



INFORME DE BUENAS PRÁCTICAS EN EDUCACIÓN

ACTUALIZADO EN JULIO 2026

IDG ASTURIAS HUB COLLABORATION



ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
1.1 Contexto y el alcance del estudio	5
2. MARCO TEÓRICO	5
2.1. Conceptualización de “Buena práctica”	5
2.2. Inner Development Goals (IDG)	7
3. METODOLOGÍA	8
4. PROYECTOS SELECCIONADOS	10
2026:	10
2025:	11
2024:	12
4.1. CASA DE LA MAESTRA – (2026)	15
4.2. FIRST LEGO LEAGUE – (2026)	17
4.3. FINEDUCA360: JÓVENES PARA JÓVENES – (2026)	19
4.4. EXTERNAL EXAMINER – (2026)	21
4.5. INDEPENDENT LEARNING – (2026)	23
4.6. ANDECHA CULTURAL – (2026)	25
4.7. TEENLAB – (2026)	27
4.8. CONTAMINACIÓN – (2026)	29
4.9. IDEAS CON VALOR – (2025)	31
4.10. ALICIA EN LA CIUDAD DEL FUTURO – (2025)	33
4.11. INVESTIGA – (2025)	36
4.12. COMUNIDADES DE APRENDIZAJE – (2025)	38
4.13. CLUB DE DEBATE DE ASTURIAS – (2025)	40
4.14. PROYECTO: ECO-SCHOOLS – (2024)	42
4.15. PROYECTO: EDUCACIÓN PARA LA CIUDADANÍA GLOBAL Y REDES SOCIALES – (2024)	44
4.16. PROYECTO: SMART SOLUTION SEMESTER – (2024)	46

4.17. PROYECTO: REFUGE-ED – (2024)	48
4.18. PROYECTO: PROBLEM-BASED LEARNING – (2024)	51
4.19. PROYECTO: JUNIOR ACHIEVEMENT – (2024)	53
4.20. PROYECTO: DESPERTAR VOCACIONES.....	55
4.21. PROYECTO: GENYUS SCHOOL – (2024)	57
4.22. PROYECTO: GLOBAL QUEST – (2024)	59
4.23. PROYECTO: TERRA SCHOOL – (2024)	61
4.24. PROYECTO: COMUNICACIÓN Y ESCUELA – (2024).....	64
4.25. PROYECTO: OPERA AND EARLY CHILDHOOD EDUCATION – (2024)	66
5. ANÁLISIS DE CONTENIDO.....	68
2026.....	68
2025.....	70
2024.....	71
6. RESULTADOS.....	74
Hallazgos clave.	74
7. RECOMENDACIONES PARA SU TRANSFERENCIA	76
Fuentes documentales	80

1. INTRODUCCIÓN

Comentado [MS1]: Este apartado debería empezar en página aparte

Este informe tiene como objetivo **contribuir al conocimiento colectivo** sobre buenas prácticas en el ámbito educativo, promoviendo su visibilización, transferencia e implementación por parte de las organizaciones competentes. La identificación y difusión de estas experiencias resulta esencial para fortalecer el desarrollo educativo de Asturias y avanzar hacia una educación más innovadora, equitativa y de calidad.

1.1 Contexto y el alcance del estudio

Desde nuestro **Think Tank de Educación** hemos llevado a término una actualización del informe sobre buenas prácticas educativas elaborado en 2024. Esta edición de julio de 2026 incorpora nuevas propuestas que se suman a las buenas prácticas seleccionadas, con el objetivo de seguir impulsando la innovación, la equidad y la calidad educativa en Asturias.

En esta ocasión, el proceso de recopilación se ha basado en la experiencia previa, manteniendo una metodología participativa y abierta. Se ha realizado una nueva convocatoria para la identificación de buenas prácticas, en la que se ha invitado a participar a nuestros socios y asociados corporativos.

La metodología utilizada en las tres ediciones ha sido la misma: diseño de un cuestionario y su difusión. En su conjunto, se obtuvieron 194 respuestas de las cuales fueron seleccionadas como buenas prácticas en educación 25.

2. MARCO TEÓRICO

2.1. Conceptualización de “Buena práctica”

Las buenas prácticas en educación se entienden como **“experiencias fundamentadas en principios, objetivos y procedimientos adecuados”,**

que han demostrado resultados positivos y se adaptan a contextos específicos (Álvarez-Arregui, 2003a). Diversos autores (De Expertos en Educación, 2023; Gibb, 2017; Sallán & Ion, 2021) coinciden en una serie de criterios comunes para su identificación:

- ✓ **Responden a necesidades específicas** claramente definidas.
- ✓ Se basan en **evidencias empíricas**.
- ✓ Incorporan **elementos de innovación** en su diseño y/o aplicación.
- ✓ Se sustentan en **principios y valores fundamentales**.
- ✓ **Abordan problemas** desde perspectivas bien delimitadas.
- ✓ **Facilitan la retroalimentación y la reorientación** de las acciones.
- ✓ **Sistematizan** tanto los procesos como los resultados.
- ✓ **Favorecen la replicabilidad** de experiencias exitosas.

La adaptación de estas prácticas al contexto educativo implica fomentar una interacción más estrecha entre docentes y estudiantes, promover la cooperación entre alumnos, estimular el aprendizaje activo y respetar la diversidad de talentos y estilos de aprendizaje.

Instituciones de referencia han desarrollado programas para la identificación y selección de buenas prácticas en ámbitos como la inclusión social, la perspectiva de género, el trabajo con jóvenes, la resolución de conflictos y la sostenibilidad (Álvarez-Arregui, 2023a; 2023b).

Asimismo, se han establecido **indicadores** que evidencian el potencial educativo de estas prácticas (Sallán & Ion, 2021), entre los que destacan:

- Generación de **aprendizajes significativos aplicables** a la vida cotidiana.
- **Implicación activa del alumnado** mediante operaciones mentales complejas, trabajo colaborativo y estrategias de autoaprendizaje.

- **Estímulo del pensamiento divergente.**
- **Integración de distintos campos** del conocimiento (interdisciplinariedad y transversalidad), así como conexión entre actores, grupos de trabajo e instituciones.
- **Uso intensivo de tecnologías** de la información y la comunicación (TIC) y exigencia de evaluación continua.

2.2. Inner Development Goals (IDG)

Como **novedad en la edición de 2025**, se incorporó al análisis de buenas prácticas el marco conceptual de los **Inner Development Goals (IDGs)**, una iniciativa internacional que propone un conjunto de 25 competencias personales agrupadas en cinco dimensiones clave para el desarrollo humano y el cambio sostenible.

Las **cinco dimensiones** de los IDGs son:

- **Being (Ser):** Relación con uno mismo. Incluye brújula interior, integridad y autenticidad, apertura y mentalidad de aprendizaje, autoconciencia y presencia.
- **Thinking (Pensar):** Habilidades cognitivas. Comprende pensamiento crítico, conciencia de la complejidad, capacidad de previsión, sentido común y orientación a largo plazo.
- **Relating (Relacionarse):** Cuidado de las personas y del entorno. Abarca aprecio, conectividad, humildad, empatía y compasión.
- **Collaborating (Colaborar):** Habilidades sociales. Incluye comunicación efectiva, competencias para la co-creación, mentalidad inclusiva, competencia intercultural, confianza y capacidad de movilización.
- **Acting (Actuar):** Impulso para el cambio. Engloba valor, creatividad, optimismo y perseverancia.

La incorporación de este marco permite enriquecer el análisis de las buenas prácticas educativas, alineándolas con los objetivos de desarrollo personal y colectivo que promueven una transformación sostenible. Cabe destacar que desde 2025 Compromiso Asturias se adhiere a este marco con la creación del *IDG Asturias Hub*.

3. METODOLOGÍA

La identificación de buenas prácticas se realizó mediante un **cuestionario auto-administrado**, difundido por el método de “bola de nieve” a través de redes y canales digitales de la asociación Compromiso Asturias. Entre 2024, 2025 y 2026 se recibieron 194 respuestas, de las cuales se seleccionaron aquellas que incluían evidencias de implementación y referencias concretas, conforme a la definición de “buena práctica educativa” de Álvarez-Arregui & Pérez-Navío, 2023.

Las prácticas elegidas cumplían al menos tres de los siguientes criterios, establecidos en el marco teórico:

- Respuesta a necesidades específicas con evidencia y objetivos definidos.
- Diseño innovador y sistematización de procesos y resultados.
- Inclusión de aprendizajes vinculados a la sostenibilidad.
- Fomento de la interacción entre docentes y estudiantes.
- Aplicabilidad en contextos cotidianos.
- Estímulo del pensamiento divergente.
- Integración de tecnologías digitales (TIC).

Como se ha destacado anteriormente, en 2025, se incorporó el marco de los

Inner Development Goals (IDG), que permitió ampliar el análisis hacia competencias personales clave para la transformación educativa, como la empatía, la autoconciencia, la creatividad y la colaboración. Esta dimensión cualitativa enriquece la evaluación de las prácticas, al considerar aspectos como el bienestar emocional, la resiliencia, el liderazgo y la conciencia ética, promoviendo una cultura educativa más reflexiva y orientada al cambio.

4. PROYECTOS SELECCIONADOS

2026:

BUENA PRÁCTICA	NIVEL EDUCATIVO	PROCEDENCIA
CASA DE LA MAESTRA	Formación del Profesorado	Madrid
https://lacasadelamaestra.com/es/		
FIRST LEGO LEAGUE	Secundaria	Nacional / Internacional
https://firstlegoleague.soy/		
FINEDUCA360	Secundaria Formación Profesional Universidad	Asturias
https://www.unioviedo.es/fincorp/index.php/fineduca360/fineduca360-jovenes-para-jovenes/		
EXTERNAL EXAMINER	Universidad	Reino Unido
https://www.ucl.ac.uk/study/current-students/academic-manual/chapters/chapter-9-quality-review-framework/section-4-external-examining		
INDEPENDENT LEARNING	Universidad	Reino Unido
https://student.kent.ac.uk/studies/independent-learning		
ANDECHA CULTURAL	Secundaria Personas adultas	Asturias

https://andechacultural.rural-tech.es/		
TEENLAB	Secundaria	Asturias
https://www.medialab-uniovi.es/proyecto1.php?id=68&lang=es		
CONTAMINACIÓN	Primaria Secundaria	Reino Unido
https://www.medialab-uniovi.es/proyecto1.php?id=61&lang=es		

2025:

BUENA PRÁCTICA	NIVEL EDUCATIVO	PROCEDENCIA
IDEAS CON VALOR	Formación Profesional	Asturias
https://www.revillagigedo.es/ultimas-noticias/375-ideas25		
ALICIA EN LA CIUDAD DEL FUTURO	Secundaria	Asturias
https://despertandovocaciones.es/alicia-experimentando-en-la-ciudad-del-futuro/		
INVESTIGA	Secundaria	Madrid
https://fundacionsanpatricio.org/investiga-idi/		
COMUNIDADES DE APRENDIZAJE	Primaria Secundaria	Asturias

	Universidad	
https://comunidadesdeaprendizaje.net		
CLUB DE DEBATE ASTURIAS	Primaria Secundaria Universidad	Asturias
https://www.instagram.com/clubdebateasturias?igsh=Zzd1a2pvN3Y2NjNi		

2024:

BUENA PRÁCTICA	NIVEL EDUCATIVO	PROCEDENCIA
ECO-SCHOOLS	Primaria Secundaria	Reino Unido
https://www.eco-schools.org.uk		
EDUCACIÓN PARA LA CIUDADANÍA GLOBAL Y REDES SOCIALES	Universidad	Aller Asturias España
https://www.unioviedo.es/grupoetic/taller-sobre-educacion-para-%20la-ciudadania-global-y-redes-sociales-ies-valle-aller/		
SMART SOLUTION SEMESTER	Formación Profesional Universidad	Holanda
https://www.saxion.edu/business-and-research/collaborate-with-saxion/smart-solutions		
REFUGE-ED	Universidad	Barcelona España
https://www.nature.com/articles/s41599-023-01967-6.pdf		

PROBLEM-BASED LEARNING	Primaria Secundaria Universidad	Maastricht Holanda
https://www.maastrichtuniversity.nl/education/why-um/problem-based-learning		
JUNIOR ACHIEVEMENT	Formación Profesional Universidad	Madrid España
https://fundacioniaes.org/programas-educativos/		
DESPERTAR VOCACIONES	Primaria Secundaria Formación Profesional Universidad	España Asturias
https://despertandovocacion.es.es/		
GENYUS SCHOOL	Primaria Secundaria	España Asturias
https://genyusschool.com/		
GLOBAL QUEST	Secundaria	España Asturias
https://view.genially.com/6262649991059e00187d0d5a		
TERRA SCHOOL	Primaria Secundaria	España Asturias
https://terraec.es/		
COMUNICACIÓN ESCUELA Y MEDIO RURAL	Primaria Secundaria	Vegadeo Asturias España

https://www.comunicacionyescuela.es/2024/xvi-foro-comunicacion-y-escuela/		
OPERA AND EARLY CHILDHOOD EDUCATION	Infantil Primaria Universidad Operas	España Italia Bulgaria
https://oece.uniovi.es/		

4.1. CASA DE LA MAESTRA – (2026)

Nivel educativo al que se dirige: Formación del Profesorado

Procedencia: Madrid

Link: <https://lacasadelamaestra.com/es/>

Asociado Corporativo: Sonsoles Castellano



OBJETIVO DEL PROGRAMA: Lugar de reunión para profesionales, docentes y personas interesadas en la educación. Su meta es generar debates, cursos y jornadas orientados a reflexionar sobre cómo hacer de la educación una "semilla resistente a la simplicidad" y apasionar tanto a educadores como a estudiantes.

NECESIDADES ESPECIFICAS: Capacidad docente especializada para dar la formación; dotación de recursos tecnológicos de vanguardia; espacios adaptados a la participación activa y la corresponsabilidad de familias, artesanos locales, ayuntamientos y otros profesionales; diseño de recursos educativos con perspectiva de género y alineados con la estrategia de sostenibilidad regional (por ejemplo, aprovechar el patrimonio cultural y natural como aula viva de aprendizaje).

DISEÑO Y ACCIONES CONCRETAS:

- ✓ Encuentros sobre filosofía, neurociencia y humanismo, como

Comentado [MS2]: El corrector dice que no hace falta incluir activa, porque se supone que participar incluye actividad. Es algo habitual, se puede dejar aunque sea redundante

"El noble oficio de la educación. Jaime Buhigas" y "Enseñar matemáticas desde el cerebro del que aprende: José Antonio Fernández Bravo".

- ✓ Expresión artística, narrativa y juego: como "Aprender a mirar. La fotografía en la escuela. Nacho Castellano", "Música y escuela. Víctor Mourelle", "Teatro para la vida. Mario Serrano" y "El arte de contar historias. Mar Romera".
- ✓ Educación emocional: donde se aborda la escuela desde la vida cotidiana con encuentros como "La trampa de la autoestima en la era de la autoayuda. Antonio Galindo", "Huerto y filosofía para educar. José Borrel" e "Inclusión" en la escuela; Inclusión en la vida. Juanjo San Gil".
- ✓ "Apasionarse para apasionar": jornada educativa en Castropol que combinó conferencias literarias, juegos tradicionales al aire libre y música en directo con el fin de promover una educación basada en el encuentro intergeneracional, la pasión y la creatividad.

4.2. FIRST LEGO LEAGUE – (2026)

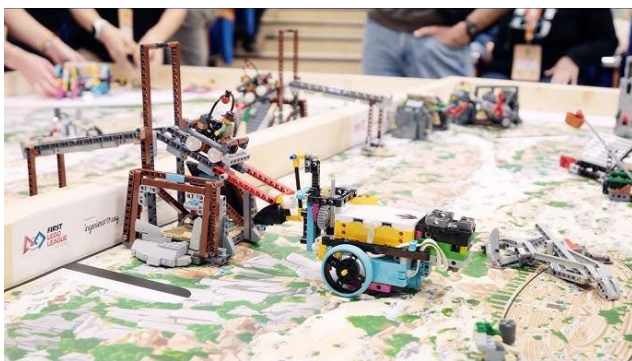
Nivel educativo al que se dirige: Secundaria

Procedencia: Nacional / Internacional

Link: <https://firstlegoleague.soy/>

Socio colaborador: Yago Reglero

Comentado [MS3]: Ojo con los espacios antes y después de epígrafes



OBJETIVO DEL PROGRAMA: Aumentar las aspiraciones de los jóvenes, especialmente de las niñas y mujeres, respecto a su desarrollo profesional en el área de la ingeniería y científico tecnológico, potenciando las áreas STEM.

NECESIDADES ESPECIFICAS: Preparar a los jóvenes para el futuro fomentando el interés por la ciencia, la tecnología, la ingeniería y las matemáticas (STEM) desde edades tempranas mediante un aprendizaje práctico y motivador. El programa responde a la necesidad de desarrollar habilidades esenciales para el mundo laboral y personal, tales como el pensamiento crítico, la resolución de problemas reales, la creatividad, el trabajo en equipo y la comunicación. Asimismo, busca construir un entorno de aprendizaje inclusivo y colaborativo a través de sus valores

fundamentales (*Core Values*), inspirando a los estudiantes a innovar y a diseñar soluciones a desafíos del mundo real mientras se divierten y ganan confianza en sí mismos.

DISEÑO Y ACCIONES CONCRETAS:

- ✓ Organización de jornadas y torneos en diferentes provincias donde los equipos defienden sus proyectos, ponen a prueba sus robots y exponen sus aprendizajes frente a comités de expertos y voluntarios.
- ✓ FIRST LEGO League Discover (De 4 a 6 años): Talleres de introducción en el aula y en el hogar orientados a despertar la curiosidad natural de los niños mediante la manipulación práctica de piezas LEGO DUPLO y actividades de juego guiadas.
- ✓ FIRST LEGO League Explore (De 6 a 9 años): Equipos escolares que investigan un problema real del entorno, aprenden los fundamentos del diseño y la ingeniería, y crean maquetas motorizadas programando con tecnología LEGO de iniciación (como SPIKE Essential).
- ✓ FIRST LEGO League Challenge (De 10 a 16 años): Diseño, construcción y programación de un robot autónomo utilizando tecnologías avanzadas (SPIKE Prime) para resolver misiones complejas en un tapete de juego en partidas a contrarreloj de 2 minutos y medio. Además, elaboran un Proyecto de Innovación científico para solucionar una problemática real de la temporada.

4.3. FINEDUCA360: JÓVENES PARA JÓVENES – (2026)

Nivel educativo al que se dirige: Secundaria, Formación Profesional y Universidad

Procedencia: Asturias

Link: <https://www.unioviedo.es/fincorp/index.php/2024/02/23/fineduca360-jovenes-para-jovenes/>

Socia colaboradora: Silvia Gómez Ansón



OBJETIVO DEL PROGRAMA: que el alumnado de ESO y Bachillerato conozca conceptos básicos sobre finanzas personales, ahorro y planificación económica de un modo cercano, dinámico y adaptado a su realidad.

NECESIDADES ESPECIFICAS: Ser estudiante de tercer, cuarto o quinto curso de los grados en Administración y Dirección de Empresas, Contabilidad y Finanzas, Economía y PCEO Derecho y Administración de Empresas.

Requerimiento de formar a los estudiantes universitarios mediante talleres especializados impartidos por profesionales de instituciones

reguladoras como la CNMV o el Banco de España.

Respaldo institucional y financiero para la transferencia de conocimiento, pasando de ser un proyecto de innovación docente del INIE (en 2023) a un modelo consolidado con el apoyo de Caja Rural de Asturias.

DISEÑO Y ACCIONES CONCRETAS:

- ✓ Charlas de una 1 hora de duración impartidas por estudiantes de la Facultad de Economía y Empresa de la Universidad de Oviedo. Las charlas tienen lugar entre los meses de enero y junio de 2026 y están destinadas a estudiantes de ESO, Bachillerato y Formación Profesional.
- ✓ Sistema de medición de calidad con resultados excelentes: el 100% de los universitarios recomienda la experiencia (valoración de 9,7/10) y los estudiantes receptores puntúan la actividad con un 8,4/10, destacando especialmente la conexión con los ponentes (8,9/10).

4.4. EXTERNAL EXAMINER – (2026)

Nivel educativo al que se dirige: Universidad

Procedencia: Reino Unido

Link: <https://www.ucl.ac.uk/study/current-students/academic-manual/chapters/chapter-9-quality-review-framework/section-4-external-examining>

Socio colaborador: Adrián Gordaliza



OBJETIVO DEL PROGRAMA: Su función principal es asegurar que los estándares académicos de las universidades sean comparables y justos. Su objetivo es garantizar que el proceso de evaluación de una titulación sea riguroso, consistente y que los estándares cumplan con el Marco de Cualificaciones de Educación Superior del Reino Unido (FHEQ).

NECESIDADES ESPECÍFICAS: Sus funciones están reguladas por la Agencia de Garantía de Calidad (QAA) y las políticas internas de cada universidad. Los examinadores deben ser académicos o profesionales externos (de otra institución o de la industria) sin conflictos de intereses ni relaciones estrechas recientes con la

facultad evaluada. Requerimiento de que los candidatos posean una cualificación académica apropiada, experiencia profesional reciente en la materia a examinar y bagaje previo en procesos de evaluación universitaria.

DISEÑO Y ACCIONES CONCRETAS:

- ✓ Revisión exhaustiva de muestras de trabajos y exámenes de los estudiantes para verificar que las calificaciones asignadas sean justas, consistentes y reflejen fielmente los resultados de aprendizaje esperados.
- ✓ Análisis comparativo continuo para asegurar que el nivel académico y de exigencia de la universidad esté firmemente alineado con el del resto de instituciones de educación superior.
- ✓ Participación activa ((presencial o virtual) en las reuniones finales de evaluación donde se deciden las notas y actas, velando por el estricto cumplimiento de los procedimientos académicos establecidos.
- ✓ Redacción y presentación obligatoria de un informe formal a la universidad al finalizar el curso. En este documento se evalúa la salud del proceso evaluativo, se señalan las fortalezas y se sugieren mejoras vinculantes que deben ser revisadas directamente por la dirección de la institución.

Comentado [MS4]: Pasa de nuevo

Comentado [MS5]: Las Universidades españolas tienen su propia Agencia de Garantía (ANECA), con evaluadores e informes anuales. A ver cómo presenta los detalles, pero a priori no parece algo muy novedoso

Comentado [C6R5]: Como aún está pendiente que Adrián nos grabe el vídeo, se lo comento

4.5. INDEPENDENT LEARNING – (2026)

Nivel educativo al que se dirige: Universidad

Procedencia: Reino Unido

Link: <https://student.kent.ac.uk/studies/independent-learning>

Socio colaborador: Adrián Gordaliza



OBJETIVO DEL PROGRAMA: Dotar al alumnado de una estructura metodológica que fomente el aprendizaje autónomo y la autorregulación. A través de la creación de una colección organizada de sus propios trabajos, se busca que el estudiante demuestre de forma tangible su capacidad de autoaprendizaje, gestionar el tiempo y resolver problemas del mundo real, convirtiéndose en una herramienta clave para admisiones universitarias, obtención de becas y desarrollo profesional.

NECESIDADES ESPECIFICAS: Autogestión para planificar los propios objetivos del estudiante, estructurar sus tiempos de investigación y mantener la motivación sin supervisión constante. Pensamiento crítico y metacognición: Requerimiento de espacios formales donde el alumnado evalúe su propio proceso de aprendizaje, identifique sus fortalezas y áreas de mejora, y conecte

la teoría académica con sus intereses personales.

Ir más allá de las calificaciones tradicionales, construyendo un registro sólido de habilidades transversales (resolución de problemas, resiliencia y proactividad).

DISEÑO Y ACCIONES CONCRETAS:

- ✓ Proyectos e Investigaciones: El alumnado selecciona, organiza y documenta de forma sistemática aquellos trabajos independientes, retos de programación, ensayos o diseños técnicos que reflejen su línea de interés académico.
- ✓ Portfolio de diarios de aprendizaje o análisis donde el estudiante explique el cómo y el porqué de sus decisiones didácticas, los obstáculos encontrados y las soluciones aplicadas.
- ✓ Sesiones de guía metodológica para enseñar a los alumnos a utilizar cronogramas, mapas de objetivos y herramientas de gestión de proyectos esenciales para el éxito del estudio independiente.
- ✓ Defensa y Presentación del Portfolio.

4.6. ANDECHA CULTURAL – (2026)

Nivel educativo al que se dirige: Secundaria, personas adultas

Procedencia: Asturias

Link: <https://andechacultural.rural-tech.es/es>

Asociado Corporativo: Lidia Parra



OBJETIVO DEL PROGRAMA: Revitalización del patrimonio material e inmaterial mediante el uso de la inteligencia territorial, la tecnología y la intergeneracionalidad. Diseñado como una iniciativa experimental y altamente replicable, busca facilitar la escalabilidad a otros territorios y explorar nuevos modelos de intervención social centrados en la protección, puesta en valor, promoción y mejora de la gestión patrimonial de la cultura local.

NECESIDADES ESPECIFICAS: El proyecto responde a los desafíos de las comunidades rurales y a la urgencia de proteger su legado cultural a través de dotar a la comunidad de nuevas herramientas y competencias digitales para el acceso y gestión del conocimiento, Proteger y preservar este legado cultural y la memoria frente a cambios acelerados o daños irreversibles mediante la digitalización y generar nuevas oportunidades de negocio y modelos económicos innovadores en el ámbito digital a través de la recuperación del patrimonio.

DISEÑO Y ACCIONES CONCRETAS:

- ✓ Conocimiento endógeno: Basado en la transmisión, reinterpretación y adaptación de las tradiciones culturales y conocimientos a las nuevas generaciones para que sigan siendo relevantes.
- ✓ Creación y dinamización de una comunidad intergeneracional orientada a construir orgullo de pertenencia y asegurar el relevo cultural.
- ✓ Espacio de trabajo y escucha activa: Entornos concebidos para la participación directa de los vecinos.
- ✓ Plataforma Digital: herramienta tecnológica gestionada directamente por los propios habitantes del pueblo, sirviendo como canal centralizado para la preservación cultural y el despliegue de soluciones colaborativas.

4.7. TEENLAB – (2026)

Nivel educativo al que se dirige: Secundaria y Universidad

Procedencia: Asturias

Link: <https://www.medialab-uniovi.es/proyecto1.php?id=68&lang=es>

Asociado Corporativo: Ramón Rubio



OBJETIVO DEL PROGRAMA: Despertar vocaciones tecnológicas, fortalecer competencias STEAM y acercar a los jóvenes al uso consciente y transformador de la tecnología, permitiéndoles sumergirse en el entorno universitario para adquirir competencias clave. Empoderar a los estudiantes para que pasen de ser receptores de información a agentes activos del conocimiento, capaces de comunicar y compartir lo aprendido directamente con la sociedad.

NECESIDADES ESPECIFICAS: Transferencia de conocimiento y fomento de vocaciones STEAM mediante desafíos de las comunidades educativas a través de dotar a los estudiantes de la oportunidad de experimentar de primera mano la vida universitaria en estancias intensivas de 5 días. Asimismo, atiende a la urgencia de romper la brecha entre la academia y la sociedad mediante la formación de los jóvenes en habilidades de comunicación y

divulgación para que actúen como puente con el entorno urbano.

También responde a la necesidad de dotar a los estudiantes de ESO de competencias técnicas en áreas avanzadas de tecnología y diseño, garantizando un aprendizaje práctico fuera de las aulas tradicionales de secundaria.

DISEÑO Y ACCIONES CONCRETAS:

- ✓ Talleres especializados organizados en tres grandes áreas temáticas:
 - Diseño: exploran procesos de creación digital y modelado 3D, aplicando metodologías centradas en el usuario.
 - Sensórica: trabajan con sensores, microcontroladores y sistemas interactivos, aprendiendo a captar y procesar datos del entorno.
 - Circularidad: se introducen conceptos de sostenibilidad, economía circular y reutilización de materiales mediante proyectos tecnológicos con impacto social y ambiental.

- ✓ Feria abierta al público en la que los estudiantes presentan los conocimientos adquiridos y los prototipos desarrollados, fomentando así la comunicación de ideas, la creatividad y el trabajo en equipo.

4.8. CONTAMINACIÓN – (2026)

Nivel educativo al que se dirige: Primaria, Secundaria

Procedencia: Asturias

Link: <https://www.medialab-uniovi.es/proyecto1.php?id=61&lang=es>

Asociado Corporativo: Ramón Rubio



Comentado [MS7]: Ha quedado un poco escueta, no sé si se podría extender un poco más para equilibrar con las demás.

OBJETIVO DEL PROGRAMA: Iniciativa de sensibilización sobre la contaminación ambiental mediante herramientas tecnológicas y experiencias interactivas. Busca generar conciencia sobre el impacto humano en el entorno a través de la acción y la visualización de datos.

NECESIDADES ESPECÍFICAS: Dotar al alumnado de una formación práctica y real sobre la monitorización del entorno y la contaminación e introducir la tecnología en el aula desde una perspectiva aplicada, respondiendo a la necesidad de capacitar a los estudiantes en el ensamblaje y funcionamiento de hardware científico.

DISEÑO Y ACCIONES CONCRETAS:

- ✓ Talleres sobre los efectos de la polución, el funcionamiento de

los sensores de partículas y como consultar los datos registrados por los sensores de todo el mundo.

- ✓ Se facilita un sensor en el centro, creando así una red que registra la calidad del aire en distintas ciudades asturianas.
- ✓ Los alumnos y alumnas aprenden a montar un sensor para medir partículas de contaminación en el aire (ppm).

4.9. IDEAS CON VALOR – (2025)

Nivel educativo al que se dirige: Formación Profesional

Procedencia: Asturias

Link: <https://www.revillagigedo.es/ultimas-noticias/37-ideas25>

Partner: Juan Carlos Rodríguez Ovejero



OBJETIVO DEL PROGRAMA: Reconocer el esfuerzo realizado por los alumnos a lo largo del curso en la elaboración de los proyectos de carácter académico relacionados con los módulos de Formación Profesional. - Instalaciones Eléctricas y Automáticas, Mantenimiento Electromecánico, Mecanizado, Soldadura y Calderería.

NECESIDADES ESPECIFICAS: El talento como muestra de la excelencia en la formación y vehículo para un digno desarrollo de vida profesional en sectores que cuentan con una importante

demanda. El emprendimiento como una de las fórmulas de ese desarrollo profesional, como lo demuestra el hecho de que muchos de nuestros actuales empresarios han salido de las aulas del Revillagigedo. Y fue ahí donde surgió el germen del emprendimiento. La innovación, está presente en los tres ciclos formativos vinculados a sectores como la electrónica, el montaje, la mecatrónica o el mecanizado que están en permanente proceso de mejora y transformación, muy propio del sector industrial.

DISEÑO Y ACCIONES CONCRETAS: Formación permanente, tanto a las propias empresas y empresarios, como a todos aquellos que aspiran a un empleo en ellas.

- ✓ Podrán concursar todos los alumnos de Formación Profesional – Fundación Revillagigedo, matriculados durante el curso 2022-2023.
- ✓ Cada proyecto contará con un tutor que dirija el mismo.
- ✓ La participación podrá ser individual o en equipo. El número máximo de miembros por equipo será de 4 alumnos. En el caso de proyectos multidisciplinares el número máximo será de 2 alumnos por departamento

4.10. ALICIA EN LA CIUDAD DEL FUTURO – (2025)

Nivel educativo al que se dirige: Secundaria

Procedencia: Asturias

Link: <https://despertandovocaciones.es/alicia-experimentando-en-la-ciudad-del-futuro/>

Socio Colaborador: Emilio Álvarez Arregui



OBJETIVO DEL PROGRAMA: El programa tiene como finalidad fomentar vocaciones STEAM y el espíritu emprendedor en el alumnado, promoviendo al mismo tiempo los valores de la economía social. A través de actividades lúdicas y educativas, se busca desarrollar competencias clave como el pensamiento crítico, la creatividad, la colaboración y la comunicación.

La narrativa del cuento “Alicia en la Ciudad del Futuro” sirve como eje vertebrador del proyecto. Mediante talleres, juegos y dinámicas participativas, el alumnado explora conceptos vinculados a la sostenibilidad, la innovación y la economía social, favoreciendo un

aprendizaje activo y significativo.

NECESIDADES ESPECÍFICAS

El proyecto “Alicia en la Ciudad del Futuro”, impulsado por ASATA en colaboración con el Colegio Público Baudilio Arce de Oviedo, responde a la necesidad de construir una comunidad educativa comprometida con la innovación y el desarrollo sostenible. La iniciativa cuenta con la implicación activa de familias, la Universidad de Oviedo y otras entidades del entorno, lo que refuerza su carácter colaborativo. Ha sido reconocida por su enfoque innovador y su contribución al fomento de vocaciones STEAM y del emprendimiento en el ámbito educativo.

DISEÑO Y ACCIONES CONCRETAS

A través de una narrativa basada en el viaje imaginativo de Alicia a una Ciudad del Futuro, el alumnado explora escenarios sostenibles e innovadores.

Esta propuesta permite a los estudiantes:

- Reflexionar sobre los desafíos actuales y futuros.
- Comprender el potencial transformador de las competencias STEAM.
- Inspirarse para participar activamente en la construcción de una sociedad más justa, tecnológica y sostenible.

El diseño metodológico favorece la conexión entre el aprendizaje y la realidad, promoviendo una educación significativa y orientada al cambio.

4.11. INVESTIGA – (2025)

Nivel educativo al que se dirige: Secundaria

Procedencia: Madrid

Link: <https://www.programainvestiga.org/>

Asociado Corporativo: Sonsoles Castellano Zapatero



OBJETIVO DEL PROGRAMA: Investiga I+d+i, es un programa educativo dirigido a jóvenes de 4º de ESO para fomentar el espíritu investigador y la formación para poder elegir carreras STEM.

NECESIDADES ESPECÍFICAS: Fomenta el interés por la investigación, la tecnología y la innovación, favorecer el trabajo en equipo y la posibilidad de relacionarse con investigadores españoles expertos en distintas áreas, potencia el uso de las nuevas tecnologías aplicadas a los trabajos de investigación escolar, desarrolla en los participantes competencias básicas para su desarrollo posterior y les permite conocer la ciencia de calidad que se lleva a cabo en las diferentes áreas del conocimiento en España.

DISEÑO Y ACCIONES CONCRETAS: Acceso a contenidos didácticos especializados, formación en ciencia de datos e IA a través de la plataforma IBM *SkillsBuild*, enfoque metodológico basado en el aprendizaje experiencial y el método científico, uso de técnicas como *peer learning*, trabajo en equipo y resolución de retos e

integración de herramientas de neuroeducación para maximizar el aprendizaje.

- ✓ Los estudiantes, organizados en equipos, pueden elegir entre cuatro líneas temáticas: Salud, Energía y medioambiente Ciencias del espacio y TIC.
- ✓ Elaboran una memoria científica y una presentación visual del proyecto.
- ✓ Evento final donde los equipos seleccionados presentan sus investigaciones.
- ✓ Evaluación por un jurado experto y entrega de reconocimientos.
- ✓ Participación en foros virtuales y sesiones colaborativas en inglés.

4.12. COMUNIDADES DE APRENDIZAJE – (2025)

Nivel educativo al que se dirige: Primaria, Secundaria, Universidad

Procedencia: Barcelona

Link: <https://comunidadesdeaprendizaje.net>

Socia Colaboradora: María Vieites



OBJETIVO DEL PROGRAMA: proyecto basado en un conjunto de actuaciones educativas de éxito dirigidas a la transformación social y educativa. Este modelo educativo está en consonancia con las teorías científicas a nivel internacional que destacan dos factores claves para el aprendizaje en la actual sociedad: las interacciones y la participación de la comunidad. En Asturias, el Instituto Alfonso II de Oviedo es el referente.

NECESIDADES ESPECIFICAS: El proyecto nace como una respuesta educativa a los cambios sociales y tecnológicos, buscando una educación más inclusiva, equitativa y participativa. Se enfoca en superar el fracaso escolar y las desigualdades mediante prácticas educativas basadas en evidencias científicas y en la participación de toda la comunidad y busca que el aprendizaje se base en el diálogo igualitario, la participación activa y la construcción colectiva del conocimiento. Involucra a familias, voluntariado, asociaciones y otros agentes sociales en el proceso educativo, promoviendo una corresponsabilidad en el aprendizaje de los estudiantes.

DISEÑO Y ACCIONES CONCRETAS: Se requiere una fase inicial de formación y sensibilización para que el profesorado y la comunidad comprendan y se comprometan con el modelo de transformación. Actuaciones educativas de éxito (AEE):

- ✓ Grupos interactivos.
- ✓ Tertulias dialógicas.
- ✓ Biblioteca tutorizada.
- ✓ Formación de familiares.
- ✓ Contratos de aprendizaje.
- ✓ Participación educativa de la comunidad.
- ✓ Modelo dialógico de prevención y resolución de conflictos.

4.13. CLUB DE DEBATE DE ASTURIAS – (2025)

Nivel educativo al que se dirige: Primaria, Secundaria, Universidad

Procedencia: Asturias

Link: <https://www.instagram.com/clubdebateasturias?igsh=Zzd1a2pvN3Y2NjNi>

Socio Colaborador: Jaime Rodríguez Trobajo



OBJETIVO DEL PROGRAMA: El objetivo principal es fomentar el desarrollo de habilidades comunicativas, de pensamiento crítico y de trabajo en equipo a través del debate y la oratoria.

NECESIDADES ESPECÍFICAS: Formación especializada en técnicas de comunicación y argumentación, materiales didácticos, espacios adecuados para ensayos y talleres, así como apoyo de entidades educativas – en este caso, la Universidad de Oviedo - que les permita acceder a oportunidades de crecimiento y representación en competiciones nacionales e internacionales.

DISEÑO Y ACCIONES CONCRETAS:

- ✓ Torneo de Debate “La Regenta”, que reúne a más de 130 estudiantes de distintas universidades, fomentando el intercambio de ideas y la competición sana.

- ✓ Liga de Debate Interuniversitario del G9, que agrupa a universidades públicas del norte y centro de España.
- ✓ Otros torneos fuera de Asturias: II Torneo de Debate Parlamentario VIII Centenario USAL; I Torneo de BP Elías Ahúja; Torneo BP Aquinas Roncali y II Torneo BP CDC.
- ✓ I Torneo Mini Interno de CDA y I Torneo Uniovi-CDA, en los que participan equipos locales y asociaciones cercanas.

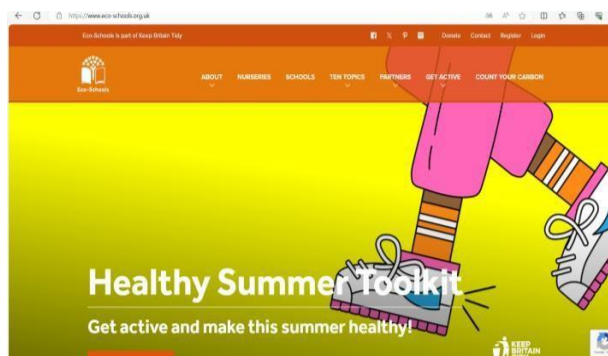
4.14. PROYECTO: ECO-SCHOOLS – (2024)

Nivel educativo al que se dirige: Primaria, Secundaria

Procedencia: Reino Unido

Link: <https://www.eco-schools.org.uk/>

Socia colaboradora: Teresa Redondo López



OBJETIVO DEL PROGRAMA: Es un programa global de educación ambiental que tiene como objetivo promover el desarrollo sostenible y la conciencia ambiental entre los jóvenes.

NECESIDADES ESPECIFICAS: Es una forma de que las escuelas integren la sostenibilidad en el currículo y la ética escolar, y proporciona un marco para que las escuelas trabajen para ser más sostenibles.

DISEÑO Y ACCIONES CONCRETAS: Hay una serie de actividades que las escuelas pueden llevar a cabo como parte del programa Eco-Escuelas, entre ellas:

- ✓ Revisiones ambientales: Las escuelas llevan a cabo una revisión ambiental en su entorno para identificar áreas de mejora en el uso de la energía, la gestión de residuos, la conservación del agua y la biodiversidad.

- ✓ Planificación de acciones: Las escuelas desarrollan un plan de acción para abordar las áreas identificadas en la revisión ambiental. Esto puede incluir el establecimiento de objetivos y metas y plan de acción. Las escuelas establecen el “consejo medioambiental escolar” formado por estudiantes y profesores del centro.
- ✓ Vínculos curriculares: Las escuelas integran la educación ambiental en el plan de estudios, de modo que los estudiantes aprendan sobre temas ambientales en una variedad de materias, incluidas ciencias, geografía y ciudadanía.
- ✓ Eco-código: Las escuelas desarrollan un eco-código, que es un conjunto de principios y valores que guían sus acciones ambientales. El código ecológico lo desarrollan los estudiantes y sirve para involucrar a toda la comunidad escolar en el programa Eco-Escuelas.
- ✓ Monitoreo y evaluación: Las escuelas monitorean y evalúan su progreso hacia sus objetivos ambientales, y comparten sus logros con la comunidad en general.
- ✓ Premio Bandera Verde: Las escuelas que hayan completado con éxito el programa Eco-Escuelas pueden solicitar un premio Bandera Verde, que es un símbolo reconocido internacionalmente de excelencia en educación ambiental y sostenibilidad.

4.15. PROYECTO: EDUCACIÓN PARA LA CIUDADANÍA GLOBAL Y REDES SOCIALES – (2024)

Nivel educativo al que se dirige: Universidad

Procedencia: Aller, Asturias

Link: <https://www.unioviedo.es/grupoetic/taller-sobre-educacion-para-%20la-ciudadania-global-y-redes-sociales-ies-valle-aller/>

Socia simpatizante: Cristina Valdés Argüelles



OBJETIVO DEL PROGRAMA: El alumnado de 4º de la ESO tomará conciencia acerca de las problemáticas que azotan al mundo bajo el prisma de la Ciudadanía Global y de qué formas estas podrían vincularse con su contexto más próximo, a nivel local y personal.

NECESIDADES ESPECIFICAS: Acercamiento del alumnado con el contexto social que le rodea a todos los niveles a través de las redes sociales, una herramienta que facilita el consumo, pero también la creación de contenido e información relevante y valiosa.

DISEÑO Y ACCIONES CONCRETAS: Los bloques temáticos sobre los que se trabajó fueron los siguientes:

- ✓ Democracia y participación, Diversidad humana, Sostenibilidad ambiental, Derechos Humanos y Sociales: Para ello, el alumnado trabajó en pequeños grupos sobre un tema adscrito a uno de los bloques a libre elección.

- ✓ La primera parte del taller consistió en completar un panel con tres columnas que representaban el impacto del problema a nivel individual, su repercusión en términos globales y las formas bajo las que las personas jóvenes podían interceder en esas cuestiones.
- ✓ La segunda parte de la actividad consistió en elaborar una pequeña campaña de entre 30 segundos y un minuto de duración utilizando la plataforma TikTok y empleando como hilo conductor el tema seleccionado previamente.

4.16. PROYECTO: SMART SOLUTION SEMESTER – (2024)

Nivel educativo al que se dirige: Formación Profesional y Universidad

Procedencia: Holanda

Link: <https://www.saxion.edu/business-and-research/collaborate-with-saxion/smart-solutions>

Mentee: Marcos Gallego Díez



OBJETIVO DEL PROGRAMA: Implementar el acceso de empresas (públicas o privadas) a la Universidad.

NECESIDADES ESPECIFICAS: Deben presentar sus inquietudes, dando la oportunidad al alumnado de afrontar retos para llevar a cabo actividades que puedan tener repercusión en la vida real.

DISEÑO Y ACCIONES CONCRETAS: Los estudiantes trabajan en equipos interdisciplinarios centrados en la colaboración, la innovación y la creatividad.

- ✓ Los estudiantes de 3º y/o 4º curso pasan cinco meses trabajando en el Semestre de Soluciones Inteligentes (18 semanas lectivas de 30 horas semanales y dos semanas de evaluación).
- ✓ Los equipos de proyecto están formados por entre seis y ocho estudiantes de diferentes titulaciones. De este modo, cada equipo

cuenta con una mezcla única de experiencia, habilidades y talentos.

- ✓ Los equipos de proyecto son libres de decidir cómo y dónde trabajan. Puede ser en línea, utilizando el espacio de trabajo disponible en Saxion o, cuando se acuerde mutuamente, ocasionalmente en sus instalaciones, por ejemplo, cuando necesiten acceder a instalaciones específicas.

4.17. PROYECTO: REFUGE-ED – (2024)

Nivel educativo al que se dirige: Universidad

Procedencia: Barcelona

Link: <https://www.nature.com/articles/s41599-023-01967-6.pdf>

Socio simpatizante: Ángel Fuentes-Mateos



OBJETIVO DEL PROGRAMA: Identificar, co-crear y evaluar prácticas basadas en la evidencia en educación formal, no formal e informal y MHPSS que han demostrado promover el éxito educativo, el bienestar y el sentido de sentido de pertenencia y conexión social en todos los niños (0-18 años) procedentes de cohortes de inmigrantes recientes, refugiados y solicitantes de asilo, y menores no acompañados.

NECESIDADES ESPECIFICAS: Se abordan a través de la implementación de enfoques como las Estrategias de Aprendizaje Dialógico (SEAs) y enfoques de Apoyo Psicosocial y de Salud Mental (MHPSS), con el objetivo de mejorar el bienestar educativo y psicosocial de los niños y menores refugiados y migrantes involucrados en el programa REFUGE-ED: Éxito académico, Bienestar psicosocial y Sentido de pertenencia social.

DISEÑO Y ACCIONES CONCRETAS: enfoque participativo y colaborativo que involucra a diversos actores clave, incluidos los niños y menores refugiados y migrantes, en la identificación de necesidades y en la co-creación de intervenciones efectivas. Algunas de las acciones concretas que se llevan a cabo en el marco del programa incluyen:

- ✓ Recopilación de datos cualitativos: Se recopilan datos cualitativos sobre las necesidades educativas y psicosociales de los niños y menores refugiados y migrantes en los sitios investigados, centrándose en el éxito académico, el bienestar y el sentido de pertenencia social.
- ✓ Diálogo y co-creación: Se establece un diálogo con los interesados en los sitios piloto para compartir y discutir las necesidades identificadas en la etapa anterior, llegando a acuerdos sobre las estrategias educativas y de apoyo psicosocial que mejor podrían abordar esas necesidades.
- ✓ Implementación de prácticas efectivas: Se presentan y discuten acciones y enfoques específicos a los 46 sitios piloto en seis países europeos, que incluyen centros de recepción e identificación, entornos escolares inclusivos, y cuidado residencial institucionalizado dirigido a menores no acompañados y separados.
- ✓ Evaluación y seguimiento: Se establecen mecanismos de evaluación y seguimiento para medir el impacto de las prácticas implementadas, identificar áreas de mejora y garantizar la efectividad a lo largo del tiempo.
- ✓ Participación de la comunidad: Se fomenta la participación activa de la comunidad en la implementación de las acciones, promoviendo la inclusión y la cohesión social a través de

estrategias educativas y de apoyo psicosocial.

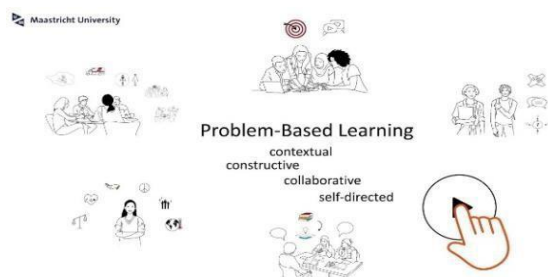
4.18. PROYECTO: PROBLEM-BASED LEARNING – (2024)

Nivel educativo al que se dirige: Primaria, Secundaria y Universidad

Procedencia: Maastricht

Link: <https://www.maastrichtuniversity.nl/education/why-um/problem-based-learning>

Socio simpatizante: Nicolás Herrero



OBJETIVO DEL PROGRAMA: Proporcionar una forma de aprendizaje activa que mejora la retención de conocimientos, aumenta la motivación y desarrolla habilidades esenciales para el mercado laboral del siglo XXI. Todos los exámenes y actividades están enfocados en resolver un problema, no en memorizar contenidos.

NECESIDADES ESPECIFICAS: Se necesitan problemas bien diseñados que sean representativos de situaciones reales y que desafíen a los estudiantes a aplicar sus conocimientos. Además, los tutores deben estar capacitados y bien formados para poder guiar y motivar a los estudiantes durante el proceso de aprendizaje. Acceso a bibliotecas, bases de datos, materiales de referencia y otras fuentes de información necesarias para investigar y resolver problemas; así como ambientes de aprendizaje adecuados, es decir, espacios que faciliten el trabajo en

grupo y la discusión, así como tecnologías que apoyen la colaboración y la investigación.

DISEÑO Y ACCIONES CONCRETAS: El programa se centra en entender profundamente la materia, trabajar en colaboración, pensar críticamente y gestionar el propio aprendizaje. Los estudiantes trabajan en grupos pequeños con tutores para resolver problemas reales, fomentando una comprensión más profunda y habilidades prácticas.

- ✓ Trabajo en grupos pequeños: Estudiantes trabajan en grupos de 10-12 personas.
- ✓ Tutoría: Cada grupo cuenta con un tutor que guía el proceso de aprendizaje.
- ✓ Enfoque en Problemas Reales: Los problemas son tomados del mundo real y requieren análisis profundo.
- ✓ Aprendizaje Activo: Estudiantes investigan y discuten soluciones, promoviendo el pensamiento crítico y colaborativo.
- ✓ Autoevaluación y Retroalimentación: Se fomenta la autoevaluación y la retroalimentación continua para mejorar el aprendizaje.

4.19. PROYECTO: JUNIOR ACHIEVEMENT – (2024)

Nivel educativo al que se dirige: Primaria, Secundaria, Bachillerato, Formación Profesional y Universidad

Procedencia: Madrid / USA

Link: <https://fundacionjaes.org/programas-educativos/>

Asociado Corporativo: Eduardo Sánchez Morondo - Fundación Junior Achievement España



OBJETIVO DEL PROGRAMA: Fomentar empleabilidad y mejorar la *soft skills* de los alumnos serían de gran utilidad en el espectro educativo asturiano.

NECESIDADES ESPECIFICAS: Equipar a los jóvenes con las habilidades prácticas y sociales necesarias para ingresar con éxito al mercado laboral y adaptarse a un entorno laboral dinámico, fortaleciendo la educación financiera, el espíritu emprendedor y la conexión con el mundo empresarial.

DISEÑO Y ACCIONES CONCRETAS: Comprometidas con proporcionar una educación práctica y relevante que prepara a los jóvenes para el éxito en el mundo profesional económico y laboral actual. Estos programas tienen un diseño específico que incluye

metodologías adaptadas a cada grupo de edad y nivel educativo y tendencias del mercado laboral fomentando la formación de docentes en emprendimiento e IA, sostenibilidad y STEM, la participación de voluntarios como mentores, y la evaluación del impacto para medir el progreso de los estudiantes. Los programas educativos son:

- ✓ Programa Éxito Escolar: Se centra en mejorar las competencias básicas y la motivación de los estudiantes a través de actividades educativas complementarias.
- ✓ Programa Emprendimiento: Diseñado para fomentar el espíritu emprendedor entre los jóvenes, proporcionando herramientas y conocimientos para la creación y gestión de proyectos empresariales.
- ✓ Programa de Educación Financiera: Enseña a los estudiantes conceptos básicos de economía y finanzas personales, promoviendo el desarrollo de habilidades financieras clave.
- ✓ Programa de Orientación Laboral: Ofrece experiencias prácticas que acercan a los jóvenes al mundo empresarial y laboral, facilitando la interacción con profesionales del sector.

4.20. PROYECTO: DESPERTAR VOCACIONES

Nivel educativo al que se dirige: Primaria, Secundaria, Formación Profesional y Universidad

Procedencia: Asturias

Link: <https://despertandovocaciones.es/>

Socio colaborador: Emilio Álvarez- Arregui



OBJETIVO DEL PROGRAMA: Fomentar y promover las vocaciones científicas y tecnológicas entre los jóvenes estudiantes. Este programa busca inspirar a los estudiantes hacia carreras y disciplinas relacionadas con la ciencia, la tecnología, la ingeniería y las matemáticas (STEM) a través de diversas actividades y recursos educativos.

NECESIDADES ESPECÍFICAS: Desarrollar y gestionar ecosistemas de aprendizaje creativos, emprendedores y sostenibles entre los ámbitos académicos, políticos, sociales y empresariales. Fomentar la cultura de la colaboración con el sector público y privado dentro de Asturias y alinearse con la Estrategia de Especialización S3 de Asturias para desarrollar competencias STEAM en la ciudadanía con perspectiva de género.

DISEÑO Y ACCIONES CONCRETAS: El proyecto Despertar Vocaciones es una práctica que se viene desarrollando en diferentes centros de Asturias y de otras comunidades autónomas y que tiene proyección internacional. Se pretende desarrollar en 5º y 6º de Primaria vocaciones para FP y Universidad. Tiene una trayectoria de cinco años y ha conseguido diferentes subvenciones en concursos competitivos.

- ✓ Gestión del cambio: Sensibilización, mejora, emprendimiento e innovación.
- ✓ Profesiones y profesionales: Pasado, Presente y Futuro.
- ✓ Mercado Laboral: Circular, Verde, Azul, Ciudadanos y Social.
- ✓ Itinerarios Vitales: Educación, Formación, Orientación para el desarrollo integral.
- ✓ Modelos: Organizaciones que aprenden (CIOS), alfabetización ciudadana (OTA), Edusistema Dual Universal de Aprendizaje Creativo Emprendedor y Sostenible (EDUACES).

4.21. PROYECTO: GENYUS SCHOOL – (2024)

Nivel educativo al que se dirige: Primaria y Secundaria

Procedencia: Asturias

Link: <https://genyusschool.com/>

Socia colaboradora: Susana de la Fuente



OBJETIVO DEL PROGRAMA: Formación en emprendimiento, habilidades sociales y desarrollo personal.

NECESIDADES ESPECIFICAS: Colaboran, ayudan y benefician a aquellos centros educativos que deciden innovar y enriquecer su propuesta pedagógica con un enfoque diferenciador: Emprendimiento, desarrollo personal, tecnología, metodologías activas y aprender haciendo.

DISEÑO Y ACCIONES CONCRETAS: Metodología del Triángulo Mágico:

- ✓ Emprendimiento: Descubrir herramientas que nos ayuden a desarrollar proyectos de aprendizaje y servicios a partir de las soluciones propuestas por los niños/as basadas en sus propias aficiones y motivaciones.
- ✓ Fomentar desarrollo personal: Desarrollo de *soft skills*, como son

la empatía, la comunicación, el trabajo en equipo o el liderazgo, a través de dinámicas, juegos y actividades.

- ✓ Aprender haciendo: Desde la experiencia personal contextualizada en situaciones de aprendizaje, asegurando relacionar e interiorizar conceptos, conocimientos y habilidades adquiridas en el entorno escolar.

4.22. PROYECTO: GLOBAL QUEST – (2024)

Nivel educativo al que se dirige: Secundaria

Procedencia: Asturias

Link:

<https://view.genially.com/6262649991059e00187d0d5a>

Socia Simpatizante: Cristina Valdés Argüelles



OBJETIVO DEL PROGRAMA: Comprender cómo se construye ciudadanía global con personas adolescentes entre 14 y 16 años en diversos espacios y en diferentes prácticas (presenciales/virtuales, locales/nacionales/internacionales, formales y no formales, etc.), así como diseñar nuevas prácticas de forma colaborativa.

NECESIDADES ESPECÍFICAS: Se necesita un equipo de investigación capacitado y comprometido para llevar a cabo las entrevistas, análisis de datos, y otras tareas relacionadas con el proyecto. Establecer contactos y acceder a informantes clave en el territorio asturiano, como personas vinculadas a la administración educativa, responsables de centros educativos, asociaciones, y ONGD.

DISEÑO Y ACCIONES CONCRETAS:

- ✓ Metodología etnográfica, narrativa y participativa: Busca conocer en profundidad nuestro objeto de investigación para poder plantear y experimentar mejoras. Transversalmente el proyecto tiene un enfoque centrado en el género y la sostenibilidad.
- ✓ Prácticas transformadoras con metodologías inclusivas y participativas: En relación con ellas se ocupa del análisis de los espacios virtuales y de las metodologías de aprendizaje en servicio.
- ✓ Este proyecto pretende crear sinergias con aquellas personas y colectivos que están desarrollando experiencias de Educación para la Ciudadanía Global en Asturias y ponerlas en relación con las que operen en Cantabria.

4.23. PROYECTO: TERRA SCHOOL – (2024)

Nivel educativo al que se dirige: Primaria y Secundaria

Procedencia: Asturias

Link: <https://terraec.es/>

Socia colaboradora: Susana de la Fuente



OBJETIVO DEL PROGRAMA: Metodología que posibilita que niños, niñas y adolescentes sean los verdaderos protagonistas de su proceso educativo. Su compromiso es que al terminar su etapa escolar estén preparados para afrontar los retos de la vida, al tiempo que cumplen con el currículo establecido por el marco legal vigente.

NECESIDADES ESPECÍFICAS: Organización de grupos de aprendizaje en edades heterogéneas, favoreciendo la cohesión social, el respeto por la diversidad y la participación. Educación consciente con: Metodología integral y personalizada, Espacios flexibles y estimulantes, Niños y niñas como protagonistas, Facilitación vivencial de aprendizajes, Quereres y seguimiento 360°, Se estimula la libertad de pensamiento y Formación integral para la vida.

DISEÑO Y ACCIONES CONCRETAS:

- ✓ Educación infantil: Los seis primeros años de vida son cruciales para el desarrollo de una persona, ya que se establecen sus cimientos a nivel físico, socioemocional, cognitivo y espiritual. En Terra contamos con un entorno estimulante que motiva la exploración y

la espontaneidad de cada niño y de cada niña, posibilitando que sean fieles a sus intereses, ritmos y, en definitiva, a su naturaleza única y singular. Y todo ello mediante un acompañamiento muy respetuoso y amoroso.

- ✓ Educación primaria: A partir de los 6 años empieza a desarrollarse la capacidad de raciocinio. Los niños y las niñas se hacen grandes preguntas y necesitan encontrar respuestas. Con propuestas pedagógicas variadas, vamos a satisfacer su necesidad de conocer el mundo con una mirada global, haciéndoles conscientes de que ellos y ellas forman parte de este. Nuestro proyecto educativo tendrá objetivos pedagógicos homologados. Se desarrolla mediante un aprendizaje activo, colaborativo y transversal que mediante metodologías promueve el desarrollo integral de las 11 dimensiones de la educación consciente.
- ✓ Secundaria y Bachillerato: De los 12 a los 17 años sucede una transformación muy significativa con respecto a los cambios físicos y psicológicos. Se desarrolla la capacidad de perseguir intereses propios como miembro de la sociedad. Esta transición que deja la infancia atrás y da paso a los inicios de la vida adulta va a acompañarse en Terra como se merece, dando el acompañamiento necesario para desarrollar niveles de autonomía y responsabilidad que ayuden a encontrar el verdadero propósito de vida a través de infinidad de experiencias en diferentes contextos. Esta etapa requiere de una apertura al mundo real, fomentando proyectos en grupo que solucionen retos actuales y futuros en correspondencia con diversas áreas del conocimiento. La utilización de nuevas tecnologías se hace inminente y amplía las posibilidades de aprendizaje. Además de los espacios que ofrece

la escuela como un *make space* y un taller de aprendizaje con todo tipo de maquinaria para crear y desarrollar prototipos, laboratorios, espacios de arte, robótica y programación, estudio de sonido, huerto y cocina, abrimos las puertas de la escuela a expertos y salimos a buscar lo que necesitemos para saciar nuestras ganas de aprender. Los intercambios y las estancias en el extranjero y los proyectos de impacto social serán importantes en el desarrollo del proyecto educativo de esta etapa que permitirá a los jóvenes una acreditación oficial. El objetivo principal es preparar a los/las jóvenes para una vida autónoma en la sociedad.

4.24. PROYECTO: COMUNICACIÓN Y ESCUELA – (2024)

Nivel educativo al que se dirige: Primaria, Secundaria

Procedencia: Asturias

Link: <https://www.comunicacionyescuela.es/2024/xvi-foro-comunicacion-y-escuela/>
<https://www.comunicacionyescuela.es/2024/xvi-foro-comunicacion-y-escuela/>

Socio Colaborador: Emilio Álvarez Arregui



OBJETIVO DEL PROGRAMA: El Departamento de Lengua Española del IES “Elisa y Luis Villamil” presenta el XVI Foro Comunicación y Escuela que, al igual que las ediciones anteriores, sigue teniendo como principal objetivo complementar la formación que los alumnos reciben en las aulas.

NECESIDADES ESPECÍFICAS: Recursos financieros; colaboradores y voluntarios que ayuden en la logística del evento, así como en la promoción y difusión de sus actividades; Especialistas en Comunicación que participen en mesas redondas y conferencias; Espacios para las actividades y equipos audiovisuales que permitan la

transmisión y grabación las intervenciones.

DISEÑO Y ACCIONES CONCRETAS:

- ✓ Mesas Redondas y Paneles de Discusión: Organizar sesiones con expertos en comunicación y educación, donde se aborden temas actuales como el uso de las redes sociales en la educación y la inclusión de nuevas tecnologías en el aula.
- ✓ Talleres prácticos: Adquisición habilidades prácticas en comunicación digital, herramientas de edición de video, o metodologías de enseñanza innovadoras.
- ✓ Networking: Intercambio de ideas y contactos profesionales, fomentando así la colaboración entre educadores y comunicadores.
- ✓ Dinámicas de grupo: Aprendizaje colaborativo y el intercambio de ideas entre los asistentes.

4.25. PROYECTO: OPERA AND EARLY CHILDHOOD EDUCATION – (2024)

Nivel educativo: Infantil, Primaria, Universidad y Óperas

Procedencia: España, Bulgaria e Italia

Link: <https://oece.uniovi.es/>

Socio Colaborador: Emilio Álvarez Arregui



OBJETIVO DEL PROGRAMA: Promover la ópera como una herramienta de inclusión social para niños desfavorecidos, especialmente en áreas rurales.

NECESIDADES ESPECÍFICAS: Puesto que es un proyecto que busca promover el acceso a la cultura, especialmente la música de calidad en comunidades rurales implica diseñar experiencias educativas que integren la ópera en el currículo escolar, así como crear materiales didácticos diseñados para ser accesibles y fomentar la participación de las familias en el proceso educativo.

DISEÑO Y ACCIONES CONCRETAS:

- ✓ "Dolce Cenerentola", adaptación infantil de "La Cenerentola" de Rossini. Este espectáculo utiliza títeres y está diseñado para ser accesible y atractivo para niños de 0 a 6 años.
- ✓ Materiales y actividades que se pueden implementar en las aulas

durante un período de 10 semanas. Estos materiales están diseñados para que los educadores sin formación musical puedan utilizarlos, incluyendo actividades que estimulan habilidades vocales, rítmicas y de lenguaje corporal.

- ✓ Capacitar a los docentes, proporcionándoles recursos y formación en pedagogía musical, así como estrategias para involucrar a las familias en el proceso educativo.

5. ANÁLISIS DE CONTENIDO

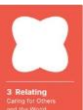
En este apartado se comparan las diferentes prácticas en términos de efectividad, innovación y sostenibilidad.

2026

Comentado [MS8]: Tenemos un problema con los IDGs, ya que han sido actualizados y ahora hay 25 en lugar de 23. Quizás se pueda dejar este año así, pero para 2027 debería utilizarse la nueva escala

INDICADORES DE CALIDAD	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8
¿Atiende a necesidades específicas, con evidencias y cumple un objetivo general?	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓
¿Tiene un diseño innovador con sistematización de procesos y resultados?	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
¿Tiene aplicación en la vida diaria?	✗	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓
¿Promueve el pensamiento divergente?	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓
¿Promueven un contacto más intenso entre estudiantes y profesores?	✗	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓
¿Incluye conocimiento y aprendizaje en términos de sostenibilidad?	✓	✓	✓	✗	✗	✓	✓	✓
¿Favorece uso de las	✗	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓

TIC?								
------	--	--	--	--	--	--	--	--

IDG	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8
 1 Being Understanding is key	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
 2 Thinking Critical skills	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
 3 Relating Caring for others and the world	✓	✓	✓	✗	✗	✓	✓	✓
 4 Collaborating Work with others	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
 5 Acting Driving Change	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

2025

INDICADORES DE CALIDAD	P9	P10	P11	P12	P13
¿Atiende a necesidades específicas, con evidencias y cumple un objetivo general?	✓	✓	✓	✓	✗
¿Tiene un diseño innovador con sistematización de procesos y resultados?	✓	✓	✓	✓	✗
¿Tiene aplicación en la vida diaria?	✓	✓	✗	✓	✓
¿Promueve el pensamiento divergente?	✓	✓	✓	✓	✓
¿Promueven un contacto más intenso entre estudiantes y profesores?	✓	✓	✓	✓	✓
¿Incluye conocimiento y aprendizaje en términos de sostenibilidad?	✓	✓	✓	✓	✗
¿Favorece uso de las TIC?	✓	✓	✓	✓	✗

IDG	P9	P10	P11	P12	P13
 1 Being Understanding to Self	✓	✓	✓	✓	✓
 2 Thinking Organized Self	✓	✓	✓	✓	✓
 3 Relating Being to Others and the World	✓	✓	✓	✓	✓
 4 Collaborating Group Self	✓	✓	✓	✓	✓
 5 Acting Driving Change	✓	✓	✓	✓	✓

2024

INDICADORES DE CALIDAD	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25
¿Atiende a necesidades específicas, con evidencias y cumple un objetivo general?	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
¿Tiene un diseño innovador con sistematización de	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

procesos y resultados?												
¿Tiene aplicación en la vida diaria?	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
¿Promueve el pensamiento divergente?	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
¿Promueven un contacto más intenso entre estudiantes y profesores?	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
¿Incluye conocimiento y aprendizaje en términos de sostenibilidad?	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
¿Favorece uso de las TIC?	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

IDG	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25
 1. Seeing Seeing the world as it is	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓
 2. Thinking Organizing what we see	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗
 3. Relating Seeing the others and the world	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
 4. Collaborating Doing things	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
 5. Acting Driving change	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓

6. RESULTADOS

Hallazgos clave.

Los veinticinco programas educativos analizados comparten atributos de suma relevancia para Asturias en términos de calidad educativa, diseños innovadores, aplicación práctica en la vida diaria, promoción del pensamiento divergente y el uso de las TIC. Hay que destacar que cada programa se enfoca en diferentes objetivos y niveles educativos, adaptándose, así a las necesidades de sus respectivos contextos y estudiantes.

Todos ellos, reflejan un enfoque moderno y holístico en la educación, orientado a preparar a los estudiantes para sus futuros desafíos en una sociedad educativa en constante desarrollo e innovación.

Los *Inner Development Goals* (IDG) aportan una dimensión transformadora al enfoque educativo de nuestra región. Tal y como se ha desarrollado en el apartado teórico de este informe, este marco internacional identifica cinco dimensiones clave del desarrollo humano —ser, pensar, relacionarse, colaborar y actuar— que resultan esenciales para avanzar hacia los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). Su integración en los programas educativos analizados refuerza la importancia de cultivar habilidades internas como la autoconciencia, el pensamiento crítico, la empatía, la resiliencia y el compromiso con el bien común, entre otros.

Estos IDG se encuentran presentes en todas las buenas prácticas educativas analizadas. Esto se traduce en que los ejemplos seleccionados permiten el desarrollo de competencias personales y sociales del alumnado, entre las que se encuentran la colaboración, y toma crítica de decisiones, entre otras. Asimismo, fomentan

entornos de aprendizaje donde el alumnado no solo adquiere conocimientos académicos, sino que también cultiva habilidades internas que le preparan para actuar con responsabilidad, creatividad y resiliencia en contextos complejos y cambiantes.

Incorporando este marco de los IDG, ha permitido enriquecer el análisis con un enfoque más holístico, con el que se destaca la importancia de cultivar *soft skills* como la empatía, la creatividad, la colaboración y la resiliencia. Estas competencias que, como se ha destacado anteriormente, han estado presentes en todas las Buenas Prácticas analizadas, son sumamente esenciales para formar a jóvenes comprometidos que lideren el cambio y desarrollo de Asturias.

Las Buenas Prácticas Educativas analizadas consolidan y reafirman el compromiso de la comunidad educativa implementando una enseñanza más innovadora, inclusiva y transformadora que debemos seguir aplicando en nuestra región. Asimismo, estas iniciativas no solo responden a los retos actuales del sistema educativo, sino que también anticipan las competencias necesarias para el futuro que deben anticiparse – y, como se ha podido analizar, se anticipan – a las competencias necesarias para el futuro como la integración de dimensiones clave como la sostenibilidad, la digitalización, la participación activa y, al mismo tiempo, el desarrollo de los propios estudiantes y jóvenes talentos.

Transferimos estas Buenas Prácticas al contexto asturiano como oportunidad estratégica para fortalecer el ecosistema educativo de nuestra región, alineándolo no solo con las demandas de la sociedad joven en constante evolución sino, también, con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

7. RECOMENDACIONES PARA SU TRANSFERENCIA

Los programas educativos analizados tienden a la innovación, la sostenibilidad, el uso de las TIC y la integración de prácticas educativas en la vida real de los estudiantes, así como para mejorar su entorno. Además, enfatizan el desarrollo de *soft skills* y promueven la educación integral que fomenta, a su vez, el crecimiento tanto social como personal de los estudiantes.

La implementación de estos programas educativos en Asturias puede transformar el sistema educativo haciéndolo más innovador, inclusivo y alineándolo con las necesidades de los estudiantes del siglo XXI. Se debe, entonces, adaptar dichas buenas prácticas al contexto local con la colaboración estrecha de entidades público-privadas que logren impactar positivamente en nuestra región, tal y como dictamina el plan estratégico desde el que opera Compromiso Asturias.

La importancia de aplicar estos programas educativos en Asturias se centra en las siguientes líneas:

1. **Promoción de la sostenibilidad y conciencia ambiental:** Asturias es una región con un entorno natural rico y diverso, pues la implementación de programas como *contaminAción* y *Eco-Schools* fomenta la sostenibilidad y conciencia ambiental entre los estudiantes, ayudándolos a valorar y proteger el Paraíso Natural. El proyecto *Alicia en la Ciudad del Futuro*, también refuerza esta línea, introduciendo al alumnado en valores como la economía social y la sostenibilidad mediante el entorno y desarrollo de soluciones innovadoras para una sociedad más justa.
2. **Desarrollo de competencias digitales:** En la era digital actual, es crucial que los estudiantes adquieran habilidades tecnológicas que

les ayuden a prepararse digitalmente y puedan mejorar su eficiencia y eficacia de aprendizaje. Programas como *First LEGO League*, *Smart Solution Semester* o *Ciudadanía Global y Redes Sociales*, integran la tecnología y resolución de problemas a través de proyectos prácticos y el uso ético y seguro de las tecnologías y redes sociales. El caso de *Investiga* se suma a esta línea, pues incorpora formación en ciencia de datos, inteligencia artificial y promoviendo plataformas digitales como IBM *SkillsBuild*, así como metodologías como el aprendizaje experimental y el trabajo colaborativo en entornos digitales.

3. **Aprendizaje basado en problemas reales:** Programas como *Problem- Based Learning* y *Smart Solution Semester* se centran en el aprendizaje activo y práctico, enfrentando a los estudiantes a los problemas reales que deben resolver, fomentando habilidades de pensamiento crítico y colaborativo. *Ideas con valor* también se alinea al promover proyectos vinculados con sectores industriales reales, donde el alumnado de FP desarrolla soluciones técnicas aplicables a su entorno laboral, fomentando el emprendimiento y la innovación. En esta categoría también destaca el enfoque de *FinEduca360*, un modelo de aprendizaje-servicio donde estudiantes avanzados capacitan a alumnos de secundaria para resolver dilemas financieros reales de su economía diaria.
4. **Soft Skills:** *Junior Achievement* y *Genyus School* son dos ejemplos que ponen su énfasis en el desarrollo de *soft skills*, o habilidades blandas, como son la creatividad, el trabajo en equipo, la comunicación y el emprendimiento. Todas ellas, preparan a los estudiantes tanto para el mundo laboral como para el personal. El *Club de Debate de Asturias* de la Universidad de Oviedo, refuerza esta línea al fomentar habilidades comunicativas, pensamiento crítico y trabajo en equipo mediante la práctica del debate y la

oratoria, con participación en torneos regionales y nacionales. A este bloque se adscribe el enfoque de *Independent learning*, un método de autonomía y la resiliencia personal del estudiante.

5. **Integración:** *Refuge-ED* y *Global Quest* destacan por ser dos programas educativos enfocados en la comunidad. No buscan únicamente educar, sino también integrar a los estudiantes social y culturalmente, abordando problemas globales. En el caso de las *Comunidades de Aprendizaje* impulsan la participación activa en el proceso de enseñanza, fomentando la corresponsabilidad y la inclusión social en familias, voluntariado y asociaciones. *La Casa de la Maestra* es otro de los proyectos enfocados en la búsqueda de recuperar y dinamizar antiguos espacios escolares rurales para integrarlos en el tejido educativo y social comunitario de los concejos más afectados por el reto demográfico en Asturias.
6. **Innovación:** Existe una innovación tanto pedagógica como metodológica en la aplicación de programas educativos como *Despertar Vocaciones* y *Terra School*, desde los que se implementan metodologías innovadoras y creativas que van más allá del aprendizaje tradicional. Se utilizan espacios educativos flexibles y estimulantes que fomentan, sobre todo la curiosidad y exploración de los estudiantes. *Alicia en la Ciudad del Futuro* e *Investiga* son dos proyectos que destacan por tener enfoques metodológicos de carácter innovador como, por ejemplo, el uso de nuevas narrativas educativas, talleres experienciales y la propia integración de tecnologías emergentes. En este punto se suma *TeenLab*, que funciona como un laboratorio de innovación abierta e incubadora tecnológica donde los adolescentes prototipan soluciones de vanguardia digital.

7. **Participación activa y pensamiento divergente:** La participación activa se centra en el propio protagonismo del estudiante. Programas como *Terra School* o *Global Quest* otorgan un papel activo a los estudiantes en su proceso de aprendizaje, promoviendo su participación, la autoevaluación y la responsabilidad personal. Así, todos los programas educativos promueven el pensamiento divergente que, además de ayudarles a participar, les ayuda a pensar más creativamente y a explorar soluciones para posibles problemas cotidianos. *El Club de Debate de Asturias* y *Comunidades de Aprendizaje* se instauran en esta línea al fomentar entornos de diálogo, y reflexión de los estudiantes, donde estos desarrollan competencias como, por ejemplo, la argumentación, la escucha activa y la toma de decisiones colaborativa, entre otras. Bajo este principio se integran *Andecha Cultura*, que utiliza el trabajo cooperativo tradicional para involucrar activamente al alumnado en la conservación etnográfica, y *External Examiner*, Un programa de evaluación por auditoría externa que reta al pensamiento de los estudiantes y los empodera en la defensa pública de sus propios proyectos.

Fuentes documentales

- All European Academies (ALLEA) (2023). *The European Code of Conduct for Research Integrity - Revised Edition 2023*. Berlín. DOI 10.26356/ECOC-Spanish
- Álvarez-Arregui, E. (Coord.) (2023a). *Organisation and Management of Edusystems in Transformation: challenges, visions and proposals for improvement*. University of Oviedo.
- Álvarez-Arregui, E. (Coord.) (2023b). *Organización y Gestión de Instituciones Educativas en Momentos de Cambio: Avances y Desafíos*. University of Oviedo.
- Álvarez-Arregui, E., & Pérez-Navío, E. (Coords.) (2023). *Practices and new formative actions in university education and their harmony in secondary education*. Octaedro
- Buenas prácticas. (s. f.). Buenas Prácticas. <https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/buenaspracticas/>.
- De Expertos En Educación, E. Universidad VIU. (2015). Concepto y utilidad de las buenas prácticas en la enseñanza. <https://www.universidadviu.com/es/actualidad/nuestros-expertos/concepto-y-utilidad-de-las-buenas-practicas-en-la-ensenanza>.
- Eco-schools. (s.f.). Eco-Schools. Recuperado 10 de mayo de 2024, de <https://www.eco-schools.org.uk/>.
- Gibb, N. (2017). Prepararse para el cambio climático: una guía para los centros educativos sobre medidas relacionadas con el cambio climático. UNESCO Publishing.
- Inner Development Goals (s.f.). *The IDG framework*. <https://innerdevelopmentgoals.org/framework/>.
- Sallán, J. G., & Ion, G. (2021). *Prácticas educativas basadas en evidencias: Reflexiones, estrategias y buenas prácticas*. Narcea Ediciones.