

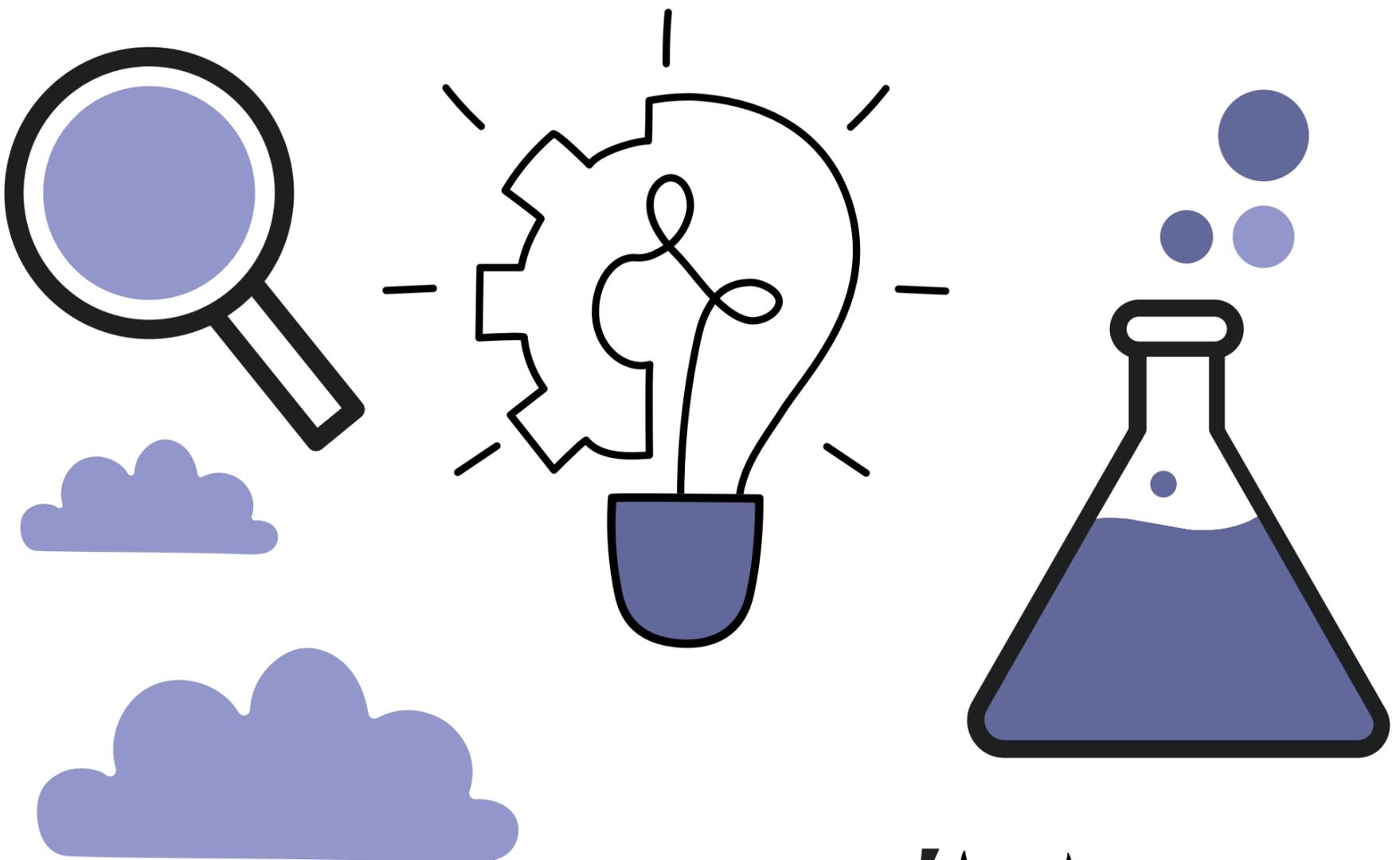


Investiga

ANALIZA · AVERIGUA · CUESTIONA · EXAMINA

Observación y experimentación.
Resolución de problemas.
Pensamiento crítico y análisis de entornos.
Desarrollo de investigaciones activas.
Proyectos transversales.

Microscopios.
Sensores y laboratorios online.
Kits robótica.
Portátiles y PDI.
Mobiliario flexible (mesa / silla).



HAJÉ  **OLAR**



Interactúa

COLABORA · PREGUNTA · DEBATE

Intercambio de información.

Trabajo y actividades colaborativas.

Desarrollo de debates.

Evaluación formativa y retroalimentación.

Competencia comunicativa y valores.

Pizarra interactiva.

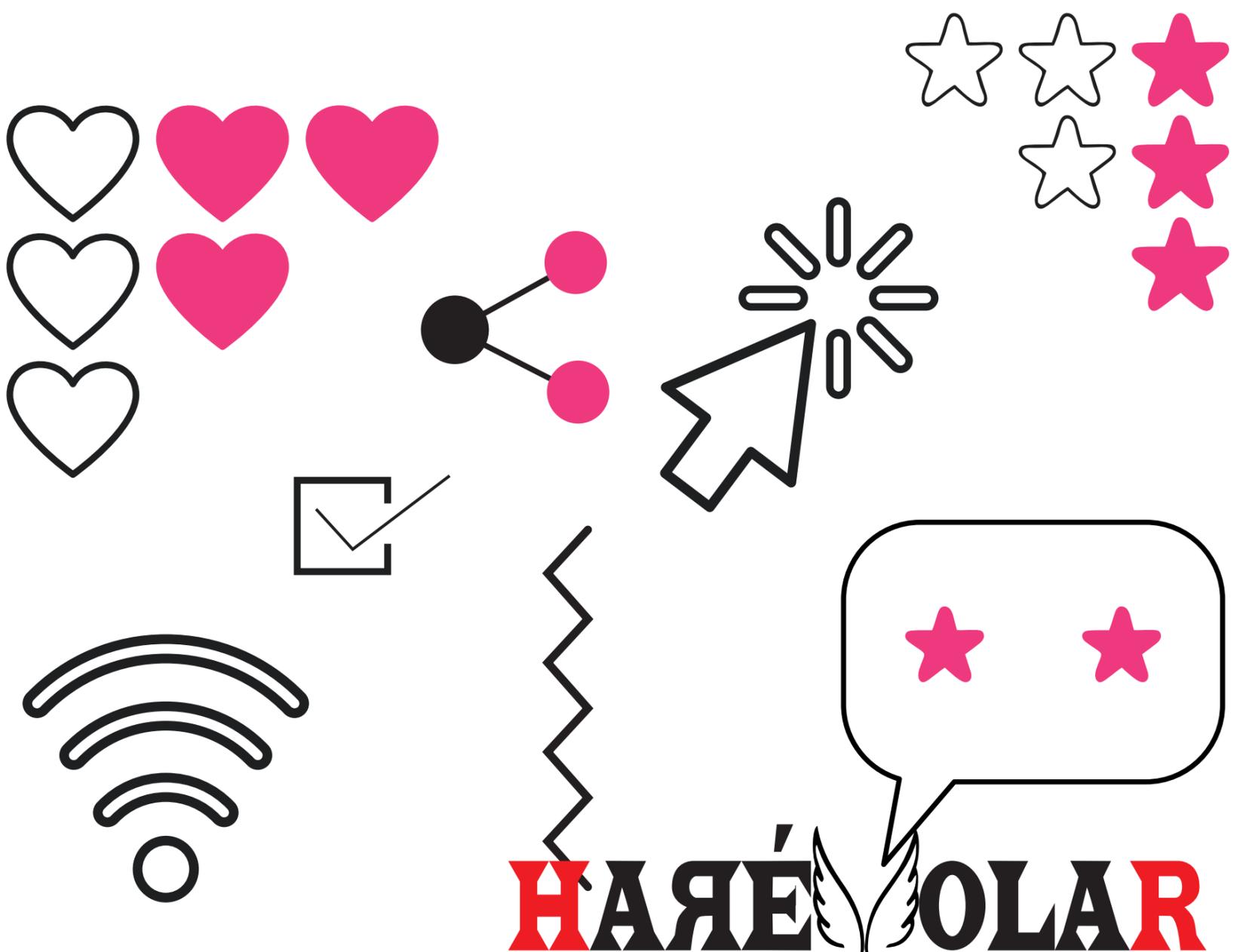
Dispositivos móviles.

Sistemas de gestión de aula.

REA para PDI.

Sistemas / dispositivos de respuestas.

Mesas y sillas móviles.





Explora

INDAGA · BUSCA · DESCUBRE

Creación y visualización de materiales 360°.

Realidad virtual.

Robótica y pensamiento computacional.

Análisis y comprensión de entorno.

Pensamiento crítico y experimentación.

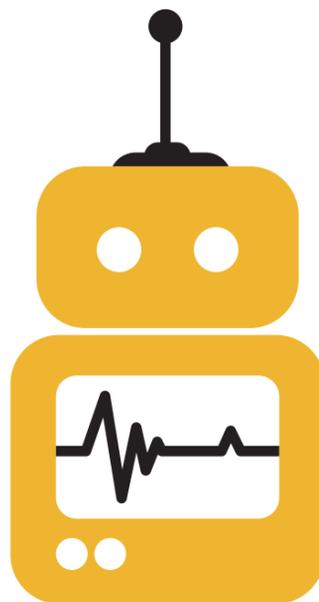
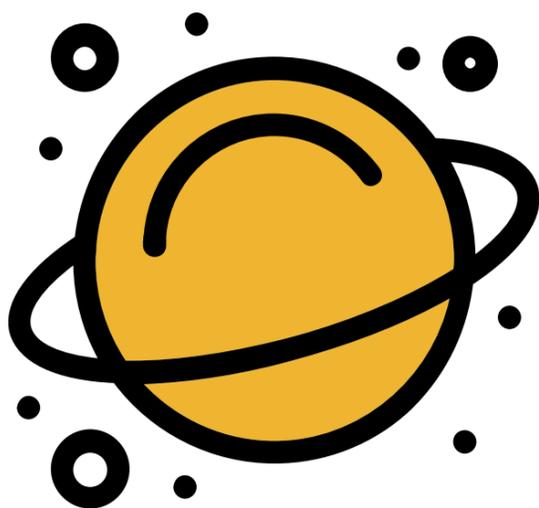
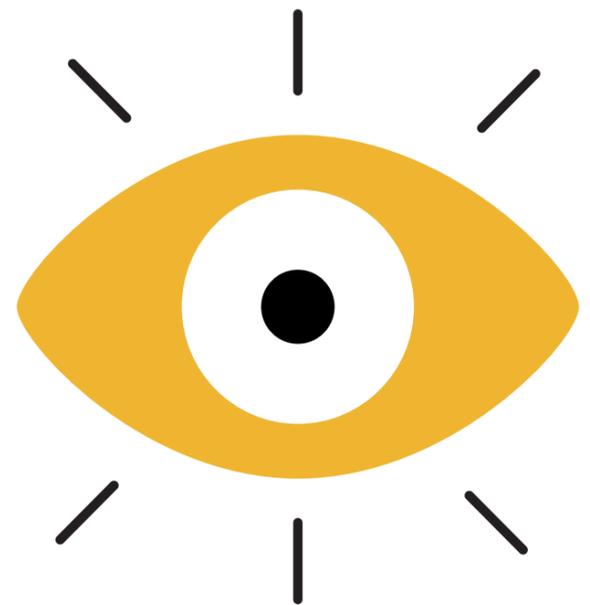
Gafas de realidad virtual.

Dispositivos móviles.

Cámara de grabación 360°

KITS de Robótica.

Mobilitario adecuado.



HAJÉ OLAR



Crea

MANIPULA · EDITA · IMAGINA

Observación y experimentación.
Resolución de problemas.
Pensamiento crítico y análisis de entornos.
Desarrollo de investigaciones activas.
Proyectos transversales.

Croma.

Cámaras e iluminación.

Ordenadores portátiles.

Equipo de audio.

Impresoras 3D

Software: edición de imágenes, podcast, streaming, animación.



HAJÉ  **OLAR**

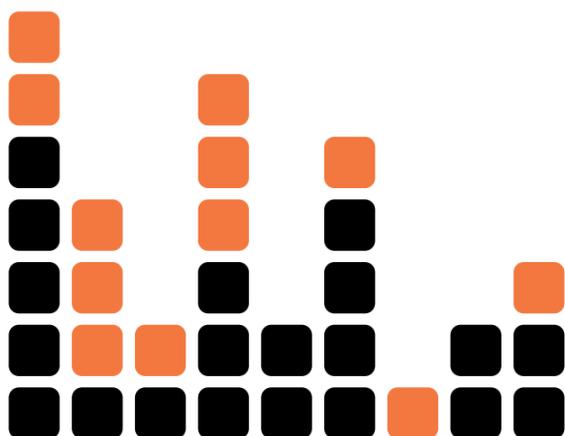
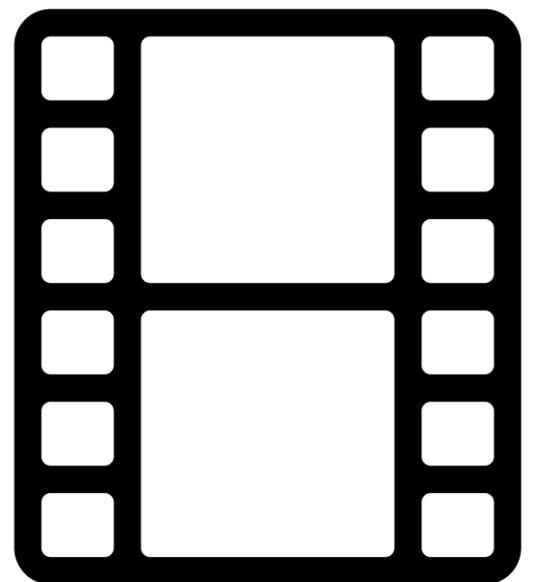
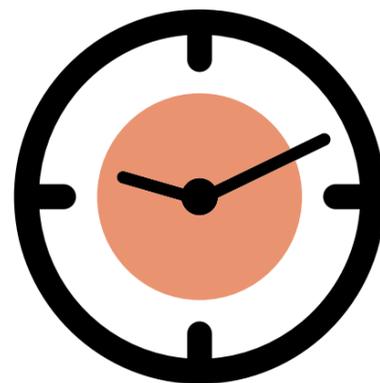
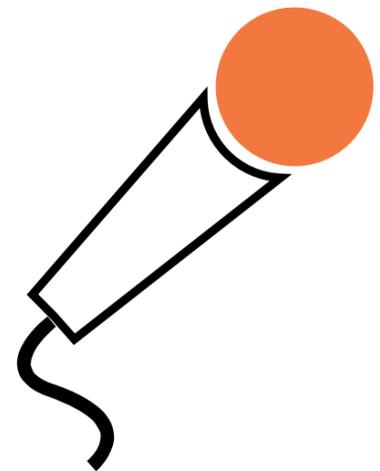


Presenta

INFORMA · ESCUCHA · COMPARTE · MUESTRA

Desarrollo de competencia lingüística.
Presentación de trabajos.
Evaluación formativa.
Reconducir el proceso de aprendizaje.
Retroalimentación constructiva.

PDI o proyector.
Herramientas de publicación online.
Herramientas de cuestionarios online.
Dispositivos de respuesta individuales.
Dispositivos móviles.



HAJÉ  **OLAR**



Desarrolla

PLANIFICA · DISEÑA · INVENTA

Aprendizaje individual y colectivo.

Flipped classroom.

Aprendizaje informal.

Actividades gamificadas.

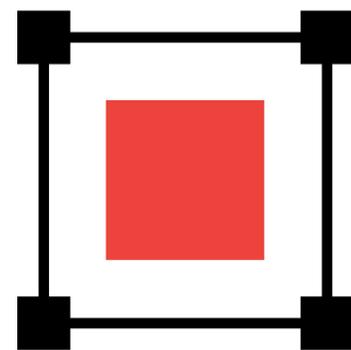
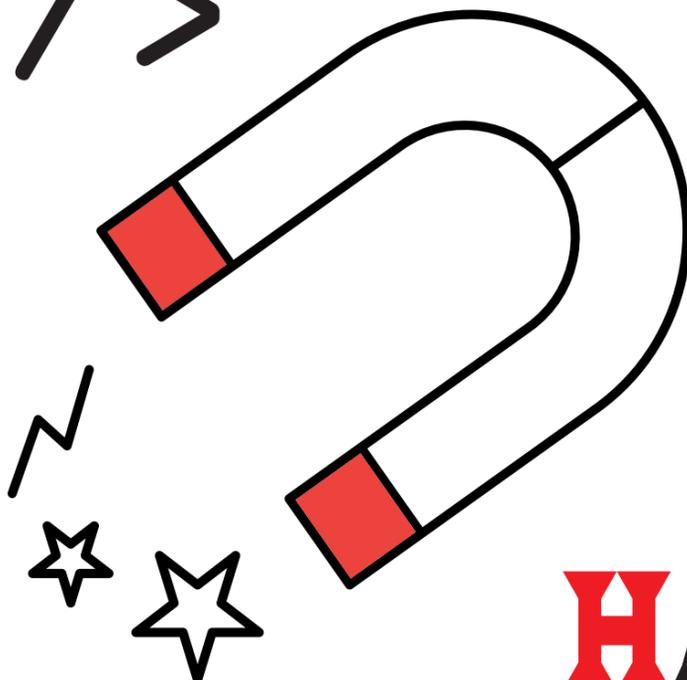
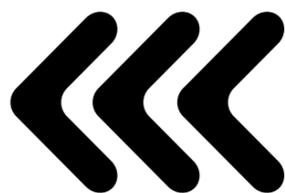
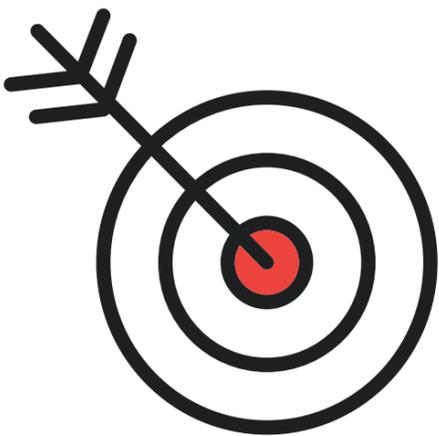
Personalización del aprendizaje.

Dispositivos móviles (BYOD).

Auriculares.

Robots programables y similares.

Juegos educativos.



HAZÉLOLAR