



STARTUPS

C.E.I.P. “SAN JUAN DE LA CRUZ”

— www.colesajuandelacruz.es —

miguel.ostos@colesajuandelacruz.es

“El aprendizaje es experiencia, todo lo demás es información”

A. E.?



¿Cómo nace la idea?

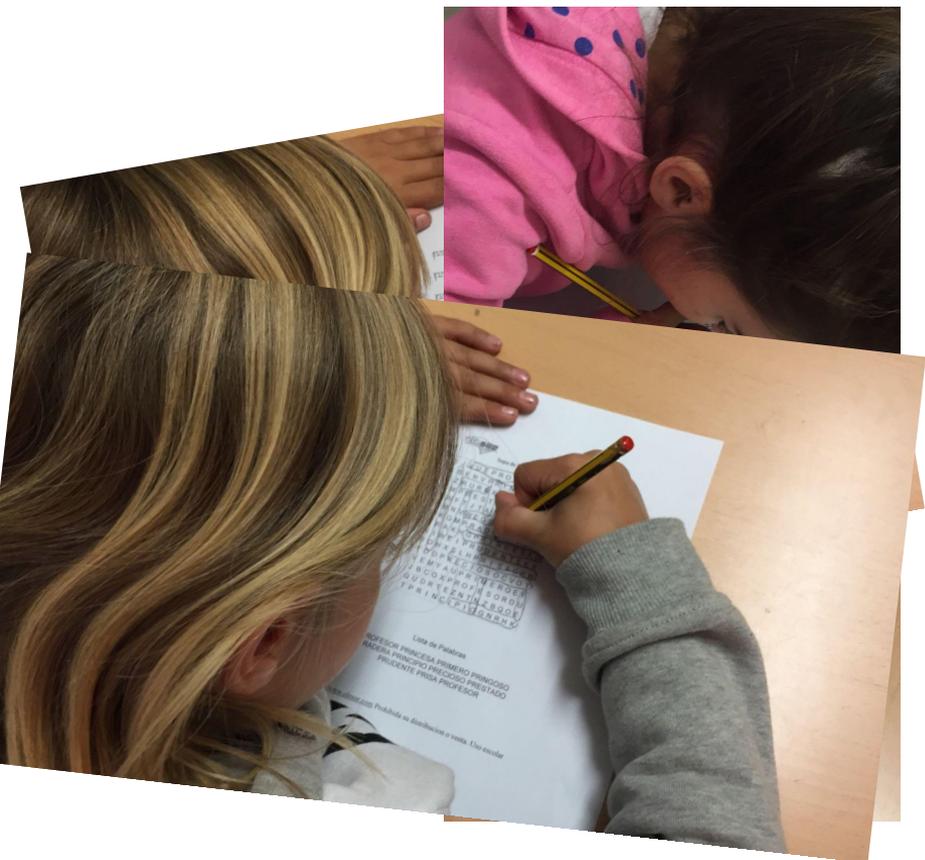
Gamificación

Surge con la necesidad de dar **sentido práctico y utilidad** a lo que simplemente sería una clase más, llena de teoría y prácticas con los ordenadores.

Construimos nuestro conocimiento

- Tic, Tac, Tep
 - Uso correcto de la web
 - Eliminar el miedo a lo desconocido
 - Invitar a explorar
 - Cultura emprendedora y Cooperativismo
-

Servicio a los demás



Cambiamos los roles del Centro

Colaboramos

Compartimos nuestro tiempo

Recursos

Pocos ordenadores y muy limitados de tiempo

Web del Centro para

- Trabajar
- Publicar trabajos online

G. Suite

- Cuenta de correo
- Classroom
- Recursos online
- ...

Banco y moneda propios (Ticcoins)

Fases

PRIMERA FASE

Aprendemos

Manejo de las herramientas básicas

SEGUNDA FASE

Emprendemos

Conceptos empresariales Básicos
Comercialización
Publicidad

TERCERA FASE

Enseñamos y nos
Conectamos

Colaboramos
desinteresadamente con los demás
Nos Conectamos Online

Producto

Nuestra empresa genera

- Recursos para el profesorado
 - Online (Aulatic)
 - Impreso
 - Trabajo de empresa
 - Catálogos
 - Marca y Publicidad
 - Gestión de pedidos
 - Visita comercial
 - Distribución de tareas
 - Entrega y reclamaciones
 - Gestión económica
 - ...
-

Producto

Nuestra empresa
online



VIDA SANA

EL UNIVERSO

FLAMENCO

EL FOTOGRÁFICO

INFORMATIC WORLD

ORDENADORES VICENTE

VIDEOGAME

ANIMALES MARINOS

Futuro

5° Empresas en el Centro

6° Programa Inicia para extender el trabajo al Barrio