

Proyectos de Innovación Educativa TIC

APPLica - CanSat

EspaCyaL.es - IncluBot

Filma- Sintoniza

Justificación:

La ORDEN EDU/763/2017, de 31 de agosto, por la que se regulan los proyectos de innovación educativa relacionados con la integración de las TIC, en centros educativos sostenidos con fondos públicos de la Comunidad de Castilla y León pretende impulsar el desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación como medio de promover la mejora continua de la calidad del sistema educativo. Las tecnologías de la información y la comunicación promueven que los docentes desempeñen nuevas funciones y obtengan nuevos conocimientos pedagógicos, por lo que es necesario acomodar la formación permanente del profesorado a estos requerimientos, así como lograr la integración de estas tecnologías en el aula.

En ella se establece que el responsable de los proyectos es la dirección general competente en materia de formación permanente del profesorado y que la gestión y desarrollo de estos proyectos de innovación corresponderán al Centro de Recursos y Formación del Profesorado en TIC, que cada curso escolar incluirá en su oferta formativa la realización de proyectos de innovación educativa relacionados con la integración de las TIC, excepto en los PIE EspaCyaL.es, Filma y Sintoniza que la actividad estará incluida en la oferta formativa de los CFIE provinciales.

Para ello se convocan los Proyectos de Innovación Educativa “APPLica”, “CanSat”, “EspaCyaL.es”, “IncluBot”, “Filma” y “Sintoniza”.

- **“APPLica”**: pretende formar al profesorado en técnicas de programación de APPs para usar en dispositivos Android haciendo uso de Android Studio, posibilitando la creación de APPs de uso didáctico para ser integradas en el currículo. Se pondrá en práctica mediante la creación de una aplicación por parte de los profesores que participan en el proyecto de utilidad dentro del aula o el centro. Mediante la utilización de Android Studio los profesores participantes deberán de programar una APP para dispositivos Android para su posterior aplicación con uno o más grupos de alumnos, para fomentar las competencias STEAM entre el alumnado mediante el uso didáctica del Mobile Learning. Esta actividad se realizará con la participación de zTraining.
- **“CanSat”**: es una iniciativa de la Agencia Espacial Europea que desafía a estudiantes de toda Europa a construir y lanzar un mini satélite del tamaño de una lata de refresco. Cada centro participante organizará un equipo de estudiantes que tendrá que construir su CanSat para lanzarlo en una fase autonómica, existiendo un equipo ganador que participará en una fase nacional y con posibilidad de llegar a una internacional.
- **“EspaCyaL.es”**: pretende acercar el espacio al aula y aprovechando la fascinación que el alumnado siente por el espacio, tiene como objetivo principal proporcionar recursos para mejorar su alfabetización y competencias en materias CTIM (Ciencias, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas) y tiene como finalidad dar a conocer al alumnado la carrera espacial y la Agencia Espacial Europea (ESA), al tiempo que se aprenden distintos conceptos del currículo, mediante el uso de prácticas guiadas haciendo uso de un hilo conductor basado en restos o misiones que se apoyan en el

estudio y descubrimiento del espacio. Se realizará en colaboración con la Oficina Europea de Recursos para la Educación Espacial en España (ESERO Spain).

- **IncluBot:** persigue hacer uso de la robótica para tratar la inclusión educativa en los primeros niveles, infantil y primer ciclo de primaria. Se considera importante que la inclusión y el bullying se traten desde los primeros niveles educativos, como sistema de prevención. Es preferible educar para que no existan problemas de inclusión frente a trabajar para extinguirlos cuando ya existen. Se empleará para ello robots Clementoni SuperDoc.
- **Filma:** busca hacer uso del cine como recurso didáctico para el aula, embarcando a los alumnos en el rodaje de un corto, vídeo para Internet, material didáctico, que se pueda emplear para la enseñanza de algún bloque del currículo, implicando a los alumnos en las distintas fases de las que consta un rodaje cinematográfico, desde la elaboración del guion, planificación previa, pasando por la dirección y rodaje, hasta concluir con la edición y montaje.

El cine lo podemos emplear para exponer contenidos didácticos, haciendo uso de la comunicación, la expresión corporal, hacer partícipes a los alumnos del proceso de enseñanza aprendizaje como creadores de vídeos que expongan contenidos de cualquier materia.

- **Sintoniza:** persigue implantar una radio escolar en el centro, para que el aprendizaje se produzca haciendo que el alumnado convierta la información en conocimiento, siendo partícipe en su propia enseñanza. Ampliando un proceso de formación meramente instructivo, en busca de uno que genere autoaprendizaje.

La radio escolar es un estupendo recurso educativo, pues a través de ella el alumnado pone en práctica competencias no solo lingüísticas, (tanto oral como escrita, en lengua española y en otras lenguas) sino también digitales, artísticas, científicas, sociales...

La finalidad de estos proyectos de innovación es promover entre el profesorado el uso de los avances tecnológicos y didácticos de la actual sociedad del conocimiento, así como desarrollar las competencias digitales y aptitudes necesarias que favorezcan la adquisición de estas nuevas tecnologías y su aprovechamiento en el aula.

En aquellos proyectos en los que se facilite algún tipo de equipamiento, en el caso de abandono por parte del centro o no certificación en la actividad, se deberá proceder a la devolución inmediata del material.

Para la realización de cada proyecto el centro recibirá el equipamiento necesario para el desarrollo del mismo.

Objetivos:

Los objetivos generales que se pretenden conseguir son:

- a) Formar al profesorado en metodologías innovadoras que mejoren sus competencias profesionales utilizando las últimas tecnologías, así como conocer sus principales aplicaciones didácticas.
- b) Elaborar proyectos educativos a través de metodologías activas y cooperativas, mediante el trabajo por proyectos, la resolución de problemas o el aprendizaje basado en retos.

- c) Desarrollar e implementar proyectos de trabajo con los alumnos en el aula.
- d) Fomentar el desarrollo de las competencias STEAM, incidiendo de forma especial en ciencias, tecnología e ingeniería.

Los objetivos del proyecto **APPLica** son:

- a) Iniciar al docente en el entorno de la herramienta Android Studio.
- b) Crear un primer proyecto en Android Studio.
- c) Conocer y manejar los elementos del programa Android Studio.
- d) Crear un programa completo en Android Studio para utilizarlo con los alumnos.
- e) Fomentar el desarrollo de las competencias STEAM, incidiendo de forma especial en ciencias, tecnología e ingeniería.

Los objetivos del proyecto **CanSat** son:

- a) Aprender de forma práctica.
- b) Familiarizarse con la metodología de investigación.
- c) Diseñar un producto tecnológico, desde su diseño y planteamiento hasta su construcción.
- d) Reforzar capacidades sociales, comprobando la importancia de la coordinación y el trabajo en equipo.
- e) Fomentar el espíritu autocrítico, la creatividad y la motivación por aprender.

Los objetivos del proyecto **EspaCyaL.es** son:

- a) Proporcionar recursos al profesorado de primaria para mejorar su alfabetización y competencias en materias CTIM (Ciencias, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas).
- b) Dar a conocer al alumnado la carrera espacial y la Agencia Espacial Europea.
- c) Aprender contenidos del currículo de matemáticas, ciencias naturales o ciencias sociales usando como eje transversal el descubrimiento del espacio.
- d) Proporcionar información básica sobre los recursos educativos de ESERO y los desafíos de ESA Education y cómo implementarlos en el currículo de primaria.
- e) Fomentar el desarrollo de las competencias STEAM, incidiendo de forma especial en ciencias, tecnología e ingeniería.

Los objetivos del proyecto **IncluBot** son:

- a) Conocer las bases psicopedagógicas de la inclusión.
- b) Conocer las bases del pensamiento computacional.
- c) Conocer y utilizar las rutinas a seguir para comenzar a programar: unplugged y plugged.
- d) Utilizar metodologías activas para el rango de edad objeto de inclusión 3-8 años.
- e) Aunar proyectos educativos que contengan programación e inclusión.

Los objetivos del proyecto **Filma** son:

- a) Aprender el uso de los dispositivos técnicos necesarios para poder realizar un rodaje.
- b) Promover la participación del profesorado y del alumnado en la elaboración de material audiovisual.
- c) Conocer aplicaciones y programas específicos para la maquetación de material audiovisual.

- d) Utilizar el cine como recurso didáctico para la elaboración de materiales curriculares.
- e) Facilitar al alumnado un medio de expresión que les sirva de motivación de cara a la organización, desarrollo y exposición de trabajos.

Los objetivos del proyecto **Sintoniza** son:

- a) Implantar la radio escolar en el Centro.
- b) Aprender el uso de los dispositivos técnicos necesarios para poner en marcha un equipo de radio.
- c) Promover la participación del profesorado y del alumnado en la elaboración de contenido para la radio del centro.
- d) Conocer aplicaciones y programas específicos para la gestión y elaboración de contenidos para la radio escolar.
- e) Desarrollar valores de colaboración y respeto a las opiniones de los iguales.
- f) Integrar, a través de la radio, las diferentes áreas del currículo escolar, para que el aprendizaje significativo sea una realidad y se desarrollen las competencias básicas.
- g) Facilitar al alumnado un medio de expresión que les sirva de motivación de cara a la organización, desarrollo y exposición de trabajos.

Contenidos:

Los contenidos del proyecto **APPLica** son:

- a) Introducción a Android Studio.
- b) Creación de proyectos educativos con Android Studio.
- c) Elementos del programa Android Studio.
- d) Creación de una APP educativa completa para su uso en el aula.

Los contenidos del proyecto **CanSat** son:

- a) Diseño y modelado 3D.
- b) Diseño y simulación de sistemas electrónicos y comprobar su funcionamiento.
- c) Diseño de un producto tecnológico, desde su diseño y planteamiento hasta su construcción.
- d) Programación en diferentes lenguajes.
- e) Gestión y análisis de datos: representación gráfica e interpretación de resultados.

Los contenidos del proyecto **EspaCyaL.es** son:

- a) Presentación del Kit Ingeniería de Astronaves y su uso educativo.
- b) Proyecto escolar: Detectives del clima.
- c) Prácticas en Abierto: Detección de exoplanetas.
- d) Proyecto escolar: Mission X: Train like an astronaut.
- e) Desafío Astro Pi.
- f) Desafío Moon Camp.
- g) Cansat 0.

Los contenidos del proyecto **IncluBot** son:

- a) Bases psicopedagógicas de la inclusión.
- b) Bases del pensamiento computacional.
- c) Rutinas de programación.
- d) Metodologías activas que favorecen la inclusión.
- e) Proyectos educativos que aúnen programación e inclusión.

Los contenidos del proyecto **Filma** son:

- a) Elaboración de material audiovisual didáctico relacionado con el uso de los medios audiovisuales.
- b) Puestos y jerarquías de un rodaje.
- c) Planificación previa: elaboración del guion literario y técnico, storyboard, selección de planos.
- d) Dirección actoral.
- e) Dirección técnica, iluminación y sonido.
- f) Montaje y edición de vídeo.

Los contenidos del proyecto **Sintoniza** son:

- a) Programación didáctica relacionada con el uso de la radio como medio de comunicación.
- b) Dispositivos técnicos de un equipo de radio.
- c) Podcast y otros instrumentos de grabación.
- d) Aplicaciones y software específico para la edición y montaje de los audios.
- e) Creatividad, competencia comunicativa, respeto a opiniones diferentes, valores de colaboración.
- f) La radio escolar. Características, soporte y funcionamiento.
- g) Técnicas de trabajo en la radio y desarrollo de una programación radiofónica.

Competencias profesionales a desarrollar:

- ✓ Competencia didáctica y de atención a la diversidad.
- ✓ Competencia en innovación y mejora.
- ✓ Competencia digital. Cada uno de los PIE aquí expuestos se ajusta al Nivel B2 en las Áreas 1, 2, 3, 5 y 6 del Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente.

Destinatarios y plazas:

El proyecto **APPLica** tiene como destinatarios al profesorado que imparta docencia en centros de educación secundaria o régimen especial sostenidos con fondos públicos de la Comunidad de Castilla y León y que tengan **conocimientos avanzados en programación (preferiblemente en Java)**.

El proyecto **CanSat** tiene como destinatarios al profesorado que imparta docencia en centros de educación secundaria o régimen especial sostenidos con fondos públicos de la Comunidad de Castilla y León.

El proyecto **EspaCyaL.es** tienen como destinatarios al profesorado que imparta docencia en los niveles educativos de infantil y primaria en centros educativos sostenidos con fondos públicos de la Comunidad de Castilla y León.

El proyecto **IncluBot** tiene como destinatarios al profesorado que imparta docencia en los niveles educativos de infantil, primero y segundo de primaria en centros educativos sostenidos con fondos públicos de la Comunidad de Castilla y León.

El proyecto **Sintoniza** tiene como destinatarios a los centros educativos sostenidos con fondos públicos de la Comunidad de Castilla y León que imparten enseñanzas de educación infantil, educación primaria o educación secundaria obligatoria.

El proyecto **Filma** tiene como destinatarios a los centros educativos sostenidos con fondos públicos de la Comunidad de Castilla y León que imparten enseñanzas de educación infantil, educación primaria o educación secundaria obligatoria.

La oferta va dirigida a centros educativos, y de cada centro podrá participar un único equipo compuesto entre dos a cuatro profesores.

La distribución de las plazas será provincializada, siendo la asignación de **equipos** la siguiente:

Provincia	Número de equipos							
	APPLica	CanSat	EspacyaL.es	IncluBot	Filma Primaria	Filma Secundaria	Sintoniza Primaria	Sintoniza Secundaria
Ávila	2	1	2	2	1	1	1	1
Burgos	2	1	2	2	1	1	1	1
León	3	1	2	3	1	1	1	1
Palencia	2	1	2	2	1	1	1	1
Salamanca	3	1	2	3	1	1	1	1
Segovia	2	1	2	2	1	1	1	1
Soria	1	1	2	1	1	1	1	1
Valladolid	3	1	2	3	1	1	1	1
Zamora	2	1	2	2	1	1	1	1
CyL					1	1	1	1
Total CyL	20	9	18	20	10	10	10	10

En caso de que algún proyecto no alcanzase un mínimo de cinco centros participantes se procedería a suspender la actividad.

Inscripción:

La inscripción de participación en los proyectos será del 15 de septiembre de 2023 al 29 de septiembre de 2023.

Se realizará a través de la página del Centro de Recursos y Formación del Profesorado en TIC <http://crfptic.centros.educa.jcyl.es>

La inscripción será única y la realizará uno de los participantes del equipo, quien deberá descargar el modelo del “ANEXO I” de esta convocatoria, cumplimentarlo y adjuntarlo junto a la inscripción.

En dicho anexo se relacionarán los integrantes del equipo de profesores, debiendo ir firmado manual o digitalmente por el director/directora del centro.

Cada centro sólo podrá ser seleccionado para participar en uno de los proyectos, pero la inscripción le permitirá elegir, de forma priorizada, hasta un máximo de 3 proyectos en los que esté interesado en participar.

Criterios de valoración y priorización:

En el caso de que las solicitudes superen el número de plazas se establece el siguiente baremo prioritario:



Criterio	Puntos por cada mérito	Máximo
a) Por haber participado y certificado en calidad de asistente en actividades de formación referidas a la integración metodológica de las TIC.	0.5 puntos	2 puntos
b) Por haber participado y certificado en calidad de asistente en actividades de formación referidas a metodologías activas como aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje cooperativo, o aprendizaje basado en problemas	0.5 puntos	2 puntos
c) Por haber participado en proyectos institucionales relacionados con las TIC, incluido la pertenencia al programa de centros BITS.	0.5 puntos	2 puntos
d) Por haber realizado actividades en el aula relacionadas con las TIC o nuevas metodologías que puedan acreditarse mediante publicaciones, blogs, artículos,	0.5 puntos	2 puntos
e) Por haber impartido formación relacionada con las TIC y el cambio metodológico.	0.10 puntos por cada tres horas de formación impartida	2 puntos
f) Por estar en posesión de la certificación del nivel de competencia digital "CoDiCe TIC" en los niveles 4 o 5, durante el presente curso escolar.	"CoDiCe TIC" en los niveles 4 o 5, durante el presente curso escolar	0.5 puntos

Para el cálculo de la puntuación se hallará en cada apartado la media aritmética de los puntos de todos los integrantes del equipo.

Todos los méritos serán referidos a los dos cursos previos al de la convocatoria, salvo lo dispuesto en el punto f) y el c) en lo referente a la pertenencia al programa de centros BITS.

Todas las actividades deberán figurar incluidas en el Registro de Formación Permanente del Profesorado de Castilla y León.

Aquellos apartados que se bareman de forma automática no necesitan presentar ninguna documentación.

En caso de no conformidad con la baremación automática de cada apartado se adjuntará documentación justificativa.

La asignación de plazas se hará en dos vueltas, dando prioridad en cada una de ellas a aquellos centros educativos que no hayan participado en el mismo proyecto en el curso anterior y que no estén participando en el PIE "DigiCraft" en el presente curso.

En una primera vuelta se hará una asignación provincializada, atendiendo en primer lugar al baremo de méritos y en segundo lugar a la prioridad que el centro ha solicitado.

Tras realizar esta primera vuelta se realizará una segunda vuelta de carácter autonómico para repartir aquellas plazas que no se hayan cubierto en cada provincia, excepto en el PIE "EspaCyaL.es". Para ello se ordenará conjuntamente a todos los centros que no hayan obtenido plaza en la primera vuelta, realizando una asignación de las plazas sobrantes en estos centros atendiendo en primer lugar al baremo de méritos y en segundo lugar a la prioridad que el centro ha solicitado.

En caso de empate a puntos entre los candidatos, en primer lugar se dará prioridad a aquellos centros que hayan participado en menos ocasiones en los proyectos de innovación educativa relacionados con la integración de las TIC, en segundo lugar se procederá a sorteo.

Publicación de los participantes seleccionados:

Se publicará un listado provisional y otro definitivo de seleccionados, suplentes y excluidos, y la causa de exclusión, en el sitio web del CRFPTIC. (<http://crfptic.centros.educa.jcyl.es/sitio/>).

Una vez se publique el listado provisional se concederá un plazo de tres días hábiles para presentar las alegaciones que se estimen oportunas en la baremación realizada. Dicho plazo se computará a partir del día siguiente a la publicación del listado.

Las alegaciones a las que se refiere el apartado anterior, se deberán remitir exclusivamente por correo electrónico a crfptic@educa.jcyl.es (Centro de Recursos y Formación del Profesorado).

Calendario de desarrollo del programa:

Fase de formación síncrona:

Las sesiones de formación inicial serán de forma presencial en el CRFPTIC, Calle Fernando el Magno s/n, Palencia o por videoconferencia, en función del PIE, en este segundo caso se realizarán mediante Teams (office 365).

A las sesiones formativas **presenciales** deberán asistir **exactamente dos** de los componentes del equipo, quienes transmitirán la información recibida a los demás componentes para la realización de las otras fases.

A las sesiones formativas por **videoconferencia** deberán asistir **al menos dos** de los componentes del equipo, quienes transmitirán la información recibida a los demás componentes para la realización de las otras fases.

Los asistentes a las sesiones formativas serán los dos primeros que figuren en el ANEXO I, que deberán de coincidir con el solicitante y el primer miembro del equipo en la inscripción online.

Previo a la primera sesión de formación se facilitarán unos webinars asíncronos para que los docentes tomen un primer contacto con los equipos a utilizar. (2 horas)

APPLica:

Se realizarán 5 sesiones por **videoconferencia**.

- × Primera sesión: 17 y 19 de octubre de 2023, de 17:00 a 19:00, en 2 turnos, cada equipo de profesores participará en un solo turno. (2 horas)
- × Segunda sesión: 24 y 26 de octubre de 2023, de 17:00 a 19:00, en 2 turnos, cada equipo de profesores participará en un solo turno. (2 horas)
- × Tercera sesión: 7 y 9 de noviembre de 2023, de 17:00 a 19:00, en 2 turnos, cada equipo de profesores participará en un solo turno. (2 horas)
- × Cuarta sesión: 14 y 16 de noviembre de 2023, de 17:00 a 19:00, en 2 turnos, cada equipo de profesores participará en un solo turno. (2 horas)

- × Quinta sesión: 16 y 18 de enero de 2024, de 17:00 a 19:00, en 2 turnos, cada equipo de profesores participará en un solo turno. (2 horas)

CanSat:

- × Las sesiones formativas están por determinar al ser proporcionadas por ESERO - España (Oficina Europea de Recursos para la Educación Espacial en España).

EspaCyaL.es:

Se realizarán 2 sesiones por **videoconferencia**.

- × Primera sesión: 23 de octubre de 2023, de 17:00 a 19:00. (2 horas)
- × Segunda sesión: 6 de noviembre de 2023, de 17:00 a 19:00. (2 horas)

IncluBot:

- × Se realizará una sesión **presencial** los días 7 y 9 de noviembre de 2023, de 10:00 a 14:00 y de 16:00 a 18:00, en 2 turnos, cada equipo de profesores participará en un solo turno. (6 horas)

Filma:

- × Se realizará una sesión **presencial** los días 6 y 8 de noviembre de 2023, de 10:00 a 14:00 y de 16:00 a 18:00, en 2 turnos, cada equipo de profesores participará en un solo turno. (6 horas)

Sintoniza:

- × Se realizará una sesión **presencial** los días 13 y 15 de noviembre de 2023, de 10:00 a 14:00 y de 16:00 a 18:00, en 2 turnos, cada equipo de profesores participará en un solo turno. (6 horas)
- × Se realizará una sesión **presencial** en los meses de enero o febrero de 2024, para el profesorado de cada centro participante en el proyecto, que se llevará a cabo en cada CFIE provincial. En esta formación se trabajarán aspectos metodológicos contando con la participación de los centros mentores. (3 horas)

Fase colaborativa:

Se llevará a cabo en la Plataforma de Formación del Profesorado del CRFPTIC.

Los participantes deberán elaborar un libro de Moodle en la plataforma en la que se vea con documentación gráfica el trabajo desarrollado.

Esta fase se llevará a cabo entre los meses de noviembre a mayo y se computarán 12 horas de formación.

Fase de observación: (Sólo para los PIE Filma y Sintoniza)

- × En el PIE **Sintoniza** el centro seleccionado observará a un centro experto (con radio escolar ya implantada), que utilice la radio escolar. El centro participante también será observado por el centro experto.

Los centros aprenderán buenas prácticas metodológicas, de coordinación, planificación y organización. En las visitas de observación participarán dos miembros del equipo, entre los cuales uno de ellos debe de pertenecer al equipo directivo.

Se podrán plantear sesiones de observación (con alumnos) y trabajo colaborativo con los centros mentores. (6 horas)

- × En el PIE **Filma**, a lo largo del mes de enero o febrero de 2024, los centros observarán la forma de trabajo en la sede de TVCYL más cercana, para mostrarles las instalaciones, conocer la labor y los distintos procesos que permite obtener el resultado que posteriormente los espectadores disfrutaron. Esta fase de observación se realizará atendiendo a la disponibilidad de cada una de las sedes. (2 horas)

Fase de aplicación al aula:

Se desarrollará en los centros de los participantes, en esta fase los participantes llevarán a cabo sus proyectos educativos de trabajo en el aula.

Para ello deberán elaborar un proyecto educativo que los profesores del equipo desarrollarán con sus alumnos.

Esta fase se llevará a cabo entre los meses de noviembre a mayo y se computarán las horas de formación para alcanzar un total de 50 horas en el proyecto.

Evaluación:

Se realizará una evaluación final del proyecto en la que se tendrán en cuenta los siguientes apartados:

- a) Evaluación de la formación recibida: Consecución de niveles competenciales, elaboración de contenidos, nivel de aplicación al aula, nivel de satisfacción.
- b) Realización de un cuestionario de valoración subjetiva de la experiencia realizada por el profesorado, mediante una escala de valoración.
- c) Evaluación de la participación en el espacio colaborativo.

Los resultados obtenidos de esta evaluación servirán para mejorar las estrategias formativas en el desarrollo de las competencias profesionales docentes, fundamentalmente en los aspectos metodológicos, didácticos y de integración de las TIC de una manera efectiva ligada a la práctica docente.

Por parte de los coordinadores (CFIE y CRFPTIC) y los tutores se seleccionarán proyectos que posteriormente puedan participar en una feria tecnológica a la cual el equipo deberá asistir para exponer el trabajo realizado.

Se realizará un encuentro de 3 horas en el que se pondrán en común los proyectos desarrollados y la evaluación conjunta de los mismos. Este encuentro tendrá lugar en el CRFPTIC, excepto en los PIE EspaCyaL.es, Filma y Sintoniza que el lugar de realización está pendiente de determinar.

A estas sesiones **asistirán dos personas por equipo** y sólo se podrá asistir **si se ha certificado** en el proyecto.

El calendario de estas sesiones de evaluación será el siguiente:

- **IncluBot:** 7 de mayo de 2024 de 10:00 a 13:00.
- **APPLica:** 14 de mayo de 2024 de 10:00 a 13:00.
- **CanSat:** el cierre consistirá en el lanzamiento del CanSat en la fase autonómica, fecha que está por determinar.
- **EspaCyaL.es:** entre el 13 al 23 de mayo de 2024 (se determinará durante la realización del PIE).
- **Filma:** entre el 13 al 23 de mayo de 2024 (se determinará durante la realización del PIE).
- **Sintoniza:** entre el 13 al 23 de mayo de 2024 (se determinará durante la realización del PIE).

Certificación del proyecto:

Estas actividades formativas, se certificarán a través de la modalidad **Proyecto de Innovación Educativa** siendo necesario para ello haber realizado todas las fases y módulos formativos y cumplir los criterios de evaluación de cada una de ellos (% de presencia, realización de tareas, participación y aportación).

Los proyectos tendrán una duración de 50 horas equivalentes a 5.0 créditos.