

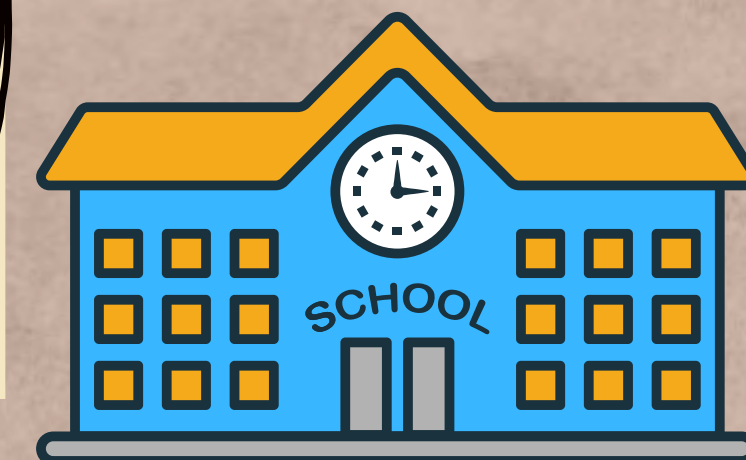
INTERNACIONALIZA A TÚA ESCOLA

CEIP FOGAR CARBALLO



Vanessa Rodríguez Picallo

Aida Ramos Trigo



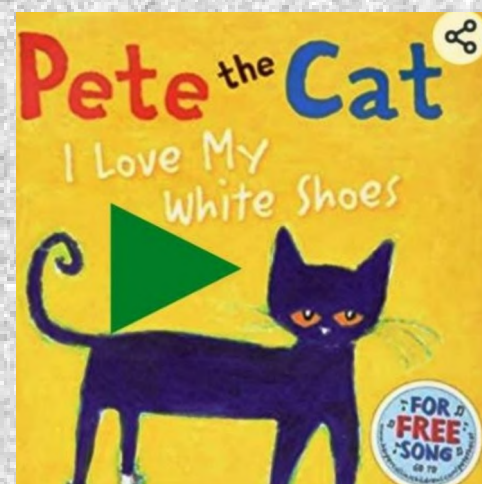
26 de novembro 2022



Primeiros proxectos

KA101: Abriendo Libros, Abriendo Mentes (2018 - 2020)

Mellora da competencia lectora en lingua inglesa



Primeiros proxectos

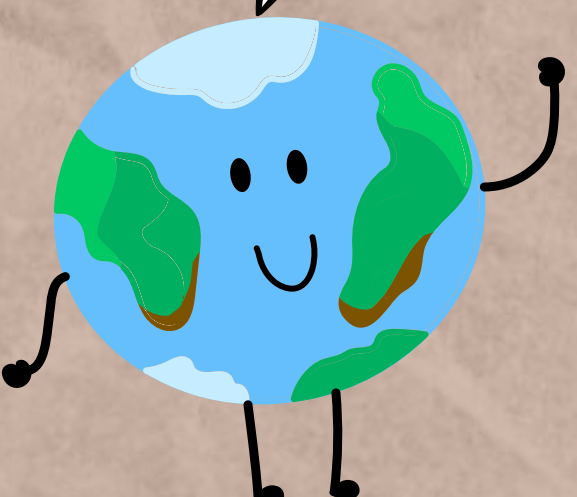
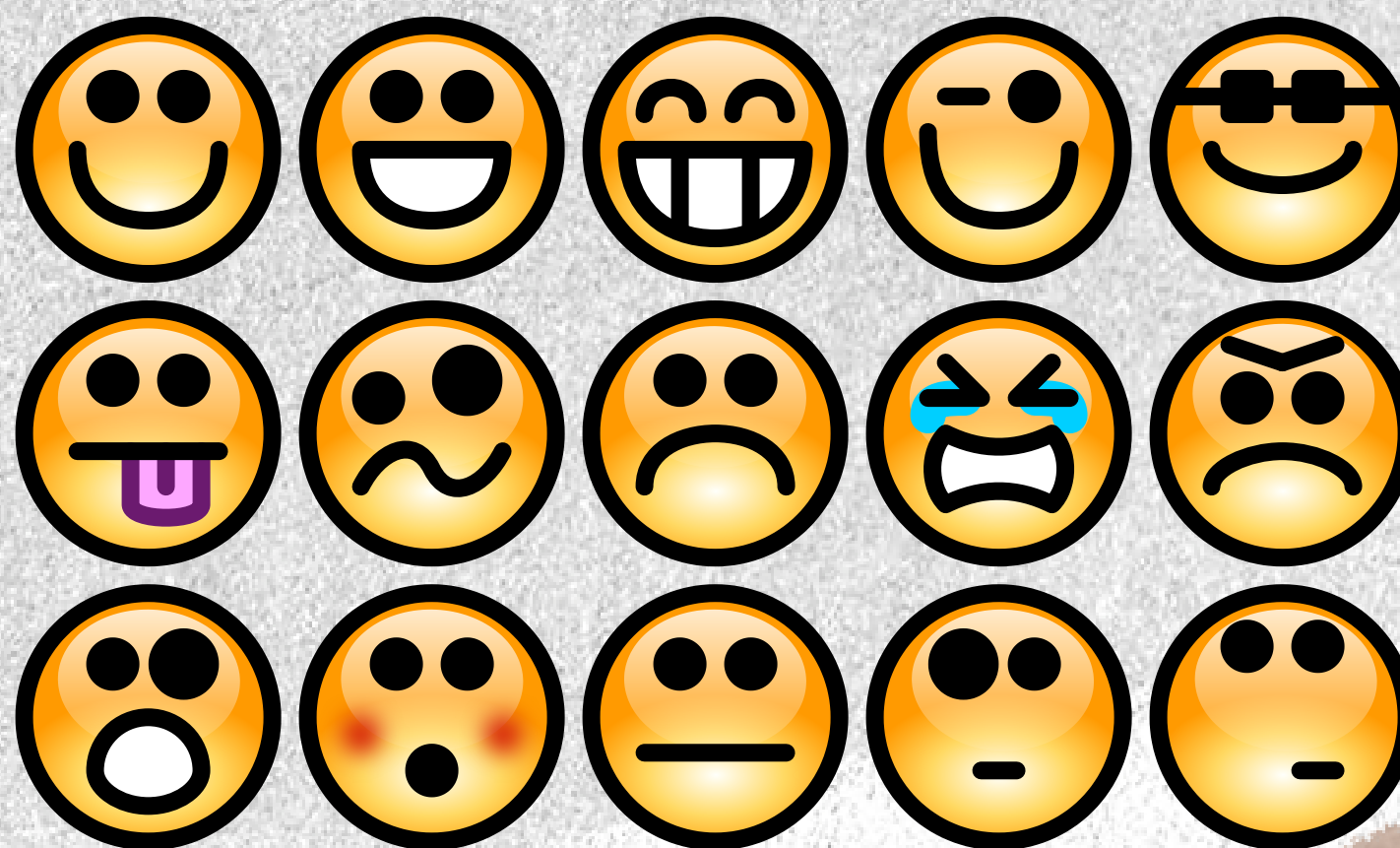
KA101: Trilingual: Lectura en acción (2019-2022)


Potenciar a lectura en castelán, galego e inglés.



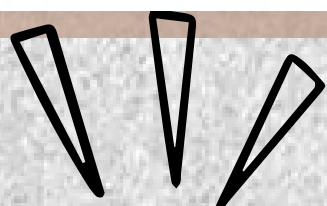
Participación ERASMUS+ do CFR (2019-2021)

Manexo das emocións nas aulas



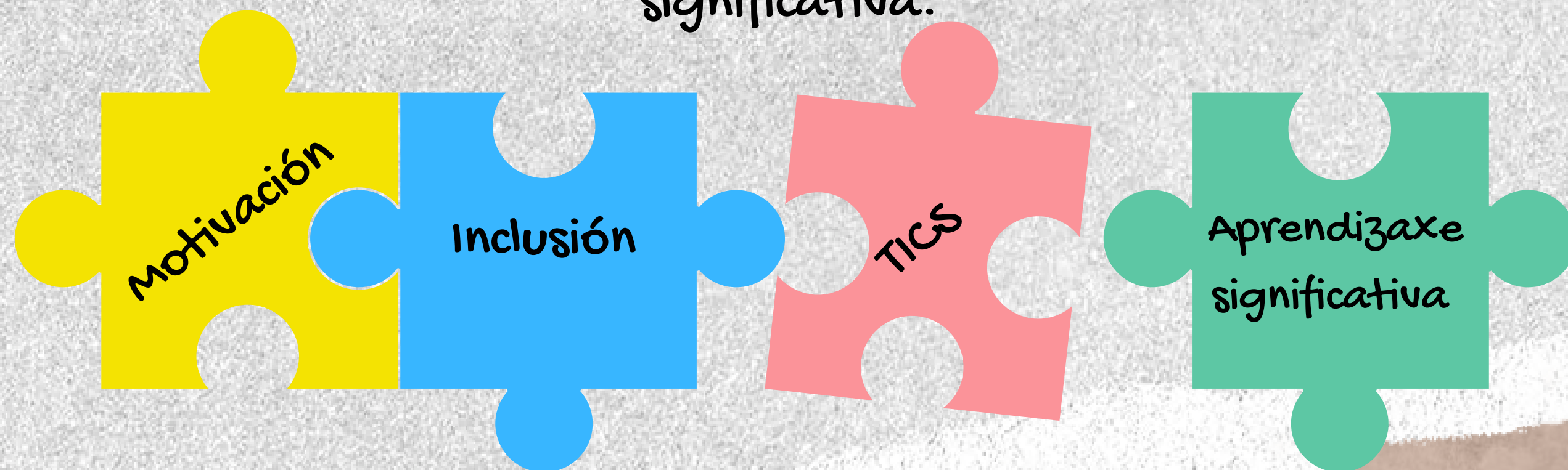



ProXecto Actual



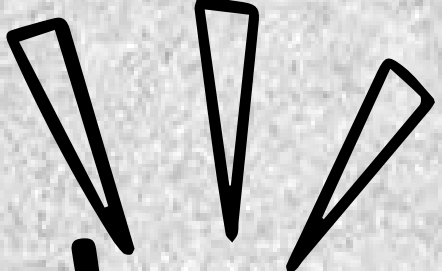
Gamificación Educativa: Motivación e Inclusión (2020-2022)

Xorde a partir da inquietude constante de cómo incentivar a motivación no alumnado e espertar así a adquisición de aprendizaxes dunha forma máis significativa.





ProXecto Actual

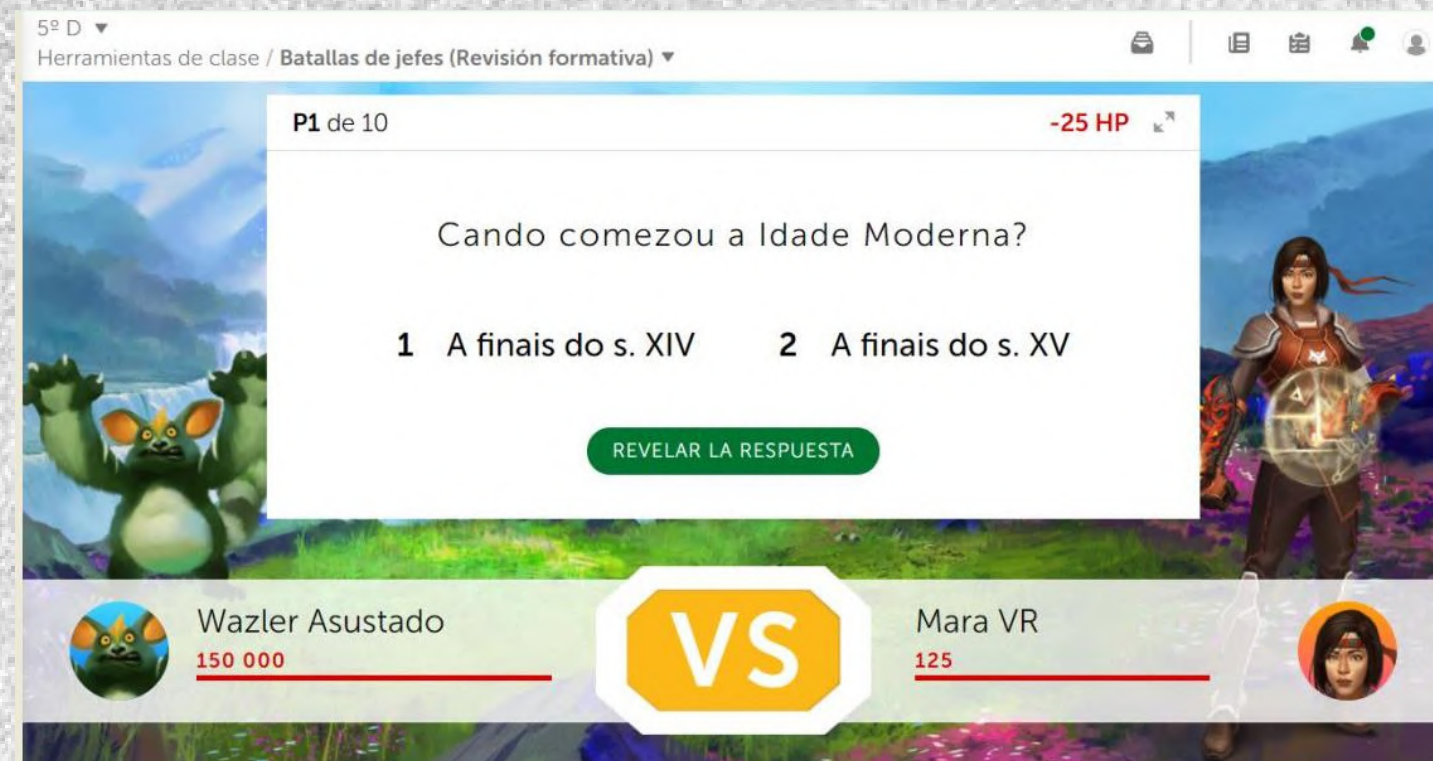


Gamificación Educativa: Motivación e Inclusión (2020-2022)

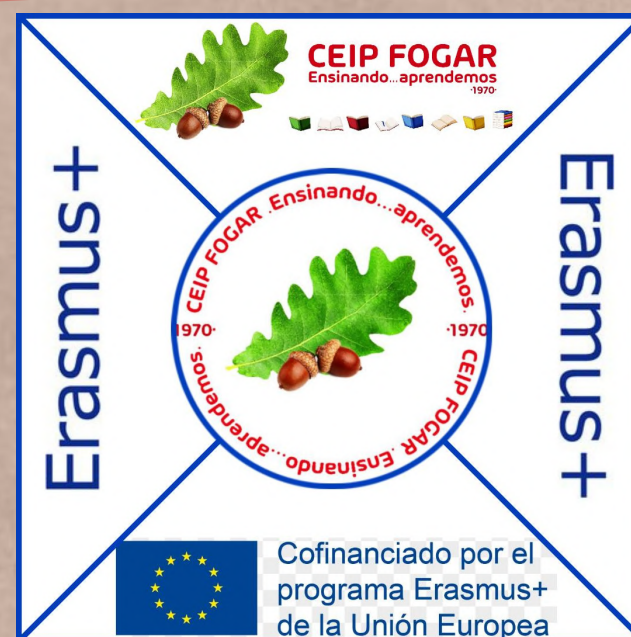


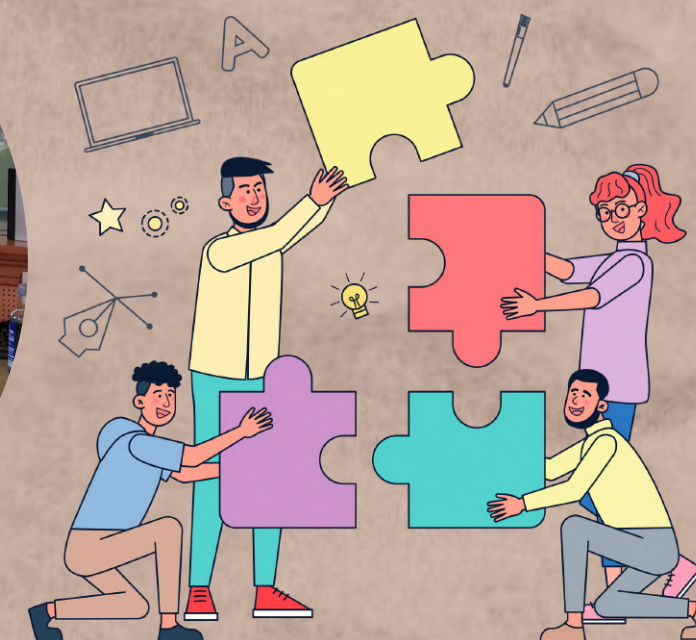
ProXecto Actual

Gamificación Educativa: Motivación e Inclusión (2020-2022)

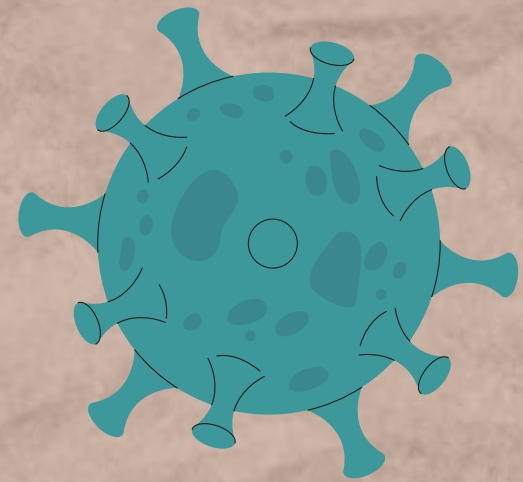


O NOSO EQUIPO



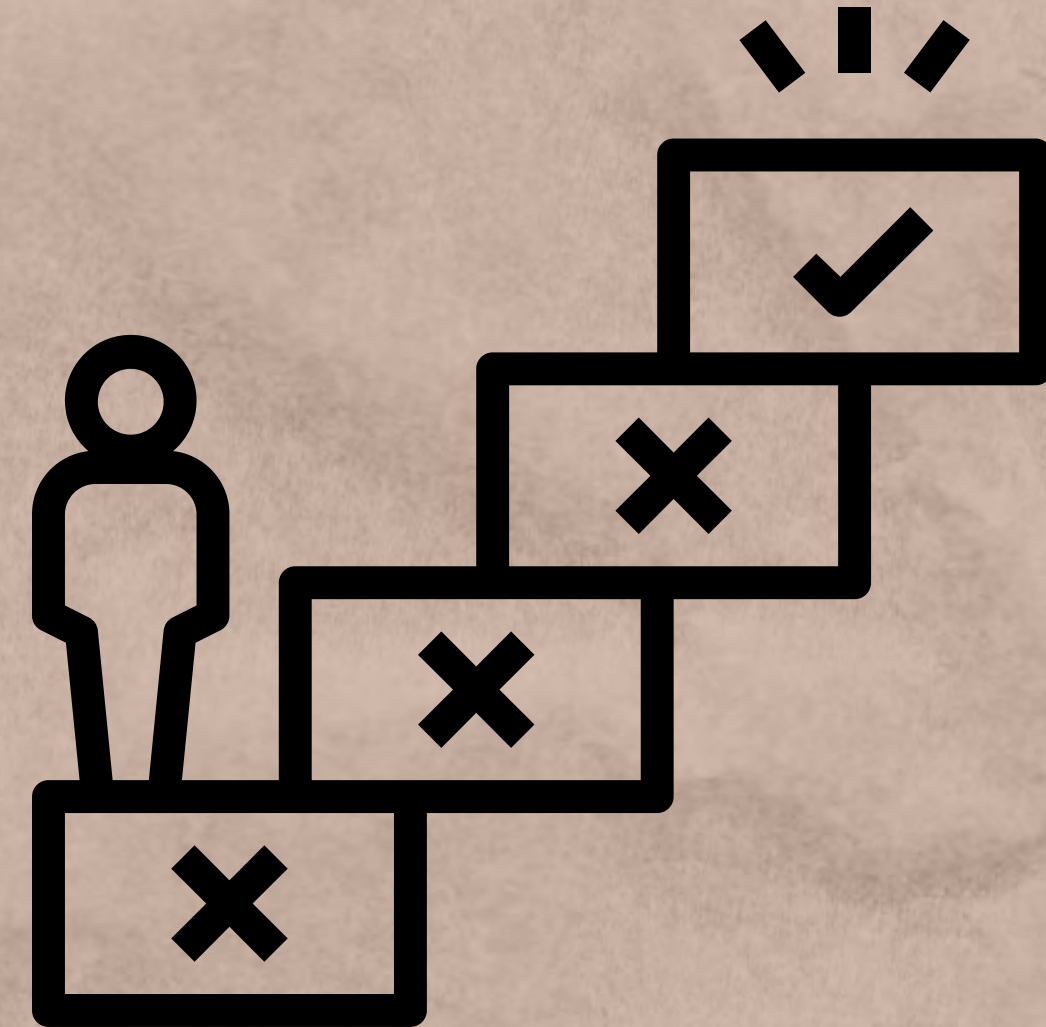


Formado por titor@s e especialistas de distintas áreas e niveis



Superación das dificultades atopadas

- Pandemia
- Cambios nos membros do equipo
- Xestión dos proxectos
- Dificultades na busca de formación/job shadowing
- Magnitude do centro

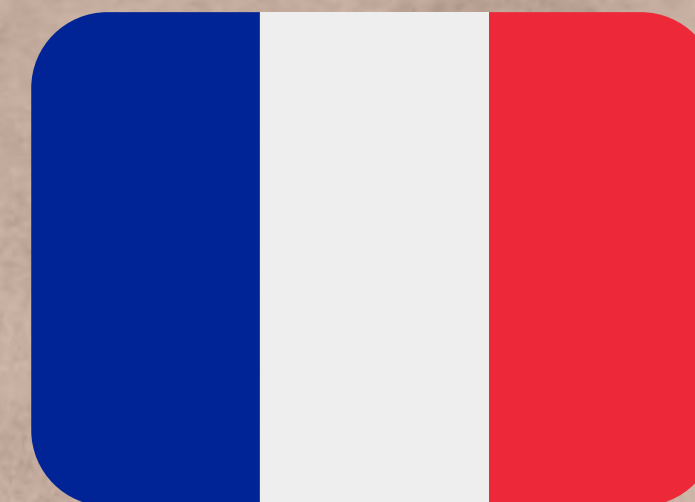




MOBILIDADES

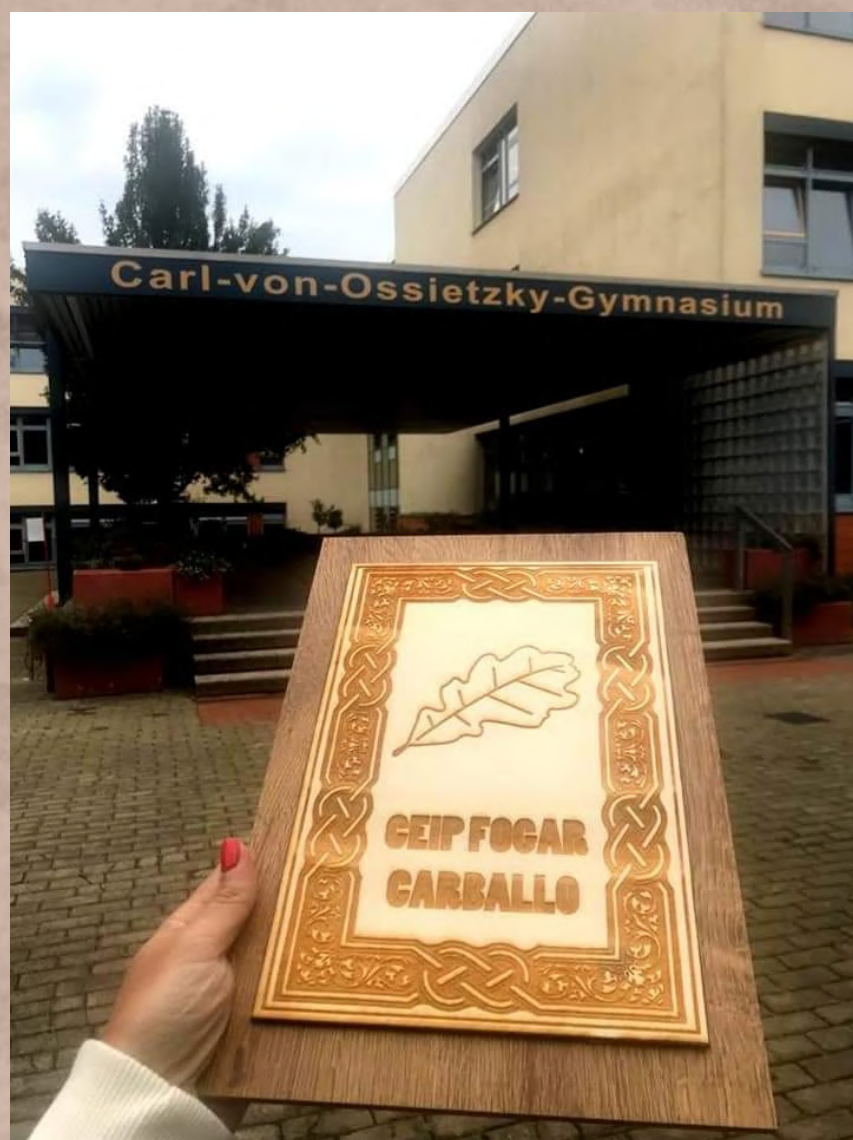


Cursos estructurados e
Job Shadowing

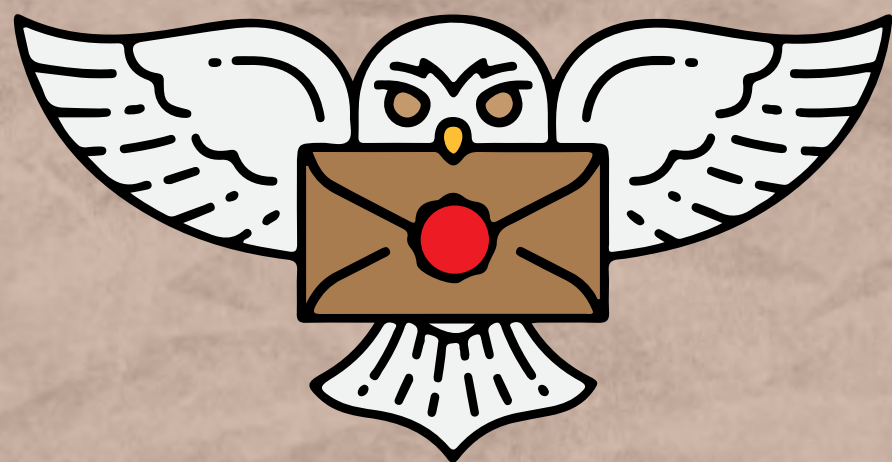




MOBILIDADES



EXPERIENCIAS



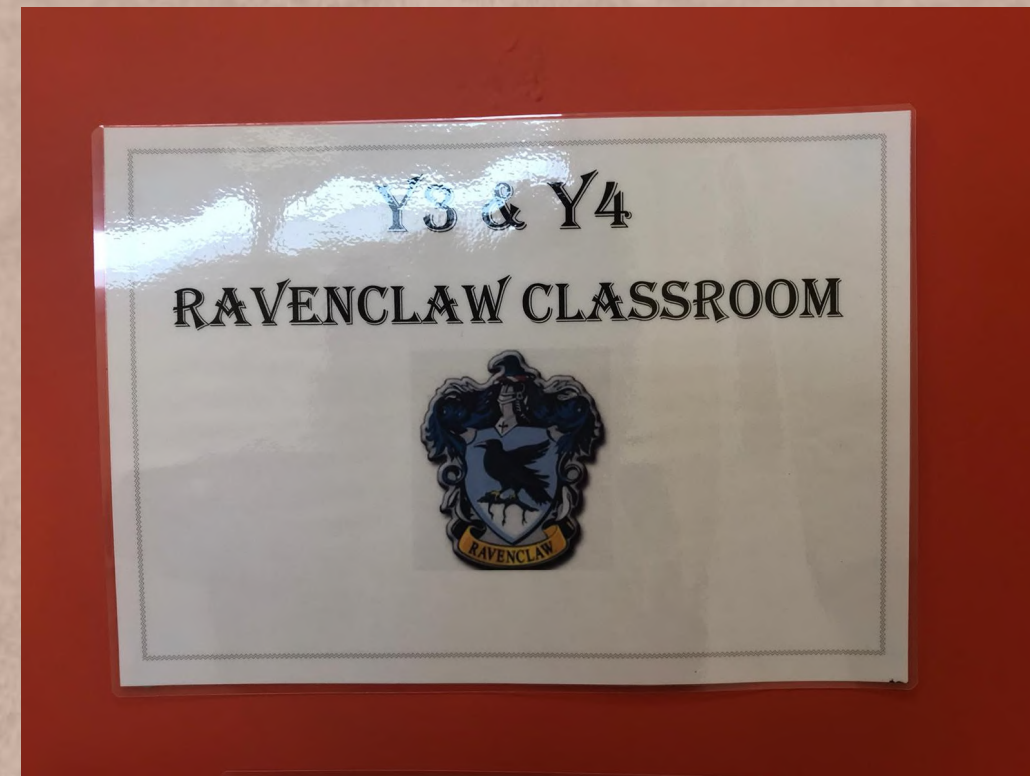
A vida é un xogo; a vida é un libro; a vida é unha película ... así foi como o colexio Fogar se converteu en Hogwarts.



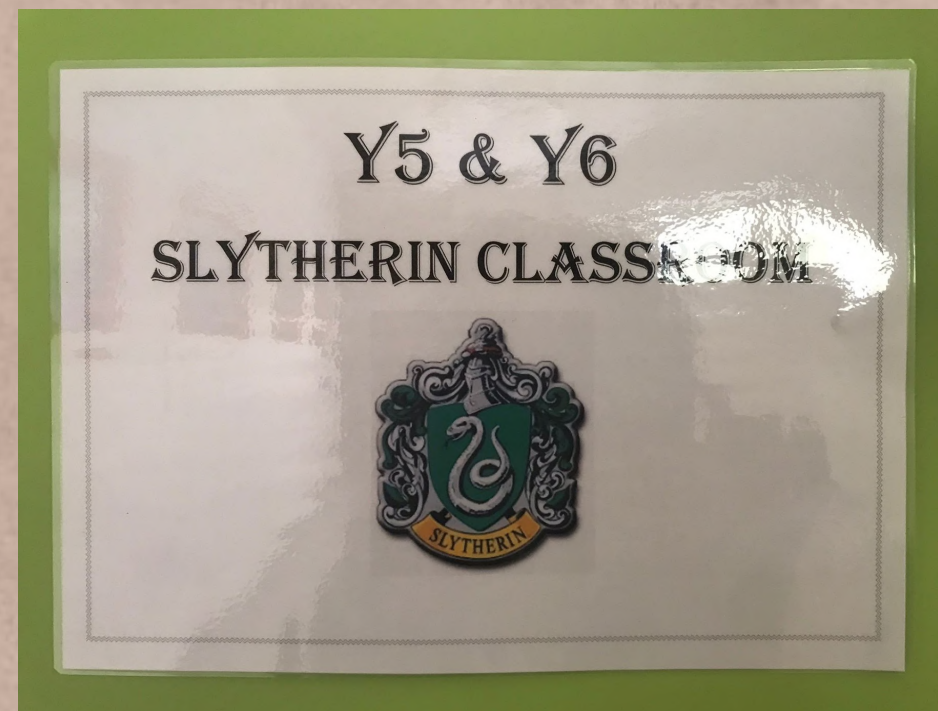
EXPERIENCIAS



Y1 & Y2 learn English in the Gryffindor classroom



Y3 & Y4 learn English in the Ravenclaw classroom



Y5 & Y6 study English in the Slytherin classroom

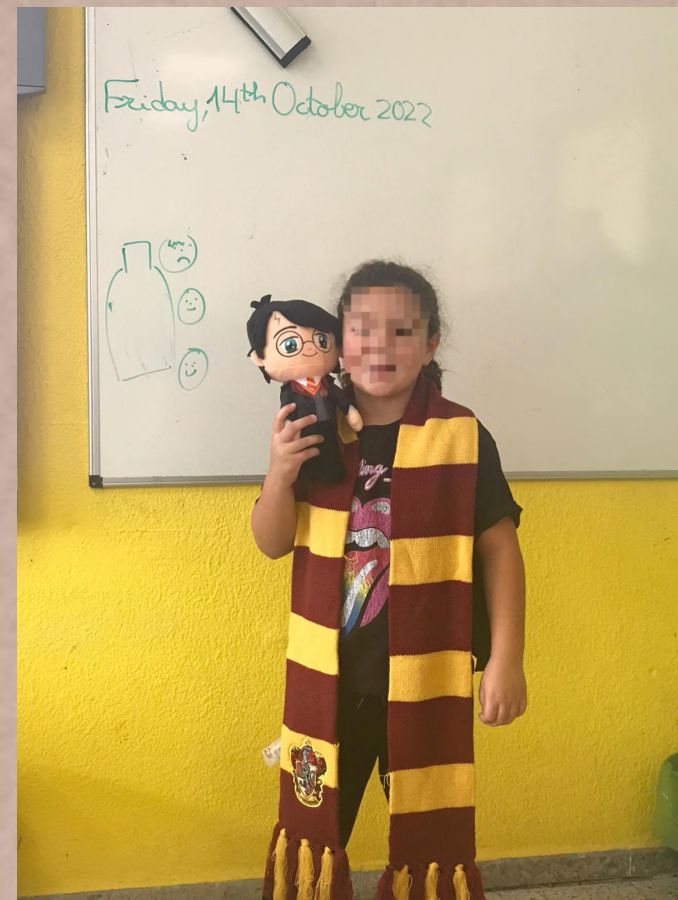
EXPERIENCIAS



In Gryffindor classroom students play the game: "Harry Potter says..." It is based on "Simon says".



Here is the play corner in the Gryffindor classroom.



Teacher's assistant wears the Gryffindor scarf.

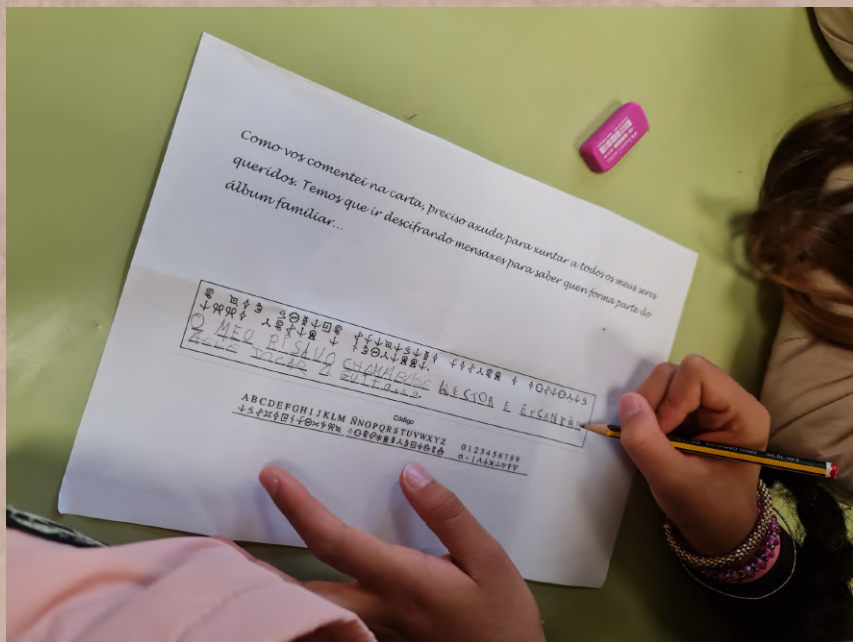
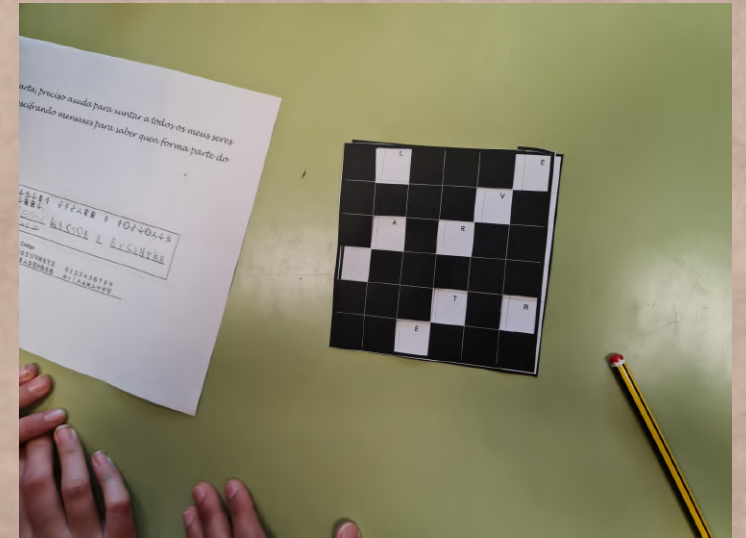
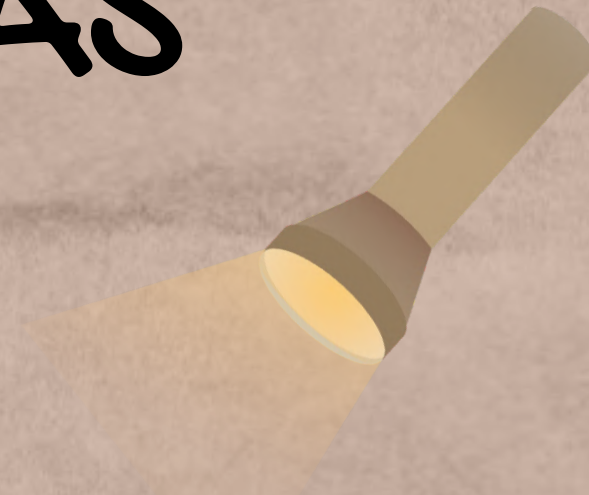
This is the reading table in the Ravenclaw classroom.



EXPERIENCIAS



Breakout



EXPERIENCIAS



Breakout Dixital

Gamificación basada en xogos de mesa



BREAKOUT CEIP FOGAR

CEIP FOGAR POR EL MUNDO

¿TE ATREVES?

INTRODUCCIÓN MISIÓN CONSEJOS DE SEGURIDAD

CEIP FOGAR
Ensinando... aprendemos

The poster features a silhouette of a hiker on a rocky peak, a small airplane flying in the sky, and a raccoon sitting on a rock. At the bottom, there is a row of colorful icons representing various items or tasks.



XOGOTECA

Creación de espacios para aprendizaxes a través do xogo



MOTIVACIÓN



CREATIVIDADE



INCLUSIÓN



ATENCIÓN

TRABALLO EN EQUIPO

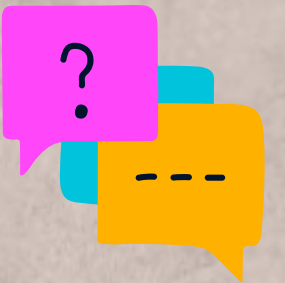
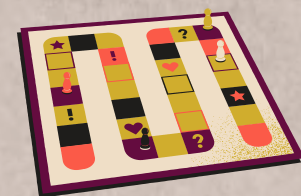



SOCIALIZACIÓN

COMUNICACIÓN


"Todas as aprendizaxes máis importantes da vida fanse xogando"


Francesco Tonucci



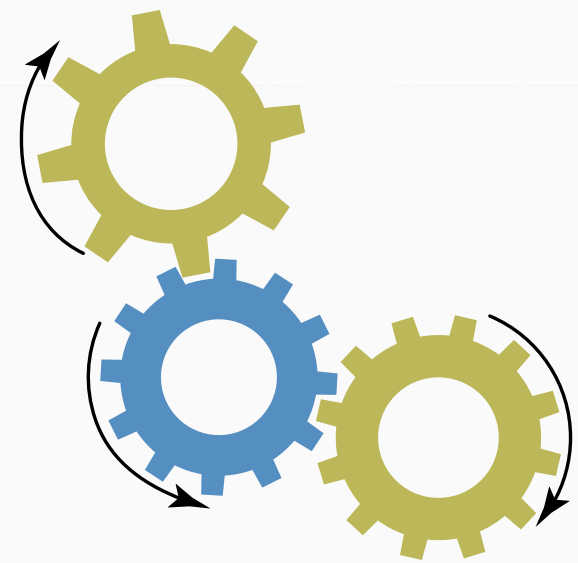


IMPACTO E BENEFICIOS

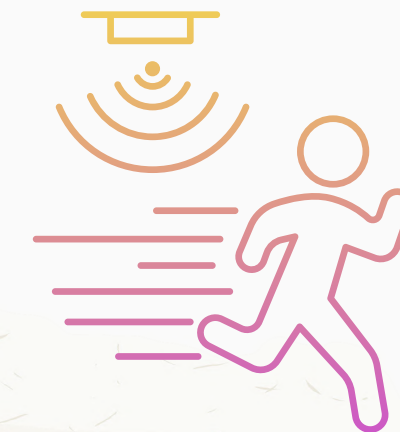


- *Espertar a motivación e mellorar a atención no alumnado*
 - *Aprendizaxes máis activas, participativas e significativas*
 - *Potenciar o traballo en equipo e a inclusión educativa*
 - *Crear redes de colaboración con outros centros europeos*
 - *Vivenciar outros sistemas educativos*
 - *Compartir inquedanzas e experiencias con outr@s docentes*
 - *Motivación do profesorado e actualización pedagóxica*
 - *Novas liñas de P7PP no centro educativo*
- 

NUN FUTURO PRÓXIMO...



FOSAR DE TROUCLA





Ligazóns e contacto



<http://www.edu.xunta.gal/centros/ceipfogarcarballo/>



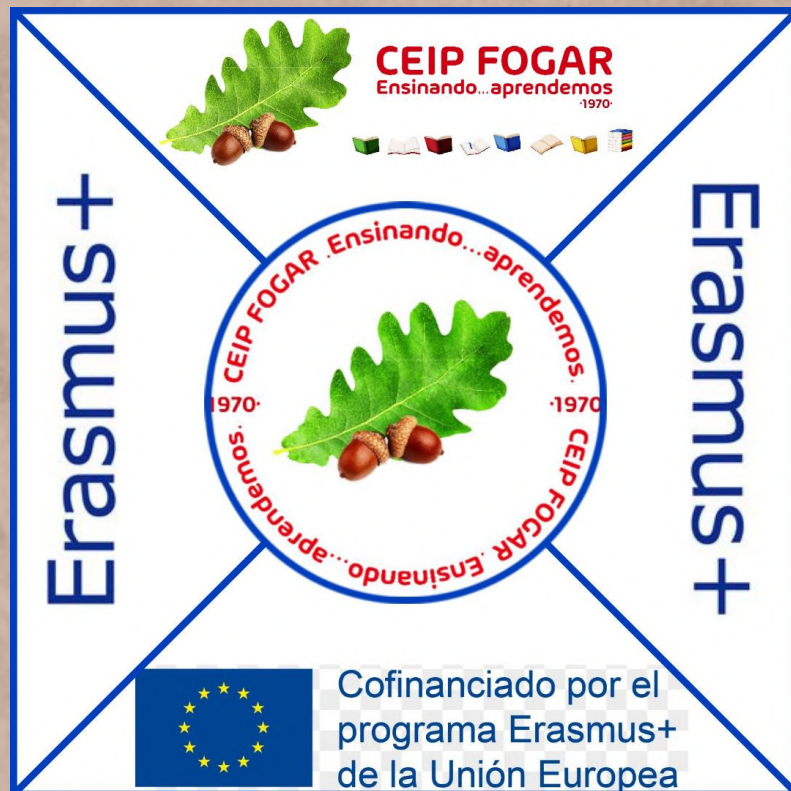
@fogarerasmus



Rúa Vila de Ordes - Carballo, A Coruña



vanessarp@edu.xunta.gal
aida.ramos@edu.xunta.gal



Grazas