

"Diseñando el cambio"

Proyecto Educación Media 2013.

Introducción/presentación

El departamento de Formación Ceibal define para 2013 una estrategia de Formación dirigida a Educación Media (Ciclo básico de Ed. Secundaria y de UTU), que contempla las características de estos subsistemas. Es por ello, que el plan de formación para estos subsistemas cuenta con un abordaje integral en diferentes aspectos:

- ❖ Población abordada (Centros de estudio como universo de abordaje; docentes, estudiantes y referentes de los centros como protagonistas)
- ❖ Metodología de trabajo (Trabajo por proyectos para la resolución de problemas. Transversalización del uso de la tecnología a partir de necesidades concretas)
- ❖ Alcance y escalabilidad del mismo (por etapas, incrementando el alcance entre 2013 y 2015)

Convocatoria

A nivel nacional.
Totalidad de Centro educativos de ciclo básico CES y CETP.
Participación voluntaria.
Conformación de equipos referentes de todo el centro.
Búsqueda de soluciones para el centro al que se pertenece.
Proceso de búsqueda y consecución mediado por el uso de las tecnologías digitales.

Proceso

Conformación de tribunal tripartito (Ceibal/CES/CETP)
A definir criterios de selección de centros en el tribunal
30 centros a participar en 2013
Participación en 2 etapas: junio-agosto / agosto-octubre (15 centros por etapa)
Muestra final de proyectos/productos
Compartir en la web: formato Design for change

MISIÓN:

- Lograr que la tecnología sea el vehículo para alcanzar la resolución a problemas concretos dentro de los Centros educativos.

OBJETIVO GENERAL:

- Empoderar a las comunidades educativas de Educación Media interesadas, en el uso de las tecnologías digitales para la resolución de conflictos de su entorno inmediato, de manera autónoma, innovadora y colaborativa.

ANTECEDENTES Y JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA:

De la estrategia de Formación

En 2013, Ceibal apuesta a una estrategia de formación integral, donde se brinde una oferta formativa que incluya: capacitación tecnológica, formación que articule el uso de la tecnología a los contenidos y disciplinas, y formación que promueva un mayor nivel de autonomía, donde el/la docente cree su propio recorrido de aprendizaje, donde se piense y use la tecnología con un sentido educativo y transversalizando sus prácticas.

En esta estrategia integral el objetivo principal se posiciona en brindar las diferentes posibilidades formativas existentes desde Ceibal, para que los/as docentes elijan autónomamente cuál es la adecuada a su propio ambiente personal de aprendizaje.

En esta tercera etapa es que se enmarca el proyecto "Diseñando el cambio", donde la propuesta hace sintonía con la visualización de necesidades desde los propios protagonistas de los colectivos educativos, donde ellos serán quienes identifiquen a las tecnologías digitales como herramientas para el cambio.

A su vez, el Departamento de Formación de Ceibal, habiendo logrado la cobertura a través de la formación masiva a los colectivos docentes, evalúa la pertinencia de generar abordajes en territorio.

Hasta el surgimiento de esta propuesta, el Departamento de Formación de Ceibal ha focalizado sus estrategias en los docentes como población objetivo de su formación. "Diseñando el cambio" incorpora a los estudiantes como población objetivo, quienes en trabajo conjunto con los docentes serán protagonistas del proceso que significa la participación en la propuesta.

3

Plan de acción

El proyecto define cuatro grandes ejes: **Planificación/Comunicación/Ejecución del proyecto/Evaluación.**

Cada eje consta de diferentes líneas y dentro de éstas las acciones correspondientes (Cuadro 1)

"Diseñando el cambio"

Proyecto Educación Media 2013.

Introducción/presentación

El departamento de Formación Ceibal define para 2013 una estrategia de Formación dirigida a Educación Media (Ciclo básico de Ed. Secundaria y de UTU), que contempla las características de estos subsistemas. Es por ello, que el plan de formación para estos subsistemas cuenta con un abordaje integral en diferentes aspectos:

- ❖ Población abordada (Centros de estudio como universo de abordaje; docentes, estudiantes y referentes de los centros como protagonistas)
- ❖ Metodología de trabajo (Trabajo por proyectos para la resolución de problemas. Transversalización del uso de la tecnología a partir de necesidades concretas)
- ❖ Alcance y escalabilidad del mismo (por etapas, incrementando el alcance entre 2013 y 2015)

Se realizará una convocatoria de nivel nacional a todos los centros educativos de Ciclo Básico de CES y CETP, para participar voluntariamente de una propuesta de formación del Departamento de Formación de Plan Ceibal, en la que el objetivo gira en torno a la utilización con sentido de la tecnología para la resolución de problemas dentro del centro de estudios o de su entorno inmediato siempre que incidan directamente en el funcionamiento del mismo. Los problemas detectados por los propios actores del mismo (estudiantes, docentes, dirección y funcionarios no docentes) serán abordados a partir de la metodología planteada por la organización Design for Change, presente actualmente en 35 países en todo el mundo, con la transversalización de las tecnologías digitales para la búsqueda y consecución de los resultados, como impronta de Ceibal al incorporarse a este modelo.

Se conformará un tribunal tripartito (Ceibal, CES, CETP) que seleccionará los 30 equipos/centros que participarán durante 2013, teniendo en cuenta la relevancia de las propuestas, el grado de impacto de los resultados y la innovación latente en cada propuesta.

En el formato 2013, el proyecto "Diseñando el cambio" abordará 30 centros en total, de los cuales 15 trabajarán en la fase 1 y los otros 15 en la fase 2. Cada fase cuenta con 2 meses de duración.

La fase 1 irá de mayo a julio y la fase 2 de agosto a octubre.

Se planifica una muestra final de 2013, donde se pueda exponer cada uno de los procesos y sus resultados.

5

MISIÓN:

- Lograr que la tecnología sea el vehículo para alcanzar la resolución a problemas concretos dentro de los Centros educativos.
- Generar un reposicionamiento de Ceibal en cuanto a estrategias de formación para Educación Media.

OBJETIVO GENERAL:

- Empoderar a las comunidades educativas de Educación Media interesadas, en el uso de las tecnologías digitales para la resolución de conflictos de su entorno inmediato, de manera autónoma, innovadora y colaborativa.

ANTECEDENTES Y JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA:

De la estrategia de Formación

El Plan Ceibal, ha ido capacitando/formando a la población docente, tanto de Educación Primaria como de Educación Media, a partir de estrategias que se han ido modificando según los diferentes procesos por los que ha transitado el colectivo docente y las instituciones educativas desde el ingreso de las tecnologías digitales de Ceibal en el escenario educativo. Por lo antedicho es que en 2013 podríamos hacer un mapa de ruta de la formación de Ceibal, en el que se podrían visualizar claramente tres grandes mojones o etapas. El primero haría referencia a la estrategia y tipo de formación llevada a cabo en los primeros 3-4 años (2007-2010). En esta primera etapa Plan Ceibal se abocó a una capacitación/formación de los docentes (principalmente Primaria), básicamente tecnológica, dirigida casi exclusivamente al uso de los equipos y las actividades específicas de los mismos.

En lo que sería la segunda etapa de formación (2010-2012) estaría incorporándose a la capacitación tecnológica, la formación por áreas del conocimiento, integrando el uso de la tecnología a los contenidos y disciplinas. Se comenzó a trabajar sobre la web 2.0.

En la tercera etapa, Ceibal plantea una estrategia de formación integral, donde se brinde una oferta formativa que incluya: capacitación tecnológica, formación que articule el uso de la tecnología a los contenidos y disciplinas, y formación que promueva un mayor nivel de autonomía, donde el/la docente cree su propio recorrido de aprendizaje, donde se piense y use la tecnología con sentido educativo.

En esta estrategia integral el objetivo principal se posiciona en brindar las diferentes posibilidades formativas existentes desde Ceibal, para que los/as docentes elijan autónomamente cuál es la adecuada a su propio ambiente personal de aprendizaje.

En esta tercera etapa es que se enmarca el proyecto "Diseñando el cambio", donde la propuesta hace sintonía con la necesidad de visualización desde los propios

protagonistas, donde los actores identifican a las tecnologías digitales como herramientas para el cambio.

A su vez, el Departamento de Formación de Ceibal, habiendo logrado la cobertura a través de la formación masiva a los colectivos docentes, evalúa la pertinencia de generar abordajes en territorio.

Hasta el surgimiento de esta propuesta, el Departamento de Formación de Ceibal ha focalizado sus estrategias en los docentes como población objetivo de su formación. "Diseñando el cambio" incorpora a los estudiantes como población objetivo, quienes en trabajo conjunto con los docentes serán protagonistas del proceso que significa la participación en la propuesta.

De la población destinataria

El departamento de Formación de Ceibal tuvo presente para la elaboración de esta propuesta, las características y necesidades particulares de la Educación Media. Estas características estarían vinculadas a los siguientes factores:

- Cada centro de estudios maneja proyectos de Centro que atañen a necesidades particulares del centro y/o la población del mismo. Se generan estrategias de abordaje para llevar dichos proyectos adelante durante el año curricular.
- Las direcciones de cada centro gestionan con un alto grado de autonomía el funcionamiento de los proyectos de centro, valorando y asignando a la interna de la dinámica del centro, líneas de acción a ser llevadas a cabo durante el año por los equipos de trabajo (colectivo docente y actores institucionales no docentes)
- Los colectivos docentes tienen un alto porcentaje de movilidad inter-centro, lo que amplía permanentemente el enriquecimiento y replicación de acciones de un centro a otro, de un año a otro.
- Los estudiantes de cada centro tienen contacto permanente con una diversidad de docentes, con sus diferentes modalidades e improntas, lo que los enriquece en metodologías para el aprendizaje así como para el emprendimiento de proyectos de trabajo diversos.
- Los estudiantes de Media, por la franja etaria de la que se trata, con sus miradas y creatividad aportan grados interesantes de innovación al momento de visualizar problemáticas, así como al momento de pensar soluciones.

Fundamentación teórica

"Profesionales de la educación de todos los niveles del sistema educativo coinciden en que cada vez es más importante ayudar a los estudiantes a pensar de manera creativa y a comprender lo que hace falta para que las ideas innovadoras puedan hacerse realidad. Sin embargo, la investigación muestra que los niños entran en el sistema educativo con una capacidad natural para ser creativos e innovadores, pero van perdiendo esa capacidad conforme avanzan en el sistema"

Reinhold Steinbeck, 2011

La creatividad y el sistema educativo

La afirmación de Reinhold Steinbeck (*Building Creative Competence in Globally Distributed Courses through Design Thinking, 2011*) se apoya en el estudio publicado por George Land y Beth Jarman en *Breakpoint and Beyond: Mastering the Future Today* (1992), en el cual se hizo un seguimiento a 1600 niños de kindergarden, aplicándoles un test desarrollado por la NASA para sus ingenieros y científicos. Este trabajo arrojó como resultado la verificación de un empobrecimiento creciente de sus capacidades creativas, comenzando con un nivel de 98% (muy creativo) a la edad de 5 años, 30% a los 10 y 12% a los 15 años. El mismo estudio se aplicó posteriormente a 280000 adultos con un resultado de tan sólo 2%. En la misma línea se encuentra el trabajo de Ken Robinson (educador, escritor y conferenciante británico, experto en asuntos relacionados con la creatividad, la calidad de la enseñanza, la innovación y recursos humanos), reconocido por su conferencia *Las escuelas matan la creatividad* (2006) expuesta en el congreso Tecnología, Entretenimiento y Diseño, TED, una de las más comentadas del ciclo y que popularizó el concepto de pensamiento divergente. El planteamiento principal en común en estos autores y pensadores de la educación es la necesidad de ayudar a los estudiantes a pensar de forma creativa como uno de los objetivos clave del sistema educativo.

Proyecta el Cambio: estimulando el uso de la creatividad

La propuesta Proyecta el Cambio tiene como objetivo estimular y potenciar el uso de la creatividad de los adolescentes. Esto se llevará a cabo mediante la implementación en centros educativos de proyectos puntuales, los cuales se caracterizarán por estar orientados a la resolución de problemas identificados por los mismos estudiantes en su entorno inmediato, quienes también diseñarán las soluciones y las ejecutarán, apostando a una modalidad de trabajo innovadora, mediada por la tecnología y basada en la metodología Design Thinking, donde el enfoque hacia las personas, el trabajo colaborativo y la orientación a la acción serán los puntos clave. El mentorazgo de los proyectos estará a cargo de los docentes de cada centro, apoyados por formadores del departamento de Formación de Centro Ceibal.

Referencias inmediatas

Proyecta el Cambio tiene una referencia inmediata en el movimiento Design for Change popularizado por Emily Pilloton en TED con la conferencia *Teaching Design for Change* (2010). Este movimiento se inicia en 2006 en Ahmedabad, India, liderado por Kiran Bir Sethi, directora y fundadora del centro educativo Riverside School, e involucra actualmente a más de 25 millones de niños en más de 35 países. La propuesta es una simplificación de la metodología Design Thinking, la cual se reduce a cuatro etapas bien diferenciadas: Sentir, Imaginar, Hacer y Compartir. Design for Change propone empoderar a los participantes de los proyectos, partiendo de una situación problemática definida por ellos mismos y convirtiéndolos en agentes del cambio, cultivando valores y actitudes como el liderazgo, proactividad, trabajo en equipo, organización, responsabilidad, creatividad e innovación. Los participantes no

han de ser necesariamente estudiantes, aunque normalmente lo son, y el rango de edades habitual se encuentra entre los 8 y los 15 años.

Design for Change se ha implementado en el mundo en dos formatos: Design for Change School Challenge y Design for Change School Curriculum. La segunda modalidad se aproxima más a la metodología de Design Thinking y es el modelo más cercano al que se pretende implementar en Proyecta el Cambio. En este modelo se pone énfasis en el desarrollo de determinadas habilidades (resolución de problemas, liderazgo) y actitudes (empatía).

Design Thinking

Design Thinking se define como un proceso analítico y creativo en el cual las personas se ven involucradas en situaciones en las que experimentan, crean, recogen información y rediseñan. Esta metodología de trabajo ha captado la atención de empresas e instituciones educativas en forma creciente en la última década. Su origen se remonta a la década del 60, aunque es a partir del trabajo realizado por Rolf Faste en la Universidad de Stanford en la década del 80 y la fundación de la empresa IDEO en 1991 que toma la forma que conocemos hoy en día. La Universidad de Stanford presenta como buque insignia de su formación en diseño, considerada de las más innovadoras y líder en este rubro a nivel mundial, el curso ME310, el cual basa su metodología en el Design Thinking.

Design Thinking y educación

Cada día son más los profesionales de la educación en todo el mundo que investigan, analizan, reflexionan y promueven la metodología del Design Thinking como una alternativa válida y un complemento necesario a la formación tradicional en los centros educativos.

David Dunne, comentando las respuestas de Roger Martin (responsable de la Rotman School of Management, Universidad de Toronto), en *Design Thinking and How it will change Management Education: An Interview and a Discussion* (2006), destaca algunos aspectos del Design Thinking. En primer lugar, en referencia a los aspectos cognitivos, señala que el Design Thinking incluye pensamiento inductivo, deductivo y abductivo (entendiendo lógica abductiva como el proceso de formar una hipótesis explicativa). Por lo tanto, combina la generación de ideas con su análisis y una evaluación de como se aplican. Se usa la abducción para generar una o más ideas, deducción para hacer un seguimiento de estas ideas hasta sus consecuencias lógicas, predecir sus resultados y probar las ideas en la práctica, e inducción para generalizar estos resultados. Este aprendizaje genera nuevas ideas y el proceso puede entenderse como un ciclo. Otro aspecto cognitivo en juego es el pensamiento sistémico, visualizando el problema o situación como un sistema de estructuras, patrones y eventos, comprendiendo el impacto de los cambios de unos componentes en otros, y del sistema como un todo. En segundo lugar, los aspectos actitudinales, Martin argumenta que la actitud característica de una persona trabajando con esta metodología es la de manejar las limitaciones como el ímpetu para desarrollar soluciones creativas e innovadoras, no como una barrera para la generación e implementación de ideas. Por último, en cuanto a los aspectos personales, se hace

énfasis en la empatía generada en estos equipos de trabajo como parte del proceso. La comprensión a nivel de usuario y la colaboración con pares juega un rol fundamental. Un aspecto importante de la colaboración es la idea de las perspectivas expandidas como resultado de la colaboración con individuos diferentes entre sí.

Assa Ericson, Mattias Bergström, Andreas Larsson y Peter Törlind (Universidad Tecnológica de Lulea, Suecia) en *Design Thinking challenges in education* (2009) exponen las dificultades existentes al momento de alcanzar una modalidad de trabajo denominada por ellos Diseño Integrado. Esta modalidad unifica dos formas de aproximarse a la solución de un problema: por un lado la que denominan Aproximación basada en la Maestría y por otro lado la Aproximación basada en la Originalidad. La primera está asociada a los métodos tradicionales de resolución de problemas en que se llega a la solución de un problema específico estableciendo una analogía con otros previamente conocidos, adaptando la solución de éstos al presente problema. Por otro lado, la Aproximación por Originalidad conduce a la solución del problema tomando como punto de partida las habilidades propias de el o los participantes involucrados en el estudio del problema con las herramientas y recursos de que se disponga en ese momento. La conjunción de ambas aproximaciones (Diseño Integrado) se presenta como la situación ideal, en donde el conocimiento previo, las habilidades específicas, la creatividad y la colaboración radical permiten abordar problemas nuevos o previamente conocidos y arribar a soluciones innovadoras. El problema identificado por estos profesionales de la educación es que la formación tradicional no brinda elementos que permitan desarrollar herramientas que posibiliten la Aproximación por Originalidad y, por lo tanto, trabajar bajo la modalidad de Diseño Integrado.

Rim Razzouk y Valerie Shute (Universidad del estado de Florida) en su artículo *What is Design Thinking and why is it important?* (2012) plantean la necesidad ineludible de que las personas desarrollen y usen efectivamente un equipo de habilidades diferenciadas para alcanzar el éxito en entornos que requieren de los estudiantes lectura crítica, pensamiento lógico y resolución de problemas complejos, en un mundo altamente tecnológico y mundialmente competitivo, señalando la importancia de promover estas habilidades entre los estudiantes del siglo XXI, siendo esta una tarea central de los educadores. Estas habilidades, señalan, son consistentes con las teorías del aprendizaje situado, desarrollo cognitivo y constructivismo. Trabajar con estas metodologías, afirman, redundará en una persona preparada para manejar situaciones problemáticas y resolver problemas complejos en instituciones educativas, en sus carreras y en la vida en general.

Design Thinking, Design for Change, Mitchel Resnick y la Espiral del Pensamiento Creativo

"Los estudiantes de hoy crecen en una sociedad que es muy diferente de la de sus padres y abuelos. Para tener éxito en la actual sociedad de la Creatividad, deben aprender a pensar de manera creativa, planear sistemáticamente, analizar críticamente, trabajar colaborativamente, comunicarse claramente, diseñar iterativamente y aprender continuamente. Desafortunadamente, la mayoría de los usos de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en las escuelas no

apoyan el desarrollo de las habilidades de aprendizaje del Siglo XXI. En muchos casos, las nuevas tecnologías (TIC) simplemente están reforzando las viejas formas de enseñar y aprender."

Mitchel Resnick, 2007

Estas palabras de Mitchel Resnick extraídas de *Sowing the Seeds for a more Creative Society* (2007), responsable del Media Arts and Science Academic Program en el MIT Media Lab, referente en el desarrollo de Scratch, la línea de productos Lego Mindstorms (basada en el proyecto Programmable Bricks) y colaborador destacado de OLPC, están en estricta consonancia con los trabajos y líneas de pensamiento citados anteriormente. No es casual, ya que Resnick trabaja desde el constructivismo y ha desarrollado el concepto de Espiral del Pensamiento Creativo (Imaginar, Crear, Jugar, Compartir, Reflexionar), con el fin de promover el desarrollo de la creatividad. En esta modalidad de trabajo los estudiantes imaginan lo que quieren hacer, crean un proyecto basado en sus ideas, juegan con sus ideas y creaciones, comparten sus ideas y creaciones con otros y reflexionan sobre sus experiencias, lo anterior los lleva a imaginar nuevas ideas y nuevos proyectos. La espiral genera un proceso indefinido de mejoramiento continuo. Estos conceptos recuerdan claramente los conceptos antes mencionado por Roger Martin entrevistado por David Dunne en lo que respecta a los aspectos cognitivos en juego en la metodología del Design Thinking.

Esto último evidencia la relación íntima del enfoque constructivista con el Design Thinking, no solo por el vínculo mutuo con las teorías constructivistas del conocimiento, sino por la similitud establecida entre la Espiral de Pensamiento Creativo y las instancias propias de estas modalidades de trabajo. En este sentido, esto se hace más explícito al pensar en la metodología aplicada en el proyecto Design for Change: Sentir, Imaginar, Hacer y Compartir. Ambas metodologías comparten instancias clave en su lógica interna, por lo que es dable esperar un diálogo fluido y complementariedad en la conjunción de éstas.

Ceibal ya incorpora muchas de estas herramientas en sus propuestas fundamentales: Sugar y Tortugarte (Constructivismo y Construccinismo, Jean Piaget y Seymour Papert), Scratch y LegoMindstorms (Espiral del Pensamiento Creativo, Mitchel Resnick). Proyecto del Cambio es una propuesta que apunta a incorporar una nueva herramienta cuya metodología de trabajo se alinea, complementa y enriquece las anteriores, facilita y potencia el desarrollo de la creatividad mediado por la tecnología, y apuesta a empoderar a los participantes del proyecto fomentando el trabajo en equipo, colaboración radical, proactividad, liderazgo, responsabilidad y compromiso con el entorno, ya sea este de carácter natural, social o cultural.

Plan de acción

El proyecto define cuatro grandes ejes: **Planificación/Comunicación/Ejecución del proyecto/Evaluación.**

Cada eje consta de diferentes líneas y dentro de éstas las acciones correspondientes (Cuadro 1)

18

EJES	LÍNEAS	ACCIONES	ACTORES INVOLUCRADOS
1- Planificación	1.1- Diseño y creación contenidos	1.1.1- Diseño y creación de cartelería y video 1.1.2- Diseño y creación de manuales guía pre-inscripción, formulario y plantilla de inscripción.	Formación Formación
	1.2- Formación	1.2.1- Coordinar experto de DFCH o DTP para formación interna 1.2.2- Coordinar contenido de formación a Call center docente. 1.2.3- Generar formación para Equipos de Media	Formación-DFCH-DTP Formación Formación
	1.3- Negociación con subsistema	1.3.1- Definición de logos institucionales 1.3.2- Evaluar conjuntamente estrategia de colocación de cartelería 1.3.3- Negociación por aval del proyecto 1.3.4- Presentación de prototipo de materiales de difusión para avalar 1.3.5- Acceder a correos postal de cada centro a convocar para envíos desde Ceibal	Formación-DFCH-Comunicación-ANEP Formación-ANEP Formación-ANEP Formación ANEP
	1.4- Logística	1.4.1- Definición de formato entrega de cartelería y folletería 1.4.2- Recepción de postulaciones 1.4.3- Tribunal selección propuestas 1.4.4- Comunicación con los seleccionados y aviso a los no seleccionados 1.4.5- Agendar formación externa con equipos (1 fecha para todos) 1.4.6- Calendarización y formato de acciones de equipo Ceibal en territorio 1.4.7- Solicitud a préstamos de 150 equipos Magallanes	Formación Formación Formación/ANEP Formación/Equipos Centros Formación/Equipos Centros Formación/Equipos Centros Préstamos

2- Comunicación	2.1- Difusión	2.1.1- Colocación de video en :Portal-Youtube/Facebook 2.1.2- Envío de cartelería y folletería con instructivo de colocación a cada centro	Portal Ceibal Formación/ Correo/ANEP
	2.2- Seguimiento de la comunicación	2.2.1- Creación de casilla de correo específica	Formación
		2.2.2- Atención permanente de consultas por correo	Formación
2.2.3-Atención de consultas por call center docente		Call center docente	
3- Ejecución	3.1- De la selección y formación	3.1.1- Tribunal selección propuestas	Formación/ANEP
		3.1.2- Se comunica a equipos seleccionados y no seleccionados	Formación
		3.1.3- Instancia de formación en metodología DFCH a equipos	Formación/Equipos Centros
	3.2- En territorio	3.2.1- Acompañamiento de equipo de formación Ceibal directo en los centros	Formación/Equipos Centros
		3.2.2- Realización de muestra final	Formación/Equipos Centros
		3.2.3- Colocación de productos en la web	Formación
4- Evaluación	4.1- Plan de seguimiento continuo	4.1.1- Evaluación de resultados	Formación/ANEP
	4.2- Final	4.2.1- Evaluación del proyecto a partir de protocolo (Formación, E+M)	Formación/ E+M