

LOS CUATRO REINOS son las señas de identidad de un escenario educativo dinamizador, real y por supuesto didáctico y pedagógico. Experiencias reales de centros educativos de nuestra comunidad contadas / mostradas / expuestas por docentes de diferentes etapas educativas que tienen como protagonistas al alumnado. Por ello, creemos conveniente (en algunas experiencias) que sean los propios alumnos los encargados de explicar a los participantes el impacto que conlleva trabajar desde diferentes dinámicas:

INNOVACIÓN

INCLUSIÓN

INVESTIGACIÓN

INTERNACIONALIZACIÓN

Pretendemos crear un escenario que vertebre la seguridad a esas señas de identidad de los cuatro bloques temáticos. Centros seguros y entornos seguros de aprendizaje; de ahí que sea un guiño a la Jornada de Confianza y Seguridad Digital (no se cita expresamente en ningún momento de la dinámica de acción, aunque la tenemos presente en todo momento).

Premio a la Mejor Experiencia de Innovación en Programación, Robótica y STEAM, SIMO 2018.

Finalista Premios Innovación Educativa IE 2019 en categoría STEAM.

Innovación Emprendedora y Solidaria. Implantación de **innovadoras clases STEAM** a partir del desarrollo de **PIEs y Metodologías Activas** (Aprendizaje Cooperativo, ABP...). **Robótica:** construcción, creación, resolución de problemas, y programación. **Impresión 3D:** iniciativa maker de diseño y pensamiento computacional con educación en valores y emprendimiento solidario. Impresión 3D de llaveros y objetos a la carta para recaudar fondos, consiguiendo el reto de construir **prótesis 3D** para personas amputadas sin recursos de Kenia.