



Convocatoria para participar no Programa Superlíderes

Este programa, que se desenvolve no marco do Plan **eduemprende**, vai dirixido a fomentar, motivar e sensibilizar ao alumnado de 3º e 4º de educación primaria no espírito emprendedor.

OBXECTIVO

Esta convocatoria ten por obxecto dar a coñecer ao alumnado, practicar e fortalecer seis competencias que os converterán en auténticos Superlíderes: a motivación, o enxeño, a comunicación, a fascinación, a negociación e a capacidade de traballar e dirixir equipos.

DESCRIPCIÓN DA CONVOCATORIA

Esta convocatoria vai dirixida ao alumnado de 3º e 4º de Educación Primaria de centros educativos sostidos con fondos públicos dependentes da Consellería de Cultura, Educación e Ordenación Universitaria.

As actividades a desenvolver neste programa son:

1. Sesión de divulgación “Adestrando Superpoderes”. Esta actividade, dirixida ao profesorado de 3º e 4º de Educación Primaria dos centros educativos participantes, terá unha duración de 3 horas e será desenvolvida na segunda semana de outubro en Santiago de Compostela.

2. Itinerarios de aprendizaxe. Desenvolvida a sesión de divulgación, o programa poñerá tres itinerarios de aprendizaxe a disposición do alumnado e profesorado de 3º e 4º de Educación Primaria.

- **Itinerario 1: “Os 6 Superpoderes”**, neste itinerario o profesorado disporá de seis infografías coas que traballará na aula os seis superpoderes. Cinco infografías entregaranse xa deseñadas, buscando a súa interpretación compartida na aula, a sexta, que leva por título “Superlíder”, será elaborada integramente na aula, tomando como modelo as cinco anteriores e deixando aberto o seu deseño ao enxeño e imaxinación de cada grupo. Cada infografía permitirá traballar a partir dunha sinxela metodoloxía práctica un superpoder en 6 pasos: definición, icona, observación, exposición, prototipo e xogo.
- **Itinerario 2: “Empodérate”**, busca poñer a proba e incrementar os coñecementos aprendidos no itinerario 1. O alumnado agrupado en equipos de 6 membros, accederá a un divertido xogo en liña co que adestrará cada un dos seis Superpoderes a través da realización de 30 misións, cinco por superpoder. Ao final de cada misión cada equipo atopará unha clave que lle permitirá acceder á seguinte misión. O equipo que consiga en menos tempo todos os Superpoderes obterá o seu diploma de Superlíder.



- **Itinerario 3: “Desafío Superlíder”.** Este itinerario propón un reto aos equipos dos centros educativos que acadaron o diploma de superlíder .
 - a) Participará o equipo finalista do itinerario 2 capitaneado por 1 profesor/a.
 - b) Dentro de cada equipo o profesorado asignará a cada alumno/a o rol a desempeñar entre os seguintes: motivador/a, enxeñeiro/a, comunicador/a, ilusionista, negociador/a e director/a.
 - c) Para cada nivel (3º de Educación Primaria e 4º de Educación primaria), cada alumno/a de cada equipo terá asociado ao seu rol un reto en liña na páxina web do programa. Dado que hai dous niveles educativos e seis roles, haberá 12 retos en liña: dous retos motivadores, dous retos creativos, dous retos comunicadores, dous retos fascinantes, dous retos negociadores e dous retos coordinadores.

3. Traballo Final a Presentar

Antes do 15 de marzo de 2018 o/a docente que exerza como capitán/ana de equipo debe enviar ao enderezo eduemprende@edu.xunta.es a solución dos seis retos do seu nivel xunto coa proposta da infografía de Superlíder, que debe ser o resultado dun traballo de equipo.

4. Día dos Superlíderes: o 5 de abril de 2018, “**Día dos Superlíderes**”, celebrarase en Santiago de Compostela o **Desafío final**, unha dinámica na que o alumnado de cada nivel enfrontarase por roles expoñendo, en quendas de 3 minutos, dúas solucións: a solución ao seu **reto en liña** e a solución a un novo **reto final** presencial descoñecido ata ese intre. O reto final será semellante ao suxerido como reto en liña pero buscará demostrar as habilidades de improvisación e resolución inmediata de retos mediante as habilidades de liderado obxecto deste programa.

Un xurado valorará cada exposición.

Recoñecemento : Ao final concederase un **premio individual por rol e nivel** e un **premio grupal para o centro educativo** que, en conxunto, obtivese unha mellor valoración sumando as puntuacións de todo o alumnado dos seus dous niveis.

Ademais destacaranse **dous Dreamteams** (un de 3º e outro de 4º) integrados, en cada nivel, polo alumnado que mellor puntuación obtivese en cada rol.

SOLICITUDE

As solicitudes para participar nas actividades desta convocatoria enviaranse ata o 30 de setembro ao enderezo electrónico eduemprende@edu.xunta.es segundo o Anexo I.

SELECCIÓN DE CENTROS

Os centros educativos seleccionaranse segundo a orde de entrada da solicitude no enderezo electrónico eduemprende@edu.xunta.es

O número máximo de centros seleccionados será 18.



XUNTA DE GALICIA

CONSELLERÍA DE CULTURA, EDUCACIÓN
E ORDENACIÓN UNIVERSITARIA

Edificio Administrativo San Caetano, s/n
15781 Santiago de Compostela
www.edu.xunta.es



CRONOGRAMA PROPOSTO

ITINERARIO	TEMPORALIDADE
ADESTRANDO SUPERLÍDERS	Segunda semana de outubro
1º) OS SEIS SUPERPODERES	15 outubro- 16 novembro
2º) EMPODÉRATE – XOGO EN LIÑA	23 novembro a 18 xaneiro
3º) DESAFÍO EN LIÑA	21 de xaneiro a 21 de febreiro
DÍA DOS SUPERLÍDERES	5 de abril



ANEXO I

SOLICITUDE DE INSCRICIÓN

DATOS DO CENTRO				
CENTRO		CÓDIGO DO CENTRO		CIF
ENDEREZO		C.P.	LOCALIDADE	CONCELLO
TELÉFONO	FAX		ENDEREZO ELECTRÓNICO	
PERSOA COORDINADORA	TELÉFONO DE CONTACTO		ENDEREZO ELECTRÓNICO DE CONTACTO	
Nº DE ALUMNOS/AS PARTICIPANTES			CURSO	
SINATURA DO DIRECTOR/A DO CENTRO SOLICITANTE			SINATURA DA PERSOA COORDINADORA	