



OFERTA
FORMATIVA

2021

| imaxinante



Manel Rives
c/ Zaragoza 3, 3A
Vigo, Pontevedra 36.203
647 662 567
manelrives@imaxinante.com
imaxinante.com

INDICE DE ACTIVIDADES FORMATIVAS

METODOLOGÍAS ACTIVAS

Gamificación

Aprendizaje Basado en Proyectos

Aprendizaje Basado en Retos

Design Thinking

ACTIVIDADES FORMATIVAS CON TECNOLOGÍA

Creación de libros digitales interactivos

Utilización de dispositivos móviles y multitáctiles en el aula

Apple School Manager & Tareas de Clase

G Suite en educación

Microsoft Teams como LMS

METODOLOGÍAS ACTIVAS DE APRENDIZAJE

En las actividades formativas sobre metodologías del aprendizaje, se realiza un acercamiento a los principales modelos metodológicos en los que el papel del alumnado es primordialmente activo.

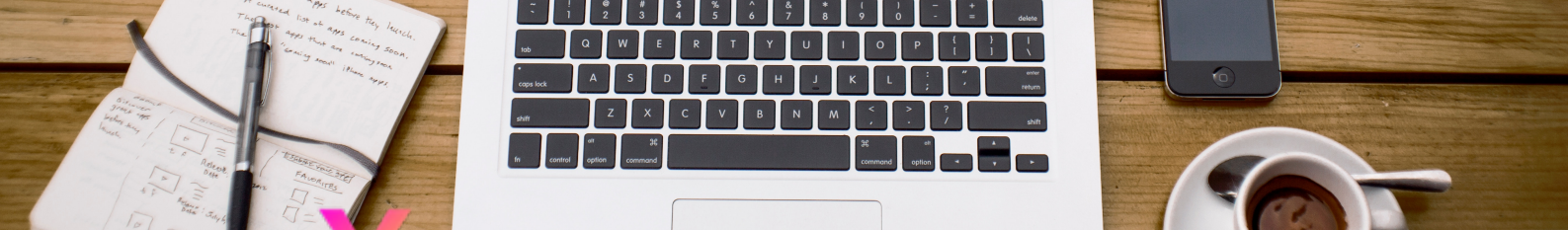
Por un lado, se tiene en cuenta el desarrollo de estrategias de aula para llevar a cabo en el aula con agrupamientos de alumnado y el papel de la tecnología en las nuevas formulaciones metodológicas, hoy en día más crucial que nunca.

Se proponen propuestas metodológicas activas para llevar directamente al aula a nivel de asignatura o también con un enfoque interdisciplinar tanto en educación primaria como en secundaria.

Se tiene en cuenta el uso de dispositivos tecnológicos con la intencionalidad de desarrollar el pensamiento creativo y el pensamiento crítico, la potenciación de la filosofía STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, Maths) y la potenciación de las Soft Skills o habilidades transversales.

Las propuestas se centran en:

- Flipped Learning
- Gamificación
- Aprendizaje Basado en Proyectos (PBL/ABP)
- Aprendizaje Basado en Retos (CBL/ABR)
- Design Thinking
- Aprendizaje Móvil



Gamificación

- OBJETIVOS

- Conocer las estrategias del uso de esta metodología
- Diferenciar entre forma actividad jugada, juego educativo y gamificación
- Conocer y utilizar los elementos y procesos de la gamificación en cualquier área
- Seleccionar y utilizar elementos físicos y digitales en la construcción de actividades gamificadas.

- CONTENIDOS

- Objetivos de una actividad gamificada
- Dinámicas, mecánica y reglas de la gamificación en educación
- Procesos en el desarrollo de actividades gamificadas
- Plataformas digitales
- Creación de badges, etiquetas, cromos y recompensas
- Los roles, avatares digitales y su relación con el mundo real y el aprendizaje

Aprendizaje mediante PBL

- OBJETIVOS

- Acercarse al modelo PBL y el papel del alumnado activo en su propio aprendizaje.
- Desarrollar estrategias de aula para llevar a cabo con agrupamientos de alumnado.
- Conocer los pasos del aprendizaje basado en proyectos (PBL/ABP)
- Conocer el papel de la tecnología en las nuevas formulaciones metodológicas.
- Crear propuestas metodológicas concretas dentro de las áreas curriculares.
- Proponer el acercamiento STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, Math) en la generación de proyectos.
- Diseñar propuestas interdisciplinares

- CONTENIDOS

- Aprendizaje basado en proyectos: creando teoría desde la práctica.
- La curiosidad como eje. Desarrollo de estrategias para promover la curiosidad.
- El proceso: 'Guided Questions' o preguntas guiadas.
- Temporalización y propuestas de aula.
- El uso de la tecnología en el desarrollo de proyectos: la creación de productos y artefactos digitales
- La evaluación: los portfolios y las rúbricas

El aprendizaje mediante CBL

- OBJETIVOS

- Aprendizaje basado en Retos: El reto como diferencial de conocimiento.
- Generar el reto en la vida del alumnado.
- El reto de aprender desde fuera de la escuela hacia dentro y de dentro hacia afuera.

- CONTENIDOS

- CBL: la metodología del mundo real y su aplicación en el aula.
- El proceso del aprendizaje mediante CBL.
- Fases del CBL
- CBL multidisciplinario: filosofía STEAM
- Sistemas de evaluación.
- Propuestas de aula: los contenidos curriculares.
- Desarrollo de propuestas de ejemplo: Desde la idea iniciática a la evaluación formativa.
- El currículo oculto: SEL (aprendizaje social y emocional) y las Soft Skills.

Design Thinking: proyectos complejos en tu aula

- OBJETIVOS

- Adentrarse Design Thinking: Aprender el desarrollo de proyectos de forma interdisciplinar en el aula.
- Conocer el proceso y sus pasos adaptados al aula.
- Iniciar un proceso de aprendizaje adaptado a la asignatura(s)
- Conectar el curriculum y los procesos de creación de productos complejos en DT en el aula.

- CONTENIDOS

- El proceso de Design Thinking y sus pasos en el contexto del aula.
- La estructura de la asignatura o asignaturas para desarrollar DT..
- El proceso desde las preguntas y su evolución como meta.
- El desarrollo del pensamiento creativo en DT
- Ideas para el desarrollo de proyectos basados en Design Thinking en el aula
- Proyecto Lanzadera: material para el docente
- Proyecto Lanzadera: cuaderno de trabajo de campo para el alumno.

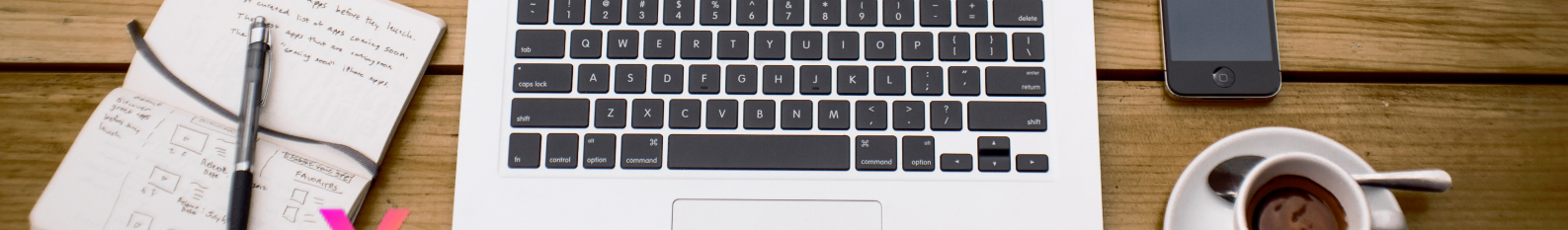
Design Thinking para transformar tu centro educativo

- OBJETIVOS

- Adentrarse en Design Thinking: La metodología para cambiar nuestra escuela desde dentro.
- Conocer el proceso y sus pasos contextualizados a nivel centro.
- Porqué me interesa el Design Thinking y cuándo utilizarlo en el centro educativo.
- Todo empieza cuando con un 'por qué'?
- Conocer las esferas de trabajo y sus repercusiones con el equipo humano

- CONTENIDOS

- El proceso de Design Thinking y sus pasos. Creando un modelo de escuela de futuro.
- Como estructurar el centro, el entorno y la comunidad educativa.
- Design Thinking: los agentes internos y externos en la construcción de un centro.
- La metodología de trabajo en le equipo humano.
- Ideas para Procesos de cambio y transformación basados en Design Thinking para el centro educativo.
- Design Thinking Toolkit: Diseñando el centro.



ACTIVIDADES FORMATIVAS SOBRE TECNOLOGÍA EDUCATIVA

El desarrollo de las actividades realizadas por el alumno exige hoy en día el uso de medios tecnológicos tanto para acceder a fuentes de información y desarrollar el pensamiento crítico, tan necesario para discernir entre las famosas “fake News” y los bulos como la potenciación de la propia visión del mundo.

La tecnología debe estar en manos del alumnado y existen innumerables recursos que permiten al docente generar contenidos de calidad, interactuar con las familias, recrear ambientes para la comunicación sincrónica y para reforzar las posibilidades de aprendizaje en los momentos de comunicación asincrónica.

- Cabe destacar el dominio sobre las principales plataformas educativas tecnológicas:
 - Entorno Apple iPad: Apple school Manager y JamfSchool como MDM y Tareas de Clase como LMS
 - Google Classroom y GSuite multiplataforma.
 - Microsoft Teams multiplataforma.
- Creación de libros digitales interactivos con Apple Pages, Book Creator y GoodleDocs
- Utilización de dispositivos multitáctiles en educación .



Creación de libros digitales interactivos

- OBJETIVOS

- El libro digital en el aula actual
- Contenidos del docente y contenidos de alumnado
- Crear un libro hoy: elementos interactivos, conexión con las plataformas de publicación.
- Implicar al alumnado en el libro de aula

- CONTENIDOS

- Posibilidad de mercado en la creación de libros de texto
- Los libros digitales y las plataformas de dispositivos digitales
- Creación de libros digitales para iOS: iBooks Author
- Creación de un libro digital desde cero: texto, presentaciones, vídeos, fotografías, elementos interactivos, objetos 3D, widgets HTML5.
- Las plataformas de publicación 2.0 y su conexión con el libro digital
- Plataformas y aplicaciones que aumentan la potencia del libro digital: widgets HTML5 de terceras partes.
- Publicación y modelos de archivo del libro digital.

Utilización de dispositivos móviles y multitáctiles en el aula

- OBJETIVOS

- Crear experiencias educativas interdisciplinares
- Desarrollar situaciones educativas en las que intervengan aspectos de búsqueda de información, crítica y generación de artefactos digitales en la Red: el alumnado como generador y emisor de conocimiento.
- Aprender la utilización de medios de exposición de información textual, plataformas audiovisuales y 2.0
- Determinar como relacionar áreas de aprendizaje entre disciplinas para ser usadas con dispositivos digitales.
- Conocer las diferentes opciones en la adquisición y gestión de apps y contenidos desde la iTunes Store y Play Store

- CONTENIDO

- El Pensamiento Creativo con el uso de elementos tecnológicos.
- Emisión a través de experiencias audiovisuales de contenidos propios en plataformas 2.0
- El uso de apps genéricas desde el dispositivo para el aprendizaje dentro del aula
- Apps específicas en educación
- Apps de generación de contenido textual y audiovisual
- Trabajo colaborativo con el dispositivo, desarrollo de diferentes roles del alumnado en grupo
- El Libro digital de aula de creación propia.

Apple School Manager & Tareas de Clase

- OBJETIVOS

- Conocer la plataforma de Apple School Manager para dispositivos Apple iPad
- Utilizar diferentes roles dentro de la institución educativa
- Generar clases, docentes y personal para cada aula
- Administrar dispositivos desde ASM: los MDM y Apple configurator
- Conocer las posibilidades de gestión de contenidos para los dispositivos: Apps y libros
- Aprender a conectar con los dispositivos Apple iPad
- Aprender a utilizar la app de Tareas de Clase y Aula desde el docente
- Crear actividades y tareas y enviarlas a los dispositivos
- Conocer aula y el control de dispositivos durante los periodos de formación presencial

- CONTENIDOS

- Tareas de Clase y el envío de contenidos
- Conexión con otras apps: la apps con seguimiento activo
- Gestión del conocimiento desde los dispositivos de los docentes
- Las Apps educativas y el trabajo colaborativo desde Tareas de Clase
- El feedback y la evaluación formativa desde Tareas de Clase por el docente
- La comunicación sincrónica y asíncrona con dispositivos apple iPad
- Conexión con el mundo exterior desde Tareas de Clase
- La comunicación entre docente y docente a través del dispositivo



Google Workspace (antes G Suite) para entornos educativos

- OBJETIVOS

- Conocer y utilizar los servicios de Google par educación
- Diferenciar los servicios finales de Google y los servicios G Suite para educación
- Aprender a utilizar las diferentes herramientas corporativas
- Conocer las posibilidades de comunicación sincrónica y asíncrona de G Suite
- Crear contenido para tu aula con G Suite
- Conocer las formas de enviar y recibir tareas
- Acercarse al sistema de evaluación de G Suite

- CONTENIDO

- Contenido educativo con apps de G Suite
- Las tareas y contenidos en tu aula
- Entrega tareas de forma individual
- Tareas colaborativas en Classroom
- El contenido externo a G Suite
- Las guías de evaluación
- El feedback
- Las apps más representativas de G Suite
- La tienda de Apps de MarketPlace

Microsoft Teams como LMS

- OBJETIVOS

- Conocer Teams desde el punto de vista educativo
- Ingresar en Teams como docente y como alumno
- Establecer Teams como un LMS
- Conocer las posibilidades de comunicación sincrónica de Teams
- Crear contenido y transmitirlo al aula
- Conocer las posibilidades de trabajo colaborativo
- Aprender a usar el sistema de valuación en Teams

- CONTENIDOS

- Conéctate con otro usuario dentro de Teams
- Conéctate como equipo
- Comunicaciones y videoconferencia en tiempo real
- Calendario de tareas y anuncios
- Crea contenido en Teams: Office 365 dentro y fuera de Teams
- Conecta y trabaja con otros servicios en la nube
- Nuevas adiciones educativas en el entorno Microsoft
- Tareas y actividades en Teams
- Las apps esenciales para el entorno educativo.
- La autoevaluación y coevaluación con Microsoft Forms
- Cuestionarios con ramificaciones y el feedback en forms
- Añade apps de valor añadido dentro del ecosistema
- Teams desde los dispositivos multitáctiles y móviles