



2º ENCUENTRO DE CENTROS INNOVADORES EN MÁLAGA 14º en ANDALUCÍA (nº 71)

Centros por la mejora de la calidad y la eficacia formativa y el desarrollo personal
jueves 5 de octubre 2023 en la Facultad de Educación de la Universidad de Málaga. Campus Teatinos

GUÍA-MEMORIA PDF DE LA JORNADA

Programa presencial - Comunicaciones "no presenciales" - Talleres/seminario on-line - Recursos de las empresas - WEB DEL PROGRAMA

Buscar: CTRL+F --- TECLAS DE DESPLAZAMIENTO: inicio, fin, avance/retroceso de página:

DIRIGIDO a los equipos directivos, coordinadores de innovación y profesorado de todos los niveles educativos, inspectores y gestores de la Administración Educativa, y especialistas de empresas del sector. Abierta también a estudiantes de las Facultades de Educación.

OBJETIVO: Propiciar el intercambio de conocimientos y experiencias entre los agentes educativos, con el propósito de adquirir ideas que faciliten la mejora de su currículum y eficacia formativa.

ORGANIZAN: Grupo de Investigación GTEA .UMA Manuel Cebrián, Teresa Castilla, Violeta Cebrián, Ana Belén Pérez, Francisco José Ruiz. UNIA: Concepción Travesedo. Grupo Comunicar Laura López. Asociación ESPIRAL Pepe Giráldez. Red Educativa DIM--EDU. Pere Marquès, Fer del Real.





2º ENCUENTRO DE CENTROS INNOVADORES EN MÁLAGA

PROGRAMA PRESENCIAL DE LA JORNADA

SE INCLUYEN LOS VÍDEOS

Se retransmitió on-line por ZOOM

¿Qué pueden hacer los inscritos?

- (1) Asistir a todas las actividades que quieran (presenciales y on-line)
- (2) Presentar una comunicación en presencial o una comunicación digital "no presencial"
- (3) Ofrecer un taller/seminario on-line.





PROGRAMA DE LA JORNADA. JUEVES 5 DE OCTUBRE. MAÑANA

9:00. [PDF](#) [VIDEO](#) **PONENCIA-1.** Era Internet y de las máquinas inteligentes: principios a considerar sobre las Tecnologías y la Innovación Educativa. 1º Parte: el paradigma formativo de la Era Internet-IA. **Pere Marquès.** Red Educativa DIM-EDU.

9:20. [PDF](#) [VIDEO](#) **PONENCIA-2:** Herramientas de realidad aumentada para crear escenarios amplificados de aprendizaje y desarrollo en educación y Logopedia. **Noelia Margarita Moreno.** UMA.

9:40 [PDF](#) [VIDEO](#) **PONENCIA-3:** El rescate de la atención en tiempos de pantallas. Las Lesson Studies en la formación del profesorado en la universidad de Málaga. **Ángel Pérez Gómez.** UMA

10:00. INAUGURACIÓ DE LA JORNADA. [VIDEO](#) **Francisco José Ruiz.** Coordinador del Grupo GTEA-UMA. Presidente de la jornada. **Rosario Gutiérrez.** Decana de la Facultad de Educación. UMA. **Julio Ruiz Palmero.** Vicerrector de Campus virtual e Innovación Educativa. UNIA UNIA. **Laura López.** Grupo Comunicar. UMA. **Manuel Cebrián.** UMA. Catedrático. Director del Grupo GTEA-UMA. **Pere Marquès.** Red Educativa DIM-EDU. Coordinador de la Jornada.

10:20 - 11:20 PANEL DE COMUNICACIONES-1. [VIDEO](#) Coordina: **Francisco José Ruiz Rey.** UMA.

- [PDF](#) *Nextus: el documental como herramienta de aprendizaje.* **Joan González.**
- [PDF](#) Hacia una escuela sostenible. **Mª José Gil Delgado.** ODS Certificado. Benalmádena.
- [PDF](#) Innovaciones en el IES Cartima. **Patricia Carrasco.** IES Cartima. Estación de Cartima (Málaga)
- [PDF](#) Futuro ODSostenible. **Jorge Manzano, Sonia García Romero.** CEIP San Miguel. Nerja (Málaga)
- [PDF](#) La importancia de la educación mediática desde las escuelas de una manera directa o transversal. **Laura López Romero.** UMA.
- [PDF](#) Tips para introducir el pensamiento computacional en clase. **Francisco Tejeira y Isabel Barcala.** Colegio SEK Alborán. El Egido (Almería).
- [PDF](#) Innova Educación. **José Manuel Blázquez.**

11:20 - 11:50 MESA REDONDA-1: LA INNOVACIÓ EDUCATIVA EN ANDALUCÍA [VIDEO](#)

- **Manuel Cebrián.** UMA y UNIA (Coordinador de la mesa)
- **José Ignacio Rivas.** Director Instituto Emergente de Investigación en Formación de Profesionales de la Educación (IFE.UMA)
- **Mª Cinta Aguaded.** Grupo Comunicar
- **Mª Ángeles Serrano.** Scientix

11:50 - 12:20 DESCANSO. Tiempo de interacción y para ver la exposición de recursos educativos: **Nextus, Icono, Edifice, Innova Educación. UNIA**



12:20 - 13:00 ESPACIO "TUIT NOTÍCIAS" VIDEO Coordina: **Pere Marquès**

- PDF ESPIRAL
- PDF Red Educativa DIM-EDU
- PDF *Icono. Juan Luis Real.*
- PDF *PictoEscritura. Alba Román (Z)*

13:00 - 14:00 PANEL DE COMUNICACIONES-2 VIDEO **Violeta Cebrián.** UNEX.

- PDF *Édifice. NEO ONE. Said Sadaoui.*
- PDF La radio escolar como herramienta en el aula. **Vito Contreras.** Periodista especializada en educomunicación.
- PDF Tipología de alumnos en riesgo de fracaso escolar: causas y propuestas de actuación. **Pere Marquès** DIM-EDU.
- PDF Formación Profesional In Company. Experiencia del CPIFP de Málaga con Accenture. **Miguel Ángel Ronda.** Profesor del Máster de FP en Inteligencia Artificial y Big Data. CPIFP. Nuevo Campanillas (Málaga).
- PDF El Grupo GTEA.

PROGRAMA DE LA JORNADA. TARDE

16:30. PDF PONENCIA-4 VIDEO Era Internet y de las máquinas inteligentes: principios a considerar sobre las Tecnologías y la Innovación Educativa. 2º Parte: Cómo integrar la Inteligencia Artificial en Educación en la Era Internet. **Pere Marquès.** Red Educativa DIM-EDU.

16:50. PDF PONÈNCIA-5 VIDEO Formación en competencias digitales como recurso de transformación. **Mª Teresa Castilla Mesa.** UMA

17:10 - 18:00 PANEL DE COMUNICACIONES-3 VIDEO Coordina: **María Fernanda del Real.** Máster de Educación Inclusiva e Intercultural. UNIR.

- PDF *Zynergic / Eutopia. Alejandro Linares.* (Z)
- PDF La Lechería de la Escuela Infantil Elvira Lindo. **Paola Povedano García. Diego Mangano.** Estudiantes. UCA.
- PDF Proyecto Medusa: investigamos nuestra playa. **Mª Ángeles Serrano Suárez.** Scientix
- PDF Destripando la tecnología en el IES Christine Picasso. **Mª Teresa Catti.** IC.Rita Levi Montalcini. Alzano Lombardo. Bergamo. **José Ruiz Díaz.** IES Christine Picasso. Málaga.
- PDF Kit Tic para preservar el patrimonio cultural. **Susana Reyes** CEPER Mediterráneo. Málaga.
- PDF Comunicar en el ámbito de la Información especializada: Educación, **Emilio Fuentes Espejo.** Colegio El Pinar. Alhaurín de la Torre (Málaga)
- PDF Buenas prácticas en modelos u-learning. **María Fernanda del Real.** Máster de Educación Inclusiva e Intercultural. UNIR.



CÓMO INTEGRAR EL CHAT GPT EN EDUCACIÓN

¿No es como un fantástico sueño? Los asesores IA suponen para los estudiantes tener “siempre” un “profesor virtual” a su lado para que les asesore, y hasta para que les haga algunos trabajos.

Por supuesto, **hay que hacer un buen uso** (o los resultados pueden ser catastróficos), y para ello **deben darse unas condiciones** (como ya exigieron las calculadoras y los buscadores de Internet):

1.- Saber utilizarlos bien. Se necesita una competencia digital que habrá que proporcionar a los estudiantes (y profesorado) **y nuevas técnicas de aprender con IA**. Es necesario:

- Saber preguntar e ir refinando las preguntas a partir de los resultados que se van obteniendo.
- Revisar, comprobar y valorar los resultados.
- Utilizar adecuadamente la información para la tarea que nos ocupe.

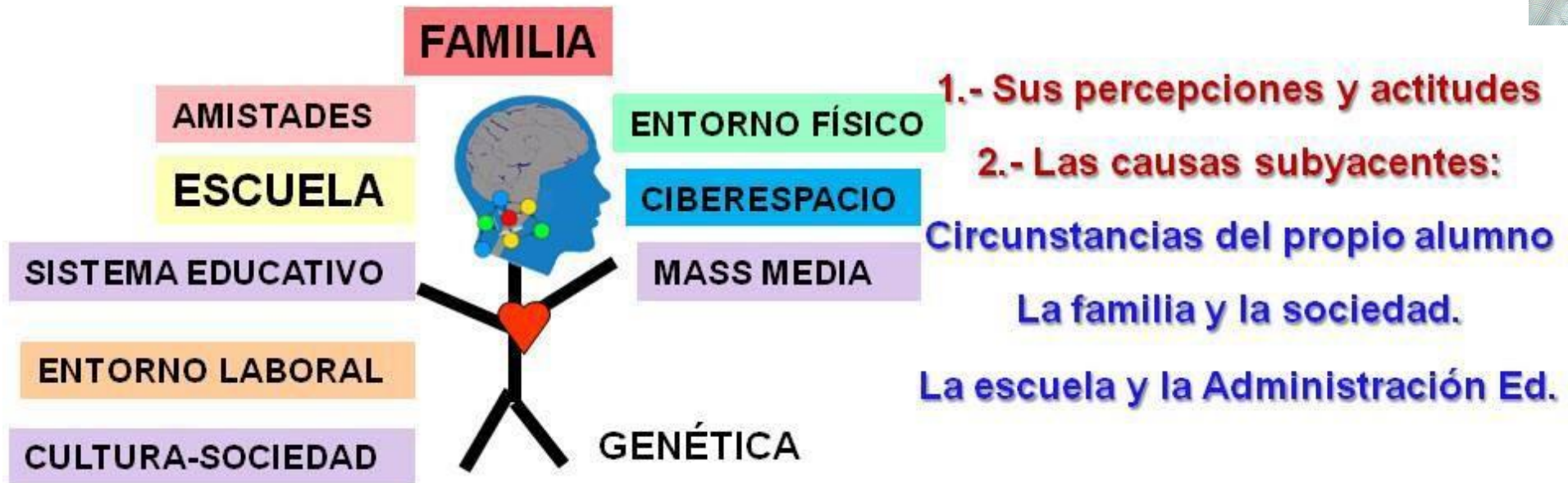
2.- Actualizar los currículums: eliminar contenidos ya innecesarios y añadir otros ahora necesarios.

3.- Ajustar las metodologías, actividades y forma de evaluar determinando (atendiendo a los principios del “currículum bimodal”) **en qué actividades no se podrán utilizar:** por ejemplo en algunos exámenes.

En cualquier caso, se ha terminado el encargar tareas a los estudiantes para que las entreguen en papel o en digital al profesorado (¿lo habrá hecho el asistente IA?). **Ahora además harán una exposición pública de sus trabajos y contestarán preguntas del profesorado y demás compañeros** (a partir de la ESO se requerirá más “clase invertida”).



LOS ALUMNOS EN RIESGO DE FRACASO ESCOLAR



- 1.- Sus percepciones y actitudes
- 2.- Las causas subyacentes:
Circunstancias del propio alumno
La familia y la sociedad.
La escuela y la Administración Ed.

3.- Propuestas generales de actuación:

Tutoría, plan de trabajo y seguimiento.

Motivación

Curriculum bimodal + uso de 2 memorias

Pedagogía del éxito

Aprendizaje servicio en el aula

Uso intensivo de las TIC (bien utilizadas)

4.- Actuaciones específicas según causas

HERRAMIENTAS DE REALIDAD AUMENTADA PARA CREAR ESCENARIOS AMPLIFICADOS DE APRENDIZAJE Y DESARROLLO EN EDUCACIÓN Y LOGOPEDIA.

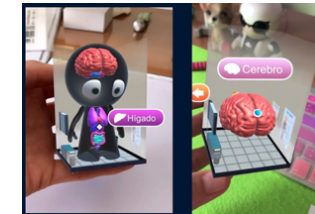
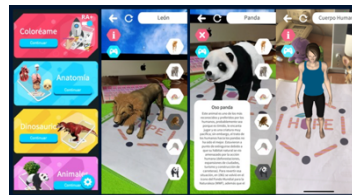
Noelia Margarita Moreno Martínez. Universidad de Málaga



CONCEPTO DE REALIDAD AUMENTADA (RA): Es una tecnología que nos permite incorporar modelos 3D y capas de información digital en el contexto físico real para amplificarlo, potenciarlo y enriquecerlo. En escenarios educativos y terapéuticos, la realidad aumentada hace posible la creación de escenarios de aprendizaje y desarrollo mixtos desde el punto de vista didáctico y terapéutico, en los cuales el alumnado y los pacientes reciben estímulos, por un lado, del medio físico real, y por otro lado, del contexto digital que aporta información adicional, lo cual favorece el aprendizaje de contenidos didácticos de diversas materias y el desarrollo de habilidades lingüísticas y cognitivas.

HERRAMIENTAS DE REALIDAD AUMENTADA:

Aplicaciones de RA para dispositivos móviles y Tablet (Android e iOS)	Plataformas web de RA, RV y Modelado en 3D y Galerías de objetos 3D
<p>Augment (Android e iOS) Zapcar (Android e iOS) Quiver (Android e iOS) Chronville Science (Android) Genshin Color (Android e iOS) Zoozoozoo (Android e iOS) Yo Fun Smart (Android e iOS) AR Flashcards Animals Alphabet (Android e iOS) AR Flashcards Space (iOS) Cartoonman (iOS) Human Brain (Android e iOS) Lunar AR (iOS) Asthair (Android) Kool (iOS) LeapARCameras (Android e iOS) Wazzy (iOS) Aryzon AR Studio (Android e iOS) AR Viewer (Android e iOS) Object Viewer (Android e iOS) Moment AR (Android e iOS) Mr.Body (Android e iOS) Thingy Merge (Android e iOS) CoSpaces Edu (Android e iOS) Jigsaw (iOS) Adobox (Android e iOS) Hope (Android e iOS) Unite AR (Android e iOS) CreativTIC (Android) Metaclass (Android)</p>	<p>Zapworks: https://zap.works CoSpaces Edu: https://cospaces.io/edu/ Tinkercad: https://www.tinkercad.com 3DC: https://3dc.io/ Sketchfab: https://sketchfab.com 3D Warehouse: https://3dwarehouse.sketchup.com/?hl=es Archive 3D: https://archive3d.net/</p>



POSIBILIDADES DE LA REALIDAD AUMENTADA EN EDUCACIÓN Y LOGOPEDIA:

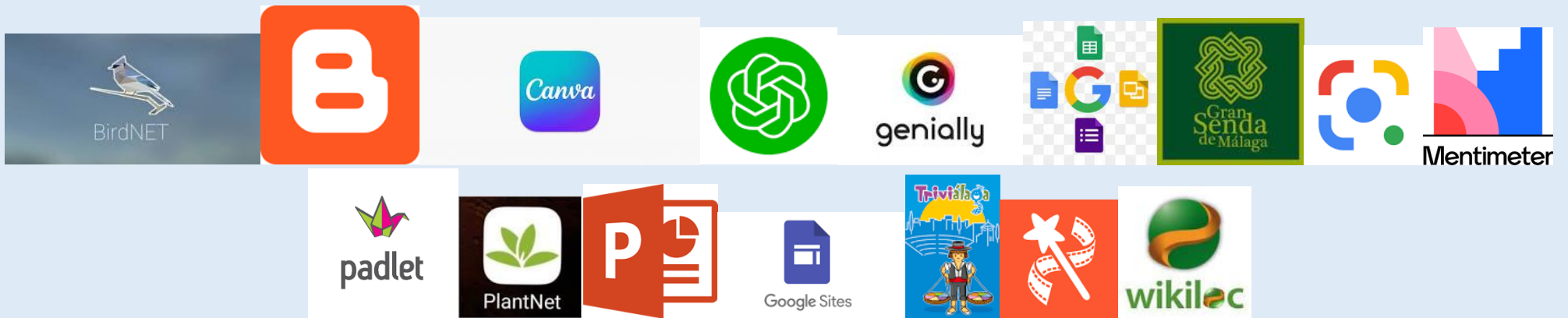
Estas tecnologías nos permiten generar espacios más flexibles, dinámicos, interactivos e intuitivos haciendo posible la visualización de objetos, contextos más realistas, más ricos en detalles y en estímulos para que el alumnado y los pacientes los reconozcan mejor y así facilitar el estudio, análisis, conocimiento y desarrollo de habilidades lingüísticas y cognitivas.

Estas tecnologías hacen posible el ahorro en costes de equipamiento, adquisición de material físico y el ahorro de espacio. Mejoran la satisfacción, la motivación y el interés del alumnado y de los pacientes, así como la calidad de su formación acorde con las características y las demandas de la era digital y los avances tecnológicos que se están registrando en el ámbito educativo y clínico. Estas tecnologías suponen un vehículo para hacer posible la puesta en marcha de metodologías alternativas con un carácter innovador como: el aprendizaje por descubrimiento, el aprendizaje basado en la resolución de problemas, el aprendizaje por proyectos, el aprendizaje colaborativo, el aprendizaje basado en el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo, el aprendizaje gamificado, el flipped classroom, las inteligencias múltiples desde enfoque constructivistas y conectivistas para potenciar el aprendizaje significativo, funcional, creativo, reflexivo, autónomo y colaborativo, así como habilidades que abarquen las dimensiones: lingüística, cognitiva, social, emocional y motriz.



Kit tic para preservar el Patrimonio Cultural

Proyecto para utilizar herramientas digitales al impartir el "Patrimonio Cultural" de cualquier ciudad o provincia, en el ámbito de la Educación Permanente o de adultos. En este caso, Málaga.



Susana Reyes Reyes
Ceper María Zambrano
Vélez-Málaga
susanareyes.es



10:20 – 11:10 Bloque de comunicaciones-1

La importancia de la educación mediática desde las escuelas de una manera directa o transversal



LAURA LÓPEZ ROMERO
Universidad de Málaga
lauralopezr@uma.es



GRUPO COMUNICAR

Algunas ideas para compartir:

- El profesorado no está muy familiarizado con el concepto educación mediática.
- El profesorado no se considera responsable de la educación mediática de sus alumnos.
- El profesorado no recibe formación sobre educación mediática para impartir en sus clases
- ¿Espacio claro en el currículum de primaria y secundaria? ¿Transversalidad?

CONCIENCIAR
COMUNIDAD
EDUCATIVA

FORMAR
AL DOCENTE

IMPARTIR EN
LOS CENTROS
DOCENTES

PONENCIA



Experiencias inmersivas con Realidad Aumentada para crear una nueva forma de enseñar y aprender

La innovación radica en el uso creativo y diferenciador que hacemos de la tecnología para propiciar espacios inmersivos e interactivos y es por ello que los talleres con Realidad Aumentada permiten desarrollar diferentes competencias contribuyendo a un aprendizaje significativo, enriquecedor, interactivo y creativo incrementando la motivación en el alumnado.



Alejandra Jiménez.

Coordinadora del Dpto de Ciencias,
Profesora ESO / Bachillerato

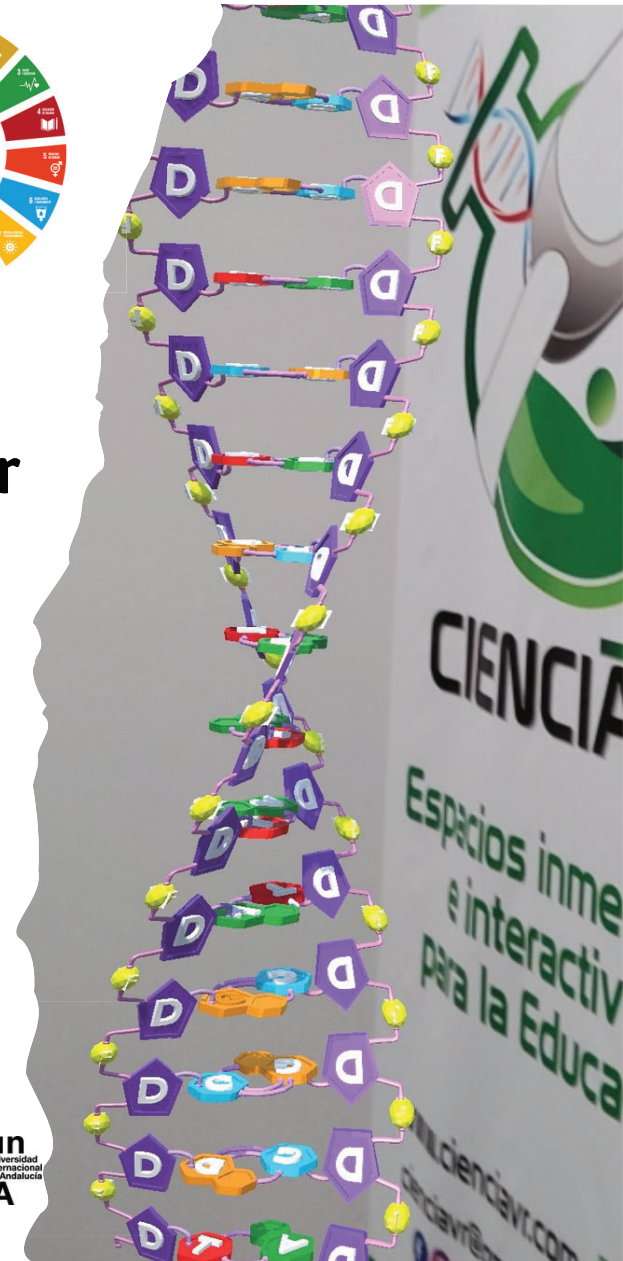
CEO CienciaVR

alejandrajimenezmoncayo@gmail.com

cienciavr@gmail.com



CIENCIAVR





PONENTES
Sonia García y Jorge Manzano

Futuro
OD Sostenible



EPSA
ALDEA
STEAM
IGUALDAD
ERASMUS+
ETWINNING
EL CAMINO DE PIEFCITOS





La lechería de la Escuela Infantil Elvira Lindo

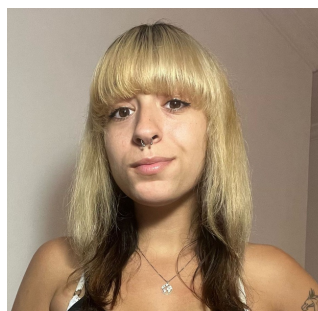
Puerto Real, Cádiz



La Escuela Infantil Elvira Lindo plantea un proyecto de carácter innovador para dar una segunda vida a la leche y fruta que se da a los centros públicos con el programa Hábitos de Crecimiento Saludable: Creciendo en Salud por parte de la Junta de Andalucía. A lo largo de la propuesta, se habla de cómo se ha llevado a cabo este proyecto a nivel de centro desde el punto de vista de alumnos en prácticas de la Universidad de Cádiz, formando parte de su proceso y puesta en marcha. Se tratarán aspectos como: la importancia del consumo de lácteos y frutas en la infancia según la Neuroeducación; origen del proyecto; su desarrollo; los métodos empleados



Ponentes:



Paola Povedano García



Diego M. Mangano Colorado





Autor: Emilio Fuentes. Periodista especializado en Comunicación Corporativa. DirCom del Colegio El Pinar
PONENCIA 'COMUNICAR EN EL ÁMBITO DE LA información especializada: EDUCACIÓN'

La ponencia ***'Comunicar: El valor añadido de la información especializada en Educación'*** pretende abordar las claves que la difusión informativa puede tener sobre los ***proyectos, actividades o iniciativas de innovación*** que tienen lugar en el entorno de un ***centro educativo y su comunidad académica de referencia***.

En la sociedad en la que vivimos, ***comunicar lo que se hace*** es fundamental en cualquier ámbito de actividad que implica a un importante colectivo de profesionales como los que protagonizan la acción de los procesos de ***enseñanza/aprendizaje***.

Poner en valor estas iniciativas y hacerlas llegar a la sociedad de una manera ***clara, comprensible y directa***; además de profesional, redundará en beneficio de la propia comunidad educativa que se ***nutre de ese 'feedback'*** en forma de sentimiento corporativo y de pertenencia y de confianza en la labor que se desarrolla.

En sentido, la ponencia busca poner el foco en los ***'temas fuerza'*** que rodean al desarrollo de la labor informativa y periodística especializada en su variante de Educación. En el marco de esta charla se repasarán temas como:

- Construcción del discurso informativo.***
- Canalización de la información a medios.***
- Gestión de información y canales corporativos.***
- Relaciones con periodistas de distintos medios y formatos.***
- Fotografía e imagen.***
- Gestión de Redes.***

Formación Profesional In Company. Experiencia del CPIFP de Málaga con Accenture

Miguel Ángel Ronda Carracao



Breve descripción:

Abordaremos la experiencia del Centro Público Integrado durante el primer curso de su Curso de Especialización en formato In Company, el único en Andalucía de IA y Big Data con estas características.



IES CARTIMA



INSTITUTO PÚBLICO DE ENSEÑANZA SECUNDARIA DESDE EL 2014.
C/ JOSÉ CARRERAS S/N 29580, ESTACIÓN DE CÁRTAMA (CÁRTAMA, MÁLAGA).

Somos una **Comunidad de Aprendizaje** sólida abierta a nuestro entorno y centrada en el aprendizaje competencial y significativo de nuestro alumnado a través de la aplicación de los principios que nos marcan las Ciencias de la Educación.

Utilizamos **metodologías activas** como el **ABP** y el **Aprendizaje Cooperativo** para que nuestro alumnado se sienta el verdadero protagonista de su aprendizaje, dote de mayor sentido lo que aprende y se sienta más capacitado para enfrentarse a los grandes retos de nuestra sociedad.

Hacemos un uso continuado de las **TIC** para contribuir a su **alfabetización mediática y digital**, además de favorecer el trabajo cooperativo, ofrecer un mejor acceso al conocimiento e incrementar la **motivación e inclusión** del alumnado.

Trabajamos por una escuela **democrática, igualitaria y accesible** a todas las personas.



INCLUSIÓN

- PROA+
- PRINCIPIOS DUA
- APRENDIZAJE COOPERATIVO
- APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS
- DOBLES DOCENTES, DOBLES TUTORES
- EDUCACIÓN EMOCIONAL
- MOTIVACIÓN

TIC

- TDE
- ESCUELAS CONECTADAS
- DISPOSITIVOS ELECTRÓNICOS
- MODELO 1X1 (UNO POR ALUMNO/A)
- PLAN AUDIOVISUAL DE CENTRO



COMUNIDAD DE APRENDIZAJE

- AMPA, UNIVERSIDADES, RED PLANEA
- COMISIONES MIXTAS
- GRUPOS INTERACTIVOS
- FORMACIÓN DE FAMILIAS



METODOLOGÍAS ACTIVAS

- APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO
- APRENDIZAJE COMPETENCIAL
- APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS
- APRENDIZAJE COOPERATIVO
- APRENDIZAJE INFORMAL



CONVIVENCIA

- DISCIPLINA POSITIVA
- MEDIACIÓN ESCOLAR
- APRENDIZAJE COOPERATIVO
- PREVENCIÓN DE CONFLICTOS
- IGUALDAD
- RESPECTO
- DEMOCRACIA

LIDERAZGO PEDAGÓGICO

- RESPONSABILIDAD COMPARTIDA
- TRABAJO EN EQUIPO
- FORMACIÓN PROFESORADO





Eventos Culturales



Exposiciones



Evaluación formativa



Proyecto Bilingüe francés



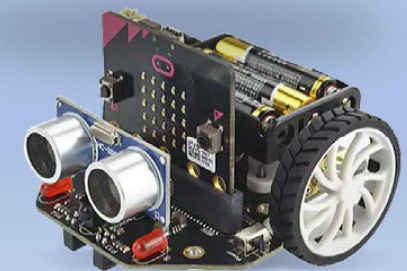
Intercambios Extranjeros



ADI (Aulas Digitales Interactivas)



Plan de Biblioteca



Proyecto STEAM. Robótica

**IES
CHRISTINE
PICASSO**

PROYECTO MEDUSA: Investigamos nuestra playa

Proyecto realizado con enfoque STEAM:

- Problemas reales que le sean familiares al alumnado.
- Trabajo cooperativo.
- Interdisciplinar (incluyendo programación y robótica).
- Aprendizaje fuera del aula.
- Haciendo uso de técnicas educativas alternativas:
Aprendizaje Basado en Proyectos.
Aprendizaje Basado en Problemas.
CLIL (Content and Language Integrated Learning).
- Con la colaboración de distintas organizaciones e instituciones (ESA, Instituto Español de Oceanografía).



PODCAST Y RADIO ESCOLAR COMO RECURSO EDUCATIVO

El podcast mejorará la competencia lingüística del alumnado de forma divertida mediante una situación de aprendizaje significativo, activo, inclusivo y participativo. Con este taller se pretende dar a conocer las posibilidades del uso de la radio en el aula con experiencias que se han puesto en marcha, así como dar a los asistentes algunas herramientas básicas para iniciarse y saber por dónde empezar.





2º ENCUENTRO DE CENTROS INNOVADORES EN MÁLAGA

COMUNICACIONES "NO PRESENCIALES"



COMUNICACIONES “NO PRESENCIALES”

Se exponen en los paneles de la EXPOSICIÓN PERMANENTE DE COMUNICACIONES - [VER TODAS](#):

- **PDF** [La edad importa \(En la enseñanza y aprendizaje de la Programación de Computadoras\)](#) Rosa Kaufman. Laboratorio de Computación
- **PDF** [Una alianza muy enriquecedora ajEdu – DIM: reuniones 2013-17](#) . Anabel Cedillo Facultad de Arquitectura de la UNAM (Ciudad de MÉXICO), Joaquín Fernández Amigo. AjEdu. Parets del Vallès (Barcelona)
- **PDF** [El proceso de evaluación de un proyecto educativo mediante el uso de las TIC'S y ODS](#) Daniel Zarzuelo Prieto. Estudiante UVA, Marina Barja Suárez Estudiante UNIOVI, Pablo Benavides Carrera. Estudiante UNIOVI
- **PDF** [La mejora de la formación inicial y permanente del profesorado](#). Isabel María Rodríguez Pelegrín. Centro del Profesorado Cuevas-Olula. Almería
-

PANEL DE COMUNICACIONES



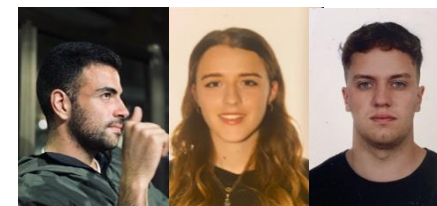
La edad importa (En la enseñanza y aprendizaje de la Programación de Computadoras)

Al aprender a programar -y cuanto más temprano en la infancia, mejor, como ocurre con toda alfabetización- los estudiantes comienzan a entender su entorno, el mundo actual, que es altamente digital. La programación representa no sólo la oportunidad de desarrollar estrategias de resolución de problemas, dado que en esta disciplina el desafío y conflicto aparecen desde el vamos y requieren de la depuración, el ensayo y error, etc. Sino que la programación es la nueva manera de enfocar el aprendizaje académico de muchas de las disciplinas escolares y ya existen currículum y experiencias de aprendizaje, por ejemplo de Matemática programando en Scratch, o de Algebra y código con otros idiomas de computación.

Rosa Kaufman. [Laboratorio de Computación <rosakaufman@gmail.com>](mailto:rosakaufman@gmail.com)

EL PROCESO DE EVALUACIÓN DE UN PROYECTO EDUCATIVO MEDIANTE EL USO DE LAS TICS Y ODS

Autoría: DANIEL ZARZUELO PRIETO
MARINA BARJA SUÁREZ
PABLO BENAVIDES CARRERA



Introducción: El proceso de evaluación de un proyecto educativo mediante el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) es esencial en la educación actual. Las TIC permiten una enseñanza más accesible y personalizada, fomentando la participación activa de los estudiantes. Los ODS, por su parte, brindan un marco global para abordar desafíos críticos, desde la igualdad de género hasta la sostenibilidad ambiental. La combinación de TIC y ODS en la evaluación de proyectos educativos potencia la calidad de la enseñanza y prepara a las generaciones futuras para abordar los problemas globales, promoviendo un aprendizaje relevante y comprometido con un mundo mejor. Gracias a esta investigación podemos observar los distintos factores que pueden afectar a este modelo educativo como es el comportamiento del alumnado, la involucración del profesorado o incluso los recursos del centro. Hemos visto un resultados muy positivos que nos hacen pensar que vamos por el buen camino de la innovación en el aula.





Dra. PILAR GUTIEZ CUEVAS.
AMPAT / UCM
pigutiez@ucm.es



Dra. CRISÁLIDA RODRÍGUEZ SERNA
AMPAT / UCM
crisarod@ucm.es

EMPLO GAME

▪ **Título de la comunicación.**

“Aprendizaje basado en juegos para validar las habilidades previas al empleo y fomentar la competencia digital de estudiantes marginados y poco cualificados para fomentar una mejor transición al mercado laboral” Proyecto Erasmus + “EMPLOGAME”

▪ **Resumen.**

Es un proyecto europeo en el que participamos tres países: Bulgaria, Turquía y España para catalizar un cambio real en la preparación y participación en el mercado laboral y reducir el desempleo de los jóvenes marginados y poco cualificados. Se trata de desarrollar un manual previo al empleo para maestros y orientadores, proponer un juego educativo y realizar una intervención híbrida en la preparación laboral de los estudiantes.

▪ **Objetivos.**

- Catalizar un cambio real en la preparación y participación en el mercado laboral y reducir el desempleo de los jóvenes marginados y poco cualificados (estudiantes con discapacidades, refugiados, estudiantes romaníes)
- Desarrollar un manual previo al empleo para maestros y orientadores.
- Desarrollar un juego educativo serio, donde los estudiantes mencionados anteriormente podrán ampliar sus habilidades digitales mediante la simulación de los pasos para las etapas de preparación laboral
- Realizar una intervención híbrida en la preparación laboral de los estudiantes

▪ **Más información en:** <https://emplogame.eu/>

▪ **Resultados.**

- Producción de ontología basada en juegos y escenarios desde el análisis de necesidades predefinidas.
- Desarrollo de un juego educativo "Estoy listo para trabajar"
- Producción de un manual de orientación y apoyo previo al empleo (modelo Carl Rogers) para profesores y orientadores educativos.
- Realización de actividades de formación híbridas (combinadas) (incluida la realización de simulación en un entorno digital y su réplica en entrevistas reales de búsqueda de empleo, preparatorias con orientaciones pedagógicas y profesionales.



Dra. PILAR GUTIEZ CUEVAS.
AMPAT / UCM
pigutiez@ucm.es



Dra. CRISÁLIDA RODRÍGUEZ SERNA
AMPAT / UCM
crisarod@ucm.es



• Título de la comunicación.

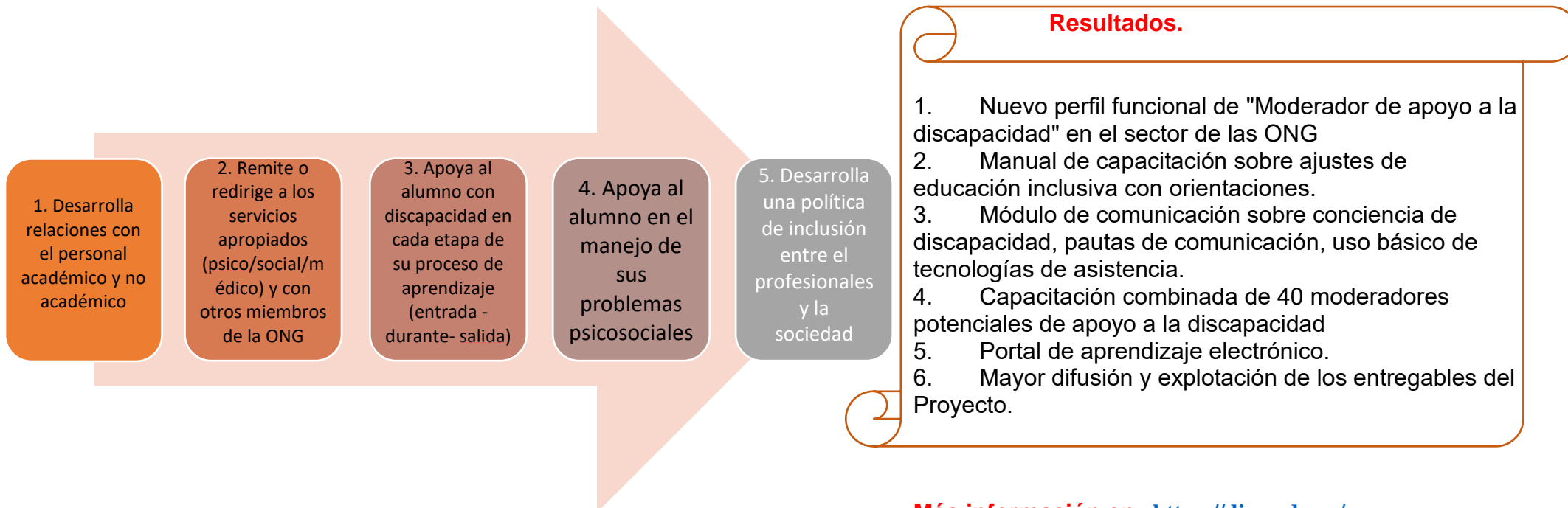
“Capacitación digital para trabajadores juveniles de ONG, para convertirse en moderadores de apoyo de jóvenes con discapacidad” Proyecto Erasmus + “DISMODE”

• Esquema de objetivos.

Equipos de Portugal, Bulgaria, Turquía y España trabajamos en:

- Crear un nuevo perfil funcional de "Moderador de apoyo a la discapacidad" en el sector de las ONG
- Capacitar y preparar a personas específicas en ONG como moderadores de apoyo a la discapacidad en entornos de educación formal y no formal.
- Equiparlos con una formación adecuada a través de tecnologías de asistencia y el lenguaje de señas.
- Asegurar la transición adecuada de los jóvenes con discapacidad de un camino educativo a otro.

• Unidades Competenciales.



Formación Inicial:

- Revisar el plan de estudios
- Prácticas docentes
- Formación en habilidades pedagógicas
- Inclusión y diversidad

Formación Continua:

- Programas de actualización
- Mentoría
- Evaluación y retroalimentación
- Flexibilidad
- Uso de la tecnología
- Colaboración y Comunidad

Adaptación a las necesidades cambiantes de la sociedad



Diversidad e inclusión:

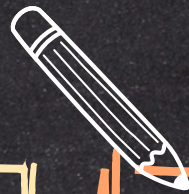
La mejora de la formación inicial y permanente del profesorado.

Fomentar la Investigación y la Innovación Educativa:

Uso efectivo de la tecnología:

Desarrollo de habilidades socioemocionales:

Evaluación y mejora continua:



2º ENCuentRO DE CENTROS INNOVADORES EN MÁLAGA
14º en ANDALUCÍA (nº 72).
Panel de comunicaciones (on line)

ALIANZA ajEdu-DIM-EDU (desde 2005)

Parte 2: REUNIONES DIM (2014-2017)



Mtra. Anabel Cedillo Rodríguez
Dr. Joaquín Fernández Amigo
Dr. Pere Marqués Graells



Málaga, 05 de octubre de 2023

<https://shorturl.at/mvvyOV>

La presentación que a continuación compartimos, realiza un completo recorrido por las aportaciones de miembros de ajEdu en las reuniones DIM y de Centros innovadores. En este enlace <http://dimglobal.net/dimnewagenda.htm> aportado por Pere Marqués se pueden consultar todas las Jornadas realizadas hasta la fecha.

Los autores hemos realizado una serie de presentaciones. En esta segunda parte se plasman las presentaciones de las Reuniones DIM presenciales (2014-2017), relativas al AJEDREZ EDUCATIVO; que continuará con otras entregas, bajo el título de Jornadas de Centros innovadores, a partir de 2018.

Reuniones DIM 2014

01 de diciembre: 28 JORNADA INTERNACIONAL DIM - OTOÑO 2014 : lunes 1 de diciembre (on-line del 24-11 al 7-12), en el Colegio de Licenciados de Barcelona, Rambla de Catalunya 8, junto a Plaza Catalunya

10º Aniversario de la RED INTERNACIONAL DE AJEDREZ Y EDUCACIÓN ajEdu. I CONGRESO VIRTUAL ajEdu <http://www.ajedu.com>



Click en la imagen para consultar el magazine.



Click en la imagen para leer todo sobre el I CONGRESO VIRTUAL ajEdu.

Reuniones DIM 2017

18 de diciembre: 30 JORNADA GLOBAL DIM - TARDOR 2017 al Colegio de Licenciados de Barcelona Rambla de Catalunya 8, al costat de Pl. Catalunya



Click en cada imagen para ver la presentación.



Joaquín Fernández Amigo

Conclusiones

En esta presentación hemos recopilado varias presentaciones de ajedrez educativo en las reuniones DIM. Estas reuniones forman parte de la larga y fructífera alianza de ajEdu con DIM-EDU, en la que a lo largo de 18 años ajEdu ha aportado diversos y variados aspectos del ajedrez educativo, en las reuniones presenciales DIM y posteriormente en las Jornadas de Centros Innovadores.



Por su parte DIM-EDU, por medio de su director Pere Marqués, siempre nos ha ofrecido marcos (reuniones DIM, Jornadas de centros innovadores, revista DIM...) para difundir aspectos varios del ajedrez educativo. Por ello desde estas líneas le queremos mostrar nuestro inmenso agradecimiento.



Es nuestra intención seguir elaborando nuevas presentaciones para que queden reflejadas más participaciones de los miembros de ajEdu sobre ajedrez educativo, será en el marco de las Jornadas de Centros Innovadores de Madrid y Zaragoza para el panel de comunicaciones (on line).

7º Encuentro de Centros Innovadores en Madrid (Madrid y on-line, miércoles 25 de octubre) (n.º 72, 143)

4º Encuentro de Centros Innovadores en Zaragoza (Zaragoza y on-line, miércoles 22 noviembre) (n.º 74, 146)



Anabel Cedillo Rodríguez

cera_arquitecta@yahoo.com
Profesora de la Facultad de Arquitectura de la UNAM.



Joaquín Fernández Amigo

jfernand260255@gmail.com
Doctor en Ciencias de la Educación (UAB).
Coordinador de ajEdu.



Dr. Pere Marqués Graells

<https://peremarques.net>
Director de Centros Innovadores DIM



2º ENCUENTRO DE CENTROS INNOVADORES EN MÁLAGA

TALLERES / SEMINARIOS ON-LINE - 5 OCTUBRE

Horarios de Alicante. Atención a los desfases horarios que que pueda haber en tu país o zona geográfica.

Para asistir a un taller hay que reservar plaza:

- Si tiene FORMULARIO DE INSCRIPCIÓN, rellénalo
- - Si no tiene, envía un mail al ponente (asunto: INSCRIPCIÓN A TU TALLER 5-10) indicando: tu nombre, mail y centro/localidad de trabaj

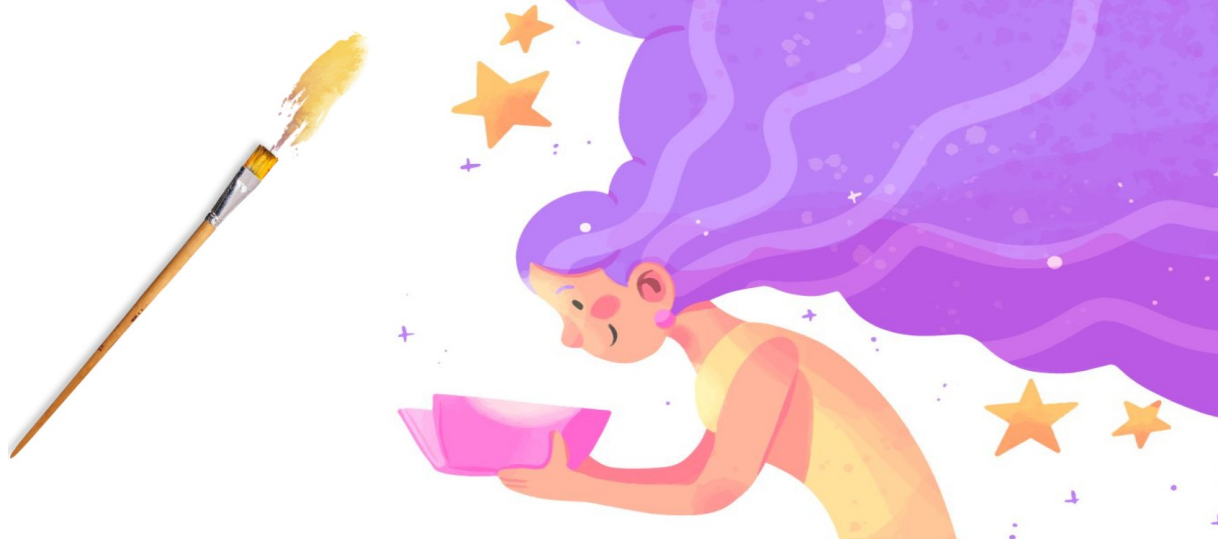




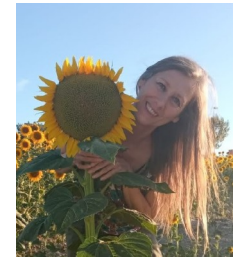
TALLERES/SEMINARIOS ON-LINE [Inscríbete a los talleres que te interesen enviando un mail al tallerista o rellenando su formulario](#) [VER TODOS](#)

- [10:00 h.](#) [PDF](#) EmocionaTFamilia *(Carmen Díez)*
- [10:30 h.](#) [PDF](#) Como fortalecer el vínculo entre docentes y padres de familia *(Jerome Moles, Edifice)*
- [11:00 h.](#) [PDF](#) Evaluación formativa para la LOMLOE *(Judith Prat, Additio)*
- [11:30 h.](#) [PDF](#) Herramienta de presentaciones con Realidad Aumentada VorTX *(Javier Campos)*
- [12:00 h.](#) [PDF](#) Drónica Didáctica con metodología STEAM *(José Dulac)*
- [12:00 h.](#) [PDF](#) Orientación académica y profesional con Kahoot! *(Inma Civera)*
- [12:00 h.](#) [PDF](#) Herramienta de realidad aumentada Zapworks para crear escenarios amplificados de aprendizaje en educación y Logopedia *(Noelia M. Moreno)*
- [12:30 h.](#) [PDF](#) Las posibilidades de Minecraft como herramienta de enseñanza en el entorno educativo *(Patricia Escabias)*
- [12:30 h.](#) [PDF](#) Reuniones efectivas de Claustros (REC): Comunicación escrita mediante técnicas de grupo con Manual Thinking *(Alberto Boscán)*
- [13:00 h.](#) [PDF](#) Programa Cooppel de Apoyo a las Familias y al Profesorado dentro del Entorno Educativo *(Josep M^a Ferran)*
- [13:00 h.](#) [PDF](#) Herramienta de presentaciones con Realidad Aumentada VorTX *(Javier Campos)*
- [13:30 h.](#) [PDF](#) Creatividad y tecnopedagogía. *(Jaume Basseda, Maria Oliveras)*
- [14:00 h.](#) [PDF](#) La imagen didáctica en sus diferentes formatos *(José Dulac)*
- [15:00 h.](#) [PDF](#) Apps Educativas (gratis): Lengua, Física y Química, Vocabulario bilingüe, Inglés, Geografía *(Francisco Gutiérrez)*
- [15:30 h.](#) [PDF](#) Estrategias didácticas digitales: Educaplay, pauta de enseñanza centrada en el aprendiz *(Magda Núñez)*
- [16:00 h.](#) [PDF](#) ¿Eres un e-ducador de Perfil T?. *(Cristina Velázquez)*
- [16:00 h.](#) [PDF](#) Gamificación de la ortografía. *(Pedro del Álamo)*
- [16:00 h.](#) [PDF](#) ¿Motivamos al alumnado? Co-teaching, enseñanza colaborativa ante el individualismo *(Alejandro Galindo, Antonio García)*
- [16:00 h.](#) [PDF](#) Pintoras de poesía *(M^a Mar Márquez)*
- [16:00 h.](#) [PDF](#) Evolución de las plataformas educativas LXP, LMS. ¿Cuál es la elección correcta? *(Damián Dolcera, Zynergic)*
- [16:30 h.](#) [PDF](#) Podcast y radio escolar como recurso educativo *(Vito Contreras)*
- [16:30 h.](#) [PDF](#) El trabajo de campo: la toma de datos con Collector y survey123 *(Carlos Guallart)*
- [17:00 h.](#) [PDF](#) El poder sanador de los cuentos y la perspectiva de las emociones en la Formación del Profesorado *(Teresa Sibón, Inmaculada Sibón)*
- [17:00 h.](#) [PDF](#) Dictados en la LOMLOE. Dictados antiwasap con autocorrección. *(Pedro del Álamo)*
- [17:30 h.](#) [PDF](#) Orientación didáctica conjunta: Biología-Física-Geología-Química *(Sergio Bruno)*
- [17:30 h.](#) [PDF](#) Innovación metodológica en la atención a las altas capacidades *(Alba de Mingo, Blanca Santiago, Maque Salcedo)*

Pintoras de poesía



Este taller mostrará una metodología diferente de enseñar literatura a nuestros alumnos (de cualquier edad); en concreto, de acercarlos y hacerles disfrutar de la poesía escrita por las mujeres en torno a la Generación del 27.



Mar Márquez

1. Cuestiones previas:
materiales de pintura

2. Objetivos: ¿qué me gustaría
pintar?

3. Acercarnos a la poesía:
visitamos una exposición

4. Entender la poesía: pinceles
y colores

5. Disfrutar la poesía: mis
primeros bocetos... ¡qué ilusión!

7. Conclusiones: ¡Somos
pintoras de poesía!

8. Bibliografía: el estudio de
pintura





Fortaleciendo el vínculo docente y padres de familia

5 octubre 2023 a las 10h30

Presentado por Jerome Moles

En este taller, expondremos la importancia de establecer y mantener un sólido vínculo entre los docentes y los padres de familia. Reconocemos que la colaboración efectiva entre ambas partes es esencial para el éxito educativo de los estudiantes.

¿Motivamos al alumnado? Co-teaching, enseñanza colaborativa ante el individualismo.

Resumen:

En un mundo educativo en constante evolución, es esencial abordar nuevas estrategias pedagógicas que estimulen el aprendizaje significativo y fomenten la motivación de los estudiantes. Este taller/ponencia, titulado "¿Motivamos al alumnado? Co-teaching, enseñanza colaborativa ante el individualismo.," se propone como un espacio para explorar y comprender la importancia del co-teaching en este contexto.

El co-teaching, o enseñanza colaborativa, emerge como una respuesta efectiva al enfoque tradicional centrado en el profesor y su asignatura. Al compartir la responsabilidad de la enseñanza y promover la interacción entre docentes de distintas disciplinas, el co-teaching brinda una plataforma para la creación de proyectos interdisciplinarios que tienen un impacto directo en la motivación del alumnado. A través de ejemplos prácticos realizados y futuros, este taller ilustra cómo la vivencia de proyectos como la vivienda bioclimática, circuitos electrónicos, el lanzamiento de cohetes o el Día del Videojuego pueden enriquecer la experiencia de aprendizaje de los estudiantes y fortalecer su compromiso con la educación.

Contenido:

I. Introducción

Presentación del tema y los objetivos

Definición de Co-teaching y por qué es efectivo en el aprendizaje

II. Ejemplos prácticos realizados

La vivienda Bioclimática

Circuitos electrónicos

II. Ejemplos prácticos futuros

Lanzamiento de Cohete

Día del Videojuego

IV. Conclusiones y cierre

Reflexión final y recomendaciones

Debate



Alejandro Galindo Durán, Profesor del Área de Didáctica de la Expresión Plástica - Departamento de Educación
Antonio García Cuadros, Profesor del Área Científica - Departamento de Educación

Taller: HERRAMIENTA DE REALIDAD AUMENTADA ZAPWORKS PARA CREAR ESCENARIOS AMPLIFICADOS DE APRENDIZAJE Y DESARROLLO EN EDUCACIÓN Y LOGOPEDIA.

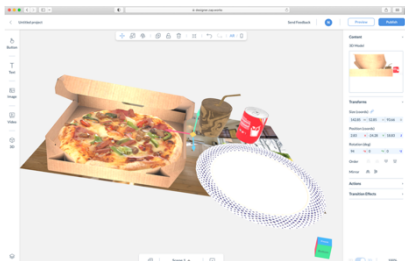
Noelia Margarita Moreno Martínez. Universidad de Málaga



CONCEPTO DE REALIDAD AUMENTADA (RA): Es una tecnología que nos permite incorporar modelos 3D y capas de información digital en el contexto físico real para amplificarlo, potenciarlo y enriquecerlo. En escenarios educativos y terapéuticos, la realidad aumentada hace posible la creación de escenarios de aprendizaje y desarrollo mixtos desde el punto de vista didáctico y terapéutico, en los cuales el alumnado y los pacientes reciben estímulos, por un lado, del medio físico real, y por otro lado, del contexto digital que aporta información adicional, lo cual favorece el aprendizaje de contenidos didácticos de diversas materias y el desarrollo de habilidades lingüísticas y cognitivas.

HERRAMIENTA ZAPWORKS: plataforma web Zapworks que permite la creación de escenarios amplificados a partir de imágenes que actúan como marcadores para generar capas de información virtual multimedia constituidas por: imágenes, textos, vídeos, botones de enlace entre escenas de RA creadas en la plataforma, botones de acceso directo a web externas, etc.; y modelos 3D. Toda esta información se puede visualizar tras el escaneo del marcador con la aplicación móvil Zappar o bien usando un lector de códigos qr. De este modo, la plataforma web Zapworks permite, por ejemplo, amplificar la información de imágenes relativas a libros, láminas, fichas, etc., que previamente hayan sido tratadas, editadas y amplificadas en la plataforma web Zapworks o bien se pueden usar imágenes de repositorios libres de derechos de autor como Pixabay o Pexels.

FASES PROCEDIMENTALES DE CREACIÓN DE ESCENARIOS AMPLIFICADOS CON ZAPWORKS Y EJEMPLOS:



Taller online: "¿Eres un e-ducador de Perfil T?"

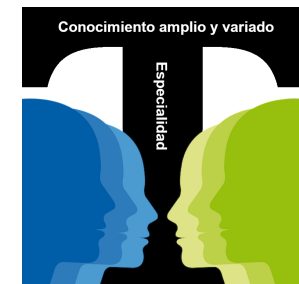


Un **e-ducador de Perfil T**, combina un vasto conocimiento en una o varias áreas del conocimiento (la barra vertical de la letra T) con una serie de habilidades horizontales o transversales (representadas en la barra horizontal) que enriquecen sus prácticas educativas y lo identifican como un profesional comprometido con la Educación, con sus estudiantes, sus colegas y su institución educativa. Este tipo de educador comienza a ser cada vez más requerido, ya que tiene la particularidad de adaptarse a la realidad que lo rodea, y busca maximizar y potenciar su capacidad para aportar valor real al entorno en el que desarrolla su tarea pedagógica.

Seguramente, y luego de leer lo anterior, ya te habrás reconocido como un/a **"Educador/a de Perfil T"** . Presentamos una gran capacidad para aprender en forma continua, para relacionarnos y colaborar con colegas buscando generar soluciones innovadoras a los problemas educativos cotidianos.

En este taller, vamos a reflexionar acerca de cómo debemos continuar **nuestro recorrido de aprendizaje permanente** para promover y potenciar nuestra **"T-shape"**; revisar lo que aprendimos, desaprender (lo que sea necesario) y reaprender para renovar nuestros conocimientos y para desarrollar nuevas habilidades y competencias que nos permitan innovar en lo que hacemos cada día.

Debemos aprovechar cada posibilidad que tenemos de innovar en el aula, de promover cambios positivos y significativos en nuestros estudiantes, de trabajar afianzando la colaboración y la interdisciplinariedad para construir puentes entre colegas y promover la construcción colectiva de conocimiento y el aprendizaje en Red.



Prof. Cristina Velázquez

Programa e-ducadores & e-estudiantes - Formación y Capacitación Docente

<http://cristinavelazquez.blogspot.com/> - cristinavdls@gmail.com

11 h.

Taller on-line | Evaluación formativa para la LOMLOE

Impartido por Judit Prat, responsable de Customer Success de Additio



¿Qué veremos en este taller on-line?

En este taller online veremos todas las claves para **evaluar y planificar según la nueva LOMLOE** utilizando Additio.

Veremos como **importar automáticamente** las competencias claves, específicas y criterios de evaluación oficiales de una asignatura y etapa educativa.

También **descubriremos como crear estructuras de evaluación personalizadas** utilizando diferentes instrumentos como rúbricas o quizzes, vinculando las competencias y criterios.

Finalmente, veremos como **planificar las sesiones** con el programador de clases y el creador de unidades didácticas de Additio.



¿Qué podrás hacer después del taller?

Después del seminario online podrás:

- Importar automáticamente el currículo de tu asignatura y etapa educativa.
- Organizar el cuaderno de notas de Additio
- Configurar las competencias y criterios en cada una de tus evaluaciones
- Evaluar con diferentes instrumentos de evaluación como rúbricas y quizzes
- Planificar tus clases, vinculando las actividades y competencias.

TALLER ON-LINE 12 H

Drónica didáctica
con metodología
STEAM





El pla general Cooppel per la Pau està obert al carrer.

Persones, famílies, escales-habitatges, centres de dia, instituts-escoles i associacions
Tarragona, ciutat i el Priorat.

Ponència I congrés internacional pedagogia SCP-IEC Lleida, 2022. TRFG Pedagogia i Informàtica



Experiència del programa Cooppel de suport a les famílies, al professorat i l'entorn educatiu de la ciutat de Tarragona. Web .

Motivació. Trajectòria. Base científica, marc teòric i base teòrica. Una mostra d'exercicis o tasques competents que anomenem talents. Perspectives o ofertes. Conclusions. Entrevistes dins de l'ambient i el context de les jornades abans i després de la comunicació.

Josep Maria Ferran i Torrent <info@cooppel.org>

Neurociència, I.A., ODS 2030, Psicologies i T. I. del PASS.

Aprendre a Aprendre Sempre. Construint la pau en la ment de les persones

Institut Antoni de Martí Franquès <https://cooppelcaminsmartiifranques.blogspot.com/>

- Programa Cooppel de suport a les famílies: INS, Entorn i el Priorat
- Hora de tutoria ESO. PAT. Dimecres de 13,30 a 14,30
- Activitats extraescolars: dilluns, dimarts, dijous i divendres de 16,30 a 18,30 hores.

X Biblioteca Assistida Cooppel i atenció telemàtica a les famílies amb menors d'edat.

Conveni amb la URV sobre APS i Pràctiques <https://dinament.blogspot.com/>

Ponent permanent en DiM edu <https://ponentcooppel.blogspot.com/>

Com fomentar la pràctica del Cooppel a arreu <https://cooppeltalents.blogspot.com/>

+ info: Escriu what's al núm. + 34 619 79 39 69 o a info@cooppel.org

«Creatividad y tecnopedagogia»

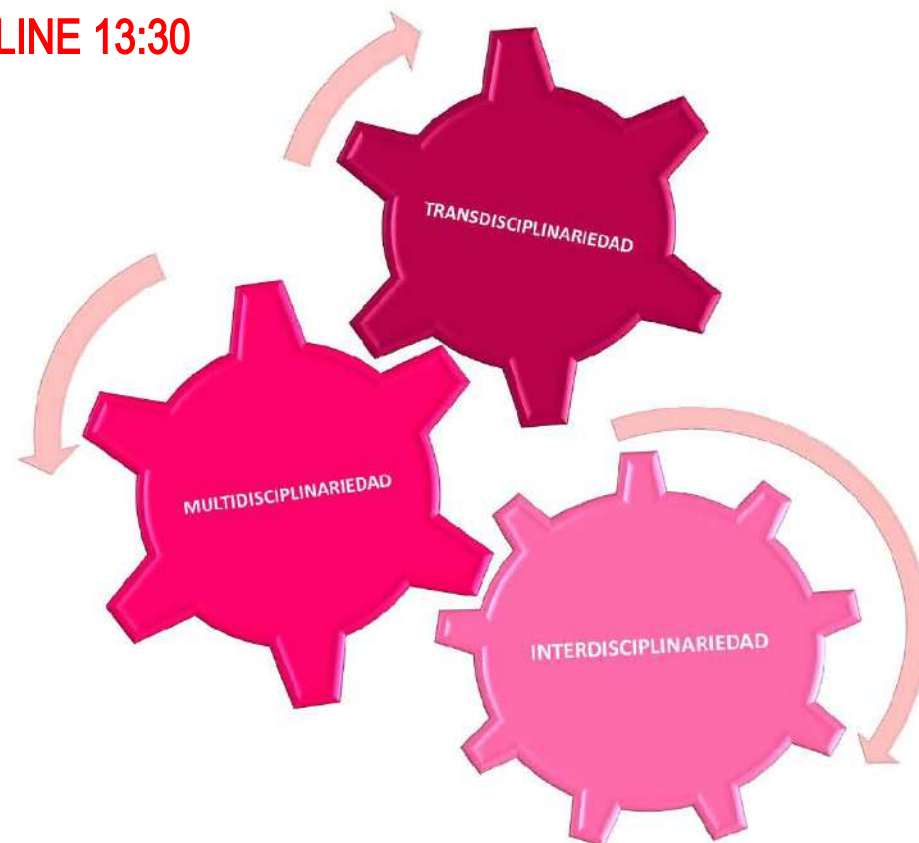
Jaume Basseda i Maria de M. Oliveras (Centre Tecnopedagògic Binomi)

- EXPERIENCIAS STEAM
- MATERIAL DIDÁCTICO PERSONALIZADO
- HERRAMIENTAS TELEMÁTICAS
- ...

TALLER ON-LINE 13:30

El taller es una aproximación a las actividades tecnopedagógicas que se pueden desarrollar en un marco educativo que fomenta la creatividad, el pensar y el razonar. Por eso, durante este taller telemático, se plantearán propuestas digitales de carácter constructivo, donde se promoverá la contextualización de la creatividad junto con la propuesta de actividades vinculadas a un aprendizaje activo de tipo «*learning by doing*».

El taller servirá para exponer algunas técnicas que permiten trabajar aspectos muy diversos del currículum y desde diferentes modalidades (modalidad «presencial»; modalidad «blended learning» o «aprendizajes combinados»; y modalidad «on-line») de manera multidisciplinar, transdisciplinar e interdisciplinar.



e-mail: info@binomi.cat | web: www.binomi.cat

Twitter: [@binomi11](https://twitter.com/binomi11) | Instagram: [@binomi11](https://www.instagram.com/binomi11) | Facebook: [@binomitecnopedagogia](https://www.facebook.com/binomitecnopedagogia)

ORGANIZACION DIDACTICA CONJUNTA

JUEVES 5 OCTUBRE

12:30Arg.- 17:30Esp. y Polonia - 18:30Ucrania



2* Encuentro de Centros Innovadores
MALAGA ANDALUCIA ESPAÑA

Taller on Line



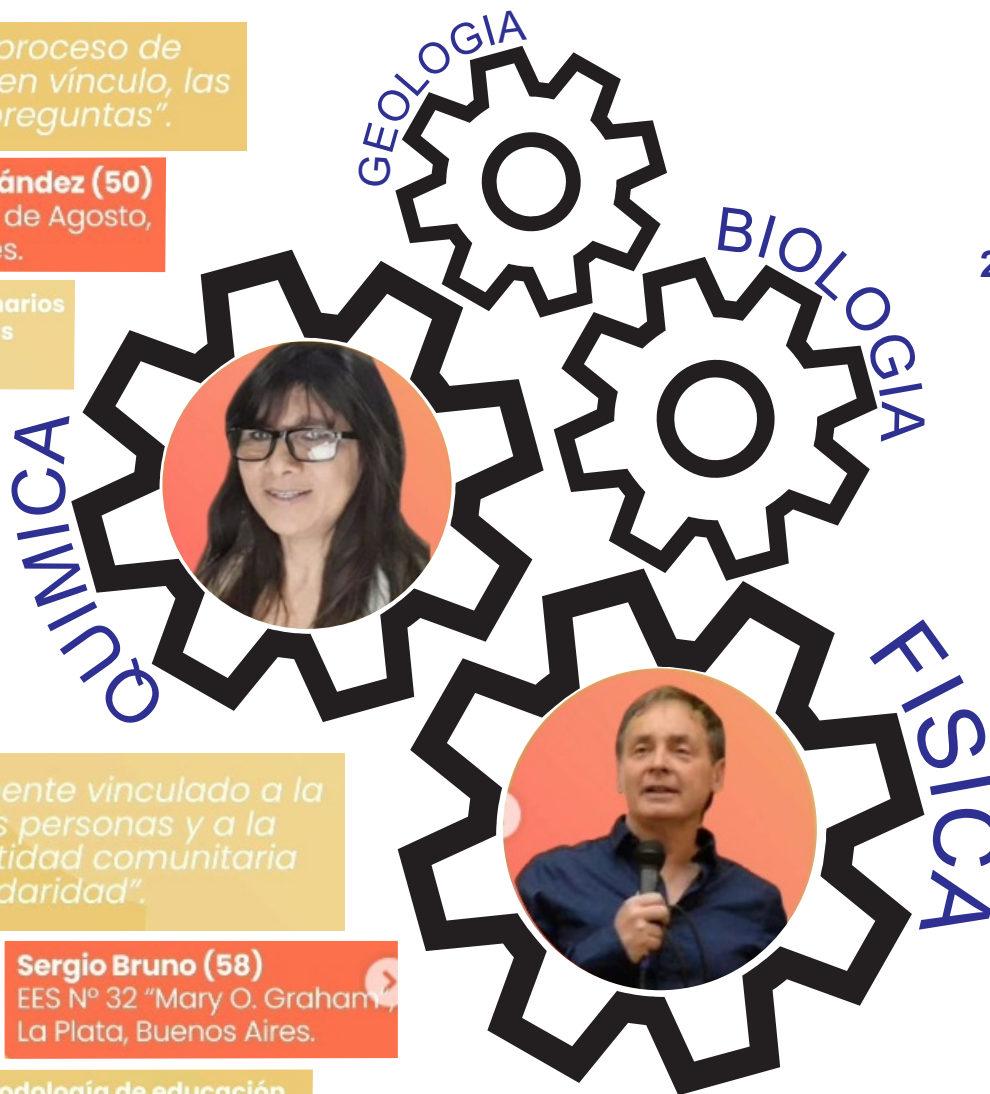
cienciaaamarte@gmail.com

"Intento potenciar el proceso de aprendizaje desde el buen vínculo, las dudas y las buenas preguntas".

PROYECTO EDUCATIVO
CASCARAS MAGICAS

Laura Hernández (50)
EESA Nº1, 30 de Agosto,
Buenos Aires.

Desarrolla diferentes proyectos multidisciplinares
junto a otros profesores para ayudar a sus
estudiantes a descubrir su potencial.



"Este proyecto está plenamente vinculado a la formación integral de las personas y a la construcción de una identidad comunitaria basada en la solidaridad".

PROYECTO EDUCATIVO
FISICA VA A MARTE

Sergio Bruno (58)
EES Nº 32 "Mary O. Graham",
La Plata, Buenos Aires.

Partiendo desde una metodología de educación
emocional desarrolló un proyecto transmedia para
la enseñanza de física y otras materias.



Docentes que Inspiran de Argentina,
semifinalistas del evento que asesora Varkey Foundation,
exponen sus experiencias en este Encuentro Educativo Europeo.



FACULTAD DE
CIENCIAS DE
LA EDUCACIÓN
Universidad de Málaga

APPS EDUCATIVAS (GRATIS): LENGUA, FÍSICA Y QUÍMICA, VOCABULARIO BILINGÜE y GEOGRAFÍA. Horario: 15 h.

Descripción: estas apps educativas gratuitas pretenden el aprendizaje y práctica el alumnado de los contenidos impartidos en el aula, facilitando la labor del docente.

[App Aprende Lengua Primaria.apk](#)

Descripción: Esta app permite practicar la ortografía, verbos irregulares, identificar elementos gramaticales y palabras con b, v, g, j ...

[App Química 2º ESO.apk](#)

Descripción: Aprender los elementos y símbolos más comunes en la formulación inorgánica.

[App Química 3º ESO.apk](#)

Descripción: Aprender los elementos, símbolos, estados de oxidación (valencias) y formulación inorgánica.

[App Química 4º ESO.apk](#)

Descripción: Aprender los elementos, símbolos, estados de oxidación (valencias) y formulación orgánica e inorgánica.

[App Vocabulario Bilingüe Biología y Geología 1º ESO \(20 palabras-expresiones\).apk](#)

[App Vocabulario Bilingüe Física y Química 2º ESO \(20 palabras-expresiones\).apk](#)

[App Vocabulario Bilingüe Biología y Geología 3º ESO \(30 palabras-expresiones\).apk](#)

[App Vocabulario Bilingüe Biología y Geología 4º ESO \(30 palabras-expresiones\).apk](#)

Descripción: Aprender y practicar las destrezas traducción, pronunciación y listening del vocabulario bilingüe.

[App Verbos Irregulares 1º ESO.apk](#)

Descripción: Aprender y practicar los verbos irregulares de 1º ESO: traducción, conjugación, pronunciación y listening.

[App Geografía: Capitales de la Unión Europea.apk](#)

Descripción: Aprender y practicar las capitales de la Unión Europea e español e inglés.

Autoría: Todas estas apps han sido creadas y desarrollas por Francisco Gutiérrez Benítez.

EL TRABAJO DE CAMPO: LA TOMA DE DATOS CON COLLECTOR Y SURVEY123



IMPARTIDO POR CARLOS GUALLART MORENO ((cgualart@unizar.es)

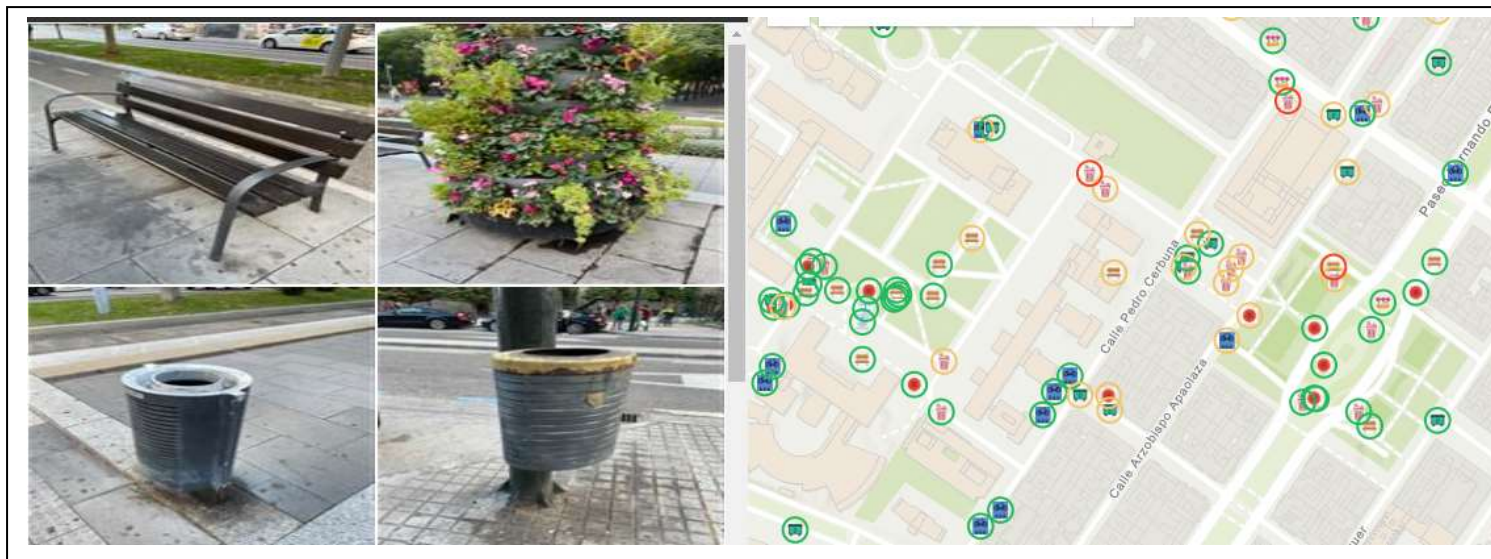
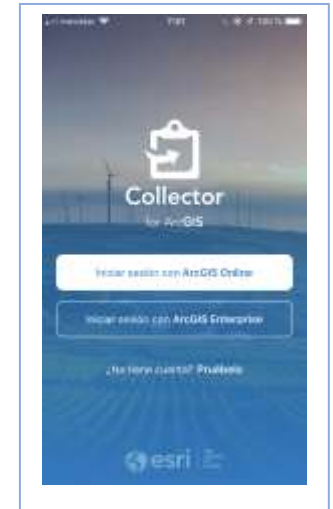
El trabajo de campo es una técnica básica que es aplicable a cada una de las ramas de la Geografía. La observación puede emplearse para obtener información geomorfológica, climatológica, biogeográfica, agraria, demográfica, etc.

Con un teléfono móvil o *tablet* podemos recoger la información que nos interese, pero previamente tenemos que preparar la **base de datos**, donde quedará almacenada esa información que, posteriormente, aparecerá simbolizada en un mapa.

Para preparar la base datos debemos tener una cuenta de ESRI-Colegios y ser administradores de ella. Si todavía no la tienes, [solicítala a ESRI-España, es gratuita.](#)

En este tutorial, elaboraremos un ejemplo sencillo para poder desarrollar cualquier tipo de proyecto con alumnos de Primaria o Secundaria. Lo haremos utilizando dos aplicaciones: *Collector for ArcGIS* y *ArcGIS Survey 123*.

Instala estas aplicaciones en tu móvil o *tablet*, apúntate a este taller y desarrollamos entre todos un sencillo proyecto, en el que también podrán participar tus alumnos.





Taller online

Las posibilidades de Minecraft como herramienta de enseñanza en el entorno educativo

Patricia Escabias Prieto, Project Manager en Letcraft Educación



5 de Octubre
12:30 h

Apúntate
aquí



Descripción del taller:

En este taller online de 30 minutos descubriremos qué es Minecraft Education, qué características posee esta versión educativa con respecto a su versión de consumo, cómo se utiliza el videojuego en algunas entidades educativas con casos reales, cómo descargar Minecraft, iniciar sesión y cómo descargar recursos educativos vinculados a este videojuego y su uso educativo.

Reflexionaremos sobre el uso de los videojuegos en el aula y expondremos algunas ideas de integración de Minecraft. También accederemos a Minecraft Education iniciando sesión en la herramienta para crear un mundo desde cero.

Esquema del taller:

- Introducción a Minecraft Education, una herramienta de aprendizaje en el aula.
- Proyectos reales creados alrededor de Minecraft Education.
- El uso de videojuegos en el aula, con ejemplo de Minecraft Education.
- Página oficial de Minecraft Education y recursos educativos descargables.
- Ideas para empezar con la implementación de Minecraft en el aula.

GAMIFICACIÓN DE LA ORTOGRAFÍA

Autor: Pedro Álamo Vaquera



<https://www.youtube.com/watch?v=OLqnc1UM7o&t=50s>

La aridez de la enseñanza y aprendizaje de la Ortografía es obvia y conocida por todos, pero... ¿podemos solucionar esa dificultad? Rotundamente sí.

Hoy día existen muchos juegos en internet, pero no están agrupados en una sola plataforma ni guardan los resultados de cada uno para poder usarlos nosotros como elemento evaluable. La mayoría se basan en usar palabras sueltas y no textos completos que es donde se aprende a separar las palabras teniendo en cuenta las tildes, las mayúsculas y los signos de puntuación.

En este taller, ponemos a disposición de profesores y alumnos los siguientes juegos ortográficos:

- Bingo ortográfico-musical: Infantil, Primaria, Secundaria
- Juego de los dictados
- Karaoke ortográfico
- Ruleta ortográfica para todos los niveles.
- Juego de las parejas ortográfico para todos los niveles



Taller online Jornadas DIM Málaga

5 octubre - 16.30h

PODCAST Y RADIO ESCOLAR COMO RECURSO EDUCATIVO

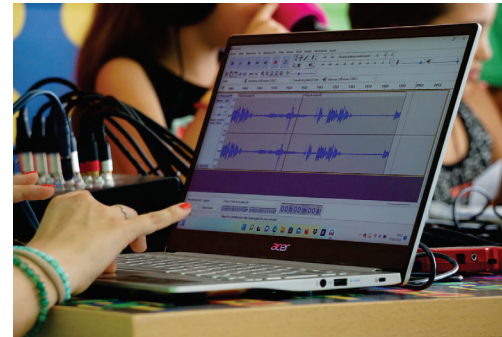
En este micro taller online de 30 minutos aprenderás cuestiones básicas para el uso de la radio en el aula. Qué necesitas para grabar un podcast, qué recursos puedes usar para mejorar la comunicación oral y escrita de los escolares y cómo organizar un proyecto de radio escolar



Preparación



Grabación



Edición

Inscripciones



Imparte



EDUCANDO EN COMUNICACIÓN

DICTADOS ANTIWASAP CON AUTOCORRECCIÓN

Autor: Pedro Álamo Vaquera



<https://www.youtube.com/watch?v=OLqnc1UM7o&t=50s>

Una de las estrategias más usadas en la enseñanza de la ortografía es el dictado, pero el dictado tradicional tiene (entre otros) los siguientes defectos:

- Si el alumno escribe mal una palabra, se le queda esa imagen visual errónea, contra la que después hay que luchar (doble trabajo). O sea, que no enseña, lo que hace es evaluar.
- Cuando el profesor corrige ese dictado, el alumno no está presente. Nuestra corrección pierde casi toda su eficacia y es frecuente que el alumno, al recibir el dictado corregido, no se fije en sus errores, sobre todo si son varios, con lo que la gran cantidad de tiempo que hemos empleado en corregir, suele ser “perdido”.
- Los dictados suelen estar formados por oraciones con un significado más o menos absurdo o irreal tratando de reunir en una frase varias palabras con dificultades. Estos dictados no tienen “chispa”, suelen ser tediosos y no son atractivos para el alumno.

La solución a todos estos problemas está en: “Dictados musicales antiwasap con autocorrección”.

Tipos de dictados:

- **Dictados-copia:** En la pantalla sale la frase a escribir y se escucha el audio, exactamente igual a la frase. El alumno/a escribe lo que ve y lo que oye teniendo que comparar cada carácter, palabra y signo que escriba con lo que tiene en la parte superior. Si acierta se le premia con un gif divertido y si falla, tiene que buscar el error y corregirlo, como en cualquier procesador de texto.

- **Dictados-copia temporal:** En la pantalla sale la frase a escribir durante un tiempo predeterminado por cada profesor 3, 4, 5... segundos.

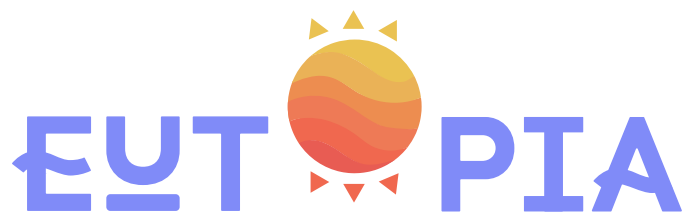
El alumno/a potenciará su memoria visual tratando de fijar esa frase que ve durante el tiempo determinado.

- **Dictado solo audio:** El alumno/a solo oirá el audio, las veces que desee, con la frase a escribir y cuando acabe, le saldrá la frase correcta con los errores o aciertos que se tenga para la autocorrección.

- **Dictado en el cuaderno:** Como el dictado copia temporal, pero el alumno/a irá escribiendo las frases en su cuaderno. Al final, saldrá en pantalla el dictado completo y el alumno/a se autocorregirá.



DIM EDU
2023/24



Ayuda a cada alumno donde más lo necesita
generando evidencias de su aprendizaje

Powered by
 Zynergic

TALLER ONLINE

"Evolución de las plataformas educativas: LXP y LMS - ¿Cuál es la Elección Correcta?"



Diferencias entre un LXP y un LMS

Un **breve resumen** acerca de los cambios respecto a las **tecnologías de organización educativa** que se vienen y **cómo adecuarlos** al trabajo en el **aula**.

NEW

Destino: Eutopia

Todo lo que necesitas para emprender una nueva aventura en **Eutopia**. Podrás **probar** nuestros proyectos en **con tu clase** al completar el taller.

PONENTE



Damián Dolcera
Docente y analista de datos

✉ ddolcera@gmail.com



[pincha aquí para
más información](#)

¿Qué puedes esperar del taller?

OBJETIVO

El objetivo de esta sesión es analizar las **razones** acerca de la transición de los Learning Management Systems (**LMS**) hacia los Learning Experience Systems (**LXP**), su potencialidad y comparar las funcionalidades y cómo **afectarán** al trabajo en las aulas.

ITINERARIO DE LA SESIÓN

DURACIÓN

30 minutos

- **LMS o LXP** - ¿que significa todo esto en el aula?
- Acerca de **Zynergic**
- **Eutopia** - experiencias de aprendizaje en el aula.

¡APUNTATE **AQUÍ!**



o pincha en este [enlace](#)

iTu opinión nos importa! Contacta con nosotros:

✉ hello@zynergic.education

🌐 <https://eutopia.education>

☎ +34 665 40 58 02

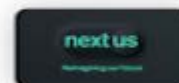
📍 Valencia, España



2º ENCUENTRO DE CENTROS INNOVADORES EN MÁLAGA

RECURSOS EDUCATIVOS DE LAS EMPRESAS

Toda la jornada habrá una EXPOSICIÓN DE RECURSOS EDUCATIVOS



Presentes en todo el proceso de digitalización y alineados con los centros educativos para integrar la tecnología y que el proyecto pedagógico tenga un sentido.

Ofrecemos consultoría educativa y técnica, formación, integración de dispositivos, mantenimiento y acompañamiento a toda la comunidad educativa.



**Formación
personalizada**



**Dispositivos y
licenciamiento**



**Asesoramiento
y seguimiento**

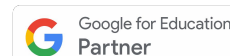
ICONO

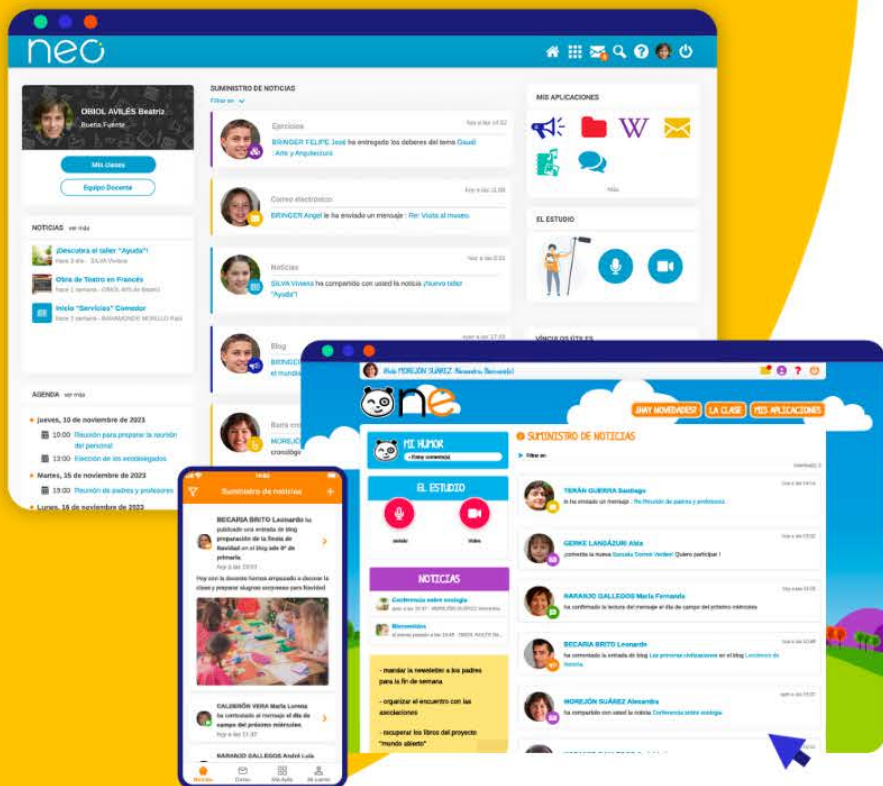


*Presentado por
Juan Luis Real
COO de Icono
en Zona sur*

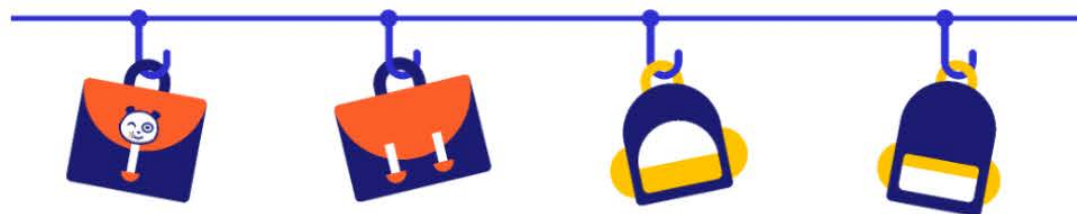
**+ 650
centros**

a los que hemos
ayudado a digitalizar





La red social educativa adaptada a la escuela primaria y secundaria



Édifice, la plataforma pedagógica líder en la comunidad educativa

9M
usuarios en
ONE y NEO

13.000
escuelas de
primaria

3.000
escuelas de
secundaria

+20
países en el
mundo

Mejorar la comunicación con la comunidad educativa, especialmente con los padres



Enriquecer las actividades de la clase con herramientas de creación simple



Simplificar el acceso a todas las aplicaciones de la escuela





PALABRA



IMAGEN



**1965 - DIAPOSITIVA
2013 - METAVERSO**



**DOCENTE
SOPLO DE VIDA**



COMUNICACIÓN



CONOCIMIENTO

SOMOS ARTE

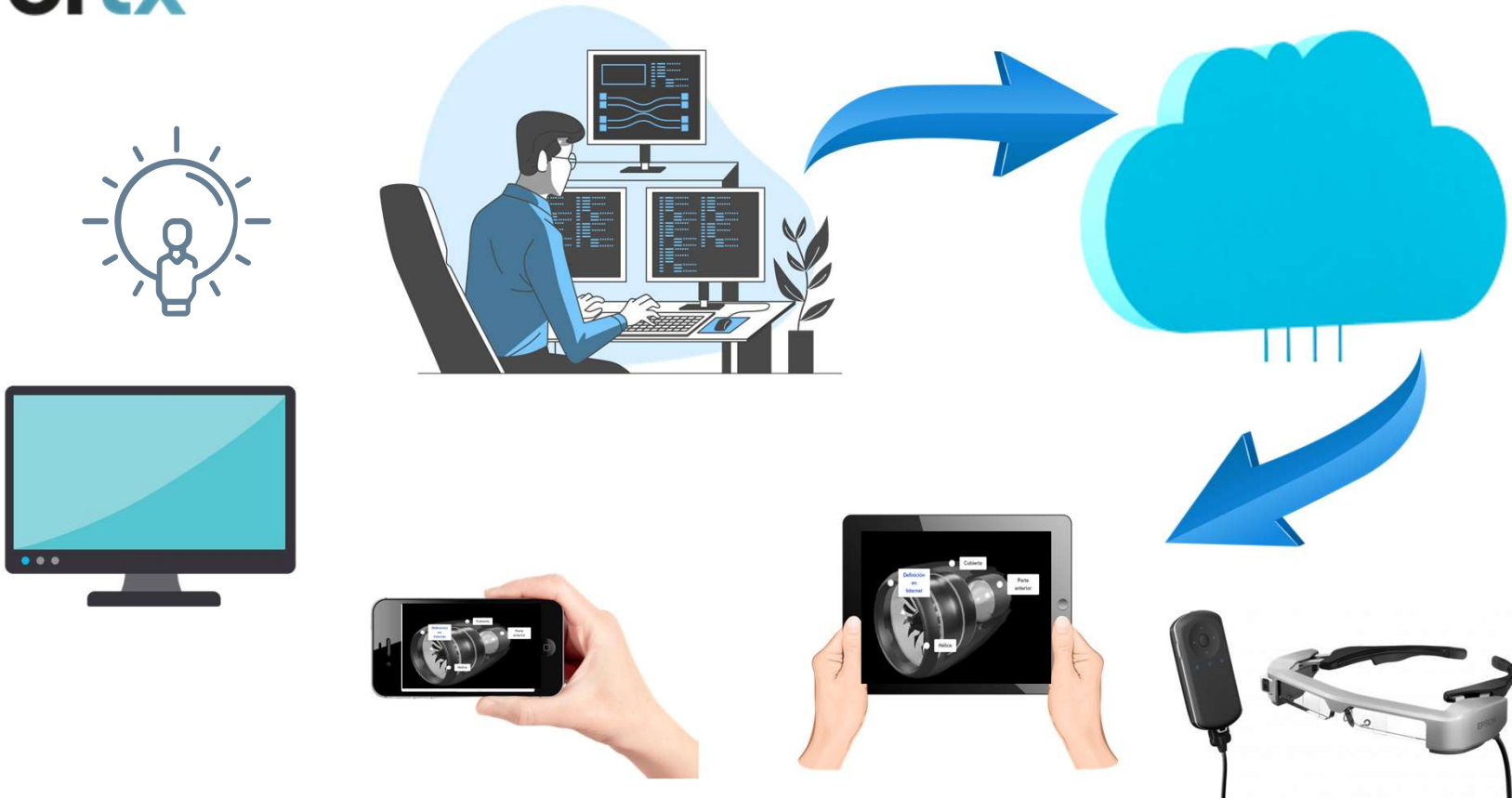
Ahora en formato digital, libro y audiolibro.

Arte y Cultura / Infantil y Juvenil / Educación ambiental / TDAH y Altas Capacidades, etc.

www.hiareseditorial.com // hiares@hiareseditorial.com // Tfno: (+34) 910663454



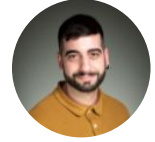
Plataforma para creación de presentaciones con realidad aumentada para usuarios sin necesidad de conocimientos técnicos.



Javier Campos
CEO&CIO Aumenta
Vilanova
Profesor especialista
en ciclos de FP

Additio App: Plataforma integral de gestión escolar, evaluación formativa y comunicación

Presentación impartida por Francesc Ruhí, responsable de Marketing en Additio App



Una plataforma centrada en el éxito del alumnado

Additio App es la solución integral para gestionar el centro, las evaluaciones y la comunicación.



**Evaluación y
planificación académica**



**Gestión integral
del centro**



**Informes, boletines y
analíticas**



**Asistencia, seguimiento
e incidencias**



**Comunicación con
alumnado y familias**

Todo lo que necesitas para tus tareas docentes, en una única plataforma

- Estamos 100% adaptados a la LOMLOE, con importación automática del currículo.
- Crea unidades didácticas y proyectos, vinculados a competencias y criterios de evaluación.
 - Crea rúbricas (incluso de autoevaluación y coevaluación) y quizzes interactivos.
- Accede a Additiopedia, nuestro banco de recursos totalmente gratuitos, hecho por y para profesores.
 - Genera boletines e informes 100% personalizables y adaptados a tu centro.
 - Registra fácilmente la asistencia y haz un seguimiento del alumnado.

El documental como herramienta de aprendizaje

nextus, proyecto educativo del DocsBarcelona, es una plataforma digital que ofrece documentales de calidad como recursos pedagógicos para contribuir a una educación abierta y transversal.



¿Qué te ofrece nextus?

La plataforma educativa que conecta audiovisual y educación

Documentales cinematográficos con un alto valor pedagógico

Una selección de las mejores películas del panorama internacional al servicio de la educación avaladas por profesionales del documental.

Licencias educativas para proyectar en el aula

Proyecta legalmente a clase los mejores documentales con contenidos exclusivos para el aprendizaje. Respeta los derechos de autor y la propiedad intelectual de los creadores.

Con recursos pedagógicos para todas las materias y edades

Un equipo pedagógico multidisciplinar analiza y facilita el uso educativo de los documentales proponiendo actividades didácticas que fomentan el debate, la creatividad y el pensamiento crítico.

En Versión Original y subtulado a 5 idiomas

Todos los contenidos que encontrarás están disponibles en catalán, castellano, inglés, alemán y griego.



[Pruebalo gratuitamente](#)

Cubre **todos los procesos** clave de tu centro educativo



Gestión académica



Enseñanza y aprendizaje



Facturación y ventas



Explotación de datos



Comunicación



Matriculación online y gestión de alumnos



Transporte y comedor



Actividades extraescolares



Documentación oficial y conexión con consejerías



Programación didáctica



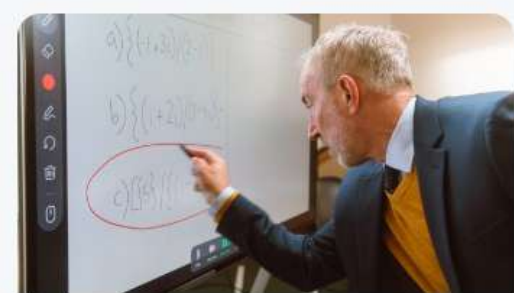
Cuaderno del profesorado



Contabilidad

Respuestas para sus preguntas acerca de Zoom para la educación

Encuentre recursos que lo ayudarán a explorar todos los beneficios de la plataforma Zoom para conectarse con el sector de la educación.



Zoom para educación superior

Su guía para usar Zoom para la educación superior



Aula conectada: Guía para el aprendizaje híbrido

Las aulas y los campus del futuro pueden estar en todas partes. El modelo híbrido ha venido para quedarse.



Zoom para la educación: Guía de hardware para aprendizaje virtual

Las aulas y los campus del futuro pueden estar en todas partes. El modelo híbrido ha venido para quedarse.



Cuaderno de estrategias de Zoom para la educación

Su guía para usar Zoom para la educación de colegios de infantil a bachillerato, primaria y secundaria

Inclusiva



Personalizada



Activa



Motivadora



Colaborativa



Multimodal



Plurilingüe



Creativa



Empoderadora



La escuela, una comunidad lectora y escritora

La PictoEscritura es una metodología activa que permite trabajar el currículo de Lengua desde una perspectiva comunicativa, creativa y plurilingüe.

Multimodal

Propuesta inclusiva que se adapta y motiva a todo el alumnado. En línea con el D.U.A., la PictoEscritura es un método multimodal que integra lenguaje visual, oral y escrito en las dinámicas de aprendizaje.

Plurilingüe

Facilita la aplicación práctica del Tratamiento Integrado de las Lenguas.

Acompañamos al profesorado en todo momento

Ofrecemos herramientas e instrumentos para facilitar el trabajo del equipo docente. Además, el profesorado está siempre acompañado a través de una atención personalizada, sesiones de trabajo, eventos y formaciones.

Pensamiento crítico y creativo

Crea espacios donde se trabajan las habilidades del siglo XXI: comunicación, creatividad, colaboración y pensamiento crítico.

Plataforma digital personalizada

La plataforma digital interactúa con los usuarios para crear un entorno de aprendizaje único en cada aula, pone la tecnología al servicio del profesorado y le concede plena autonomía.

Materiales intuitivos

Materiales didácticos contemporáneos que despiertan la curiosidad y evitan la monotonía.

PYCTO

Para más información, contacta con nuestro equipo:
info@pictoescritura.com | (+34) 931 576 336
[@pictoescritura](https://www.instagram.com/pictoescritura)

DIM EDU
2023/24

Powered by
 Zynergic

EUT PIA

Ayuda a cada alumno donde más lo necesita
generando evidencias de su aprendizaje

Presentación **FLASH**

Trabajar con proyectos que cohesionan el plan curricular
de cualquier asignatura, y no morir en el intento.



Métodologías activas + curriculum

Uso de metodologías activas validadas para potenciar las habilidades de cada alumno cómo herramienta para cumplir el curriculum.



Evaluación por competencias

Cómo **recoger** y **evaluar** datos generados en distintas áreas de aprendizaje y lograr una evaluación competencial útil y realista



PONENTE

Alejandro Llinares Hallado
Co-fundador de Zynergic

✉ alejandro@zynergic.education



[pincha aquí para
más información](#)

*Ingeniero de formación, en constante
aprendizaje y apasionado por la educación*

¿Qué puedes encontrar en **EUT PIA**?

Automatiza la evaluación por competencias

Generamos datos evaluativos de tus alumnos para que puedas evaluar por competencias



Integra tu currículo en proyectos transversales

Obtén datos reales del desarrollo de tus alumnos integrando tu contenido en Eutopia



✉ hello@zynergic.education

🌐 <https://eutopia.education>

☎ +34 665 40 58 02

📍 Valencia, España

Disponible para **primaria** y **secundaria**.



in innovamat

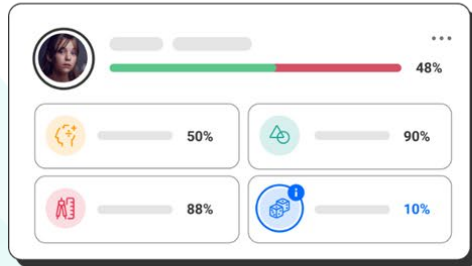
Enjoy thinking

Jordi Balbín

✉ jordi@innovamat.com

☎ 644 75 92 87

www.innovamat.com



First semester

1	2	3	4

Second semester

21	22	23	24

