



ESTRATEGIAS DE LA NUEVA EDUCACIÓN: ENTORNOS PERSONALES DE APRENDIZAJE

Información y requisitos

1. FECHAS Y HORARIOS

20 horas presenciales y 5 no presenciales
(para realización de trabajo-proyecto)

Viernes 16 de septiembre de 17.00 a 21.00 h

Sábado 17 de septiembre de 9.00 a 15.00 h

Viernes 23 de septiembre de 17.00 a 21.00 h

Sábado 24 de septiembre de 9.00 a 15.00 h

2. OBJETIVOS Y CONTENIDOS

El objetivo es dotar a los docentes de habilidades y conocimientos sobre temas fundamentales relacionados con la aplicación de las TIC en las aulas, la innovación pedagógica y los beneficios que ello supone para el aprendizaje de los alumnos en diversos campos y en su vida cotidiana.

El curso se dividirá en cuatro sesiones:

1. Entornos Personales de Aprendizaje
2. Realidad Aumentada, contextos y proyectos intercentros
3. Identidad Digital y Comunicación en Redes
4. Persona, Sociedad y Socialización

3. METODOLOGÍA

Basada en “aprender haciendo”, los contenidos se transmitirán a través de técnicas como el aprendizaje por proyectos, la resolución de retos en contextos reales y los procedimientos colaborativos, con ejercicios prácticos, trabajo en común e intercambio de ideas entre los participantes.

Las 5 horas no presenciales se dedicarán a la realización de un trabajo, siguiendo las directrices dadas por los coordinadores del curso. En él se plasmarán los conceptos y metodologías transmitidas en las diferentes sesiones, para así poner en práctica lo aprendido, presentando una idea de proyecto educativo innovador para aplicar en sus aulas.

4. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1 ● Obligatoriedad de asistencia del 100% de las horas lectivas presenciales. Esta será la condición previa a cumplir para poder ser evaluados. En casos excepcionales, con causa justificada, se admitirá una asistencia de un 85% de las horas lectivas presenciales.

2 ● Participación activa en las sesiones. Se valorará, en un 50%, la participación activa y la calidad de las intervenciones de los participantes en el curso.

3 ● Ejecución del trabajo-proyecto que se encargará a los participantes tras el curso, con el objetivo de consolidar los conceptos transmitidos. Se valorará en un 50%, teniendo en cuenta conceptos como la innovación en la propuesta, la aplicación de los conceptos aprendidos y los beneficios educativos para sus alumnos.

5. DESTINATARIOS Y NÚMERO DE PLAZAS

Profesorado y personal especializado de los centros de toda España que imparten enseñanzas reguladas en la Ley Orgánica 2/2006 de Educación, además de aquellos de los servicios técnicos de apoyo educativo en esas enseñanzas.

Personas que no habiendo ejercido la docencia cumplan todos los requisitos para ello establecido en la normativa vigente.

En el curso habrá de 15 a 40 participantes.

6. CRITERIOS DE ELEGIBILIDAD

Se valorará la trayectoria del interesado en el campo de la innovación educativa, así como su motivación para continuar con su implicación en el mismo y su aplicación en la práctica pedagógica.

7. REQUISITOS Y DOCUMENTACIÓN A APORTAR

- Carta de motivación
- Para docentes en activo: certificado del centro de trabajo acreditando su categoría laboral
- Para docentes que no están en activo: documentación que acredite que cumple con los requisitos para ser docentes según la normativa vigente (titulación de maestro, máster secundaria, CAP...)
- CV, destacando experiencias relacionadas con la innovación en la educación
- DNI escaneado
- Email y teléfono de contacto
- Para poder llevar a cabo el curso los asistentes tendrán que llevar algún dispositivo móvil (tablet, portátil, teléfono móvil...) para acceder a Internet.

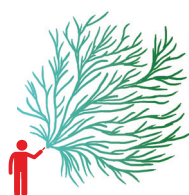
8. PRECIO DEL CURSO

85€ (Se ofrecen ayudas para a docentes desempleados).

9. LUGAR

Fundación Francisco Giner de los Ríos

Paseo General Martínez Campos, 14, Madrid



ESTRATEGIAS DE LA NUEVA EDUCACIÓN: APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS

Información y requisitos

1. FECHAS Y HORARIOS

20 horas presenciales y 5 no presenciales (para realización de trabajo-proyecto)

Viernes 7 de octubre de 17.00 a 21.00 h

Sábado 8 de octubre de 9.00 a 15.00 h

Viernes 14 de octubre de 17.00 a 21.00 h

Sábado 15 de octubre de 9.00 a 15.00 h

2. OBJETIVOS Y CONTENIDOS

Conocer los fundamentos del aprendizaje basado en proyectos:

- La importancia del producto final
- El valor de la socialización rica en el diseño de proyectos
- La utilización del canvas de diseño de proyectos y la línea del tiempo del proyecto

Analizar la relación del aprendizaje basado en proyectos con:

- Aprendizaje cooperativo
- Aprendizaje basado en problemas
- Aprendizaje basado en el pensamiento
- Aprendizaje basado en retos
- Aprendizaje basado en el juego y la gamificación

Contemplar distintas posibilidades para la evaluación de proyectos de aprendizaje:

- Insertar los proyectos de aprendizaje en el contexto de una escuela digital
- Diseñar un proyecto de aprendizaje ajustado a las necesidades y los intereses de los participantes
- Establecer mecanismos de organización escolar que permitan el desarrollo de un currículo basado en proyectos global y sostenible

3. METODOLOGÍA

Basada en “aprender haciendo”, los contenidos se transmitirán a través de técnicas como el aprendizaje por proyectos, la resolución de retos en contextos reales y los procedimientos colaborativos, con ejercicios prácticos, trabajo en común e intercambio de ideas entre los participantes.

Las 5 horas no presenciales se dedicarán a la realización de un trabajo, siguiendo las directrices dadas por los coordinadores del curso. En él se plasmarán los conceptos y metodologías transmitidas en las diferentes sesiones, para así poner en práctica lo aprendido, presentando una idea de proyecto educativo innovador para aplicar en sus aulas.

4. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1 ● Obligatoriedad de asistencia del 100% de las horas lectivas presenciales. Esta será la condición previa a cumplir para poder ser evaluados. En casos excepcionales, con causa justificada, se admitirá una asistencia de un 85% de las horas lectivas presenciales.

2 ● Participación activa en las sesiones. Se valorará, en un 50%, la participación activa y la calidad de las intervenciones de los participantes en el curso.

3 ● Ejecución del trabajo-proyecto que se encargará a los participantes tras el curso, con el objetivo de consolidar los conceptos transmitidos. Se valorará en un 50%, teniendo en cuenta conceptos como la innovación en la propuesta, la aplicación de los conceptos aprendidos y los beneficios educativos para sus alumnos.

5. DESTINATARIOS Y NÚMERO DE PLAZAS

Profesorado y personal especializado de los centros de toda España que imparten enseñanzas reguladas en la Ley Orgánica 2/2006 de Educación, además de aquellos de los servicios técnicos de apoyo educativo en esas enseñanzas.

Personas que no habiendo ejercido la docencia cumplan todos los requisitos para ello establecido en la normativa vigente.

En el curso habrá de 15 a 40 participantes.

6. CRITERIOS DE ELEGIBILIDAD

Se valorará la trayectoria del interesado en el campo de la innovación educativa, así como su motivación para continuar con su implicación en el mismo y su aplicación en la práctica pedagógica.

7. REQUISITOS Y DOCUMENTACIÓN A APORTAR

- Carta de motivación
- Para docentes en activo: certificado del centro de trabajo acreditando su categoría laboral
- Para docentes que no están en activo: documentación que acredite que cumple con los requisitos para ser docentes según la normativa vigente (titulación de maestro, máster secundaria, CAP...)
- CV, destacando experiencias relacionadas con la innovación en la educación
- DNI escaneado
- Email y teléfono de contacto
- Para poder llevar a cabo el curso los asistentes tendrán que llevar algún dispositivo móvil (tablet, portátil, teléfono móvil...) para acceder a Internet.

8. PRECIO DEL CURSO

85€ (Se ofrecen ayudas para a docentes desempleados).

9. LUGAR

Fundación Francisco Giner de los Ríos
Paseo General Martínez Campos, 14, Madrid



STEM, UN ENFOQUE INTEGRADO DE LA EDUCACIÓN CIENTÍFICA

Información y requisitos

1. FECHAS Y HORARIOS

20 horas presenciales y 5 no presenciales (para realización de trabajo-proyecto)

Viernes 11 de noviembre de 17.00 a 21.00 h

Sábado 12 de noviembre de 9.00 a 15.00 h

Viernes 18 de noviembre de 17.00 a 21.00 h

Sábado 19 de noviembre de 9.00 a 15.00 h

2. OBJETIVOS Y CONTENIDOS

Partimos de la necesidad de, a través de metodologías activas, abordar el aprendizaje de matemáticas, ciencias, tecnología e ingeniería de una forma integrada. A partir de distintos enfoques metodológicos haremos ese tránsito (prácticas, centros de interés, tareas guiadas y finalmente problemas y proyectos). Esto ayudará a que el profesorado participante entienda que es un camino viable y que se recorren dando pequeños pasos que permiten ir haciéndose con nuevas estrategias didácticas

Primera sesión: Cambio metodológico sostenible, migrando hacia STEM

Analizar las diferencias y semejanzas entre práctica, tarea, centro de interés, proyecto y problema.

Conocer y aplicar los algoritmos básicos de diseño e implementación de proyectos y problemas.

Analizar los documentos básicos para una programación híbrida y ágil centrada en competencias.

Identificar los errores comunes en la migración metodológica.

Segunda sesión: Trabajando matemáticas y ciencias desde un enfoque STEM

Desarrollar actividades STEM de aplicación al aula.

Diseñar proyectos STEM.

Integrar en la programación de aula diversidad de metodologías (indagación, trabajo cooperativo, ABP, Flipped Classroom).

Tercera sesión: Pensamiento computacional y robótica con Scratch

Darse cuenta de la importancia del pensamiento computacional y de las oportunidades laborales.

Conocer las estructuras algorítmicas básicas y la programación modular.

Entender técnicas básicas de análisis de sistemas.

Saber implementar un programa mediante Scratch (básico) y Basic256 (intermedio).

Saber aplicar técnicas de gamificación.

Cuarta sesión: Del movimiento maker al aula (Arduino)

Dar una visión general de qué es el movimiento maker y la cultura de "código abierto".

Dar a conocer distintas herramientas para desarrollar competencias STEM.

Aprender a diseñar unidades didácticas transversales, con la tecnología como medio.

Ver casos prácticos de talleres y clases basadas en proyectos, y cómo fomentar en estas la autonomía y libertad del alumno.

3. METODOLOGÍA

Basada en "aprender haciendo", los contenidos se transmitirán a través de técnicas como el aprendizaje por proyectos, la resolución de retos en contextos reales y los procedimientos colaborativos, con ejercicios prácticos, trabajo en común e intercambio de ideas entre los participantes.

Las 5 horas no presenciales se dedicarán a la realización de un trabajo, siguiendo las directrices dadas por los coordinadores del curso. En él se plasmarán los conceptos y metodologías transmitidas en las diferentes sesiones, para así poner en práctica lo aprendido, presentando una idea de proyecto educativo innovador para aplicar en sus aulas.

4. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1 ● Obligatoriedad de asistencia del 100% de las horas lectivas presenciales. Esta será la condición previa a cumplir para poder ser evaluados. En casos excepcionales, con causa justificada, se admitirá una asistencia de un 85% de las horas lectivas presenciales.

2 ● Participación activa en las sesiones. Se valorará, en un 50%, la participación activa y la calidad de las intervenciones de los participantes en el curso.

3 ● Ejecución del trabajo-proyecto que se encargará a los participantes tras el curso, con el objetivo de consolidar los conceptos transmitidos. Se valorará en un 50%, teniendo en cuenta conceptos como la innovación en la propuesta, la aplicación de los conceptos aprendidos y los beneficios educativos para sus alumnos.

5. DESTINATARIOS Y NÚMERO DE PLAZAS

Profesorado y personal especializado de los centros de toda España que imparten enseñanzas reguladas en la Ley Orgánica 2/2006 de Educación, además de aquellos de los servicios técnicos de apoyo educativo en esas enseñanzas.

Personas que no habiendo ejercido la docencia cumplan todos los requisitos para ello establecido en la normativa vigente.

En el curso habrá de 15 a 40 participantes. >

CURSO III

NOVIEMBRE 2016

6. CRITERIOS DE ELEGIBILIDAD

Se valorará la trayectoria del interesado en el campo de la innovación educativa, así como su motivación para continuar con su implicación en el mismo y su aplicación en la práctica pedagógica.

7. REQUISITOS Y DOCUMENTACIÓN A APORTAR

- Carta de motivación
- Para docentes en activo: certificado del centro de trabajo acreditando su categoría laboral
- Para docentes que no están en activo: documentación que acredite que cumple con los requisitos para ser docentes según la normativa vigente (titulación de maestro, máster secundaria, CAP...)
- CV, destacando experiencias relacionadas con la innovación en la educación
- DNI escaneado
- Email y teléfono de contacto
- Para poder llevar a cabo el curso los asistentes tendrán que llevar portátil o tablet. Portátil con el software de arduino instalado. Se puede descargar gratuitamente desde www.arduino.cc.

8. PRECIO DEL CURSO

85€ (Se ofrecen ayudas para a docentes desempleados).

9. LUGAR

Fundación Francisco Giner de los Ríos
Paseo General Martínez Campos, 14, Madrid