

AULA DEL FUTURO. DISEÑO Y PLANIFICACIÓN DE UNA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE.

JUSTIFICACIÓN

El Aula del Futuro es un espacio de enseñanza - aprendizaje totalmente equipado, que pretende ayudar a visualizar la forma en que nuestras aulas pueden reorganizarse para promover cambios en los estilos de enseñanza y aprendizaje. En este espacio el protagonista es el alumno que, a través de distintas zonas, investiga, interactúa, intercambia, desarrolla, crea y presenta, desarrollando sus habilidades y competencias. También el rol del profesor cambia, ya no es un mero transmisor de conocimientos, sino que se convierte en moderador, orientador, organizador e impulsor de nuevas experiencias, dando lugar a lo que se conoce como enseñanza activa. En este espacio vamos a poder desarrollar situaciones de aprendizaje (LOMLOE) que permitirán introducir cambios graduales y duraderos en el proceso de enseñanza - aprendizaje, haciendo un uso innovador de las tecnologías digitales.

OBJETIVOS

- Conocer qué es el Aula del Futuro. Zonas en las que se divide.
- Conocer la zona Presenta, Crea, Desarrolla, Interactúa, Investiga y Explora. Actividades que se pueden desarrollar en cada una de ellas y recursos.
- Conocer qué es una situación de aprendizaje, características y elementos.
- Entender el papel que desempeñan las situaciones de aprendizaje como una herramienta eficaz para integrar los elementos curriculares de las distintas áreas. (LOMLOE).
- Diseñar y elaborar una situación de aprendizaje utilizando el Aula del Futuro.
- Conocer el posible agrupamiento de los alumnos dentro del Aula del Futuro.
- Conocer los derechos de autor y licencias que existen a la hora de utilizar contenidos digitales.
- Aprender a licenciar nuestra situación de aprendizaje.
- Diseñar actividades variadas e inclusivas
- Evaluar las actividades y la situación de aprendizaje. Instrumentos de evaluación
- Aprender a gamificar una situación de aprendizaje.

CONTENIDOS

- Aula del Futuro. Zonas en las que se divide.
- Posibilidades que ofrecen cada una de las zonas del Aula del futuro a la hora de trabajar con los alumnos.
- Situación de aprendizaje en la LOMLOE.
- Estrategias de aprendizaje innovadoras (ABP, ABR, aprendizaje colaborativo y cooperativo, gamificación, etc.).
- Diseño de una situación de aprendizaje utilizando herramientas digitales.
- Búsqueda, selección y filtrado de contenidos o recursos digitales. Gestión de la información, compartición y colaboración.
- Derechos de autor y tipos de licencias.
- Creación de recursos educativos digitales por parte del profesor.
- Inclusión. Atención a las diferencias personales en el aprendizaje.
- Evaluación. Instrumentos de evaluación, recogida de datos y retroalimentación.
- Gamificación. Definición. Elementos. Rol del profesor.

ACTIVIDADES

- **Conocemos el Aula del futuro. Posibilidades que ofrecen las distintas zonas.**
- **Diseño y creación de una situación de aprendizaje contextualizada en un grupo concreto de alumnos, utilizando estrategias de aprendizaje innovadoras.**
- **Actividades que requieren la búsqueda, selección y filtrado de contenidos o recursos digitales por parte del profesor.**
- **Creación de recursos digitales por parte del profesor.**
- **Diseño y elaboración de actividades en las que los alumnos tienen que buscar, filtrar y seleccionar la información, así como crear productos digitales.**
- **Diseño y elaboración de actividades variadas con tecnologías digitales para adaptarse a los distintos ritmos de aprendizaje de los alumnos.**
- **Diseño de actividades en las que los alumnos tienen que trabajar de forma cooperativa o colaborativa.**
- **Elección y configuración de instrumentos de evaluación, así como recogida de datos de esa evaluación.**
- **Gamificación de la situación de aprendizaje.**
- **Licenciamos la situación de aprendizaje.**

METODOLOGÍA

La formación se desarrolla bajo una metodología participativa. Se combinará una parte teórica con el desarrollo de propuestas prácticas. El objetivo fundamental es que el profesor al finalizar el curso haya diseñado y elaborado una situación de aprendizaje que pueda llevar a su aula y ponerla en práctica con su alumnado, es decir, desarrollar una metodología activa basada en la idea de aprender haciendo.

FECHAS/HORARIO

El curso se celebrará los días:

- **jueves 10 de noviembre,**
- **jueves 17 de noviembre y**
- **jueves 24 de noviembre**

Tendrá lugar en el CPR de Navalmoral de la Mata en horario de **17:00 a 20:00 horas.**

PONENTE

Puerto Baz Castro

Asesora Técnica Docente (ATD) en el INTEF.

Amplia experiencia en la formación del profesorado.
Profesora de Geografía e Historia

DESTINATARIOS

Profesorado en activo de todos los niveles de los centros públicos de la demarcación del CPR de Navalmoral de la Mata.

Número mínimo de inscripciones 12 y máximo 20

CERTIFICACIÓN

Los asistentes al curso obtendrán un certificado de asistencia y aprovechamiento de 1 crédito por las 9 horas de formación tras la evaluación correspondiente. Para la obtención del Certificado el nivel de asistencia no puede ser inferior al 85% de la duración total del curso (DOE 30-10-2000).

COORDINA

María Fron González

Asesora de Tecnologías Educativas en el CPR de Navalmoral de la Mata.

tecnologiaseducativas.cprnavalmoral@educarex.es

Competencias digitales que se trabajan con este curso

