

# Proyecto «Conoce tu Comarca»

El Aula del Futuro en el IESO Cinxella:  
Transformando el patrimonio en innovación.



# De aulas tradicionales a laboratorios vivos.

El proyecto de innovación educativa del IESO Cinxella, en desarrollo durante los últimos tres cursos, redefine la experiencia escolar.

Transforma el aula en un espacio dinámico, digital y participativo donde la tecnología sirve como puente hacia nuestra comarca.

# Un núcleo diseñado para el empoderamiento.

La tecnología no es el fin, es el medio. Nuestro enfoque sitúa al estudiante en el centro exacto de la experiencia, dotándolo de herramientas contemporáneas para interactuar con su entorno cultural y natural.



# El motor de innovación del IESO Cinxella.

Pasamos de la recepción pasiva a la creación activa. El entorno proporciona la materia prima; nuestras aulas proporcionan las herramientas; el alumnado genera el valor.



**Entorno Local:**  
Historia, geografía,  
cultura de la  
comarca.

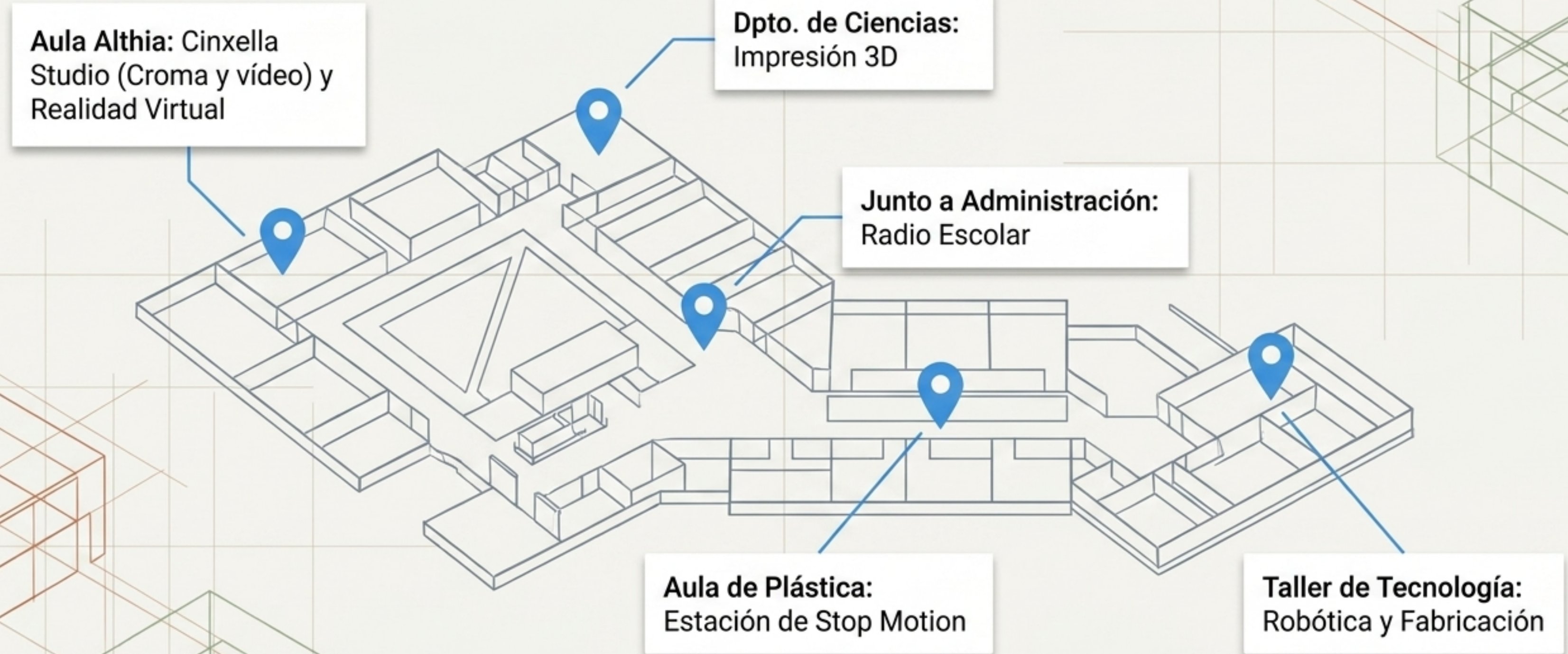


**Aula del Futuro:**  
Tecnología  
aplicada  
+ Metodologías  
activas.



**Alumnado  
Divulgador:**  
Estudiantes como  
creadores de  
contenido y guías  
del patrimonio.

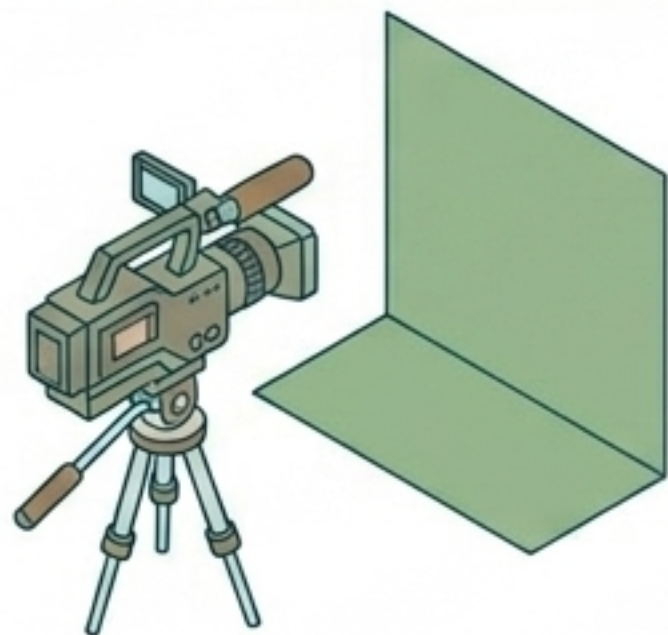
# Mapa del ecosistema tecnológico



# Encuentra la herramienta para tu proyecto.

Herramienta	Aplicación Pedagógica	Ubicación
Croma y Estudio	Producción multimedia y podcast	Aula Althia
Gafas VR	Simulación y exploración del patrimonio	Aula Althia
Impresión 3D	Creación de modelos y prototipos	Dpto. Ciencias
Robótica	Programación y automatización	Taller Tecnología
Stop Motion	Animación y narrativa visual	Aula Plástica
Radio Escolar	Comunicación y expresión oral	Junto a Admin.
Pizarras Interactivas	Presentaciones y trabajo colaborativo	Varias aulas

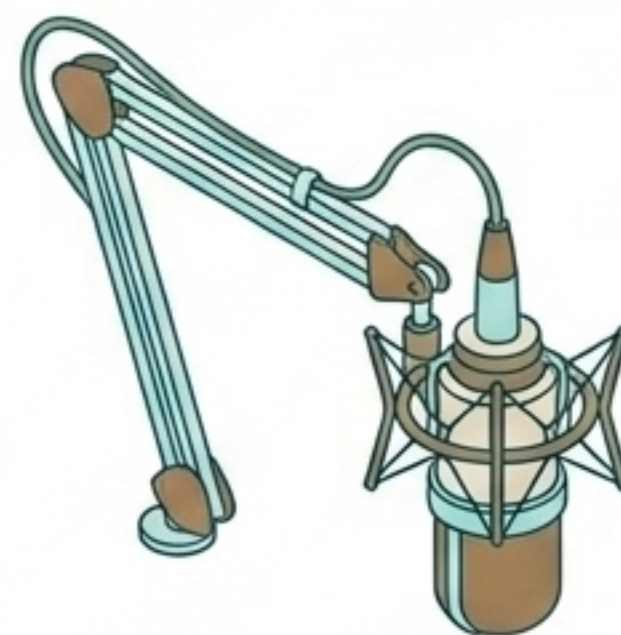
# Centro de producción y narrativa audiovisual.



## **Cinxella Studio (Aula Althia)**

Equipado con cámaras, lámparas y tela verde para croma (guardada en el armario). Ideal para podcasting y producción escolar.

*Nota: Durante los recreos se organizan sesiones prácticas de manejo.*



## **Radio Escolar (Admin)**

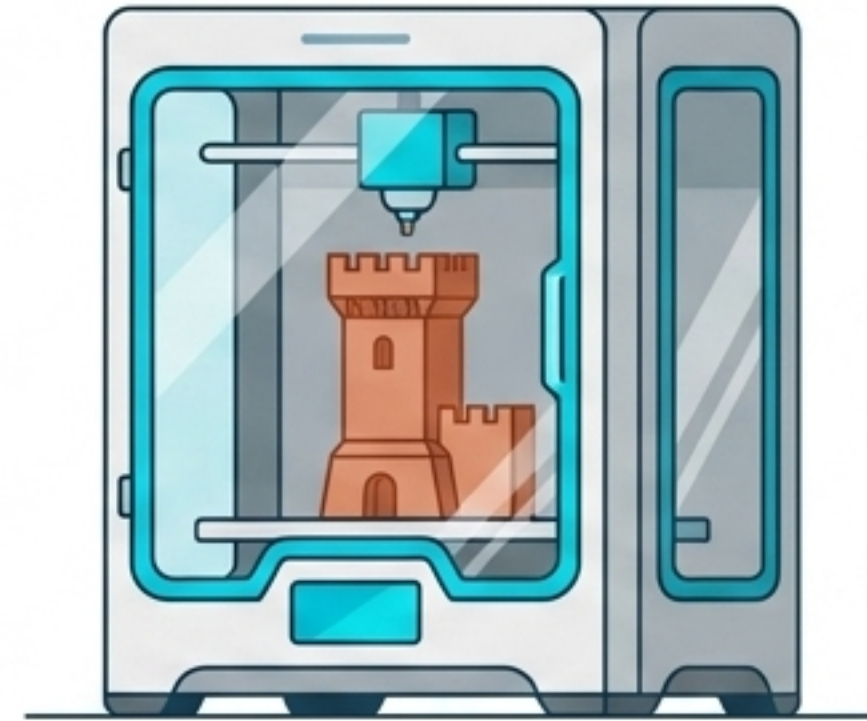
Espacio dedicado a la expresión oral y difusión de investigaciones sobre la comarca.

# Simulación y modelado del patrimonio.



## **Realidad Virtual (Aula Althia)**

Dispositivos Meta Quest disponibles. Manual oficial de Meta incluido. Ya probadas con éxito en las sesiones de la CCP.

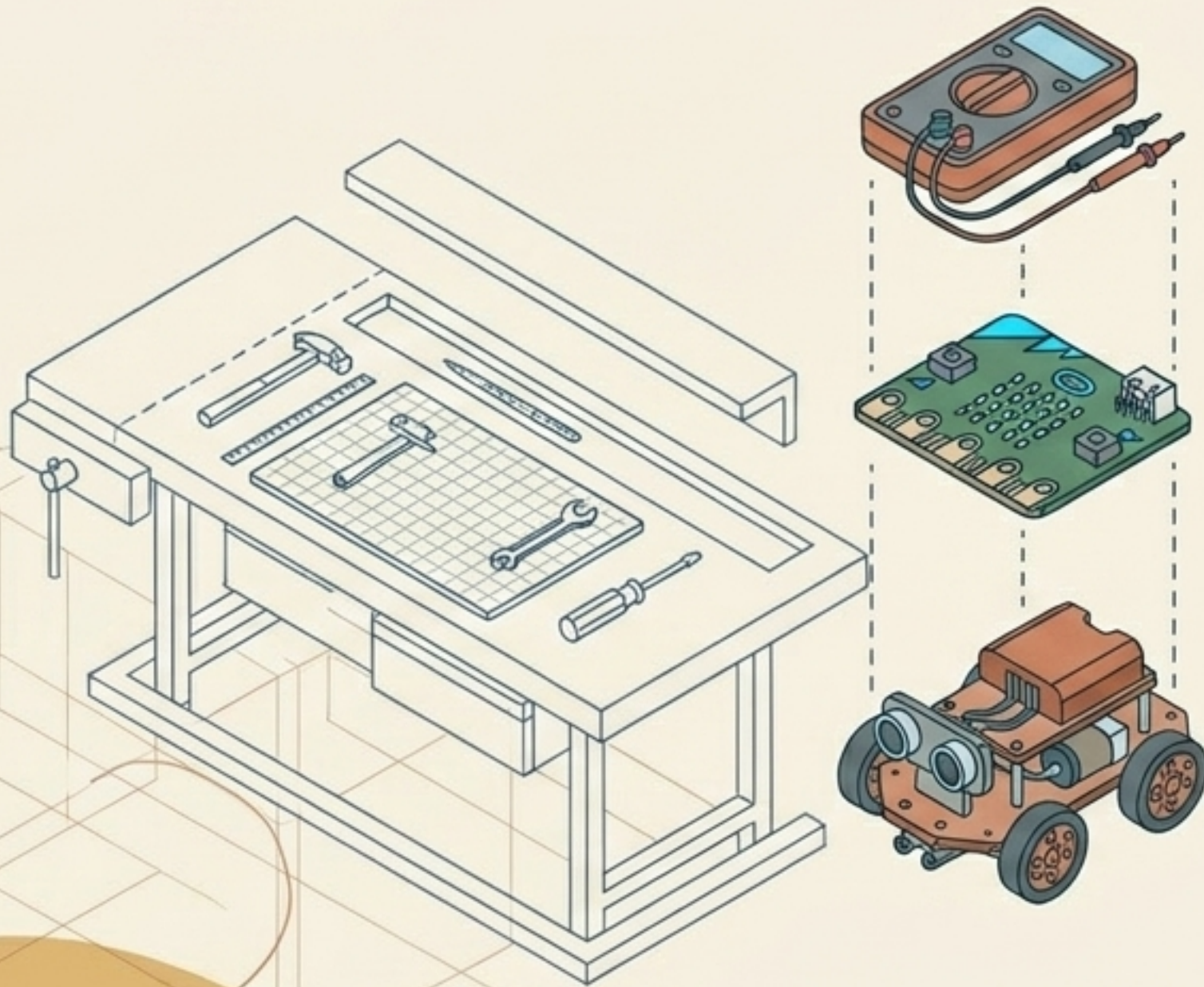


## **Impresión 3D (Dpto. Ciencias)**

Herramienta gestionada por el departamento de Ciencias para materializar modelos topográficos y arquitectónicos de nuestra comarca.

# Laboratorio de robótica y automatización.

El Taller de Tecnología funciona como el núcleo de la lógica computacional y fabricación del centro.



**Kits de Robótica:** Sistemas Electrolab, plataformas Cutebot + Micro:bit.

**Domótica e Ingeniería:** Módulos Elecbreaks y sistemas de construcción Fischer-technik.

**Equipamiento integral:** Herramientas de carpintería, soldadura, fuentes de alimentación y polímetros.

# Una infraestructura que respalda la innovación.



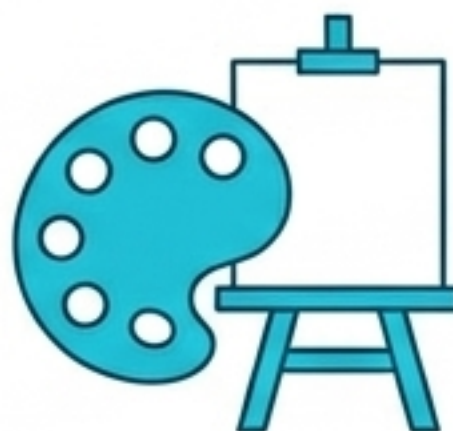
**Informática:** Más de 100 portátiles (Lenovo, Acer, HP, Dell), tablets para el alumnado y escáner.



**Ciencias:** Microscopios y material especializado de física, química, geología y biología.



**Música:** Instrumentos de percusión, cuerda, teclados y equipo de grabación.



**Plástica:** Caballetes, material de cerámica, grabado, dibujo y fotografía.

# Ruta hacia la certificación del proyecto

Para certificar oficialmente tu participación a final de curso, sigue estos tres pasos obligatorios:



1. Implementar: Utiliza activamente los recursos tecnológicos del Aula del Futuro en tus clases.



2. Documentar: Sube tus evidencias a las carpetas compartidas del centro.



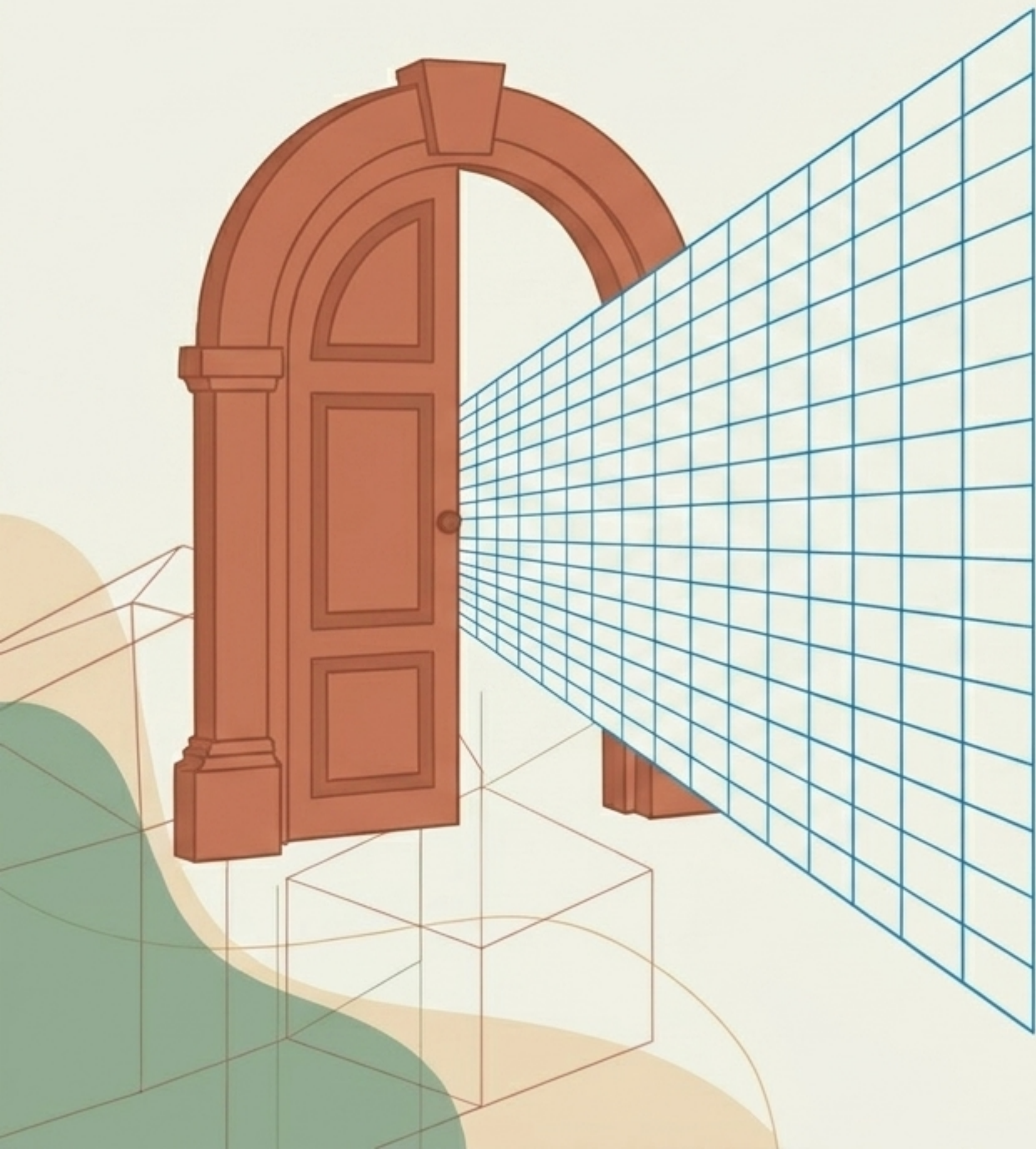
3. Modelar: Apóyate en el modelo de evidencias (proporcionado por una compañera del curso pasado) para garantizar el formato correcto.

# Plan de capacitación: No estás solo.

**Departamentos:**  
Pruebas de recursos tecnológicos orientados a cada especialidad.

**Coordinación (CCP):**  
Sesiones continuas de formación (Ej: Pruebas previas de las gafas VR).

**Práctica Activa:**  
Aprendizaje práctico y manejo de equipos audiovisuales durante los recreos.



# De consumidores a creadores.

El proyecto «Conoce tu Comarca» está abierto a toda la comunidad educativa. Tenemos la infraestructura; ahora necesitamos tu visión.

La coordinación del proyecto está a tu entera disposición para resolver dudas, planificar sesiones y ayudarte a dar el primer paso.

Convierte a tus alumnos en los divulgadores de su propio patrimonio.