

PROGRAMA SIMO EDUCACIÓN

SALA CONFERENCIAS

Martes 15 de octubre

De 10:30 a 12:00 **Realidad aumentada, un aprendizaje conectado a la vida**

La Realidad Aumentada proporciona nuevas formas de interactuar con el entorno, nuevas formas de acceso a la información y la posibilidad de proporcionar experiencias de gran potencial educativo, buscando la adherencia del conocimiento, la motivación y colaboración entre alumnos. Raúl Reinoso y Esteban Anguita ofrecerán una aproximación a esta tecnología con un análisis que aborda sus características y particularidades, en especial las diversas posibilidades que ofrece en educación. Ambos presentarán y realizarán demostraciones de diferentes tecnologías y soluciones basadas en Realidad Aumentada y dirigidas al sector educativo.

Autores: Raúl Reinoso y Esteban Anguita



De 12:30 a 14:00 **Pedagogía de la sorpresa. Hackeando el espacio, el tiempo y la evaluación**

A diferencia de otras épocas históricas, la nuestra rebasa de información. Cada vez más los párvulos y los adolescentes aprenden significativamente mucho fuera de la escuela y de las instituciones formales. Sin embargo en la enseñanza y el aprendizaje no hay atajos ni soluciones mágicas. Para que ello ocurra felizmente se necesita de mucho trabajo previo, pero también de mucho espíritu abierto y sobre todo de cuerpos con ganas, fuerzas, y capacidad para lograrlo. Partiendo de experiencias reales, mostrando las dificultades pero también los logros obtenidos con enfoques ligados a la "clase invertida", la "inmersión en redes sociales", el respeto del "deseo" de aprendizaje de los alumnos, y sobre todo de una dosificación adecuada de tecnologías blandas y duras, se mostrarán bolsones de aprendizaje en un mar de descreimiento. El gran desafío es escalar estos mini ejemplos y multiplicar las experiencias pedagógicas exitosas basadas en el factor sorpresa, que tiene una base biológica y un sustrato cultural alejado de toda propedéutica convencional y consagrada.



Autor: Alejandro Piscitelli

De 15:30 a 17:00 **La gestión del conocimiento en entornos educativos. Ejemplos reales de colegios excelentes**

La Gestión del Conocimiento es actualmente una de las áreas más críticas de las organizaciones y las principales empresas multinacionales son ejemplo de ello desde hace tiempo. Podrá conocer como implantar la Gestión del Conocimiento en su centro educativo, ver ejemplos prácticos que utilizan actualmente miles de usuarios de centros educativos, averiguar cómo obtener una optimización de sus costes, aumentar la satisfacción de los alumnos y las familias, dotar a sus profesores de unas herramientas que les permita complementar su labor pedagógica y colaborar con otros profesores y facilitar al centro de un sistema de información único que les permita gestionar todas las necesidades del centro.

Autor: Javier Mateos

De 17:00 – 18:30 **Mesa redonda recursos online y la revolución pendiente de los libros de texto**

Moderador: Lola García-Ajofrín, periodista española especializada en educación

PONENTES



Andrés Javier Rodríguez Ramírez



Carlos San José



Jordi Jiménez Gamero



Amaya García

Pep Hernández

PROGRAMA SIMO EDUCACIÓN

Miércoles 16 de octubre

De 10:30 a 12:00 **Mesa redonda dispositivos para el aula. ¿Cuáles son los equipos idóneos para el aula digital?**

Moderador: Javier Palazón, periodista y director de Educación 3.0.

PONENTES:

Carlos Alonso



Pedro Camps Eckardt



Enrique Celma Alonso



Juan González de la Cámara



Miguel Angel Ariza



De 12:30 a 14:00 **El mañana pertenece a los que se preparan para él**

La Educación es la plataforma que puede determinar nuestro éxito o fracaso. Vivimos en un mundo dramáticamente diferente al que existía cuando crecimos; en el que nos educamos. Un mundo que está cambiando a un ritmo vertiginoso. Las preguntas críticas son: ¿Está nuestro sistema adaptado a las necesidades actuales? ¿Nuestros hijos estarán preparados para afrontar los retos del futuro, un mercado laboral rápidamente cambiante y las crisis medioambientales, económicas y sociales que nos esperan? Richard Gerver profundizará en estas preguntas y ofrecerá argumentos poderosos que sugieren una necesidad imperativa de cambio, a la vez que explorará las posibles estrategias y planteamientos que pueden ofrecernos una solución.

Autor: Richard Gerver



PROGRAMA SIMO EDUCACIÓN

De 15:30 a 17:00 **Una visión crítica de las TIC educativas**

Sin ninguna duda las TIC educativas han supuesto un cambio en el modelo educativo en los últimos diez años. Sin embargo no todo es tan positivo en el mundo TIC puesto que, a veces, se confunden los medios con los fines y la atractiva estética con el aprendizaje realmente efectivo. Además, la infatigable evolución tecnológica dificulta evaluar con detenimiento su efectividad educativa y, cuando se hace dicho análisis, la tecnología ya ha sido sustituida por otra supuestamente mejor. ¿Qué debería hacer el “profesor TIC” ante tanto cambio para que su enseñanza fuera efectiva?

Autor: Rafael Robles



De 17:00 – 18:30 **Mesa redonda Presente y futuro de la implantación de las TIC en educación en España**

Moderador: Javier Palazón, periodista y director de Educación 3.0.

PONENTES:

Salvador Cayón



Joan Padrós



José Antonio Dotor



Cristian Martín



Lola Chacón



PROGRAMA SIMO EDUCACIÓN

Jueves 17 de octubre

De 10:30 – 12:00 **Cómo innovar y no morir en el intento: motivación, TIC y gestión del cambio en la escuela**

El binomio educación y (nuevas) tecnologías es siempre controvertido. Más allá de la simple incorporación tecnológica en las escuelas, no exenta de problemáticas diversas, el debate en profundidad se encuentra esencialmente en buscar una auténtica renovación metodológica y una transformación educativa que permita estar a la altura de las circunstancias de la sociedad actual. Así mismo, el nuevo marco competencial exige cambios profundos en los procesos de enseñanza-aprendizaje en los que el alumno se convierta en el verdadero protagonista. Y la tecnología en general y las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en particular, como defenderemos en la ponencia, son un gran medio y un gran pretexto para conseguirlo.

En la conferencia, abordaremos principalmente cuatro líneas de reflexión: en primer lugar un breve repaso al contexto sociotecnológico actual; en segundo lugar, nos centraremos en la forma de gestionar el cambio en la escuela y los procesos asociados; en tercer lugar, revisaremos los procesos de innovación educativa con soporte tecnológico y los agentes implicados y, por último, en cuarto lugar, haremos un repaso a diez principios para innovar pedagógicamente con el soporte tecnológico y no morir en el intento.



Autor: Miquel Àngel Prats i Fernández

De 12:30 – 14:00 **Tecnologías emergentes vs. pedagogías emergentes**

Toda aplicación de las TIC se basa en supuestos previos sobre enseñanza/aprendizaje y está diseñada con ciertas prácticas (y no otras) en mente. En ocasiones dichos presupuestos son explícitos, en ocasiones implícitos. Sin embargo, muchas de las tecnologías emergentes anunciadas a bombo y platillo en informes internacionales (por ejemplo, los informes Horizon) o en revistas de tecnología educativa, se basan en pedagogías rancias y en la visión neoliberal de la educación, es decir, en formar a los alumnos "para" el mercado y para pasar pruebas objetivas externas de evaluación sumativa (high-stakes testing). No es extraño, pues, que las empresas que en otro tiempo se dedicaban al "test prep", la preparación para pasar tests estandarizados, hayan asumido un enorme protagonismo en la educación obligatoria. Y lo hacen bajo la bandera del aprendizaje adaptativo y la "personalización". Alianzas entre startups tecnológicas y editoriales de contenidos educativos anuncian "entornos tecnológicos revolucionarios" alrededor de las tabletas, el cloud



PROGRAMA SIMO EDUCACIÓN

computing y el big data para que los estudiantes "triumfen" en pruebas estatales de una currículum estandarizado. Sin embargo, a pesar de que no aparecen mucho en la prensa, hay todo un mundo de ideas nuevas y excitantes sobre el uso de las TIC en la educación en cuya base laten perspectivas pedagógicas bastante más actuales y adecuadas para un mundo cambiante y complejo como el nuestro.

Autor: Jordi Adell

De 15:30 – 17:00 **Las claves para la introducción de las TICs y el libro de texto digital en los centros educativos.**

Las nuevas competencias mediáticas en la perspectiva europea

Se presentará la investigación “La integración de las TIC y los libros digitales en la educación. Actitudes del profesorado en España”, realizada por el Gabinete de Comunicación y Educación de la UAB y la plataforma educativa aulaPlaneta. El avance considerable de la integración de las TIC en la educación y las actitudes positivas del profesorado frente al uso del libro de texto digital en las aulas ponen de relieve el progresivo desarrollo de las competencias mediáticas en la educación. Sin embargo, ¿cuáles son las claves para la introducción de las TIC y los libros de texto digitales en los centros educativos? ¿Cómo promover el desarrollo de la alfabetización digital?

Autor: Jose Manuel Perez Tornero



De 17:00 – 18:30 **Mesa redonda Formación del profesorado: presente y futuro.**

Moderador: Lola García-Ajofrín, periodista especializada en educación

PONENTES:

Fernando Alberca



Manel Rives.



Juanmi Muñoz.



J. Armando Fernández



Ainhoa Marcos



PROGRAMA SIMO EDUCACIÓN

SALA COMUNICACIONES

Martes 15 de octubre

De 10:30 a 11:30 **El uso de Minecraft como herramienta de aprendizaje en el aula de Primaria**



La gamificación, a veces traducido al español también como ludificación, juegoización o jugueteización son términos que nos acercan el uso del pensamiento y la mecánica de juego en contextos ajenos a ellos. En el Colegio Alameda de Osuna, durante el 3º trimestre y en la asignatura de competencias digitales, el alumnado de 6º de Primaria ha trabajado en un proyecto de creación a través del juego de Minecraft. En esta comunicación se podrá conocer los inicios del proyecto, cómo se ha llevado a cabo, la web que se ha creado para ello, los trabajos de los alumnos y escuchar sus experiencias. En este [video](#) se puede ver un resumen de esta experiencia. EN ESTA COMUNICACIÓN

PARTICIPAN 2 ALUMN@S.

Autora: Lara Romero

De 11:30 a 12:30 **Presentación #mooc24mooc**

El #mooc24mooc es una experiencia única de aprendizaje conectado en red que nace en SIMO Educación, a través de un encuentro en el que participarán instituciones como el CITA, la OEI, el CEVUG o la UNED, y que durante 24 horas continuará en las redes sociales donde se conversará y se reflexionará a partir de las aportaciones realizadas para este MOOC conectivista por relevantes profesionales educativos, que aportarán su visión crítica sobre los MOOC, como [Jordi Adell](#), [Francesc Llorens](#), [Pedro Pernías](#), [Félix Lozano](#) de [TeamLabs](#), [Pablo Bongiovanni](#), [Esperanza Román](#), [Esteban Romero](#) o [José Luis Castillo](#), entre otros.

Coordina y dinamiza: Conecta13 <http://conecta13.com/>



De 12:30 a 13:30 **¿Tic? Por descontado. Pero, ¿cuál es el modelo?**



El uso de las TIC en contextos de enseñanza y aprendizaje poseen un importante potencial pedagógico que debe ser utilizado en los procesos didácticos. No se trata únicamente de desarrollar la competencia digital, de aprender contenidos propios de estas tecnologías y usarlos eficazmente en nuevos contextos, sino también de usarlas en la enseñanza y aprendizaje de los contenidos de otras áreas, fundamentalmente a lo largo del proceso de creación de conocimiento. Así las TIC permiten desde la consulta diversificada de información a la posibilidad de escoger la forma en que se va a evidenciar el aprendizaje. Sin embargo, las TIC también deben facilitar el proceso de comunicación

PROGRAMA SIMO EDUCACIÓN

entre los miembros de la comunidad educativa, deben facilitar y hacer más eficaz el trabajo de los diferentes agentes.

Autor: Ramón Grau Sánchez.

De 15:30 a 16:30 Experiencia práctica: 'Creciendo con las TIC. Alfabetización Digital en Infantil

Compendio de las experiencias desarrolladas por [Salomé Recio](#) durante los últimos 13 años junto a su alumnado de Infantil. En su clase, los niños usan las TIC como medio de aprendizaje: desde el uso de la PDI integrado en todo tipo de actividades, hasta tablet, cámaras digitales, ordenador, etc. Se pueden ver en sus iniciativas en su blog [Etapa Infantil](#). Así, las TIC se utilizan como herramientas complementarias, que siempre suman y ayudan a la innovación, pero no innovan en sí mismas, sino el uso que se haga de ellas.

Autora: [Salomé Recio Caride](#)



De 16:30 a 17:30 DEDOS: Simplicidad y flexibilidad para la creación de actividades educativas para PCS, pizarras digitales y mesas multitáctiles

DEDOS (<http://www.facebook.com/dedosmt>) es una aplicación que permite crear actividades educativas tanto individuales como colaborativas de una forma sencilla para que los alumnos las realicen en ordenadores personales, pizarras digitales o mesas multicontacto. Durante esta comunicación, se podrán conocer las posibilidades y beneficios que ofrece esta herramienta educativa, fundamentada en la simplicidad y flexibilidad como elementos clave para la integración de las tecnologías en el aula. Además, se realizará una demostración de la misma y analizarán los resultados obtenidos en diversas experiencias con alumnos de Educación Primaria, estudiantes con discapacidad intelectual y personas con TEA, realizadas en distintos ámbitos educativos.

DEDOS es un software gratuito desarrollado por la Universidad Autónoma de Madrid, la Universidad Rey Juan Carlos y la Fundación Síndrome de Down de Madrid. DEDOS está disponible a cualquier docente interesado en la inclusión de las tecnologías en su práctica diaria. Resumen visual del proyecto: http://www.youtube.com/watch?v=QbW_zE_ctzU.

Autora: Estefanía Martín.



PROGRAMA SIMO EDUCACIÓN

De 17:30 a 18:30 **La integración de las nuevas tecnologías en el aula. La experiencia del colegio San Valero**

(Alcañiz).

Integrar las nuevas tecnologías en el aula es una tarea cotidiana para el docente, pero ¿cómo conseguir que no sea complejo para el profesor y hacer que motive al alumno? Demostraremos cómo es posible a través de una experiencia práctica y real de un colegio. En este caso, a través de la plataforma aulaPlaneta, que incorpora contenidos curricularizados, actualizados, además de permitir el acceso al mayor banco de contenidos en lengua española. Nos encontramos ante un sistema abierto, personalizable e integrador que permite al profesor modificar los temas e incorporar contenidos externos. Un entorno intuitivo, flexible y adaptable a las necesidades del centro y de cada uno de los docentes. Un sistema que atiende a la diversidad y que supone un ahorro de tiempo para los docentes en la integración de las Nuevas Tecnologías en el aula y que ante todo motiva al alumno.

Autores: Mauricio Vulart de Orivio y Javier Mulet Pradera.

Miércoles 16 de octubre

De 10:30 a 11:30 **Serious games en el aula**

Presentación de la experiencia de combinar el teatro y los juegos educativos en el aula. Experiencia en los Salesianos de Madrid con [otro juego para enseñar XML](#)

Autor: Baltasar Fernández Manjón.



De 11:30 a 12:30 **Innovación TIC, ¿una fórmula para todos?**

Al intentar introducir el uso de las TIC en un centro educativo, dos aspectos fundamentales en la toma de decisiones son: la elección de los dispositivos y la formación del profesorado. En esta comunicación, dirigida a coordinadores TIC, informáticos, directores de centros, se presentará, desde la experiencia de la autora, los factores necesarios a tener en cuenta para tomar estas decisiones y cómo planificar la formación de forma acertada, de cara a una puesta en práctica inmediata. También se tratará el papel de coordinador TIC y la necesidad de otra figura: el formador TIC.

Autora: Alejandra Velasco.



PROGRAMA SIMO EDUCACIÓN

De 12:30 a 13:30 **Leer para crear**

Educación para el desarrollo de nuevos modos de lectura en el contexto de los nuevos medios de comunicación. La alfabetización mediática es una tarea fundamental en el aula y debe abarcar todos los ámbitos de la comunicación, incluso los referidos a la literatura y sus códigos. Las actividades de lectura y recreación literaria mediante lenguajes multimedia permiten al alumnado un desarrollo más completo y enriquecedor de las competencias básicas.

Autor: [Toni Solano](#).



De 15:30 a 16:30 **El aula sin límites: Espacio digital Greta**

Un aprendizaje eficaz es el que da respuesta a las crecientes y cambiantes necesidades del ámbito escolar y se adapta a éste, aprovechando el potencial de la tecnología para conectar a alumnos, docentes y familias y los involucra en el espacio digital.

Espacio Digital Greta es un entorno educativo digital sencillo y completo, que permite a docentes, alumnos y familias tener acceso a todo tipo de recursos propios de la Escuela digital.

Autora: Carolina Colilla de Iscar.



De 16:30 a 17:30 **Conclusiones MOOC24**

Coordina y dinamiza: Conecta13



De 17:30 a 18:30 **¡Luces, cámara, pantallas!**

La formación del futuro espectador es tarea urgente de la Tribu 2.0 que educa a los más jóvenes. ¿Consumen nuestros jóvenes productos audiovisuales? ¿Qué pantallas utilizan? ¿Qué compañía tienen en "sus salas de exhibición"? ¿Son nuestros jóvenes productores audiovisuales? ¿Qué tecnología tienen a su alcance? ¿Qué circuitos de exhibición y distribución de lenguajes audiovisuales utilizan? La alfabetización mediática e informacional una recomendación de la UNESCO ¿está en la agenda política española?

Autor: [Mercedes Ruiz](#)



PROGRAMA SIMO EDUCACIÓN

Jueves 17 de octubre

De 10:30 a 11:30 **Dispositivos móviles en el aula**

El siglo XXI está caracterizado por la necesidad de acceder a los contenidos en cualquier lugar y a cualquier hora. Los estudiantes necesitan dispositivos móviles que les ofrezcan la flexibilidad necesaria para aprender donde quieran con grandes capacidades conectividad, gran autonomía y ligereza, que los haga fáciles de transportar. En cuanto a los docentes, éstos necesitan portátiles y tablets con las que ganar total movilidad para la preparación de las clases, enseñar en las aulas y preparar las reuniones con sus colegas, manteniendo totalmente seguro sus datos y fortaleciéndoles a la hora de hacer clases más interesantes y divertidas. En esta charla, podrás conocer los últimos dispositivos de HP para hacer posible la ultra-movilidad en el aula.

Autor: Fernando Alcántara.

De 11:30 a 12:30 **Intel Teacher Companion ITC**



ITC es una plataforma que le ayuda en su actividad diaria como profesor mediante el acceso a secuencias de aprendizaje online. Las secuencias de aprendizaje le permiten aumentar su conocimiento en varias metodologías y le ayudan en la creación y desarrollo de sus clases. Además ITC le permite crear recursos de manera colaborativa y compartir sus experiencias en el aula con otros profesores y profesoras de manera sencilla, útil y fiable.

Autor: J. Armando Fernández

De 12:30 a 13:30 **Aprendices en acción: programa de radio realizado por alumnado de Primaria**



Un grupo de entre 10 y 12 alumn@s del CP Ciudad de Zaragoza (Madrid) hará un programa de radio en directo. Esta comunicación se completa con la opinión de alumnado y del profesor sobre la experiencia de aprender a hacer un programa de este tipo, así como el making off.

Autor: [Artifante](#)

De 13:30 a 14:30 **Enseñando entre dos mundos: analógico y digital**

Las diferentes experiencias que recibe el alumnado a lo largo de su vida escolar no pueden clasificarse en materias, áreas o herramientas utilizadas; o al menos, no deberían, aunque así lo hacen el sistema, las familias e, incluso, los docentes. En nuestra aula, convivimos con la tecnología del mismo modo que se convive con el resto de posibilidades al alcance del docente y del alumnado. Las cuatro esquinas importantes de las que hacer uso: por un lado, la creatividad como elemento esencial en las

PROGRAMA SIMO EDUCACIÓN

experiencias en las que volcar nuestro saber, haciendo que aprender se convierta en aprehender. La utilización de diferentes lenguajes además del textual, potenciando nuestro lenguaje corporal, las posibilidades audiovisuales y las nuevas tecnologías. Por otro, el positivar nuestro error como forma de aprendizaje sano y constructivo. Y por último, convertir al alumnado en el centro de la experiencia, en la presentadora, el actor, el lector o la realizadora.

Autora: Marina Tristán.

De 15:30 a 16:30 **Realidad Aumentada: Ruta turística por Torredembarra en Inglés a través de un dispositivo**

móvil

Esta iniciativa, galardonada con Sello Europeo para las iniciativas innovadoras en la enseñanza y el aprendizaje de las lenguas en su pasada edición, muestra una perspectiva diferente en el tratamiento de las nuevas tecnologías en la educación. Los alumnos durante un curso han interactuado con su entorno más próximo, Torredembarra y lo han hecho suyo enriqueciéndolo por medio de una guía turística para smartphone al Georeferenciar POIs seleccionados por ellos mismos. El proceso de aprendizaje del inglés "in-use" ha permitido avanzar al alumno personalizando la adquisición y uso de contenidos a través del Blended Learning para lograr crear materiales audiovisuales originales de RA y, demostrando claramente las posibilidades del mobile-learning en un ámbito multidisciplinar. Se trata de un proyecto de futuro que sigue desarrollándose actualmente en el centro.

Autora: María Luisa Forján.

De 16:30 a 17:30 **Una mano amiga para ayudar a saltar la brecha digital**

Los docentes no ya solo buscan recursos en la Red, también buscan capacitarse en nuevas herramientas y metodologías que mejoren su práctica profesional. Los cursos formativos no son suficientes y su formato cada vez se adapta menos al profesor que necesita aprender a hacer algo concreto en un momento puntual, "aquí y ahora". Cada vez cobran mayor importancia los itinerarios formativos "a demanda", es decir, dirigidos por el interés del que aprende a medida que aprende.

En la comunidad docente actual las competencias tecnológicas varían de forma dispar. Una comunidad virtual docente debe ofrecer no solo recursos, sino itinerarios de aprendizaje flexibles: los más aventajados, que han aprendido solos, se benefician de las interacciones propias de las redes y prosiguen su autoformación, pero los principiantes también deben encontrar su camino. De ahí la importancia de un tutor en la Red que te ayude y dé confianza en los primeros pasos. Ese es el papel del coordinador o del consultor TIC: acortar distancias entre los que ya hace tiempo empezaron a sacarle

PROGRAMA SIMO EDUCACIÓN



partido a las redes y los que quieren hacerlo ahora pero, por el motivo que fuere, sienten que deben saltar una brecha digital para participar y no para solo observar, en la comunidad virtual docente. Cuando los principiantes avanzan toda la comunidad lo hace, porque incorporan sus otras capacidades, creatividad e ilusión a una red que crece cada día.

Autora: Ángeles Araguz.

De 17:30 a 18:30 **InfanTIC/TAC: Proyecto de Alfabetización digital de alumnos, docentes y familia**

Docentes y familias frente a un nuevo reto educativo. Juntos para dar respuesta a las demandas de una sociedad digital en la que hij@s/alumn@s tendrán que desenvolverse.

Aumentando la competencia digital de TOD@S los sectores de la comunidad educativa, aprendiendo a gestionar y diseñar la propia identidad digital y moviéndonos con seguridad en la red.

Autoras: [Marta y Sara Reina Herrera](#)



SALA TALLER PRÁCTICO

Martes 15 de octubre

De 11:30 a 12:30 **Trabajos impresos multimedia – Realidad aumentada con Layar Creator**

La realidad aumentada está llegando rápidamente a nuestras vidas. Con el taller de *Layar Creator* aprenderemos a implementar a imágenes o documentos todo tipo de archivos multimedia que cobrarán vida en el momento que veamos estas imágenes con nuestros dispositivos. Un taller ideal para enriquecer y aumentar la calidad de nuestros documentos.

Autor: Raúl Diego



De 12:30 a 14:00 **Desarrolla y mejora tu PLE (Entorno Personal de Aprendizaje)**

El concepto de Entorno Personal de Aprendizaje supone una aproximación integral al uso de las tecnologías en los procesos de aprendizaje, desde la perspectiva de la gestión autónoma de los mismos ligada al desarrollo profesional. Dado que las competencias digitales y aprender a aprender se desarrollan a partir del concepto de PLE, su aplicación al trabajo del aula es vital. En este taller se



PROGRAMA SIMO EDUCACIÓN

trabaja el concepto y los recursos claves para iniciar el desarrollo o mejora del PLE de cada participante.

Autor: David Álvarez.

De 15:30 a 16:30 **Gymkana-QR de PBL+TIC**

Actividad lúdica en el recinto de IFEMA para resolución de pruebas a través de la localización y decodificación de códigos QR con información sobre proyectos de aprendizaje basado en problemas y retos (PBL) a través de las TIC. Con esta actividad se pretende dar visibilidad al trabajo realizado por la comunidad de docentes en el uso creativo y profesional de las TIC para un cambio metodológico real en las aulas.

Dinamizadores: Fernando Trujillo y Miguel Ángel Ariza



De 16:30 a 17:30 **Taller práctico de creación de blogs: Blogger, una ventana al aula**



blog de aula, de área, de profesores, de alumnos... en toda su variedad, un blog es una excelente herramienta para visibilizar nuestro día a día, ampliar contenidos con recursos multimedia, compartir reflexiones y metodologías, ayudar a nuestros alumnos a sistematizar y exponer su trabajo, etc.

Autora: Diego Redondo

De 17:30 a 18:30 **Aprendizaje social Creación 2.0 y gestión canal TV en el aula**

Desde hace unos años nos dimos cuenta de que la escuela debía dar un giro radical en el método de trabajo y con la aparición de las TIC y evolución de las herramientas 2.0 apostamos por un cambio metodológico basado en el APRENDIZAJE SOCIAL Y LA CREACIÓN 2.0. Éste método se basa en la indagación, investigación y creación entre iguales desdibujando el aula tradicional y apostando por el trabajo cooperativo. Uno de los elementos más importantes en este método es exportar resultados de las investigaciones del alumnado a través de la televisión, aspecto que refuerza la expresión oral a parte de una serie de elementos personales que nunca se han trabajado en la escuela.

Autor: [Francho Lafuente](#).



PROGRAMA SIMO EDUCACIÓN

Miércoles 16 de octubre

De 10:30 a 12:30 Edmodo: la plataforma social de aprendizaje

Edmodo es una red social creada exclusivamente para uso educativo y que tiene elementos integrados de plataforma de e-learning. Con Edmodo podemos conectar, colaborar, compartir contenidos, asignar tareas...

Con Edmodo podemos aprovechar el potencial que tienen las redes sociales en el aprendizaje, sin miedo a los problemas de privacidad y restricciones en las cuentas de menores que tienen otros entornos.

Autor: [Juan Carlos Guerra](#),



De 12:30 a 14:00 Trabajar con herramientas gratuitas en el aula



Google Apps para educación supone un magnífico recurso para la integración de las TIC en las aulas. Google pone a nuestra disposición una serie de herramientas que facilitan la comunicación y el trabajo colaborativo entre todos los miembros de la comunidad educativa: posibilidad de disponer de un correo Gmail personalizado, de compartir eventos a través de Google Calendar, de alojar y crear documentos con Drive, de crear formularios, de trabajar con mapas... En este taller práctico aprenderemos a usar algunas de las herramientas de Google Apps y descubriremos todo un mundo de posibilidades educativas y de compartir aprendizajes. ¡A disfrutarlo!

Autor: [Juanma Díaz](#)

De 15:30 a 16:30 Introducción a la robótica educativa, retos y propuestas para aplicar en clase



Resumen: El objetivo del taller es ofrecer un primer contacto con la robótica educativa de forma sencilla y lúdica. Se construirán montajes básicos y se pondrán en marcha programas para controlar los robots de manera que los participantes puedan experimentar en primera persona el potencial didáctico de esta moderna herramienta educativa y adquieran confianza para utilizarla posteriormente en sus clases.

Autor: Román Ontiyuelo Martín.

De 16:30 a 17:30 Aulatecnia: La innovación al servicio de la evolución continúa en el centro educativo

Claves de la solución, capaz de aglutinar en un único espacio y de manera integradora, la gestión, la organización y la comunicación del centro educativo, ofreciendo diversas opciones para planificar, tutorizar y dinamizar la enseñanza y el aprendizaje en un Aula 2.0. Una innovadora experiencia de cooperación y colaboración, pensada para que todos y cada uno de los actores del entorno docente,

PROGRAMA SIMO EDUCACIÓN

profesores, alumnos, padres, tutores, etc., experimenten in situ con los últimos avances en dispositivos hardware, software, contenidos y servicios de consultoría educativa, orientados a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Autores: Ainhoa Marcos, Consultora educativa dispositivos audiovisuales, Aulatecnia, Verónica Lázaro, Consultora educativa contenidos digitales, Aulatecnia y Javier Vicuña, Consultor educativo Formación y Plataformas de Gestión, Aulatecnia

aulatecnia

De 17:30 a 18:30 Uso educativo del podcast

Creación y uso de podcast en el contexto educativo. Uso de dispositivos móviles para la realización y difusión de podcast.

Autores: Ezequiel García y Diego García



Jueves 17 de octubre

De 10:30 a 11:30 Taller práctico de Scratch: Ampliando tus posibilidades educativas

Scratch es un lenguaje de programación con fines educativos y de gran aceptación por parte del alumnado. Con Scratch se pueden realizar producciones multimedia e interactivas para todos los niveles, gustos e intereses. La potencia educativa radica en que cuando el alumnado quiere realizar y evolucionar su juego, permanentemente va sintiendo la necesidad de adquirir competencias de otras áreas como matemáticas, lenguas, lógica, arte, música, etc., activando su deseo de saber. Este taller se dirige a los docentes que quieran utilizar Scratch en el aula.

Autor: [Jon Bustillo](#).



PROGRAMA SIMO EDUCACIÓN

De 11:30 a 12:30 Trending Boxes

Todos oímos palabras como Realidad Aumentada, Apps, Tablets, Flipped Classroom, códigos QR, Colaboración, Competencias, Proyectos, Programación, Social Media, Expresión Oral, Educación Emocional... Parece claro que son las nuevas tendencias en educación, pero la pregunta es ¿por qué, para qué y cómo deberíamos incluirlas en el aula de inglés o en nuestras sesiones CLIL? Descubre en cada una de nuestras Trending Boxes una nueva tendencia, una idea de cómo aplicarla en el aula y una historia de aprendizaje.

Dirigido a maestros de Inglés, pero se impartirá en castellano (por si se animan los profesores de lengua ;)). Podéis traer vuestro dispositivo móvil al taller.

Autor: Marta Cervera

De 12:30 a 13:30 Taller sobre videojuegos y robots

Jugando a programar con Scratch es posible aprender de forma globalizada contenidos curriculares básicos de matemáticas, lengua, conocimiento o inglés. En este taller se proponen algunas construcciones y sugerencias didácticas sobre su aplicación práctica con alumnado de 3º ciclo de Primaria y 1º ciclo de ESO. Estos ejemplos forman parte de una propuesta de trabajo más amplia elaborada por el ponente y que se presenta para su uso libre y gratuito.

Autor: Fernando Posada Prieto

De 15:30 a 16:30 Construyendo una identidad digital

¿Cómo es tu identidad digital? ¿Quién eres en las redes sociales? ¿Qué dice Internet de ti? La web no ha sido siempre como es hoy; Facebook, Youtube, Wikipedia... no han existido siempre. Conforme Internet ha ido evolucionando, su aspecto y uso también han cambiado. Surgen nuevos modelos de participación y comunicación. La cantidad de tiempo que pasamos conectados y lo que compartimos hace que cada vez tenga mayor importancia nuestra identidad digital formada por datos, followers y perfiles. La identidad digital se suma a nuestras competencias básicas. Por lo que debemos tenerla, cuidarla y gestionarla.

Autora: Belén Rojas

De 16:30 a 17:30 Taller de música con dispositivos móviles

Aplicaciones móviles sobre música: instrumentos virtuales, grabación y reproducción de audio, edición, creación de melodías y acompañamientos, etc.

Autor: Ezequiel García



PROGRAMA SIMO EDUCACIÓN

De 17:30 a 18:30 **Supera't, una herramienta digital para la escuela competencial**

Supera't es un entorno virtual de aprendizaje donde se desarrollan los contenidos de los Itinerarios Formativos Competenciales. Una eficaz e innovadora herramienta para el trabajo de los alumnos en un entorno competencial y con un potente apartado de evaluación de las competencias adquiridas.
(www.barcanovadigital.cat)

Autores: Robert Muñoz y Josep-Manuel Rafí,



SALA 'El Rincón de las apps'

Martes 15 de octubre

De 11:30 a 12:30 **#Guappis, para los profesores que quieren utilizar apps en clase**



Es un proyecto colaborativo entre varios docentes de distintos ámbitos y niveles educativos que comentan, analizan y comparten aplicaciones de todo tipo y su aplicación didáctica. Las #guAppis son aplicaciones para equipos móviles y tabletas con utilidad en el aula y que están clasificadas por nombre, precio, sistema operativo o tema. En cada artículo publicado en el [blog](#), se incluye información, enlaces y ejemplos prácticos (los precios y los enlaces son orientativos y vigentes en el momento que se publica la entrada). ¡Anímate y utiliza apps en tu aula!

Autora: [Ana Mariño Álvarez](#).

De 16:30 a 17:00 **Guía apps Educación 3.0**

La revista Educación 3.0 presenta la **Guía apps Educación 3.0**, la primera recopilación de aplicaciones educativas que se ha realizado hasta la fecha para el iPad de Apple. El equipo de la revista ha seleccionado y analizado a fondo más de 70 apps con el objetivo ayudar a los docentes y familias a extraer el máximo partido de estas útiles herramientas con fines educativos.

Autoras: Laura Pajuelo y Susana Velasco



PROGRAMA SIMO EDUCACIÓN

De 17:00 a 17:30 Presentación aptua

‘Clara ya no tiene miedo a la oscuridad’ es un cuento inspirado en hechos reales que permite al niño o niña interactuar con las escenas y la pronunciación de las palabras. Además de fomentar la lectura comprensiva pueden entretenerse coloreando las escenas o superando retos con los puzles. Como valor añadido podemos descargar material para trabajar la comprensión lectora con códigos QR, imágenes del cuento para colorear en papel, guía didáctica y otros materiales para el aula o en casa.



Autora: Pilar Soro.

De 17:30 a 18:30 MatemátiPads en la oscuridad



¿Se puede dar clase de Matemáticas en la oscuridad? Explicaremos cómo surgió esta idea tan extraña y cómo se hizo realidad. Asistiremos a una demostración práctica de una clase de Matemáticas con iPads y barritas luminosas que brillan en la oscuridad. Los alumnos (entre 8 y 10) serán los profesores y el público serán los alumnos. No es necesario que vengas con iPad, pero si lo traes puede ser interesante que te descargues la app Kids Doodle. Si eres de los que odiaban las mates, les puedes dar una segunda oportunidad.

Autor: David Gómez Curieses

Miércoles 16 de octubre

De 10:30 a 11:30 Ambientes de aprendizaje activo con tablets

La actividad consistirá en elaborar el contenido de una unidad didáctica a través de apps como Evernote, Aurasma, Mindomo, Educreations o Souncloud. También se trabajará alguna dinámica para realizar formación de grupos a través de códigos QR. Con esta propuesta se busca un aprendizaje activo del alumnado, siendo ellos los principales protagonistas del proceso de enseñanza-aprendizaje.



Autor: Juan Carlos Palomino

De 11:30 a 12:30 Radio y Televisión en el aula, desde los dispositivos móviles

Para trabajar la expresión oral y hacer al alumno protagonista de lo aprendido, nada mejor que tener un canal de radio y televisión con emisión en directo y en diferido, utilizando únicamente nuestros

PROGRAMA SIMO EDUCACIÓN

dispositivos móviles (tablets o smartphone). Trabajaremos las herramientas **Spreaker** y **Ustream** para configurar nuestros canales y estar listas para poder emitir vía internet.

Autor: Raúl Diego



De 12:30 – 13:00 Presentación app Play with English de Larousse

Javier Pérez Belmonte, de la empresa desarrolladora, ITBook

De 13:00 – 13:30 Inclusión Digital en el aula ordinaria

Las nuevas tecnologías han abierto un amplio mundo de posibilidades en el ámbito educativo y terapéutico. Ofrecen nuevas metodologías que favorecen el aprendizaje de los alumnos con necesidades educativas especiales, poniendo a su alcance herramientas adaptables a sus características y sus necesidades. El trabajo con tabletas en las escuelas está significando un paso adelante para la mejora de algunos de los procesos de aprendizaje de estos alumnos, favoreciendo así su inclusión educativa y social (ipadsautismo.blogspot.com.es)



Autora: Rosa Aparicio.

De 15:30 – 16:30 Memorias de la II República y la Guerra Civil usando Spreaker y edición de video en el aula

El uso de las nuevas tecnologías para recuperar la memoria histórica es una de las mejores formas de conseguir que el alumnado aprenda sobre hechos pasados. En este trabajo por proyectos, el alumnado realizó documentales o entrevistas de radio utilizando la aplicación Spreaker para grabar entrevistas, e iMovie para editar vídeos. Resultó un excelente trabajo gracias al cual conocieron el pasado de familiares o personas de la ciudad. Los alumnos compartieron los documentos reales, las entrevistas y los documentales en cada uno de sus blogs y expusieron documentos en murales Glogster, dando también a conocer el proyecto en las redes sociales con el hashtag #leccionesdehistoriacuentame

Autora: Rosa Liarte



De 16:30 – 17:30 Software colaborativo para educación

La transformación que está experimentando el sector de las herramientas tecnológicas orientadas a las aulas demuestra que, en la actualidad, el foco de interés en el terreno del aula digital interactiva se concentra en la búsqueda de instrumentos colaborativos entre alumnos y profesores; lo cual conlleva a la utilización de una tableta, un software, y un display de tipo PDI, proyector o monitor. Bajo este prisma, Charmex presenta dos potentes herramientas que enlazan las plataformas de alumnos y

PROGRAMA SIMO EDUCACIÓN



profesores, y que han sido desarrolladas por Samsung: **Samsung School** y **Magic Interactive Whiteboard**, las cuales se sitúan en la franja de las aplicaciones más completas dado que cumplen con las expectativas de los mercados más exigentes.

Autor: Rubén Sánchez

De 17:30 – 18:30 Crea, publica y comparte con apps educativas

El Mobile Learning hace posible que El aprendizaje se de en las aulas, pero también en cualquier parte y en cualquier momento. En la medida en la que invitemos a nuestros alumnos a participar en proyectos en los que puedan utilizar las herramientas de creación, trabajo en equipo y publicación, estaremos contribuyendo a que su aprendizaje sea realmente significativo. De esta manera depositamos parte de la



responsabilidad de su aprendizaje en sus manos, mientras que el nuestro, como docentes, adquiere un nuevo y diverso valor añadido. Como dice Mark Prensky: "La antigua manera de enseñar es aburrida. La nueva es que niñas, niños y jóvenes aprendan solos". Sin duda estamos delante de un gran reto.

Autora: Pilar Soro

Jueves 17 de octubre

De 10:30 – 11:30 Rincón de aplicaciones para iPad en el aula



En este espacio Rosa Liarte mostrará cómo usa las aplicaciones en el aula, tanto para el profesorado como para el alumnado, explicando cómo se trabaja con ellas y ofreciendo ejemplos de su uso con trabajos del alumnado y sus resultados en sus clases de Geografía e Historia.

Autora: Rosa Liarte

De 11:30 – 12:30 Proyecto EDUTABLETS: Tablet as digitales en el aula

Si los dispositivos móviles y en concreto las tabletas digitales son ya parte de nuestra sociedad y realidad digital, y parece que se impondrán definitivamente al ordenador portátil, ¿cómo no incluirlas también en las aulas, o al menos contemplar las posibilidades que éstas ofrecen? El Proyecto Edutables ha puesto en práctica distintas experiencias piloto con tabletas digitales en más de 15 centros de la provincia de Granada, abarcando diversos niveles educativos: infantil, primaria, secundaria, formación profesional y enseñanzas de régimen especial.

Autores: Diego García y Ezequiel García



PROGRAMA SIMO EDUCACIÓN

De 12:30 a 13:30 Experiencia práctica sobre Flipped classroom

Esta metodología, conocida también como “la clase al revés”, invierte la lógica tradicional de las lecciones, haciendo los deberes en clase y la clase en casa. De esta manera el aula se convierte en un centro de aprendizaje más dinámico e interactivo. Para poner en práctica esta innovadora metodología los alumnos disponen de un iPad donde encuentran todo el material necesario para el estudio de las asignaturas: apuntes, videos, infografías, noticias e incluso explicaciones grabadas por sus profesores. Todo al alcance del alumno en cualquier momento y en cualquier lugar.

Autores: María Mercedes Redondo Contreras y Jorge Moreno Sánchez



De 15:30 – 16:30 Metodología del siglo 21 x dispositivos digitales = Educación de futuro

Los dispositivos digitales han venido para quedarse en el aula. Asumir su potencial es dar espacio al desarrollo de la creatividad como eje fundamental del conocimiento, al desarrollo multicurricular y a la interdependencia como forma de trabajo positivo, a los lenguajes audiovisuales como expresiones actuales de nuestras capacidades comunicativas y a la educación integral e inclusiva en una nueva escuela abierta a los espacios y tiempos.

Autor: [Manel Rives](#)



De 16:30 – 17:30 Polímates, todo el saber a un clic

Como los polímates, individuos que destacan en diversas ramas del saber, nosotros podemos acceder a los conocimientos de cualquier área o disciplina gracias a los dispositivos móviles. El Proyecto Polímates nos ayudará a encontrarlos. En este Proyecto de I-A-P (Investigación-Acción-Participación) el profesorado podrá descubrir el potencial real de las tecnologías móviles y hacer una experimentación a pie de aula, acompañada de formación y tutorización por expertos en tecnología educativa. Se trabajará con los equipos docentes en propuestas didácticas sencillas y de carácter transversal bajo el modelo TPACK i el prisma tecnológico BYOD.

Autor: Xavier Suñé

