



PROYECTO AJ TALENTIA
CURSO 25-26

¿QUÉ ES AJ TALENTIA?

Es una **propuesta formativa** basada en la metodología de **ABP**, donde el **alumno** pasa de ser un espectador a **protagonista y creador de su propio aprendizaje**, creándose un ciclo de desarrollo personal.



EJEMPLOS DE PROYECTOS

- **Podcast sobre salud mental en la adolescencia:** Creación de contenido sonoro para sensibilizar y dar consejos.
- **Diseño y programación de un videojuego educativo con Scratch:** Desarrollo de un juego que enseñe matemáticas, biología o historia de forma divertida.
- **Creación de una marca de ropa *upcycling* (moda sostenible):** Transformación de prendas viejas en nuevos diseños.
- **Cortometraje de animación *stop-motion* sobre el acoso escolar**
- **Composición y grabación de un tema de música urbana (Rap/Trap):** Escritura de rimas y producción de la base musical.
- **Investigación y prototipo de un cargador solar para móviles:** Un proyecto técnico que une física y ecología.
- **Revista digital de crónica social y entrevistas:** Recopilación de historias de personas interesantes del entorno cercano.
- **Guión y representación de una obra de teatro de improvisación:** Fomento de la agilidad mental y la expresión corporal.
- **Diseño de una aplicación móvil para organizar torneos de e-sports:** Creación de la interfaz y la lógica de funcionamiento de una app.

- **Proyecto fotográfico "Mi ciudad a través de mis ojos":** Una serie de fotografías que narren la visión personal del entorno urbano.
- **Blog de crítica gastronómica saludable para jóvenes:** Reseñas de platos y recetas fáciles y nutritivas.
- **Estudio de la biodiversidad en el patio del instituto:** Uso de apps de reconocimiento para catalogar insectos y plantas, creando una guía digital.
- **Cocinando con el sol:** Construcción de un horno solar funcional utilizando cartón y papel de aluminio.
- **Prototipo de prótesis robótica low-cost:** Diseño de una mano mecánica sencilla con materiales reciclados y gomas elásticas.
- **Cosmética natural DIY:** Elaboración de bálsamos labiales o jabones sin químicos y diseño del packaging ecológico.
- **Customización de zapatillas (Sneaker Art):** Diseño artístico de calzado integrando pintura y elementos textiles.
- **Cómic o Novela Gráfica sobre héroes cotidianos:** Creación de una historia completa, desde el guión hasta el entintado.

- **Escultura con basura electrónica:** Creación de figuras artísticas utilizando placas base, cables y piezas de ordenadores viejos.
- **Maquetas de ciudades del futuro:** Urbanismo sostenible diseñado a escala con materiales de manualidades.
- **Campaña de "Fact-checking" para jóvenes:** Creación de una guía o vídeo para aprender a detectar noticias falsas en redes sociales.
- **Documental interactivo sobre los abuelos:** Entrevistas grabadas que rescatan la historia oral de la familia o del barrio.
- **Organización de una "Gala de Talentos":** Gestión del evento, desde la iluminación y sonido hasta la presentación y el orden de actuaciones.
- **Campaña de concienciación sobre el uso del plástico:** Creación de cartelería impactante y vídeos cortos tipo "Reels" para redes.
- **Realidad Aumentada para el museo local:** Uso de herramientas sencillas para que, al enfocar un cuadro o monumento con el móvil, aparezca información extra.
- **Diseño de un "Escape Room" educativo:** Crear los acertijos y la narrativa para que otros compañeros aprendan una materia jugando.



- Ciencias de la vida
- Tecnología
- Audiovisuales
- Bailando con las letras
- Interpretación
- Música
- Arte y diseño

DEL SUEÑO A LA REALIDAD



EL MAPA DEL CREADOR

1. Idealización: ¿Qué me apasiona?

2. Diseño: ¿Cómo lo voy a hacer?

3. Ejecución: ¡Al lío!

4. Muéstrame lo que sabes hacer:
¡Cuéntalo al mundo!

FASE 1: IDEALIZACIÓN.

QUÉ ME APASIONA

- Busca tu chispa: ¿Qué te emociona?
- Tu misión: Define qué vas a crear.
- “Si te brilla la mirada, es el camino correcto”



FASE 2: DISEÑO. COMO LO VOY A HACER.

EL PLAN DE VUELO

- Investiga referentes y busca ayuda.
- Haz tu lista de materiales y herramientas.
- Divide el gran reto en pasos pequeños.



FASE 3: EJECUCIÓN. ¡AL LÍO!

EL TALLER



- **Prototipa**: Construye tu primera versión.



- El error es aprendizaje: ¡No te rindas!



- Tu profesor es tu **MENTOR**, confía en él.

FASE 4: MUÉSTRAME LO QUE SABES HACER. CUÉNTALO AL MUNDO



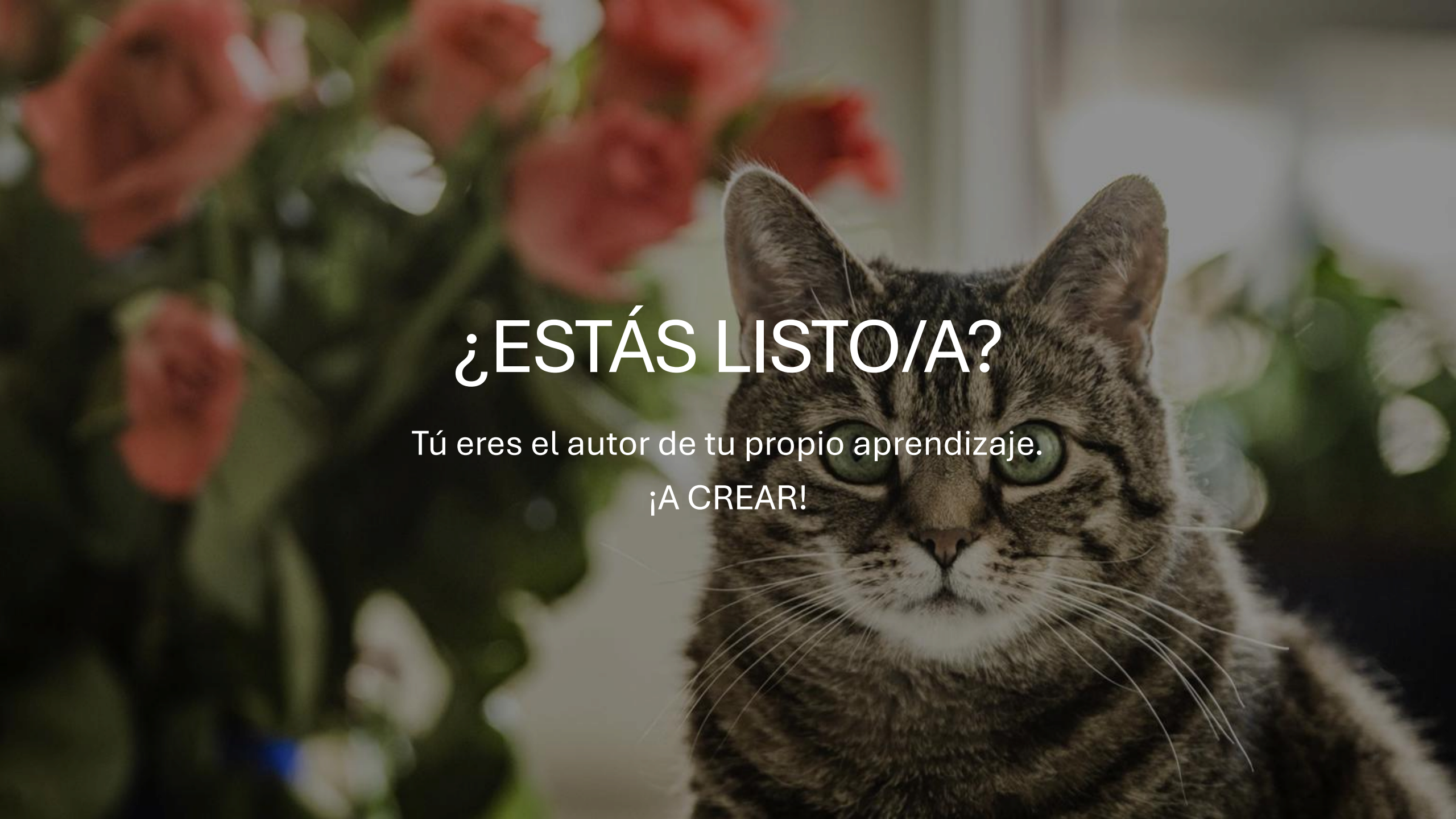
ORATORIA:
COMUNICA CON
PASIÓN.



CUÉNTANOS TU
HISTORIA, NO
SOLO EL OBJETO.



CELEBRA Y
COMPARTE LO QUE
HAS APRENDIDO.



¿ESTÁS LISTO/A?

Tú eres el autor de tu propio aprendizaje.

¡A CREAR!

"El futuro pertenece a quienes creen en la belleza de sus sueños y tienen el valor de contarlos al mundo."

¿Te atreves?



1. Idealización:

¿Qué me apasiona?

2. Diseño: ¿Cómo lo voy a hacer?

3. Ejecución: ¡Al lío!

4. Muéstrame lo que sabes hacer:
¡Cuéntalo al mundo!

13 ENERO: PRESENTACIÓN PROYECTO. EJEMPLOS

20 DE ENERO

27 DE ENERO

FEBRERO

3, 10 Y 17 DE MARZO

DESTINATARIOS

- Alumnado de 4º ESO
- Materia:
Atención
educativa/religión
Martes 2ª hora
- Temporalización: 2º
Ttre

