

ÍNDICE

1- CICLOS, SISTEMAS Y TEMÁTICAS GENERALES

2.- INSCRIPCIÓN

3.- RECORRIDO. ETAPAS

Tormenta de ideas

Etapa de entrenamiento

Etapa FONO

Etapa IKONO

Etapa MITO

4- PLAZOS

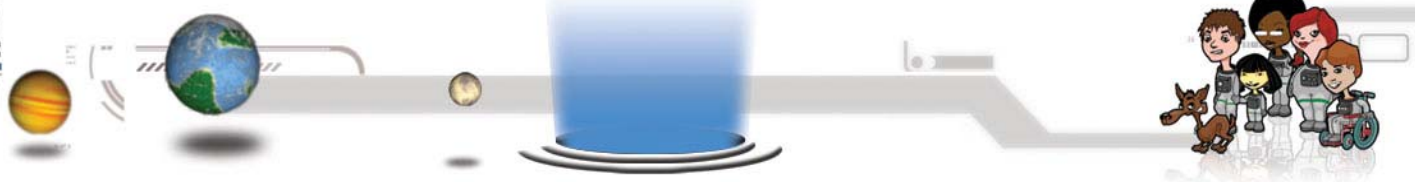
5.- EVALUACIÓN

6.-PUNTUACIONES

6- RECURSOS

8- MÁS INFORMACIÓN

IN THE BEST INTERESTS OF THE WORLD
DE FUNDACIÓN EITB Y EL GOBIERNO



1.- CICLOS, SISTEMAS Y TEMÁTICAS GENERALES

PRIMARIA

- sstm NEO. (6-9 años): Innovación científica y medioambiental.
- sstm FISIO. (9-12 años): Innovación científica y medioambiental.

ESO

- sstm GLOS. Innovación ciudadana: participación activa.

BACHILLER

- sstm LOGO. Innovación cultural y artística.

CICLOS FORMATIVOS

- sstm TEKHNE. Innovación tecnológica y social.

2.- INSCRIPCIÓN

El plazo de inscripción estará abierto hasta que termine la tercera edición de Kosmodisea (hasta abril 2009).

Las condiciones para constituir los equipos son las siguientes:

- Que se compongan de un mínimo de 4 personas.
- Un/a mismo/a profesor/a puede guiar a más de un equipo.
- Cada equipo puede tener más de un/a profesor/a; pero en este caso, por cada profesor/a tendrá que haber un mínimo de 4 personas. Ejemplo: en un equipo de 12 personas habrá como mínimo un/a profesor/a y como máximo tres.

3.- RECORRIDO

Tormenta de ideas

La propuesta de trabajo se desarrollará por proyectos; por lo tanto, las ideas se plantearán en forma de proyecto. Cada equipo propone tres ideas de proyecto. La idea de proyecto ganadora en cada sistema se trabaja en las siguientes etapas.

La dinámica para participar en la tormenta de ideas es la siguiente:

- Cada equipo podrá aportar **tres ideas** como máximo, y siempre en relación a la temática general del ciclo al que pertenece. Las ideas de proyecto se plantearán con su título y su objetivo.
- La persona **responsable del equipo tendrá que validar** las ideas de sus equipos.
- La votación de ideas se realizará entre el 27 y el 31 de octubre. El 3 de noviembre se conocerá la idea ganadora de cada ciclo.
- El **sistema de evaluación de las ideas** será el siguiente:
 - o Cada equipo tendrá que repartir 9, 3 ó 1 punto a las tres ideas que más le hayan gustado.
 - o Este año el profesorado también participará en la votación.

Nota:

- Los equipos y el profesorado no podrán votar sus propias ideas ni las de los equipos de su centro.
- La idea ganadora será aquella que ha recibido un mayor número de puntos. Si dos ideas tienen el mismo número de votos, el desempate se hará teniendo en cuenta el número de equipos que han votado dichas ideas.
- Torre de Control eliminará aquellas ideas que no tengan relación con las temáticas generales del ciclo.

Etapas de entrenamiento

Antes de empezar con la etapa de los planetas, los equipos tendrán un tiempo para entrenarse: descargar y familiarizarse con los programas, entrenar con una demo del simulador, buscar información sobre las ideas ganadoras y los trabajos realizados en las ediciones anteriores.

Tras la Tormenta de ideas y el entrenamiento, los equipos recorrerán tres etapas:

Etapas Fono. Los equipos definen la necesidad y oportunidad de su proyecto. El resultado final de esta etapa se comunica en formato audio.

Etapa Ikono. Su objetivo es planificar, desarrollar y materializar el proyecto, expresándolo mediante imágenes.

Etapa Mito. La meta es la promoción y difusión del proyecto desarrollado. Se utiliza el lenguaje audiovisual.

Además en las etapas Fono, Ikono y Mito hay que participar tomando decisiones en el **simulador**.

El simulador es un apartado en el que hay que jugar en los tres planetas. La misión de los equipos es ayudar a los personajes de Kosmodisea (Psi, Nu, Iota, Ro, Lambda y Argos) en un viaje interplanetario con el objetivo es llegar al siguiente planeta trabajando en equipo y manteniendo la salud y la satisfacción de la cuadrilla al máximo.

El simulador está adaptado a los diferentes sistemas, de forma que el número de variables sobre los que tomar decisiones aumenta según se avanza en los ciclos educativos.

4. PLAZOS

INSCRIPCIÓN

El plazo de inscripción estará abierto desde septiembre 2008 hasta que finalice la tercera edición de Kosmodisea (abril 2009).

TORMENTA DE IDEAS

El plazo para proponer ideas es del 22 de septiembre al 31 de octubre del 2008.

ETAPAS

Entrenamiento: Del 3 de noviembre al 1 de diciembre del 2008.

Fono: Del 1 de diciembre del 2008 hasta el 23 de enero del 2009.

Ikono: Del 26 de enero del 2009 al 6 de marzo del 2009.

Mito: Del 9 de marzo del 2009 al 10 de abril del 2009.

FECHAS LÍMITE PARA SUBIR EL TRABAJO EN EL BLOG

Los trabajos realizados deben de estar publicados en el blog para las fechas que se indican a continuación:

Fono: 16 de enero del 2009.

Ikono: 27 de febrero del 2009.

Mito: 3 de abril del 2009.

EVALUACIONES

Fono: Del 19 al 23 de enero del 2009.

Ikono: Del 2 al 6 de marzo del 2009.

Mito: Del 6 al 10 de abril del 2009.

ACTO FINAL

La fecha está pendiente de concretar, pero probablemente se celebre a finales de abril o a primeros de mayo del 2009.

5.- EVALUACIONES

En el proceso de evaluación, los equipos tendrán que realizar evaluaciones para poder sumar puntos. La evaluación se realizará en torno a los valores de la cultura emprendedora.

- 1.- **Autoevaluación.** Cada equipo evaluará, con las claves del equipo y siguiendo unos criterios que se facilitan, el trabajo que ha desarrollado.
- 2.- **Evaluación del trabajo en equipo.** Cada equipo tiene que realizar una evaluación de cómo cree que han trabajado en equipo.
- 3.- **Evaluación a otros equipos.** Cada equipo tendrá que evaluar el trabajo desarrollado por otros cuatro equipos. El sistema automáticamente les asigna 4 trabajos y cada equipo tiene que calificar a los 4 trabajos de menor a mayor puntuación.
- 4.- Cada equipo tendrá que tomar unas decisiones en el simulador. Dependiendo de la evolución de las decisiones conseguirán una puntuación u otra. Para conseguir la mínima puntuación hay que tomar todas las decisiones en cada etapa.

6.-PUNTUACIONES

PLANETAS	PORCENTAJE
PLANETA FONO	20%
PLANETA IKONO	35%
PLANETA MITO	45%

La puntuación se obtiene:

EVALUACIONES	PORCENTAJE
AUTOEVALUACIÓN (KQ)	% 25
EVAL. DE EQUIPOS	% 35
TRABAJO EN EQUIPO	% 25
SIMULADOR	% 15

En las siguientes tablas se resume la puntuación que se puede conseguir en cada planeta:

FONO	MAX.	MIN.
AUTOEVALUACIÓN (KQ)	300	90
EVAL. DE OTROS EQUIPOS	420	126
AUTOEVALUACION TRABAJO EN EQUIPO	300	90
SIMULADOR	180	54
TOTAL	1.200	360

IKONO	MAX.	MIN.
AUTOEVALUACIÓN (KQ)	525	157,5
EVAL. DE OTROS EQUIPOS	735	220,5
AUTOEVALUACION TRABAJO EN EQUIPO	525	157,5
SIMULADOR	315	94,5
TOTAL	2.100	630

MITO	MAX.	MIN.
AUTOEVALUACIÓN (KQ)	675	202,5
EVAL. DE EQUIPOS	945	283,5
TRABAJO EN EQUIPO	675	202,5
SIMULADOR	405	121,5
TOTAL	2.700	810

RESUMEN	MAX.	MIN.
FONO	1.200	360
IKONO	2.100	630
MITO	2.700	810
TOTAL	6.000	1.800

Penalizaciones

Habr  penalizaciones para aquellos equipos que no cuelguen los trabajos en el blog en las fechas indicadas. Tambi n se penaliza a los equipos que no terminen el proceso de evaluaci n. Dichas penalizaciones ser n de un 10% de los puntos totales de cada planeta.

En los casos en los que los equipos no finalicen las evaluaciones, ser  Torre de Control responsable de realizar las evaluaciones correspondientes a esos equipos, exceptuando el simulador y d ndoles la m nima puntuaci n en la autoevaluaci n del trabajo en equipo.

	PENALIZACI�N
FONO	120
IKONO	210
MITO	270

7.-RECURSOS

Hay cinco estaciones en cada etapa. En estas estaciones se accede a todos los recursos necesarios para llevar a cabo el proyecto.

- 1.- **Estaci n Misi n:** se encuentran los dos pruebas puntuable: kosmoquest y simulador.
- 2.- **Estaci n Editorial:** Espacio donde acceder a la Wiki de uso interno y a la blog para hacer p blico el proyecto.
- 3.- **Estaci n Biblioteca:** Agrupa manuales para facilitar la utilizaci n de los programas, del juego de simulaci n, manuales de trabajo en equipo. Adem s existen versiones imprimibles de todos los manuales, as  como de las kosmoquest.
- 4.- **Estaci n Evaluaci n:** En este espacio cada equipo realiza las evaluaciones: autoevaluaci n, autoevaluaci n del trabajo en equipo y la evaluaci n de los trabajos de otros 4 equipos.

5.- **Estación Kosmogune:** Tanto el alumnado como el profesorado tienen este espacio disponible para realizar aportaciones sobre su experiencia.

8- MÁS INFORMACIÓN

Para aclarar cualquier duda sobre Kosmodisea puedes llamar al 900 840 842. También puedes consultar la página web www.kosmodisea.net

