

SET VEINTI UNO



La propuesta de Santillana para convertir a nuestros alumnos en ciudadanos del siglo 21

Una experiencia educativa para complementar, enriquecer y actualizar el currículum.

Una experiencia para introducir la innovación pedagógica en los centros escolares.



SET VEINTIUNO es la propuesta de Santillana para incorporar las habilidades y competencias del siglo 21 en la escuela

La sociedad del conocimiento e Internet reclama unas nuevas competencias que garanticen la completa y satisfactoria realización de nuestros alumnos como profesionales, ciudadanos y personas. La escuela, en consecuencia, tiene que incorporar el aprendizaje de las HABILIDADES 21 para lograrlo.

“Hoy contamos con tecnologías y dispositivos de información y comunicación que ni siquiera habíamos imaginado hace apenas 30 años. El conjunto de habilidades que necesitamos para participar plenamente y beneficiarnos de nuestras sociedades hiperconectadas y nuestras economías cada vez más basadas en el conocimiento, también han cambiado profundamente”.

MARCO DE ESTRATEGIA DE COMPETENCIAS DE LA OCDE, 2016



“Se trata de aprender, de llegar a ser pensadores y aprendices autónomos, de resolver problemas, trabajar en equipo, conocer la realidad, se trata de adaptabilidad en un mundo global de tecnologías, conflicto y complejidad. Se trata de la alegría de aprender y del placer de usar lo aprendido en todos los aspectos de la vida”.

ENSAYO BREAKTHROUGH. M. FULLAN, P. HILL Y C. CRÉVOLA

MARCO Y REFERENCIAS LEGALES

Parlamento europeo

SET VEINTIUNO hace suyas las recomendaciones del Parlamento Europeo para establecer las competencias clave para el aprendizaje permanente (Diario Oficial de la Unión Europea L 394 de 30 de diciembre de 2006) y las directrices de obligado cumplimiento de la LOMCE y la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero. Según el artículo 5 de esta última Orden “Las competencias clave deben estar integradas en las áreas o materias de las propuestas curriculares, y en ellas definirse, explicitarse y desarrollarse suficientemente los resultados de aprendizaje que los alumnos deben conseguir”.

LOMCE

En su artículo 63.3 señala que “Las Administraciones educativas potenciarán y promoverán la autonomía de los centros (...). Los centros, en el ejercicio de su autonomía, pueden adoptar experimentaciones, planes de trabajo, formas de organización, normas de convivencia y ampliación del calendario escolar o del horario lectivo de áreas o materias (...)”.

El ADN de SET VEINTIUNO

1

SET VEINTIUNO **responde a la demanda real** de renovación de los centros escolares.

2

SET VEINTIUNO es **la interpretación de Santillana de las habilidades y competencias definidas por distintos organismos internacionales** (UNESCO, OCDE, etc.) y demandadas por la sociedad y la economía global en un amplio programa estructurado en áreas y niveles.

3

SET VEINTIUNO es **la primera propuesta editorial integrada** diseñada específicamente para Primaria y Secundaria.

4

SET VEINTIUNO es **una propuesta de carácter escolar** que permite implementar el aprendizaje en el aula con materiales que responden a secuencias didácticas y sesiones de trabajo.

5

SET VEINTIUNO incorpora nuevos **materiales y servicios de formación para los docentes**.



SET VEINTIUNO trabaja las HABILIDADES 21 en cinco programas:

1. APRENDER A PENSAR

Potente propuesta educativa para conocer y entrenar la mente en el aula. Fomenta la metacognición de los alumnos para que desarrollen un pensamiento crítico, creativo, riguroso y ético. Las unidades se asientan sobre tres indicadores:

- Características del pensamiento
- Habilidades del pensamiento
- Control y gestión del pensamiento



2. EL VALOR DE LAS COSAS



Desarrolla la conciencia y las habilidades para el uso racional, eficiente y equilibrado de los recursos tangibles e intangibles. Basado en el trabajo por proyectos, éstos se articulan en torno a cinco áreas:

- Trabajo y producción
- Uso y consumo
- Flujo de intercambios
- Ahorro
- Gestión del presupuesto familiar

3. EMPRENDER

Fomenta la competencia emprendedora como una actitud vital. Desarrolla la capacidad de liderazgo, creatividad e innovación. Enseña a gestionar recursos y a ser eficaces en la organización de la vida y el trabajo. Gira en torno a cuatro indicadores:

- Talento emprendedor
- Liderazgo
- Innovación
- Habilidades empresariales



SET VEINTIUNO se fundamenta en marcos teóricos solventes y su diseño didáctico responde a modelos experimentados en las aulas.

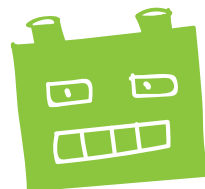
4. NAVEGAR Y PROGRAMAR

Ayuda a los alumnos a conocer las herramientas digitales, de computación y de programación que tienen a su alcance, a aprovechar las oportunidades que les ofrecen y a trabajar con ellas de forma segura, responsable y eficaz. Hay disponible una versión en inglés (SWITCHED ON COMPUTING). Sus principales áreas didácticas son:

- Desarrollo del pensamiento computacional
- Seguridad y uso ético y responsable de la tecnología
- Uso de la programación en contextos cercanos



5. PROGRAMACIÓN DE LAS COSAS



Experiencia de aprendizaje que trabaja proyectos de programación, robótica y diseño en 3D. Trabaja de forma transversal las áreas STEAM. Los alumnos aprenden a resolver retos y a elaborar sus propios proyectos. Se caracteriza por:

- Los alumnos pasan de ser usuarios de tecnología a crearla
- Incorpora dinámicas de juego
- Uso de lenguajes de programación como medio



Las nuevas metodologías, protagonistas

SET VEINTIUNO ofrece a los centros la oportunidad de incorporar la innovación metodológica.

SET
VEINTI
UNO

¿Qué metodologías utiliza SET VEINTIUNO?



APRENDIZAJE
COLABORATIVO



APRENDIZAJE BASADO
EN RETOS Y PROBLEMAS



PEDAGOGÍAS ACTIVAS



FLIPPED CLASSROOM



APRENDIZAJE SERVICIO
(APS)



APRENDIZAJE BASADO
EN PROYECTOS (ABP)

Evaluación del proceso y evaluación por evidencias (ePortfolio)

SET VEINTIUNO apuesta por la evaluación no solo del resultado final, sino también del proceso. Para ello ofrece una herramienta digital o ePortfolio en el que los alumnos documentan las evidencias de su aprendizaje -individual y colaborativo- y los docentes llevan a cabo la correspondiente evaluación y seguimiento.

Acompañamiento y apoyo docente

Los docentes cuentan con un servicio de acompañamiento online que les ayudará a resolver dudas pedagógicas, de implantación de los materiales o de cualquier cuestión relacionada con SET VEINTIUNO. Esta herramienta se articula sobre cinco pilares:

- Materiales para favorecer la labor a los docentes:
 - **Guías** de cada programa con fundamentación teórica y programación de aula completa.
 - **Planes metodológicos** de cada programa que recogen:
 - Objetivos
 - Estructura de trabajo
 - Materiales
 - Criterios de evaluación
 - **Fichas de aula** con las secuencias de trabajo de cada sesión.
- **En tránsito.** Entrevistas a educadores, pedagogos y personas relacionadas con la innovación educativa.
- **Visitas guiadas.** Sesiones en tiempo real vinculadas a las HABILIDADES 21 con personas relevantes en la innovación educativa.
- **Guías de viaje.** Completas guías digitales para conocer en profundidad cada área y material de SET VEINTIUNO.
- **Consultas.** Servicio para trasladar las dudas a SET VEINTIUNO.



HABILIDADES 21

Habilidades relacionadas con la persona:
habilidades afectivas, emocionales y de equilibrio personal

Flexibilidad y adaptación
Autoconocimiento y autoestima
Gestión de las emociones
Asertividad
Autonomía, automotivación y energía
Resiliencia

Habilidades relacionadas con los procesos de aprendizaje y conocimiento

Curiosidad e imaginación
Gestión de la información
Búsqueda, síntesis, evaluar y difusión de la información analógica y digital
Anticiparse a las situaciones/
Pensamiento analítico (Capacidad de análisis)
Pensamiento crítico

Habilidades relacionadas con la acción en la vida personal y en la vida profesional

Iniciativa, espíritu emprendedor
Creatividad
Resolución de problemas / conflictos
Saber aplicar y crear tecnología
Toma de decisiones
Colaboración
Liderazgo y trabajo en equipo

Habilidades relacionadas con la interacción con otros y la ciudadanía participativa

Comunicación positiva y eficaz
Escucha activa y capacidad de diálogo
Ciudadanía digital y conciencia cultural y social
Empatía



CUADERNOS DEL ALUMNO POR PROGRAMA EN FUNCIÓN DE LA EDAD

Edad orientativa	APRENDER A PENSAR	EMPRENDER	EL VALOR DE LAS COSAS	PROGRAMACIÓN DE LAS COSAS	NAVEGAR Y PROGRAMAR*
+6	X		X		XX
+8	X	X	X		XX
+10	X	X	X	X	XX
+12	X	X	X	X	
+14	X	X	X	X	

*EXISTE UNA VERSIÓN EN INGLÉS (SWITCHED ON COMPUTING)

RECURSOS Y MATERIALES DE SET VEINTIUNO

