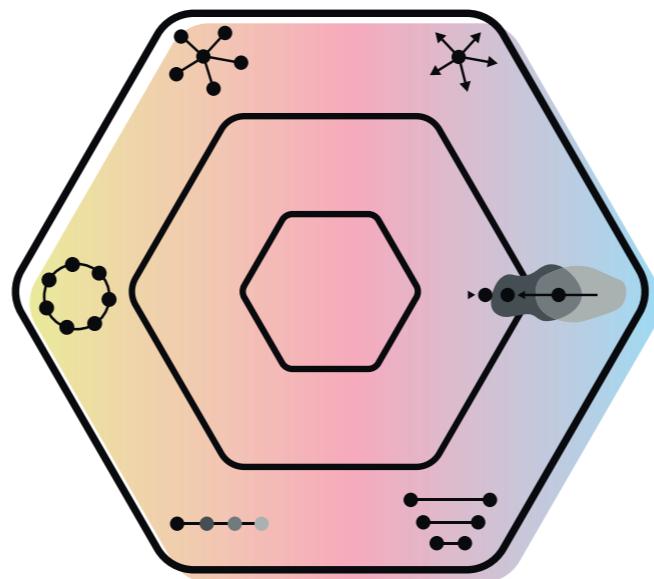


iHOLA!

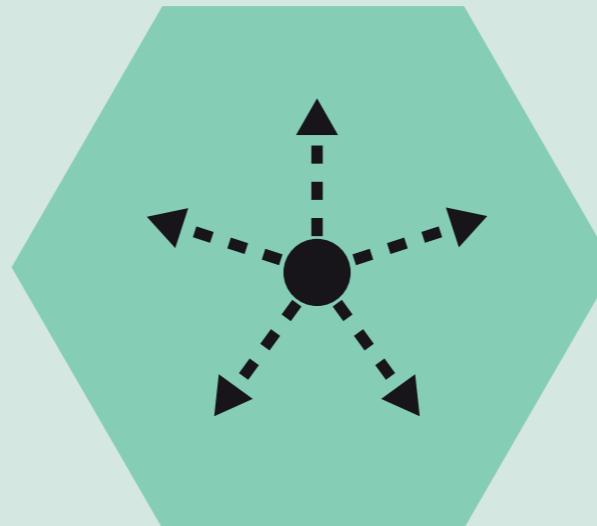


ANALIZA

Cuestionario de Autodiagnóstico



OPEN P1



La ciudadanía conoce el centro y puede participar en proyectos, ya sea como participantes o proponiendo actividades

1
Nada de acuerdo

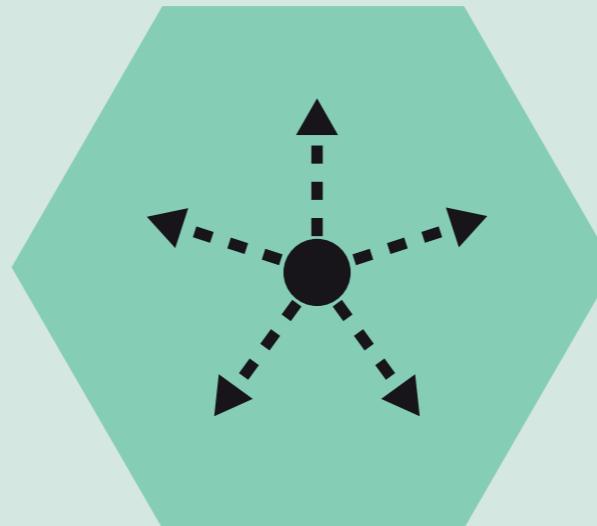
2
Poco de acuerdo

3
Algo de acuerdo

4
Bastante de acuerdo

5
Muy de acuerdo

OPEN P2



Los usuarios del centro son los que marcan las líneas de actuación a desarrollar

1
Nada de acuerdo

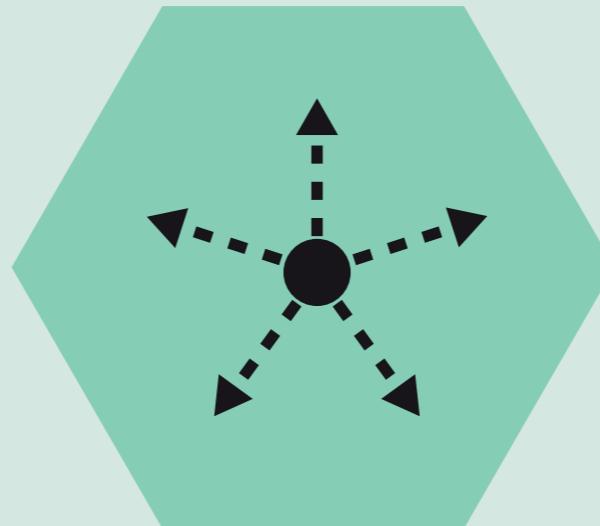
2
Poco de acuerdo

3
Algo de acuerdo

4
Bastante de acuerdo

5
Muy de acuerdo

OPEN P3



El centro es accesible y transparente mediante web y redes sociales actualizadas

1
Nada de acuerdo

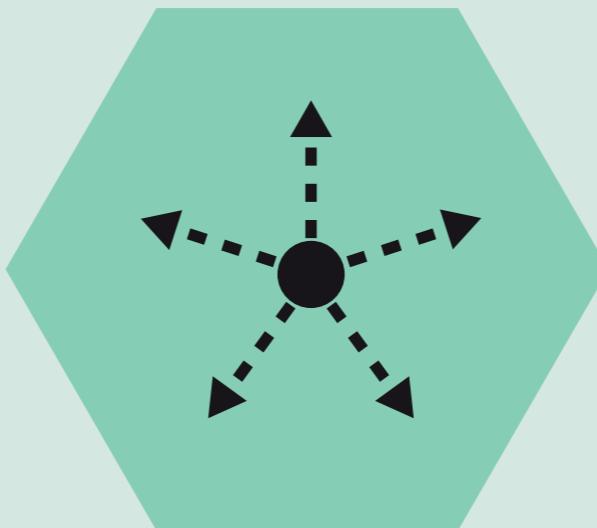
2
Poco de acuerdo

3
Algo de acuerdo

4
Bastante de acuerdo

5
Muy de acuerdo

OPEN P4



El centro participa en congresos, asociaciones, jornadas... para obtener nuevos conocimientos

1
Nada de acuerdo

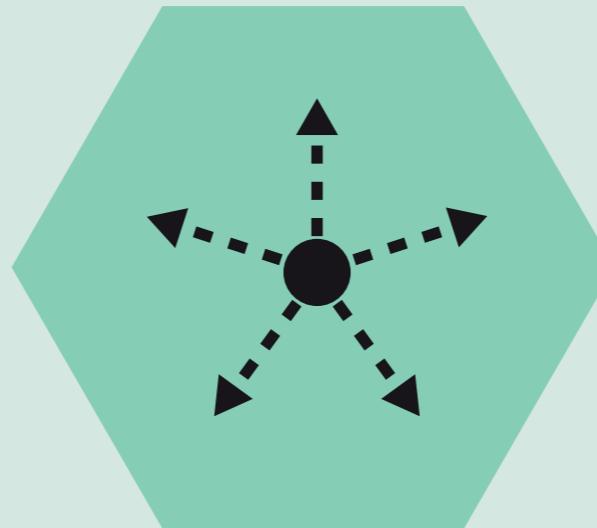
2
Poco de acuerdo

3
Algo de acuerdo

4
Bastante de acuerdo

5
Muy de acuerdo

OPEN P5



El centro participa en congresos, asociaciones, jornadas... para compartir conocimientos con otras organizaciones

1
Nada de acuerdo

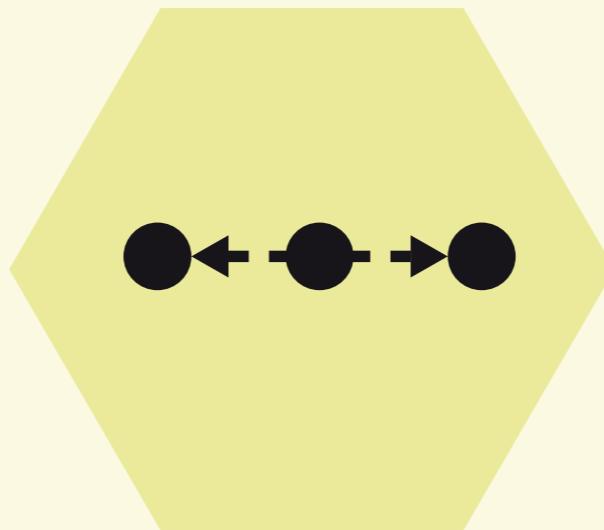
2
Poco de acuerdo

3
Algo de acuerdo

4
Bastante de acuerdo

5
Muy de acuerdo

TRANS P1



En el centro no hay grupos de trabajo cerrados a las personas que quieran participar en ellos

1
Nada de acuerdo

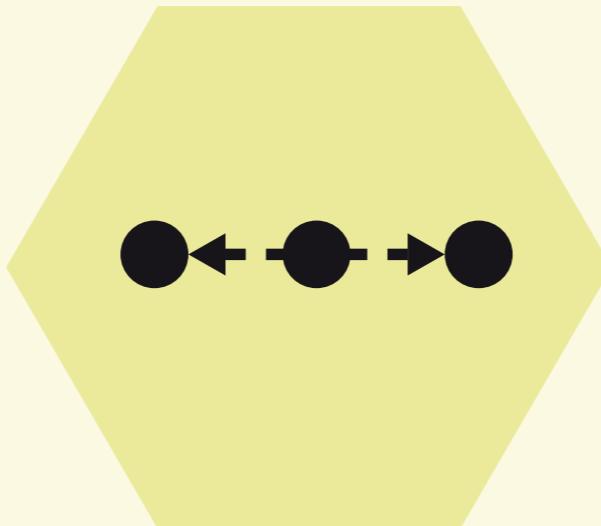
2
Poco de acuerdo

3
Algo de acuerdo

4
Bastante de acuerdo

5
Muy de acuerdo

TRANS P2



Se realizan sesiones de trabajo grupales transdisciplinarios para mejorar aspectos del centro

1
Nada de acuerdo

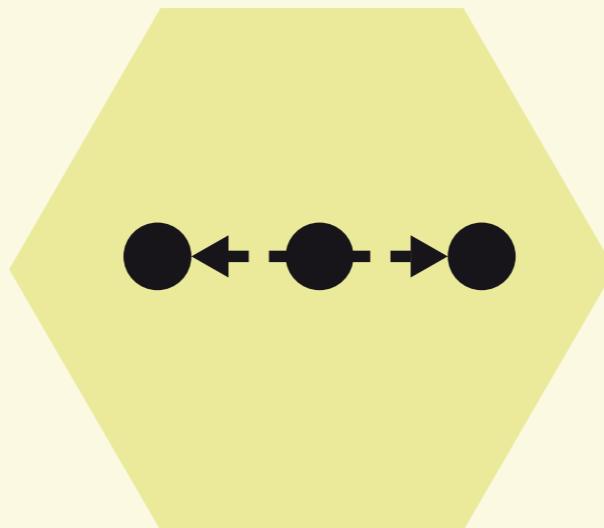
2
Poco de acuerdo

3
Algo de acuerdo

4
Bastante de acuerdo

5
Muy de acuerdo

TRANS P3



Existen perfiles profesionales muy distintos dentro del centro

1
Nada de acuerdo

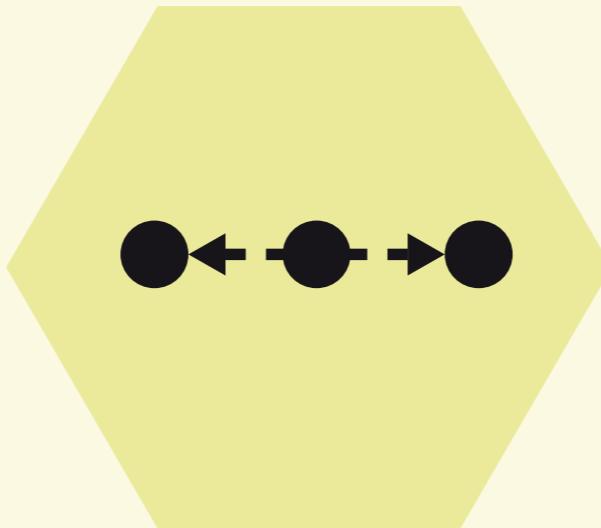
2
Poco de acuerdo

3
Algo de acuerdo

4
Bastante de acuerdo

5
Muy de acuerdo

TRANS P4



Los espacios del centro son abiertos para poder coincidir y que se den conversaciones

1
Nada de acuerdo

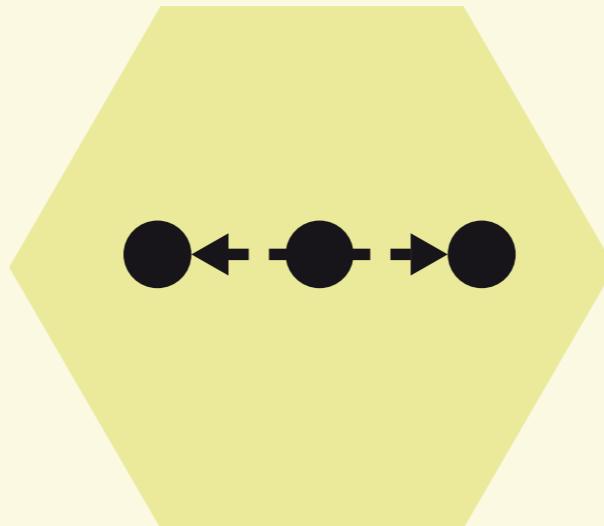
2
Poco de acuerdo

3
Algo de acuerdo

4
Bastante de acuerdo

5
Muy de acuerdo

TRANS P5



La iniciativa y las ideas propias están bien valoradas y apoyadas por el centro

1
Nada de acuerdo

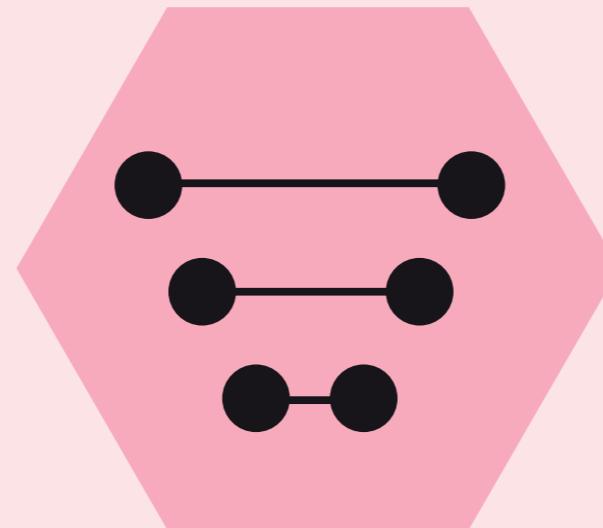
2
Poco de acuerdo

3
Algo de acuerdo

4
Bastante de acuerdo

5
Muy de acuerdo

FAST P1



El centro funciona, en general, con agilidad

1
Nada de acuerdo

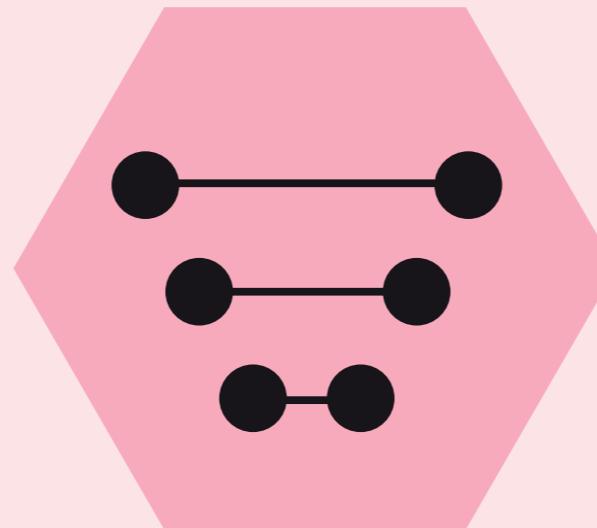
2
Poco de acuerdo

3
Algo de acuerdo

4
Bastante de acuerdo

5
Muy de acuerdo

FAST P2



El centro combina planes estratégicos a largo plazo con proyectos a corto plazo

1

Nada de acuerdo

2

Poco de acuerdo

3

Algo de acuerdo

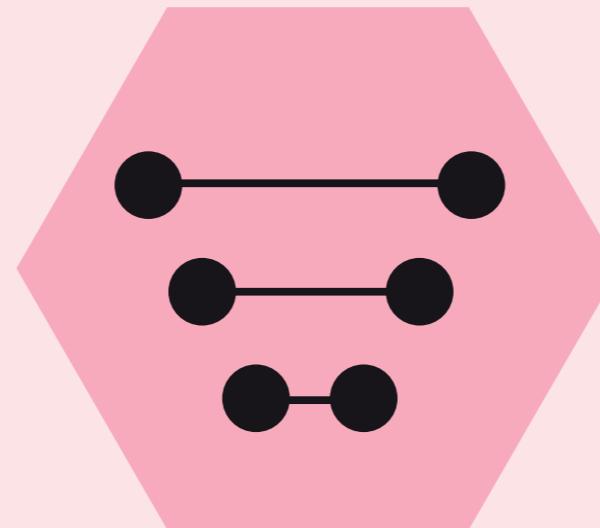
4

Bastante de acuerdo

5

Muy de acuerdo

FAST P3



Hemos realizado actividades de aceleración de proyectos: maratones de creatividad, de generación de ideas, de resolución de problemas...

1

Nada de acuerdo

2

Poco de acuerdo

3

Algo de acuerdo

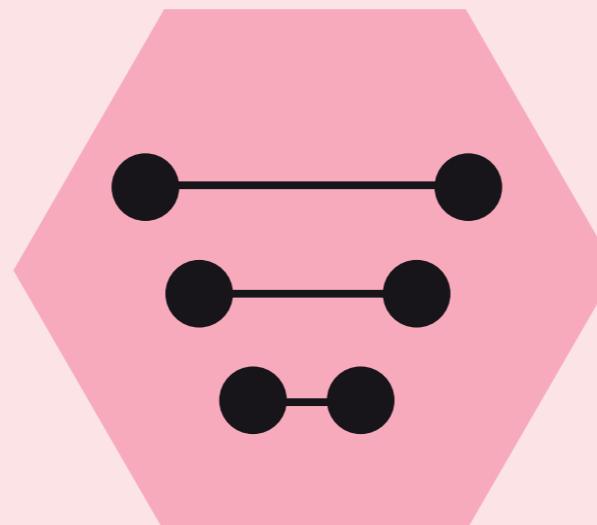
4

Bastante de acuerdo

5

Muy de acuerdo

FAST P4



Nuestro centro tiene un equipo encargado de acelerar proyectos estratégicos.

1

Nada de acuerdo

2

Poco de acuerdo

3

Algo de acuerdo

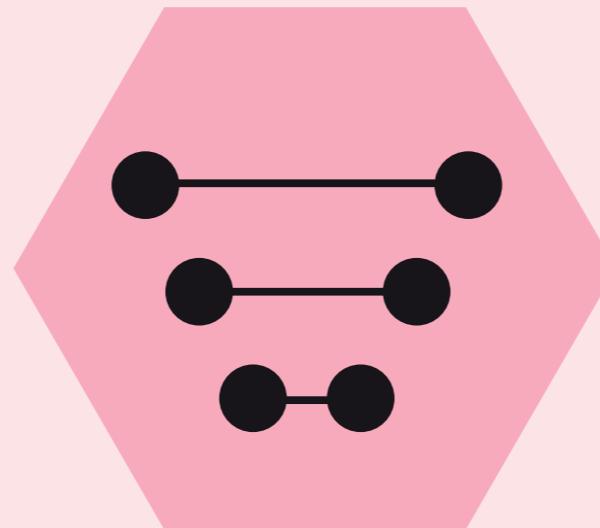
4

Bastante de acuerdo

5

Muy de acuerdo

FAST P5



Los miembros del centro tienen
capacidad propia para tomar decisiones y
actuar

1

Nada de
acuerdo

2

Poco de
acuerdo

3

Algo de
acuerdo

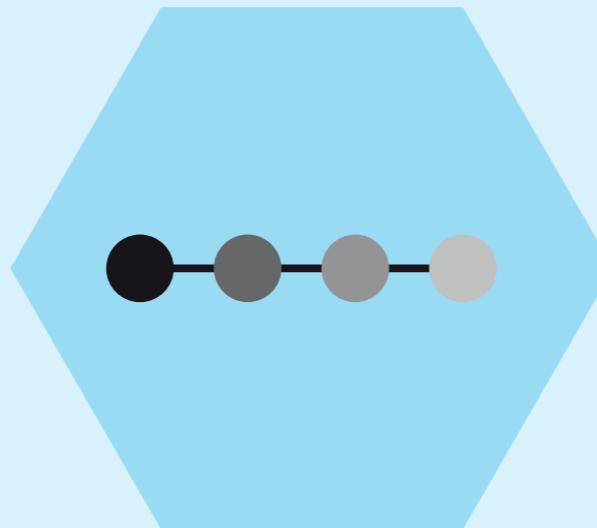
4

Bastante de
acuerdo

5

Muy de
acuerdo

PROTO P1



El centro suele utilizar actividades, proyectos... en fase de prototipo antes de lanzar versiones definitivas

1
Nada de acuerdo

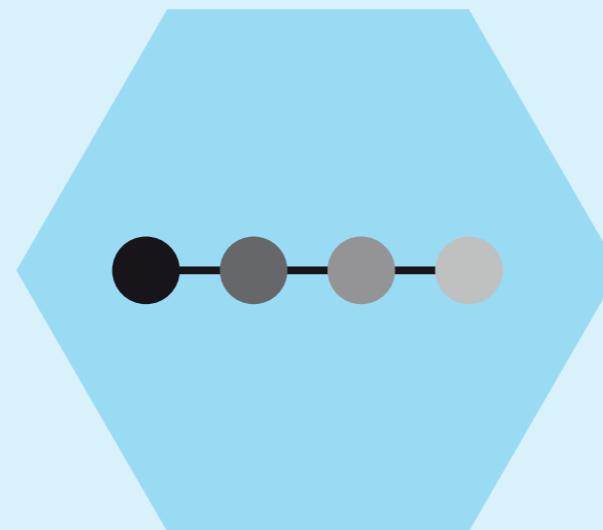
2
Poco de acuerdo

3
Algo de acuerdo

4
Bastante de acuerdo

5
Muy de acuerdo

PROTO P2



El uso de elementos visuales como maquetas, mockups, mapas conceptuales, diagramas, dibujos... es algo habitual a la hora de exponer nuestra visión

1
Nada de acuerdo

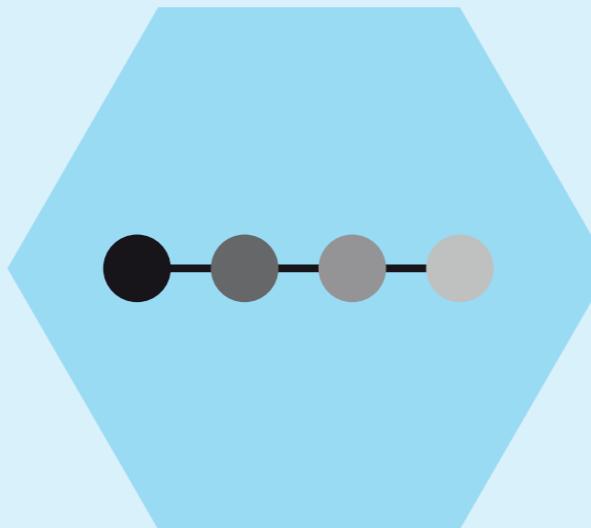
2
Poco de acuerdo

3
Algo de acuerdo

4
Bastante de acuerdo

5
Muy de acuerdo

PROTO P3



Existe un espacio en nuestro centro preparado para producir y desarrollar ideas

1
Nada de acuerdo

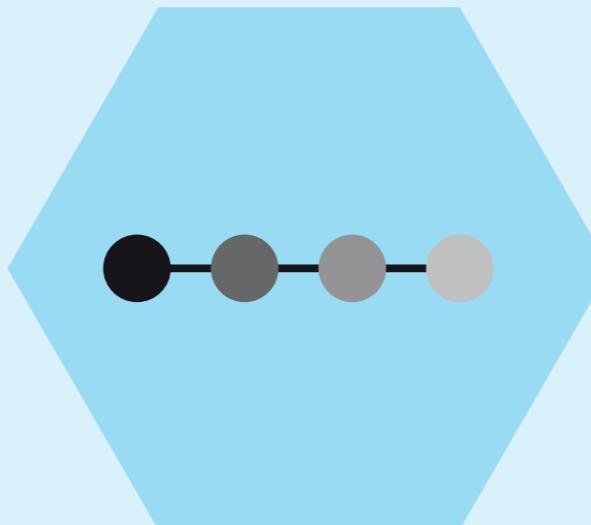
2
Poco de acuerdo

3
Algo de acuerdo

4
Bastante de acuerdo

5
Muy de acuerdo

PROTO P4



En nuestro equipo hay perfiles con habilidades de diseño y herramientas para ello

1
Nada de acuerdo

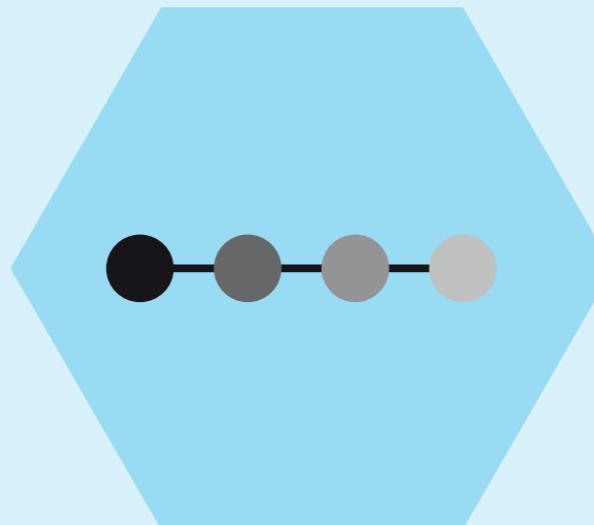
2
Poco de acuerdo

3
Algo de acuerdo

4
Bastante de acuerdo

5
Muy de acuerdo

PROTO P5



Los trabajos de diseño (gráfico, servicios...) no se externalizan para no provocar demoras

1
Nada de acuerdo

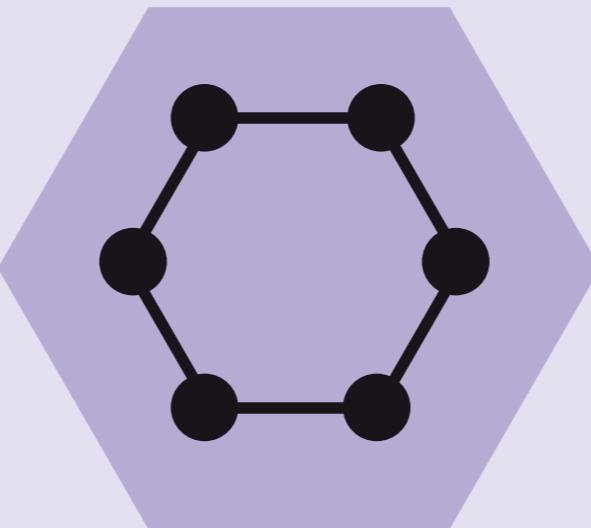
2
Poco de acuerdo

3
Algo de acuerdo

4
Bastante de acuerdo

5
Muy de acuerdo

CO P1



La organización del centro no está muy jerarquizada

1
Nada de acuerdo

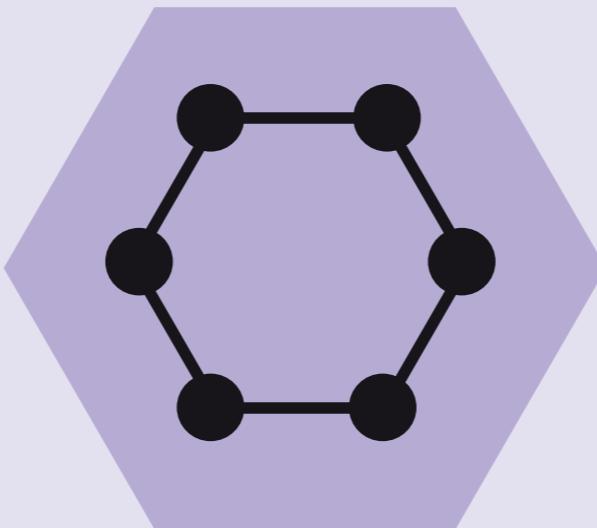
2
Poco de acuerdo

3
Algo de acuerdo

4
Bastante de acuerdo

5
Muy de acuerdo

CO P2



El centro tiene identificadas todas las personas internas y externas que participan en su día a día

1
Nada de acuerdo

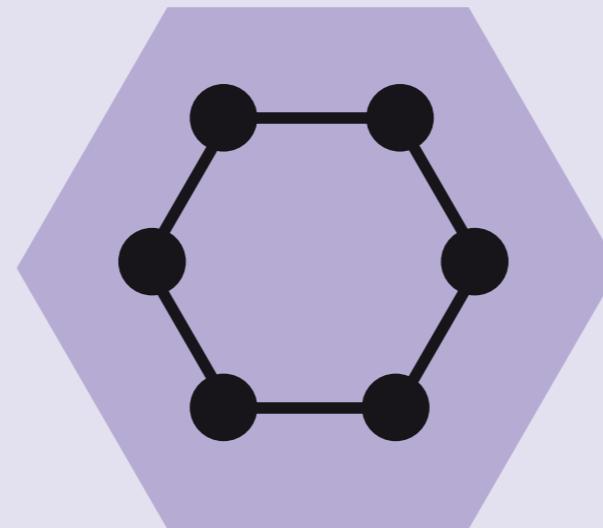
2
Poco de acuerdo

3
Algo de acuerdo

4
Bastante de acuerdo

5
Muy de acuerdo

CO P3



Se aplican métodos de creación conjunta con los usuarios del centro colocándolos siempre en el centro de los procesos de diseño

1
Nada de acuerdo

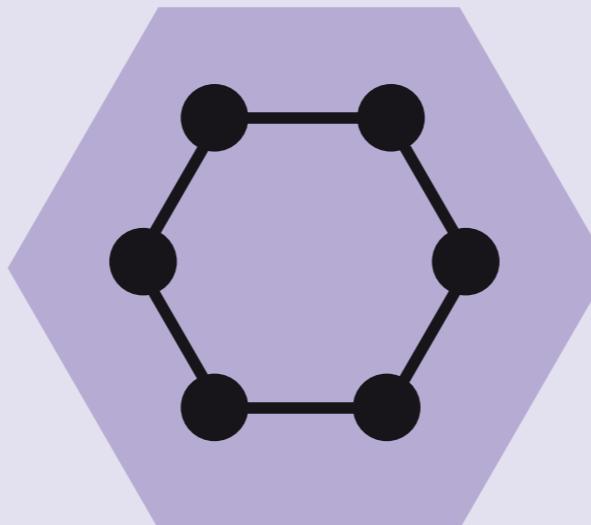
2
Poco de acuerdo

3
Algo de acuerdo

4
Bastante de acuerdo

5
Muy de acuerdo

CO P4



El valor del centro es mayor que la suma de sus partes

1
Nada de acuerdo

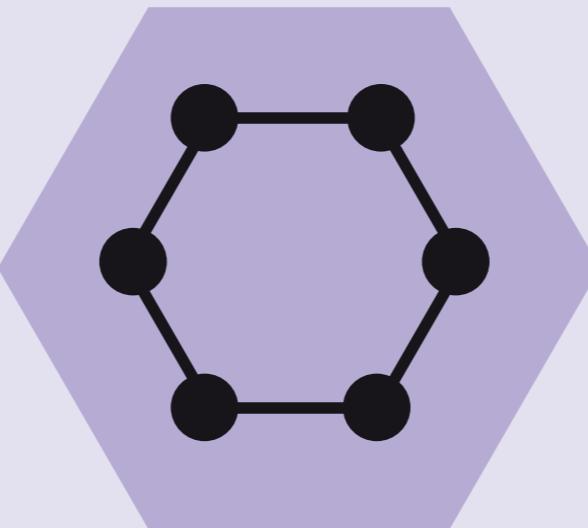
2
Poco de acuerdo

3
Algo de acuerdo

4
Bastante de acuerdo

5
Muy de acuerdo

CO P5



Existe un sentido de pertenencia con el centro por parte de todas las personas

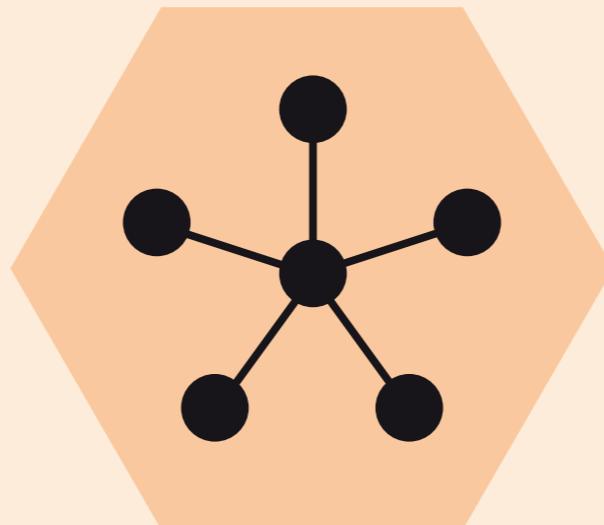
1
Nada de acuerdo

2
Poco de acuerdo

3
Algo de acuerdo

4
Bastante de acuerdo

5
Muy de acuerdo



Nuestro centro está completando una transición adecuada a la sociedad digital

1
Nada de acuerdo

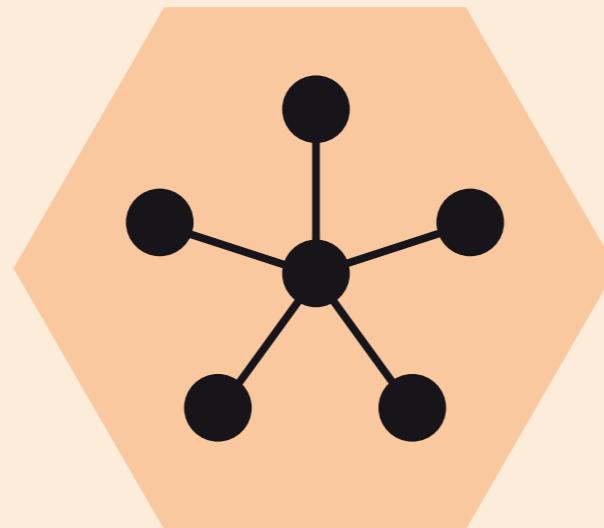
2
Poco de acuerdo

3
Algo de acuerdo

4
Bastante de acuerdo

5
Muy de acuerdo

TEC P2



Fruto de la digitalización, en los últimos años se ha podido prescindir de papel, archivadores...

1
Nada de acuerdo

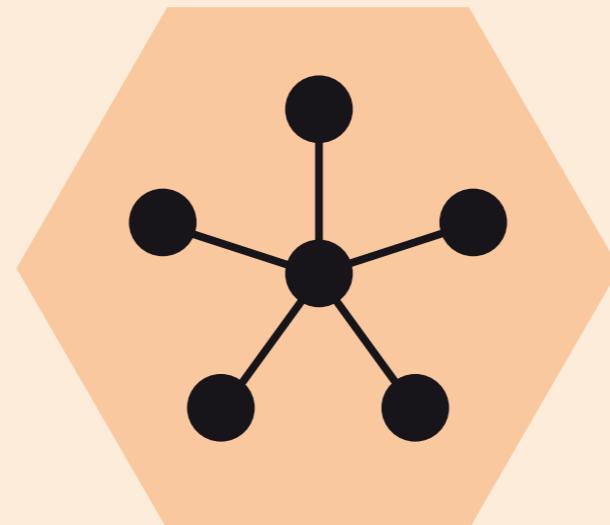
2
Poco de acuerdo

3
Algo de acuerdo

4
Bastante de acuerdo

5
Muy de acuerdo

TEC P3



El centro dispone de una red interna de comunicación (correo electrónico, grupo de WhatsApp...) que conecta a todos los usuarios

1

Nada de acuerdo

2

Poco de acuerdo

3

Algo de acuerdo

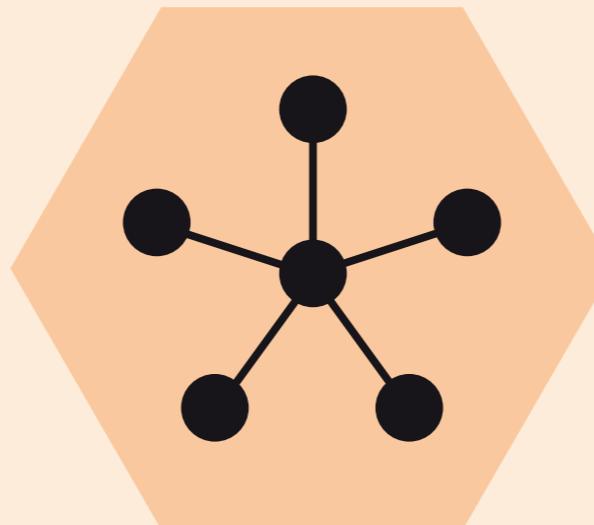
4

Bastante de acuerdo

5

Muy de acuerdo

TEC P4



El centro cuenta con persona/s de apoyo tecnológico para solucionar problemas que puedan surgir

1
Nada de acuerdo

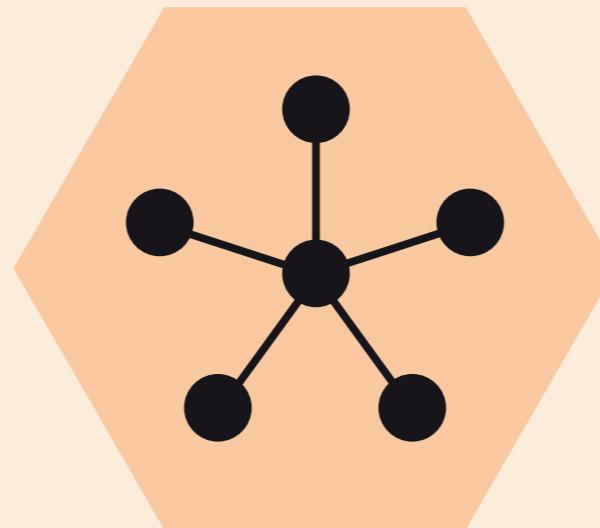
2
Poco de acuerdo

3
Algo de acuerdo

4
Bastante de acuerdo

5
Muy de acuerdo

TEC P5



El personal del centro está preparado para los métodos digitales y reciben formación cuando es requerido

1
Nada de acuerdo

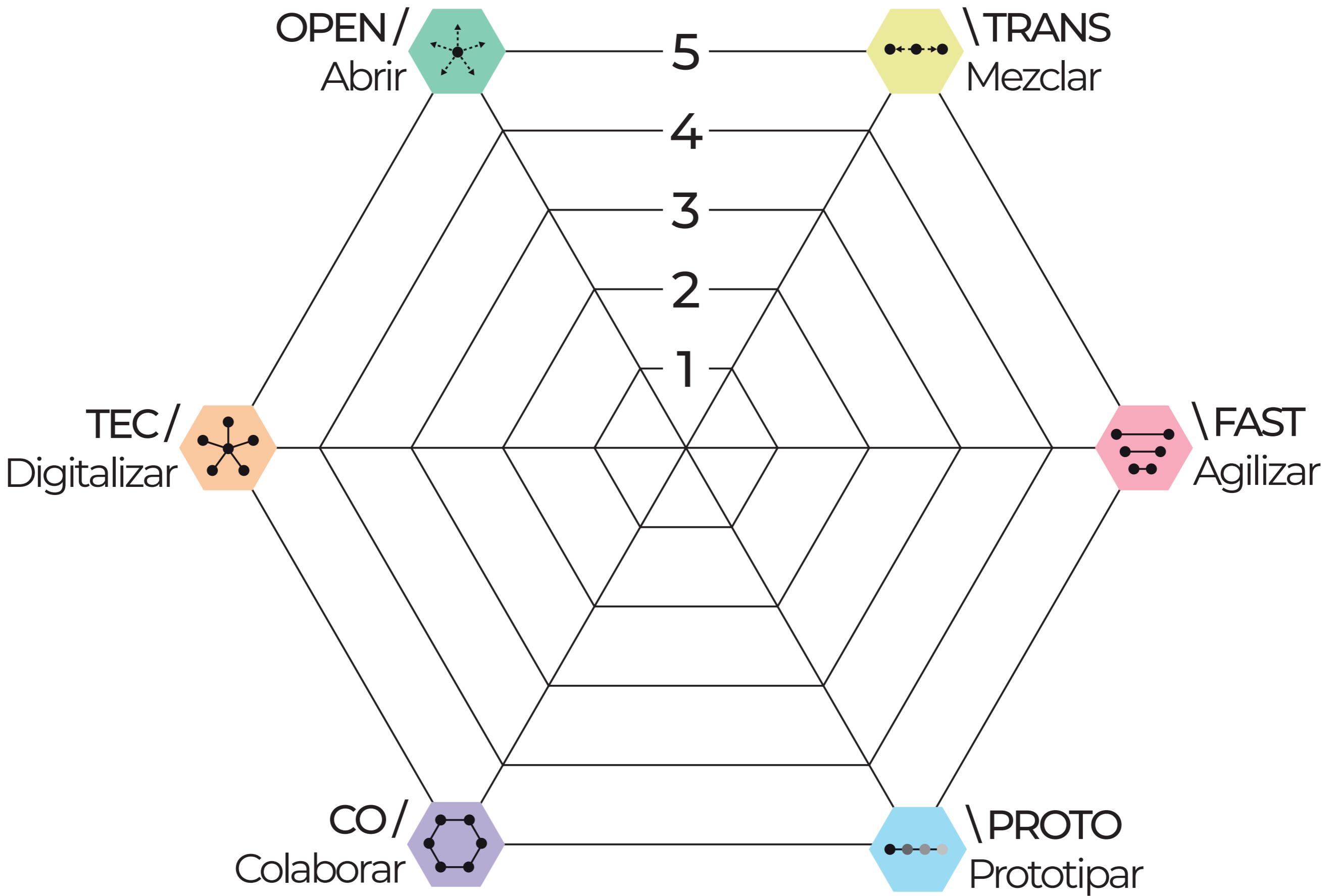
2
Poco de acuerdo

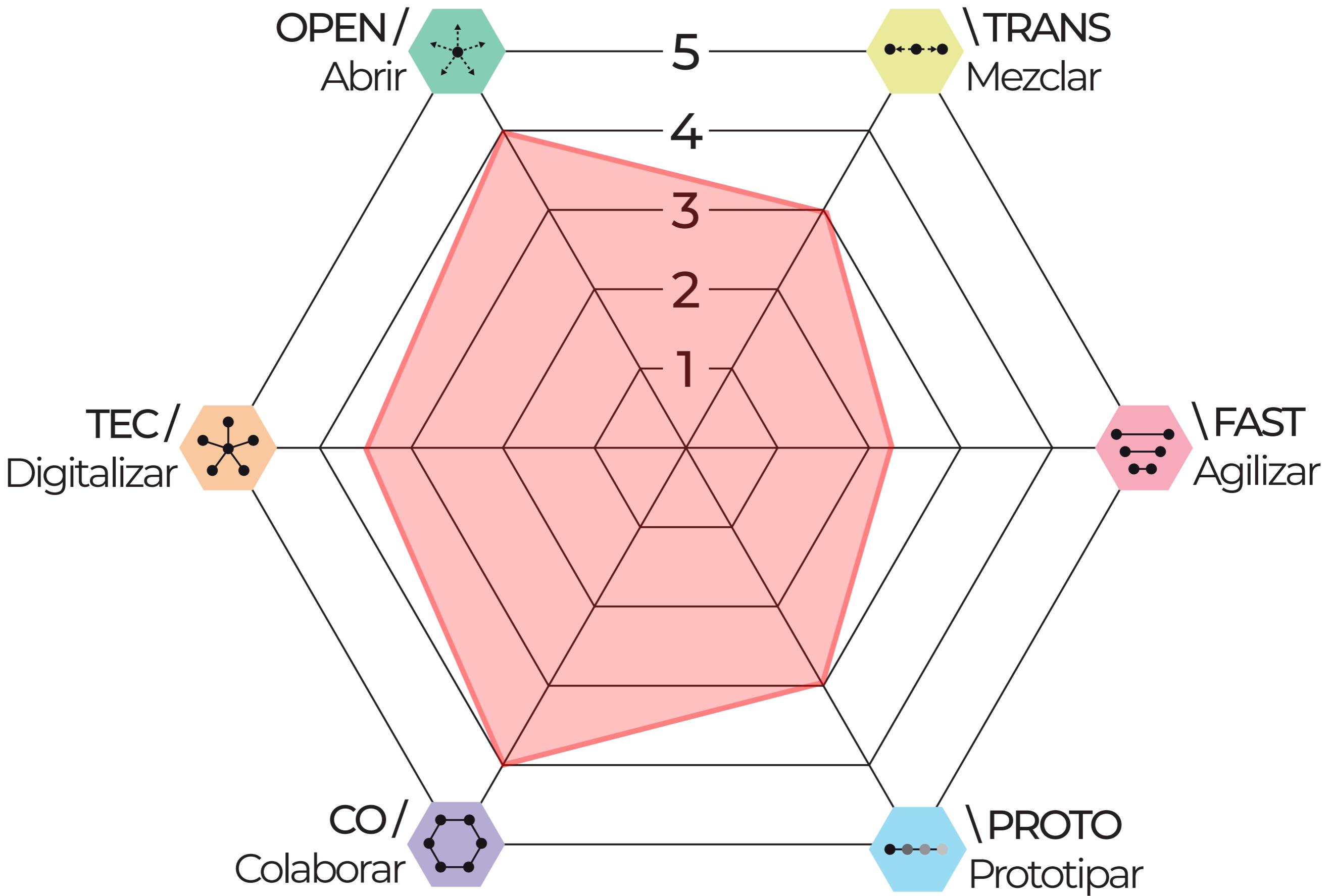
3
Algo de acuerdo

4
Bastante de acuerdo

5
Muy de acuerdo

Esquema Hexagonal





ANEXO 7.

Datos Formulario de

Autodiagnóstico

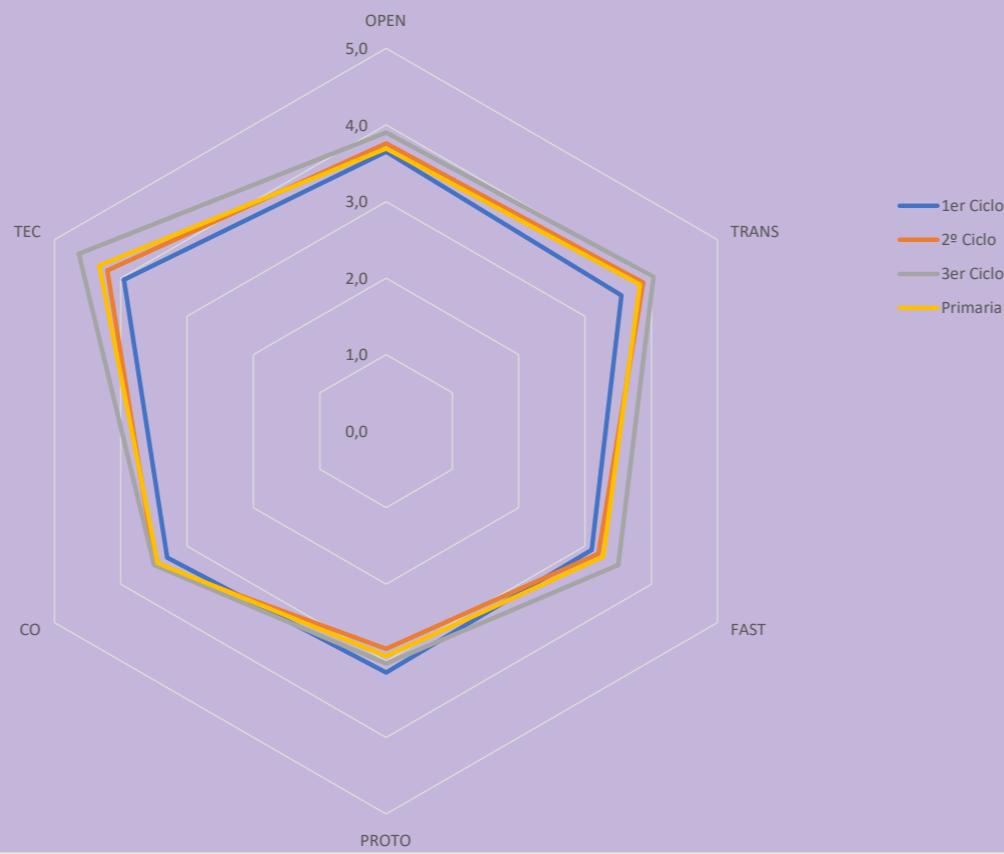


Escuelas Hexagonales

Fecha: Lunes, 13-11-2023
Grupo: Claustro Primaria + E. Directivo

Vector	OPEN					TRANS					FAST					PROTO					CO					TEC							
Pregunta	1	2	3	4	5	M	1	2	3	4	5	M	1	2	3	4	5	M	1	2	3	4	5	M	1	2	3	4	5	M			
1 1er Ciclo	1_1er Ciclo	3	4	3	3	3,2	4	3	3	2	2	2,8	3	3	1	2	4	2,6	4	3	4	4	3	3,6	5	3	3	4	3	3,6			
	2_1er Ciclo	3	5	4	3	2	3,4	4	3	4	3	3,4	3	4	1	3	3	2,8	1	2	1	3	4	2,2	4	4	2	3	3	3,6			
	3_1er Ciclo	3	4	5	4	2	3,6	4	3	5	4	4	4,0	4	4	3	3	4	3,6	2	2	5	4	4	3,4	1	4	3	3	4	4,4		
	Media	3,0	4,5	4,0	3,8	3,0	3,7	4,0	2,8	4,0	3,5	3,5	3,6	3,5	4,0	1,8	2,3	4,0	3,1	2,8	2,5	3,3	3,8	3,5	3,2	2,8	4,0	2,8	3,5	3,5	4,0		
2 2º Ciclo	1_2º Ciclo	3	4	4	4	3	3,6	4	3	4	4	5	4,0	3	4	1	3	3	2,8	1	2	1	3	4	2,2	2	4	2	4	3	3,6		
	2_2º Ciclo	4	3	3	5	3	3,6	3	3	3	3	3	3,0	3	4	1	3	5	3,2	4	3	2	3	4	3,2	5	4	3	4	4	4,4		
	3_2º Ciclo	3	4	5	4	4	4,0	4	4	3	3	5	3,8	4	5	3	3	3	3,6	2	2	2	3	4	2,6	2	4	4	5	4	4,6		
	4_2º Ciclo	3	5	4	2	2	3,2	4	5	4	5	5	4,6	3	4	1	3	4	3,0	2	3	1	4	4	2,8	2	4	2	4	4	4,2		
	Media	3,2	4,2	4,0	4,0	3,4	3,8	3,8	3,4	3,6	4,0	4,6	3,9	3,4	4,4	1,6	2,6	4,0	3,2	2,6	2,6	1,8	3,4	3,8	2,8	2,4	4,2	2,8	4,2	3,8	4,2		
3 3er Ciclo	1_3er Ciclo	3	5	5	5	3	4,2	5	4	4	4	5	4,4	4	5	2	3	5	3,8	4	3	3	4	3	3,4	2	5	4	4	4	4,6		
	2_3er Ciclo	3	5	4	5	3	4,0	4	4	5	5	5	4,6	4	4	1	1	4	2,8	2	3	3	4	4	3,2	1	4	4	4	4	4,8		
	3_3er Ciclo	3	3	5	4	2	3,4	4	3	5	3	4	3,8	3	5	3	3	4	3,6	2	3	3	4	3	3,0	1	5	3	3	3	4,8		
	4_3er Ciclo	3	4	5	4	3	3,8	3	4	3	4	3	3,4	4	5	3	4	3	3,8	2	2	1	4	3	2,4	3	4	3	4	5	4,8		
	5_3er Ciclo	3	4	5	4	2	3,6	5	4	3	4	4	4,0	4	4	2	4	4	3,6	2	3	1	4	4	2,8	1	5	4	4	5	4,6		
	Media	3,0	4,3	4,7	4,5	3,0	3,9	4,2	3,5	4,0	4,2	4,3	4,0	3,8	4,7	2,2	2,7	4,2	3,5	2,7	2,8	2,3	4,0	3,3	3,0	1,5	4,7	3,5	3,8	5,0	5,0	4,7	4,6
	Especialista	3	5	4	5	5	4,4	4	2	4	5	5	4,0	4	5	2	1	5	3,4	4	3	3	4	3	3,4	1	5	3	4	4	4,2		
Media pregunta	3,1	4,2	4,3	4,0	2,8	3,7	4,0	3,5	3,8	3,8	4,1	3,8	3,5	4,3	1,8	2,8	3,9	3,3	2,5	2,6	2,3	3,7	3,6	2,9	2,3	4,2	3,1	3,8	3,8	3,4	4,4	4,2	4,3
Media total	3,7					3,8					3,3					2,9					3,4					4,3							

ESQUEMA HEXAGONAL PRIMARIA





Escuelas Hexagonales

Fecha: Martes, 14-11-2023
Grupo: Claustro Secundaria

Vector	OPEN						TRANS						FAST						PROTO						CO						TEC					
Pregunta	1	2	3	4	5	M	1	2	3	4	5	M	1	2	3	4	5	M	1	2	3	4	5	M	1	2	3	4	5	M	1	2	3	4	5	M
14 Persona 1	4	4	5	5	4	4,4	4	5	4	3	4	4,0	4	3	2	3	4	3,2	3	4	3	4	4	3,6	2	4	5	5	4	4,0	4	5	5	5	5	4,8
15 Persona 2	2	4	5	5	4	4,0	4	4	3	2	3	3,2	4	3	3	3	3	3,2	2	3	3	3	2	2,6	1	4	3	5	4	3,4	5	5	5	5	2	4,4
16 Persona 3	3	5	5	3	3	3,8	2	2	5	4	4	3,4	3	5	2	3	2	3,0	3	4	3	4	5	3,8	1	5	3	4	4	3,4	3	4	5	5	4	4,2
17 Persona 4	3	4	5	5	4	4,2	3	3	4	2	3	3,0	4	4	2	3	4	3,4	3	3	4	4	5	3,8	2	5	1	5	4	3,4	5	5	5	4	4	4,6
18 Persona 5	3	4	4	5	4	4,0	4	5	4	4	4	4,2	3	4	2	3	3	3,0	2	3	3	4	4	3,2	2	4	4	5	5	4,0	4	3	5	5	4	4,2
19 Persona 6	2	5	5	4	3	3,8	3	5	4	2	4	3,6	4	5	1	2	2	2,8	2	3	2	3	4	2,8	3	5	3	4	4	3,8	5	5	5	5	4	4,8
20 Persona 7	2	3	5	4	2	3,2	3	3	4	2	2	2,8	3	4	1	4	2	2,8	1	3	1	4	2	2,2	2	4	3	4	3,4	4	3	5	5	4	4,2	
21 Persona 8	3	4	5	5	4	4,2	4	3	5	3	5	4,0	4	5	1	4	3	3,4	3	3	5	4	2	3,4	2	5	2	3	4	3,2	3	5	5	5	4	4,4
22 Persona 9	4	4	5	3	4	4,0	5	5	5	4	5	4,8	3	5	1	3	4	3,2	3	5	4	5	5	4,4	1	5	5	5	4	4,0	5	4	5	5	4	4,6
23 Persona 10	3	4	5	3	3	3,6	5	3	4	2	5	3,8	3	4	1	3	3	2,8	2	4	4	4	5	3,8	2	5	3	5	4	3,8	2	5	5	5	3	4,0
24 Persona 11	1	2	5	4	2	2,8	4	2	4	5	4	3,8	3	5	1	1	3	2,6	3	3	3	4	1	2,8	4	5	4	5	4,6	5	4	5	5	4	4,6	
25 Persona 12	1	3	5	3	1	2,6	4	4	5	3	5	4,2	5	5	1	2	4	3,4	1	5	3	4	4	3,4	4	5	3	5	4	4,2	4	5	5	5	4	4,6
26 Persona 13	2	3	5	4	4	3,6	4	3	3	4	4	3,6	3	4	1	4	3	3,0	1	3	1	5	1	2,2	1	4	2	5	5	3,4	4	5	5	5	4	4,6
27 Persona 14	2	2	4	4	4	3,2	4	3	4	2	3	3,2	4	4	2	2	2	2,8	2	2	1	4	4	2,6	2	4	2	4	4	3,2	5	3	5	4	4	4,2
28 Persona 15	3	3	4	5	4	3,8	4	4	4	4	4	4,0	4	4	2	4	3	3,4	4	4	3	4	4	3,8	4	5	4	4	4	4,2	4	5	5	5	5	4,8
29 Persona 16	4	4	5	3	4	4,0	4	5	5	5	3	4,4	4	4	3	4	3	3,6	4	4	5	4	4	4,2	4	5	4	4	4	4,2	4	3	5	5	5	4,4
Media pregunta	2,6	3,6	4,8	4,1	3,4	3,7	3,8	3,7	4,2	3,2	3,9	3,8	3,6	4,3	1,6	3,0	3,0	3,1	2,4	3,5	3,0	4,0	3,5	3,3	2,3	4,6	3,2	4,5	4,2	3,8	4,1	4,3	5,0	4,9	4,0	4,5
Media total	3,7						3,8						3,1						3,3						3,8						4,5					

ESQUEMA HEXAGONAL SECUNDARIA



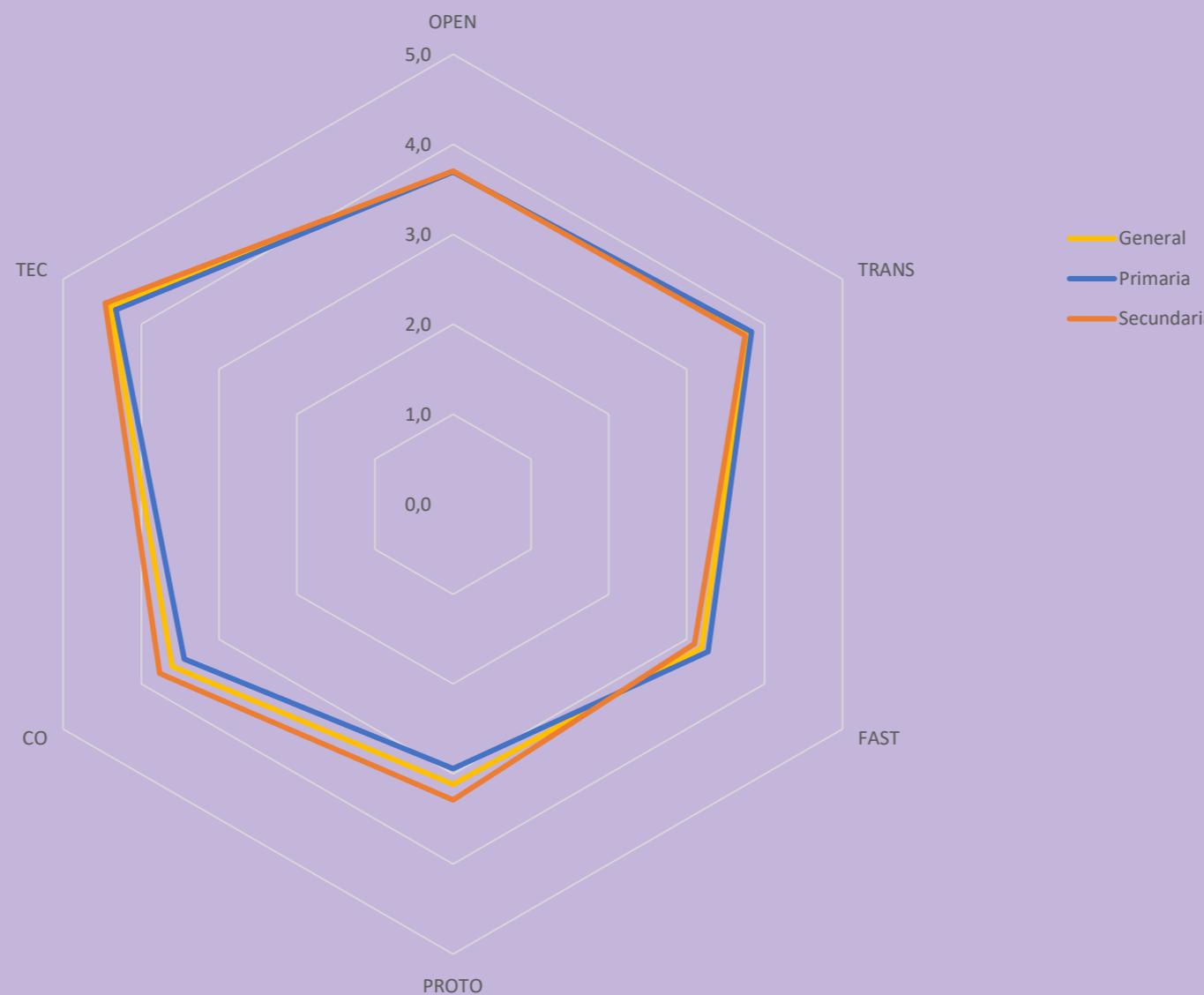


Escuelas Hexagonales

Fecha:
Grupo:

Vector	OPEN						TRANS						FAST						PROTO						CO						TEC					
Pregunta	1	2	3	4	5	M	1	2	3	4	5	M	1	2	3	4	5	M	1	2	3	4	5	M	1	2	3	4	5	M	1	2	3	4	5	M
Primaria	3,1	4,2	4,3	4,0	2,8	3,7	4,0	3,5	3,8	3,8	4,1	3,8	3,5	4,3	1,8	2,8	3,9	3,3	2,5	2,6	2,3	3,7	3,6	2,9	2,3	4,2	3,1	3,8	3,8	3,4	4,4	3,7	4,8	4,6	4,2	4,3
Secundaria	2,6	3,6	4,8	4,1	3,4	3,7	3,8	3,7	4,2	3,2	3,9	3,8	3,6	4,3	1,6	3,0	3,0	3,1	2,4	3,5	3,0	4,0	3,5	3,3	2,3	4,6	3,2	4,5	4,2	3,8	4,1	4,3	5,0	4,9	4,0	4,5
General	2,9	3,9	4,6	4,0	3,1	3,7	3,9	3,6	4,0	3,5	4,0	3,8	3,6	4,3	1,7	2,9	3,5	3,2	2,4	3,1	2,7	3,8	3,6	3,1	2,3	4,4	3,1	4,2	4,0	3,6	4,3	4,0	4,9	4,7	4,1	4,4
Media total	3,7						3,8						3,2						3,1						3,6						4,4					

ESQUEMA HEXAGONAL GENERAL



ANEXO 8.

Microacciones.

Planteamiento

Entrada blog

Descripción: cread un blog o una red social del centro; si ya lo tenéis, potenciadlo proponiendo entradas. Pensad a quién o quiénes os dirigís.

Objetivo: potenciar la comunicación hacia afuera. Interesarnos por lo que otras personas piensan. Transmitir nuestras necesidades, dudas u opiniones.

Adaptación al centro: en este caso el cole cuenta con una cuenta de Instagram en expansión, por lo que las entradas planteadas serían para dicha cuenta.

Realizadores: alumnos de 3º de ESO. Realizan o han realizado variedad de actividades durante el curso y sus conocimientos sobre redacción y redes se ajustan a las necesidades de la microacción. Más o menos 25 personas.

Tiempo: 50 minutos con una clase.

Escaleta:

- Presentación y explicación de la microacción: 5 minutos.
- Proponer y elegir actividad por grupos: 5 minutos.
- Redacción de las entradas: 25 minutos.
- Presentar los posts al resto de grupos: 15 minutos.

Ficha empleada:



Vector: Open

**Escuelas
Hexagonales**

Actividad: Entrada blog

1. Pensad en una actividad, evento, hecho... que haya ocurrido o vaya a ocurrir en el centro.
2. Pensad a quién lo vais a dirigir para saber qué registro formal utilizar al redactarlo.
3. Completa los cuadros de la ficha.
4. Acudid al blog o a la red social y subid la entrada.

TÍTULO
<input type="text"/>
AUTORES
<input type="text"/>
¿A QUIÉN VA DIRIGIDO?
<input type="text"/>
DESARROLLO DE LA ENTRADA
<input type="text"/>

Intersecciones

Descripción: dinámica de conocimiento para docentes en el que llegar a generar y visualizar intersecciones, proyectos o actividades que se podrían compartir o construir juntas.

Objetivo: conocer las inquietudes del profesorado y detectar posibles sinergias para trabajar conjuntamente entre varias asignaturas.

Adaptación al centro: -.

Realizadores: profesores de secundaria disponibles durante el rato del recreo. La actividad se realiza en la sala del café de profesores, así también se consigue darle el ambiente de conversación distendida en vez de tarea que favorece a esta microacción. Más o menos 10 personas.

Tiempo: 30 minutos.

Escaleta:

- Presentación y explicación de la microacción: 2 minutos.
 - Exposición de proyectos: 5 minutos.
 - Explicación de proyectos: 10 minutos.
 - Búsqueda de proyectos comunes: 15 minutos.

Ficha empleada:



**Escuelas
Hexagonales**

Vector: Trans

Actividad: Intersecciones

1. Anotad en la columna de Proyectos actuales todos esos proyectos "especiales" que realizáis en el aula.
2. En la zona de la Mezcladora, anotad proyectos existentes en la primera columna complementadlos con otros ya existentes/que se os ocurrán en la tercera.
3. Definid la intersección de los proyectos.

Espacio de pruebas

Descripción: montad un espacio de pruebas en el centro educativo para todas las personas que quieran probar ideas con una explicación sintética de las herramientas de prototipado.

Objetivo: visibilizar el concepto de prototipado mediante un espacio asignado para ello y un material didáctico para comprender su uso.

Adaptación al centro: al tratarse de una microacción sumamente relacionada con cosas materiales y por tanto dependiente del dinero, se plantea como un momento de formación sobre el diseño de servicios.

Realizadores: profesores del tercer ciclo de primaria. 4 personas.

Tiempo: 45 minutos.

Escaleta:

- Presentación y explicación de la microacción: 2 minutos.
- Brainstorming con materiales necesarios en este tipo de espacios: 10 minutos.
- Exposición de herramientas para diseño de servicios: 10 minutos.
- Realización de un Customer Journey: 25 minutos.

Ficha empleada:



Escuelas
Hexagonales

Vector: Proto

Actividad: Espacio de pruebas

1. Preparad el espacio con los materiales indicados.
2. Investigad sobre los métodos de prototipado, los materiales y los de servicios.
4. Escribid en las tarjetas de explicación de métodos de prototipado y colocadlas junto a los materiales.

Método de prototipado: ¿Para qué se utiliza? Materiales necesarios:			
Método de prototipado: ¿Para qué se utiliza? Materiales necesarios:			

Teatro para mejorar

Descripción: prototipad soluciones a conflictos en el aula o en el centro educativo mediante teatralizaciones participadas que os puedan llevar a un sistema de actuaciones o protocolos.

Objetivo: detectar dificultades y soluciones a conflictos en contexto y por medio de las personas involucradas.

Adaptación al centro: -.

Realizadores: alumnos de 5º de EP. Todavía no tienen un sentido de la vergüenza desarrollado como podrían ser alumnos mayores, por lo que no tienen problema en actuar frente a sus compañeros y son lo suficientemente maduros como para encontrar soluciones reflexionadas. 25 personas por clase.

Tiempo: 45 minutos con cada una de las dos clases.

Escaleta:

- Presentación y explicación de la microacción: 5 minutos.
- Resumen de la situación a representar: 10 minutos.
- Distribución de papeles y redacción de guión: 20 minutos.
- Representación: 10 minutos.

Ficha empleada:



**Escuelas
Hexagonales**

Vector: Proto

Actividad: Teatro para mejorar

1. Pensad en situaciones de conflicto en el aula/centro.
2. Pensad en las personas que deberían intervenir y cómo deberían actuar.
3. Especificad el personaje de cada persona y redactad el guión.
4. Escenificad la situación y extraed conclusiones.

SITUACIÓN
PAPELES - ACTORES
GUIÓN DE LA ESCENA

Moviendo muebles

Descripción: elegid un espacio cuya distribución no os convenga, que no utilicéis mucho o que no se adapte a las necesidades que tengáis. Haced un dibujo de la nueva distribución, construir con cajas de cartón elementos de separación. Una vez diseñado, probad a usarlo, realizad simulaciones de actividades. Pedid a otras personas que lo prueben y os digan que les aparece.

Objetivo: probar una propuesta de mejora de un espacio y recibir feedback.

Adaptación al centro: no se realiza la parte de construir el espacio con cajas. Se aplica sobre la sala de música ya que ha sido reubicado recientemente y su distribución y materiales todavía están sujetos a cambios.

Realizadores: alumnos de 1º de ESO. Tienen la madurez necesaria para reflexionar acerca de las tareas que se realizan y lo que ello implica; combinada con la inocencia necesaria para no coartar la creatividad de esta microacción con pensamientos más reflexivos basados en lo que ya conocen.

Tiempo: 50 minutos con cada una de las dos clases.

Escaleta:

- Presentación y explicación de la microacción: 5 minutos.
- Establecer necesidades: 10 minutos.
- Establecer recursos necesarios: 5 minutos.
- Definir tareas: 5 minutos
- Distribución de papeles y redacción de guion: 15 minutos.
- Presentación: 10 minutos.

Ficha empleada:



Vector: Proto

Escuelas
Hexagonales

Actividad: Moviendo muebles

1. Seleccionad el espacio a rediseñar.
2. Definid las necesidades del espacio y en base a ellas, enumera los recursos que debe tener el espacio.
4. Enumera las tareas que tienen lugar en la sala.
5. Proponed una distribución del espacio.
6. Prototipad con cajas y testeád con usuarios.

ESPACIO	DISTRIBUCIÓN
NECESIDADES	RECURSOS/ MATERIALES
TAREAS	

La comunidad necesita

Descripción: investigad sobre las necesidades de las personas que conviven en el centro (reflexionar sobre los cuidados).

Objetivo: conocer las necesidades de las personas que conviven en el centro educativo, ya que van a ser el punto de partida para cualquier proyecto que pongáis en marcha.

Adaptación al centro: -.

Realizadores: alumnos de 4º de ESO. Elegidos para que los alumnos que más tiempo llevan en el colegio sean conscientes de lo que necesita su comunidad educativa. Además, cuentan con la madurez necesaria para realizarla.

Tiempo: 50 minutos con las dos clases del curso a la vez.

Escaleta:

- Presentación y explicación de la microacción: 5 minutos.
- Seleccionar tres personas del centro y explicar quiénes son: 5 minutos.
- Redactar tareas que realiza cada persona: 15 minutos.
- Definir recursos materiales que necesita: 7 minutos
- Definir recursos inmateriales que necesita: 7 minutos.
- Presentación: 10 minutos.

Ficha empleada:



Vector: Co

Actividad: La comunidad necesita

1. Seleccionad tres personas del centro
2. Listad todas las tareas específicas que realiza dentro de sus funciones en el centro
3. A partir de las tareas que realiza, pensad en todos los recursos que necesita para hacer sus labores correctamente.

PERSONA	TAREAS QUE REALIZA	RECURSOS NECESARIOS	
		MATERIALES	INMATERIALES

Animales

Descripción: pedid a las personas del centro que respondan a estas preguntas:

1. Si el centro educativo fuera un animal, ¿qué animal sería y por qué?
2. ¿Qué animal nos gustaría que fuese y por qué?

Las personas que participan en la dinámica escriben sus respuestas (dibujos y explicaciones) y alguien del equipo lo refleja todo en una infografía.

Objetivo: conocer la visión que las personas que conviven en el centro tienen del mismo y su visión más aspiracional. Crear conciencia de equipo, de comunidad.

Adaptación al centro: -.

Realizadores: alumnos de 3º y 4º de EP. Desde su inocencia y sinceridad se pueden obtener respuestas válidas fieles a la realidad. Más o menos 25 personas por cada clase

Tiempo: 50 minutos con cada curso, haciéndolo las dos clases del curso a la vez.

Escaleta:

- Presentación y explicación de la microacción: 5 minutos.
- Si el cole fuera un animal, ¿qué animal sería? + dibujarlo: 15 minutos.
- ¿Qué animal me gustaría que fuera el cole? + dibujarlo: 15 minutos.
- Pasearse para seleccionar el que más les guste y contarlos: 10 minutos.

Ficha empleada:



Vector: Co

Actividad: Animales

1. Pensar individualmente con qué animal se compara el colegio actualmente y redactar los motivos.
2. Pensando individualmente en lo que quiero que sea el colegio y elegir un animal relacionado.
3. Con todos paseando por clase, cada persona selecciona otro papel que considere coherente.

Si el cole fuera un animal, ¿qué animal sería?		¿Qué animal te gustaría que fuese el cole?	
¿Por qué?		¿Por qué?	

ANEXO 9.

Microacciones.

Ejecución

Una vez planteadas las distintas microacciones, se acude al centro a llevarlas a cabo con los grupos seleccionados, con el objetivo de conocer si están bien planteadas y adaptadas a las circunstancias del centro.

Entrada blog

Para realizar esta microacción se acude con los alumnos de 3ºB de la ESO. Contando con el programa de digitalización del colegio y que los alumnos disponen de iPads, dicha actividad se realiza en la aplicación de Notas de los mismos. La redacción de estas entradas se orienta hacia Instagram, donde el colegio cuenta con una cuenta en expansión.

El desarrollo es sencillo, en el comienzo se divide a los alumnos por grupos y mediante una consulta grupal se apuntan todas aquellas actividades que hayan realizado a lo largo de este curso y en cursos anteriores. Ya en grupos, se van repartiendo las actividades, una por grupo.

A continuación se pasa a redactar los post, para ello se les dan ciertos consejos:

- Darle un título sugerente al post, que pueda generar preguntas al lector para despertar su interés por leer el texto.
- A la hora de redactar, pensar en quiénes son los seguidores de la cuenta y cómo se suelen expresar para que entiendan el mensaje que se quiere transmitir.
- Utilizar hashtags que ayuden al alcance del post y etiquetar al resto de partes implicadas.

Una vez redactados los posts, se pasa por grupos para exponerlo ante el resto de la clase y que el resto den feedback.



Imagen 1. Realización microacción Entrada blog

Dos de los posts creados se muestran a continuación, no se pueden mostrar todos por problemas de permisos a la hora de compartir los archivos.

—POST INSTA—

TÍTULO: El destino de nuestra aventura

AUTORES: Lin Jinchen, Ana Villanueva, Carla Ruiz y María Martínez

¿A QUIÉN A DIRIGIDO?: A los padres de los alumnos o los que quieran que sus hijos vengas a este colegio y a nosotros.

DESARROLLO DEL POST: Se acerca el verano, y después de mucho trabajo y esfuerzo durante este curso, nos merecemos un día de relax para descansar y disfrutar todos juntos en Portaventura.

Tuvimos que madrugar para poder llegar pronto en autobús hasta allí, y después de un largo y entretenido viaje pudimos pasarnos genial montándonos en las diferentes atracciones del parque, hicimos una parada para comer en un comedor con un espectáculo y después retomamos un rato más las atracciones y el tiempo libre, hasta que llegó la hora de coger el bus y volver a casa. Ha sido un día cansado pero productivo, y sobre todo divertido y emocionante cerca de nuestros amigos.

#portaventura #todosjuntos #llegaverano #disfrutaydescansa #findecurso #excursión
#escolapiascalasanz. @portaventura



TÍTULO: Charla con la sexóloga.

AUTORES: Sabrina Fernando Hernández, Jorge Arias Losantos, Santiago Calvo Cuenca y Alan Dylan Ortiz Vargas.

¿A QUIÉN VA DIRIGIDO?: A los padres y alumnos del Colegio Escolapias Calasanz de Zaragoza o interesados para ser parte de él.

DESARROLLO DEL POST: El pasado viernes 20 de Octubre, vino la sexóloga a ofrecer a los alumnos de primero y tercero de la ESO, una charla para conocer mejor a nosotros mismos. Nos sirvió mucho para conocer cómo funciona nuestro cuerpo y prepararnos para cuando llegue el momento de la verdad. Este es un tema bastante serio por ello la sexóloga nos lo explicó de manera detallada para no tener ningún tipo de duda al respecto.

#Sexología # Aprendizaje # Calasanz # Fundación Escolapias # Educación Sexual



Imagen 2. Posts de Instagram de la microacción Entrada blog

La realización de esta microacción ha sido positiva, se ha ajustado a lo que se esperaba de ella. El objetivo era potenciar la comunicación hacia fuera y de esta manera se consigue, ya que la cuenta de Instagram está pública y cuenta actualmente con 1320 seguidores, donde se podrían visualizar estos posts. Las conclusiones obtenidas respecto al centro son las siguientes:

- Mostrar las actividades que se realizan dentro del colegio permiten controlar la imagen que se proyecta al anterior.
- Poner la comunicación en manos de los alumnos mejora la identificación de los alumnos con el centro. 4
- Esta situación también favorece la implicación del alumnado en las actividades realizadas, para poder así redactar el post de la mejor manera posible.
- Se puede implementar dentro de las asignaturas de Tecnología y Digitalización para tratar temas como engagement, alcance... y en la Lenegua para trabajar la redacción y adaptar el lenguaje al lector.

Las conclusiones sobre la microacción son:

- Se trata de una actividad sencilla y muy fácilmente comprensible.
- Dar una plantilla sobre la que trabajar es positivo para los usuarios.

Intersecciones



Imagen 3. Realización de la prueba

Esta microacción se realiza con los profesores de la ESO durante el descanso del recreo de esta misma etapa. Se realizan en la sala del café, por lo que se le da un ambiente distendido y con un carácter informal y de conversación.

El primer paso de la actividad es que cada profesor vaya apuntando en post-its aquellos proyectos que realiza en el aula, y si los realiza en colaboración con alguna otra asignatura. Los proyectos expuestos, por asignaturas, son:

- Geografía e Historia
 - Competición de Dioses Egipcios.
 - El Diario de dos Etapas. Paleolítico y Neolítico.
 - Ser mujer en la Edad Media
 - Escritura cuneiforme
 - ¿Quién es quién? Mitología griega.
 - Mujeres ilustradas
 - Imperialismo
 - Análisis calle comercio

- Lenguaje
 - Representación de las funciones comunicativas
 - Periódico
 - Cartel redes sociales
 - Contaminación de las aguas
- Inglés
 - La cápsula del tiempo
 - Ropa tradicional
 - Creación de App
- Educación Física
 - Profesor de baile
 - Dosificar esfuerzos
 - Gráficas de tiempos en Educación Física
- Biología
 - Presentación sobre la información nutricional de alimentos
 - Teatrillos de biología: las rocas hablan
 - Cómics de la respiración
 - Animales
 - Contaminación de las aguas
 - Material en los monumentos

- Plástica
 - Cómic de la respiración
- Tecnología
 - Google sites
- Matemáticas
 - Dietética
- Geología
 - Material en los monumentos
- Francés
 - El Principito

Una vez explicados todos los proyectos rápidamente, se pasa a buscar conexiones entre asignaturas. Las propuestas obtenidas son las siguientes:

- El Diario de dos Etapas. Paleolítico y Neolítico
 - Francés: localización de cuevas de estas etapas en Francia.
 - Plástica: hacer herramientas y pinturas rupestres.
 - Educación Física: nutrición en la etapa, deportes basados esta era.
- Competición de Dioses Egipcios
 - Matemáticas: calcular áreas y volúmenes de las pirámides.
 - Educación Física: pirámides en acrosport.
- Escritura cuneiforme
 - Plástica: realización de las tablas en arcilla.
- ¿Quién es quién? Mitología griega
 - Lenguaje: dialéctica.
 - Plástica: dibujar Juegos Olímpicos.
- Ser mujer en la Edad Media
 - Educación Física: juegos tradicionales entre las mujeres de la época.
 - Música: música que tocaban las mujeres de la época.
 - Películas con protagonistas mujeres.
- Periódico
 - Tecnología y digitalización: viñeta sátira política.
 - Matemáticas: sudoku, proporciones de la maquetación del periódico.
- Profesor de baile
 - Música: selección del tipo de música.
- Gráficas de tiempos en Educación Física
 - Matemáticas: realización de gráficas.
 - Geografía: curvas de relieve.
- El Principito
 - Tutoría: valores personales.
 - Plástica: realización de carteles sobre el Principito.
 - Lenguaje: teatralización de trozos del libro.
 - Música: componer la banda sonora.
 - Educación Física: expresión corporal.
 - Historia: indagar en la vida del autor.

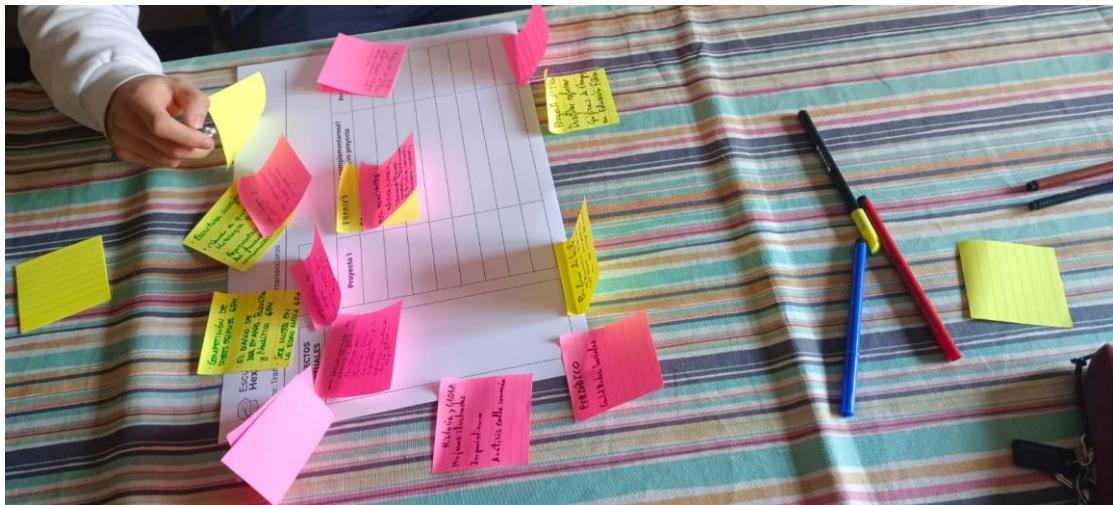


Imagen 4. Realización de la microacción Intersecciones

La realización de esta microacción es positiva, sin embargo, no se contaba con que ya se realizaran tantos proyectos de manera conjunta entre asignaturas. El objetivo principal que es la detección de sinergias se lleva a cabo claramente, se puede comprobar con el número de proyectos que surgen y se proponen. Las conclusiones respecto al centro son:

- El número de sinergias en proyectos es muy grande.
- Dichos proyectos no son transversales, pero si que cuentan con aspectos de varias asignaturas.
- Los profesores que dan clase en cursos más bajos son los que más proyectos realizan.
- Hay gran predisposición a generar proyectos de manera conjunta.

Las conclusiones respecto a la microacción son las siguientes:

- La microacción está muy bien planteada, es sencilla y directa sobre el objetivo.
- Incluir el matiz de plantear proyectos nuevos sobre la marcha abre muchas posibilidades y da la libertad a los profesores para imaginar.
- A la hora de realizar la actividad, cuantos más profesores haya, más rica será la sesión y más interesantes serán los proyectos que se puedan plantear.
- Emplear una superficie horizontal quizás no sea lo mejor ya que no todas las personas de la mesa pueden ver lo escrito para relacionarlo. Mejor realizarlo sobre superficie vertical.
- El ambiente distendido en el que se realizó la dinámica fue positivo para su realización y los resultados obtenidos. Se percibía más como una conversación entre amigos en vez de una labor “obligatoria” que quizás de primeras pueda parecer más aburrida y no sea tan motivadora.

Espacio de pruebas

Esta microacción se realiza con los profesores del tercer ciclo de primaria durante uno de los descansos entre el final de las clases de la mañana y la hora de comer. La actividad en este caso se adapta a la situación del colegio, como no se puede crear materialmente la sala en este momento, se afronta como una formación sobre prototipado.

En primer lugar se tratan materiales necesarios para el prototipado de productos físicos. Mediante un brainstorming se van exponiendo todos esos materiales necesarios, resultando en los siguientes:

Ordenador	Cajas	Espacio	Post-its	Papel
Pinturas	Figuras geométricas 2D y 3D	Tijeras	Cartulinas	
Modelos	Pinceles	Goma	Rotuladores	

Tras esto, se trata el diseño de servicios, exponiendo varias herramientas aplicables para su generación y análisis: storyboard, roleplaying, customer journey y blueprint. De todos estos, se trabaja con el customer journey, para poder explicar a los profesores y que comprendan su uso y aplicación, se realiza un ejemplo. Como ejemplo se toma el “servicio” que realiza un profesor durante la acción de hacer un examen en clase. El customer journey queda de la siguiente manera:

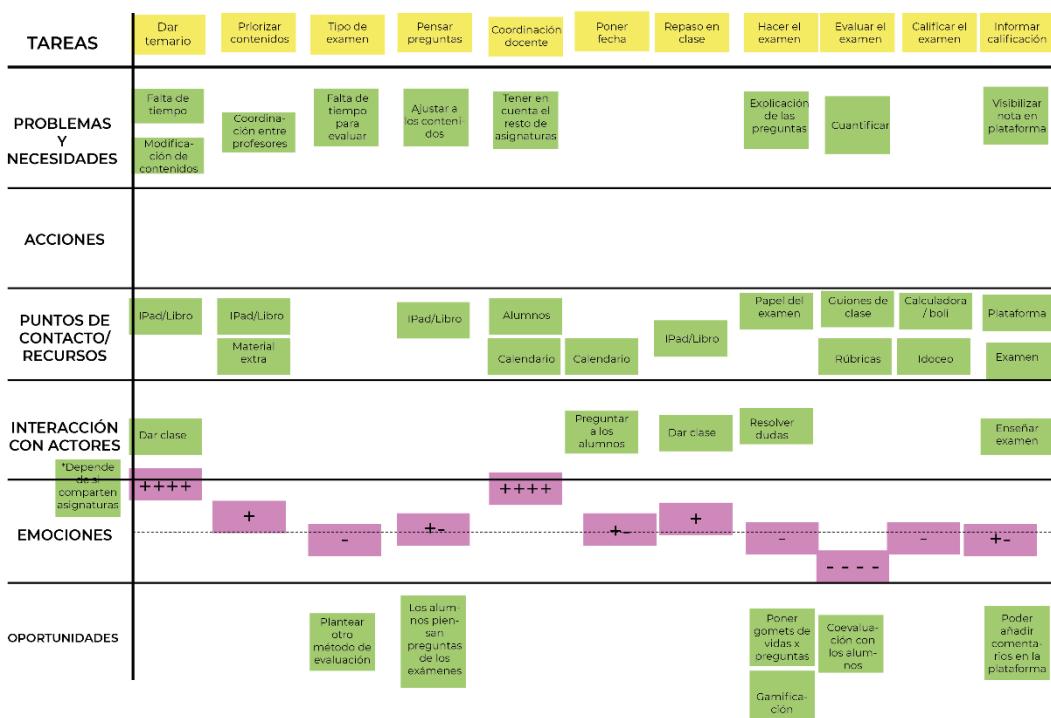


Imagen 5. Customer Journey tarea Hacer un examen de la microacción Espacio de pruebas

Las soluciones encontradas en los momentos emocionalmente bajos son:

- Plantear otros métodos de evaluación.
 - Los alumnos plantean preguntas que después se pueden encontrar en el examen. De esta manera también pueden centrar qué contenidos repasar en casa. Se potencia la atención en clase para poder obtener las preguntas que van a entrar en el examen.
 - Para evitar que los alumnos se levanten continuamente a preguntar dudas durante el examen, entregar pegatinas con vidas y que las puedan gastar, y tras esto ya no puedan preguntar más.
 - Corrección del examen con los alumnos, para así poder ver en el momento los errores que se han cometido y aprender de ello.
 - Incluir comentarios en las evaluaciones, tanto en físico como en la plataforma online, de manera que los alumnos no sientan solamente que son una nota. Parte humana y no solamente numérica.

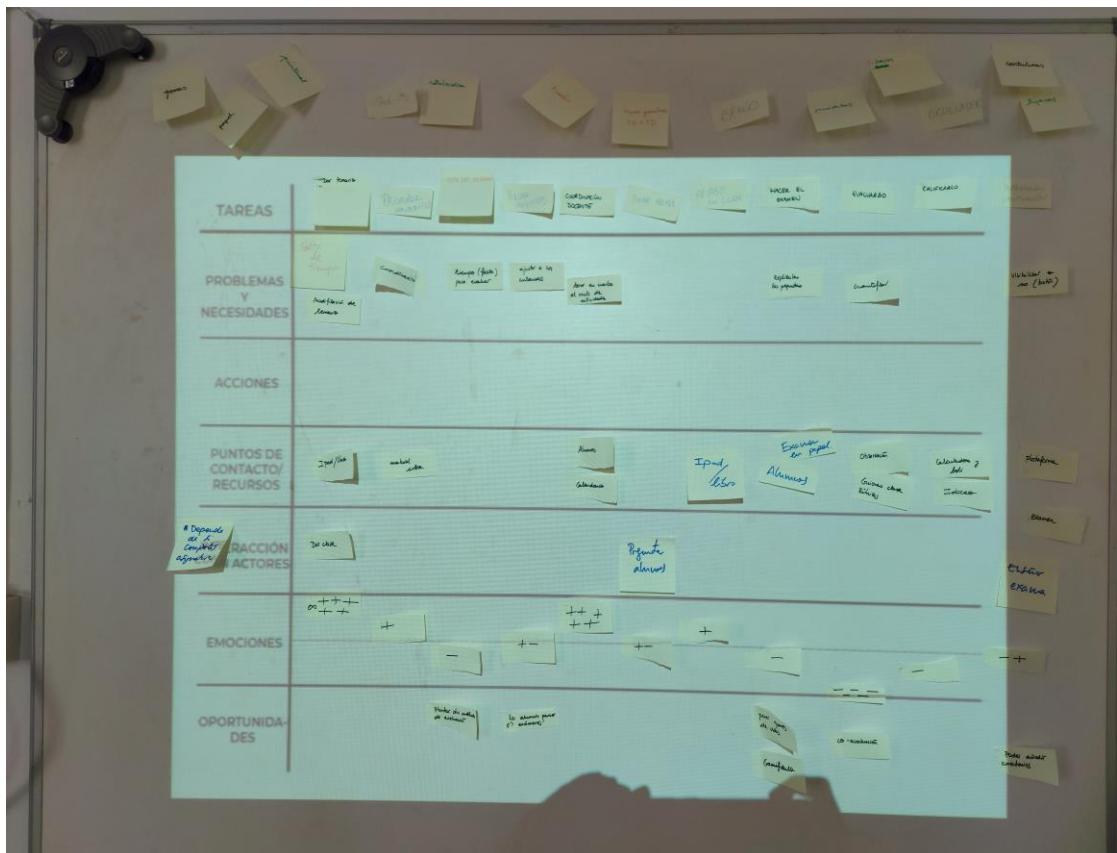


Imagen 6. Customer journey realizado en la sesión

La realización de esta microacción no ha resultado ni positiva ni negativa. El objetivo planteado de que los profesores pudieran generar ese conocimiento sobre prototipado se ha completado a medias, han descubierto métodos y herramientas pero no lo han plasmado para posteriormente colocarlo en el espacio adecuado. Conclusiones para el centro:

- Los docentes han asimilado el concepto de prototipo.

- Hay docentes que ya conocen herramientas de prototipado de servicios.
- Se han detectado puntos de mejora dentro del proceso de hacer un examen y se han propuestas soluciones válidas para ello.

Las conclusiones respecto a la microacción:

- La microacción es directamente dependiente de la capacidad del colegio para realizar la compra de material y disponer de un espacio para adaptar con el consiguiente gasto que ello conlleva. Por ello, aún siendo una microacción que debe estar presente si o si por su importancia, quizás no es muy realizable.
- Investigar los propios profesores sobre maneras de prototipado les convierte ya en “expertos” en la materia.
- Las herramientas de diseño de servicios son algo complicado y que necesitan de una explicación por parte de una persona que esté en contacto con ellas. En esta microacción, el Asistente de Innovación puede jugar un papel clave.
- El aprendizaje basado en la práctica favorece la comprensión y asimilación de conceptos y contenido.

Teatro para mejorar

La realización de esta microacción se lleva a cabo con los alumnos de 5º EP. Se acude 45 minutos con cada clase para realizarla.



Imagen 7. Redacción del guion

Una vez realizado esto, se pasa a definir las personas que deben aparecer en la historia y qué personas del grupo los van a representar. Por último, antes de realizar la representación, se escribe el guion del teatro.

Finalmente, los grupos van saliendo a la parte delantera de la clase e interpretan la situación seleccionada.

Se comienza explicando que se van a realizar teatrillos de situaciones de conflictos en clase o en el centro, y que deben finalizar con la resolución de este; pero no de cualquier manera, sino de la manera que les gustaría a ellos que se resolviera, dejando de lado sus experiencias previas. Se divide a los alumnos por grupos, de 3 a 5 personas según también la distribución por mesas con la que estén organizados ellos en la clase. En primer lugar deben pensar la situación que van a representar y con ello, escriben un pequeño resumen de 2-3 líneas sobre el que posteriormente desarrollarán su historia.



Imagen 8. Realización de la microacción Teatro para mejorar

Los guiones redactados son los siguientes:

Daswala



Escuelas
Hexagonales

SITUACIÓN

Los amigos se pelean y una compañera se entera que están peleando, la compañera se lo dice a la profesora y la profesora le dice que se vayan fuera a ~~charlar~~ ~~charlar~~ ~~charlar~~ y hacen lo que
queran.

PAPELES - ACTORES

~~Quique~~: Niño que pelea
Rixón: Niño que pelea
Cormen: Profes
Daniela: Niña que lucha solitaria

GUIÓN DE LA ESCENA

Quique: Oye tu, anda pasa la bala.
Rixter: Bala tu
Quique: Al menos soy sige, no como tunas.
Rixter: Mira quien habla, que me pones de los nervios
Daniela: Dejar de discutir!!!
Quique: Tu no te metas.
Rixter: Eres...
Daniela: Señorita Carmen, Rixter y Quique se ^{neces} pone de pelear
Carmen: Escucha Daniela, Rixter, Quique al parecer a ^{neces} averiguar los problemas
Rixter: (En el pasillo) Vale... nos ^{estamos} peleando mucho.
Quique: ¡Váljin! yo no te perdonaré. ^{tejido} buenas mejor si.
Carmen: Muy bien chicos.
Daniela: Vale que hablantes se salvaciona todo.

Javier Gómez
Marta Jorga
Jesús García



Escuelas
Hexagonales

SITUACIÓN

Debemos saber y la duración puede ser: resuelve el problema antes, cuando el responde de lo contrario y da la otra solución, la fa en la otra o crea un conflicto de intereses y la pregunta que se responde.

PAPELES - ACTORES

Maria → la directora.
Iago → Nieto
Isabel → Nieto.

 Escuelas
Hexagonales

W. W. Miller

SITUACIÓN

Una noche la estuve molestando a otra mujer y se quejaron y se dejaron caer lejos, pero los resultados les obligó a volver a perder, lo tuvieron que devolver a sus amigas.

PAPELES - ACTORES

Solové - mía Edm - otra mía Ilia - posterior
Harius - Director ~~y presidente de Seda~~

GUION DE LA ESCENA

Un día una niña se estaba sentando en otra mesa y la señora le pidió a la otra niña que se dieran como heras. Tres niñas se lo dijeron al profesor y él prefirió la negación y les dijo que se pudieran pedir para otras personas y luego llamó al director. El director los castigó y las tres que eran como heras fueron baneadas de limpiar el salón, pero ellos se negaron y dijeron que sería mejor si lleváramos a sus amigas los hicieran y también a ser amigas.

Ji Oye li eh tu

Rodrigo, Andres, Alejandro, Matilde



Escuelas
Hexagonales

SITUACIÓN

Un alumno roba el bolígrafo de la clase en la caja de los profesores en clase de matemáticas. El profesor le da el bolígrafo y su pañuelo. El bolígrafo se arregla rápidamente y produce el bolón tipo boliche verde. ¡Qué suerte!

PAPELES - ACTORES

Alumno balanceo: Andrés, Profesor: Rodrigo, Alejandro
Pepe: Alejandro - Matemáticas Pintor: M. T. Gómez

GUÍÓN DE LA ESCENA

El niño come un bolón de chocolate y rebota a la cabeza de la profesora. La profesora se levanta enfadada y pregunta: «¿Quién ha sido?»
Belenas contesta: «Ha sido Beto». Beto dice: «¡Perdón por decir, estoy aquí sentado ayer abajo del tablón de los platos!». Beto la profesora dice que tenía que llamar a la directora. (Vienen la directora) Beto que a verás ayer! La directora y el profesor se quedan hablando...). Cuando terminan de hablar la directora dice:



**Escuelas
Hexagonales**

Juan Montaña, Ana Agar,
Diego Cañadas.

SITUACIÓN

Bebé - Hola - hola hacia el colgante y me ha dado un golpe en la frente x Diego se ha reído de mí.

PAPELES - ACTORES

Juan - La que se ríe pierde
Juana - La que ayuda y defiende
Diego - El que se ríe

GUÍON DE LA ESCENA

Juan - Hola chicos ¿queréis jugar conmigo al castillo salvaje?
Diego, Ana - Vais, vamos.
Juana - Vamos chicos que lo pego yo.
Ana - Juana da 5 vueltas.
Diego - Juana Ana ruge rugido.
Ana - ¡Ya voy! Diego espere...
Juana - ¡Chicos donde están!
(Ana sube al roquero)
Ana - ¡Ay! Me ha hecho daño en la cabecera.
Juana - Ana traíste buan.
Diego - ¡Jajaja!
Ana - ¡Diego déjate de reírte ya!
Ana & Juana - Juana vamos ya no clase.
Diego - Vnde esto buan, perdón Ana ya no lo volveré ni hacer.
(Juana el sonríe y se ríen juntas)



**Escuelas
Hexagonales**

Ricardo, Juan, Nico y María Luis.

SITUACIÓN

Que hoy un niño que dice que hoy tienen que traer que es. Entonces pregunta a otro niño y dos que preguntanles a Angelines.

PAPELES - ACTORES

Ricardo: Ricardo
Nico: Nico
Juan: Juan
María Luis: Angelines

GUÍON DE LA ESCENA

Ricardo: Oye, Nico, de deberes de mates había que hacer al lee y contesta, ¿no? Nico: No, ¿qué va, había que hacer el inventa.
Ricardo: Pero que dice?
Juan: ¿Por qué no pasa?
Nico: Que Ricardo dice que hay que bajar el lee y contarla.
Ricardo: Nico que hoy que hacer el inventa.
Juan: Y por qué no le preguntó a Angelines?
Ricardo: Angelines, t de mates, ¿que había que hacer?
María Luis: Por qué no lo habéis apuntado en la agenda, para eso estás.
Ricardo: Yo he apuntado lo que te comíaste.
Nico: Y yo.
María Luis: Había que bajar el lee y contesta y el inventa.
Juan: Pues al final los 2 te los pasan.



**Escuelas
Hexagonales**

Guíon de **CREEMOS QUE
NUESTROS FONDOS
SON LOS MEJORES,**
creemos un fondo que nos
gusta a los 3

SITUACIÓN

**CON FLICCO FONDOS DE
PANTALLA**

PAPELES - ACTORES

Gabriel = Niño 1 (Cholo)
Ivan = Niño 2 (Malote)
Diego = Niño 3 (Hinchado)

GUÍON DE LA ESCENA

Niño 1 = Mi fondo es el mejor porque es de León Lobo Blanco.
Niño 2 = Es mejor el mío chaval de Five Night and Freddys.
Niño 3 = No el mío mejor las 7 (campeones) primero.
Niño 2 = Pues entonces creemos una que nos guste a los 3.
Niño 3 = Eso porque somos amigos? no.
Niño 1,2,3 = Vale
" Y el fondo es... 



**Escuelas
Hexagonales**

SITUACIÓN

A Carla se le ha perdido el bolígrafo que alquiler se lo robó, brome el profesor Victor, hasta chisme, y le botó este en su cara.
Preguntó que si alquiler se a visto en el baño.

PAPELES - ACTORES

David - Profesor David - Alumno
Carla - Alumno
Victor - Alumno

Al final de la pelea se dan cuenta que lo lleva en el bolígrafo.

David - Profesor David - Alumno
Carla - Alumno
Victor - Alumno

Al final de la pelea se dan cuenta que lo lleva en el bolígrafo.

David - Profesor David - Alumno
Carla - Alumno
Victor - Alumno

Al final de la pelea se dan cuenta que lo lleva en el bolígrafo.

David - Profesor David - Alumno
Carla - Alumno
Victor - Alumno

Al final de la pelea se dan cuenta que lo lleva en el bolígrafo.

David - Profesor David - Alumno
Carla - Alumno
Victor - Alumno

Al final de la pelea se dan cuenta que lo lleva en el bolígrafo.

David - Profesor David - Alumno
Carla - Alumno
Victor - Alumno

Al final de la pelea se dan cuenta que lo lleva en el bolígrafo.

David - Profesor David - Alumno
Carla - Alumno
Victor - Alumno

Al final de la pelea se dan cuenta que lo lleva en el bolígrafo.

David - Profesor David - Alumno
Carla - Alumno
Victor - Alumno

Al final de la pelea se dan cuenta que lo lleva en el bolígrafo.

David - Profesor David - Alumno
Carla - Alumno
Victor - Alumno

Al final de la pelea se dan cuenta que lo lleva en el bolígrafo.

David - Profesor David - Alumno
Carla - Alumno
Victor - Alumno

Al final de la pelea se dan cuenta que lo lleva en el bolígrafo.

David - Profesor David - Alumno
Carla - Alumno
Victor - Alumno

Al final de la pelea se dan cuenta que lo lleva en el bolígrafo.

David - Profesor David - Alumno
Carla - Alumno
Victor - Alumno

Al final de la pelea se dan cuenta que lo lleva en el bolígrafo.

David - Profesor David - Alumno
Carla - Alumno
Victor - Alumno

Al final de la pelea se dan cuenta que lo lleva en el bolígrafo.

David - Profesor David - Alumno
Carla - Alumno
Victor - Alumno

Al final de la pelea se dan cuenta que lo lleva en el bolígrafo.

David - Profesor David - Alumno
Carla - Alumno
Victor - Alumno

Al final de la pelea se dan cuenta que lo lleva en el bolígrafo.

David - Profesor David - Alumno
Carla - Alumno
Victor - Alumno

Al final de la pelea se dan cuenta que lo lleva en el bolígrafo.

David - Profesor David - Alumno
Carla - Alumno
Victor - Alumno

Al final de la pelea se dan cuenta que lo lleva en el bolígrafo.

David - Profesor David - Alumno
Carla - Alumno
Victor - Alumno

Al final de la pelea se dan cuenta que lo lleva en el bolígrafo.

David - Profesor David - Alumno
Carla - Alumno
Victor - Alumno

Al final de la pelea se dan cuenta que lo lleva en el bolígrafo.

David - Profesor David - Alumno
Carla - Alumno
Victor - Alumno

Al final de la pelea se dan cuenta que lo lleva en el bolígrafo.

David - Profesor David - Alumno
Carla - Alumno
Victor - Alumno

Al final de la pelea se dan cuenta que lo lleva en el bolígrafo.

David - Profesor David - Alumno
Carla - Alumno
Victor - Alumno

Al final de la pelea se dan cuenta que lo lleva en el bolígrafo.

David - Profesor David - Alumno
Carla - Alumno
Victor - Alumno

Al final de la pelea se dan cuenta que lo lleva en el bolígrafo.

David - Profesor David - Alumno
Carla - Alumno
Victor - Alumno

Al final de la pelea se dan cuenta que lo lleva en el bolígrafo.

David - Profesor David - Alumno
Carla - Alumno
Victor - Alumno

Al final de la pelea se dan cuenta que lo lleva en el bolígrafo.

David - Profesor David - Alumno
Carla - Alumno
Victor - Alumno

Al final de la pelea se dan cuenta que lo lleva en el bolígrafo.

David - Profesor David - Alumno
Carla - Alumno
Victor - Alumno

Al final de la pelea se dan cuenta que lo lleva en el bolígrafo.

David - Profesor David - Alumno
Carla - Alumno
Victor - Alumno

Al final de la pelea se dan cuenta que lo lleva en el bolígrafo.

David - Profesor David - Alumno
Carla - Alumno
Victor - Alumno

Al final de la pelea se dan cuenta que lo lleva en el bolígrafo.

David - Profesor David - Alumno
Carla - Alumno
Victor - Alumno

Al final de la pelea se dan cuenta que lo lleva en el bolígrafo.

David - Profesor David - Alumno
Carla - Alumno
Victor - Alumno

Al final de la pelea se dan cuenta que lo lleva en el bolígrafo.

David - Profesor David - Alumno
Carla - Alumno
Victor - Alumno

Al final de la pelea se dan cuenta que lo lleva en el bolígrafo.

David - Profesor David - Alumno
Carla - Alumno
Victor - Alumno

Al final de la pelea se dan cuenta que lo lleva en el bolígrafo.

David - Profesor David - Alumno
Carla - Alumno
Victor - Alumno

Al final de la pelea se dan cuenta que lo lleva en el bolígrafo.

David - Profesor David - Alumno
Carla - Alumno
Victor - Alumno

Al final de la pelea se dan cuenta que lo lleva en el bolígrafo.

David - Profesor David - Alumno
Carla - Alumno
Victor - Alumno

Al final de la pelea se dan cuenta que lo lleva en el bolígrafo.

David - Profesor David - Alumno
Carla - Alumno
Victor - Alumno

Al final de la pelea se dan cuenta que lo lleva en el bolígrafo.

David - Profesor David - Alumno
Carla - Alumno
Victor - Alumno

Al final de la pelea se dan cuenta que lo lleva en el bolígrafo.

David - Profesor David - Alumno
Carla - Alumno
Victor - Alumno

Al final de la pelea se dan cuenta que lo lleva en el bolígrafo.

David - Profesor David - Alumno
Carla - Alumno
Victor - Alumno

Al final de la pelea se dan cuenta que lo lleva en el bolígrafo.

David - Profesor David - Alumno
Carla - Alumno
Victor - Alumno

Al final de la pelea se dan cuenta que lo lleva en el bolígrafo.

David - Profesor David - Alumno
Carla - Alumno
Victor - Alumno

Al final de la pelea se dan cuenta que lo lleva en el bolígrafo.

David - Profesor David - Alumno
Carla - Alumno
Victor - Alumno

Al final de la pelea se dan cuenta que lo lleva en el bolígrafo.

David - Profesor David - Alumno
Carla - Alumno
Victor - Alumno

Al final de la pelea se dan cuenta que lo lleva en el bolígrafo.

David - Profesor David - Alumno
Carla - Alumno
Victor - Alumno

Al final de la pelea se dan cuenta que lo lleva en el bolígrafo.

David - Profesor David - Alumno
Carla - Alumno
Victor - Alumno

Al final de la pelea se dan cuenta que lo lleva en el bolígrafo.

David - Profesor David - Alumno
Carla - Alumno
Victor - Alumno

Al final de la pelea se dan cuenta que lo lleva en el bolígrafo.

David - Profesor David - Alumno
Carla - Alumno
Victor - Alumno

Al final de la pelea se dan cuenta que lo lleva en el bolígrafo.

David - Profesor David - Alumno
Carla - Alumno
Victor - Alumno

Al final de la pelea se dan cuenta que lo lleva en el bolígrafo.

David - Profesor David - Alumno
Carla - Alumno
Victor - Alumno

Al final de la pelea se dan cuenta que lo lleva en el bolígrafo.

David - Profesor David - Alumno
Carla - Alumno
Victor - Alumno

Al final de la pelea se dan cuenta que lo lleva en el bolígrafo.

David - Profesor David - Alumno
Carla - Alumno
Victor - Alumno

Al final de la pelea se dan cuenta que lo lleva en el bolígrafo.

David - Profesor David - Alumno
Carla - Alumno
Victor - Alumno

Al final de la pelea se dan cuenta que lo lleva en el bolígrafo.

David - Profesor David - Alumno
Carla - Alumno
Victor - Alumno

Al final de la pelea se dan cuenta que lo lleva en el bolígrafo.

David - Profesor David - Alumno
Carla - Alumno
Victor - Alumno

Al final de la pelea se dan cuenta que lo lleva en el bolígrafo.

David - Profesor David - Alumno
Carla - Alumno
Victor - Alumno

Al final de la pelea se dan cuenta que lo lleva en el bolígrafo.

David - Profesor David - Alumno
Carla - Alumno
Victor - Alumno

Al final de la pelea se dan cuenta que lo lleva en el bolígrafo.

David - Profesor David - Alumno
Carla - Alumno
Victor - Alumno

Al final de la pelea se dan cuenta que lo lleva en el bolígrafo.

David - Profesor David - Alumno
Carla - Alumno
Victor - Alumno

Al final de la pelea se dan cuenta que lo lleva en el bolígrafo.

David - Profesor David - Alumno
Carla - Alumno
Victor - Alumno

Al final de la pelea se dan cuenta que lo lleva en el bolígrafo.

David - Profesor David - Alumno
Carla - Alumno
Victor - Alumno

Al final de la pelea se dan cuenta que lo lleva en el bolígrafo.

David - Profesor David - Alumno
Carla - Alumno
Victor - Alumno

Al final de la pelea se dan cuenta que lo lleva en el bolígrafo.

David - Profesor David - Alumno
Carla - Alumno
Victor - Alumno

Al final de la pelea se dan cuenta que lo lleva en el bolígrafo.

David - Profesor David - Alumno
Carla - Alumno
Victor - Alumno

Al final de la pelea se dan cuenta que lo lleva en el bolígrafo.

David - Profesor David - Alumno
Carla - Alumno
Victor - Alumno

Al final de la pelea se dan cuenta que lo lleva en el bolígrafo.

David - Profesor David - Alumno
Carla - Alumno
Victor - Alumno

Al final de la pelea se dan cuenta que lo lleva en el bolígrafo.

David - Profesor David - Alumno
Carla - Alumno
Victor - Alumno

Al final de la pelea se dan cuenta que lo lleva en el bolígrafo.

David - Profesor David - Alumno
Carla - Alumno
Victor - Alumno

Al final de la pelea se dan cuenta que lo lleva en el bolígrafo.

David - Profesor David - Alumno
Carla - Alumno
Victor - Alumno

Al final de la pelea se dan cuenta que lo lleva en el bolígrafo.

David - Profesor David - Alumno
Carla - Alumno
Victor - Alumno

Al final de la pelea se dan cuenta que lo lleva en el bolígrafo.

David - Profesor David - Alumno
Carla - Alumno
Victor - Alumno

Al final de la pelea se dan cuenta que lo lleva en el bolígrafo.

David - Profesor David - Alumno
Carla - Alumno
Victor - Alumno

Al final de la pelea se dan cuenta que lo lleva en el bolígrafo.

David - Profesor David - Alumno
Carla - Alumno
Victor - Alumno

Al final de la pelea se dan cuenta que lo lleva en el bolígrafo.

David - Profesor David - Alumno
Carla - Alumno
Victor - Alumno

Al final de la pelea se dan cuenta que lo lleva en el bolígrafo.

David - Profesor David - Alumno
Carla - Alumno
Victor - Alumno

Al final de la pelea se dan cuenta que lo lleva en el bolígrafo.

David - Profesor David - Alumno
Carla - Alumno
Victor - Alumno

Al final de la pelea se dan cuenta que lo lleva en el bolígrafo.

David - Profesor David - Alumno
Carla - Alumno
Victor - Alumno

Al final de la pelea se dan cuenta que lo lleva en el bolígrafo.

David - Profesor David - Alumno
Carla - Alumno
Victor - Alumno

Al final de la pelea se dan cuenta que lo lleva en el bolígrafo.

David - Profesor David - Alumno
Carla - Alumno
Victor - Alumno

Al final de la pelea se dan cuenta que lo lleva en el bolígrafo.

David - Profesor David - Alumno
Carla - Alumno
Victor - Alumno

Al final de la pelea se dan cuenta que lo lleva en el bolígrafo.

David - Profesor David - Alumno
Carla - Alumno
Victor - Alumno

Al final de la pelea se dan cuenta que lo lleva en el bolígrafo.

David - Profesor David - Alumno
Carla - Alumno
Victor - Alumno

Al final de la pelea se dan cuenta que lo lleva en el bolígrafo.</

- Fruto de las escenas planteadas, los niños entienden que el miedo al castigo es la mayor razón para solucionar situaciones de conflicto con sus compañeros.
- En la mayoría de las representaciones aparece la figura de una persona externa, mayor o menor, que se personifica como la que va a solucionar la situación, de una manera u otra. Los alumnos son conscientes de que necesitan la ayuda de otras personas para resolver sus problemas.
- Los alumnos no tienen problema en reconocer todas las malas acciones que realizan cuando se enfrentan a sus compañeros.

En cuanto a las conclusiones sobre la microacción:

- El momento de comprensión de la tarea no es completo. A los alumnos les cuesta entender que además de plantear el conflicto, deben plantear la solución.
- La edad con la que se realiza la microacción quizás no sea la más adecuada. Los alumnos no son capaces de idear soluciones separándose de la realidad, simplemente copian lo que les ocurre a ellos, sin pensar si es positivo o no.
- No se contempla un momento de reflexión grupal tras la sesión, que es quizás uno de los momentos más importantes para asimilar las ideas y conceptos planteados, sobre todo si se realiza con esta edad.
- El tono con el que se presenta la actividad debe ser serio, para que los alumnos comprendan la importancia de la tarea que van a realizar. Si no, puede ocurrir que piensen que es una tontería y dinamiten la actividad, pensando sobre todo en aquellas personas que la estuvieran realizando en serio.

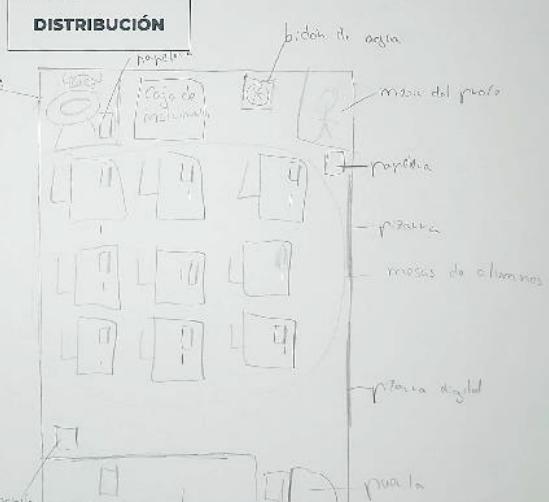
Moviendo muebles

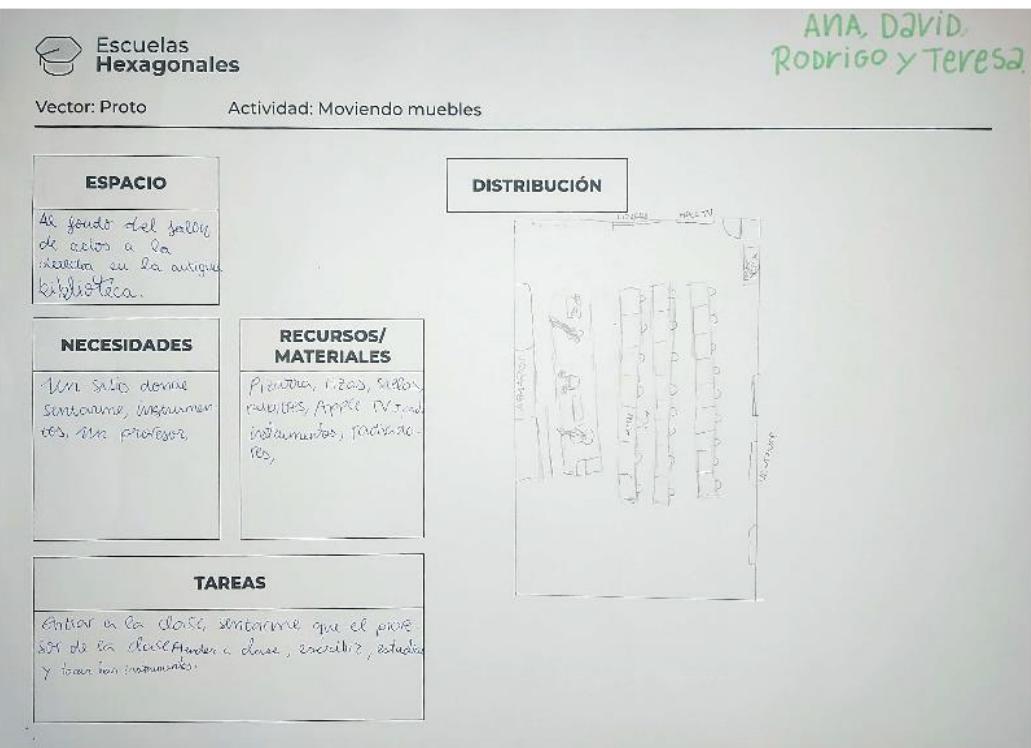
Esta microacción se realiza con los alumnos de 1º de ESO. En este curso, es el primero en el que para algunas clases, los alumnos se deben desplazar a espacios adaptados para realizar las clases. Esta situación coincide con que la sala de música de la ESO se ha trasladado en el último curso y su distribución y contenido no está todavía decidido. Es por ello, que la actividad Moviendo muebles se realiza en la clase de música de este curso.

La explicación de la actividad despierta el interés de los alumnos, una vez divididos por grupos, se les entregan las fichas de la microacción. El primer paso es definir la sala que van a rediseñar, indicando dónde está y quiénes la usan. A continuación se debe pensar en las necesidades que van a tener todas las personas que van a hacer uso de la clase: alumnos, profesores, personal de limpieza... así se puede realizar correctamente la siguiente parte, apuntar todos los recursos materiales necesarios para cubrir esas necesidades. Finalmente, se indica que piensen en qué tareas se deben llevar a cabo en el aula. Las instrucciones se dan en este orden para que la línea de pensamiento comience por la parte adecuada, la de la reflexión, y termine en la parte más práctica, la de las tareas.

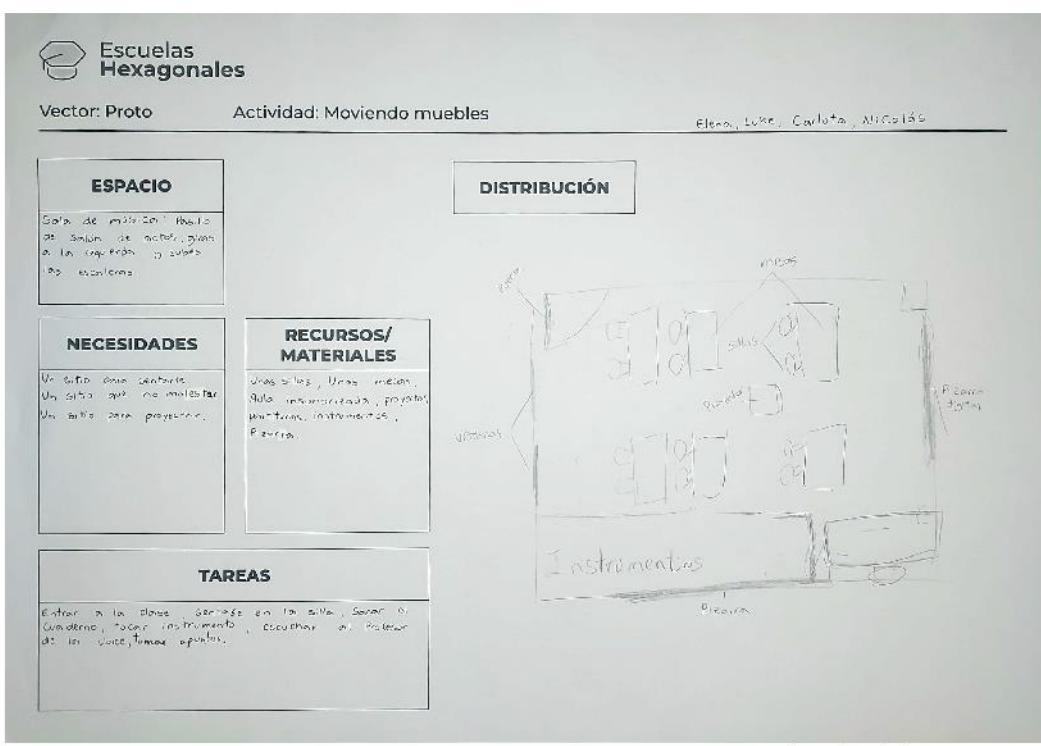
Tras esto, se deben conjugar las tres partes y pensar cómo ubicar y distribuir los elementos necesarios por la sala. Se insta a los alumnos a pensar de forma creativa, no siguiendo la disposición tradicional de las clases, así como los elementos con los que contar.

Las distribuciones obtenidas son las siguientes:

 Escuelas Hexagonales	Piraya Roldo Oscar Tomas
Vector: Proto	Actividad: Moviendo muebles
ESPAZIO La clase de Música. Salón de actos de la dirección, madera a la izquierda a la derecha bancos, escritorio y sobre las mesas.	DISTRIBUCIÓN 
NECESIDADES Sitio donde sentarse. Sitio donde ejecutar Sitio donde dejar las cosas Sitio donde practicar seguir la ritmo Sitio donde beber agua.	RECURSOS/ MATERIALES Sillas mesas taburetes Papel en blanco Papel filo Diálogos Repetir clásicas Instrumentos Caja de instrumentos estuche bidones de agua.
TAREAS Colocar en la clase sentaditas Recoger los instrumentos Tocar un instrumento Salir de la clase.	 <p> silla de acaya mesa del piano repisa pizarra mesas de olorino pizarra digital mesa piano silla taburete Papel en blanco Papel filo Diálogos Repetir clásicas Instrumentos Caja de instrumentos estuche bidones de agua. </p>



Scaneado con CamScanner



Scaneado con CamScanner



Escuelas Hexagonales

Vector: Proto

Actividad: Moviendo muebles

CAROL, MARÍA, ALBA, ROMA
Y MIGUEL

ESPACIO	DISTRIBUCIÓN
En la sala de informática (última planta)	
NECESIDADES	RECURSOS/ MATERIALES
<ul style="list-style-type: none"> Un sitio por donde entrar Un "X" para sentarse Algo para seguir las indicaciones Objetos musicales para aprender los sonidos Estimado atención Algo que explique Superficie plana donde apoyar los pies 	<ul style="list-style-type: none"> Puerta Axentos Pizarras Instrumentos Profesor/a o Robot Suelo Concentración
TAREAS	
<ul style="list-style-type: none"> Entrar a la clase Sentarse en el sitio designado Seguir las indicaciones Dar la clase Aprender 	

Escaneado con CamScanner



Escuelas Hexagonales

Vector: Proto

Actividad: Moviendo muebles

ESPACIO	DISTRIBUCIÓN
Posura: Salir de los espacios al fondo o la dirección	
NECESIDADES	RECURSOS/ MATERIALES
<ul style="list-style-type: none"> Un sitio donde sentarse Un sitio al que lequieras sentarte Un instrumento de las notas Unas sillas para apuntar los datos Unas sillas para quitar las matemáticas 	<ul style="list-style-type: none"> Sillas, instrumentos, pizarra, mesas, instrumentos, pizarras, cuadernos, lápiz, proyector, lámpara, almohadas,
TAREAS	
<p>Entrar a la clase, sentarse, poner el cuaderno y el cuaderno encima de la mesa, escuchar y cumplir los pasos más importantes y cuando se termine la clase salir de la clase.</p> <p>Que llevan de la clase, que proyectan, que van dentro de lo que llevan de la clase, que proyectan, que van dentro de lo que llevan de la clase, que proyectan, que van dentro de lo que llevan de la clase, que proyectan.</p>	

Escaneado con CamScanner



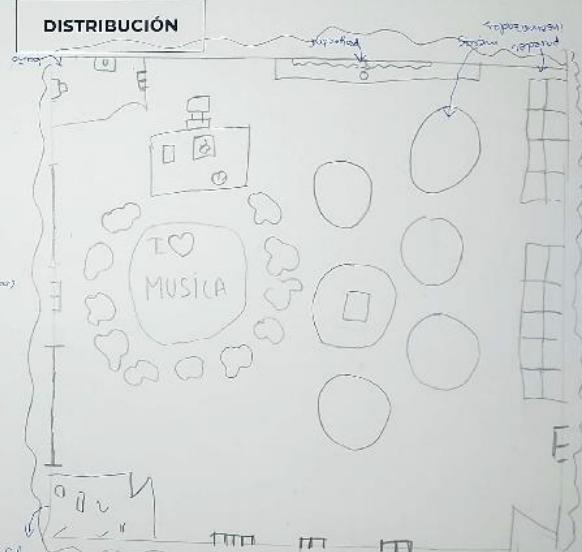
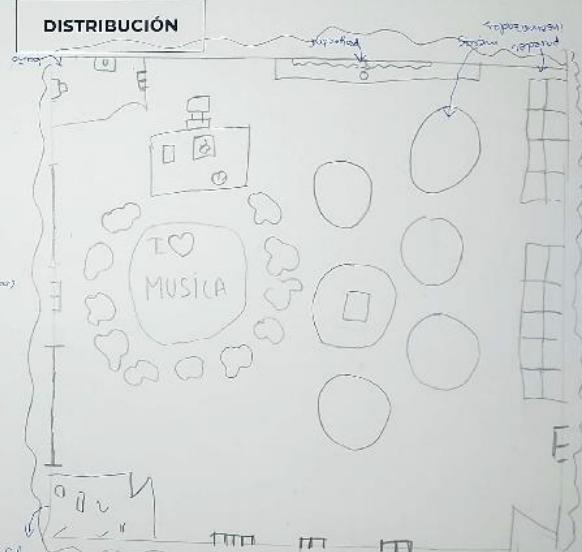
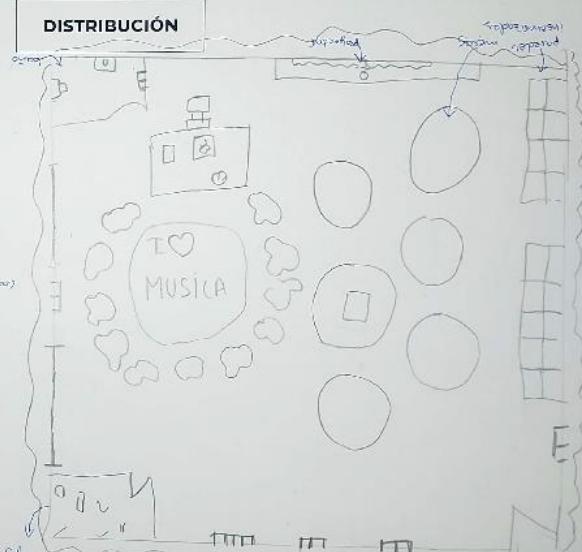
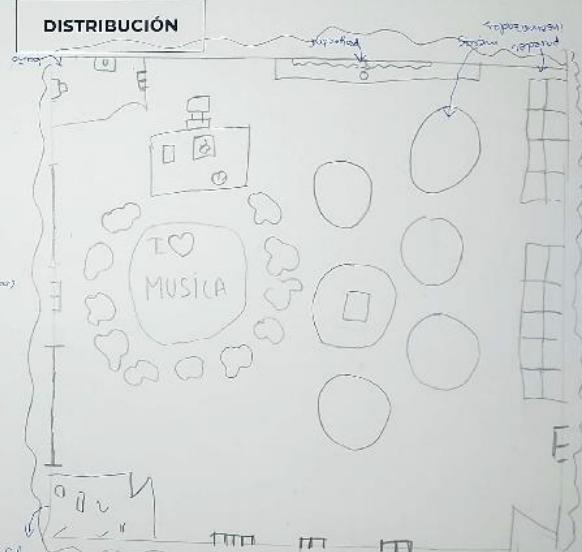
ESPACIO	DISTRIBUCIÓN
<p>ANTIGUA H clase 2º primaria</p>	
<p>NECESIDADES</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lugar para guardar cosas personales. - Lugares donde meter instrumentos. - Lugar en el que sentarse. - Algo para orientar la clase. 	<p>RECURSOS/ MATERIALES</p> <ul style="list-style-type: none"> - Armarios, cuchillos. - Instrumentos. - Radiadores. - Sillas y mesas. - Preámbulos, alforjas. - Calendarios. - Vídeos, pentagramas.
<p>TAREAS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entrar a clase. - Sentarse. - Salir la clase. - Estender en clase. - Guardar elementos personales. 	

Scaneado con CamScanner

ESPACIO	DISTRIBUCIÓN
<p>Cerca del Salón de Proton Callejero, entre escuelas</p>	
<p>NECESIDADES</p> <ul style="list-style-type: none"> - Silla - Mesa - Pantalla digital - Instrumentos - Radios - Aluminios 	<p>RECURSOS/ MATERIALES</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sillones - Apoyos para radios
<p>TAREAS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hacer lo que le manda el profesor - Tocar un instrumento - Dibujar la clase como nos la creamos nosotros 	

Scaneado con CamScanner

Escaneado con CamScanner

 <p>Escuelas Hexagonales</p>	<p>Actividad: Moviendo muebles</p>	<p>Mateo, Almudena Martínez, Luis Andrés Vázquez, Jimena Sánchez</p>								
<table border="1"> <tr> <td data-bbox="376 1104 479 1162"> <h3>ESPACIO</h3> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="376 1165 479 1625"> <p>Reservar el espacio que necesitamos para la actividad y la distribución de los muebles.</p> </td> </tr> </table> <table border="1"> <tr> <td data-bbox="376 1254 479 1313"> <h3>NECESIDADES</h3> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="376 1315 479 1625"> <ul style="list-style-type: none"> • Muebles, mesones, sillas... • Distancia entre mesas • Almacenamiento de materiales • Mesón y silla • Lámpara • Pórticos tipo / Recubrimiento • Instrumentos y área • Uso de agua • Uso de electricidad • Uso de plásticos • Uso de madera • Uso de metal • Uso de vidrio </td> </tr> </table> <table border="1"> <tr> <td data-bbox="376 1479 479 1537"> <h3>TAREAS</h3> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="376 1540 479 1625"> <ul style="list-style-type: none"> • Organizar el espacio • Separar espacios (con fondo, mamparros, etc.) • Crear espacios de trabajo • Colocar los materiales en su lugar • Separar el espacio de los demás • Separar el espacio de los demás • Separar el espacio de los demás <p>Modelo de diseño</p> </td> </tr> </table>	<h3>ESPACIO</h3>	<p>Reservar el espacio que necesitamos para la actividad y la distribución de los muebles.</p>	<h3>NECESIDADES</h3>	<ul style="list-style-type: none"> • Muebles, mesones, sillas... • Distancia entre mesas • Almacenamiento de materiales • Mesón y silla • Lámpara • Pórticos tipo / Recubrimiento • Instrumentos y área • Uso de agua • Uso de electricidad • Uso de plásticos • Uso de madera • Uso de metal • Uso de vidrio 	<h3>TAREAS</h3>	<ul style="list-style-type: none"> • Organizar el espacio • Separar espacios (con fondo, mamparros, etc.) • Crear espacios de trabajo • Colocar los materiales en su lugar • Separar el espacio de los demás • Separar el espacio de los demás • Separar el espacio de los demás <p>Modelo de diseño</p>	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="482 1104 776 1162"> <h3>DISTRIBUCIÓN</h3> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="482 1165 776 1625">  </td> </tr> </table>	<h3>DISTRIBUCIÓN</h3>		
<h3>ESPACIO</h3>										
<p>Reservar el espacio que necesitamos para la actividad y la distribución de los muebles.</p>										
<h3>NECESIDADES</h3>										
<ul style="list-style-type: none"> • Muebles, mesones, sillas... • Distancia entre mesas • Almacenamiento de materiales • Mesón y silla • Lámpara • Pórticos tipo / Recubrimiento • Instrumentos y área • Uso de agua • Uso de electricidad • Uso de plásticos • Uso de madera • Uso de metal • Uso de vidrio 										
<h3>TAREAS</h3>										
<ul style="list-style-type: none"> • Organizar el espacio • Separar espacios (con fondo, mamparros, etc.) • Crear espacios de trabajo • Colocar los materiales en su lugar • Separar el espacio de los demás • Separar el espacio de los demás • Separar el espacio de los demás <p>Modelo de diseño</p>										
<h3>DISTRIBUCIÓN</h3>										
										

Escuelas Hexagonales

Vector: Proto Actividad: Moviendo muebles Patricio, Mariana, Francisca, Lucas

ESPACIO	DISTRIBUCIÓN
<p>El pasillo del Salón de Actos. Nada hasta el final, a lo largo de la sala y solo en los extremos que dan a una clase.</p>	
NECESIDADES	RECURSOS/ MATERIALES
<ul style="list-style-type: none"> - Sillones y sillas de escritorio - No molestar - Luz - Proyector - Papel de pinturas - Disponer el mobiliario - Organizarse - Especial: una clase 	<ul style="list-style-type: none"> - Sillones y mesas blancas - Mesa auxiliar o separadora - Tabla con luz (proyector) - Silla de oficina - Papel - Material informático - Teléfono, bolígrafo - Proyector
TAREAS	
<p>Entrar a la clase discretamente. Poner un sillón Mover al profesor Tomar maletines</p>	

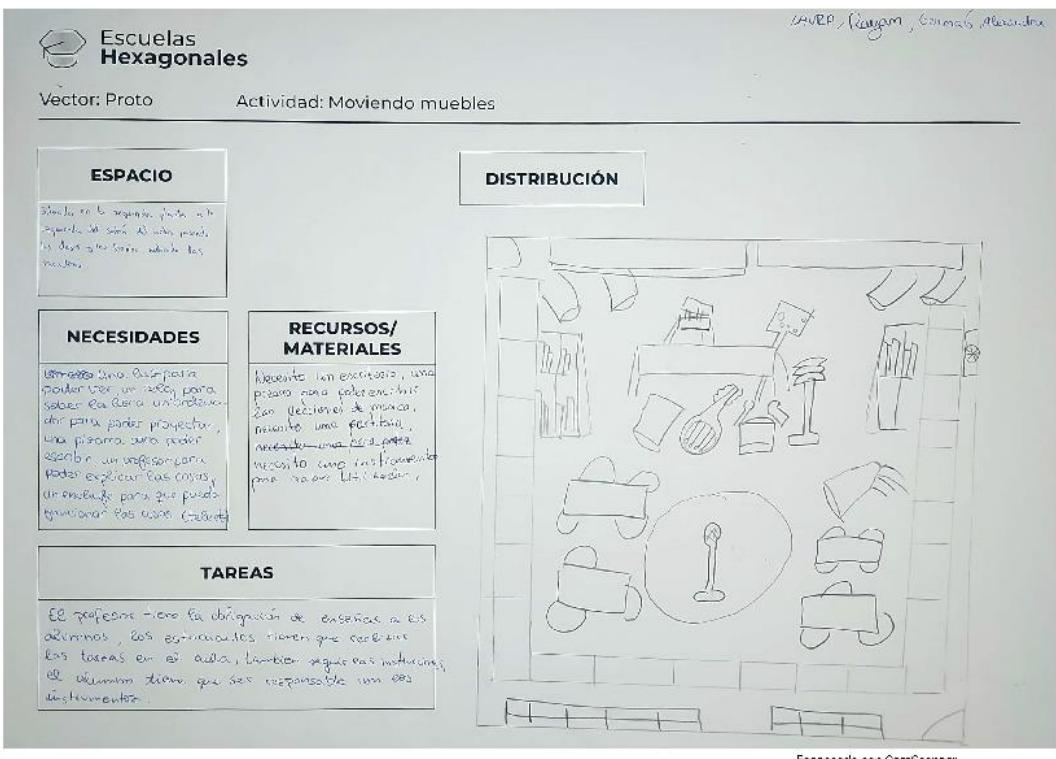
Scanned with CamScanner

Escuelas Hexagonales

Vector: Proto Actividad: Moviendo muebles José, Román, Román, Sofía

ESPACIO	DISTRIBUCIÓN
<p>Sitúate al fondo de aulas que no se usan. Mueve todo, pon las mesas juntas y ya estás en las salas de maestros.</p>	
NECESIDADES	RECURSOS/ MATERIALES
<p>ver los portablanquetas, mover materiales para apoyar mesas, mover mesas, tener buena consideración al interrumpir para ver los portablanquetas, sentarse comodamente para que no se burlen los compañeros.</p>	<p>Mesa blanca y proyector que no sea muy grande, otros. Tener instrumentos, unif que ilumine a todos los niños, pufa para que no suba la espalda.</p>
TAREAS	
<p>encontrar un sitio en las clases, bajarlos el morgado, sacar instrumentos, hacer como el profesor, aprender materias, encontrar los lunes, sacar los portablanquetas, sentarse los maestros.</p>	

Scanned with CamScanner



Scanned with CamScanner

Imagen 10. Distribuciones obtenidas en la microacción Moviendo muebles

La realización de la microacción resulta positiva, yendo de menos a más. En la primera clase que se realiza, los resultados son muy tradicionales y continuistas con las distribuciones actuales. En la segunda clase, tras haber visto los resultados de la primera, se incide mucho en la necesidad del pensamiento creativo, consiguiéndose así resultados mucho más atractivos y diferentes, pero todos perfectamente justificados. En cuanto al objetivo principal, se cumple parcialmente, la primera parte es adaptar unas necesidades a un espacio, caso que ocurre; mientras que la segunda parte de prototiparlo, no se puede realizar. Las conclusiones respecto al centro son las siguientes:

- Los alumnos plantean la distribución de la clase en dos zonas: la zona de mesas y la zona de actuación/presentación. En la zona de mesas, la más cercana a la habitual en una clase, también se innova, se incorporan mesas circulares o grupales y asientos diferentes como pufs o bancos. La justificación es que en la asignatura de música es muy raro trabajar solo, por lo que estas mesas ya abren la posibilidad a los trabajos en grupo y las puestas en común. La novedad es la zona de actuación/presentación. Son varios los grupos los que plantean que en una sala de música debe haber una zona diferenciada en la que poder actuar o sobre la que dirigir claramente la atención, ya que es una disciplina artística, y el arte es para compartirlo. Dentro de esta zona se ubican también los armarios, estanterías... en los que guardar los instrumentos musicales. La distribución de las mesas también se focaliza sobre esta zona.

- No faltan elementos habituales como pizarra, proyector... pero se añaden también espacios para ir al baño o incluso una zona para un bidón de agua, ya que cantar o tocar instrumentos puede requerir de una buena hidratación.
- Los alumnos tienen en cuenta la luz natural en casi todas las distribuciones, colocándolas siempre al fondo de la clase.

Las conclusiones sobre la microacción son:

- Realizar la microacción en dos clases distintas, una detrás de otra, ha permitido aplicar cambios y comprobar cómo mejoran los resultados. Uno de estos casos es animar a los alumnos a ser creativos, a no quedarse con la realidad que ya conocen. Otro cambio es evitar dar ejemplos sobre casos concretos a aplicar en el aula, ya que en la primera clase los tomaban como propios y ya no pensaban más allá de ellos.
- Destinar más tiempo y recursos a la tarea es necesario para realizar la parte de prototipado, aunque pensando en esta parte quizás si que sería positivo realizar la microacción con alumnos más mayores.
- Los alumnos se muestran muy motivados si saben que algo que ellos vayan a realizar va a tener un impacto tan grande sobre un aspecto de su colegio.
- Esta microacción es más fácil de realizar con alumnos de cursos superiores que tienen asignaturas más específicas y deben desplazarse a otros espacios para poder dar las clases.



Imagen 11. Realización de la microacción Moviendo muebles

La comunidad necesita

La microacción se realiza con los alumnos más mayores del colegio, los de 4º de la ESO, ya que son los que más personas conocen del colegio y pueden tener una idea más cercana de sus labores. Además, al ser los más mayores, se espera de ellos la madurez necesaria para hacer esta actividad. Se realiza con ambas clases a la vez, ya que las aulas cuentan con una puerta entre ellas.

En primer lugar se explica la tarea junto a la ficha que se va a realizar. El siguiente paso es dividir en grupos cada clase, de 4-5 personas. Se empieza con la actividad pensando en tres trabajadores del centro, se insta a que no sean personas habituales, sino que piensen en aquellas personas que quizás conocen menos, ya que esto hará más rica la actividad. Una vez seleccionadas las personas, se deben desgranar todas las acciones o tareas que realizan en relación con el centro. A partir de estas tareas se deben obtener los recursos, tanto materiales como inmateriales que necesitan para desarrollar su trabajo.

Finalmente, una vez todos los grupos han completado su ficha, pasa un representante de cada grupo por orden a la otra clase a exponerles su trabajo.

Actividad: La comunidad necesita			
PERSONA	TAREAS QUE REALIZA	RECURSOS NECESARIOS	
		MATERIALES	INMATERIALES
- Yago Montes (Entrenador)	- Entrenador del cadete del Calzadón. Explica los ejercicios, guíe y obíetive a sus jugadores y los sábados pone de	- Material de futbol (balones, pelotas, cones), pizarra y una paleta para preparar los entrenamientos	- Preparación del equipo, actividad del equipo, esfuerzo, ganas de entrenar
- Sergio Sánchez (Profesor)	- Explica la clase según el tema que estemos viendo en la unidad.	- Material de E.F., fútbol, paletas y el balonón	- Proyecto, concentración, esfuerzo, respeto al profesor, disposición, atención de los alumnos
- Madre Visitación (Mamá)	- Recorre a los niños todos los martes con mucha alegría y reparte dulces fruta y cencuecas entre los niños	- Llaves para abrir la puerta. Sillas para sentarse a los niños.	- Alegría, fuerza de voluntad

Escaneado con CamScanner



PERSONA	TAREAS QUE REALIZA	RECURSOS NECESARIOS	
		MATERIALES	INMATERIALES
Pilar Baratago. (Profesora Infantil)	Entrega a los niños a sus padres y a operarios con bisucos Vigila que los niños se vayan dormir.	Almohada, silla, lápiz, cuaderno, abrochado y los niños, regalos, Peluches, Música	Incancia, niños, tiempo Experiencia
Conchi (Secretaria)	Se encarga de las gestiones del colegio. Ayuda a todos los alumnos. Hace photocopies, atiende por teléfono y tiene el boletín.	Teléfono, fotocopiadora, boletín	paciente, personas, ganas de trabajar
Mariayo (Guardería)	Atiende a los niños, Vigila que no se pierdan alumnas. Ucra el corte en la comisaría del barrio al comedor. Vigila el recinto después de comer.	Cuchillo, tijeras, cama.	paciente, comida y niños

Escaneado con CamScanner



PERSONA	TAREAS QUE REALIZA	RECURSOS NECESARIOS	
		MATERIALES	INMATERIALES
Eduardina Sancet (profesora de lengua, literatura, inglés, ciencias y historia).	-Dar clase de secundaria -Tutorías/Actividades, siem. dos -Prepararse las clases/profundizarlos/ exámenes, juegos	Proyector, Pizarra, Póster -Piel -Papel	-Paciencia -Expresión oral -Dedicatoria por educación
Mariola Corredor (profesora de lidiar y confinamiento)	-Contestar a los padres -Admonstración del centro -Recibir a los padres y alumnos	-Juguetes, peluches -Libros	-Paciencia -Amor por la educación y los niños
Conchi Pap secretario y comunicación	-Llamar a los padres -Administración del centro -Recibir a los padres y alumnos	-Teléfono -Libros	-Organización -Paciencia -Hospitalidad

Escaneado con CamScanner



PERSONA	TAREAS QUE REALIZA	RECURSOS NECESARIOS	
		MATERIALES	INMATERIALES
Conchita	<ul style="list-style-type: none"> - Pinta la mesa del comedor. - Limpia el escritorio para los alumnos. - Vigila que los niños que la limpian no se lastimen. - Impone las reglas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pintura - Pincel - Paños - Reglas - Colores 	<ul style="list-style-type: none"> - Organización - Notas escritas - Buena comportamiento por parte del alumno
José Luis Velilla	<ul style="list-style-type: none"> - Impone las normas en el comedor. - Miente que son las demás personas. - Vigila en los pasillos de los maestros y los espacios. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pincel - Papel - Gafas 	<ul style="list-style-type: none"> - Pintura - Salga bien la guirnalda - Matemáticas - ...
Servicio de Limpieza	<ul style="list-style-type: none"> - Limpia - Organiza a los maestros para que no se lastimen en los pasillos 	<ul style="list-style-type: none"> - Jarrones / frascos - Toallas - Productos químicos - Broomos 	<ul style="list-style-type: none"> - Que los alumnos no hagan sus necesidades fuera del baño - Que los maestros no estén los servicios - ...

Escaneado con CamScanner



PERSONA	TAREAS QUE REALIZA	RECURSOS NECESARIOS	
		MATERIALES	INMATERIALES
Maria Jose (Cocinera)	<ul style="list-style-type: none"> - Cocinar la comida - Organizar la mesa en el comedor - Organizar el servicio de los maestros 	<ul style="list-style-type: none"> - Fogones - Sartenes - Tazas - Cuchillos - Tijeras - Platos 	<ul style="list-style-type: none"> - Alimentos - Cocina - Higiene
José Antonio	<ul style="list-style-type: none"> - Organizar la mesa de los maestros - Organizar el servicio de los maestros - Organizar el servicio de los maestros 	<ul style="list-style-type: none"> - Fogones - Sartenes - Tazas - Cuchillos - Tijeras - Platos 	<ul style="list-style-type: none"> - Pinturas - Colores - ...
Innovaciones Humanitas	<ul style="list-style-type: none"> - Organizar los cuadernos para los maestros - Organizar los cuadernos para los maestros - Organizar los cuadernos para los maestros 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuadernos - Tijeras - Pegamento - Goma - Colores - ... 	<ul style="list-style-type: none"> - Transportación - Envío postal, mensajería

Escaneado con CamScanner

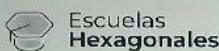


PERSONA	TAREAS QUE REALIZA	RECURSOS NECESARIOS	
		MATERIALES	INMATERIALES
Mónica	<ul style="list-style-type: none"> - La asistencia (tutoría, tutorías, reuniones, papelería clase, corregir castigos). - Equipo de disciplina 	<ul style="list-style-type: none"> - Tela - Papel - Utensilios - Hojas (folios) - Clase (espacio) 	<ul style="list-style-type: none"> - Silencio - Disciplina - Empatía - Autoridad - Respeto
Melchor	<ul style="list-style-type: none"> - La asistencia (correble inglés, informe el verano y librería) - Jardín de disciplina (folios, castigos) 	<ul style="list-style-type: none"> - Instrumentos - Papel - Tela - Clase (espacio) 	<ul style="list-style-type: none"> - Responder - Silencio - Empatía - Organización - Respeto
Corchi	<ul style="list-style-type: none"> - Secretaria (Dar los boletos días, llamar a familias, planificar leyes, decorar salón) 	<ul style="list-style-type: none"> - Teléfono - Papelería - Alivio - Respeto. - Estética (espacio) 	<ul style="list-style-type: none"> - Organización - Empatía - Respeto - Divertir - Ayuda

Scaneado con CamScanner

PERSONA	TAREAS QUE REALIZA	RECURSOS NECESARIOS	
		MATERIALES	INMATERIALES
Vicente el cocinero	Cocinar la comida, hacer el inventario de alumnos que comen, adaptar la comida a los alérgicos.	<ul style="list-style-type: none"> - Sartén, licuadora, platos, cuchillos, etc. para cocinar. - Utensilios, sartenes de cocina, platos, cuchillos, 	<ul style="list-style-type: none"> - Guisos para cocinar, ofertas, repostería festiva, escarabajo, galletas, etc., cocinero caprichoso, bocaditos,
Melchor	Profesor de música y trabaja en el departamento de convivencia junto a Mónica. Pausas de sporting de inglés en algunas ruedas. Corrige exámenes, prepara las clases de música y vigila los castigados.	<ul style="list-style-type: none"> - Mesa de música, instrumentos, (Guitarra, banjo, guitarra.) - Ipad, tablet, TV, Apple TV. 	<ul style="list-style-type: none"> - Gafas de dar clase y tener el controlador, saberse las notas musicales.
Mónica Merino	<ul style="list-style-type: none"> - Dar clases a los alumnos de 2º, 3º y 4ºB0 de Física, Biología y Tutoría. - Junto a Melchor trabaja en el departamento de Convivencia. - Corrige exámenes, prepara las clases de sus asignaturas y vigila a los castigados. 	<ul style="list-style-type: none"> - Una mesa, un proyector, el apple TV, un calculadora, el Ipad, mesas y sillas, el ordenador, un cuaderno, material escolar. 	<ul style="list-style-type: none"> - Gafas de dar clase y hacer matemáticas y calcular movimiento parabólico.

Scaneado con CamScanner



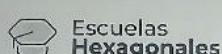
Celia Escobedo, Sergio Marangega, Milyan Diaz y Roberto Juan

Vector: Co

Actividad: La comunidad necesita

PERSONA	TAREAS QUE REALIZA	RECURSOS NECESARIOS	
		MATERIALES	INMATERIALES
Cecilia	Administración -> Coge el teléfono, comunitaria los datos de los vecinos, le informan personas, destellaje de información que ocurre en el barrio.	Refr., teléfono, megafono, puncia, llave, lumbre.	Paciencia, memoria, alegría, amabilidad, inteligencia, tiempo, esfuerzo
Mónica Merino	Profesora -> dan clases (física y química y biología), lección escrita. También en tutoría y se encarga de auxiliar que los alumnos y de que responzan disciplina, equipo de conocimiento.	Cuadros, calculadora, televisión, lápiz, pincel, llave, libros	Paciencia, memoria, interés, alegría, sabiduría, inteligencia, tiempo, esfuerzo
Jesús Méndez	Mantenimiento -> arregla las cosas rotas del edificio, limpia, mantenimiento. Recibe información de vecinos	Herramientas, materiales (llaves, herramientas, etc) materiales para reparar agujeros, casillas, llaves.	Paciencia, fuerza, manipulación fuerte, inteligencia, tiempo, esfuerzo

Scaneado con CamScanner



Vector: Co

Actividad: La comunidad necesita

Laura S, Alvaro, María y Rosario

PERSONA	TAREAS QUE REALIZA	RECURSOS NECESARIOS	
		MATERIALES	INMATERIALES
Checo	- Administración del bar - Papelería - Venta de dulces	- Oficinas - Papel - Estampillas - Impresora - Despacho	- Oficina - Oficina - Estampillas - Oficina
Rosario	- Vende en establecimientos y tiendas - Prepara todos los pláticos, fiestas... - La administración de los establecimientos	- Oficinas - Material deportivo - Teléfono - Despacho	- Oficinas - Material deportivo - Fiestas en las actividades, celebraciones - Pláticas
Eduardo	- Organiza las fiestas de los vecinos - Coge basura, limpieza... - Hace las presentaciones de los vecinos - Propone material para un desfile	- Oficinas, Papel - Papel - Reuniones comunitarias - Material escolar	- Estudios - Bienes comunes - Comida - Discursos

Scaneado con CamScanner



Escuelas Hexagonales

Vector: Co Actividad: La comunidad necesita

(Daniela)
Daniela
Carlos
Diego
Iván
Javier

PERSONA	TAREAS QUE REALIZA	RECURSOS NECESARIOS	
		MATERIALES	INMATERIALES
Eduardo Sánchez	<ul style="list-style-type: none"> - Enseñar Historia y diversos materiales - Preparar exámenes 	<ul style="list-style-type: none"> - Proyector, IWB, TV - Ficha copiar para los alumnos 	<ul style="list-style-type: none"> - Preparar la presentación, creando documentos etc.. - Estudio
Proyecto Blanca	<ul style="list-style-type: none"> - Reflexionar la cultura de los - Crear nuevos documentos (infografías) 	<ul style="list-style-type: none"> - Papel, tijeras, lápices de colores 	<ul style="list-style-type: none"> - Posición - Espacio
Mauricio	<ul style="list-style-type: none"> - Apoyar a los estudiantes en sus trabajos prácticos - Organizar un tiempo para poder venir a clase - Los libros - Regalizarse en el instituto 	<ul style="list-style-type: none"> - Fotocopiadora - Uso de 	<ul style="list-style-type: none"> - Tiempo - Persona que recibe la llamada -

Scanned with CamScanner

Imagen 12. Fichas completadas con la microacción La comunidad necesita

La realización de la microacción resulta positiva, ya que se realiza todo aquello que se había planteado. El objetivo principal de reflexionar sobre las necesidades de la comunidad se consigue, pero quizás no de una manera tan profunda como se pretende en la microacción. Las conclusiones obtenidas sobre el centro son:

- Los alumnos no conocen a los trabajadores del colegio, solamente aquellos con los que tienen un contacto directo. Si se quiere implantar ese sentimiento de identidad, con cuantos más actores del colegio se tenga una relación, mayor será ese sentimiento.
- Los alumnos son conocedores de las necesidades de los trabajadores a un nivel superficial e intermedio, pero no a un nivel profundo.

Las conclusiones obtenidas sobre la microacción son las siguientes:

- La microacción es sencilla y clara de seguir.
- Se debe forzar a que los alumnos no repitan en sus elecciones de trabajadores, ya que así la actividad es más rica y el momento de reflexión puede ayudar a conocer a más personas.
- El momento de compartir es el más importante de todos, la puesta en común es clave como espacio para crear comunidad.
- Hay que ser conscientes de que con esta actividad tampoco se puede generar un gran cambio en la percepción de los trabajadores por parte de los alumnos. Se debe reforzar con otras actividades o momentos.
- El planteamiento del cómo mostrar el trabajo realizado es muy positivo.



Imagen 13. Realización de la microacción La comunidad necesita

Animales

Esta microacción se realiza con ambas clases de 3º y 4º de EP. En primer lugar se acude con ambas clases de 3º, para después acudir a las de 4º. Al tratarse de una actividad sencilla y guiada, se plantea hacerla con dos clases a la vez, ya que se dispone de una puerta entre clases para poder explicar a ambas a la vez.



Imagen 14. Realización de la microacción Animales

Se reparte a cada alumno la ficha de la actividad y se les pide que la dobrén verticalmente por la mitad, con la parte del logo de Escuelas Hexagonales hacia arriba. Para completar esta primera cara se les indica que piensen a qué animal les recuerda el cole, escribiendo el motivo en el recuadro inferior y dibujando al animal en el recuadro superior. Después de un rato, se pasa a la segunda cara, donde esta vez se pregunta a los alumnos sobre qué animal les gustaría que fuese el colegio.

Las respuestas resumidas más destacadas de cada pregunta en 3º de EP son las siguientes:

- El cole me recuerda a...
 - Dinosaurio, jirafa, elefante. Por la altura del colegio.
 - Ballena azul, elefante. Porque el colegio es muy grande.
 - León, lince, perro, conejo, oso. Porque son animales inteligentes.
 - Pez payaso. Las actividades del colegio son divertidas.
 - Mariposas, lobos. Porque siempre están juntos y trabajan en equipo.
 - Gato. Porque son cariñosos.
- Me gustaría que el cole fuera...
 - Hámster, mono. Porque son graciosos.
 - Zorro, perro, pez payaso. Porque son muy inteligentes.

- Perro, visón, elefante, gato, conejo. Porque son cariñosos y divertidos.

En cuanto a los alumnos de 4º de EP:

- El cole me recuerda a...
 - Elefante, ballena, oso, dinosaurio. Porque el colegio es grande.
 - Jirafa. Porque el colegio es muy alto.
 - Paloma. Porque es un sitio de paz.
 - Perro y pingüino. Porque es divertido y amable.
 - Tortuga. Porque es como mi casa.
 - Delfín. Porque es muy inteligente.
 - Pollito. Porque los alumnos son los pollitos que van creciendo en el cole.
 - Hormiga. Porque viven juntas y organizadas.
- Me gustaría que el cole fuera...
 - Mi animal favorito.
 - Delfín, panda. Porque son muy inteligentes.
 - Conejo. Es calentito y cariñoso.
 - Perro, tortuga, periquito. Porque son muy amorosos.
 - Pantera. Porque el cole es tan especial como ellas.
 - Delfín. Porque es muy divertido.
 - Araña. Porque puede escalar y viajar por el mundo para que otros niños lo conozcan.
 - Flamenco. Porque es muy bonito y quiero que el cole sea igual de bonito.
 - Renacuajo. Porque los renacuajos somos los alumnos que queremos crecer aquí.

Las fichas elaboradas por los niños son las siguientes:





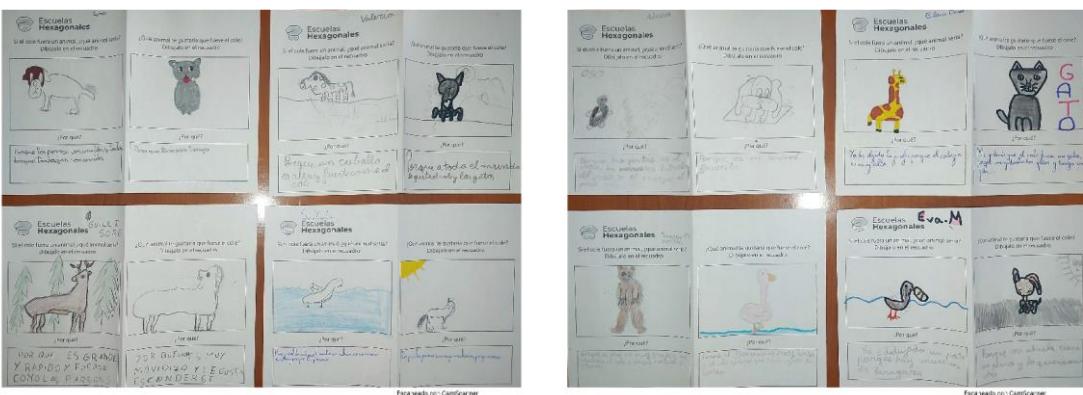
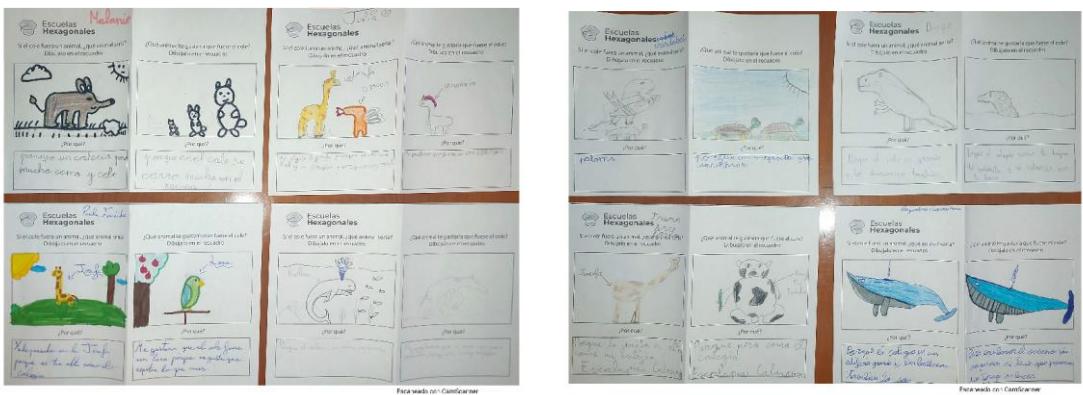
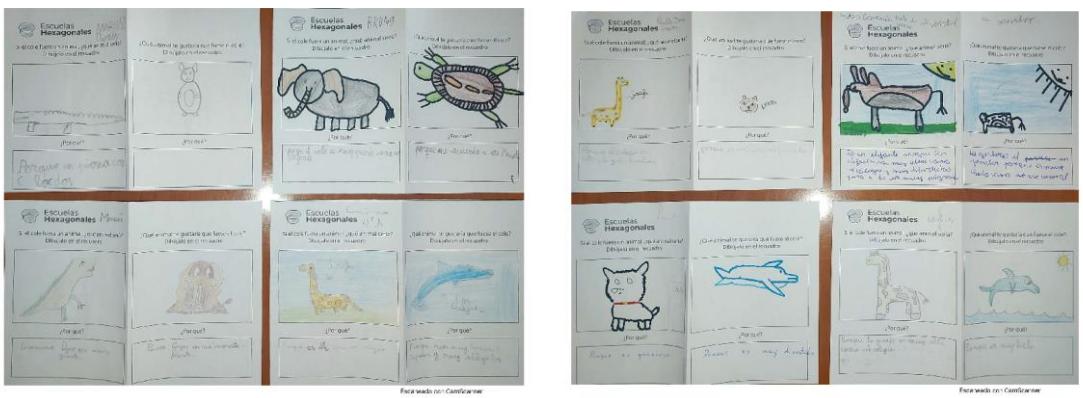
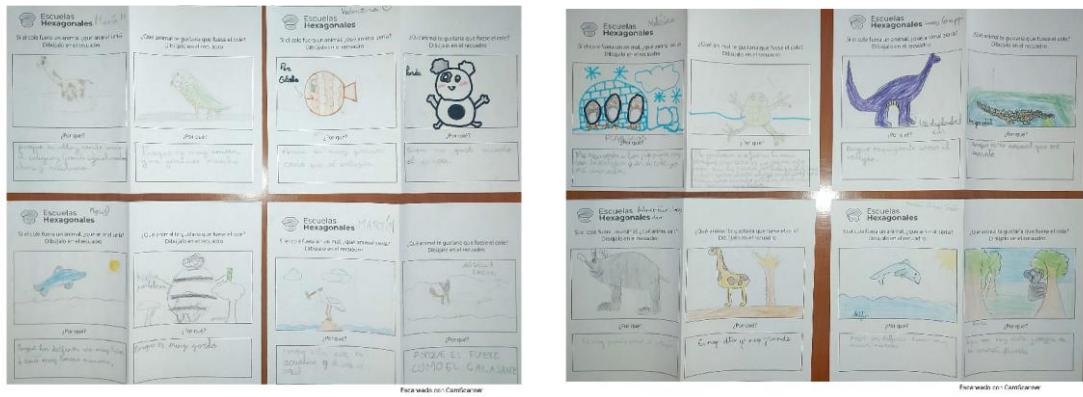




Imagen 15. Trabajos realizados con la microacción Animales

La realización de esta microacción ha sido positiva, la realidad es que se trata de una actividad muy sencilla y las directrices que se dan son claras. En cuanto al objetivo principal que es conocer la visión que tienen las personas del centro, se cumple con creces, pero con ciertos matices que se comentan a continuación. Las conclusiones para el centro son:

- Los alumnos perciben el centro como un lugar siempre con características positivas: lugar de conocimiento, de cariño, diversión, amabilidad, organización, crecimiento...
- Destaca que los alumnos perciben el colegio como un sitio muy grande.
- Dentro de los alumnos de 3º y 4º hay algunos cuyo nivel de reflexión y madurez es mayor que el resto y se ha podido comprobar por la manera de afrontar las preguntas. Se diferencian claramente los que conectan características físicas de los que conectan características emocionales.
- En cuanto a la percepción que les gustaría tener del cole, se sobreentienden mensajes acerca del cariño que les gustaría recibir, de mostrar a los demás su colegio, de cómo entienden que es un lugar en el que crecer...

En cuanto a las conclusiones sobre la microacción:

- Se trata de una actividad amable y muy esclarecedora.
- El planteamiento es correcto pero quizás realizarlo con alumnos más mayores mostraría más datos interesantes; ya que como se ha

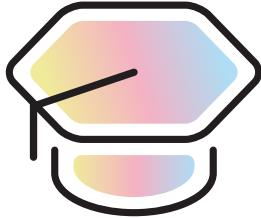
comentado, muchos de los alumnos han acudido a características físicas para definir el centro.

- El final de la actividad, paseándose por el resto de dibujos, permite que los niños reconozcan otras características en las que no habían caído, redescubriendo así su propio centro.

ANEXO 9.

Documento

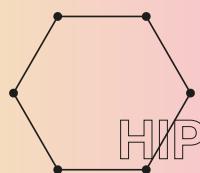
físico



Escuelas Hexagonales

Una caja de herramientas para transformar los espacios educativos en comunidades de aprendizaje e innovación social

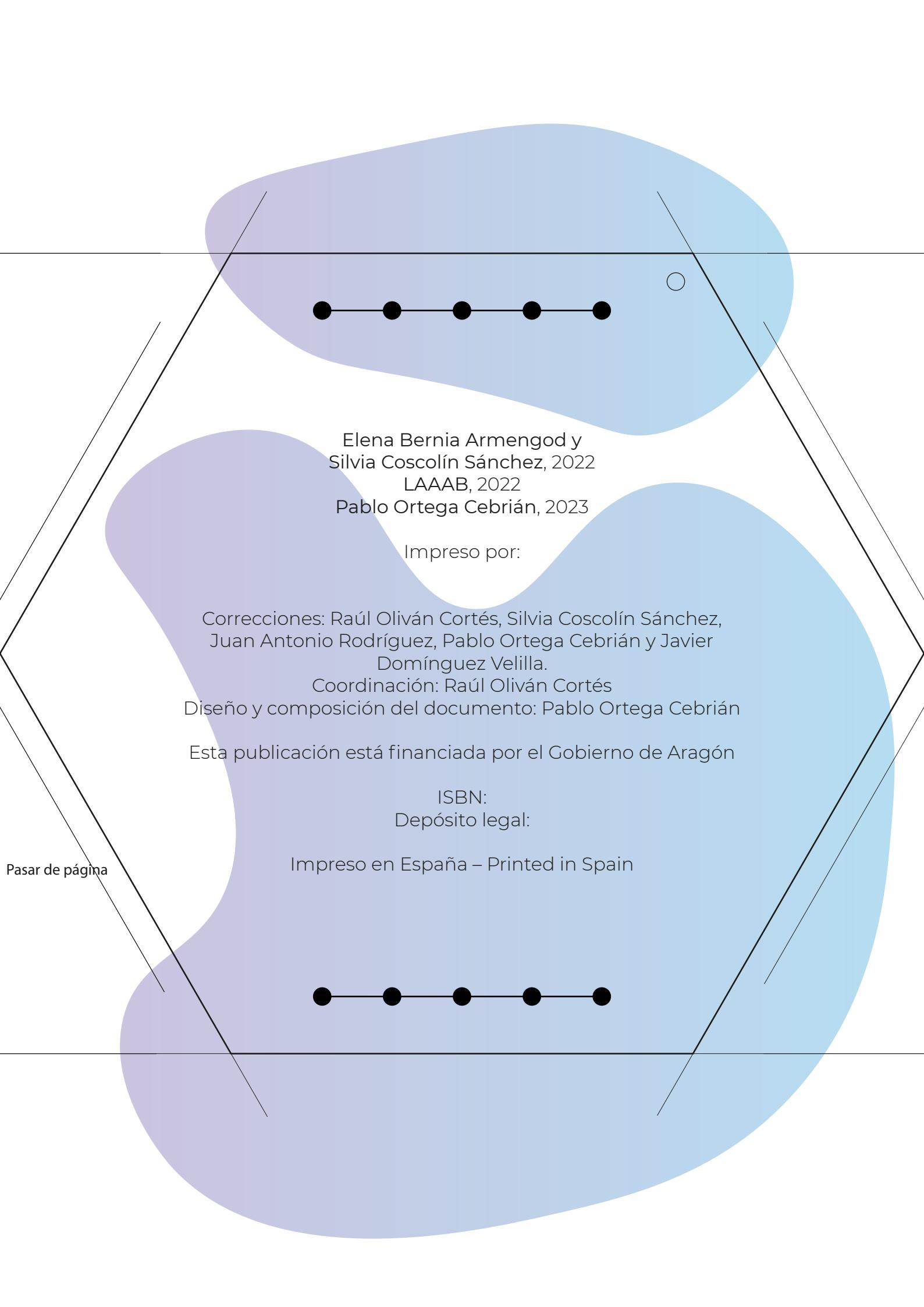
Powered by HIP



 GOBIERNO
DE ARAGÓN

LAAAAB
Laboratorio de Aragón [Gobierno] Abierto.

Pasar de página



Elena Bernia Armengod y
Silvia Coscolín Sánchez, 2022
LAAAB, 2022
Pablo Ortega Cebrián, 2023

Impreso por:

Correcciones: Raúl Oliván Cortés, Silvia Coscolín Sánchez,
Juan Antonio Rodríguez, Pablo Ortega Cebrián y Javier
Domínguez Velilla.

Coordinación: Raúl Oliván Cortés

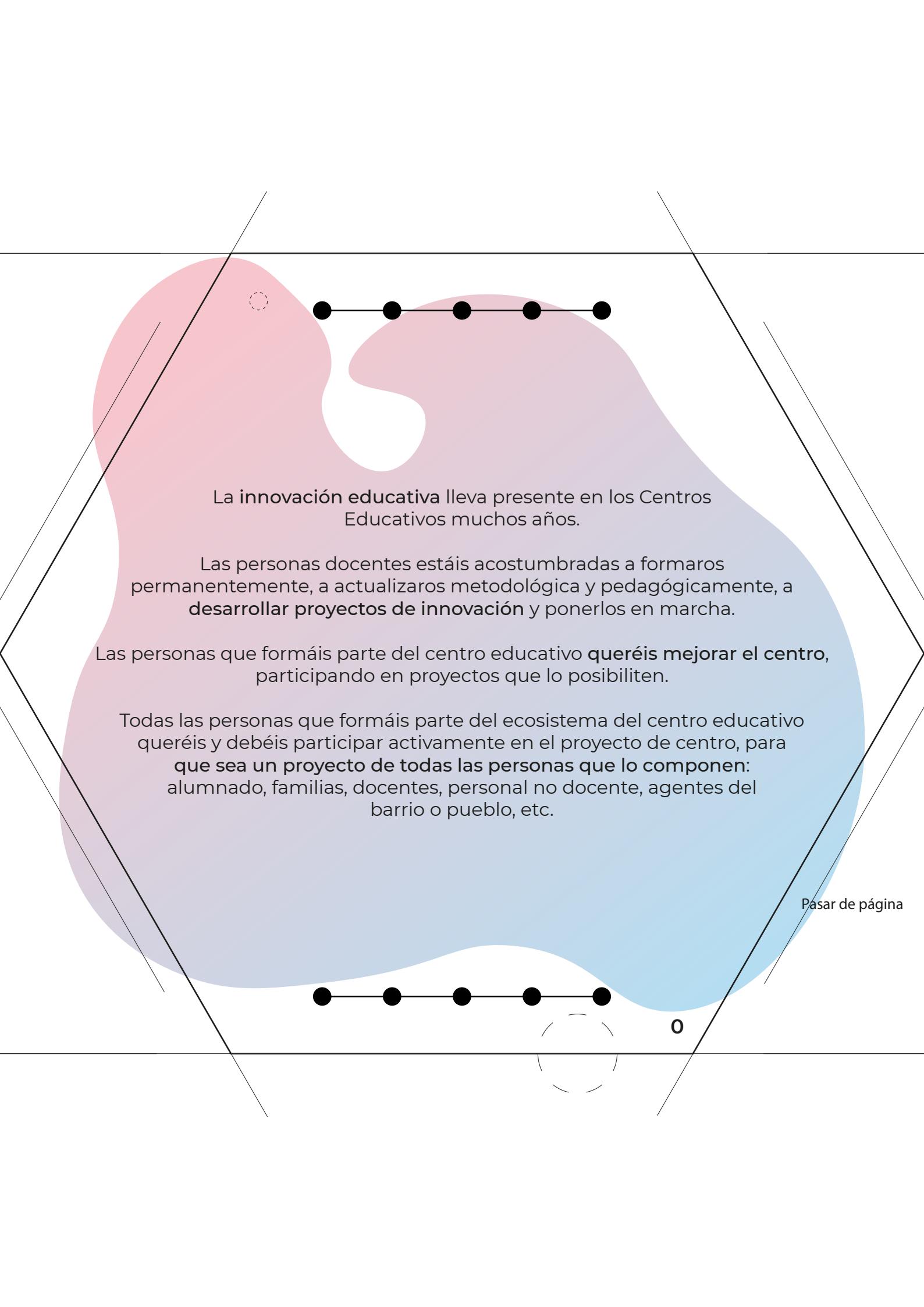
Diseño y composición del documento: Pablo Ortega Cebrián

Esta publicación está financiada por el Gobierno de Aragón

ISBN:

Depósito legal:

Impreso en España – Printed in Spain



La innovación educativa lleva presente en los Centros Educativos muchos años.

Las personas docentes estás acostumbradas a formaros permanentemente, a actualizaros metodológicamente y pedagógicamente, a **desarrollar proyectos de innovación** y ponerlos en marcha.

Las personas que formáis parte del centro educativo **queréis mejorar el centro**, participando en proyectos que lo posibiliten.

Todas las personas que formáis parte del ecosistema del centro educativo queréis y debéis participar activamente en el proyecto de centro, para **que sea un proyecto de todas las personas que lo componen**: alumnado, familias, docentes, personal no docente, agentes del barrio o pueblo, etc.

Pasar de página

Con este punto de partida,
¿qué os ofrece esta herramienta de innovación?

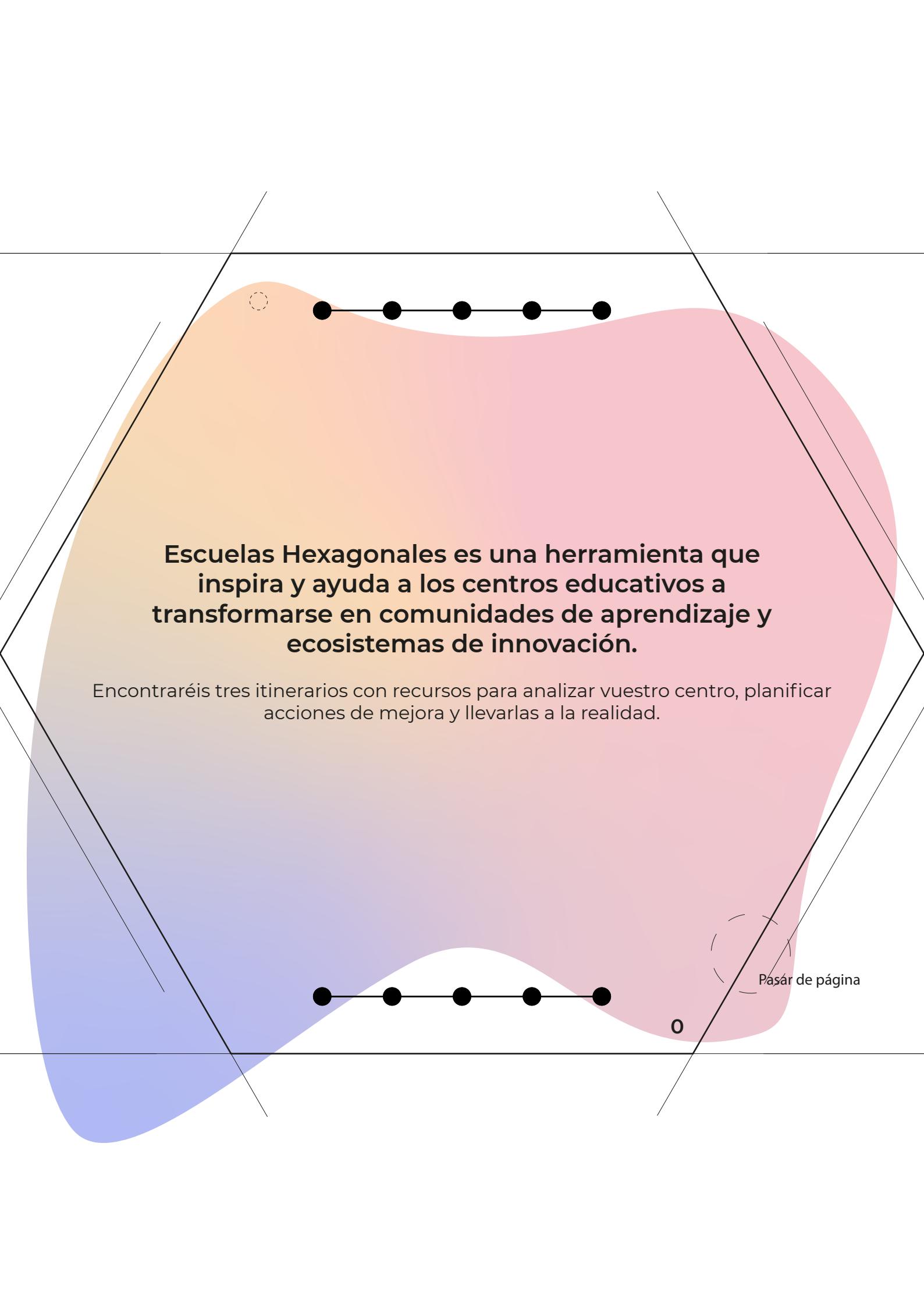
Escuelas Hexagonales os sirve, como objetivo general, para **acelerar el cambio del sistema de un centro educativo**, transformándolo para que atienda las dificultades desde su origen y las vea como oportunidades de mejora; y utilice otros modelos para la búsqueda de alternativas, que no sean los mismos que han producido la dificultad.

Viene a daros pistas de **cómo accionar los cambios** a través de su propuesta de itinerarios basados en **microacciones y proyectos**, que impulsarán principalmente el equipo directivo y el profesorado a propuesta o con la colaboración de otros actores de la comunidad educativa.

Intuimos que si esta herramienta ha caído en vuestras manos o en las de alguien del equipo al que pertenecéis, es que vuestro propósito es posibilitar la evolución del centro educativo en el que os encontráis.

Una propuesta de enfoque y herramientas para hacerlo posible las encontraréis aquí.

Pasar de página



Escuelas Hexagonales es una herramienta que inspira y ayuda a los centros educativos a transformarse en comunidades de aprendizaje y ecosistemas de innovación.

Encontraréis tres itinerarios con recursos para analizar vuestro centro, planificar acciones de mejora y llevarlas a la realidad.

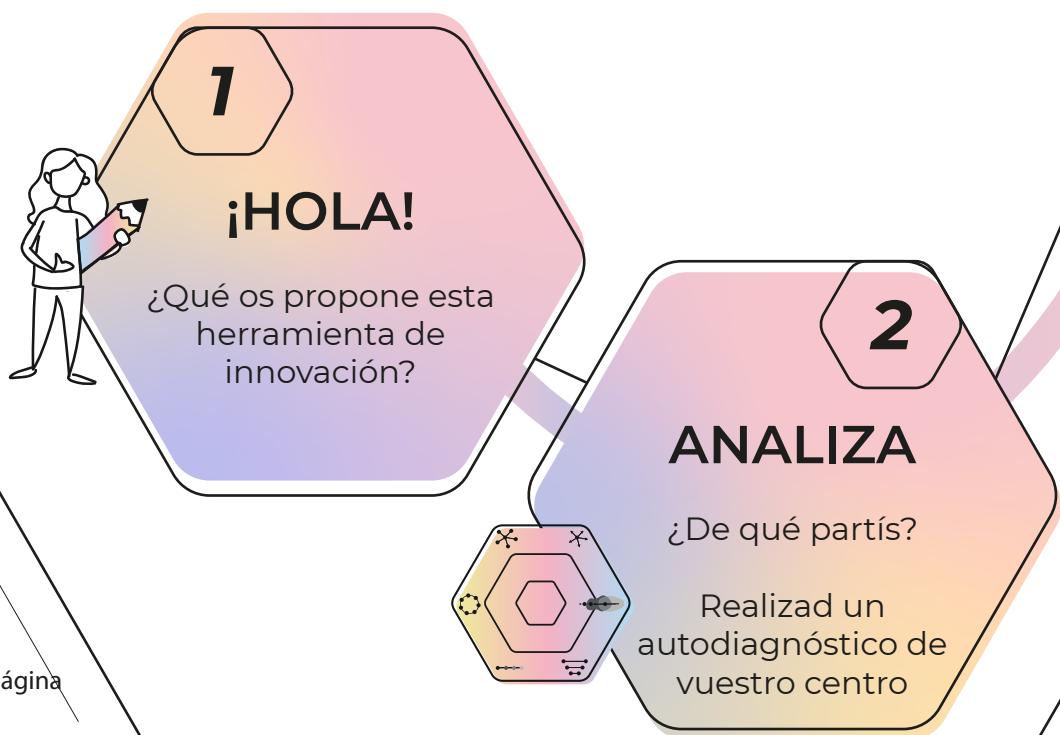
0

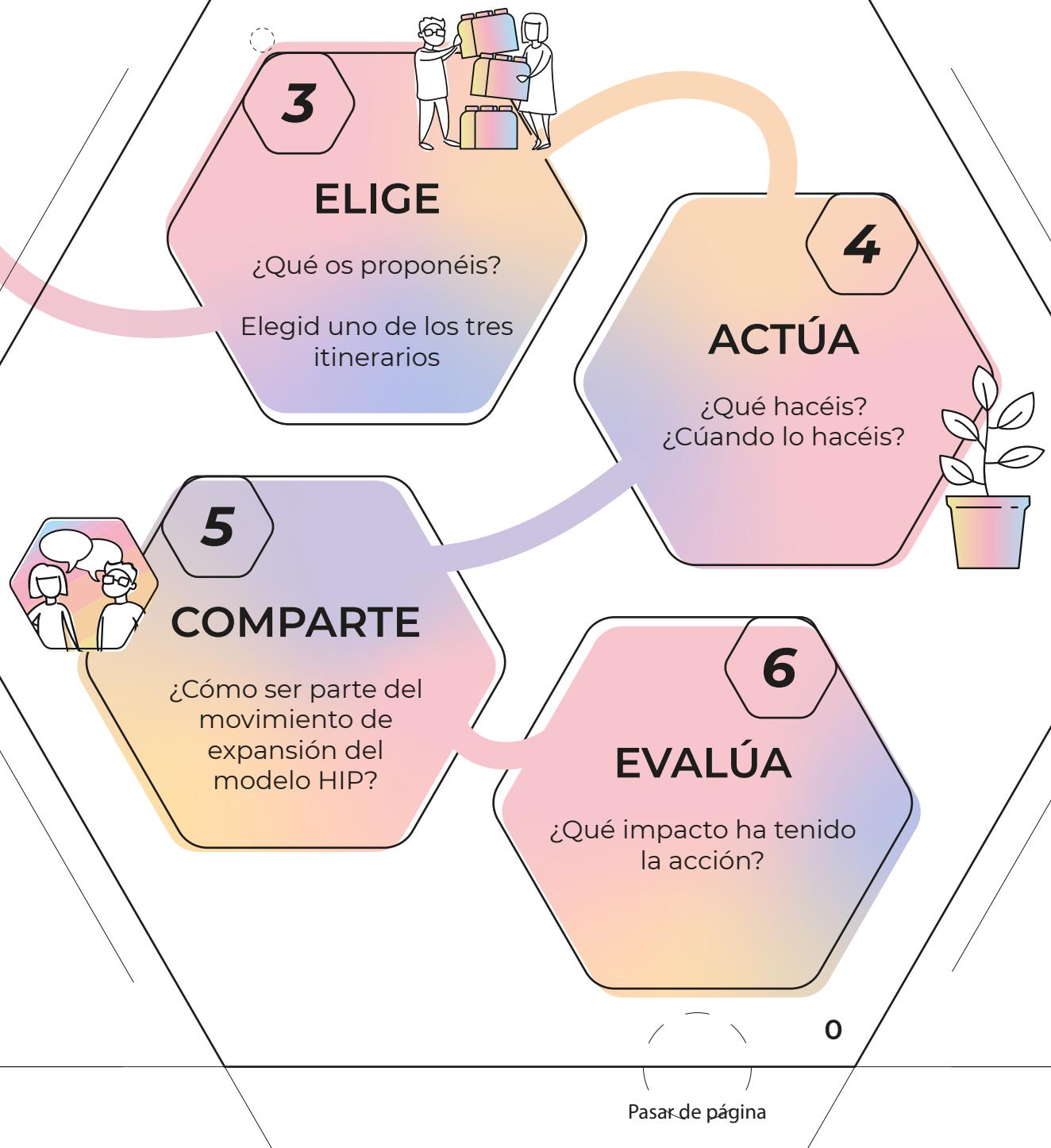
Pasar de página

ESQUEMA DE USO

La utilización de esta herramienta es muy sencilla, se trata de un **árbol de decisión guiado**. En cada página hexagonal hay distintos troqueles en el contorno, que seguramente ya habéis usado para llegar hasta aquí. Estos troqueles son los que van a guiarnos por esta herramienta según las decisiones que queráis tomar.

Esta herramienta está planteada en 6 fases diferenciadas:





SÍNTESIS

1 ¡HOLA!

Conoceréis el propósito de la herramienta y el modelo HIP en el que se basa.

2 ANALIZA

Conoceréis el nivel de innovación de vuestro centro, pudiendo evaluar los puntos fuertes y débiles.

3 ELIGE

En base al resultado del autodiagnóstico, podéis elegir uno de los tres itinerarios que os ofrecemos.

4 ACTÚA

Las acciones que se plantean varían en amplitud de contenido según los vectores que se trabajan y el tiempo que se dedica a realizarlas. Dichas acciones se catalogan en microacciones, proyectos y herramientas para el plan de acción.

5 COMPARTE

Con vuestro trabajo inspiráis a otros centros educativos. Contad vuestra experiencia en redes con la etiqueta #ESCUELASHEXAGONALES y en la página web de Escuelas Hexagonales www.escuelashexagonales.com

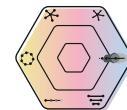
6 EVALÚA

Podéis realizar el micro cuestionario de seis preguntas.

1
¡HOLA!



2
ANALIZA



6
EVALÚA



3
ELIGE



5
COMPARTE



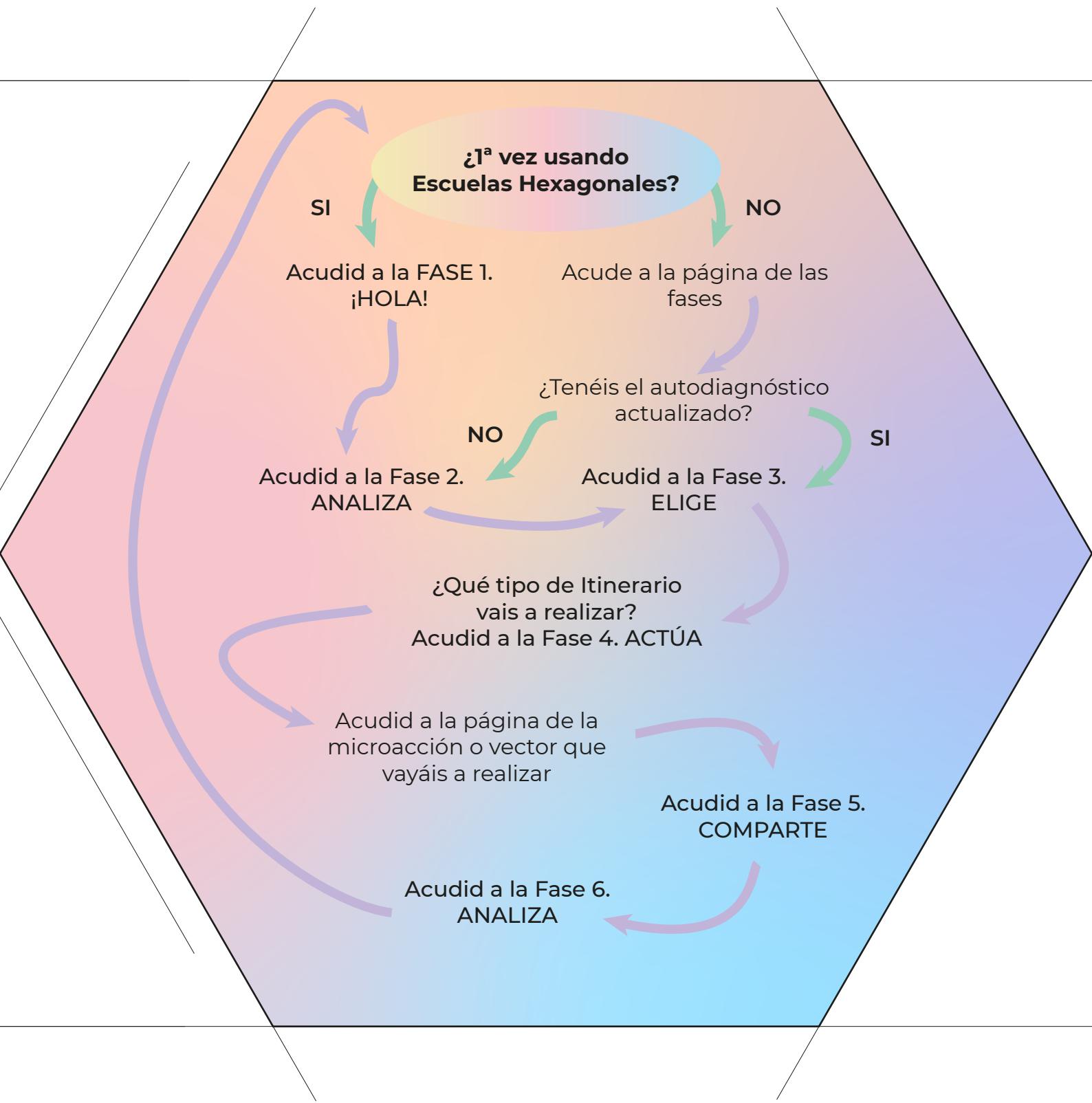
4
ACTÚA



Acudid a la explicación del
siguiente paso que
queráis dar

**¿Qué queréis
hacer?**

0





Diccionario de la Innovación

Pequeña ayuda para poder
entender ciertas palabras

Innovación sistémica

Consiste en la búsqueda organizada y con un objetivo, de cambios, y en el análisis sistemático de las oportunidades que los cambios pueden ofrecer para la innovación social o económica .

Mapa de actores

Herramienta que sirve para identificar las personas, entidades y administraciones que intervienen dentro de un negocio o sistema, así como las relaciones que se establecen.

Habilidades blandas/duras (soft/hard skills)

Las habilidades blandas identifican el comportamiento y las cualidades personales que permiten prosperar en el lugar de trabajo. Por otro lado, las habilidades duras hablan de los conocimientos y habilidades relacionadas al trabajo que una persona necesita para desempeñar funciones técnicas.

Brainstorming

Aportación de ideas que varias personas ponen en común como punto de partida para un proyecto.

STEAM

Modelo pedagógico, cuya idea de base es agrupar cinco áreas disciplinarias (ciencias, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas) para la resolución de problemas tecnológicos.

Scape room

Es un juego de aventura físico y mental que consiste en encerrar a un conjunto de amistades en una habitación y usando la observación ingenio, los participantes deben salir del entorno de la historia en el que estén en un tiempo determinado.

Hibridación

Asociación de dos ámbitos con cierto grado de complementariedad.

Cuello de botella

Situación en la que el flujo de trabajo se ve ralentizado por acciones o situaciones externas.

Prototipo

Primer ejemplar que se fabrica de una figura, un invento u otra cosa, y que sirve para dar a conocer una idea de una manera sencilla.

Metodología activa

Serie de estrategias y técnicas que buscan el aprendizaje efectivo del alumnado, a la vez que fomentan la participación activa, la colaboración y la aplicación práctica de conocimientos.

0

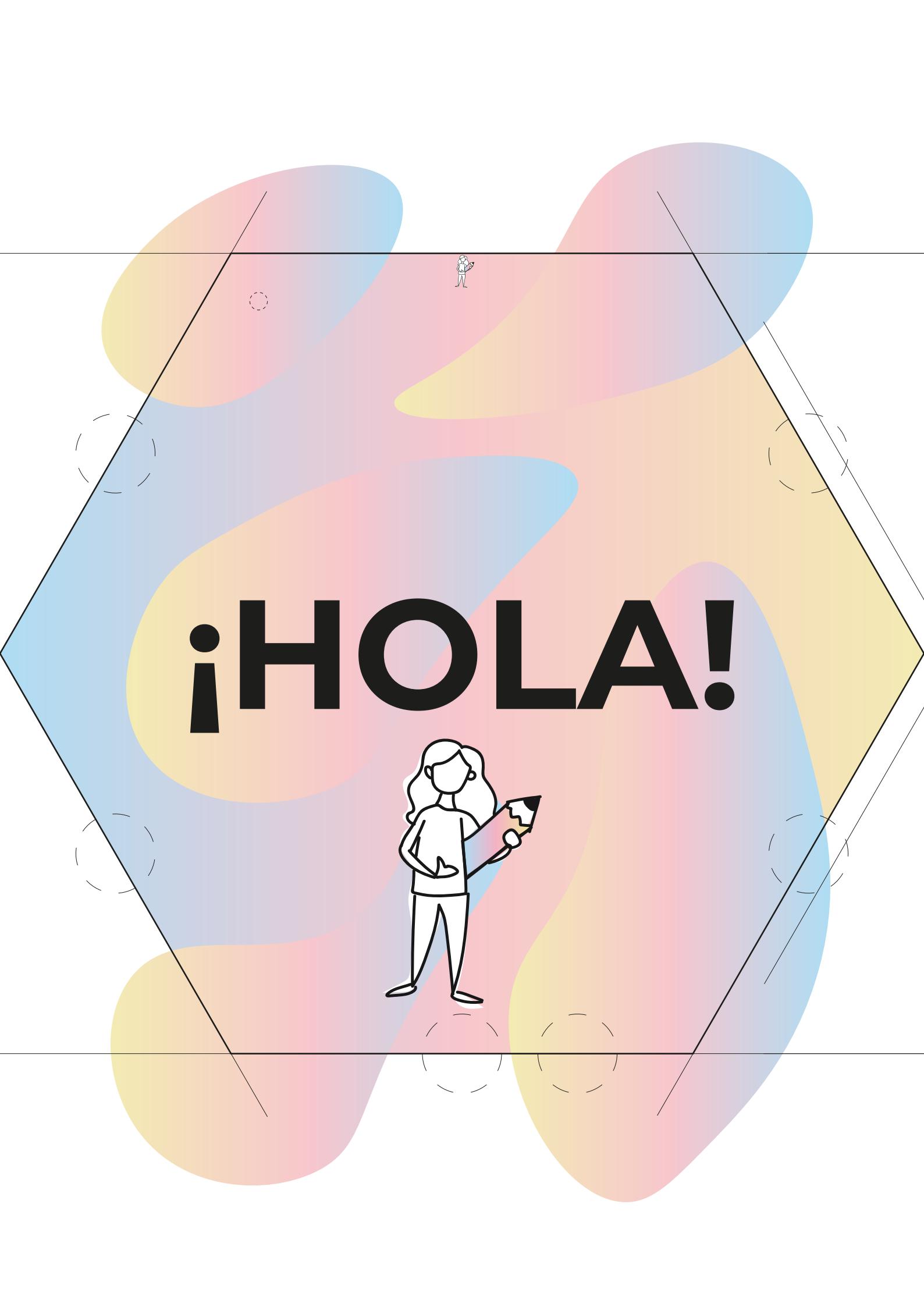
Maratón de creatividad / Hackaton

Jornadas grupales en las que se plantea un reto y mediante distintas actividades planteadas se debe llegar a una solución innovadora

Mockup

Es un fotomontaje a través del cual los diseñadores gráficos pueden presentar sus propuestas a los clientes.

Añadid aquí vuestras propias definiciones:



¡HOLA!



Pasar de página

Objetivo de Escuelas Hexagonales y esta herramienta que tienes entre tus manos

¿Qué viene a ofrecer Escuelas Hexagonales?

Un modelo de innovación sistémica*, que posibilite la evolución de los modelos tradicionales de centro que no responden a los nuevos desafíos, globales e interconectados (en relación con la convivencia, el proceso de enseñanza-aprendizaje, la participación, la organización...) a modelos en red. Mediante:

HERRAMIENTAS DE ANÁLISIS. Autodiagnósticos para que analicéis vuestro centro y proyectéis sus áreas de mejora.

ITINERARIOS DE TRANSFORMACIÓN DE CENTRO. Ofrecen las dinámicas clave para abordar el cambio dando respuesta a vuestros retos.

HERRAMIENTAS PARA LA ACCIÓN. Propuestas de microacciones, proyectos y herramientas para la elaboración de un plan de acción personalizado en comunidad.

El fin último de la herramienta es que tengáis a vuestra disposición un modelo para repensar la escuela de forma diferente y que os permita pasar a la acción.

El contenido de esta herramienta es el desarrollo del Modelo HIP (Hexágono de la Innovación Pública) en el ámbito educativo.

EL MODELO HIP

El Modelo HIP es un modelo sintético de seis vectores conducentes a la creación de ecosistemas de innovación y propuestas creativas para transformar el ecosistema educativo.

Propone transformar una institución clásica, jerárquica y cerrada en una organización en red, abierta, dinámica y democrática.

Concibe la innovación como redes de conversaciones: deseos, visiones y afectos compartidos.

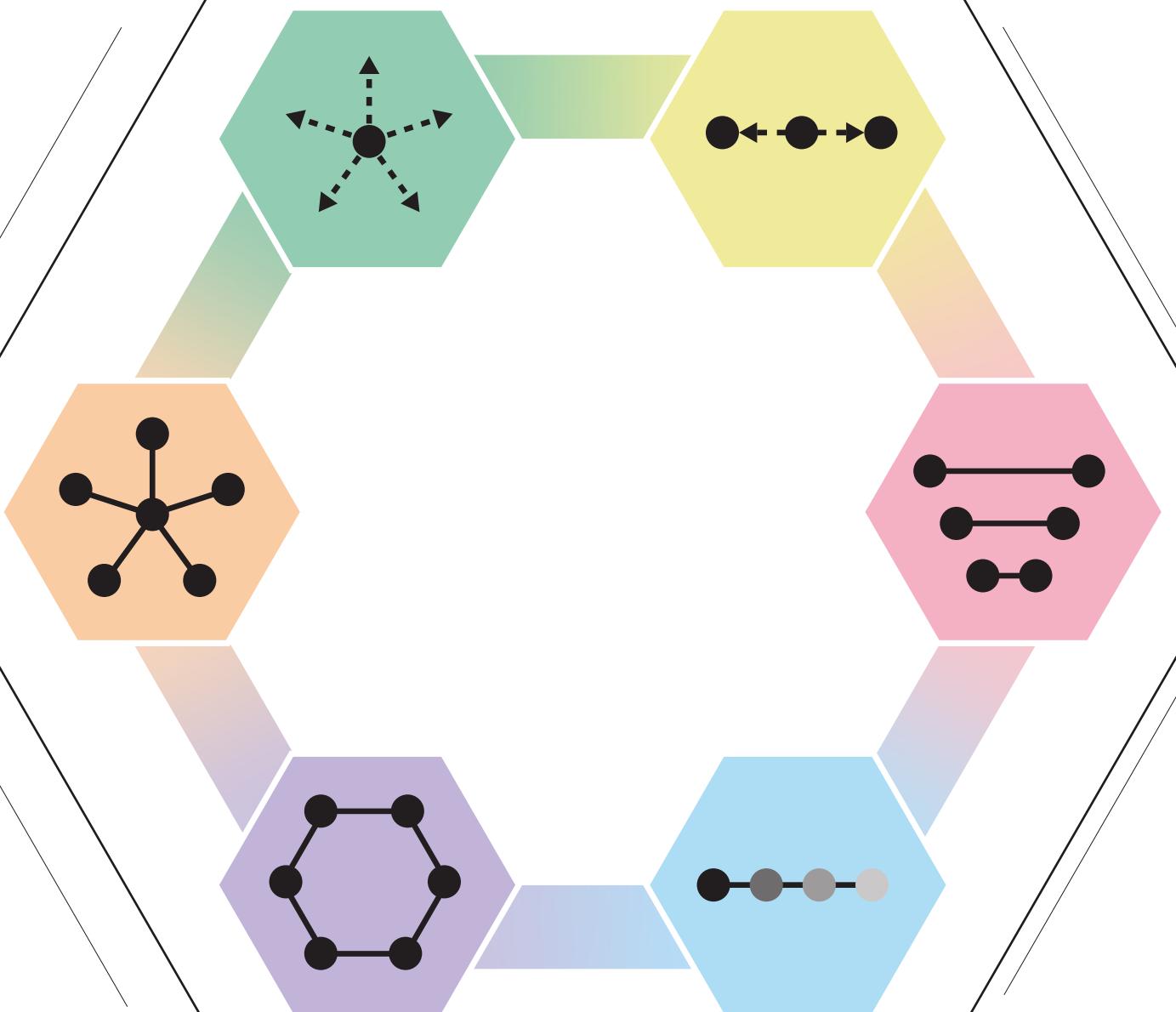
Mediante sus seis vectores (abrir, mezclar, agilizar, experimentar, colaborar y digitalizar) resume las dinámicas claves para acelerar el cambio sistémico de las organizaciones.

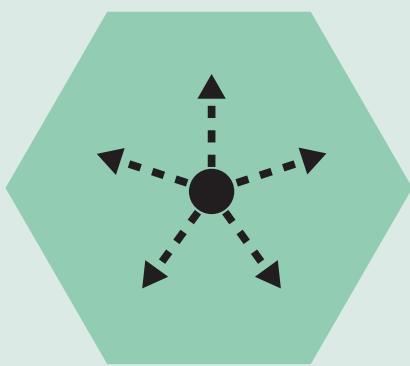
Analiza las 105 metodologías que utilizan las organizaciones más innovadoras.

Utiliza la ciencia de redes para visualizar cómo se comportan los ecosistemas y cómo son las relaciones que se establecen.

Y con todo ello simplifica algo tan complejo y abstracto como la creación de un ecosistema de innovación, invitándonos a pensar de forma diferente nuestro entorno y dándonos pistas para pasar a la acción.

El modelo HIP es el producto principal del informe “Instituciones que Aprenden”, redactado por Raúl Oliván por encargo de la SEGIB (Secretaría General Iberoamericana) para la XXVII Cumbre Iberoamericana de Jefes de Estado. (<https://modelohip.net/>)
Para saber más sobre El Modelo HIP en el ámbito educativo: Aularagón, CATEDU





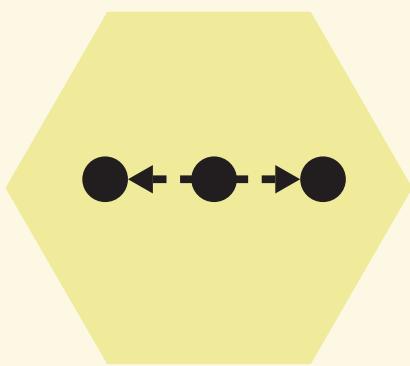
El vector ABRIR-OPEN os invita a reflexionar sobre la relación que establece el centro con el contexto en el que se integra (barrio o pueblo) y a potenciar vínculos con otras personas o instituciones del entorno para construir juntas.

¿Qué organizaciones o personas consideráis aliadas de nuestro centro?

¿Cómo os relacionáis con ellas?, ¿Es vuestra relación débil e inestable, o fuerte y estable?

¿Cómo es la comunicación que establecéis con ellas, unidireccional o bidireccional?

1

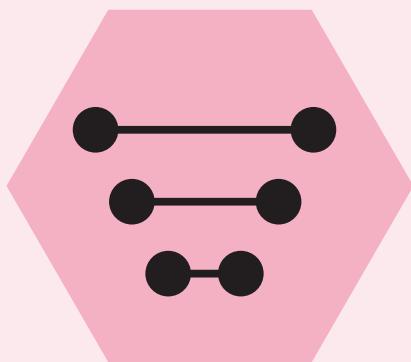


El vector MEZCLAR-TRANS os propone aprovechar y potenciar la riqueza de la diversidad y los diferentes puntos de vista que se presentan en el centro educativo y su entorno.

¿Cómo trabajáis en el centro?, ¿Mezcláis personas, disciplinas, áreas, proyectos, espacios, miradas?

¿Hay proyectos de participación del alumnado en los asuntos del centro que le atañen?

¿Cómo se relacionan los diferentes departamentos o el profesorado de diferentes áreas o diferentes responsabilidades?, ¿Se relaciona la AMPA con las comisiones mixtas del centro?

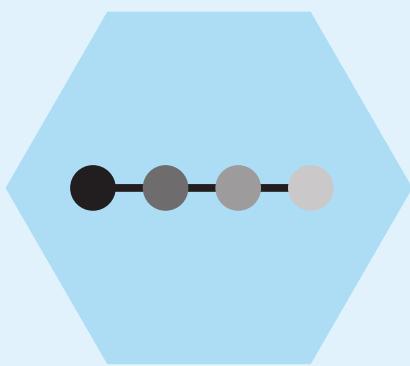


El vector AGILIZAR-FAST os habla de aprovechar el tiempo, de hacer posible que las relaciones entre las personas sean más estrechas, fluidas y productivas.

¿Cuánto tiempo pasa desde que se propone una idea hasta que se pone en marcha? ¿Son ágiles los procesos para la toma de decisiones y el impulso de proyectos?

¿Cuánto cuesta recoger la opinión de la comunidad educativa sobre un tema?
¿Cuántas personas intervienen y cómo de ágiles son los procesos entre ellos?

¿Cómo de cerca o de lejos se encuentra el profesorado del alumnado, o el profesorado de las familias, o dirección del alumnado?

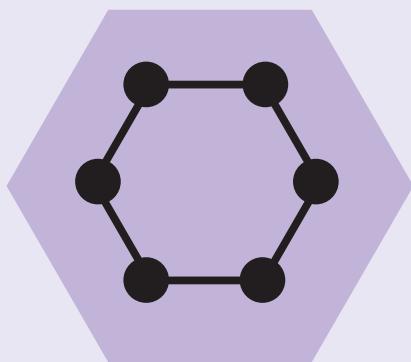


El vector EXPERIMENTAR-PROTO trabaja sobre modelos y pruebas, os permite probar los proyectos o actividades antes de lanzarlas.

¿Cómo visualizáis las ideas o proyectos para compartirlas con la comunidad educativa antes de implementarlas?

Cuando queréis modificar algún procedimiento, reunión, dinámica, unidad didáctica, material didáctico... ¿Hacéis pruebas?, ¿Testeáis las soluciones con el alumnado? ¿Y con las familias?

¿El alumnado prueba las ideas cuando proyecta en el aula?

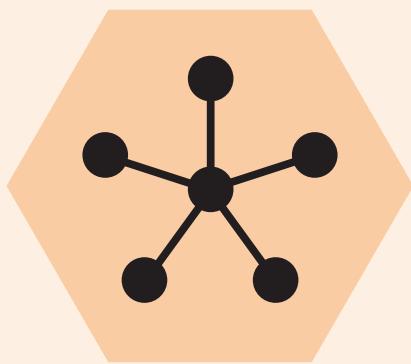


El vector COLABORAR-CO os anima a reflexionar sobre cómo se organiza el centro, como se recogen las diferentes miradas y voces y cómo podríais hacerlo de forma más colaborativa.

¿Trabajáis en silos o compartimos espacios y procesos de diálogo? ¿Tenéis un lenguaje común y unos procedimientos comunes?

¿Incentiváis la participación de toda la comunidad educativa? ¿Existen espacios o procesos donde proponer ideas o retos y llevarlos a la realidad?

¿La comunidad está cohesionada, se relaciona, cómo son esas relaciones?

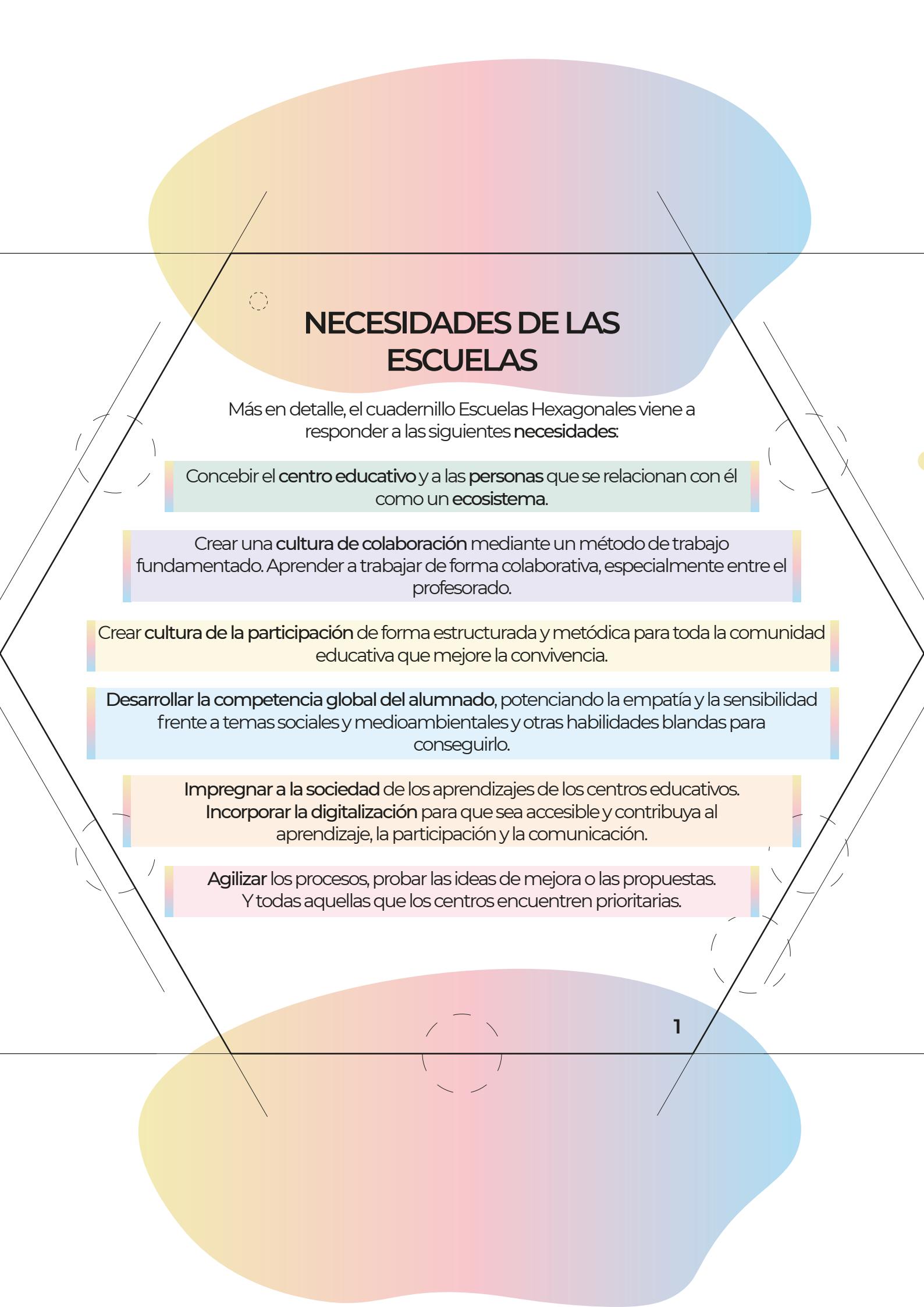


El vector DIGITALIZAR-TEC os habla de que la tecnología está al servicio de las personas, por lo que su uso debería responder a las necesidades de toda la comunidad educativa.

¿A qué os ayuda la tecnología que utilizáis en vuestro centro educativo? ¿A qué necesidades responde, qué dificultades os ayuda a solventar?

¿Permite fortalecer relaciones? ¿Podéis abriros al mundo gracias a la digitalización?

¿Cómo podríais incorporar la digitalización teniendo en cuenta la diversidad de la comunidad educativa?



NECESIDADES DE LAS ESCUELAS

Más en detalle, el cuadernillo Escuelas Hexagonales viene a responder a las siguientes **necesidades**:

Concebir el **centro educativo** y a las personas que se relacionan con él como un **ecosistema**.

Crear una **cultura de colaboración** mediante un método de trabajo fundamentado. Aprender a trabajar de forma colaborativa, especialmente entre el profesorado.

Crear **cultura de la participación** de forma estructurada y metódica para toda la comunidad educativa que mejore la convivencia.

Desarrollar la **competencia global** del alumnado, potenciando la empatía y la sensibilidad frente a temas sociales y medioambientales y otras habilidades blandas para conseguirlo.

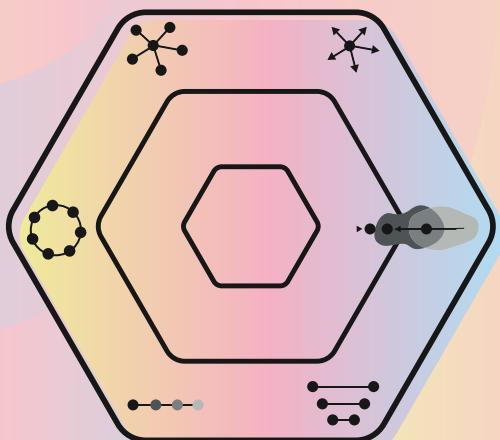
Impregnar a la sociedad de los aprendizajes de los centros educativos. Incorporar la **digitalización** para que sea accesible y contribuya al aprendizaje, la participación y la comunicación.

Agilizar los procesos, probar las ideas de mejora o las propuestas. Y todas aquellas que los centros encuentren prioritarias.

**Abrir, mezclar, agilizar, experimentar, colaborar
y digitalizar**

para el cambio sistémico, para superar las dificultades,
para abordar las oportunidades que se os presentan
en vuestro día a día en relación con la comunidad
educativa y en vuestro rol como espacios de
conexión, de convivencia y aprendizaje.

ANALIZA



¿Cómo de innovador es vuestro centro?

En este apartado de Escuelas Hexagonales os ayudamos a hacer un **diagnóstico** para conocer en qué punto de innovación se encuentra vuestro centro.

Para ello, tenéis varias **opciones**, elegid la que prefiráis:

OPCIÓN 1

El autodiagnóstico web de 90 preguntas, si queréis obtener las puntuaciones por vector, un hexágono digital y unas recomendaciones por vector. Entrad en la web www.escuelashexagonales.com y analizad vuestro centro educativo.

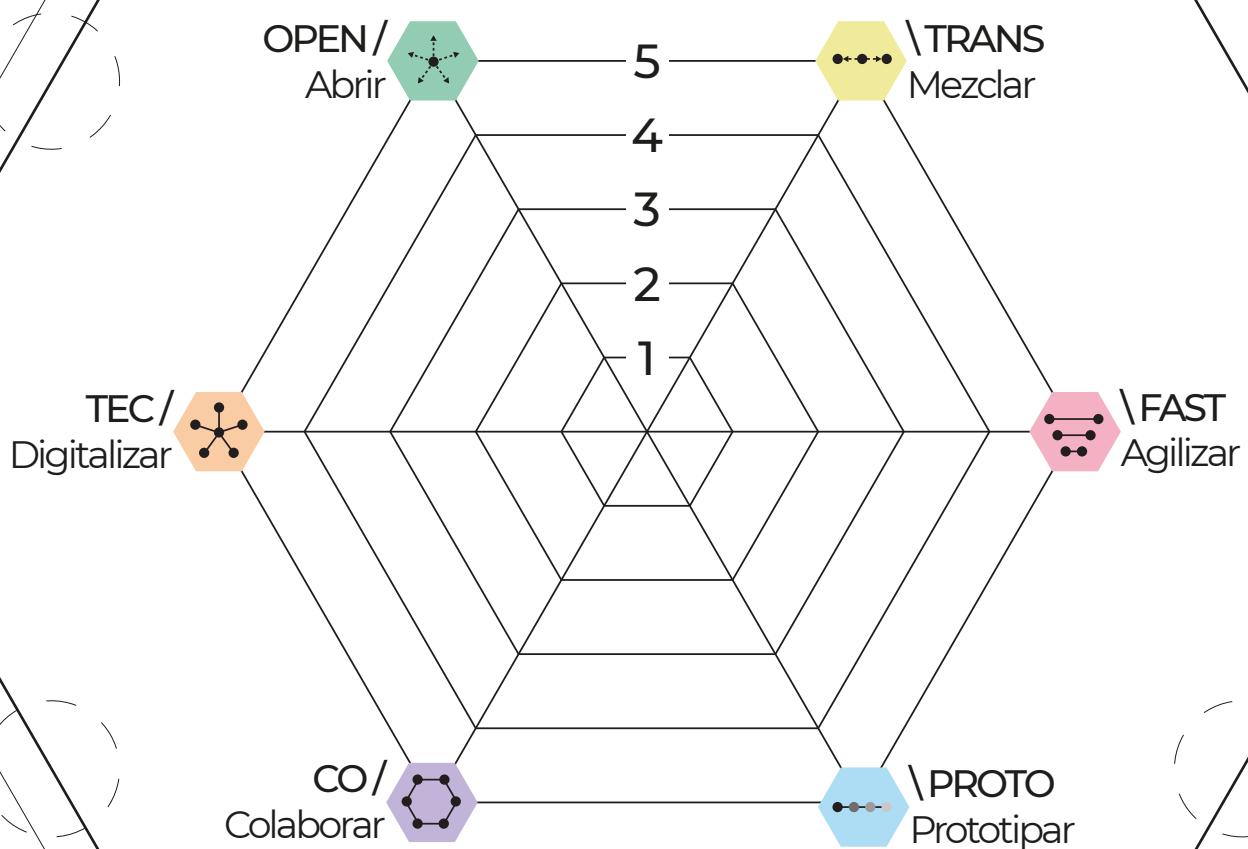
OPCIÓN 2

El autodiagnóstico sintético de 30 preguntas, si queréis obtener las puntuaciones por vector. Escanead el código QR para acceder a la carpeta donde podéis descargar documento con el formulario de autodiagnóstico y las fichas para ir apuntando las valoraciones, así como el esquema hexagonal para visualizarlas.



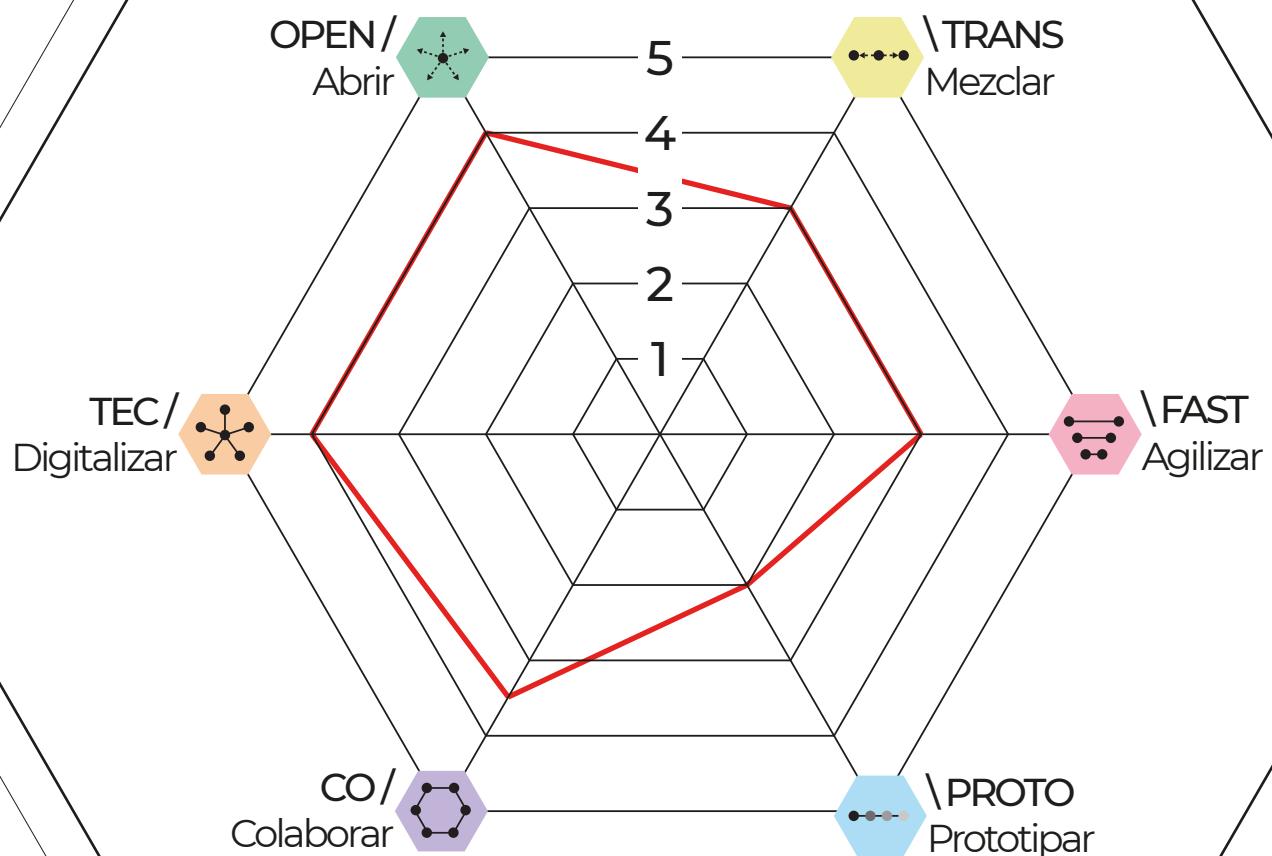
Dibujad vuestro hexágono, pasando las medias obtenidas de cada vector al esquema hexagonal de la ficha.

ESQUEMA HEXAGONAL



Dibujad vuestro diagrama en la ficha descargada.
En el reverso podéis consultar un ejemplo.

ESQUEMA HEXAGONAL: EJEMPLO



Ejemplo (medias por vector)

Open: 4 - Trans: 3 - Fast: 3,

Proto: 2 - Co: 3,5 - Tec: 4.

ELIGE



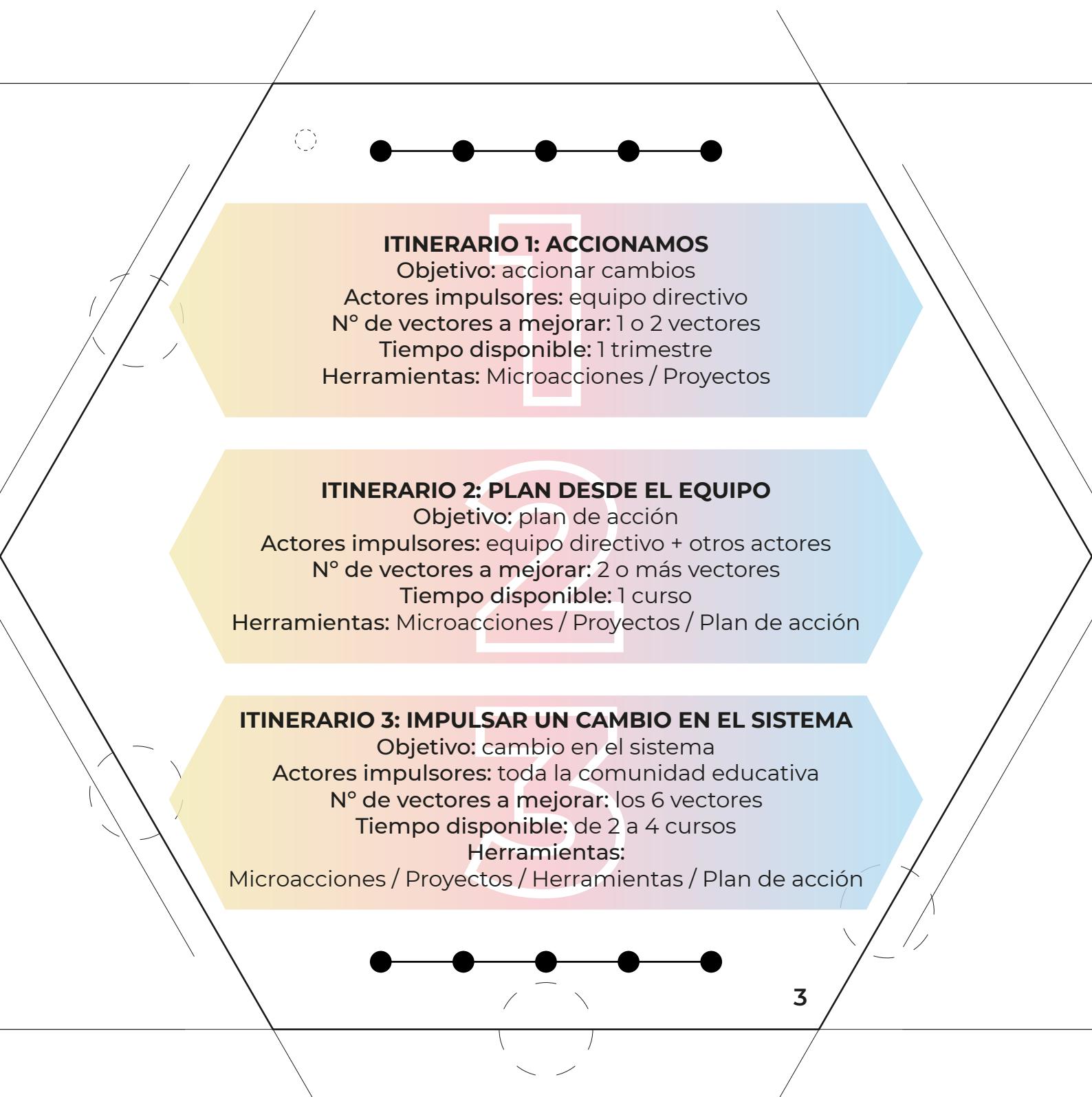
¿Qué queréis hacer?

Elegid, en base a vuestro propósito y al resultado del autodiagnóstico, uno de los tres itinerarios que os ofrecemos.

Tened en cuenta, además del resultado obtenido en el autodiagnóstico, el objetivo que os planteáis, el tiempo disponible, y las personas involucradas o que se pueden sumar. La experiencia previa en procesos de innovación también es un factor importante, sobre todo si os planteáis elegir el tercer itinerario.

Además, si durante el proceso de uso de Escuelas Hexagonales tenéis cualquier dificultad, está disponible la **figura del Asistente de Innovación**. Un miembro del LAAAB destinado a ofrecer apoyo a los centros para que puedan innovar. En caso de necesitar contactar, esribid a esta dirección: escuelashexagonales@gmail.com

En el asunto poned: Asistente de Innovación.



ITINERARIO 1: ACCIONAMOS

Objetivo: accionar cambios

Actores impulsores: equipo directivo

Nº de vectores a mejorar: 1 o 2 vectores

Tiempo disponible: 1 trimestre

Herramientas: Microacciones / Proyectos

ITINERARIO 2: PLAN DESDE EL EQUIPO

Objetivo: plan de acción

Actores impulsores: equipo directivo + otros actores

Nº de vectores a mejorar: 2 o más vectores

Tiempo disponible: 1 curso

Herramientas: Microacciones / Proyectos / Plan de acción

ITINERARIO 3: IMPULSAR UN CAMBIO EN EL SISTEMA

Objetivo: cambio en el sistema

Actores impulsores: toda la comunidad educativa

Nº de vectores a mejorar: los 6 vectores

Tiempo disponible: de 2 a 4 cursos

Herramientas:

Microacciones / Proyectos / Herramientas / Plan de acción



Itinerario 1

ACCIONAMOS

Habéis elegido comenzar a accionar ya y realizar la acción o proyecto que elijáis en un trimestre.

Elegid uno o dos vectores sobre los que queréis trabajar.

Observar las puntuaciones que habéis obtenido en el autodiagnóstico por vector. Os recomendamos que elijáis el vector o los dos vectores cuyas puntuaciones sean las más bajas.

Id al apartado de **microacciones** de ese o esos vectores y revisad las microacciones que se proponen para la puntuación que habéis obtenido.

Encontraréis una microcación por nivel. Por ejemplo: si vais a trabajar el vector ABIR y vuestra puntuación ha sido un 3, la microacción que se os propone realizar es la número 3.

Id al apartado de **proyectos** de ese o esos vectores. Encontraréis dos propuestas de proyecto según haya sido vuestra puntuación:

Si habéis obtenido de un 1 a un 3 os proponemos el proyecto A.

Si habéis obtenido de un 3 a un 5 os proponemos el proyecto B.

Elegid las microacciones y proyectos que consideréis para vuestro plan de acción.

Copia la tabla que está en el reverso de esta tarjeta y escribe el vector o vectores seleccionados y la microacción o proyecto que vais a realizar.

3

VECTOR		
MICRO ACCIÓN		
PROYECTO		
FECHAS DE ACCIÓN		

Itinerario 2

PLAN DESDE EL EQUIPO

Habéis elegido trabajar desde el equipo un plan de acción teniendo en cuenta la mejora de dos o más vectores. Elegid dos o más vectores sobre los que queréis trabajar. Observar las puntuaciones que habéis obtenido en el autodiagnóstico por vector. Os recomendamos que elijáis los vectores cuyas puntuaciones sean las más bajas.

Id al apartado de **microacciones** de esos vectores y revisad las microacciones que se proponen para la puntuación que habéis obtenido. Encontraréis una microacción por nivel. Por ejemplo: si vais a trabajar el vector ABRIR y vuestra puntuación ha sido un 3, la microacción propuesta a realizar es la número 3.

Id al apartado de **proyectos** de ese o esos vectores. Encontraréis dos propuestas de proyecto según haya sido vuestra puntuación.

Si habéis obtenido de un 1 a un 3 os proponemos el proyecto A.
Si habéis obtenido de un 3 a un 5 os proponemos el proyecto B.

Elegid las microacciones y proyectos que consideréis para vuestro plan de acción.

Copia la tabla que está en el reverso de esta tarjeta y escribe el vector o vectores seleccionados y la microacción o proyecto que vais a realizar.

3

VECTOR		
MICRO ACCIÓN		
PROYECTO		
FECHAS DE ACCIÓN		

Itinerario 3

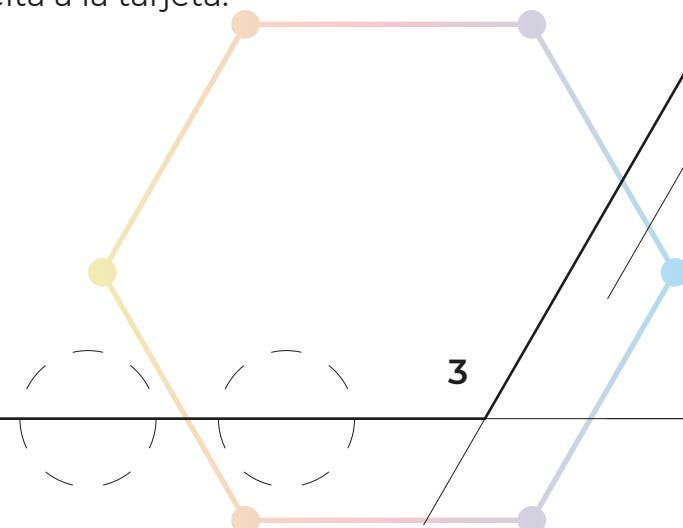
IMPULSAR UN CAMBIO SISTÉMICO

Habéis elegido trabajar en un cambio sistémico involucrando a toda la comunidad educativa. Queréis trabajar sobre los seis vectores y queréis hacerlo mediante un proceso interno en el que descubrir las acciones que necesita el centro.

Sugerimos que comencéis con este itinerario si ya habéis trabajado en alguno de los dos anteriores, o si sois un equipo motor o impulsor familiarizado con el trabajo colaborativo y la facilitación de procesos de innovación.

Es importante también que si elegís este itinerario pongáis el foco en la planificación de todas las fases de diseño e implementación que vais a poner en marcha durante varios cursos.

Si ya habéis realizado esta reflexión y queréis comenzar, dadle la vuelta a la tarjeta.



PASO 1

Descargad e imprimir en A3 las herramientas para plan de acción personalizado que os servirán de base para realizar un proceso partiendo del autodiagnóstico hasta la definición de un plan de acción personalizado.

Encontraréis dos herramientas diferentes:

1 Una herramienta compuesta de 2 fichas que se unen. Sirve para trabajar los seis vectores: “A vista de pájaro”.

2 Una herramienta compuesta de 6 fichas para trabajar vector por vector: “Los 6 pasos”. Algunas las podéis abordar con un equipo reducido, otras con el Claustro, el Consejo Escolar, o invitando a toda la comunidad educativa a participar.

Si queréis conocerlas con más detalle, id al apartado de Acciona de Escuelas Hexagonales.

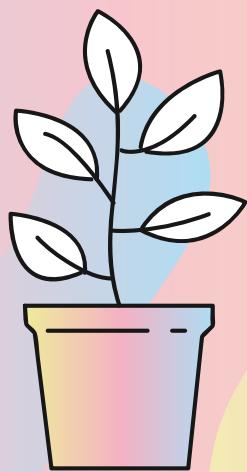
PASO 2

Si además queréis conocer las microacciones o proyectos que recomendamos para cada vector, **id al apartado de microacciones y proyectos**. Las sugerencias que os hacemos pueden inspiraros o serviros de referencia para plantear vuestro propio proyecto.



The background features a large, irregularly shaped diamond composed of several overlapping circles in shades of yellow, orange, pink, and blue. A small potted plant with three leaves is positioned in the center of the diamond. The word "ACCIONA" is written in bold, black, sans-serif capital letters across the middle of the diamond.

ACCIONA

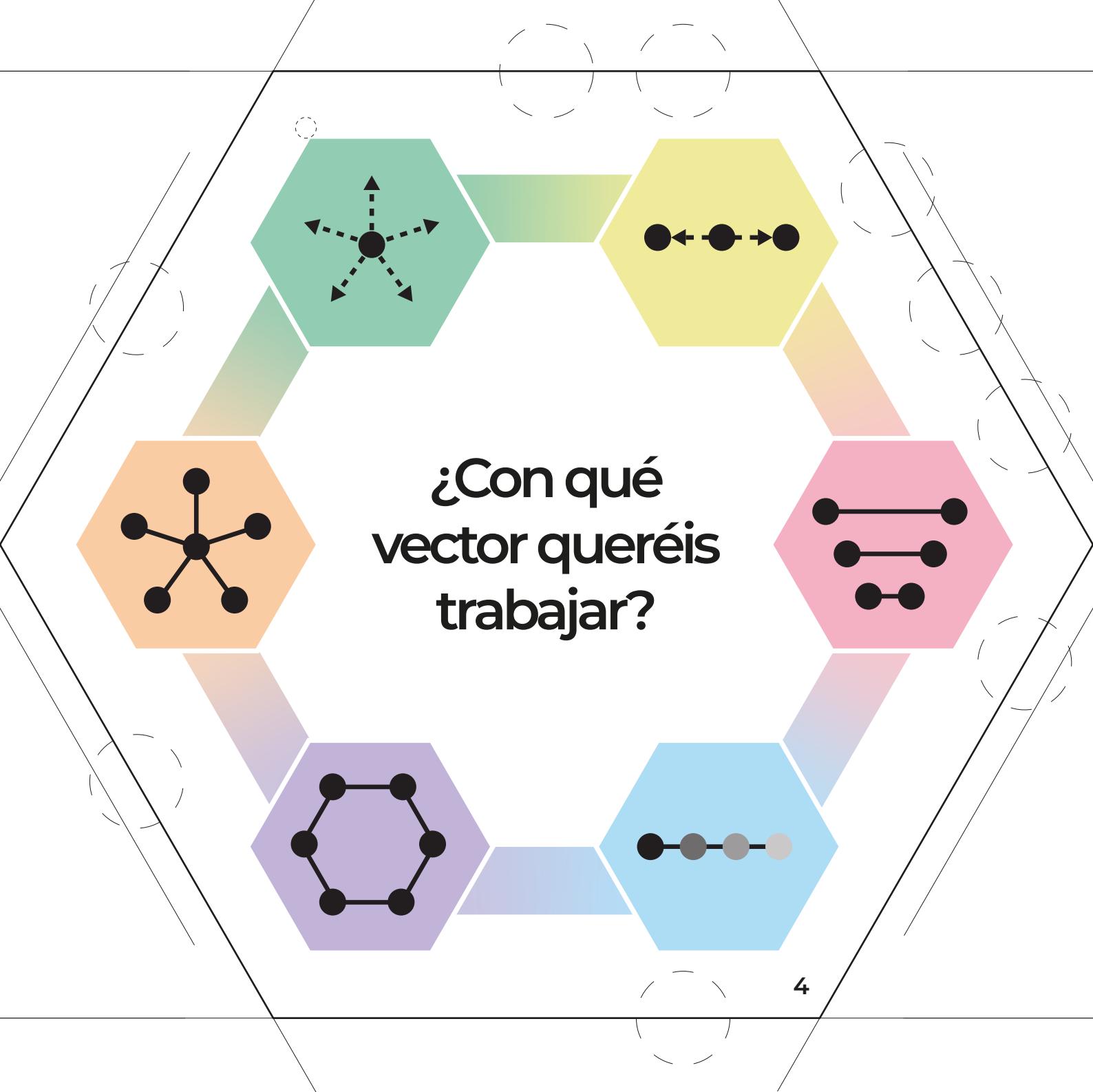




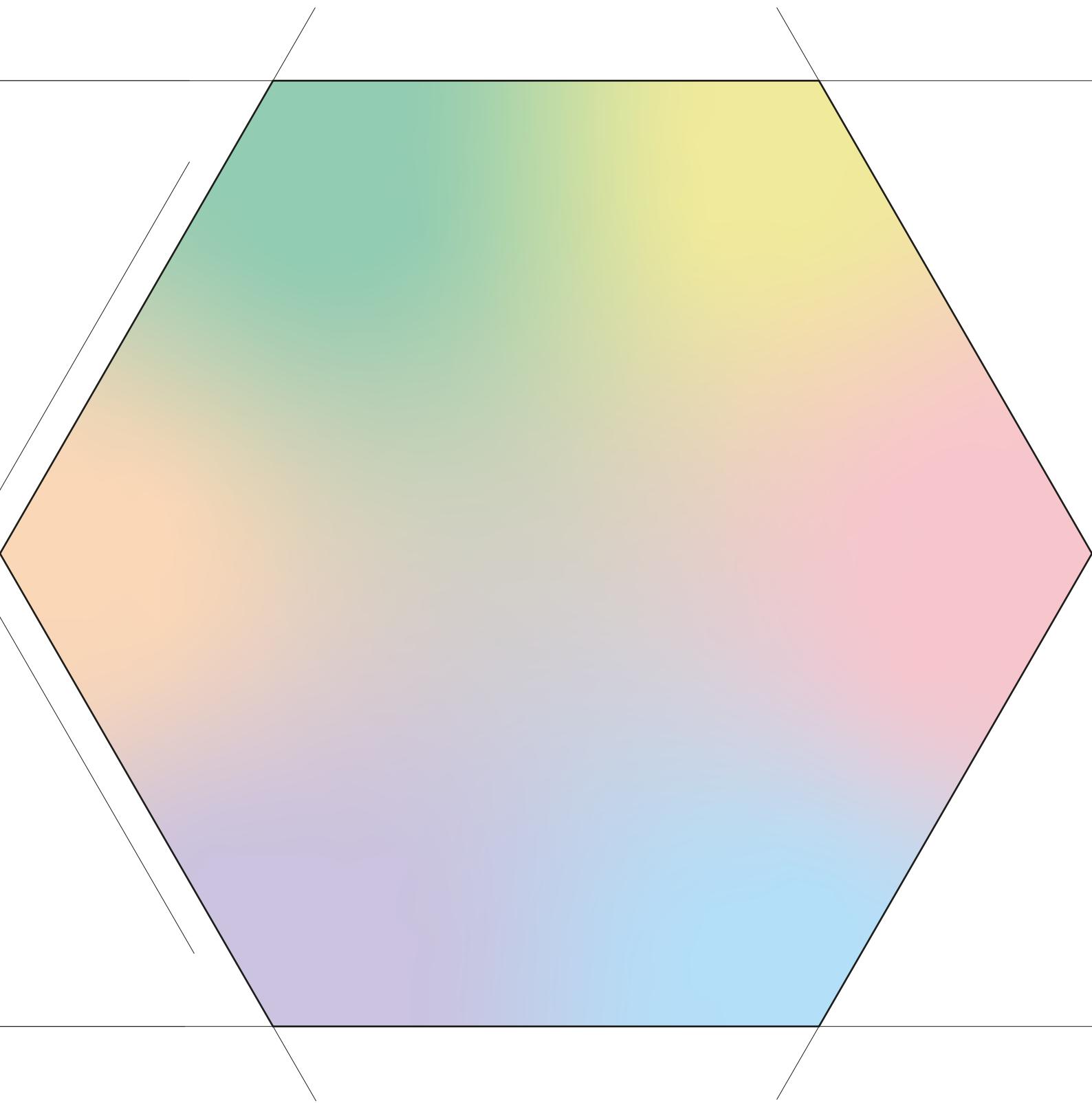
Seleccionad, de entre las microacciones y los proyectos que os sugerimos. Idead vuestras propias microacciones o adaptad las que os proponemos a vuestro contexto y necesidades particulares.

En la siguiente tarjeta os presentamos los seis vectores para acceder a ellos.

Dentro del apartado de cada vector encontraréis las microacciones asociadas, numeradas del 1 al 5, y los respectivos proyectos. Además, antes de las explicaciones de las microacciones de cada vector se encuentra el código QR con el que acceder a las fichas de cada microacción para poder descargarla y comenzar a innovar.



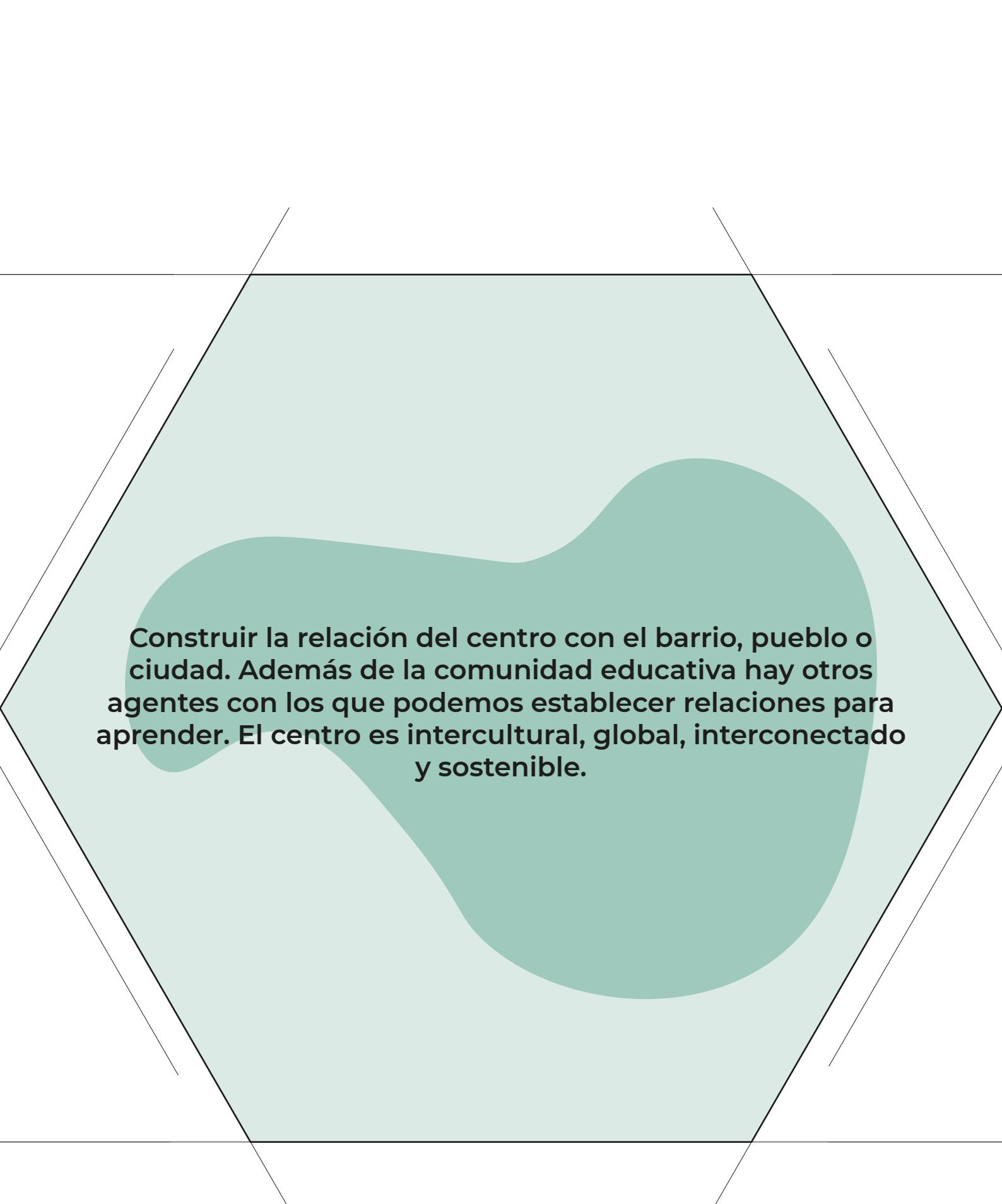
**¿Con qué
vector queréis
trabajar?**





Vector: OPEN

¿Qué vas a hacer?
Elige la/s microacciones o
proyecto/s adecuados



Construir la relación del centro con el barrio, pueblo o ciudad. Además de la comunidad educativa hay otros agentes con los que podemos establecer relaciones para aprender. El centro es intercultural, global, interconectado y sostenible.

MICROACCIÓN

Si habéis obtenido entre un 1 y un 2 en la puntuación de este vector os recomendamos esta microacción:

¿Quién está ahí fuera? OPEN-1

Descripción:

Dibujad el mapa de actores* de un mundo interconectado, diverso y en constante cambio. Identificad la posición del centro, la de otras personas, organizaciones y la de la naturaleza. Fijaros especialmente en las que están fuera del centro educativo. Tras esto, analizad las relaciones existentes del centro educativo con ellos.

Qué necesitáis para llevarla a cabo:

Ficha de la microacción
Rotuladores

Personas/organizaciones involucradas:

Otros u otras docentes, compañeras de departamento, tu equipo de dirección, etc.

Qué conseguís con la microacción:

Reflexionar sobre las relaciones que se establecen entre el centro educativo y las personas u organizaciones externas.

Accedid a la ficha de la microacción utilizando el código QR que está en el reverso de la microacción 5 de este vector.

MICROACCIÓN

Si habéis obtenido entre un 1 y un 2 en la puntuación de este vector os recomendamos esta microacción:

Ahí fuera necesitan... OPEN- 2

Descripción:

Investigad sobre las necesidades de las personas u organizaciones del entorno del centro. Para ello, desplazaros, salid del centro a conocer la realidad. ¿Qué dicen, qué piensan, qué sienten?

Qué necesitáis para llevarla a cabo:

Ficha de la microacción
Rotuladores

Personas/organizaciones involucradas:

Otros u otras docentes, compañeras de departamento, tu equipo de dirección, etc.

Qué conseguís con la microacción:

Reflexionar sobre las necesidades que hay en el contexto donde se integra el centro educativo: principalmente en el barrio o pueblo.

Accedid a la ficha de la microacción utilizando el código QR que está en el reverso de la microacción 5 de este vector.

MICROACCIÓN

MICROACCIÓN

Si habéis obtenido entre un 2 y un 3 en la puntuación de este vector os recomendamos esta microacción:

Alianzas OPEN- 3

Descripción:

Reflexionad sobre las personas u organizaciones externas con las que os relacionáis y con las que no os relacionáis. ¿Tenéis algún objetivo común? ¿Podrías colaborar? ¿En qué?

Qué necesitáis para llevarla a cabo:

Ficha de la microacción
Rotuladores

Personas/organizaciones involucradas:

Otros u otras docentes, compañeras de departamento, tu equipo de dirección, etc.

Qué conseguís con la microacción:

Reflexionar sobre posibles alianzas y propuestas de acciones para llevar a cabo en el contexto donde se integra el centro educativo.

Accedid a la ficha de la microacción utilizando el código QR que está en el reverso de la microacción 5 de este vector.

MICROACCIÓN

Si habéis obtenido entre un 3 y un 4 en la puntuación de este vector os recomendamos esta microacción:

Propuesta ¿y si...? OPEN- 4

Descripción:

Seleccionad una persona u organización externa y proponedle una colaboración o alianza para un objetivo común.

Qué necesitáis para llevarla a cabo:

Ficha de la microacción

Rotuladores

Espacio o videollamada para reunión

Personas/organizaciones involucradas:

Otros u otras docentes, compañeras de departamento, tu equipo de dirección, alumnado, etc.

Qué conseguís con la microacción:

Realizar una propuesta que sirva como punto de partida para iniciar una relación con una persona u organización externa.

Accedid a la ficha de la microacción utilizando el código QR que está en el reverso de la microacción 5 de este vector.

MICROACCIÓN

MICROACCIÓN

Si habéis obtenido entre un 4 y un 5 en la puntuación de este vector os recomendamos esta microacción:

Entrada blog OPEN- 5

Descripción:

Cread un blog o una red social del centro; si ya lo tenéis, potenciadlo proponiendo entradas. Pensad a quién o quiénes os dirigís.

Qué necesitáis para llevarla a cabo:

Ordenador
Ficha de la microacción

Personas/organizaciones involucradas:

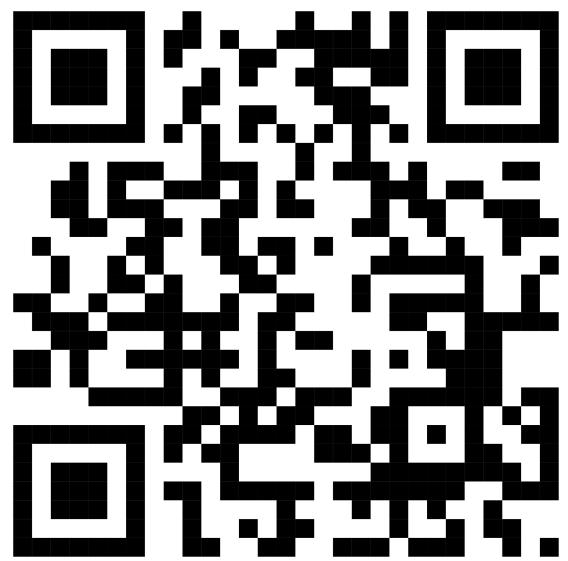
Otros u otras docentes, compañeras de departamento, tu equipo de dirección, alumnado, responsable de la web, etc.

Qué conseguís con la microacción:

Potenciar la comunicación hacia afuera. Interesarnos por lo que otras personas piensan. Transmitir nuestras necesidades, dudas u opiniones.

Accedid a la ficha de la microacción utilizando el código QR que está en el reverso de la microacción 5 de este vector.

MICROACCIONES OPEN



*Escanead el código QR para acceder a las
fichas de las microacciones del vector*

PROYECTO

Si habéis obtenido entre un 1 y un 3 en la puntuación de este vector os recomendamos este proyecto:

Paseo sonoro OPEN- A

Descripción:

Este proyecto pretende poner en valor la **importancia del paisaje acústico** en el mundo que nos rodea. Sirve para conocer y reflexionar sobre el entorno que nos rodea a través del sonido. A través de él se pretende **conocer las diferentes culturas de la Comunidad Educativa, los espacios naturales que tenemos cerca y los espacios transformados por las personas**. Para ello salimos a la calle y escuchamos las voces de las personas que por ella pasan, los diferentes idiomas o acentos que utilizan, el sonido de los animales, de los ríos, de los árboles y los sonidos no naturales, el tráfico, las máquinas. Después, dibujamos un paisaje sonoro de nuestro entorno. Por último, hacemos una reflexión sobre la convivencia y los cuidados y lanzamos propuestas de mejora. Es una dinámica inclusiva y reflexiva.

Personas/organizaciones involucradas:

Alumnado, profesorado y equipo directivo. Invitación a las familias, personas del barrio, pueblo, ayuntamiento.

Sugerencias o tips:

<https://paseosonoro.orsieg.es/> Espacio tridimensional en Realidad Virtual consistente en un recorrido inmersivo por el ambiente sonoro de retazos de ciudad.

PROYECTO D

PROYECTO

Qué necesitáis para llevarla a cabo:

Salir a la calle
Silencio y escucha atenta
Mini guía
Lápiz y cuadernos de notas
Rollo de papel continuo
Pinturas (rotuladores o ceras para dibujar con facilidad)
Ficha de análisis
Ficha de propuestas de mejora
Sala o espacio de exposición

Pasos o fases para realizarla:

- 1- En el centro educativo se organiza esta actividad como extraescolar/complementaria (permisos de salida, profesorado acompañante,...) También hay que establecer el recorrido que se va a realizar.
- 2- Para la salida el alumnado necesitará un cuaderno y un lápiz y haber trabajado con anterioridad en clase el silencio y la escucha atenta (Mini guía).
- 3- Hacer un dibujo con los elementos que hemos escuchado a lo largo del paseo se pueden utilizar elementos propios del cómic como los bocadillos, onomatopeyas, frases, sonidos descritos.
- 4- Hacer propuestas de mejora.

Qué conseguís con el proyecto:

Desarrollar una educación hacia una cultura de la escucha.
Hacer un análisis del contexto y tomar decisiones.
Relacionarnos con nuestro contexto y mejorar las relaciones. Cuestionar nuestra forma de vivir, habitar y transformar. Mejorar la apreciación de los paisajes sonoros naturales y humanos y abrirnos a lo que nos rodea y a lo que pertenecemos.

PROYECTO

PROYECTO

Si habéis obtenido entre un 3 y un 5 en la puntuación de este vector os recomendamos este proyecto:

Estamos conectados OPEN- B

Descripción:

Desarrollar un proyecto internacional que desarrolle la conciencia de interdependencia. Cómo nos beneficiamos o no todas las personas, cómo colaboramos, cómo nos complementamos y cómo nos necesitamos, cómo los actos de unas personas pueden repercutir en otro lado del mundo. Nos permite aprender a relacionarnos con otras personas de otras culturas, con otros modos de ser y trabajar y de entender el mundo.

Personas/organizaciones involucradas:

Profesorado y alumnado que realice en proyecto.

Sugerencias o tips:

Consultar las webs
<https://etwinning.es/es/>
<https://erasmus-plus.ec.europa.eu/es>

PROYECTO

Qué necesitáis para llevarla a cabo:

Ordenadores conectados a internet

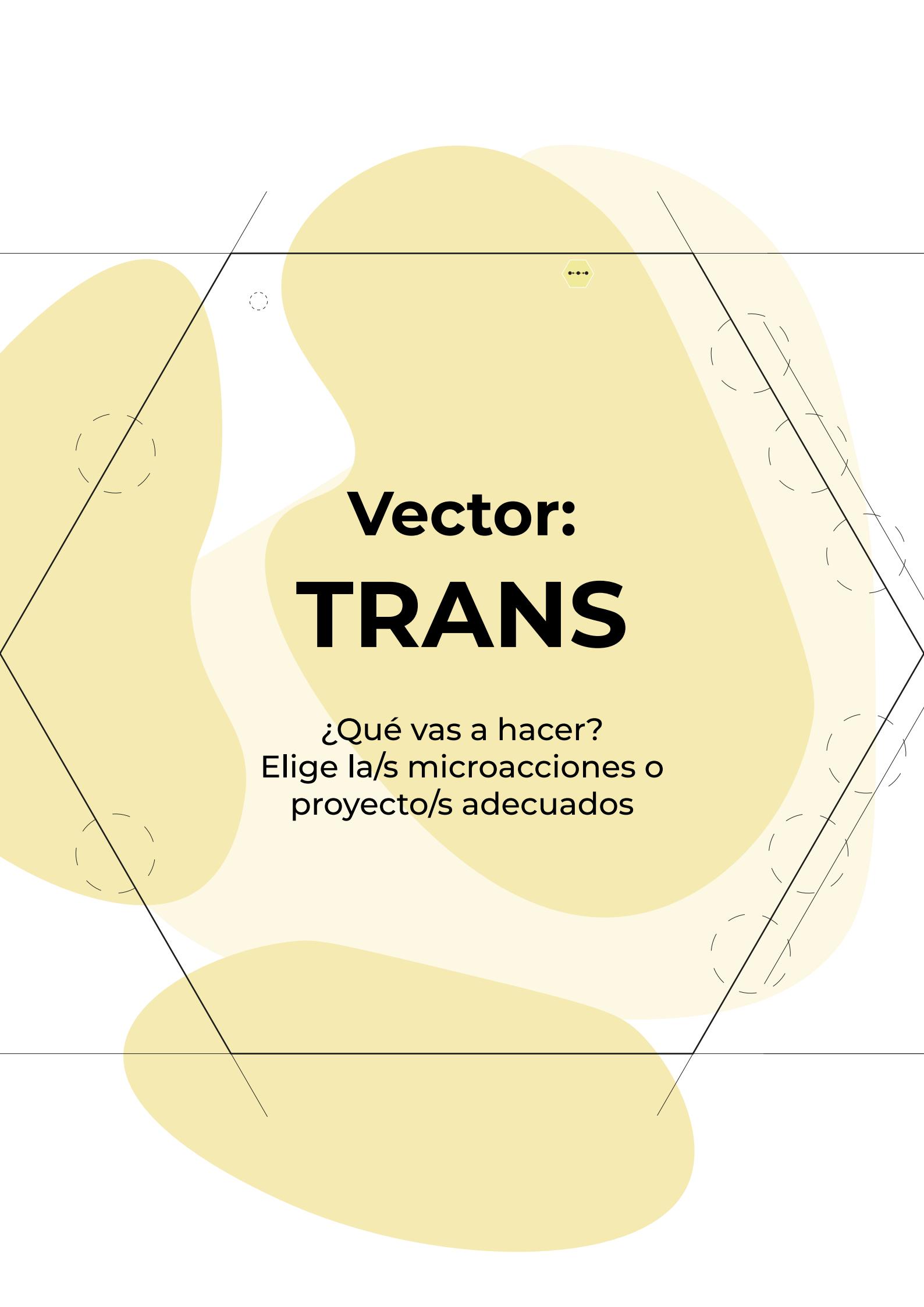
Solicitar un programa de Etwinning, Erasmus, de intercambio, hermanamiento,...con una localidad de otro país.
Seleccionar un tema curricular, los temas de historia, geografía, biología y geología, música, plástica,...
Crear los materiales sobre los que van a trabajar

Pasos o fases para realizarla:

- 1- Establece contacto con alumnado de otro país.
- 2- Buscar un tema en el que se identifique la **interdependencia** relacionada con una o varias asignaturas
- 3- Analizar causas, consecuencias, beneficios, pérdidas,...
- 4- Buscar soluciones para crear una buena interdependencia

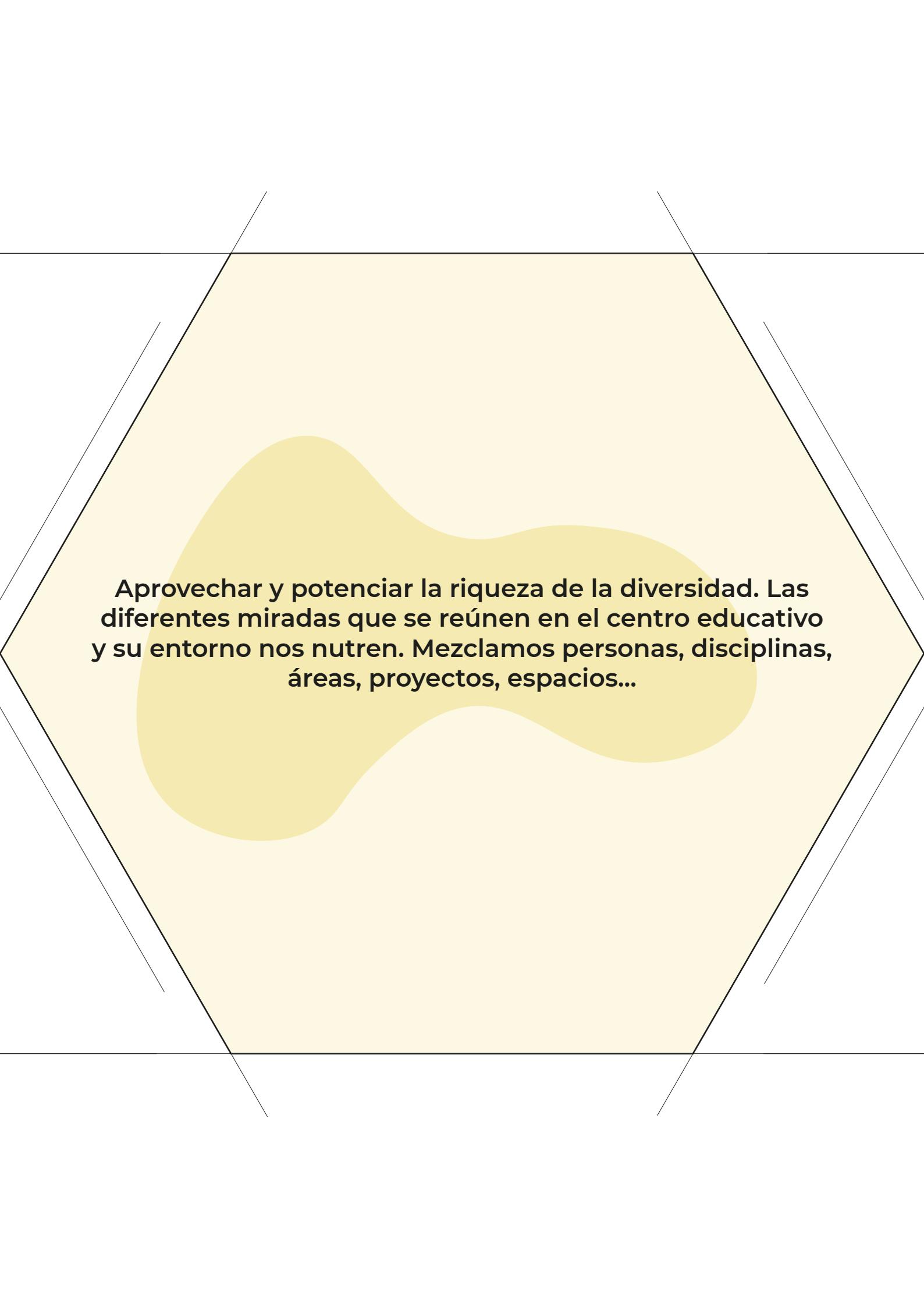
Qué conseguís con el proyecto:

Descubrir que todas las personas y que los países están interconectados, lo que ocurre en un sitio puede repercutir en otro, que todas las personas somos igual de importantes vivamos donde vivamos. Pero para que exista una buena interdependencia todas las partes involucradas deben aportar y recibir algún beneficio de manera equitativa.
¿Cómo podemos lograrlo?



Vector: TRANS

¿Qué vas a hacer?
Elige la/s microacciones o
proyecto/s adecuados



Aprovechar y potenciar la riqueza de la diversidad. Las diferentes miradas que se reúnen en el centro educativo y su entorno nos nutren. Mezclamos personas, disciplinas, áreas, proyectos, espacios...

MICROACCIÓN

Si habéis obtenido entre un 1 y un 2 en la puntuación de este vector os recomendamos esta microacción:

El ateneo TRANS- 1

Descripción:

Organizad una dinámica de conocimiento para el profesorado que haga énfasis en sus **habilidades (blandas y duras*) e intereses** con el objetivo de incentivar la colaboración. Recoged toda la información de la dinámica y se plasma en un archivo compartido de consulta. Enviad una convocatoria, con orden del día incluido y explicación de la dinámica, para invitar al profesorado.

Qué necesitáis para llevarla a cabo:

Ficha de la microacción

Rotuladores

Espacio amplio para realizar la dinámica

Personas/organizaciones involucradas:

Docentes, equipo de dirección y jefatura de estudios.

Qué conseguís con la microacción:

Evidenciar que el profesorado en conjunto domina muchas y diferentes disciplinas académicas.

Accedid a la ficha de la microacción utilizando el código QR que está en el reverso de la microacción 5 de este vector.

MA

MICROACCIÓN

4

MICROACCIÓN

Si habéis obtenido entre un 1 y un 2 en la puntuación de este vector os recomendamos esta microacción:

Intersecciones TRANS- 2

Descripción:

Es una dinámica de conocimiento para docentes en el que llegar a generar y visualizar intersecciones, proyectos o actividades que se podrían compartir o construir juntas.

Qué necesitáis para llevarla a cabo:

Ficha de la microacción
Rotuladores
Espacio amplio, puede ser la sala de profesores

Personas/organizaciones involucradas:

Docentes, equipo directivo, jefatura de estudios. También se podría invitar al personal no docente.

Qué conseguís con la microacción:

Conocer las inquietudes del profesorado y detectar posibles sinergias para trabajar conjuntamente entre varias asignaturas.

Accedid a la ficha de la microacción utilizando el código QR que está en el reverso de la microacción 5 de este vector.

MICROACCIÓN

MICROACCIÓN

Si habéis obtenido entre un 2 y un 3 en la puntuación de este vector os recomendamos esta microacción:

Preguntas de investigación TRANS- 3

Descripción:

Reflexionad sobre la resolución de problemas complejos, para lo que se necesita que trabajen conjuntamente varias disciplinas porque una sola disciplina no puede resolverlos.

Qué necesitáis para llevarla a cabo:

Ficha de la microacción
Rotuladores

Personas/organizaciones involucradas:

Docentes, discentes, jefatura de estudios.

Qué conseguís con la microacción:

Daros cuenta de la importancia de mezclar saberes, miradas y disciplinas en la vida real. Reflexionar sobre cómo podemos plantear proyectos conjuntos.

Accedid a la ficha de la microacción utilizando el código QR que está en el reverso de la microacción 5 de este vector.

MICROACCIÓN

Si habéis obtenido entre un 3 y un 4 en la puntuación de este vector os recomendamos esta microacción:

STEAM TRANS- 4

Descripción:

Plantead una lluvia de ideas de posibles proyectos horizontales o STEAM* que se podrían llevar a cabo en el centro.

Qué necesitáis para llevarla a cabo:

Ficha de la microacción

Rotuladores

Notas adhesivas (opcional)

Personas/organizaciones involucradas:

Docentes, equipo directivo, jefatura de estudios.

Qué conseguís con la microacción:

Poner encima de la mesa la posibilidad de trabajar en el aula diferentes disciplinas a la vez. Ver las trabas que podría haber e idear soluciones.

Accedid a la ficha de la microacción utilizando el código QR que está en el reverso de la microacción 5 de este vector.

MICROACCIÓN

MICROACCIÓN

Si habéis obtenido entre un 4 y un 5 en la puntuación de este vector os recomendamos esta microacción:

¡Mézclate! TRANS- 5

Descripción:

Organizad una dinámica en el centro para resolver un enigma (escape room* o gymkana) en la que crear equipos mixtos (docente, alumnado, personal no docente, familia). Los retos solo se pueden resolver con la hibridación* de al menos dos áreas, disciplinas o miradas.

Qué necesitáis para llevarla a cabo:

Ficha de la microacción
Rotuladores
Enigma, pistas, material de apoyo

Personas/organizaciones involucradas:

Docentes, equipo directivo, jefatura de estudios, discentes, familias, personal no docente.

Qué conseguís con la microacción:

Poner en valor las especialidades, habilidades y conocimiento de cada integrante para resolver el enigma. Hibridando conseguimos superar el reto.

Accedid a la ficha de la microacción utilizando el código QR que está en el reverso de la microacción 5 de este vector.

MICROACCIÓN

MICROACCIONES TRANS



*Escanead el código QR para acceder a las
fichas de las microacciones del vector*

PROYECTO

Si habeís obtenido entre un 1 y un 3 en la puntuación de este vector os recomendamos este proyecto:

STEAM TRANS- A

Descripción:

Un proyecto STEAM tiene un **enfoque interdisciplinario**, que sirve para desarrollar los procesos de enseñanza y aprendizaje a través de la ciencia, la tecnología y la creatividad (creatividad entendida como ideas nuevas que dan solución a problemas o como maneras novedosas de comunicar). Las **áreas académicas tradicionales**, como son la ciencia, la tecnología, la ingeniería, las artes y las matemáticas **se estructuran e integran en un mismo currículum**. Los proyectos STEAM quieren capacitar y alfabetizar en STEAM a toda la ciudadanía para empoderar en la construcción de un mundo más sostenible, equitativo e inclusivo.

Personas/organizaciones involucradas:

Profesorado interesado en hacer un proyecto STEAM. Alumnado que participe activamente. Asesoramiento externo si fuera necesario.

Sugerencias o tips:

En la web STEAMLab Aragón Canal de youtube del STEAM Lab Aragón.

En Diseño de proyectos STEAM-STEAM Lab Aragón podéis ver las herramientas que se utilizan para diseñar proyecto/actividades STEAM/DT.

PROYECTO D

PROYECTO

PROYECTO

PROYECTO

Qué necesitáis para llevarla a cabo:

Herramientas de diseño de proyectos STEAM

Material necesario para desarrollar las actividades que en él se diseñen

Pasos o fases para realizarla:

- 1- Análisis de la realidad ¿Para quién y para qué queremos hacer un proyecto STEAM?
- 2- Definir ¿Cómo podemos conseguirlo?
- 3- Establecer ¿Cómo lo desarrollaremos?
- 4- Organización del proyecto
- 5- Llevarlo a la práctica
- 6- Valorar el proyecto

Qué conseguís con el proyecto:

Trabajar en equipo, abordar el aprendizaje de forma unificada y poner de manifiesto que existe una relación directa entre disciplinas.

Enfrentar al alumnado a retos, situaciones, problemas que necesitan ser resueltos movilizando los conocimientos que han adquirido desde las diferentes áreas que participan del proyecto.

PROYECTO

PROYECTO

Si habéis obtenido entre un 3 y un 5 en la puntuación de este vector os recomendamos este proyecto:

Las soft skills nos unen TRANS-B

Descripción:

Proyecto de centro en relación con las soft skills*. Cada trimestre se trabajan varias soft skills en las diferentes asignaturas: en los proyectos que estemos abordando o en relación al contenido que estemos trabajando. Se abordan proyectos basados en retos que pueden involucrar a varias asignaturas o disciplinas a la vez.

Personas/organizaciones involucradas:

Docentes, discentes y jefatura de estudios y AMPA. Actores externos: Universidad, especialistas en soft skills.

Sugerencias o tips:

[https://modelohip.net/hiper-equipos/
unir.net soft-skills](https://modelohip.net/hiper-equipos/unir.net soft-skills)

Duración:

Proponemos que sea un proyecto de un curso, pero apostamos porque pueda mantenerse como proyecto de centro sobre el que pivotar la hibridación en acción y los proyectos horizontales que se lancen anualmente.

PROYECTO

Qué necesitáis para llevarla a cabo:

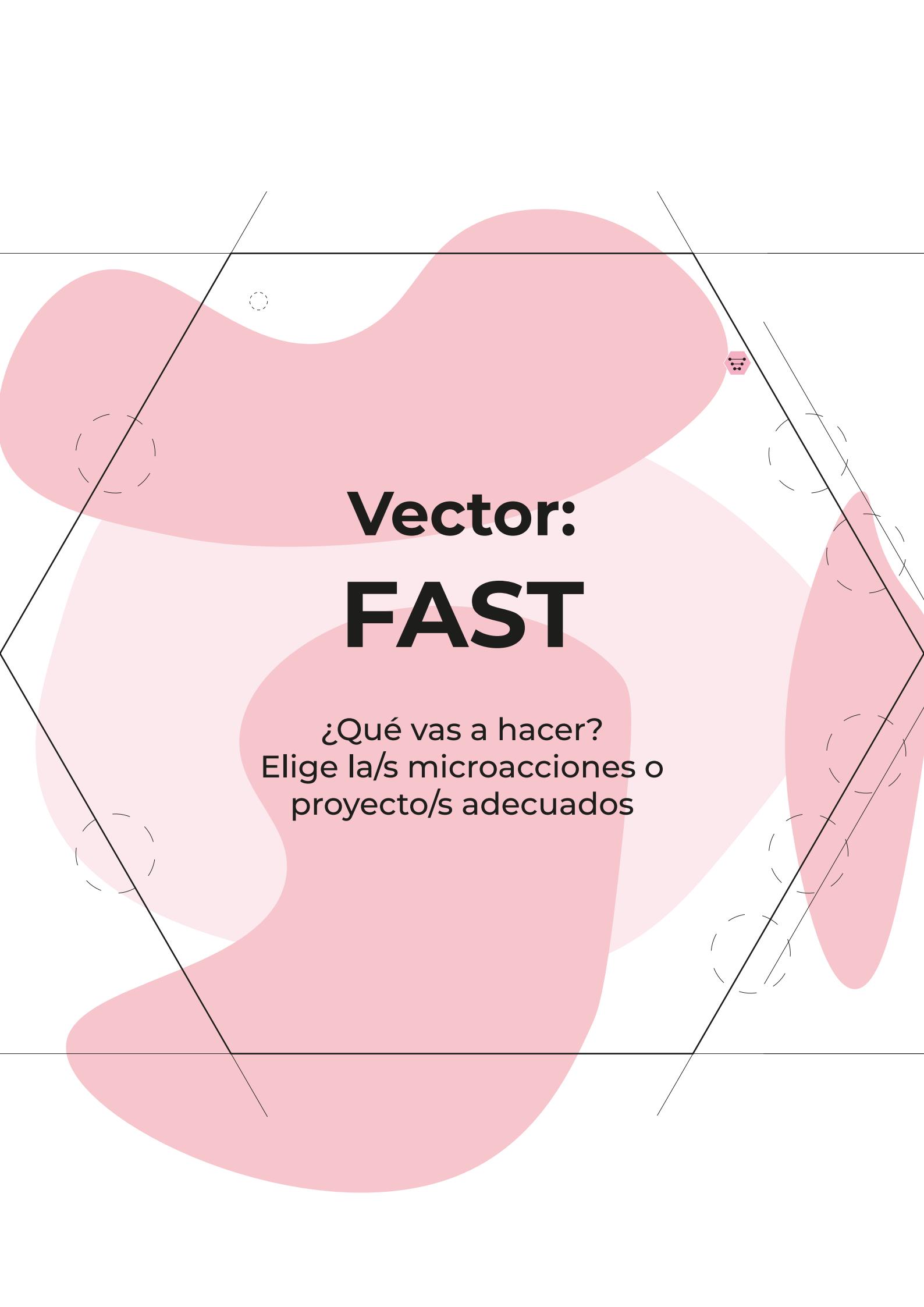
Material de apoyo para definir los retos
Reuniones de diseño y planificación conjuntas para definir las soft skills a trabajar
Recursos compartidos de las asignaturas implicadas.
Responsabilidad conjunta de los docentes implicados.
Reuniones con colaboradoras externas.
Un esquema compartido de las soft skills a trabajar en forma de esquema o infografía

Pasos o fases para realizarla:

- 1- Seleccionar asignaturas y el profesorado que quiera involucrarse en el proyecto.
- 2- Seleccionar grupos de alumnado con el que se va a realizar el proyecto
- 3- Diseñar los retos y las actividades o proyecto a trabajar y planificar las sesiones en las que se va a realizar (STEAM Lab Aragón)
- 4- Establecer o adecuar el horario (si se realizan retos conjuntos entre varias asignaturas o disciplinas)
- 5- Organizar las aulas con un espacio específico para identificar o reconocer las soft skills durante los proyectos
- 6- Realizar las sesiones de resolución de retos
- 7- Evaluar los resultados

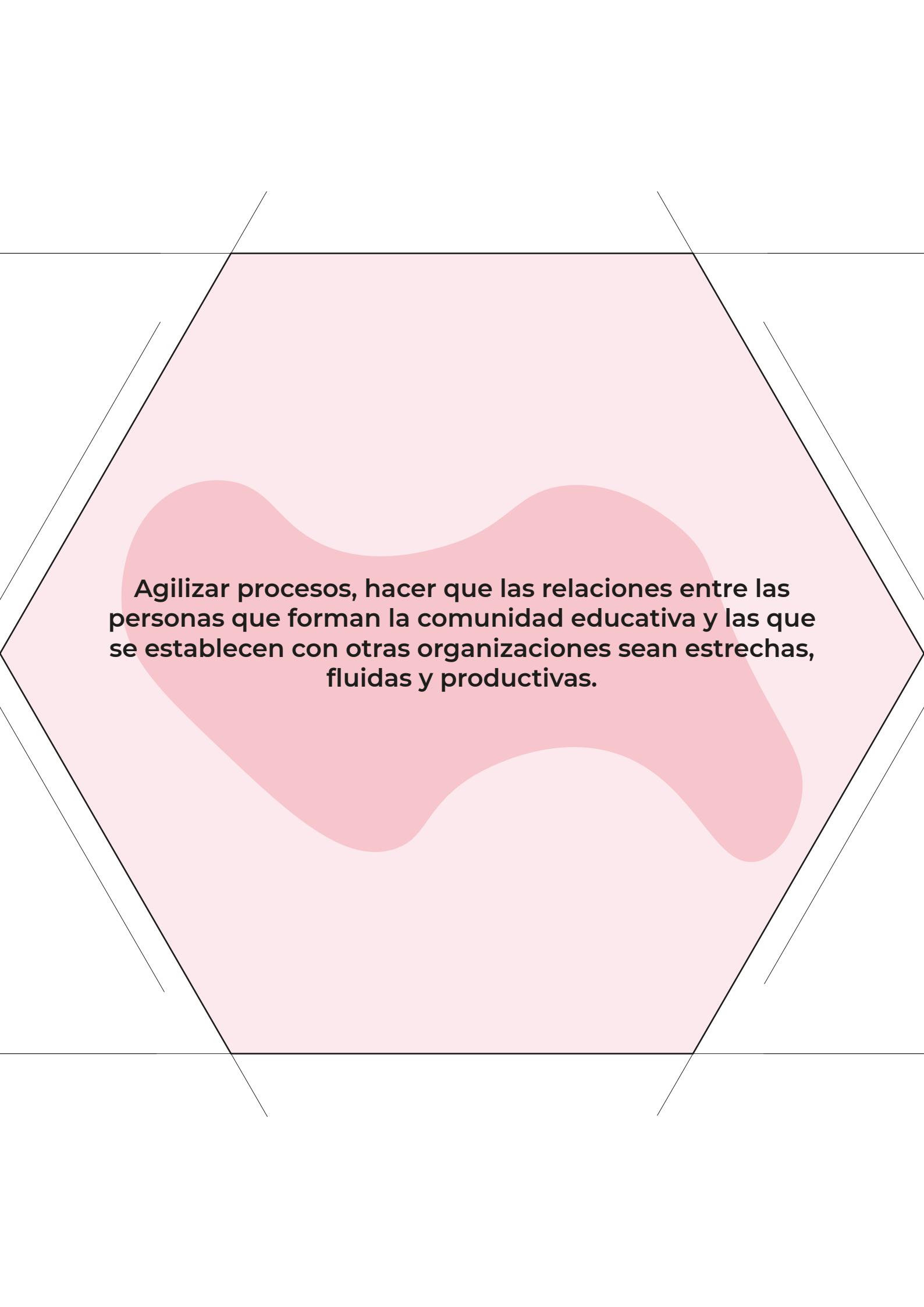
Qué conseguís con el proyecto:

Unir a todas las asignaturas alrededor de un tema común, reflexionar sobre la importancia de las habilidades blandas y sobre la **necesidad del trabajo colaborativo** de personas de diferentes perfiles, habilidades y especialidades para resolver los retos propuestos. Involucrar a otros actores en la reflexión.



Vector: FAST

¿Qué vas a hacer?
Elige la/s microacciones o
proyecto/s adecuados



Agilizar procesos, hacer que las relaciones entre las personas que forman la comunidad educativa y las que se establecen con otras organizaciones sean estrechas, fluidas y productivas.

MICROACCIÓN

Si habéis obtenido entre un 1 y un 2 en la puntuación de este vector os recomendamos esta microacción:

Agiliza FAST- 1

Descripción:

Escribid una lista de los procedimientos que más os ralentizan, cuáles son los cuellos de botella* y qué podríais hacer para agilizarlos.

Qué necesitas para llevarla a cabo:

Ficha de la microacción
Rotuladores

Personas/organizaciones involucradas:

Docentes, equipo de dirección, etc.

Qué consigues con la microacción:

Comenzar a pensar en todos los procesos que llevamos a cabo durante el curso y cuáles son susceptibles de mejora.

MA

Accedid a la ficha de la microacción utilizando el código QR que está en el reverso de la microacción 5 de este vector.

MICROACCIÓN

Si habéis obtenido entre un 1 y un 2 en la puntuación de este vector os recomendamos esta microacción:

Doc. FAST- 2

Descripción:

Escribid una lista de los documentos que utilizáis para los diferentes **procesos** que lleváis a cabo en el centro (bienvenida, selección asignaturas, permisos, etc.) ¿Se entienden? ¿Podrías hacerlos más fáciles de llenar y más comprensibles? ¿Podrías con ello agilizar el proceso?

Qué necesitáis para llevarla a cabo:

Documentos que uses
Ficha de la microacción
Rotuladores

Personas/organizaciones involucradas:

Docentes, equipo de dirección, personal no docente, etc.

Qué conseguís con la microacción:

Fijarnos en el **tiempo** que invertimos con documentos farragosos, difíciles de entender o de cumplimentar.
Reflexionar sobre lo que se opina sobre ellos.

Accedid a la ficha de la microacción utilizando el código QR que está en el reverso de la microacción 5 de este vector.

MICROACCIÓN

MICROACCIÓN

Si habéis obtenido entre un 2 y un 3 en la puntuación de este vector os recomendamos esta microacción:

Bla, bla, bla FAST- 3

Descripción:

Escribid una tabla con las reuniones que realizáis durante el curso entre vosotros, con las familias, con el alumnado, con otras organizaciones... escribid cuánto tiempo invertís en cada una de ellas y cómo se podrían agilizar para que fueran más efectivas, más productivas o sirvieran para estrechar lazos entre las personas asistentes.

Qué necesitáis para llevarla a cabo:

Ficha de la microacción
Rotuladores

Personas/organizaciones involucradas:

Docentes, equipo de dirección, personal no docente, etc.

Qué conseguís con la microacción:

Fijarnos en el tiempo que invertimos en hablar y debatir sin que accionemos soluciones. Ser conscientes de que podemos hacer más con el mismo tiempo o incluso más con menos tiempo.

Accedid a la ficha de la microacción utilizando el código QR que está en el reverso de la microacción 5 de este vector.

MICROACCIÓN

Si habéis obtenido entre un 3 y un 4 en la puntuación de este vector os recomendamos esta microacción:

**7 días
FAST- 4**

Descripción:

Realizad una **propuesta** que os lleve a mejorar o cambiar algo del **centro** en menos de siete días: un proceso, una unidad didáctica, un proyecto, la utilización de un espacio. Retaos a conseguirlo.

Qué necesitáis para llevarla a cabo:

Ficha de la microacción
Rotuladores

Personas/organizaciones involucradas:

Docentes, equipo de dirección, personal no docente, alumnado, etc.

Qué conseguís con la microacción:

Atrevernos a hacer un **cambio de forma ágil**, entender que podemos hacerlo si nos enfocamos en hacerlo colaborativamente y tenemos los plazos y tareas bien establecidos.

*Se puede realizar de manera conjunta con FAST- 5
Accedid a la ficha de la microacción utilizando el código QR que está en el reverso de la microacción 5 de este vector.

MICROACCIÓN

MICROACCIÓN

Si habéis obtenido entre un 4 y un 5 en la puntuación de este vector os recomendamos esta microacción:

Tres, dos, uno... ¡ya! FAST- 5

Descripción:

Poned en marcha una **metodología** para llevar a la acción las ideas que se quieran probar de aquellas que pueda proponer cualquier persona o colectivo que forme parte de la comunidad educativa. Diseñad en tres días, probad en dos y pilotad en uno. Aprended de ello.

Qué necesitáis para llevarla a cabo:

Ficha de la microacción

Rotuladores

Contactad con el Asistente de Innovación

Personas/organizaciones involucradas:

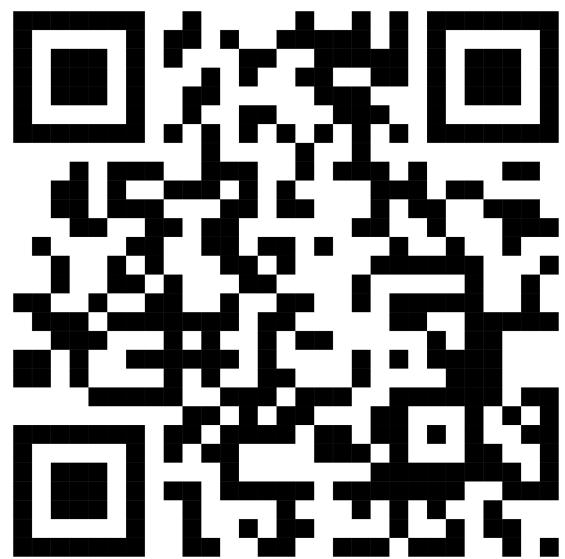
Docentes, equipo de dirección, personal no docente, alumnado, familias, otros agentes.

Qué conseguís con la microacción:

Entrenar una **metodología** para llevar las ideas a la acción de forma ágil y aprender del proceso.

*Se puede realizar de manera conjunta con FAST- 5
Accedid a la ficha de la microacción utilizando
el código QR que está en el reverso de la
microacción 5 de este vector.

MICROACCIONES FAST



*Escanead el código QR para acceder a las
fichas de las microacciones del vector*

PROYECTO

Si habéis obtenido entre un 1 y un 3 en la puntuación de este vector os recomendamos este proyecto:

Nuevos modelos de reuniones con familias FAST- A

Descripción:

Re-diseño de las reuniones con familias que realizan los tutores, las tutoras o coordinación académica una vez por trimestre o al menos a principio y final de curso. El objetivo es plantear un **cambio a nuevos modelos de reunión más productivas**, en las que no solo se informe, sino que se participe, se experimente (por ejemplo, con las metodologías que están aplicando en el aula); todo ello teniendo en cuenta el tiempo disponible, los horarios, y necesidades de las familias y docentes.

Personas/organizaciones involucradas:

Docentes y jefatura de estudios, familias.

Sugerencias o tips:

Este proceso puede realizarse también con las reuniones de tutoría individuales con familias, con las reuniones de tutoría con el alumnado, etc.

Duración:

Diseño del modelo de reunión: dos meses.
Puesta en marcha: primer trimestre.

PROYECTO

Qué necesitáis para llevarla a cabo:

Espacio de trabajo para diseñar la propuesta y prototipar
Materiales para la participación y experimentación

Pasos o fases para realizarla:

- 1- Analizar las reuniones que se han hecho hasta ahora y detectar mejoras u oportunidades. También especificaciones en cuanto a duración y horarios preferentes para docentes y familias.
- 2- Diseñar una propuesta de reunión (escaleta, dinámicas, presentación visual o material de apoyo, en su caso)
- 3- Probar la nueva reunión con un grupo de familias.
- 4- Mejorar la reunión (temporización, dinámica, material)
- 5- Mostrar a todo el profesorado en un taller participativo
- 6- Pilotar el modelo de reunión con todas las clases
- 7- Evaluar los resultados

Qué conseguís con el proyecto:

Aumentar el interés por las reuniones con familias, su productividad. Fortalecer lazos entre las familias y entre las familias y los docentes. Involucrar a las familias en las dinámicas del aula.

PROYECTO

Si habéis obtenido entre un 3 y un 5 en la puntuación de este vector os recomendamos este proyecto:

Transformación de espacios para la convivencia FAST-B

Descripción:

Seleccionad cualquier espacio de interrelación de personas dentro del centro educativo (conserjería, cafetería, aula, taller, biblioteca, recreo...)

¿Cómo podríamos mejorarlo para que las relaciones que se establecen sean más productivas, para que los procesos que se llevan a cabo sean más fluidos?

Personas/organizaciones involucradas:

Docentes, jefatura de estudios, personal no docente, alumnado.

Sugerencias o tips:

Este proceso puede realizarse con cualquier espacio. Puede ser un proyecto para realizar en el aula en el tiempo asignado a tutoría.

Duración:

De 2 a 3 semanas.

PROYECTO

Qué necesitáis para llevarla a cabo:

Espacio a mejorar

Material para hacer pruebas: cajas de cartón, cinta de embalar, rotuladores...

Un planning para hacer la mejora en 2-3 semanas.

Pasos o fases para realizarla:

- 1- Analizar varios espacios y elegid aquel cuya mejora podría tener más impacto para el centro (utilizad una matriz impacto-esfuerzo si lo consideráis útil para la toma de decisión)
- 2- Hablad con las personas que utilizan el espacio y con las que pueden tomar la decisión de cambiarlo o mejorarlo. Observar a las personas utilizándolo.
- 3- Definir las especificaciones, restricciones y todo aquello que os ayude a definir el problema a solucionar y las posibilidades en cuanto a recursos.
- 4- Listar aquellas áreas de mejora que detectéis tras la observación y las entrevistas en profundidad.
- 5- Plantead ideas de mejora
- 6- Probadlas con los cartones u otro material efímero. Moved los muebles o aquellos elementos que consideréis.
- 7- Haced fotos o videos de su utilización con los cambios que habéis realizado.
- 8- Preparad una presentación para plantear la implementación de las mejoras a quien corresponda.

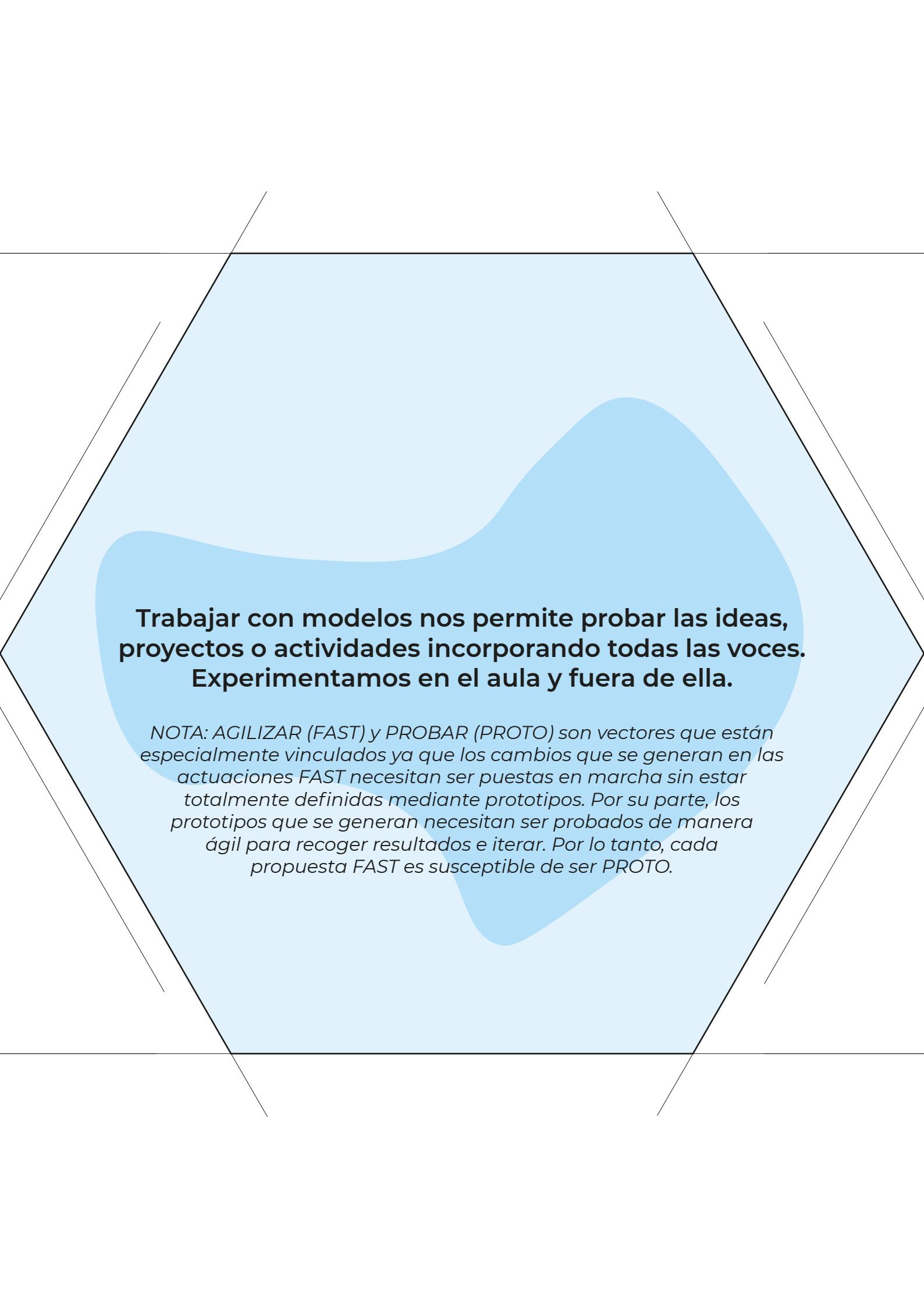
Qué conseguís con el proyecto:

Concienciar de la influencia del entorno en la agilidad y la productividad relacional.



Vector: PROTO

¿Qué vas a hacer?
Elige la/s microacciones o
proyecto/s adecuados



Trabajar con modelos nos permite probar las ideas, proyectos o actividades incorporando todas las voces. Experimentamos en el aula y fuera de ella.

NOTA: AGILIZAR (FAST) y PROBAR (PROTO) son vectores que están especialmente vinculados ya que los cambios que se generan en las actuaciones FAST necesitan ser puestas en marcha sin estar totalmente definidas mediante prototipos. Por su parte, los prototipos que se generan necesitan ser probados de manera ágil para recoger resultados e iterar. Por lo tanto, cada propuesta FAST es susceptible de ser PROTO.

MICROACCIÓN

Si habéis obtenido entre un 1 y un 2 en la puntuación de este vector os recomendamos esta microacción:

Punto de contacto PROTO- 1

Descripción:

Elegid un documento que queráis mejorar. Haced una propuesta en papel o en archivo informático (prototipo*) y mostradla a otras personas para que os digan si se entiende, si sabrían completarlo, etc. Id mejorando el prototipo.

Qué necesitáis para llevarla a cabo:

Rotuladores y papel
Ordenador
Ficha de la microacción

Personas/organizaciones involucradas:

Docentes, equipo de dirección, personal no docente, etc.

Qué conseguís con la microacción:

Probar una propuesta de mejora y recibir feedback*.

MA

Accedid a la ficha de la microacción utilizando el código QR que está en el reverso de la microacción 5 de este vector.

MICROACCIÓN

Si habéis obtenido entre un 1 y un 2 en la puntuación de este vector os recomendamos esta microacción:

Prueba de reunión PROTO- 2

Descripción:

Realizad un prototipo de un tipo de reunión que queráis mejorar (claustro, departamento, consejo...) Haced una escaleta y diseñad el material que necesitáis para llevarla a cabo: presentación visual, material de apoyo, documentos... Plantead la distribución del espacio y haced un "teatrillo" con la simulación de la reunión (si es posible en el contexto real).

Qué necesitáis para llevarla a cabo:

Rotuladores y papel
Ordenador
Espacio de pruebas

Personas/organizaciones involucradas:

Docentes, equipo de dirección, personal no docente, familias, discentes, etc.

Qué conseguís con la microacción:

Probar una propuesta de mejora de un tipo de reunión del centro educativo y recibir feedback.

Accedid a la ficha de la microacción utilizando el código QR que está en el reverso de la microacción 5 de este vector.

MICROACCIÓN

MICROACCIÓN

Si habéis obtenido entre un 2 y un 3 en la puntuación de este vector os recomendamos esta microacción:

Moviendo muebles PROTO- 3

Descripción:

Elegid un espacio cuya distribución no os convenga, que no utilicéis mucho o que no se adapte a las necesidades que tengáis. Haced un **dibujo de la nueva distribución**, construir con cajas de cartón elementos de separación. Una vez diseñado, probad a usarlo, realizad simulaciones de actividades. Pedid a otras personas que lo prueben y os digan que les aparece.

Qué necesitáis para llevarla a cabo:

Rotuladores y papel - Cajas de cartón
Ficha de la microacción
Espacio a mejorar

Personas/organizaciones involucradas:

Docentes, equipo de dirección, personal no docente, familias, discentes, etc.

Qué conseguís con la microacción:

Probar una propuesta de mejora de un espacio y recibir feedback.

Acceder a la ficha de la microacción utilizando el código QR que está en el reverso de la microacción 5 de este vector.

MICROACCIÓN

MICROACCIÓN

Si habéis obtenido entre un 3 y un 4 en la puntuación de este vector os recomendamos esta microacción:

Espacio de pruebas PROTO- 4

Descripción:

Montad un espacio de pruebas en el centro educativo para todas las personas que quieran probar ideas con una explicación sintética de las herramientas de prototipado.

Qué necesitáis para llevarla a cabo:

Espacio para pruebas (mesa, sillas y espacio a pared)

Papel, cajas de cartón, plastilina y piezas de construcción, notas adhesivas...
Ficha de la microacción. Explicaciones de los métodos de prototipado (escenario, storyboard, roleplaying, blueprint...)

Personas/organizaciones involucradas:

Docentes, equipo de dirección, personal no docente, familias, discentes, etc.

Qué conseguís con la microacción:

Visibilizar el concepto de prototipado mediante un espacio asignado para ello y un material didáctico para comprender su uso.

Accedé a la ficha de la microacción utilizando el código QR que está en el reverso de la microacción 5 de este vector.

MICROACCIÓN

MICROACCIÓN

Si habéis obtenido entre un 4 y un 5 en la puntuación de este vector os recomendamos esta microacción:

Teatro para mejorar PROTO- 5

Descripción:

Prototipad **soluciones** a conflictos en el aula o en el centro educativo mediante **teatralizaciones** participadas que os puedan llevar a un sistema de actuaciones o protocolos.

Qué necesitáis para llevarla a cabo:

Aula o espacio para teatralizaciones

Investigar sobre técnicas aplicables a la teatralización (role playing, teatro del oprimido, análisis subtextual...)

Ficha de la microacción

Personas/organizaciones involucradas:

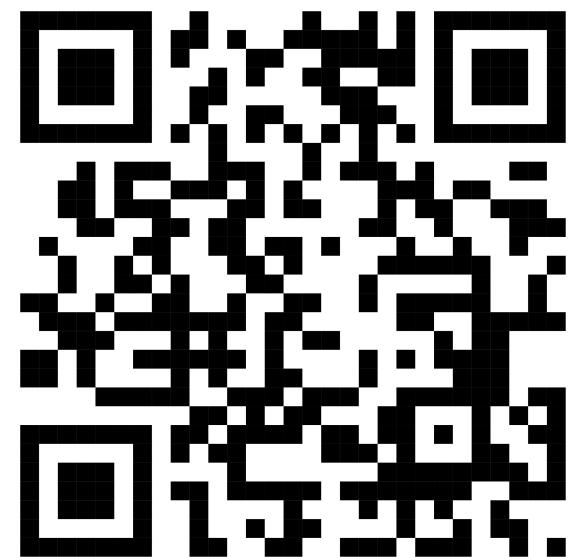
Docentes, equipo de dirección, personal no docente, familias, discentes, etc. Personal de apoyo externo (facilitación, especialistas en participación o prototipado mediante teatro)

Qué conseguís con la microacción:

Detectar dificultades y **soluciones** a conflictos en contexto y por medio de las personas involucradas.

Accedid a la ficha de la microacción utilizando el código QR que está en el reverso de la microacción 5 de este vector.

MICROACCIONES PROTO



*Escanead el código QR para acceder a las
fichas de las microacciones del vector*

PROYECTO

Si habeís obtenido entre un 1 y un 3 en la puntuación de este vector os recomendamos este proyecto:

Probamos y probamos PROTO- A

Descripción:

Introducid la fase de prototipado y testeо en los proyectos que realicéis en el centro educativo, tanto en el aula (reto, ABS, metodologías activas*) como fuera de ella (participación, convivencia); mediante herramientas de apoyo y material (papel, cartón, plastilina, piezas de construcción) antes de la idea final.

Personas/organizaciones involucradas:

Docentes, jefatura de estudios, familias, AMPA, alumnado, equipo de convivencia.

Sugerencias o tips:

Coloque imágenes de ejemplos de utilización de prototipos en carteles en el aula para que las personas se familiaricen con su uso (de aplicaciones móviles, de espacios, de productos, de procesos)
Curso Aularagón CATEDU: Design Thinking en Educación.

Duración:

Un curso para diseñar, probar y mejorar.

PROYECTO D

PROYECTO

Qué necesitáis para llevarla a cabo:

Herramientas de apoyo
Materiales para prototipar

Pasos o fases para realizarla:

- 1- Analizar las metodologías que utilizamos en el aula.
- 2- Investigar sobre la fase de prototipado y testeo y sobre las diferentes herramientas para ello.
- 3- Diseñar una propuesta de herramientas de apoyo para introducir el prototipado y el testeo en las metodologías que ya aplicamos.
- 4- Capacitar al profesorado para la realización de prototipos, así como a las personas que estén interesadas mediante talleres experienciales.
- 5- Realizar material de apoyo (videotutoriales, infografías) para que se protipe y testeé.
- 6- Establecer un espacio específico en las aulas (balda de estantería, mesa con material, etc.)
- 7- Diseñar una infografía de la metodología completa propuesta (sintética y fácil de entender) e imprimir carteles con la infografía para las aulas.
- 8- Probar la nueva metodología en un proyecto en el aula y un proyecto fuera del aula.
- 9- Evaluar los resultados.

Qué conseguís con el proyecto:

Introducir el prototipado como un paso más de las metodologías activas en el aula y como una fase imprescindible en los proyectos que hacemos como centro.

PROYECTO

Si habéis obtenido entre un 3 y un 5 en la puntuación de este vector os recomendamos este proyecto:

El arenero PROTO- B

Descripción:

Habilitar un espacio dentro de la sala de profesorado para favorecer la implementación de ideas que surjan durante el curso y poder probar, testar y volver a probar antes de llevarlas al aula. En un primer momento se puede crear un equipo de innovación basados en DT (si existe el problema de la falta de tiempo para solucionarlo se puede crear un grupo de trabajo a través del Plan de formación), posteriormente el proyecto puede crecer y convertirse en un proyecto intercentros donde se comparta información.

Personas/organizaciones involucradas:

Equipo directivo y profesorado. Asesoramiento externo si se necesita.

Sugerencias o tips:

Consultar Librería Catedu > Design Thinking en Educación > Módulo 5: Metodología paso a paso: Idear, prototipar y testar > Herramientas Fase 4: Prototipar y Testar

Duración:

De 2 a 3 semanas.

PROYECTO

Qué necesitáis para llevarla a cabo:

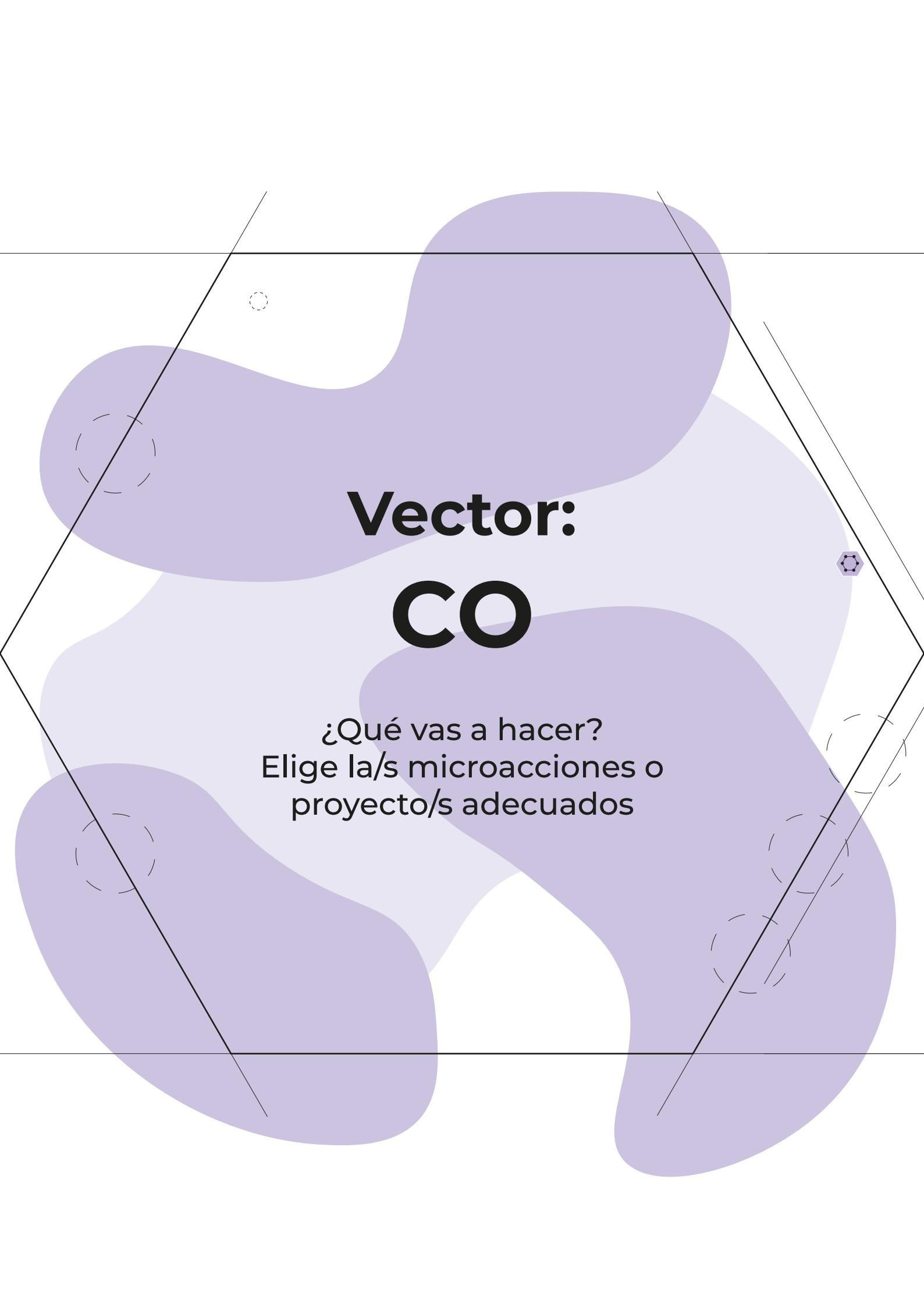
Espacio dentro de la sala de profesores
Herramientas de prototipado

Pasos o fases para realizarla:

- 1- Diseñar el espacio que se necesita para prototipar.
- 2- Modificar el espacio según el diseño
- 3- Comprar el material necesario para el prototipado

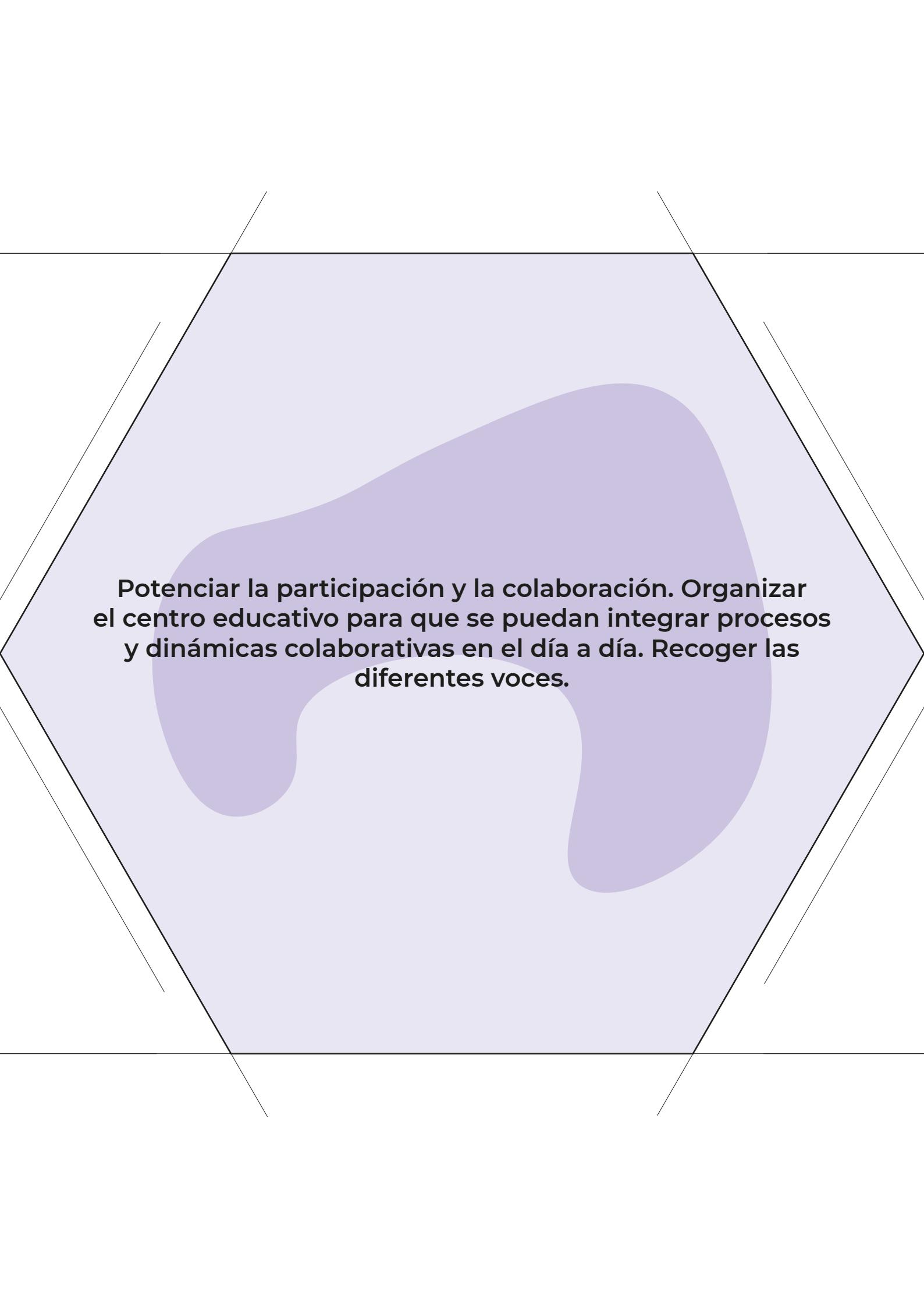
Qué conseguís con el proyecto:

Habilitar un espacio dentro del centro educativo para favorecer el prototipado de ideas que luego se va a llevar al aula con la finalidad de establecer procesos de transformación basados en procesos especulativos (¿qué pasaría si...?). Trabajo en equipo, reflexionar sobre las nuevas propuestas, identificar problemas y dar soluciones.



Vector: CO

¿Qué vas a hacer?
Elige la/s microacciones o
proyecto/s adecuados



Potenciar la participación y la colaboración. Organizar el centro educativo para que se puedan integrar procesos y dinámicas colaborativas en el día a día. Recoger las diferentes voces.

MICROACCIÓN

Si habéis obtenido entre un 1 y un 2 en la puntuación de este vector os recomendamos esta micro acción:

¿Quiénes somos? CO- 1

Descripción:

Dibujad un mapa de actores con las personas que formáis parte del centro educativo. En el centro está el alumnado, colocad otros actores alrededor, según cómo de estrecha sea su relación con los alumnos. Forzad relaciones entre actores para ver qué acciones pueden surgir de la colaboración

Qué necesitáis para llevarla a cabo:

Ficha mapa de actores que dibujéis
Rotuladores

Personas/organizaciones involucradas:

Otros u otras docentes, compañeras de departamento, tu equipo de dirección, etc.

Qué conseguís con la microacción:

Reflexionar sobre las relaciones que se establecen entre las personas que integráis el centro educativo y cómo podrían ser.

MA

Accedid a la ficha de la microacción utilizando el código QR que está en el reverso de la microacción 5 de este vector.

MICROACCIÓN

Si habéis obtenido entre un 1 y un 2 en la puntuación de este vector os recomendamos esta microacción:

La sombra CO- 2

Descripción:

Organizad una dinámica para los recreos que potencie el **conocimiento de las personas que conviven en el centro**, enfatizando en el desarrollo de la empatía. Usad dinámicas que permitan conocer a las personas que tenemos cerca desde otra óptica. Convertiros en la sombra de alguien y narra cómo es, qué piensa, qué siente, qué le mueve.

Qué necesitáis para llevarla a cabo:

Rotuladores o bolígrafos
Ficha de la microacción

Un espacio de exposición para colocar las fichas una vez rellenadas

Personas/organizaciones involucradas:

Las personas que organizan la dinámica y cualquier persona del centro que participe en la misma.

Qué conseguís con la microacción:

Cuestionar estereotipos e interesarnos por las personas con las que convivimos desde un pensamiento crítico.

Acceder a la ficha de la microacción utilizando el código QR que está en el reverso de la microacción 5 de este vector.

MICROACCIÓN

MICROACCIÓN

Si habéis obtenido entre un 2 y un 3 en la puntuación de este vector os recomendamos esta microacción:

La comunidad necesita CO- 3

Descripción:

Investigad sobre las **necesidades** de las personas que conviven en el centro (reflexionar sobre los cuidados).

Qué necesitáis para llevarla a cabo:

Editor online de cuestionarios (opcional para acción a mayor escala)
Espacio para entrevistas en profundidad (opcional en caso de acción focalizada)
Ficha de la microacción

Personas/organizaciones involucradas:

Equipo de trabajo y cualquier persona del centro que participe.

Qué conseguís con la microacción:

Conocer las necesidades de las personas que conviven en el centro educativo, ya que van a ser el **punto de partida** para cualquier proyecto que pongáis en marcha (y para la microacción 5).

Accedid a la ficha de la microacción utilizando el código QR que está en el reverso de la microacción 5 de este vector.

MICROACCIÓN

Si habéis obtenido entre un 3 y un 4 en la puntuación de este vector os recomendamos esta microacción:

Animales CO- 4

Descripción:

Pedid a las personas del centro que respondan a estas preguntas:

1. Si el centro educativo fuera un animal, ¿qué animal sería y por qué?
2. ¿Qué animal nos gustaría que fuese y por qué?

Las personas que participan en la dinámica escriben sus respuestas (dibujos y explicaciones) y alguien del equipo lo refleja todo en una infografía.

Qué necesitáis para llevarla a cabo:

Papel reciclado, papel continuo
Rotuladores
Ficha de la microacción

Personas/organizaciones involucradas:

El equipo de trabajo y cualquier persona del centro que participe.

Qué conseguís con la microacción:

Conocer la visión que las personas que conviven en el centro tienen del mismo y su visión más aspiracional.

Crear conciencia de equipo, de comunidad.

Acceder a la ficha de la microacción utilizando el código QR que está en el reverso de la microacción 5 de este vector.

MICROACCIÓN

MICROACCIÓN

Si habéis obtenido entre un 4 y un 5 en la puntuación de este vector os recomendamos esta microacción:

Destino común CO- 5

Descripción:

Buscad espacios para trabajar en común. Cread un espacio de diálogo y generación de ideas colectivas.

Qué necesitáis para llevarla a cabo:

Espacio amplio

Notas adhesivas

Rotuladores

Ficha de la microacción

Personas/organizaciones involucradas:

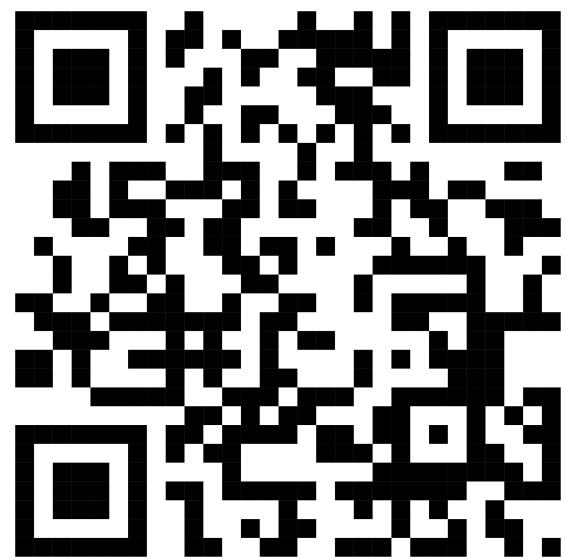
El equipo de trabajo y cualquier persona del centro que participe.

Qué conseguís con la microacción:

Seleccionar retos o ideas por las que empezar a trabajar colectivamente.

Accedid a la ficha de la microacción utilizando el código QR que está en el reverso de la microacción 5 de este vector.

MICROACCIONES CO



*Escanead el código QR para acceder a las
fichas de las microacciones del vector*

PROYECTO

Si habéis obtenido entre un 1 y un 3 en la puntuación de este vector os recomendamos este proyecto:

Co docencia CO- A

Descripción:

La docencia compartida consiste en el trabajo de colaboración deliberado entre dos o más docentes en un aula. La colaboración se extiende a lo largo de todo el proceso de diseño y planificación, ejecución, reflexión y evaluación.

Personas/organizaciones involucradas:

Docentes y jefatura de estudios.

Sugerencias o tips:

<https://eldiariodelaeducacion.com/2022/05/04/la-codocencia-ha-llegado-para-quedarse-y-cooperar/>

Duración:

Para empezar puede experimentarse con un proyecto de dos semanas a un trimestre de duración.

PROYECTO

Qué necesitáis para llevarla a cabo:

Espacio de trabajo único, ya sea una clase con dos docentes (en ese caso se necesita más tiempo en el horario docente) o el alumnado de dos clases juntas con el profesorado que le toca clase en ese momento (para ellos es necesario ajustar los horarios del profesorado participante).

Contenidos y objetivos compartidos. Reuniones de diseño y planificación conjuntas, buscar temas que puedan ser trabajados desde varias asignaturas.

Recursos compartidos de las asignaturas implicadas.
Responsabilidad conjunta de los docentes implicados.

Pasos o fases para realizarla:

- 1- Seleccionar profesorado que quiera hacer codocencia.
- 2- Seleccionar grupos de alumnado con el que se va a realizar codocencia.
- 3- Diseñar las actividades o proyecto a trabajar y planificar las sesiones en las que se va a realizar .
- 4- Establecer o adecuar el horario.
- 5- Organizar el aula.
- 6- Realizar las sesiones de codocencia.
- 7- Evaluar los resultados.

Qué conseguís con el proyecto:

Entrenar el trabajo colaborativo entre docentes, llevar actividades o proyectos horizontales o proyectos STEAM al aula que proponen dinámicas de trabajo cooperativo por parte de los discentes. La mejora de la atención a la diversidad del alumnado.

PROYECTO

Si habeís obtenido entre un 3 y un 5 en la puntuación de este vector os recomendamos este proyecto:

Pec participativo CO- B

Descripción:

Vemos el centro escolar como un equipo: las personas que forman el equipo directivo, el profesorado, el alumnado y el personal no docente convivimos en un mismo espacio e influimos unos en otros. Además, las familias, agentes del barrio o pueblo, otros centros educativos o incluso el ayuntamiento también forman parte de nuestra comunidad educativa. Entre todos y todas y con el liderazgo del equipo directivo nos embarcamos en hacer una reflexión sobre nuestros valores, sobre lo que queremos ser: vamos a definir un PEC (Proyecto Educativo de Centro) participado.

Este proyecto es la oportunidad de **conocer las necesidades de las personas que participamos**, como son nuestras relaciones, qué debilidades y fortalezas encontramos como centro y que nos define y distingue de otros centros: nuestra identidad. Mediante **procesos participativos** con docentes, personal no docente, discentes, familias y otros actores vamos caracterizando el centro para recoger información que nos permita definir nuestros valores, principios y características principales. Desde aquí vamos construyendo propuestas en relación a la convivencia, la didáctica, la organización...

Finalizamos todo con un plan de acción que nos lleva a hacer cambios, a potenciar áreas o a mejorar otras. Entre todos y todas construimos las bases para la redacción de nuestro PEC, que será expuesto, trasladado a la web y revisado mediante procesos participativos que nos permitirán ajustar, evolucionar y aprender.

PROYECTO

Personas/organizaciones involucradas:

Toda la comunidad educativa, especialmente el equipo docente.

Sugerencias o tips: Proyecto IES Avempace.

Duración: De 3 a 6 meses.

Qué necesitáis para llevarla a cabo:

Un aula o espacio común de referencia para las dinámicas participativas.

Un equipo docente que lidere y facilite el proceso.

La involucración de toda la comunidad educativa, con docentes y familias.

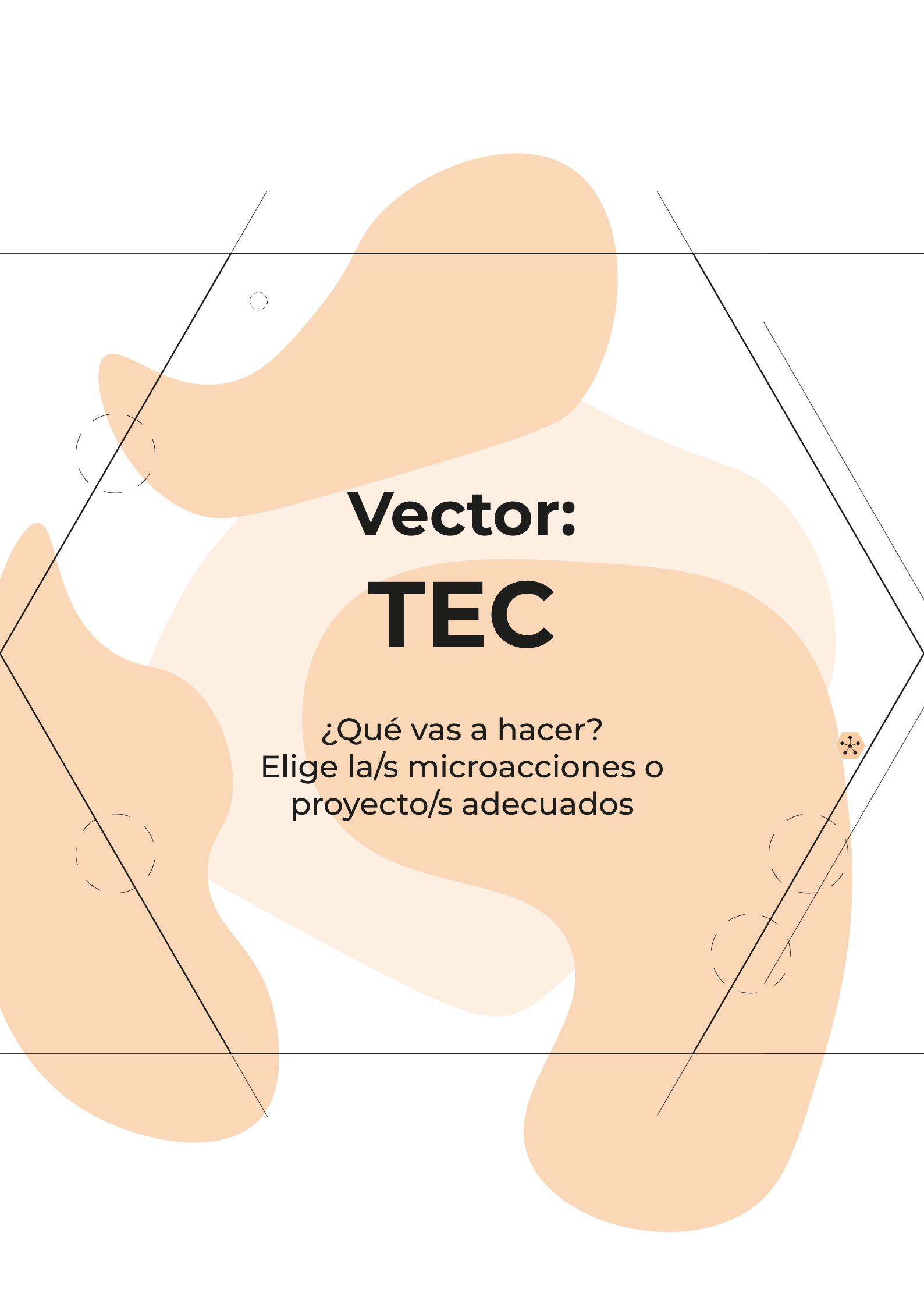
Especialistas en procesos participativos, metodologías ágiles y design thinking, de dentro o de fuera del centro, esas personas liderarán el proceso, tiempos y dinámicas.

Pasos o fases para realizarla:

- 1- Seleccionar el equipo motor para llevar a cabo el proyecto con o sin ayuda de externos.
- 2- Definir el proceso: fases, hitos, responsabilidades.
- 3- Definir los talleres, dinámicas y material de apoyo.
- 4- Invitar a toda la comunidad educativa al proceso participativo.
- 5- Analizar y sintetizar la información obtenida.
- 6- Comunicar resultados para su validación.
- 7- Redactar el documento.
- 8- Llevar a cabo actividades para impulsar las ideas o sugerencias que se hayan aprobado.

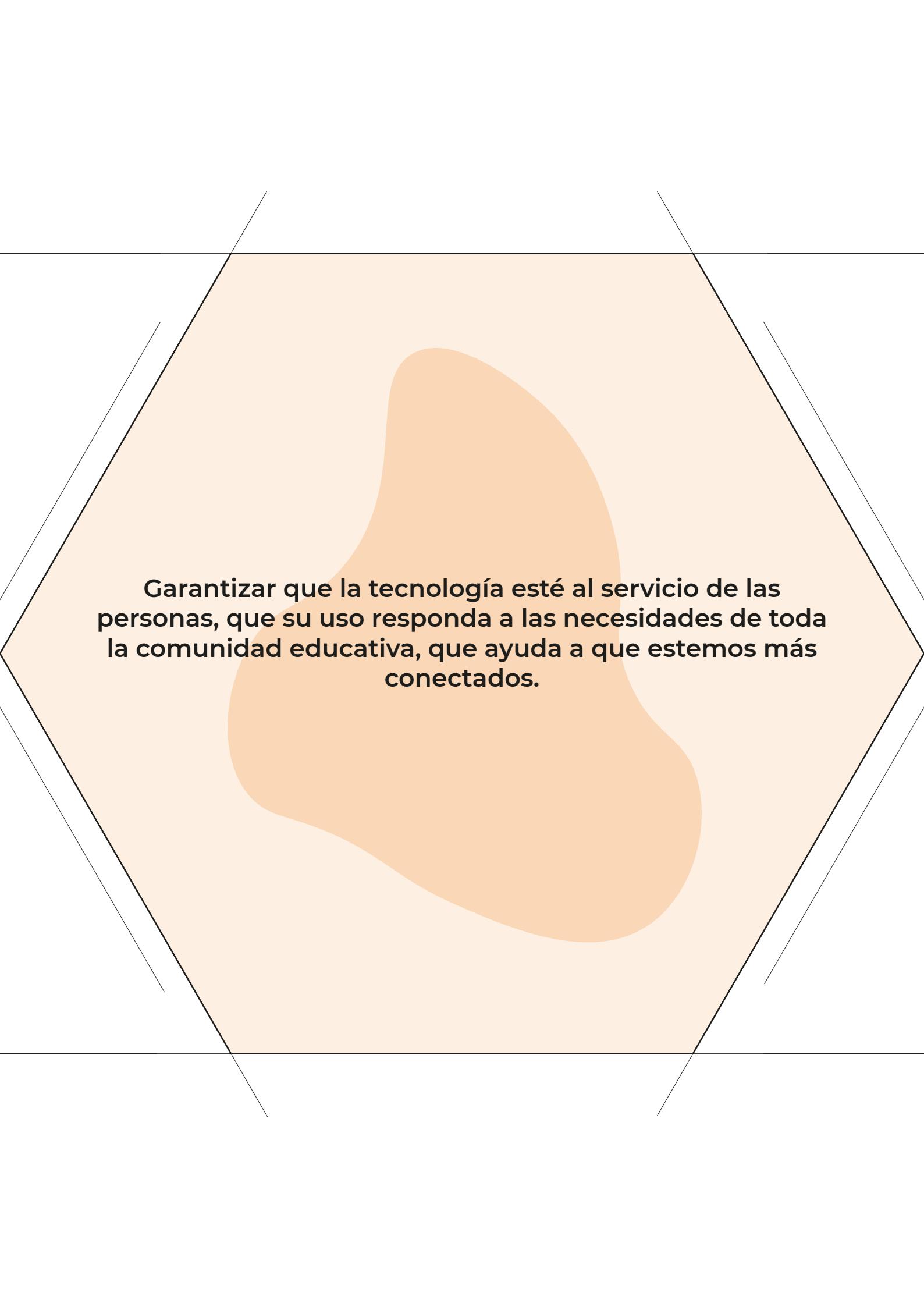
Qué conseguís con el proyecto:

Que la comunidad educativa participe e influya en las decisiones del centro educativo, en la definición de sus estrategias y proyectos. Cohesión, visibilizar el punto de vista diverso sobre los retos del centro educativo. Un documento que parte del consenso, de una estrategia conjunta.



Vector: TEC

¿Qué vas a hacer?
Elige la/s microacciones o
proyecto/s adecuados



Garantizar que la tecnología esté al servicio de las personas, que su uso responda a las necesidades de toda la comunidad educativa, que ayuda a que estemos más conectados.

MICROACCIÓN

Si habéis obtenido entre un 1 y un 2 en la puntuación de este vector os recomendamos esta micro acción:

Web inclusiva TEC- 1

Descripción:

Repensad vuestra web o realizad una web en la que se pueda conectar con las personas del centro educativo. Poned el foco en hacerla inclusiva (culturas, género, diversidad funcional, etc.). Contad con personas del centro o aliaros con alguna organización para ayudaros.

Qué necesitáis para llevarla a cabo:

Plataforma web
Papel y rotulador
Ficha de la microacción

Personas/organizaciones involucradas:

Persona encargada de la web o la comunicación del centro, docentes, equipo de dirección, etc.

Qué conseguís con la microacción:

Mejorar la comunicación hacia el interior y hacia el exterior contando con la tecnología disponible.

MA

Accedid a la ficha de la microacción utilizando el código QR que está en el reverso de la microacción 5 de este vector.

MICROACCIÓN

Si habéis obtenido entre un 1 y un 2 en la puntuación de este vector os recomendamos esta microacción:

Tecnología en abierto TEC- 2

Descripción:

Revisad los **programas informáticos** que utilizáis, haced una lista de otros que podríais utilizar **de forma gratuita** o que estén desarrollados con software libre. Dad a conocer el software libre y la cultura y la ética de lo abierto a toda la Comunidad Educativa.

Qué necesitáis para llevarla a cabo:

Editor de texto
Ordenador con conexión a internet
Ficha de la microacción

Personas/organizaciones involucradas:

Persona encargada de tecnología, comunicación, equipo encargado de plan digital de centro, docentes, equipo de dirección, etc.

Qué conseguís con la microacción:

Transmitir la **cultura de lo abierto** y facilitar su utilización por toda la comunidad educativa.

Accedid a la ficha de la microacción utilizando el código QR que está en el reverso de la microacción 5 de este vector.

MICROACCIÓN

MICROACCIÓN

Si habéis obtenido entre un 2 y un 3 en la puntuación de este vector os recomendamos esta microacción:

Tecnología vs. personas TEC- 3

Descripción:

Reflexionad sobre cómo utilizar la tecnología en el centro educativo y para **comunicaros con agentes externos**. ¿Qué áreas de mejora encontráis? ¿Cómo podéis mejorar? Plantead líneas de mejora.

Qué necesitáis para llevarla a cabo:

Espacio de reunión
Escaleta de tiempos y objetivos
Papel, rotuladores, notas adhesivas (opcional)
Ficha de la microacción

Personas/organizaciones involucradas:

Persona encargada de tecnología, comunicación, equipo encargado de plan digital de centro, docentes, equipo de dirección, etc.

Qué conseguís con la microacción:

Transmitir la cultura de lo abierto y facilitar su utilización por toda la comunidad educativa.

Accedid a la ficha de la microacción utilizando el código QR que está en el reverso de la microacción 5 de este vector.

MICROACCIÓN

Si habéis obtenido entre un 3 y un 4 en la puntuación de este vector os recomendamos esta microacción:

Cambio de roles TEC- 4

Descripción:

Organizad un taller de digitalización para familias y docentes que puede ser impartido por el propio alumnado. Opcionalmente se pueden preparar píldoras sobre herramientas, usos y funcionalidades, mediante la realización de videos.

Qué necesitáis para llevarla a cabo:

Espacio para el curso
Ordenador para cada pareja de alumnos/as
Ficha de la microacción

Personas/organizaciones involucradas:

Equipo encargado de plan digital de centro, docentes y alumnado de tecnología y TICS, equipo de dirección, familias, etc.

Qué conseguís con la microacción:

Que quien quiera mejore sus conocimientos de informática, digitalización, plataformas y aplicaciones útiles, etc., contando con la ayuda del alumnado.

Accedid a la ficha de la microacción utilizando el código QR que está en el reverso de la microacción 5 de este vector.

MICROACCIÓN

MICROACCIÓN

Si habéis obtenido entre un 4 y un 5 en la puntuación de este vector os recomendamos esta microacción:

Datos. ¿Para qué? TEC- 5

Descripción:

Reflexionad sobre la gestión de los datos en el centro educativo y su explotación. ¿Qué datos necesitáis? ¿Para qué? A partir de la reflexión plantead un proyecto para mejorar vuestra base de datos, visualizar los datos que ya tenéis o abrir vuestros datos, en su caso.

Qué necesitáis para llevarla a cabo:

Espacio de reunión
Base de datos
Ficha de la microacción

Personas/organizaciones involucradas:

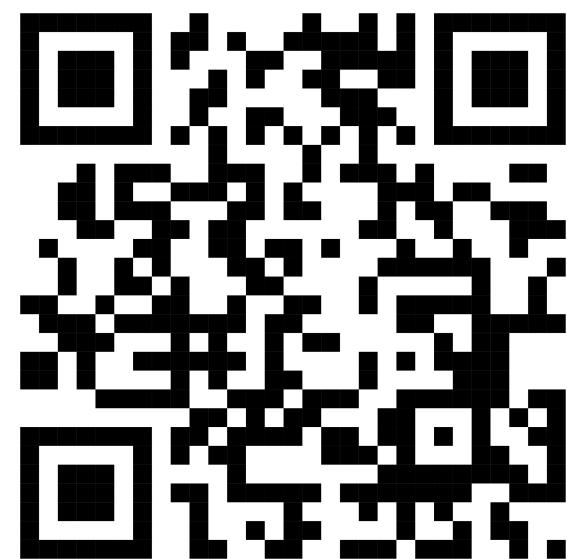
Equipo encargado de plan digital de centro, docentes y alumnado de tecnología y TICS, equipo de dirección, familias, etc.

Qué conseguís con la microacción:

Analizar la situación respecto a los datos que tenemos o necesitamos, planificar un proyecto o acción.

Accedid a la ficha de la microacción utilizando el código QR que está en el reverso de la microacción 5 de este vector.

MICROACCIONES TEC



*Escanead el código QR para acceder a las
fichas de las microacciones del vector*

PROYECTO

Si has obtenido entre un 1 y un 3 en la puntuación de este vector te recomendamos este proyecto:

Comunicación interna TEC- A

Descripción:

Es un plan de comunicación interna para el desarrollo de los proyectos CO. El centro analiza cómo es la comunicación interna, qué áreas de mejora tiene. Analiza qué herramientas y canales de comunicación podrían ser los más idóneos y cuáles son las necesidades formativas de la comunidad educativa en relación a las posibles herramientas (plataformas, redes, etc.) y qué brecha digital e idiomática hay en las familias del centro. Con la información recopilada y analizada el centro propone un protocolo de uso eficiente y seguro de las tecnologías que facilitan la comunicación interna. Finalmente se planifica la comunicación: cuándo, quiénes, a quién, etc.

Personas/organizaciones involucradas:

Docentes, jefatura de estudios, Asociación de padres y madres y familias para pilotar o testear.

Duración:

Un curso para analizar, planificar y probar

Herramientas adjuntas o enlaces:

<https://moodle.catedu.es/course/view.php?id=1177>
Libro Catedu --> Módulo 5. Proyecto piloto en una escuela rural.

PROYECTO

Sugerencias o tips:

Es preferible comenzar con algo asumible por la comunidad educativa, prototiparlo e ir mejorando. Sería conveniente incluir alguna persona de las familias con desconocimiento del idioma y con desconocimiento de las herramientas digitales que pudiera prototipar para valorar las herramientas seleccionadas, realizar la formación y que pudiera ser “tutora” de familias con su mismo perfil.

Qué necesitas para llevarla a cabo:

Un equipo docente que lidere y facilite el proceso.
La involucración de toda la comunidad educativa, especialmente docentes y familias.

Herramientas (plataformas) a analizar y probar.

Un espacio (tablón, pared) en la sala de profesores para colocar la planificación y protocolo de comunicación interna.

Pasos o fases para realizarla:

- 1- Seleccionar al equipo motor de la iniciativa.
- 2- Analizar la comunicación interna a día de hoy, necesidades no cubiertas, áreas de mejora.
- 3- Analizar plataformas o herramientas de comunicación y las necesidades formativas que conllevan para la comunidad educativa.
- 4- Sintetizar la información y plantear opciones.
- 5- Diseñar un plan, un protocolo y un calendario y darlo a conocer.

Qué consigues con el proyecto:

Comunicación más fluida con las familias.

PROYECTO

Si has obtenido entre un 3 y un 5 en la puntuación de este vector te recomendamos este proyecto:

Pec participativo CO- B

Descripción:

Es un proyecto de aprendizaje servicio entre el centro educativo y el centro de día o el hogar de mayores del barrio o ciudad. El alumnado experto digital del centro educativo enseña nuevas tecnologías a las personas usuarias de un centro de día.

Personas/organizaciones involucradas:

Tutores, jefatura de estudios, Centro de día o el hogar de mayores, tutores, alumnado experto digital, orientadoras.

Sugerencias o tips:

Definir el programa con base a las necesidades (mayores) y disponibilidad (alumnado) detectadas en el diseño participativo. Que el alumnado rote (que no sean siempre los mismos los que realicen las clases en el centro de día u hogar en mayores) y tenga la oportunidad todo el alumnado que quiera de tener la experiencia como formador o formadora.

<https://www.aprendizajeservicio.net/que-es-el-aps/>

Duración:

1 curso para diseñar el proyecto, testearlo y evaluarlo.

PROYECTO

Qué necesitas para llevarla a cabo:

Un equipo docente que gestione el proceso.
La involucración del alumnado experto digital y tutores.
La involucración del profesorado de tecnología y/o TICS para definir las clases que se impartirán a los mayores.
La involucración del departamento de orientación para consensuar unas pautas de participación y colaboración.
Un protocolo, horario, espacio informativo.
Alumnos expertos digitales representantes, que realizarán las actividades formativas con las personas mayores.
Un espacio en el centro de día con ordenadores para poder hacer prácticas.

Pasos o fases para realizarla:

- 1- Diseñar el programa de forma participativa con representantes de la comunidad educativa y del centro de día u hogar de mayores. Establecer necesidades, horario, lugares, duración...
- 2- Realizar una presentación del programa por clases convocando a los alumnos expertos en tutorías con la involucración de orientación.
- 3- Seleccionar a varios alumnos por ciclo y seleccionar al grupo de mayores que participarán.
- 4- Preparar y realizar primeras clases en el centro de día u hogar de mayores.
5- Hacer una prueba durante un trimestre.
- 6- Evaluar. La prueba y proponer mejoras, y el programa a final de curso.

Qué consigues con el proyecto:

Que el alumnado colabore en un tema que le motiva, que experimente cómo puede ayudar a otras personas con su conocimiento y habilidades, que las personas mayores puedan valorar la experiencia del alumnado, que se produzca una comunicación/relación enriquecedora para todas las personas participantes. Que valoren el trabajo de preparación de una clase o tutoría.



Pack de herramientas para plan de acción personalizado

Este plan de herramientas se utiliza únicamente si seleccionáis el itinerario 3.

Si queréis analizar vuestro centro desde la óptica del Modelo HIP de forma participativa, contando con toda la comunidad educativa, os proponemos que utilicéis el pack de herramientas autoexplicativas, cuyo uso te llevará a un plan de acción en el que abordar el cambio sistémico de tu centro.

Las herramientas HIP Educación para llevar los resultados del autodiagnóstico a un plan de acción han sido creadas a raíz del proyecto piloto realizado con el CEIP Ramón y Cajal de Alpartir.

El objetivo de estas herramientas es que os sirvan de guía para pasar del diagnóstico a un plan de acción de 2 a 4 cursos, en el que plantear retos, ideas y acciones concretas a implementar.

¿Cómo se utilizan las herramientas?

En equipo

Sobre una superficie grande, preferiblemente una pizarra, un corcho o una pared.

¿Qué necesitamos para utilizarlas?

La información del autodiagnóstico de nuestro centro

Imprimir las fichas en A3

Notas adhesivas pequeñas. (76 mm x 127 mm)

Rotuladores

Herramienta: A vista de pájaro

Duración:

Dos sesiones de una hora.

¿Qué conseguís utilizándola?

Visualizar el resultado del autodiagnóstico y recoger necesidades, ideas y posibles prototipos para evolucionar cada vector.

Obtener una visión general de lo que podríais desarrollar respecto a los seis vectores en base al autodiagnóstico.

Sirve de soporte para poder esbozar ideas.

Es la base de un primer plan de acción.

*Para descargar la ficha de la herramienta manda
un correo electrónico a
escuelashexagonales@gmail.com
solicitándola*

¿Cómo es en detalle?

Para cada vector observamos dos espacios cuadrados:

El primero (blanco) es un espacio para **integrar información** sobre las necesidades que encontramos desde el vector (primera columna) y desde las personas (segunda columna) de nuestro ecosistema.

El segundo (de color) es para escribir los **objetivos** que nos planteamos al reflexionar sobre las necesidades y las primeras ideas.

En la **zona central** se genera un espacio compuesto por **cuatro rectángulos blancos** donde podemos ordenar lo que tendríamos que probar (**prototipos**) para poder desarrollar las ideas. Ordenamos los prototipos que podríamos hacer en el corto y el medio plazo. Esa zona central se ve completada por **dos rectángulos blancos** pequeños en los que escribir cuáles serían las **alianzas** que necesitaríamos para poner las ideas o sus prototipos en marcha.

Herramienta: Los seis pasos

Duración:

Seis sesiones de una hora.

¿Qué conseguís utilizándola?

Una reflexión de toda la comunidad educativa.

Ideas y planificación por consenso.

Un plan de acción a 4 cursos.

*Para descargar la ficha de la herramienta manda
un correo electrónico a
escuelashexagonales@gmail.com
solicitándola*

¿Qué hacéis con cada herramienta?
Para cada vector observamos dos espacios cuadrados:

Paso 1

Creamos nuestro equipo de trabajo, evaluamos nuestra escuela y analizamos los resultados.

Paso 2

Definimos las relaciones de los actores y las necesidades de nuestra escuela.

Paso 3

Detectamos las necesidades prioritarias y seleccionamos un objetivo.

Paso 4

Generamos ideas que respondan al objetivo, seleccionamos y ordenamos.

Paso 5

Definimos las acciones necesarias para llevar a cabo las ideas y medimos su impacto a priori.

Paso 6

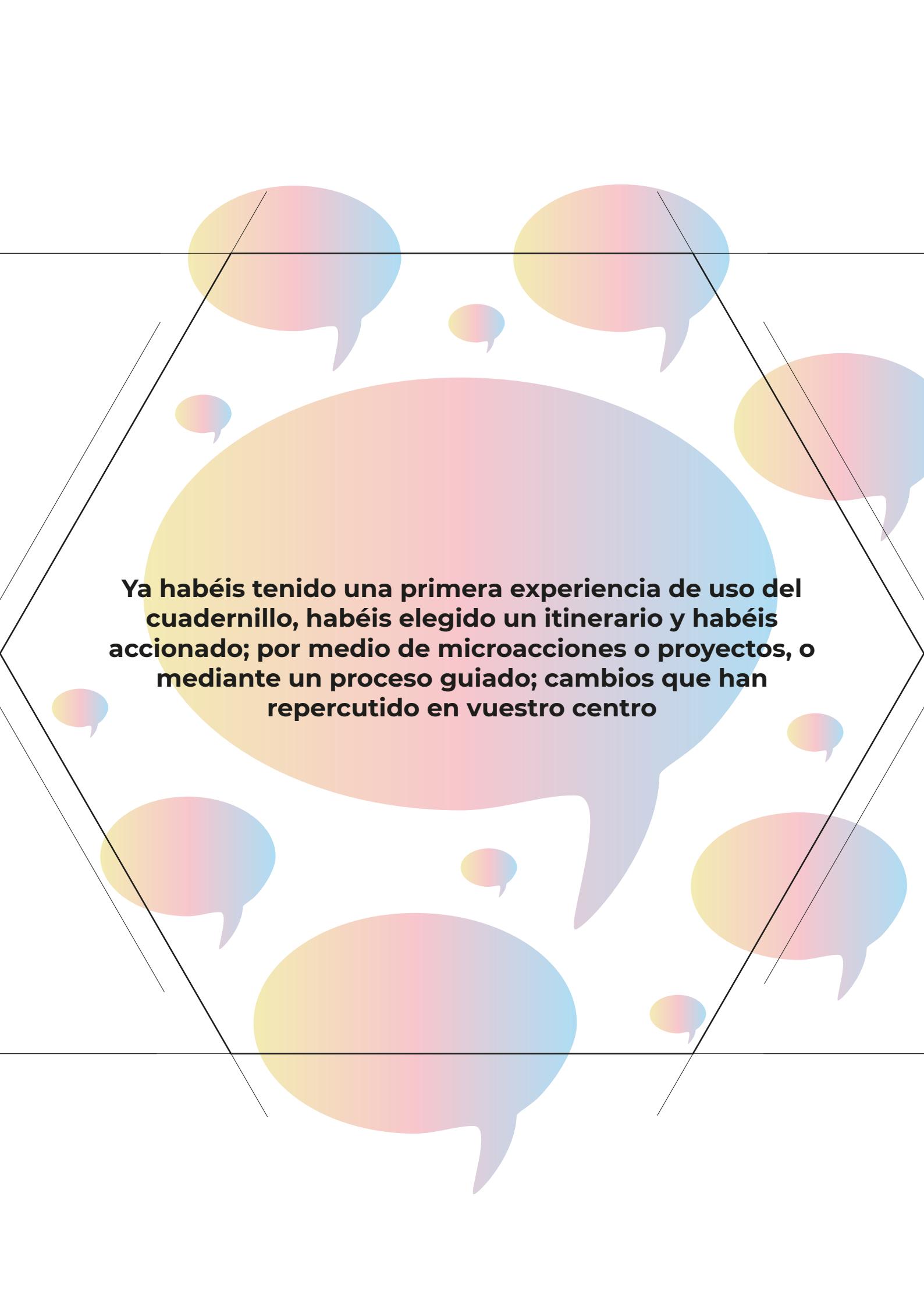
Diseñamos el plan de mejora para llevar las ideas a la acción y reflexionamos sobre cómo puede evolucionar nuestro ecosistema con ello.

Otras cuestiones a tener en cuenta:

Las herramientas tienen unos iconos que hacen referencia a las diferentes acciones que realizaremos para completarlas.

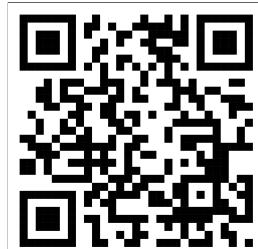
COMPARTE





Ya habéis tenido una primera experiencia de uso del cuadernillo, habéis elegido un itinerario y habéis accionado; por medio de microacciones o proyectos, o mediante un proceso guiado; cambios que han repercutido en vuestro centro

Para compartir la experiencia, descarga la ficha asociada al QR y mándala a escuelashexagonales@gmail.com



Si contamos nuestra experiencia podemos colaborar a que otros centros:

Utilicen las herramientas
Mejoren su contexto

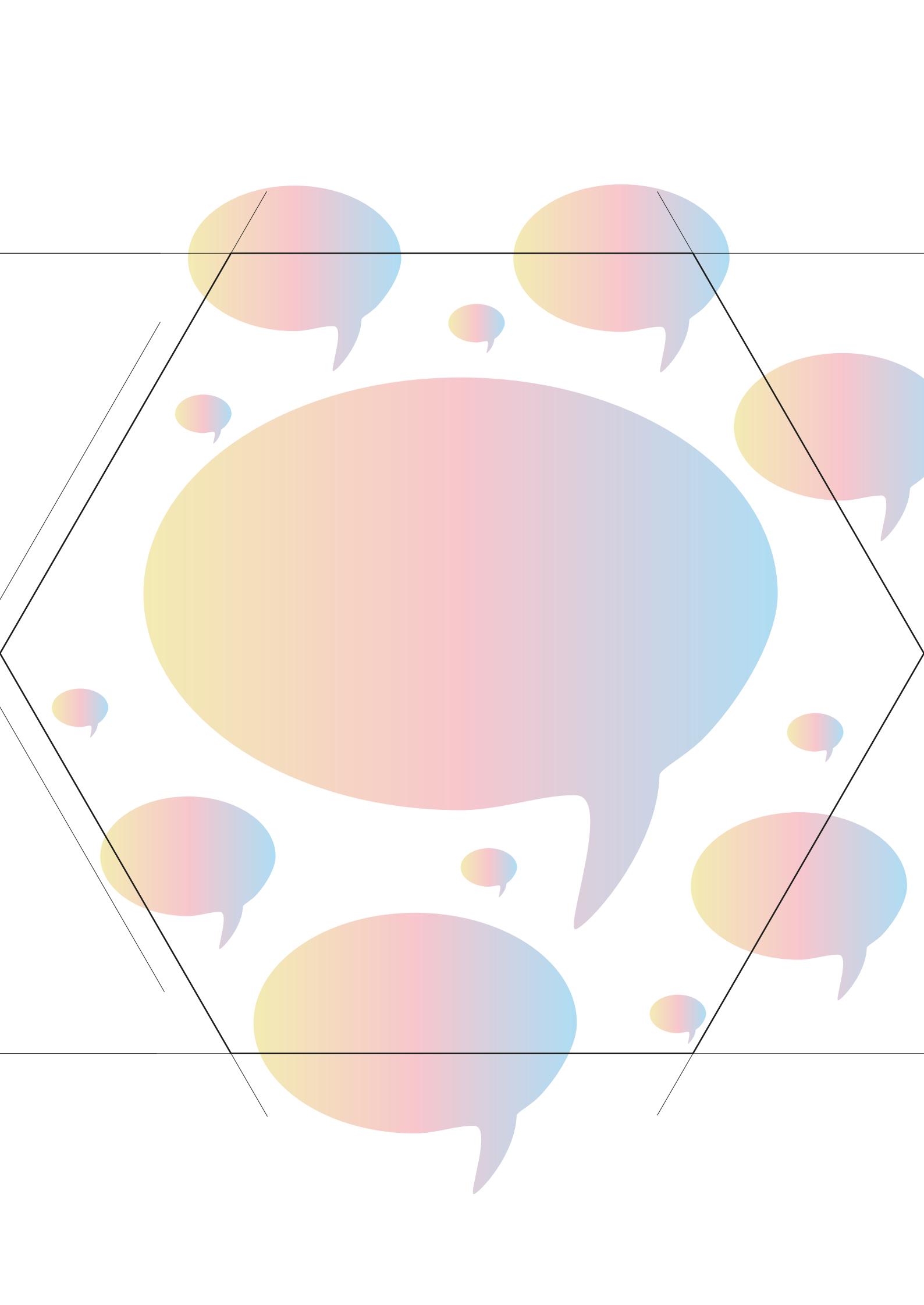
Puedan cambiar aquello que no funciona
Consigan ser una organización más abierta y distribuida
Consigan dar pasos hacia un cambio sistémico...

Contar vuestra experiencia
en redes utilizando el
hashtag
#ESCUELASHEXAGONALES

Os animamos a:

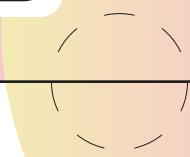
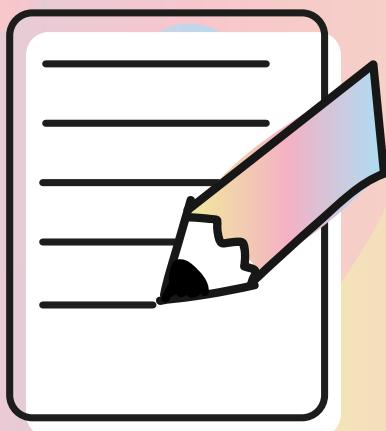
Contar vuestro proyecto,
podéis hacerlo subiendo
una crónica al apartado de
proyectos de la página web.

Si queréis formar parte de FellowHIP Escuelas,
escribenos a escuelashexagonales@gmail.com
y hablamos.





EVALÚA



EVALUACIÓN DEL ITINERARIO

¿Qué impacto ha tenido la acción?

Si queréis saber en qué habéis mejorado después de seguir cualquiera de los tres itinerarios, tenéis tres opciones para averiguarlo:



Revisad el autodiagnóstico inicial y volved a evaluar los vectores potenciados en el itinerario. Podremos observar en qué medida hemos mejorado la puntuación.



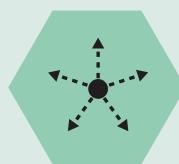
Integrad los resultados obtenidos respecto a los vectores que hayáis potenciado en el itinerario seleccionado y observad vuestro progreso.



Realizad el micro cuestionario de seis preguntas que encontraréis a continuación.

Microcuestionario de Impacto

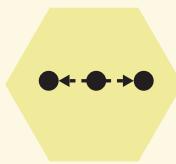
¿En qué grado estás de acuerdo con las siguientes afirmaciones?
Responde a la pregunta relativa al vector o vectores que hayas trabajado
en el itinerario que hayas seleccionado.

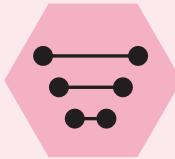


Con la realización de este itinerario somos más conscientes de las posibles relaciones o alianzas con agentes externos y su importancia para el centro. A raíz del trabajo realizado hemos contactado con actores externos (personas u organizaciones) con los que no nos relacionamos, hemos fortalecido lazos o alianzas o incluso hemos desarrollado proyectos o estrategias conjuntas.

1 Nada de acuerdo	2 Poco de acuerdo	3 Algo de acuerdo	4 Bastante de acuerdo	5 Muy de acuerdo
-------------------------	-------------------------	-------------------------	-----------------------------	------------------------

Con la realización de este itinerario somos más conscientes de la importancia para el centro de hibridar, de mezclar saberes, disciplinas y puntos de vista. A raíz del trabajo realizado hemos potenciado la mezcla para construir, para aprender, para conocernos mejor o para construir conocimiento dentro y fuera del aula.

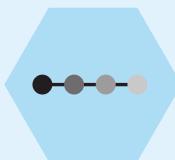




Con la realización de este itinerario somos más conscientes de la importancia de agilizar los procesos, de tener relaciones y conversaciones más productivas. A raíz del trabajo realizado hemos repensado nuestra manera de hacer, hemos analizado nuestros procesos, organización interna, tiempos y tareas; reduciendo pasos innecesarios para ser más ágiles dentro y fuera del aula.

1 Nada de acuerdo	2 Poco de acuerdo	3 Algo de acuerdo	4 Bastante de acuerdo	5 Muy de acuerdo
-------------------------	-------------------------	-------------------------	-----------------------------	------------------------

Con la realización de este itinerario somos más conscientes de la importancia de probar las ideas antes de lanzarlas. A raíz del trabajo realizado hemos posibilitado espacios o procesos para la experimentación (para docentes, discentes e incluso familias), para generar alternativas de: productos, servicios, material didáctico, soportes de comunicación, etc. Hemos hecho pruebas con modelos o prototipos y hemos aprendido a mejorarlos con las sugerencias de otras personas.



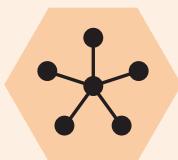
6



Con la realización de este itinerario somos más conscientes de que somos una comunidad, de que las voces de todas las personas deben integrarse en un proyecto común, de que cuidarnos también es parte de nuestra labor. A raíz del trabajo realizado hemos escuchado más y mejor a las personas con las que nos relacionamos en el centro (alumnado, profesorado, personal no docente, etc.) Hemos incentivado el trabajo colaborativo fuera y dentro del aula.

1 Nada de acuerdo	2 Poco de acuerdo	3 Algo de acuerdo	4 Bastante de acuerdo	5 Muy de acuerdo
-------------------------	-------------------------	-------------------------	-----------------------------	------------------------

Con la realización de este itinerario somos más conscientes de que la tecnología puede ayudarnos a llevar a cabo nuestro propósito de forma más ágil y a extenderlo sin límites. A raíz del trabajo realizado hemos detectado cómo aprovechar los recursos del centro u otros recursos disponibles para incrementar o mejorar la comunicación interna y externa, transmitir nuestras ideas, sugerencias o proyectos al entorno más cercano, pero también a otros aliados u homólogos del centro que están más lejos.



¡Seguid!

**Volved al apartado 3: ELIGE.
Elegid el mismo u otro itinerario para seguir
mejorando vuestro centro.**

Enlaces para saber más:

Sobre el modelo HIP
<https://modelohip.net/>

Sobre el modelo HIP en educación

Curso CATEDU. Aularagón:

<https://moodle.catedu.es/course/view.php?id=1177>

Artículo revista Forum Aragón:

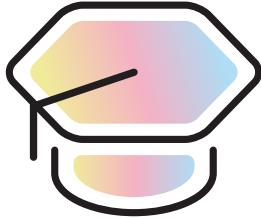
<http://feae.eu/revista-forum-aragon-numero-36-junio-2022-monografico/>

Sobre la experiencia de la aplicación del Modelo Hip en el colegio

CEIP Ramón y Cajal de Alpartir

Enlace a la plataforma colaborativa del proyecto

https://miro.com/app/board/o9J_lLdpw2s/?share_link_id=411900293568



¡Gracias!

Por ser parte de escuelas hexagonales, por querer ser organizaciones abiertas y distribuidas, por ser escuelas que innovan.

BIBLIOGRAFÍA DE ANEXOS

Referencias de tablas

- [Tabla 1] Elaboración propia
- [Tabla 2] Elaboración propia
- [Tabla 3] Elaboración propia
- [Tabla 4] Elaboración propia
- [Tabla 5] Elaboración propia
- [Tabla 6] Elaboración propia

Referencias de imágenes

- [Imagen 1] Elaboración propia
- [Imagen 2] Elaboración propia
- [Imagen 3] Elaboración propia
- [Imagen 4] Elaboración propia
- [Imagen 5] Elaboración propia
- [Imagen 6] Elaboración propia
- [Imagen 7] Elaboración propia
- [Imagen 8] Elaboración propia
- [Imagen 9] Elaboración propia
- [Imagen 10] Elaboración propia
- [Imagen 11] Elaboración propia
- [Imagen 12] Elaboración propia
- [Imagen 13] Elaboración propia
- [Imagen 14] Elaboración propia
- [Imagen 15] Elaboración propia