

GUÍA DE APOYO

Proyectos y Actividades Educativas de Cabildo Educa



2015
2025 10



Para más información visita
catalogocabildoeduca.es

Este documento ha sido elaborado de forma colaborativa por la Mesa Técnica de Educación del Cabildo de Tenerife, formada por los y las profesionales que realizan proyectos y actividades educativas desde las distintas consejerías insulares para la ciudadanía de la isla de Tenerife”

Fecha: Diciembre 2025.



Dña. Rosa Dávila Mamely, como Presidenta y D. Efraín Medina Hernández, como Consejero Insular de Empleo, Educación y Juventud del Cabildo de Tenerife tienen el honor de presentar la **Guía de Apoyo a Proyectos y Actividades Educativas Cabildo Educa.**

Esta guía es una herramienta técnica que permite diseñar proyectos y actividades educativas alineadas con una educación de calidad. Surge del esfuerzo técnico por construir un modelo educativo único desde las diferentes consejerías insulares a través de la Mesa Técnica de Educación. Es producto de procesos de trabajo técnicos, colaborativos, participativos, especializados y de crecimiento a través de los principios Cabildo Educa, que han ocupado los últimos 10 años de la Corporación.

Esperamos que esta guía permita seguir avanzando en una educación con un claro compromiso institucional y con la comunidad, innovadora, inclusiva, igualitaria, que empodere a las personas, ubicándolas en el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje y que se base en el aprendizaje de competencias, que necesita la isla de Tenerife.

Dña. Rosa Dávila Mamely

D. Efraín Medina Hernández

Introducción

El objetivo de la presente guía es apoyar a la mesa técnica interdepartamental de educación del Cabildo de Tenerife en la elaboración de sus proyectos/actividades educativas. Simplemente pretende ofrecer una hoja de ruta de trabajo, desde la que poder pensar, diseñar, evaluar y mejorar los proyectos y actividades educativas; donde cada profesional puede elegir qué parte puede ser de utilidad en función de las variables bajo las que gestiona habitualmente su trabajo.

Dado que es un documento guía, está en una fase muy inicial, que tras su puesta en marcha y recogiendo de forma sistemática su utilidad y viabilidad, aspira a convertirse en un instrumento útil al servicio de los equipos de trabajo de la Corporación, que cada día se esfuerza por convertir la educación en una herramienta que asegure los Principios Cabildo Educa.

El documento se compone de 5 apartados, cada uno de ellos con una breve descripción y un esquema desde el que poder organizar el proceso de trabajo y como producto, los documentos de planificación, implementación y evaluación del aprendizaje de las personas. Entiéndase en todo momento, que los proyectos y actividades educativas del cabildo, como educación complementaria y extra curricular, suelen relacio-

narse con la mejora en competencias, y, por tanto, con el proceso de aprendizaje relacionadas con éstas.

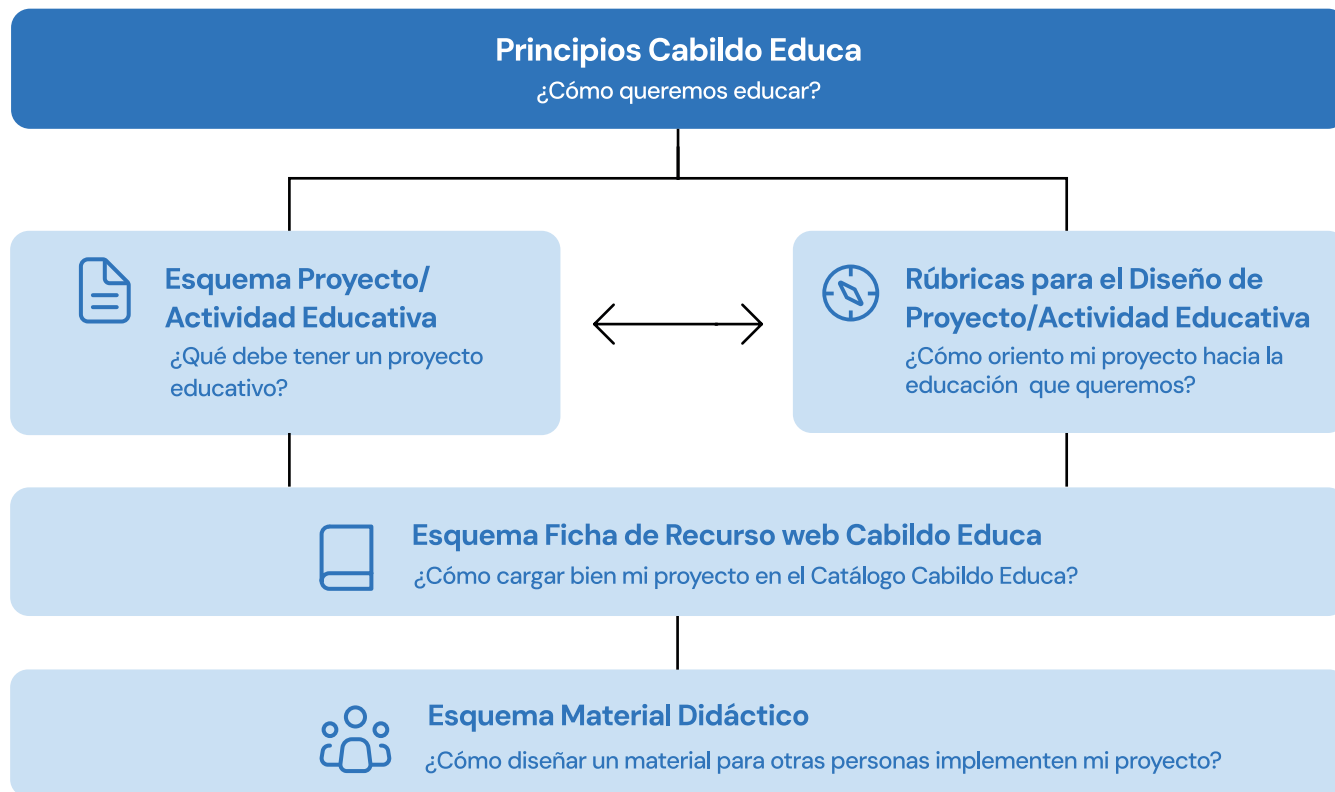
Estos cinco apartados son:

- Principios Cabildo Educa, recogidos en la web Catálogo Cabildo Educa y contruidos de forma participada por las personas que forman la mesa técnica.
- Esquema básico de un Proyecto/Actividad Educativa, partiendo de que el trabajo se centra en el aprendizaje y mejora de las competencias.
- Rúbricas para el Diseño de Proyecto/Actividad Educativa, que puede ser de utilidad antes o después de diseñar el trabajo educativo, como elementos que deberían estar presentes en un proyecto/actividad Cabildo Educa y con unas rúbricas de valoración cualitativa.
- Esquema de Ficha/Recurso de Proyecto/Actividad Educativa para crear y editar en la web Catálogo Cabildo Educa.
- Esquema básico de un Material Didáctico vinculado con el Proyecto/Actividad Educativa que puede ser compartido en la mencionada web, pensado fundamentalmente para trabajar de forma colaborativa con otros agentes educativos (profesorado, responsables de grupo, etc.).

Contenidos

1. Principios Cabildo Educa ¿Cómo queremos educar?	10	3. Rúbricas para el Diseño de Proyecto/Actividad Educativa ¿Cómo oriento mi proyecto hacia la educación que queremos?	24
2. Esquema Proyecto/Actividad Educativa ¿Qué debe tener un proyecto educativo?	13		
2.1. Título	13	4. Esquema Ficha Recurso web Cabildo Educa ¿Cómo cargar bien mi proyecto en el Catálogo Cabildo Educa?	42
2.2. Público destinatario	13	4.1. Información de gestión interna y vista pública	42
2.3. Objetivos en relación a competencias de aprendizaje	14	4.2. Campos obligatorios y campos de visualización opcional	42
2.4. Metodología	17	4.3. ¿Cómo funcionan las vinculaciones curriculares LOMLOE?	44
2.5. Temporalidad	22	4.4. Objetivos de Desarrollo Sostenible	48
2.6. Resultados de proyecto y aprendizajes según competencias	23		

5. Esquema Material Didáctico ¿Cómo diseñar un material para que otras personas implementen mi proyecto?	49
5.1. Ficha Resumen	49
5.2. Vinculación Curricular/Ficha de programación	50
5.3. Metodología	54
5.4. Hoja de Ruta	56
5.5. Acciones a desarrollar	58
5.6. Objetivos Desarrollo Sostenible y Metas Canarias	58
5.7. Actividades Complementarias	59
5.8. Recursos y enlaces	59
5.9. Bibliografía	60
6. Glosario	60
7. Documentos de interés	63



Principios Cabildo Educa

¿CÓMO QUEREMOS EDUCAR?

Los 7 principios Cabildo Educa recogen las señas de identidad de la propuesta que el Cabildo de Tenerife en su oferta educativa para la ciudadanía de nuestra isla, fueron elaborados, revisados y aprobados en la Celebración del Día de la Educación en 2024 e incorporados en la Hoja de Ruta 2025–2028 el pasado mes de enero del 2025 (<https://catalogocabildoeduca.es/10-aniversario/>).

La EDUCACIÓN **COMO COMPROMISO DE LA INSTITUCIÓN** con la isla de Tenerife, para impulsar una ciudadanía más competente y comprometida con los retos de nuestro entorno. Desde la institución se promueven programas, proyectos y acciones que parten de las demandas educativas existentes en Tenerife.

La EDUCACIÓN **COMPROMETIDA CON LA COMUNIDAD** mediante programas, proyectos y acciones educativas que tienen impacto en las personas y en el entorno de la isla.

La EDUCACIÓN **INNOVADORA** con procesos de trabajo colaborativos, que llevan a la acción a los profesionales insulares, que trabajan por y para la educación; mediante el desarrollo de una metodología pedagógica rigurosa, eficaz y centrada en la búsqueda de mejora y soluciones.

La EDUCACIÓN **INCLUSIVA** que tienen en cuenta las características de la ciudadanía de Tenerife y la especificidad de cada una de las personas que están en la isla. Se trata de una educación insular para todas las personas independientemente y a la vez, teniendo en cuenta la edad, el género, la procedencia, la diversidad funcional, etc.

La EDUCACIÓN **DESDE LA HORIZONTALIDAD**, para que sea cual sea nuestro rol en el proceso de aprendizaje, todas las personas estemos en el centro del mismo, construyendo colaborativa y recíprocamente.

La EDUCACIÓN **EMPODERADORA**, dado que las personas pueden tomar decisiones sobre el proceso de trabajo y la finalidad última del mismo, facilitando el desarrollo del pensamiento crítico con elementos que permiten mirar mejor la sociedad en su conjunto.

La EDUCACIÓN **EN COMPETENCIAS**. Nuestros proyectos, a través de distintas áreas de conocimiento y contenidos, permiten el trabajo con metodologías didácticas que abordan con eficacia las siguientes competencias:

- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia plurilingüe.
- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
- Competencia digital.
- Competencia personal, social y de aprender a aprender.
- Competencia ciudadana.
- Competencia emprendedora.

Esquema Proyecto/Actividad educativa

¿QUÉ DEBE TENER UN PROYECTO EDUCATIVO?

2.1. Título del proyecto

Elegir el título de un proyecto/actividad educativa es una parte clave de su identidad. No solo debe sonar bien, sino que también debe transmitir la esencia del proyecto de forma clara, atractiva y significativa.

No tengas tanta prisa... deja este apartado para lo último

2.2. Público destinatario

El público destinatario define a quién va dirigida el proyecto/actividad educativa. Esta información es fundamental para diseñar la propuesta educativa. En el caso de población escolar, definir la etapa o nivel, y si fuera otro tipo de colectivo especificarlo. ¿A quién está dirigida la actividad?

- Educación Infantil
- Primaria
- Secundaria
- Bachillerato
- Ciclos Formativos
- Universidad
- Profesorado
- Otros: CEPA
- Colectivos sociales y asociaciones
- Colectivos específicos: personas mayores, migrantes, personas con diversidad funcional...

2.3. Objetivos en relación a competencias de aprendizaje

2.3.1. Los objetivos educativos responden a la pregunta:

¿Qué queremos que logren las personas participantes al finalizar la actividad?

Un objetivo es una meta o propósito que se espera alcanzar mediante una acción pedagógica. Indica qué se pretende lograr con un proyecto/actividad educativa. En un proyecto educativo, los objetivos orientan el diseño, la metodología y la evaluación del proceso de enseñanzaaprendizaje.

Un buen objetivo debe ser:

- Claro y concreto. ¿Se entiende fácilmente lo que se quiere lograr?
- Medible o evaluable. ¿Se puede saber si el objetivo se ha cumplido o no? ¿Se podría observar o evaluar de alguna manera?
- Alcanzable dentro del tiempo y recursos disponibles. ¿Es realista para el grupo destinatario? ¿Se ajusta al formato y duración de la actividad?
- Relevante para el desarrollo. ¿Tiene una finalidad educativa?
- Redactado en infinitivo ¿Empieza con un verbo en infinitivo que indique claramente una acción?

Verbo en infinitivo + contenido específico + finalidad educativa

Objetivos generales: La meta principal del proyecto/actividad educativa. Marca el propósito global que se quiere alcanzar.

Objetivos específicos (si aplica): Pasos concretos y medibles que ayudan a alcanzar el objetivo general. Permiten planificar acciones, contenidos y evaluar resultados de forma precisa.

2.3.2. Las competencias claves responden a la pregunta:

¿Qué competencias y habilidades se desarrollan a lo largo del proyecto/actividad que son transferibles a otros contextos de la vida y cuál es el aprendizaje?

CONEXIÓN ENTRE AMBOS: Un objetivo bien planteado debe contribuir al aprendizaje y desarrollo de una o varias competencias.

Esta relación garantiza que la actividad no solo transmita contenidos, sino que desarrolla competencias y habilidades integrales en la persona destinataria (pensamiento crítico, comunicación, creatividad, participación, etc.).

Las competencias que pueden ser trabajadas para mejorar el aprendizaje de las personas son numerosas. Éstas competencias suelen ser definidas por el contexto de aprendizaje. Teniendo en cuenta que varios de los proyectos/actividades Cabildo Educa son complementarios o bien se realizan como actividades extraescolares, a continuación, se aportan, las que deben ser trabajadas según la normativa educativa actual de la comunidad canaria.

Código	Competencia	¿Qué es?
CCL	Comunicación lingüística	Capacidad para expresarse, comprender e interpretar mensajes orales y escritos de forma adecuada en distintos contextos.
STEM	Matemática, Ciencia, Tecnología e Ingeniería	Competencia para aplicar conocimientos matemáticos y científicos en la vida real, usando la tecnología y el pensamiento lógico.
CD	Digital	Uso seguro, crítico y responsable de las tecnologías digitales para aprender, comunicarse, crear y resolver problemas.
CPSAA	Personal, social y aprender a aprender	Capacidad para gestionar emociones, trabajar con otros y aprender de forma autónoma y continua.
CC	Ciudadana	Habilidad para participar de forma activa, responsable y constructiva en la vida social, cívica y democrática.

CE	Emprendedora	Capacidad para transformar ideas en acciones con creatividad, iniciativa, planificación y responsabilidad.
CCEC	Conciencia y expresión culturales	Entender, apreciar y respetar la diversidad cultural y expresar ideas y sentimientos a través del arte y la cultura.
CP	Plurilingüe	Usar diferentes lenguas para comunicarse eficazmente, y comprender el valor de la diversidad lingüística y cultural.

2.4. Metodología

La metodología permite definir cómo queremos que se desarrollen las acciones del proyecto/actividad educativa. Se trata del cómo se lleva a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje. Orienta la forma en que se relacionan los objetivos, contenidos, competencias y la participación de las personas destinatarias.

Una buena propuesta metodológica garantiza la coherencia pedagógica, fomenta la implicación significativa del grupo y se adapta a la diversidad de contextos, tanto escolares como comunitarios. En Cabildo Educa, la metodología debe estar orientada al aprendizaje experiencial, crítico y participativo.

En esta guía se enumeran las metodologías que han sido recogidas en la web Catálogo Cabildo Educa, que busca ofrecer un marco compartido, coherente y actualizado para el diseño de propuestas educativas de calidad.

Denominación	¿Qué es?	¿Para qué?
Apreciativo	Enfoque centrado en identificar y potenciar las fortalezas, logros y recursos de las personas o comunidades.	Motivar el aprendizaje y mejorar el clima educativo desde una perspectiva positiva y constructiva.
Aprendizaje Basado en Juegos	Es una metodología educativa que utiliza elementos de juegos para mejorar la participación y el aprendizaje de los estudiantes, integrando características lúdicas como puntos, desafíos y competencias en entornos educativos.	Facilita el aprendizaje mediante la diversión, la interacción social, la participación activa y la motivación que generan las dinámicas y mecánicas del juego.
Aprendizaje Basado en el Pensamiento: rutinas y destrezas de pensamiento	Es una metodología que enseña a los estudiantes a pensar de manera crítica y reflexiva, utilizando rutinas y destrezas de pensamiento para comprender profundamente los contenidos y aplicarlos en diferentes contextos.	Facilita que los alumnos desarrollen un pensamiento crítico aplicable tanto en sus estudios como en la toma de decisiones diarias, mejorando la comprensión y retención de conocimientos.

Aprendizaje Basado en Problemas

Es una metodología de enseñanza-aprendizaje centrada en el alumno, donde se adquieren conocimientos y habilidades mediante la resolución de problemas específicos. Los estudiantes identifican necesidades de aprendizaje, investigan y aplican conocimientos para resolver dichos problemas.

Promueve el desarrollo del pensamiento crítico, la capacidad de resolución de problemas, la empatía, la gestión de emociones y las habilidades de comunicación en los estudiantes.

Aprendizaje Basado en Proyectos

Es una estrategia de innovación educativa que busca responder a problemáticas reales de la comunidad escolar, desarrollando proyectos de aula basados en estándares de oro como pregunta o desafío, indagación, autenticidad, voz del estudiantado, reflexión, crítica y revisión, y divulgación.

Prepara a los estudiantes para el mundo laboral, aumenta la motivación, conecta el aprendizaje escolar con la realidad, ofrece oportunidades de colaboración para construir conocimiento, mejora habilidades sociales y de comunicación, y aumenta la autoestima.

Aprendizaje Basado en Retos

Es una metodología educativa activa en la que el persona destinataria debe encontrar la solución a un desafío, trabajando en equipo para proporcionar una solución concreta a un problema abierto del mundo real.

Potencia el vínculo entre el aprendizaje del persona destinataria y los problemas reales de su entorno, favoreciendo el desarrollo de competencias y habilidades como el pensamiento crítico, la colaboración y la resolución de problemas.

**Aprendizaje
Cooperativo**

Es una metodología pedagógica que promueve la interacción entre estudiantes para alcanzar objetivos educativos comunes, organizando al persona destinataria en grupos reducidos donde trabajan de forma conjunta y coordinada para resolver tareas y profundizar en el aprendizaje.

Fomenta el desarrollo de habilidades sociales, mejora la comunicación, aumenta la motivación y el rendimiento académico, y promueve la responsabilidad individual y grupal en el proceso de aprendizaje.

**Aprendizaje
-Servicio**

Es una propuesta educativa que combina procesos de aprendizaje y de servicio a la comunidad en un único proyecto bien articulado, donde los participantes se forman al involucrarse en necesidades reales del entorno con la finalidad de mejorarlo.

Mejora el bienestar y las relaciones sociales, aumenta la sensibilización, la empatía y el trabajo para la inclusión social, inspira innovación y desarrolla una mayor conciencia de los problemas que nos rodean, fomentando una participación activa y responsable en la sociedad.

Design Thinking

Es una metodología de diseño de resolución de problemas que permite desarrollar soluciones centradas en las personas, abordando problemas complejos mediante un enfoque práctico y creativo.

Facilita la generación de ideas innovadoras y la creación de soluciones efectivas para problemas poco definidos o particularmente desafiantes, priorizando las necesidades del usuario.

Estudio de Casos	El alumnado analiza situaciones profesionales presentadas por el profesorado para llegar a una conceptualización experiencial y buscar soluciones eficaces.	Para fomentar el pensamiento crítico, la toma de decisiones y la aplicación de conocimientos teóricos a situaciones reales o simuladas.
Exposición/Lección Magistral	Presentar de forma organizada la información del profesorado al alumnado o entre alumnos para activar procesos cognitivos y motivacionales importantes.	Para transmitir contenidos teóricos de forma estructurada, facilitar la comprensión de conceptos complejos y motivar el aprendizaje autónomo posterior.
Gamificación	Es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad o recompensar acciones concretas.	Aumenta la motivación, mejora la participación, facilita la retención de conocimientos y desarrolla habilidades como el trabajo en equipo y la resolución de problemas.
Movimiento Maker-Lab	Metodología basada en la creación de prototipos, artefactos o soluciones tecnológicas con un enfoque práctico y experimental.	Desarrollar habilidades de diseño, fabricación digital y pensamiento creativo mediante el aprendizaje práctico.

**STEAM, arte y
diseño en
la enseñanza de
ciencia,
tecnología y
matemáticas**

Enfoque educativo que integra Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas para fomentar un aprendizaje interdisciplinario.

Estimular la creatividad, el pensamiento crítico y la resolución de problemas mediante proyectos integradores.

2.5. Temporalidad

La duración del Proyecto/Actividad Educativa puede ir desde una acción puntual a un proceso secuencial de varias acciones que continúan en el tiempo. Este aspecto permite dimensionar la profundidad del aprendizaje y el tipo de acompañamiento que requiere.

- Acción puntual. Actividad educativa, desarrollada en una única sesión o jornada.
- Proceso. Propuesta que incluye varias actividades educativas en sesiones o fases secuenciadas, que permite el desarrollo progresivo del aprendizaje durante un tiempo previamente determinado.

2.6. Resultados de proyecto (alcance y satisfacción) y de aprendizaje según competencias (saberes y productos finales).

Este apartado permite identificar y visibilizar los logros alcanzados, tanto del proyecto /actividad educativa, como del aprendizaje según las competencias establecidas.

Los resultados del proyecto/actividad educativa pueden ser dos tipos:

1. Resultados del proyecto/actividad educativa (alcance y satisfacción).

Reflejan el impacto cuantitativo y cualitativo de la actividad: cuántas personas fueron atendidas, en cuántas sesiones se implementó, cómo fue acogida por los distintos agentes implicados y el nivel de satisfacción que se generó en las personas destinatarias y responsables.

2. Resultados de aprendizaje (vinculados al desarrollo competencial y a los productos generados por las personas destinatarias).

Se centran en los aprendizajes significativos adquiridos por la persona destinataria y en la vinculación con las competencias trabajadas durante el desarrollo del proyecto/actividad educativa. Para poder obtener estos resultados y establecer mediciones de los mismos, es preciso elaborar un conjunto de instrumentos y rúbricas de evaluación, que tengan en cuenta el tipo de proyecto/actividad educativa, los objetivos, la metodología pedagógica, las características de las personas destinatarias y la temporalidad.

Rubricas para diseño de proyectos/actividades educativas

¿CÓMO ORIENTO MI PROYECTO HACIA LA EDUCACIÓN QUE QUEREMOS?



A continuación, se presentan unas rúbricas para diseñar los proyectos y actividades educativas que parten del trabajo realizado en formaciones y jornadas anuales de encuentro de la Mesa Técnica Interdepartamental de Educación del Cabildo de Tenerife. Estas rúbricas se inspiran, por un lado, en la Guía para evaluar y orientar el diseño de las Actividades Educativas Patrimoniales elaborada por Pere Villadot en 2018, que propone un conjunto de indicadores para valorar la coherencia pedagógica, metodológica y educativa de las propuestas.



Por otro lado, las rúbricas incorporan el enfoque de la Educación Transformadora, trabajado en las Jornadas Cabildo Educa junto al equipo de Cambium, que entiende la educación como un agente clave para la transformación personal, comunitaria y sistémica. Este enfoque no se plantea como un añadido independiente, sino que se encuentra integrado de forma transversal en diversos indicadores de las rúbricas, contribuyendo a reforzar una mirada educativa orientada al desarrollo de habilidades de agentes de cambio y al impacto de las actividades más allá del aprendizaje puntual.




Estas rúbricas se componen de indicadores con una escala de valoración cualitativa (muy conseguido, bastante conseguido, algo conseguido y nada conseguido), relacionados tanto con elementos a tener en cuenta en el desarrollo de actividades educativas como con los componentes propios de un proyecto o actividad educativa y sus materiales didácticos.



El objetivo de estas rúbricas es servir como herramienta de inspiración, orientación y revisión de los proyectos y actividades educativas que se ponen en marcha, con el fin de avanzar progresivamente hacia los principios de Cabildo Educa, que definen la identidad educativa de la Corporación y refuerzan su compromiso con una educación de calidad, contextualizada y con capacidad de transformación.


CABILDO EDUCA



	INDICADOR	MUY CONSEGUIDO	BASTANTE CONSEGUIDO	POCO CONSEGUIDO	NADA CONSEGUIDO	NO PROCEDE	
1	La actividad responde/tiene en cuenta las demandas educativas existentes en Tenerife.	La actividad se basa en un diagnóstico riguroso de las demandas educativas del entorno y responde directamente a ellas.	La actividad tiene en cuenta algunas demandas educativas del entorno, aunque no todas están claramente justificadas.	La actividad hace una referencia general a las demandas educativas sin evidencia o concreción	La actividad no contempla las demandas educativas del entorno.		Justificación
2	La Relación de los objetivos tanto general como específicos, son coherentes entre sí, son claros, concretos, medibles, relevantes y alcanzables.	Todos los objetivos son completamente claros, específicos, medibles, alcanzables y muy relevantes para la actividad. No presentan ambigüedad y están alineados con el propósito educativo.	La mayoría de los objetivos cumplen con los criterios de claridad, medición, alcance y relevancia. Pueden presentar leves imprecisiones, pero no afectan a la comprensión ni la aplicabilidad.	Los objetivos están redactados de forma general, no son medibles o no se relacionan claramente con la actividad. Su formulación dificulta su aplicación.	Los objetivos están ausentes o completamente mal formulados: no son claros, medibles, alcanzables ni relevantes. No aportan valor a la actividad.		Objetivos


INDICADOR	MUY CONSEGUIDO	BASTANTE CONSEGUIDO	POCO CONSEGUIDO	NADA CONSEGUIDO	NO PROCEDE	
3 La actividad tiene carácter innovador	Introduce propuestas metodológicas, recursos o enfoques inéditos en el contexto educativo local.	Incorpora elementos innovadores ya utilizados, pero adaptados creativamente al contexto.	Tiene algunos elementos que podrían considerarse innovadores, pero no están bien desarrollados.	Reproduce metodologías y contenidos tradicionales sin innovación.		Metodología
4 La actividad es producto del trabajo colaborativo	Ha sido diseñada por un equipo multidisciplinar y con participación activa de todos los agentes implicados.	Ha sido desarrollada en grupo, aunque con una coordinación desigual entre sus miembros.	Presenta participación puntual de más de una persona, pero sin un trabajo claramente colaborativo.	Ha sido desarrollada por una sola persona sin colaboración.		Agrupamiento para la Colaboración



INDICADOR	MUY CONSEGUIDO	BASTANTE CONSEGUIDO	POCO CONSEGUIDO	NADA CONSEGUIDO	NO PROCEDE	
5 Para la elaboración de la actividad, se ha tenido en cuenta la metodología elegida.	La actividad se fundamenta y adapta plenamente a la metodología seleccionada, con coherencia interna.	La actividad sigue en general la metodología, aunque hay aspectos mejorables en su coherencia.	Se menciona la metodología, pero no se aplica adecuadamente en la práctica de la actividad.	La metodología no ha sido tomada en cuenta o no está definida.		Metodología
6 La actividad con carácter previo a su implementación tiene en cuenta a los agentes educativos que trabajan con el público destinatario.	La actividad se diseña con la participación activa de agentes educativos del entorno de los destinatarios.	Incorpora elementos innovadores ya utilizados, pero adaptados creativamente al contexto.	Tiene algunos elementos que podrían considerarse innovadores, pero no están bien desarrollados.	Reproduce metodologías y contenidos tradicionales sin innovación.		Metodología
7 La actividad contribuye a desarrollar más de una de las competencias referidas en la LOMLOE.	La actividad integra de forma clara y coherente varias competencias clave en su desarrollo.	Desarrolla algunas competencias de forma explícita, aunque otras quedan implícitas o poco trabajadas.	La relación con las competencias es vaga o poco estructurada.	No se observa relación con las competencias clave del currículo		Vinculación Curricular

INDICADOR	MUY CONSEGUIDO	BASTANTE CONSEGUIDO	POCO CONSEGUIDO	NADA CONSEGUIDO	NO PROCEDE
8 La actividad tiene impacto positivo en las personas y el entorno de la isla de Tenerife, atendiendo al logros de los ODS y a criterios de igualdad de oportunidades, justicia y sostenibilidad	Genera un impacto directo y documentado en la comunidad, alineado con los ODS y principios de igualdad y sostenibilidad.	Tiene intención de impacto positivo y se relaciona con los ODS, aunque su alcance no es amplio.	Hace referencias genéricas a los ODS o al impacto, pero no se concreta en acciones o resultados.	No se considera el impacto social, ambiental o comunitario de la actividad.	
9 La actividad es inclusiva o establece mecanismos para que puedan participar todas las personas independientemente y a la vez, teniendo en cuenta la edad, el género, la procedencia y la diversidad funcional.	Garantiza la participación plena e inclusiva de todos los colectivos, con adaptaciones específicas y sensibles.	Considera la diversidad y establece mecanismos generales de inclusión.	Menciona la inclusión, pero sin mecanismos claros o efectivos.	No contempla la inclusión ni la diversidad en el diseño de la actividad.	 Destinatarios /Inclusión NEAE



	INDICADOR	MUY CONSEGUIDO	BASTANTE CONSEGUIDO	POCO CONSEGUIDO	NADA CONSEGUIDO	NO PROCEDE	
10	Grado de consecución cuantitativa de los objetivos (número de participantes, cantidad de sesiones...)	Se tienen en cuenta de forma clara y detallada los objetivos cuantitativos en el diseño de la actividad. Se prevé alcanzar el mayor número de participantes posibles en el entorno, sesiones completas y generación de productos.	Se contemplan los objetivos cuantitativos en el diseño, aunque con menor precisión. Se logran cumplir en gran medida, aunque con algunos desajustes en participación o ejecución.	Se consideran parcialmente los objetivos cuantitativos en el diseño. Existen omisiones o debilidades que dificultan el alcance de metas como participación, sesiones o productos.	No se tienen en cuenta los objetivos cuantitativos en el diseño de la actividad. No se planifican ni se logran niveles mínimos de participación, sesiones o resultados esperados.		Resultados según Objetivos


INDICADOR	MUY CONSEGUIDO	BASTANTE CONSEGUIDO	POCO CONSEGUIDO	NADA CONSEGUIDO	NO PROCEDE	
11 La actividad contribuye a desarrollar más de una de las competencias referidas en la LOMLOE	Se tienen en cuenta de forma clara y coherente los objetivos cualitativos en el diseño. La propuesta favorece experiencias significativas, reflexivas y participativas, que enriquecen el aprendizaje.	Se contemplan los objetivos cualitativos en el diseño, aunque algunos elementos podrían reforzarse. Aun así, se generan espacios de participación y reflexión que aportan valor al proceso.	La relación con las competencias es vaga o poco estructurada.	No se tienen en cuenta los objetivos cualitativos en el diseño. La propuesta se centra en lo instrumental, sin fomentar la calidad del aprendizaje ni la implicación significativa de las personas participantes.		Vinculación Curricular
12 Los indicadores de evaluación parten de los objetivos	Todos los indicadores de evaluación están claramente formulados a partir de los objetivos. Existe una correspondencia directa, lógica y coherente entre ambos.	La mayoría de los indicadores están relacionados con los objetivos, aunque algunos podrían afinarse o clarificarse para mejorar su coherencia.	Hay pocos indicadores vinculados con los objetivos, o la relación entre ellos es débil o poco clara.	No hay relación evidente entre los indicadores y los objetivos, o los indicadores no se basan en ellos en absoluto.		Evaluación

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS						
INDICADOR	MUY CONSEGUIDO	BASTANTE CONSEGUIDO	POCO CONSEGUIDO	NADA CONSEGUIDO	NO PROCEDE	
13 La actividad educativa fomenta la autonomía de las personas destinatarias, que crea conocimiento de forma cooperativa y es el sujeto activo. La persona responsable del grupo ejerce una función mediadora.	Las personas destinatarias con el sujeto activo de su aprendizaje, potenciando su autonomía para crear conocimiento de forma cooperativa.	Se fomenta la autonomía, pero requiere aún guía continua por parte de la persona responsable del grupo.	Las personas destinatarias tienen participación limitada, con espacios reducidos de autonomía.	La actividad es totalmente dirigida por la persona responsable del grupo, sin contemplar autonomía.		Competencia



INDICADOR	MUY CONSEGUIDO	BASTANTE CONSEGUIDO	POCO CONSEGUIDO	NADA CONSEGUIDO	NO PROCEDE	
14 La actividad educativa es interactiva y estimula la curiosidad, la creatividad, el razonamiento, el pensamiento crítico y la argumentación. Además, favorece a inclusión de las aportaciones de las personas destinatarias.	Despierta la curiosidad y creatividad con estrategias activas y promueve la inclusión de aportaciones de las personas destinatarias.	Incluye actividades que estimulan la participación, aunque no de forma continua ni profunda.	Existen momentos puntuales de interacción, pero sin una intención clara de estimular pensamiento crítico.	La actividad es pasiva, expositiva y no estimula el pensamiento crítico ni la creatividad.		Metodología
15 La actividad educativa tiene en cuenta las emociones y la afectividad como estrategias de conexión con las personas destinatarias y la consolidación de los aprendizajes.	Integra de forma consciente y sistemática estrategias emocionales que fortalecen la conexión con las personas destinatarias.	Considera la dimensión emocional, aunque no está completamente integrada en el diseño	Menciona la afectividad, pero sin aplicación práctica clara.	No se contempla la dimensión emocional ni la conexión afectiva.		Metodología



TRANSFERENCIA DE LA ACTIVIDAD


INDICADOR	MUY CONSEGUIDO	BASTANTE CONSEGUIDO	POCO CONSEGUIDO	NADA CONSEGUIDO	NO PROCEDE	
16 La actividad educativa incluye acciones didácticas que permiten a las personas destinatarias identificar cómo y en qué contextos podrá aplicar los conocimientos adquiridos.	Incluye acciones concretas que permiten transferir los aprendizajes a contextos reales de las personas destinatarias.	Se sugieren posibilidades de transferencia, aunque de forma limitada o implícita.	Se menciona la transferencia, pero no hay acciones claras para facilitarla.	No se contempla cómo aplicar los aprendizajes fuera del contexto de la actividad.		Metodología
17 La actividad educativa prevé acciones que se pueden transferir como servicio o como difusión de resultados en el centro escolar o la comunidad, utilizando diversos medios técnicos a su alcance.	Establece un vínculo explícito con la comunidad o el entorno, integrando resultados o acciones posteriores.	Hace referencia al entorno o comunidad, pero sin una estrategia clara de conexión o impacto.	Menciona la comunidad solo como contexto sin relación real con la actividad.	No se vincula en absoluto con el entorno o comunidad.		Metodología


INDICADOR		MUY CONSEGUIDO	BASTANTE CONSEGUIDO	POCO CONSEGUIDO	NADA CONSEGUIDO	NO PROCEDE
14	La actividad educativa es interactiva y estimula la curiosidad, la creatividad, el razonamiento, el pensamiento crítico y la argumentación. Además, favorece a inclusión de las aportaciones de las personas destinatarias.	Despierta la curiosidad y creatividad con estrategias activas y promueve la inclusión de aportaciones de las personas destinatarias.	Incluye actividades que estimulan la participación, aunque no de forma continua ni profunda.	Existen momentos puntuales de interacción, pero sin una intención clara de estimular pensamiento crítico.	La actividad es pasiva, expositiva y no estimula el pensamiento crítico ni la creatividad.	 Metodología

CONEXIÓN PERSONAS DESTINATARIAS Y ENTORNO


INDICADOR	MUY CONSEGUIDO	BASTANTE CONSEGUIDO	POCO CONSEGUIDO	NADA CONSEGUIDO	NO PROCEDE	
18 La actividad educativa conecta sus contenidos con la realidad social y cultural de las personas destinatarias, con el objetivo de consolidar un aprendizaje significativo.	Se adapta parcialmente a la realidad de las personas destinatarias, aunque algunos contenidos son genéricos.	Se sugieren posibilidades de transferencia, aunque de forma limitada o implícita.	Se mencionan aspectos culturales, pero sin conexión real con las personas destinatarias.	No hay consideración de la realidad social ni cultural de las personas destinatarias		Metodología
19 La actividad educativa ayuda a interpretar situaciones reales diversas con los contenidos que trabaja, con el objetivo de que las personas destinatarias entienda el mundo donde vive.	Permite a las personas destinatarias aplicar los contenidos a problemas reales del entorno con pensamiento crítico.	Relaciona algunos contenidos con situaciones actuales, pero no siempre de forma crítica ni contextualizada.	Solo establece vínculos superficiales con situaciones reales.	No establece ningún tipo de relación con problemas o realidades actuales.		Metodología

INDICADOR	MUY CONSEGUIDO	BASTANTE CONSEGUIDO	POCO CONSEGUIDO	NADA CONSEGUIDO	NO PROCEDE
20 La actividad incorpora la perspectiva de género	La actividad incorpora de forma transversal la perspectiva de género mediante el uso de lenguaje e imágenes inclusivas, la visibilización de las aportaciones de las mujeres y la incorporación de objetivos o contenidos orientados a la igualdad.	La actividad incorpora varios elementos de la perspectiva de género, aunque no de forma sistemática o transversal.	La actividad incorpora de manera puntual algún elemento relacionado con la perspectiva de género.	La actividad no incorpora la perspectiva de género.	
21 La actividad promueve el ejercicio real del derecho a la participación infantil-juvenil según la Convención de los Derechos de la Infancia	La actividad asegura la participación activa de la infancia-adolescencia, según su edad y madurez, en coherencia con la Convención.	Se generan espacios de expresión infantil-juvenil y se valora su inclusión, aunque de forma puntual o limitada.	Se menciona la participación infantil-juvenil, pero no se concreta ni se estructura.	No se contempla la participación infantil-juvenil ni se reconoce su derecho a intervenir.	 Metodología


INDICADOR	MUY CONSEGUIDO	BASTANTE CONSEGUIDO	POCO CONSEGUIDO	NADA CONSEGUIDO	NO PROCEDE
22 La actividad educativa promueve el desarrollo de habilidades transformadoras como la empatía activa, la cooperación, el liderazgo compartido y la iniciativa transformadora.	La actividad integra de forma clara y continuada el desarrollo de habilidades transformadoras a lo largo del proceso educativo.	La actividad trabaja de manera intencionada algunas habilidades transformadoras, aunque no de forma continuada.	La actividad aborda de forma puntual alguna habilidad transformadora, sin un planteamiento claro.	La actividad no contempla el desarrollo de habilidades transformadoras.	


ORGANIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD						
INDICADOR	MUY CONSEGUIDO	BASTANTE CONSEGUIDO	POCO CONSEGUIDO	NADA CONSEGUIDO	NO PROCEDE	
23 La actividad educativa presenta un formato de secuencia de enseñanza-aprendizaje coherente y comprensible para las persona destinatarias que responde a los objetivos de aprendizaje.	La actividad está estructurada de forma clara, lógica y coherente con los objetivos de aprendizaje.	Tiene una secuencia general, aunque podría mejorarse en cohesión o claridad.	Presenta una estructura poco definida o confusa.	No tiene secuencia clara ni conexión con objetivos de aprendizaje.		Metodología

INDICADOR	MUY CONSEGUIDO	BASTANTE CONSEGUIDO	POCO CONSEGUIDO	NADA CONSEGUIDO		NO PROCEDE
24 La actividad educativa contempla la detección de las ideas previas de las personas destinatarias, la exposición a actividades previas similares y la presentación inicial de sus objetivos, estructura y temporalidad.	Integra diagnóstico inicial, conexión con saberes previos y adaptación de la propuesta a dichos saberes.	Identifica parcialmente las ideas previas, pero no las utiliza de forma activa en el diseño	Menciona las ideas previas pero no realiza acciones para recogerlas ni trabajarlas.	No contempla en absoluto las ideas previas de las personas destinatarias.	Metodología	○
25 La actividad educativa incluye una acción didáctica final como conclusión en la que se revisan las hipótesis, preguntas y objetivos planteados en la presentación inicial.	Inicia con una actividad que introduce el tema, plantea interrogantes y motiva a las personas destinatarias desde el comienzo.	La introducción capta el interés, aunque no plantea una verdadera problematización.	Presenta una introducción débil o descontextualizada.	Inicia directamente sin actividad de apertura ni conexión motivacional.	Metodología	○

INDICADOR	MUY CONSEGUIDO	BASTANTE CONSEGUIDO	POCO CONSEGUIDO	NADA CONSEGUIDO		NO PROCEDE
26 La actividad educativa define un producto final y el conjunto de acciones didácticas se orienta a su realización.	El producto final es claro, significativo y coherente con las acciones desarrolladas y los objetivos.	Se define un producto, aunque no está completamente alineado con el proceso didáctico.	Se menciona un producto, pero no se concreta o no guarda relación con la actividad.	No se contempla ningún producto o resultado final.	Metodología	

ADAPTACIÓN

INDICADOR	MUY CONSEGUIDO	BASTANTE CONSEGUIDO	POCO CONSEGUIDO	NADA CONSEGUIDO		NO PROCEDE
27 La selección de contenidos de la actividad educativa es transversal: contempla y relaciona diferentes ámbitos de conocimiento referenciados en el currículum y tiene en cuenta diversos lenguajes y las diferentes	Integra distintas metodologías de manera coherente y adaptada a los ritmos y estilos de las personas destinatarias.	Usa varias metodologías, pero sin una adaptación clara a las personas destinatarias.	Se utiliza una única metodología, aunque no necesariamente la más adecuada.	No hay variedad metodológica ni adaptación a las personas destinatarias	Metodología	

INDICADOR	MUY CONSEGUIDO	BASTANTE CONSEGUIDO	POCO CONSEGUIDO	NADA CONSEGUIDO	NO PROCEDE
28 La actividad educativa contempla una amplia gama de acciones didácticas para poder ser flexibles y adaptarse a las necesidades y conocimientos de la totalidad de las personas destinatarias y a las incidencias que puedan surgir.	La actividad incluye múltiples recursos y estrategias variadas para favorecer el aprendizaje inclusivo.	Presenta algunos recursos y estrategias adaptadas, aunque no del todo integradas.	Ofrece recursos limitados o poco diversificados.	No se incluyen recursos ni estrategias diferenciadas.	Metodología 

Esquema ficha de recurso web Cabildo Educa

¿CÓMO CARGAR BIEN MI PROYECTO EN EL CATÁLOGO CABILDO EDUCA?

La ficha de recurso del Catálogo Cabildo Educa es el espacio donde se vuelca toda la información de un proyecto, proceso o actividad educativa, tal y como ha sido diseñada. Esta ficha funciona como una única herramienta, que permite gestionar internamente el recurso y, a su vez, mostrar en la web la información relevante para las personas interesadas en solicitarlo.

La ficha se completa una sola vez, pero no toda la información que se introduce es visible públicamente. A través de una configuración sencilla, se podrá decidir qué campos son de uso interno y cuáles se muestran en la vista pública, en función de las características y necesidades de cada recurso.

4.1. Información de gestión interna y vista pública

En la ficha se recoge, de forma sintética, la información desarrollada previamente en el esquema de diseño del proyecto o actividad educativa (personas destinatarias, objetivos, metodología, contenidos, temporalidad, etc.). Esta información permite documentar cómo se ha planteado el recurso y facilita su organización, seguimiento y revisión por parte del equipo de Cabildo Educa.

A partir de esta misma ficha, se genera la vista pública del recurso, que muestra únicamente aquellos campos seleccionados como visibles y que resultan relevantes para la persona interesada en conocer y solicitar la propuesta.

4.2. Campos obligatorios y campos de visualización opcional

Dentro de la ficha de recurso:

- Existen campos obligatorios, comunes a todos los recursos, que garantizan una información mínima clara, homogénea y trazable en el Catálogo Cabildo Educa. Entre estos campos obligatorios se incluyen, además de los contenidos básicos del recurso, los datos de la consejería responsable y de la persona responsable del recurso, que permiten identificar la procedencia y la referencia técnica de cada propuesta.

- Otros campos podrán ser de visualización opcional, permitiendo decidir si se muestran o no en la web, según el tipo de recurso y su finalidad.

De manera general, entre los campos obligatorios de la vista pública se encontrarán:

- Título del recurso
- Sinopsis
- Personas destinatarias
- Objetivos
- Vinculación con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)
- Vinculaciones curriculares, cuando proceda.
- Información sobre cuándo se puede solicitar el recurso y cuándo se desarrolla

Los datos de consejería y de la persona responsable formarán parte de la ficha como información obligatoria, pudiendo utilizarse para la gestión interna y, cuando se considere oportuno, para su visualización pública.

En conjunto, la ficha de recurso web actúa como puente entre el diseño educativo y su difusión, facilitando una gestión eficiente del programa y una comunicación clara y accesible para la ciudadanía.

4.3. ¿Cómo funcionan las vinculaciones curriculares LOMLOE?

Vinculaciones curriculares LOMLOE. Curso, área de conocimiento, competencias claves, criterios de evaluación.

Cuando nuestra actividad va dirigida a alumnado en el contexto escolar, es importante que esa actividad se relacione con lo que ya están aprendiendo en clase. A esta conexión la llamamos vinculación curricular. No significa convertir la actividad en una clase, sino asegurarnos de que lo que proponemos apoya o complementa su aprendizaje dentro del ámbito de la educación formal

A continuación, se presentan los pasos que se han de seguir para poder realizar una vinculación curricular:

(A) Define el nivel educativo

Primero, tienes que tener claro a qué etapa educativa va dirigida la actividad:

- Infantil
- Primaria
- Secundaria
- Bachillerato

(B) Consulta el currículo oficial

Cada etapa tiene unos contenidos y competencias que marca la Consejería de Educación del Gobierno de Canarias. Puedes consultarlos en estos enlaces oficiales:

- Educación Infantil
- Primaria
- Educación Secundaria Obligatoria (ESO)
- Bachillerato

(C) Elige una o dos áreas de conocimiento (asignaturas) relacionadas

Piensa: ¿qué áreas de conocimiento tienen que ver con tu actividad? Ejemplos:

- Una actividad sobre reciclaje puede estar relacionada con Ciencias Naturales.
- Un taller de teatro puede vincularse con Lengua Castellana y Educación Artística.

(D) Selecciona criterios de evaluación

Dentro de cada área de conocimiento, hay criterios que indican lo que se espera que el alumnado aprenda.

Criterios de evaluación:

- Infantil
- Primer Ciclo (1.o y 2.o de Primaria)
- Segundo Ciclo (3.o y 4.o de Primaria)
- Tercer Ciclo (5.o y 6.o de Primaria)
- Educación Secundaria Obligatoria
- Bachillerato

OJO!!

**¡No es necesario cubrir
todas las materias!
Solo una o dos.**

**Elige hasta tres criterios
que se relacionen
con lo que ofrece
tu actividad.**

(E) Identifica las competencias clave

La LOMLOE establece unas competencias básicas que toda persona destinataria debe desarrollar. Las más comunes son:

CÓDIGO	COMPETENCIA	¿QUÉ ES?
CCL	Comunicación lingüística	Capacidad para expresarse, comprender e interpretar mensajes orales y escritos de forma adecuada en distintos contextos.
STEM	Matemática, Ciencia, Tecnología e Ingeniería	Competencia para aplicar conocimientos matemáticos y científicos en la vida real, usando la tecnología y el pensamiento lógico.
CD	Digital	Uso seguro, crítico y responsable de las tecnologías digitales para aprender, comunicarse, crear y resolver problemas.
CPSAA	Personal, social y aprender a aprender	Capacidad para gestionar emociones, trabajar con otros y aprender de forma autónoma y continua.
CC	Ciudadana	Habilidad para participar de forma activa, responsable y constructiva en la vida social, cívica y democrática.

CÓDIGO	COMPETENCIA	¿QUÉ ES?
CE	Emprendedora	Capacidad para transformar ideas en acciones con creatividad, iniciativa, planificación y responsabilidad.
CCEC	Conciencia y expresión culturales	Competencia para aplicar conocimientos matemáticos y científicos en la vida real, usando la tecnología y el pensamiento lógico.
CP	Plurilingüe	Usar diferentes lenguas para comunicarse eficazmente, y comprender el valor de la diversidad lingüística y cultural.

Resumen visual para incluir en tu ficha de actividad:

ELEMENTO	¿QUÉ INCLUIR?
Etapas educativas	Infantil, Primaria, ESO, Bachillerato
Áreas de conocimiento vinculadas	1 o 2 materias relacionadas
Criterios de evaluación	Hasta 3 criterios del currículo oficial
Competencias clave	1 a 3 competencias que se trabajan

4.4. Objetivos de Desarrollo Sostenible.

Todo proyecto/actividad educativa Cabildo Educa debe alinearse con al menos uno de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Agenda 2030, incorporando las metas canarias y los indicadores para su evaluación.

Se recomienda seleccionar aquellos que estén directamente relacionados con el enfoque, los contenidos y los valores del proyecto/actividad. Es bastante habitual ver alineados los proyectos/actividades Cabildo Educa con los siguientes:

ODS 4: Educación de calidad

ODS 5: Igualdad de género

ODS 11: Ciudades y comunidades sostenibles

ODS 13: Acción por el clima

ODS 16: Paz, justicia e instituciones sólidas

Esta vinculación debe ser coherente y justificada, estar presente en los objetivos, en la metodología pedagógica y a la hora de medir resultados.

Esquema material didáctico

¿CÓMO DISEÑAR EL MATERIAL PARA QUE LOS EQUIPOS DOCENTES IMPLEMENTEN EL PROYECTO Y GENEREN ACCIONES COMPARTIDAS?

Los materiales didácticos constituyen una herramienta flexible que puede asumir diferentes usos: servir de apoyo para el trabajo conjunto con el profesorado, ser utilizados de manera autónoma por el propio profesorado sin la colaboración de dinamizadores, o bien adaptarse a otros colectivos y contextos educativos. En esta primera fase de la guía se reconocen estas distintas posibilidades, pero se opta por presentar el material de forma conjunta, ofreciendo así un marco común. A partir de esta base, el presente apartado establece la estructura que debe seguir cualquier material didáctico dentro del marco Cabildo Educa. Su finalidad es ofrecer una guía clara para el diseño de propuestas pedagógicas coherentes, accesibles y contextualizadas. Este esquema está pensado para que se pueda desarrollar un documento completo, funcional y aplicable en centros educativos o en otros entornos de aprendizaje.

5.1. Ficha resumen

Objetivo general: describe la finalidad educativa central del proyecto/actividad. Debe estar formulado en infinitivo, ser alcanzable, observable, relevantes y vincularse con competencias claves.

Objetivos específicos: desglosan los logros parciales necesarios para alcanzar el objetivo general. Deben ser claros, secuenciados y medibles.

Objetivos operativos y ejes de contenido: Indican los contenidos claves que se trabajan y cómo se abordan desde una lógica de aprendizaje activo (conceptuales, procedimentales y actitudinales).

Presentación: Breve introducción que contextualiza el material, su enfoque, su utilidad y personas destinatarias.

5.2. Vinculación curricular/Ficha de programación

5.2.1. Identificación

- Título de la situación de aprendizaje: Nombre identificativo, creativo y representativo del eje temático de la propuesta. Debe ser atractivo para las personas destinatarias y coherente con los aprendizajes previstos.
- Temporalidad: Curso académico/Trimestre propuesto.
- Número de sesiones: Detallar la distribución o número de sesiones propuestas, especificando su duración aproximada.
- Área/materia/ámbito: Señalar las áreas de conocimiento, materias y los campos del conocimiento implicados.
- Autoría: Indicar el área de gobierno (consejería), departamento, entidad o equipo responsable de la coordinación del recurso.
- Etapa educativa: Especificar el nivel o colectivo al que va dirigida la propuesta. Puede incluir niveles educativos (primaria, secundaria...), tramos de edad o perfiles (familias, personas adultas, colectivos específicos). Se puede indicar si es adaptable a otros grupos.
- Identificación: En este apartado se deberá describir brevemente la actividad, indicando su nombre, las personas destinatarias, el contexto de realización y los objetivos generales. También se puede incluir una síntesis de la propuesta y su encaje dentro del proyecto educativo.
 - Descripción: ¿Qué propone la actividad? ¿Qué se va a hacer y por qué?
 - Justificación: ¿Qué valor educativo tiene? ¿Qué aporta al grupo (personas destinatarias) y al territorio?
 - Evaluación: ¿Cómo sabremos si funcionará bien y si se han logrado los aprendizajes?

5.2.2. Fundamentación curricular

Cuando la propuesta se dirige al sistema escolar, se utilizarán los elementos del currículo LOMLOE. En contextos no formales, se adaptarán a los objetivos formativos o elementos educativos del proyecto.

Debe incluir:

- Competencias específicas
- Criterios de evaluación

- Competencias clave (CCL, CC, CPSAA, STEM, CCEC, etc.)
 - Saberes básicos o contenidos
 - Técnicas de evaluación: observación, reflexión, presentación, productos finales, etc.
 - Herramientas e instrumentos (rúbricas, listas de cotejo, fichas...)
- Productos: En este apartado se especifican los resultados concretos y observables que se espera obtener de la actividad, ya sean materiales, presentaciones, creaciones artísticas, intervenciones o experiencias compartidas por las personas destinatarias (alumnado).
- Tipos de evaluación:
 - Autoevaluación: Las personas participantes reflexionan sobre su propio proceso y resultados, identificando logros, dificultades y aspectos a mejorar.
 - Coevaluación: Las personas participantes se evalúan entre sí, generando un espacio de diálogo, reconocimiento mutuo y aprendizaje compartido.
 - Heteroevaluación: La evaluación es realizada por personas externas al grupo de personas participante (como el equipo educativo, dinamizadores/as o especialistas), que valoran el desarrollo y los resultados de la actividad.
- Modelos de Enseñanza/Metodologías/Agrupamientos/Espacios:
 - Modelos de enseñanza y metodologías: Seleccionar y justificar la metodología a utilizar.
 - Agrupamientos: Individual, parejas, pequeños grupos, gran grupo...
 - Espacios: Aula, patio, biblioteca, entorno natural, museo, espacio virtual, comunidad...
- Recursos: Listar los recursos materiales y humanos necesarios para la puesta en práctica de la propuesta: Materiales físicos, digitales, tecnológicos, audiovisuales, herramientas TIC, personal de apoyo, etc.
- Período de implementación/Nº de sesiones/Trimestre:
 - Resumen de la temporalización para facilitar la planificación:
 - Año académico o Trimestre sugerido
 - Número total de sesiones
 - Duración de cada sesión o fase

- Ejemplo: Primer trimestre | 4 sesiones de 45 min.
- Vinculación con otras áreas de conocimiento: Indicar si existe posibilidad de abordar la propuesta de forma interdisciplinar, conectándola con otras materias o contenidos. También puede señalarse su vinculación con valores y ejes transversales (ODS, igualdad, identidad cultural, sostenibilidad...).

ORGANIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD

IDENTIFICACIÓN: DESCRIPCIÓN, JUSTIFICACIÓN, EVALUACIÓN.
DESCRIPCIÓN: ¿QUÉ PROPONE LA ACTIVIDAD? ¿QUÉ SE VA A HACER Y POR QUÉ?
JUSTIFICACIÓN: ¿QUÉ VALOR EDUCATIVO TIENE? ¿QUÉ APORTA AL GRUPO Y AL TERRITORIO?
EVALUACIÓN: ¿CÓMO SABREMOS SI FUNCIONARÁ BIEN Y SI SE HAN LOGRADO LOS APRENDIZAJES?

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR						
COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	SABERES BÁSICOS	TÉCNICAS DE EVALUACIÓN	HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

PRODUCTOS	TIPOS DE EVALUACIÓN SEGÚN EL AGENTE

FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA				
MODELOS DE ENSEÑANZA	METODOLOGÍA	AGRUPAMIENTOS	ESPACIOS	RECURSOS

TEMPORALIZACIÓN				
PERIODO:	INICIO:	FIN:	Nº DE SESIONES:	TRIMESTRE:
VINCULACIÓN CON OTRAS MATERIAS/ÁMBITOS:				

5.3. Metodología:

En este apartado se debe hacer una explicación detallada de la metodología elegida, por lo que es importante describir cómo se desarrollará la actividad, qué enfoque pedagógico se aplicará y cómo se facilitará el aprendizaje. La metodología debe estar alineada con los objetivos de la actividad, contemplar el rol de los distintos agentes participantes y especificar las fases, estrategias o dinámicas que se emplearán a lo largo del proceso.

A modo de ejemplo, se presentan dos propuestas metodológicas diferentes:

5.3.1. Aprendizaje basado en retos (ABR)

Descripción general: El Aprendizaje Basado en Retos consiste en plantear una situación real, cercana y significativa que el grupo debe resolver de forma autónoma y cooperativa. El reto guía el proceso y estimula la investigación, la creatividad y la toma de decisiones.

Aterrizaje en la propuesta con un ejemplo: En este caso, se opta por el Aprendizaje Basado en Retos (ABR), una metodología activa centrada en la resolución colaborativa de un reto real o simulado, con impacto social, cultural o ambiental, que conecta el aprendizaje con la vida y el entorno del grupo participante.

El desarrollo de la actividad sigue las siguientes fases:

1. Planteamiento del reto: Se presenta al grupo un desafío significativo que requiere de análisis, creatividad y acción. El reto debe tener sentido para los destinatarios/as y conectar con su realidad o intereses.
2. Comprensión del contexto: A través de dinámicas, debates o investigaciones, el grupo explora el problema planteado, identifica sus causas y consecuencias, y analiza posibles líneas de acción.
3. Formulación de ideas y propuestas: Los y las participantes, organizados en equipos, generan posibles soluciones al reto. Se promueve el pensamiento crítico y creativo, así como la toma de decisiones colectiva.
4. Diseño y desarrollo de la solución: El grupo elabora un plan o producto concreto que dé respuesta al reto. Puede tratarse

de una campaña, una intervención, un prototipo, una representación, etc.

5. Presentación y socialización: Las soluciones se comparten con el grupo o con agentes externos (familias, comunidad, entidades...), generando espacios de diálogo, reconocimiento y validación del trabajo realizado.

6. Evaluación y reflexión: Se integran procesos de autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación, centrados tanto en el resultado como en el proceso. Se reflexiona sobre lo aprendido, las dificultades superadas y el impacto de la propuesta.

El ABR favorece el compromiso, la iniciativa, la creatividad y el trabajo en equipo, impulsando un aprendizaje significativo y con propósito transformador.

5.3.1. Aprendizaje basado en retos (ABR)

Descripción general: Es una metodología pedagógica que promueve la interacción para alcanzar objetivos educativos comunes, organizando a las personas destinatarias en grupos reducidos donde se trabaja de forma conjunta y coordinada para resolver tareas y profundizar en el aprendizaje.

Aterrizaje en la propuesta con un ejemplo: Para esta actividad se opta por una metodología activa basada en el Aprendizaje Cooperativo, en la que los y las participantes trabajan en pequeños grupos para resolver tareas comunes, compartir conocimientos y construir aprendizajes significativos mediante el diálogo, la práctica y la reflexión conjunta.

El proceso metodológico se estructura en las siguientes fases:

1. Activación de conocimientos previos: Se plantea una dinámica inicial para explorar lo que el grupo sabe sobre el tema, despertar su interés y conectar con sus experiencias previas.
2. Organización de equipos y roles: Se conforman grupos heterogéneos, donde cada participante asume una responsabilidad concreta (portavoz/a, secretario/a, moderador/a, responsable de materiales, etc.).
3. Desarrollo de tareas: actividades prácticas y colaborativas (juegos, mapas conceptuales, talleres, etc.), el grupo investiga, analiza o crea productos relacionados con la temática.

4. Reflexión y socialización: Los equipos comparten sus resultados con el resto del grupo y se abre un espacio para el pensamiento crítico, la reflexión, el debate y la mejora conjunta.

5. Evaluación formativa: A lo largo del proceso se aplican estrategias de autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación, centradas en el proceso vivido, los aprendizajes alcanzados y las habilidades desarrolladas.

Esta metodología promueve la autonomía, el sentido de pertenencia, la empatía y la corresponsabilidad en el aprendizaje, haciendo de la actividad una experiencia enriquecedora tanto a nivel individual como colectivo.

5.4. Hoja de ruta

En este apartado se deberá realizar una descripción detallada de cada sesión o fase del proyecto, especificando la duración estimada, los recursos o materiales necesarios y los productos o evidencias que se generarán. Esta hoja de ruta debe organizarse de manera secuencial y operativa, permitiendo visualizar el desarrollo temporal del proyecto y la implicación de los distintos agentes participantes.

Además, es recomendable diferenciar los tipos de intervención (acciones del responsable del grupo, del responsable del proyecto/actividad, actividades y sesiones de cierre) y señalar los momentos clave para la evaluación, presentación y reflexión de resultados.

PASOS	ACCIÓN	DURACIÓN	FECHA
Paso 1	Intervención con el equipo docente (responsable de grupo)	1 sesión	
Paso 2	Intervención 1: puesta en marcha (responsable de la actividad)	1 sesión	
Paso 3	Intervención 2: búsqueda de datos	1 sesión	
Paso 4	Actividad conectora (a realizar por la persona responsable del grupo, por ejemplo docente)	Variable	

Se recomienda hacer una pequeña leyenda al final de la tabla para explicar el significado de los distintos tipos de intervenciones/ actividades. Esto facilitará la comprensión de la hoja de ruta y permitirá identificar quién dinamiza cada fase del proceso.

5.5. Acciones a desarrollar

Tras la hoja de ruta, se recomienda incluir una descripción detallada de cada sesión, intervención o actividad que forma parte del desarrollo del proyecto. En este apartado se debe especificar:

- Duración estimada de la sesión, intervención o actividad.
- Materiales y recursos necesarios para su implementación.
- Agrupamientos propuestos (gran grupo, equipos, trabajo individual, etc.).
- Producto o resultado esperado de la sesión.
- Descripción general de la dinámica de trabajo (qué se hará, cómo y con qué objetivo).

Este apartado debe estar estructurado sesión por sesión, siguiendo el orden de la hoja de ruta, y puede incorporar recursos visuales o tablas que faciliten su comprensión y uso práctico en el aula o espacio educativo.

5.6. Objetivos Desarrollo Sostenible y Metas Canarias

Este apartado vincula la propuesta educativa con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Agenda 2030, promoviendo una educación comprometida con los retos globales y las realidades locales. Esta vinculación debe ser coherente con los contenidos, los valores y las acciones que plantea el recurso, no solo simbólica.

Se seleccionará uno o varios ODS prioritarios en función de los aprendizajes que se desarrollan, y se establecerá una conexión concreta con metas adaptadas al contexto canario, visibilizando su aplicación en la isla. El objetivo no es únicamente conocer los ODS, sino vivirlos al realizar el proyecto y contar con indicadores para medir su realización durante el conjunto de actividades educativas.

¿Cómo definir este apartado?

- Selecciona el ODS principal al que contribuye el recurso (por ejemplo, ODS 4: Educación de calidad, ODS 5: Igualdad de género, ODS 13: Acción por el clima...).
- Describe brevemente la meta concreta que se aborda desde el recurso en base a la Agenda Canaria 2030.
- Establece al menos un indicador de evaluación.

5.7. Actividades complementarias

Este apartado recoge propuestas opcionales que amplían, refuerzan o profundizan los aprendizajes desarrollados en la actividad principal. No son imprescindibles para completar la secuencia didáctica, pero sí aportan valor añadido, permitiendo diversificar el enfoque, extender la experiencia más allá del aula o facilitar conexiones con otros contextos educativos, familiares o comunitarios.

Y al igual que en el resto de sesiones, este apartado debe estar correctamente estructurado y debe incorporar:

Duración estimada de la sesión.

Materiales y recursos necesarios para su implementación.

Agrupamientos propuestos (gran grupo, equipos, trabajo individual, etc.).

Producto o resultado esperado de la sesión.

Descripción general de la dinámica de trabajo (qué se hará, cómo y con qué objetivo).

5.8. Recursos y enlaces

En este apartado se deben incluir los materiales y recursos necesarios para llevar a cabo la actividad, organizados de forma clara y accesible. Se recomienda incorporar enlaces a documentos, formularios, herramientas digitales, plataformas educativas, bibliografía digital, vídeos, aplicaciones, entre otros.

5.9. Referencias Bibliográficas

En este apartado se debe incluir las referencias utilizada como base teórica, pedagógica o metodología para el diseño del proyecto/actividad educativa. También puede incorporarse bibliografía complementaria que sirva de apoyo para docentes o personas destinatarias.

Glosario

CONCEPTO	DEFINICIÓN
Accesibilidad	Condición que deben cumplir los entornos, procesos, productos y servicios para ser comprensibles y utilizables por todas las personas, incluidas aquellas con discapacidad.
Acción Puntual	Intervención educativa breve, que se realiza en un solo momento o sesión.
Actividad Educativa	Conjunto estructurado de acciones diseñadas con fines pedagógicos para promover el aprendizaje en un contexto formal o no formal.
Adaptación curricular	Ajustes realizados en los contenidos, metodología o evaluación para atender a la diversidad del alumnado.
Competencias clave	Habilidades esenciales que debe desarrollar la persona destinataria para su formación integral.

CONCEPTO	DEFINICIÓN
Criterios de evaluación	Referencias que permiten valorar si se han logrado los objetivos educativos propuestos.
Currículo educativo	Documento oficial que establece los contenidos, competencias y criterios de evaluación para cada etapa educativa.
Diversidad	Reconocimiento de las diferencias entre personas (culturales, funcionales, sociales, etc.) y necesidad de atenderlas de forma inclusiva.
Educación no formal	Proceso educativo organizado fuera del sistema escolar tradicional, que puede desarrollarse en museos, centros culturales, etc.
Educación transformadora	Enfoque educativo que promueve la reflexión crítica, la participación y la acción para transformar la realidad social hacia la equidad y la sostenibilidad.
Objetivo específico	Acciones concretas y medibles que permiten alcanzar el objetivo general.
Objetivo general	Meta principal de una actividad o proyecto educativo. Define qué se quiere lograr de forma global.
Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)	Agenda global de la ONU con 17 objetivos para erradicar la pobreza, proteger el planeta y garantizar la prosperidad para todos.
Participación activa	Implicación consciente y comprometida de las personas participantes en todas las fases de la actividad

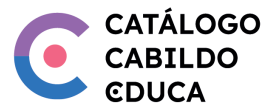
CONCEPTO	DEFINICIÓN
Persona que recibe la actividad educativa/Público destinatario	Persona o grupo de personas que participa en el recurso educativo. Es el público objetivo de las actividades, programas o materiales impartidos (persona destinataria, participantes en formación, público general en actividades comunitarias).
Persona responsable de grupo	Se entiende como toda aquella persona con el rol de coordinar, atender y guiar de forma estable a la persona o grupo que participa en la actividad o proyecto. Ejemplos: docentes, educadores/as, coordinadores de talleres, personas responsables de entidades, etc.
Proceso educativo	Actividad que se desarrolla en varias fases o sesiones, permitiendo un aprendizaje más profundo y continuado.
Profesional que dinamiza la actividad	Persona encargada de coordinar, guiar y motivar a los participantes durante el desarrollo de una actividad o proyecto educativo o comunitario, asegurando la participación activa y el cumplimiento de los objetivos.
Proyecto educativo	Propuesta estructurada de actividades con objetivos, contenidos, metodología y evaluación definidos.
Recurso educativo	Conjunto de actividades, programas, materiales y herramientas utilizadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro de Cabildo Educa, tanto los existentes como los creados para cada necesidad educativa.
Recursos didácticos	Materiales y herramientas que apoyan el proceso de enseñanza-aprendizaje.
Responsabilidad social	Compromiso ético de actuar en beneficio de la comunidad y el entorno, promoviendo valores de justicia, equidad y sostenibilidad.

CONCEPTO	DEFINICIÓN
Retroalimentación	Información que se proporciona al participante sobre su desempeño para mejorar su aprendizaje.
Sensibilización	Proceso educativo que busca generar conciencia, empatía y reflexión sobre una temática relevante para la comunidad.
Sostenibilidad	Principio que orienta las acciones humanas hacia el equilibrio entre desarrollo social, económico y ambiental.
Transversalidad	Incorporación de valores, enfoques o temáticas (como la sostenibilidad, la igualdad o la ciudadanía) en todas las actividades educativas.
Vinculación curricular	Relación entre una actividad educativa y los contenidos o competencias del currículo educativo.

Documentos de interés

A veces es útil contar con ejemplos que ayuden a aterrizar las ideas. Por eso, en este apartado compartimos algunos documentos que pueden servir de apoyo o inspiración para el trabajo. Pequeños pasos que nos permiten pasar de lo general a lo concreto.

- II PLAN INSULAR DE INFANCIA Y ADOLESCENCIA DE TENERIFE 2023-2027
- TENERIFE VIOLETA
- ESTUDIO SOCIOLÓGICO SOBRE LA JUVENTUD DE TENERIFE
- LEY CANARIA DE JUVENTUD



2015
2025 10