



# IMPLEMENTACIÓN EN EL AULA DEL FUTURO DEL IESO VAL DE XÁLIMA

Horas: 20

Créditos: 2

INSCRIPCIONES: del 26/10 al 2/11. Admitidos: 4/11

Fechas: 7, 8, 14, 15 y 29 de noviembre

Horarios: 16, 30 a 20, 30

Lugar: IESO VAL DE XÁLIMA (VALVERDE DEL FRESNO)

Los docentes de este centro demandan formación específica para desarrollar su función dentro del aula del futuro recién concedida. Su labor educativa es innegable y requieren un tratamiento formativo específico en lo que se refiere al uso de las herramientas tecnológicas presentes en este aula. En este curso se ofrecen unos conocimientos básicos de distintas herramientas que pueden utilizar para dinamizar sus clases/ talleres: aplicaciones para gamificar el aula, diseño de actividades interactivas y de evaluación y recursos para dinamizar las clases. Se pretende que los docentes vean en esta propuesta un modelo de referencia para promover cambios metodológicos en su práctica docente a través de la creación y organización de espacios flexibles en los centros educativos que promuevan el uso de pedagogías activas.

## PONENTE

**Juan Bernardo Ciudad Guinaldo**. Experto en aulas del Futuro y Escuela Emprendedora. CEO La Factoría Lúdica (Diseño y creación de proyectos basados en el juego).

## OBJETIVOS

- Conocer la relación entre el espacio y el aprendizaje. Aspectos generales sobre el proyecto Aula del Futuro.
- Investigar y practicar con los recursos de Zona Investiga y Presenta: Aplicaciones para la presentación de contenidos. (Recogida de evidencias de su aplicación en el aula)
- Crear contenidos en la Zona Crea: Video y audio como recurso educativo (. (Recogida de evidencias de su aplicación en el aula)
- Conocer y poner en práctica diferentes estrategias de aprendizaje en la Zona Interactúa: aplicaciones de gamificación, juegos, concursos, evaluación en línea.... Crear una batería de evidencias de su aplicación en el aula.
- Desarrollar propuestas en la zona Desarrolla/Explora: Robótica educativa y programación.
- Usar y aprender el manejo de la PDI, impresora 3D, gafas de realidad virtual y tabletas gráficas.

## CONTENIDOS

- ¿Qué es el aula del futuro? Planteamiento espacial y metodológico. Metodologías activas de aprendizaje en el aula.
- Herramientas lúdicas de aprendizaje I: Material LEGO® para el aula del futuro. Usos, metodologías y diseño de procesos. Las 4C.
- Herramientas lúdicas de aprendizaje II: Robótica expandida: uso de materiales de robótica como material de aula. LEGO® WEDO II, Makey Makey y otros materiales.
- Herramientas lúdicas de aprendizaje III: Diseño e impresión 3D en el aula. Uso de Tinkercad, Lápis 3D e introducción a la impresión aditiva.
- Puesta en marcha de proyectos de aprendizaje en el aula del futuro. Trabajo en grupo y diseño de experiencias prácticas.

## DESTINATARIOS Y

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

**Tendrán prioridad los docentes del centro hasta un total de 20.** Después se elegirán por orden de petición.

Tendrán derecho a certificado todos los participantes que superen el 85% de asistencia (D.O.E. 04/11/2000).

Se nombrará una comisión para evaluar la actividad (Orden 31/10/05-D.O.E. 4/11/2000).

Más información en Web <http://cprhoyos.juntaextremadura.net>



JUNTA DE EXTREMADURA

Consejería de Educación y Empleo

Acuerdo de Formación para el Empleo de las Administraciones Públicas (AFEDAP)

OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE



JUNTA DE EXTREMADURA  
Consejería de Educación y Empleo  
Secretaría General de Educación  
Delegación Provincial de Cáceres  
Unidad de Programas Educativos