

Lunes, 26 de abril de 2021

26-04-2021

09:00 CDT
16:00 CEST

Comenzamos.
(Auditorio Principal)



26-04-2021

09:30 CDT
16:30 CEST

Mesa Debate: La digitalización de la enseñanza.
(Auditorio Principal)

Identificador de sesión: ES-M-008



D. Julio Albalad Gimeno.
Director INTEF.



D. Antonio Segura Marrero.
Director General de Formación Profesorado e Innovación Educativa.
Andalucía (España).



D. Gregorio José Cabrera Déniz.
Director General de Ordenación, Innovación y Calidad.
Canarias (España).



D. Amador Pastor Noheda.
Viceconsejero de Educación.
Castilla-La Mancha. (España).



D.ª Mar Camacho Martí.
Directora General de Innovación, Investigación y Cultura Digital.
Catalunya (España).



D. David Cervera Olivares.
Subdirector General de Programas de Innovación y Formación.
Comunidad de Madrid (España).

¿Qué conlleva la digitalización de la enseñanza? Analizamos los planes de digitalización en las diferentes regiones.

Metodología STEAM. Los ecosistemas.

Identificador de sesión: ES-G-011



Silvia Sánchez Ávila
CEIP San Isidro
Castilla-La Mancha
(España)

La importancia de incorporar la metodología STEAM a nuestras aulas, así como su aplicación de manera práctica trabajando contenidos de primaria desde diferentes áreas, e interrelacionando varias disciplinas de dicha metodología en un mismo proyecto.

Sesiones de clase online al ritmo de aprendizaje de nuestros estudiantes.

Identificador de sesión: LA-G-010



Roberto Carlos Gutiérrez Camarena
Colegio de la Inmaculada
Lima (Perú)

Se expone una buena práctica pedagógica acerca de cómo desarrollar sesiones online con una secuencia didáctica a ritmo de cada estudiante. Asimismo, se incluyen actividades para el trabajo sincrónico y asincrónico, utilizando diversos recursos como Google Classroom, Google Docs, SMART Learning Suite Online, entre otros.

Innovamos a través de los sentidos.

Identificador de sesión: ES-G-012

Blanca Landa Reig
CEIP Tierno Galván
Madrid (España)

Nuestro Proyecto es sobre el montaje de un Aula multisensorial en un colegio público. Esta aula es utilizada por todos los alumnos del colegio. En ella se intentan desarrollar actividades que favorezcan los diferentes sentidos para lograr una mejora del aprendizaje y un mayor interés por el colegio.

Olympic Contest, una nueva forma de producir concursos escolares combinando SMART, StreamYard, TEAMS y YouTube.

Identificador de sesión: ES-G-013



Enrique Tribaldos Macía
Universidad Camilo José Cela
Madrid (España)

Olympic Contest: Saber y Ganar de los Juegos Olímpicos es un concurso escolar original creado y producido por el Área de Proyectos Audiovisuales del departamento de Diseño, Innovación y Tecnología Educativa de la Institución Educativa SEK para la Cátedra Olímpica "Marqués de Samaranch" y la Dirección General de Deportes de IESEK como parte de un proyecto educativo para los colegios SEK iniciado hace dos años en colaboración con el Comité Olímpico Internacional, COI.

26-04-2021

Educación e Inclusión Digital.
Experiencias significativas en México.
(Auditorio Principal)

Identificador de sesión: LA-M-001

10:00 CDT
17:00 CEST



Secretaría de Educación del estado de Guerrero
Carlos Espinosa Marchan



Secretaría de Educación del estado de Puebla
Victoriano Gabriel Cobarrubias Salvatori



Secretaría de Educación del Estado de México
Víctor Manuel Medina



Moderadora: Mtra. Guadalupe Luviano.
Secretaría de Educación Pública (SEP) México

Foro interactivo.

Moderado por Mtra. Guadalupe Luviano, responsable de la Dirección de Formación en la Coordinación General de @PRENDE.mx. Secretaría de Educación Pública (SEP) de México.

Hacia la multimodalidad de la educación superior.

Identificador de sesión: LA-G-011



Germán Gallego
Universidad Autónoma de Occidente
Cali (Colombia)

La multimodalidad rompe con la dicotomía histórica entre lo presencial y lo virtual estableciendo una educación híbrida de calidad centrada en las experiencias de aprendizaje que se apoyan, facilitan y potencian a través de mediaciones digitales.

Mucho más que mates.

Identificador de sesión: ES-G-014



José Antonio López Pérez
Guiomar Ma Montero Estravis
IES Gran Capitán
Madrid (España)

Se realiza la presentación del proyecto interdisciplinar STEM (Science, Technology, Engineering and Maths) impulsado por la Consejería de Educación y Juventud de la comunidad de Madrid. Se realiza desde la perspectiva de la asignatura de Matemáticas con la realización de cuatro actividades:

- Geometría y arquitectura.
- Escaperoom matemático.
- Ingeniería de materiales.
- Escaperoom matemático 4º ESO

Survival Algeciras.

Identificador de sesión: ES-G-015

Ana M^a Sánchez García

CEPER Juan Ramón Jiménez
Andalucía (España)

Creación de un Serious Game (PeaceAPP) confeccionado por jóvenes que alcanzan nuestras costas en pateras y que plasman su testimonio en primera persona. Es un Proyecto inter Centro y con el apoyo de UNAOC (ALIANZA DE CIVILIZACIONES-ONU). Persigue, entre otros objetivos:

- Desarrollar a través de un videojuego (serious game) la Educación de Valores tales como la tolerancia, empatía, solidaridad, conciencia social, etc. Las TICs como recurso inclusivo.
- Tomar conciencia de la problemática político-social-económico al que se enfrentan miles de personas en la sociedad actual.
- Desarrollar valores prosociales como respuesta alternativa a la conducta agresiva.
- Fomentar la Educación para el Desarrollo en alumnado en situación de vulnerabilidad.

26-04-2021

Ajebótica.

Identificador de sesión: ES-G-016



Ricardo Acosta Alonso

CEIP La Vega
Canarias (España)

El Proyecto AJEBÓTICA surge de la fusión entre el Ajedrez y la Robótica principalmente. A ello, se unen otras herramientas TIC, tales como la Impresión 3D, el uso de tablets y aplicaciones de fomento del ajedrez interactivo. El Proyecto está construido sobre una base lúdica y divertida en la que el alumnado es capaz de enfrentarse en un tablero de ajedrez con robot (Bee Bot) manejados desde una Tablet.

10:30 CDT
17:30 CEST

Digitalizar para promover as aprendizagens.

Identificador de sesión: PT-G-003



Vítor Girão Bastos

#SomosSolução
Sintra (Portugal)

Como integrar as tecnologias digitais na educação enquanto ferramentas para a promoção das aprendizagens em modelos de autorregulados. A autorregulação e a avaliação das aprendizagens com recurso a ferramentas pedagógicas digitais. A comunicação como instrumento estrutural para as aprendizagens.

¿Qué me funciona en mis clases?

Identificador de sesión: ES-G-018



Toñi Legidos Martínez

El Limonar International School Villamartin
Comunitat Valenciana (España)

Ante la cantidad de información y herramientas que disponemos y que no deja de crecer, es imposible abarcarlo todo. Por ello he seleccionado las herramientas que mejor resultados me ofrecen a mí como profesora y a mis alumn@s. Pages, Smart, Socrative, Padlet, Edpuzzle, iDoceo.

26-04-2021

Plan de Digitalización y Competencias Digitales del Sistema Educativo. (Auditorio Principal)

Identificador de sesión: ES-M-001



Carlos J. Medina

Jefe de Servicio de Proyectos Internacionales INTEF (España)



Presentación del Plan de Digitalización y Competencias Digitales del Sistema Educativo. Ministerio de Educación – INTEF.

11:00 CDT
18:00 CEST

La radio escolar como recurso didáctico.

Identificador de sesión: ES-G-019



José Luis Rey Díez
CEIP Tierra de Pinares
Castilla y León (España)

La radio constituye una herramienta multidisciplinar y versátil, un espacio en el que toda actividad escolar tiene cabida.
A través del uso de la radio podemos integrar todas las áreas curriculares e intereses del alumnado fomentando la investigación y el análisis.
Es un recurso que además permite involucrar a toda la comunidad educativa y por tanto fomenta la inclusión, la cohesión social, la interacción con el entorno y los valores democráticos y sociales.

Currículo em ação: Tecnologia na sala de aula.

Identificador de sesión: PT-G-004



Joana Simas
PaRK International
School – Alfragide
Lisboa (Portugal)

Atualmente, cada vez que entramos numa sala de aula, deparamo-nos com alunos considerados *nativos digitais*; por este motivo e enquanto professora de História e criadora de conteúdos de aprendizagem digitais, acredito que precisamos de orientar os nossos alunos segundo uma aprendizagem significativa, baseada em trabalhos de projeto e *gamificada*.
Se o principal objetivo de um professor é que os alunos adquiram competências e as relacionem com os conteúdos previamente leccionados, qual é o papel que o professor deve adotar no decorrer deste processo?

26-04-2021

La Educación Disruptiva, Creativa e Innovadora como modelo de cambio para la vida académica actual. (Auditorio Principal)

Identificador de sesión: LA-G-002



Gabriela Constanza Toral Abarca
Ciudad de México
(México)

Los cambios sociales actuales han generado que instituciones educativas, docentes, alumnos y padres de familia, busquen diversas alternativas para ejercer la vida académica. Fuera de las aulas y aún dentro de ellas, es inminente y necesario un cambio de metodologías que tomen como base el uso de la tecnología como uno de los principales y más importantes recursos de aprendizaje.
De la realidad social y emocional de los individuos, nace la necesidad de crear herramientas que rompan con los modelos clásicos de enseñanza-aprendizaje para cubrir no sólo las necesidades de conocimiento y dominio de contenidos académicos, si no que éstos sean trasladados la cotidianidad para hacer, convivir y resolver en la vida práctica de cada alumno, misma que está ya inmersa en el mundo tecnológico.
Desaprender para reaprender es imperante y en la disrupción está la respuesta a ello, ante un cambio social global que requiere de toda la creatividad y capacidad de innovar para evolucionar.

11:30 CDT
18:30 CEST

Tecnología para un mundo mejor: nuestra Smart City.

Identificador de sesión: ES-G-020



Fco. de Borja Rodríguez
José A. Monzón González



CEIP Tagoror
Canarias (España)

La tecnología se ha vuelto una gran aliada en tiempos de pandemia, ya que nos permite llegar a cualquier parte del mundo desde nuestros hogares, recibir e impartir docencia, controlar objetos a distancia gracias al internet de las cosas (IoT), conocer el estado de las ciudades en tiempo real, etc., todo ello respetando el medio ambiente. Por este motivo, nuestras alumnas y alumnos, a través de diferentes estrategias, siguiendo las fases del ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos) y promoviendo siempre la igualdad de género, han llegado a realizar una Smart City, donde han analizado los problemas de su entorno y buscado soluciones tecnológicas que respeten el medio ambiente. Para este proyecto se han utilizado herramientas tecnológicas tales como plataformas virtuales basadas en Moodle (EVAGD), el canal de vídeo educativo del centro, impresoras 3D, programas CAD, robots, placas solares, scratch, tarjetas programables como micro: bit, etc.

Dinamización Digital de Centro.
Identificador de sesión: ES-G-021



Jaume Bartolí
Anna Casamitjana
Institut Narcís Oller
Catalunya (España)

La inversión en recursos materiales por parte de la administración para poder llevar a cabo la digitalización de un centro son esenciales, pero una vez los tenemos, ¿cómo o qué podemos hacer para animar a toda la comunidad educativa a hacer un uso pedagógico y formativo de los recursos así como lograr un avance en competencias digitales tanto de alumnado como profesorado? En nuestra ponencia os contamos cómo apostamos por hacer primero un análisis necesario para ver de dónde partimos y nuestra apuesta por hacer formación interna del profesorado y participar en proyectos de innovación educativa en el ámbito digital para, así, ir mejorando la competencia digital de nuestro alumnado, implicando a una parte de ellos en esa tarea inicial de digitalización con la figura de los Líderes Digitales de grupo [#DelegatsDigitals](#).

26-04-2021

Matemáticas en Educación Primaria para la vida: útiles y tecnológicas.
Identificador de sesión: ES-G-023



Teresa del Río Polo
CEIP Hernán Cortés
Castilla-La Mancha
(España)

Las MATEMÁTICAS tienen un proceso manipulativo en físico y virtual interesante e importante. Los alumnos "caminan" hacia la abstracción de una manera lúdica y manipulativa, con metodologías activas e inclusivas, acercando los aprendizajes y conocimientos matemáticos de la vida real a la escuela.

12:00 CDT
19:00 CEST

Nuestra experiencia utilizando las herramientas de Arduino education para enseñar electrónica en modo remoto, en tiempos de pandemia.
Identificador de sesión: LA-G-012



José Ríos
International School of
Panamá
Ciudad de Panamá
(Panamá)

El Tech Lab de la escuela secundaria del colegio internacional de Panamá tiene una larga experiencia en la enseñanza de tecnología. Durante la pandemia, tuvimos que adaptarnos para mantener a nuestros estudiantes no solo motivados sino también bien capacitados. Encontramos en las herramientas educativas de Arduino, la solución perfecta para enseñar electrónica y automatización en modo online.

26-04-2021

Ambientes Educativos Inovadores: como mudar espaços e tecnologias estimula a mudança de pedagogias? (Auditorio Principal)
Identificador de sesión: PT-G-001



Neuza Pedro
Instituto de Educação da
Universidade de Lisboa
Lisboa (Portugal)

Serão apresentados projetos ligados à construção de ambientes educativos inovadores, também designados de salas de aula do futuro, no contexto do ensino básico português, perspetivando como os mesmos atuar como factor de estímulo à inovação das práticas educativas desenvolvidas por professores e alunos. Outros fatores-chave na promoção de inovação educacional como as tecnologias, as infraestruturas, as lideranças e a formação docente serão igualmente explorados. Resultados comprovantes do impacto destes espaços nas metodologias de ensino e nas aprendizagens proporcionadas serão igualmente apresentados.

12:30 CDT
19:30 CEST

Novedades SMART Learning Suite Online.
Identificador de sesión: ES-SMT-03



José Luis Castaño Pérez
Consultor Educativo
SMART Technologies

Conoce las novedades que trae la Suite Educativa de SMART: Aprendizaje Basado en el Juego, Colaboración, Evaluaciones Formativas...

Los espacios creativos, una forma de emocionar y comunicar con la voz (Radio Soluciones).

Identificador de sesión: ES-G-024



**Ruth García Mesa
Domingo Ledesma
Díaz**

CEIP Ramón y Cajal
Canarias (España)

Con este proyecto se busca utilizar la zona de radio digital de los espacios creativos que posee el centro, como medio para innovar en metodologías más integradoras y hacer aflorar la creatividad del alumnado usando las tecnologías de la información y la comunicación.

De esta forma, el alumnado se convierte en un ciudadano digital comprometido con el mundo que le rodea utilizando su voz como instrumento de comunicación a través de la radio digital.



26-04-2021

Claves de calidad en la transformación digital de la docencia.
(Auditorio Principal)

Identificador de sesión: ES-G-002



Camino López

Profesora en diferentes universidades, diseñadora tecnopedagógica, asesora para empresas en Innovación Educativa e investigadora en TIC en Educación.

En esta ponencia se abordará la problemática que está habiendo a la hora de transformar la docencia presencial en virtual en las diferentes universidades, empresas y centros educativos. Para ello se repasarán las claves de la docencia en entornos virtuales a través de estrategias claras y concisas con un resultado inmediato en el aumento de la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje.

13:00 CDT
20:00 CEST

Trabajo cooperativo en Primaria con SLS y la SLSO.

Identificador de sesión: ES-G-025



**Patricia Navarro
M^a Ángeles Vicedo**

Julio Verne School
Comunitat Valenciana
(España)

- Explicación de la metodología de trabajo activo de JVS en la etapa de Primaria.
- Creación del contenido con la SLS y la SLSO.
- Interacción del alumnado durante las sesiones de clase con las herramientas de la SLS y la SLSO.



Martes, 27 de abril de 2021

27-04-2021

El estado psicológico del profesorado durante la crisis de COVID-19: El reto de volver a la enseñanza presencial (Auditorio Principal)

Identificador de sesión: ES-G-003



Naiara Ozamiz, Nahia Idoiaga, María Dosil, Naiara Berasategi, Amaia Eiguren, Maitane Picaza

Facultad de Educación – UPV Euskadi (España)

Colegios y Universidades de España se cerraron en marzo de 2020 para evitar la propagación del COVID-19. En septiembre de 2020 la mayoría de los colegios y universidades de España reabrieron y el profesorado sintió una gran incertidumbre debido a esta situación sin precedentes. El profesorado lleva acumulando síntomas psicológicos desde el inicio de la pandemia. Durante el cierre tuvieron que introducir la enseñanza online y ante la reapertura de los centros han mostrado una gran preocupación por la nueva situación docente sin precedentes. El presente estudio pretende medir la sintomatología mostrada por el personal docente de la Comunidad Autónoma Vasca en el momento de la reapertura de los colegios. Para ello, se reclutó una muestra de 1.633 profesores a los que se les aplicó un cuestionario online que, además de recoger datos sociodemográficos, media el estrés, la ansiedad y la depresión mediante la escala DASS-21. Los resultados revelaron que un alto porcentaje de profesores mostraba síntomas de ansiedad, depresión y estrés. Además, variables como el género, la edad, la estabilidad laboral, el nivel educativo en el que imparten clases y la situación de los padres también influyen en esta sintomatología. Se defiende la necesidad de velar por la salud mental de los profesores para mejorar tanto la calidad de la enseñanza como la salud mental de los alumnos.

09:00 CDT
16:00 CEST

Estructuras tecnocooperativas con SLSO.

Identificador de sesión: ES-G-026



**Luisa Cuadrado
Naiara Arteta**

Complejo Educativo Mas Camarena
Comunitat Valenciana (España)

A causa de la situación actual el profesorado se ve obligado a prescindir de actividades grupales o por parejas. En esta ponencia se explica como se pueden adaptar estructuras tradicionales de aprendizaje cooperativo a esta realidad usando para ello SLSO



**Fco. Leonardo Ruiz
Fernández**

IES Viera y Clavijo
Canarias (España)

En nuestro centro implementamos un proyecto de robótica y tecnología que tiene como objetivo el desarrollo de las vocaciones en el ámbito científico-tecnológico, así como dar a conocer lo que se hace en esta área de trabajo (el mundo del desarrollo, la tecnología y las aplicaciones prácticas).

¿Hay un científico/a en ti?: STEAM, un programa para descubrir vocaciones científicas.

Identificador de sesión: ES-G-027

27-04-2021

Neuroeducación e Innovación: una forma diferente de mirar el mundo. (Auditorio Principal)

Identificador de sesión: LA-G-003



Alberto Gómez Fuertes
Presidente AICODE
Perú

Hacia una educación por y para el futuro.

Identificador de sesión: ES-G-028



Tanausú Cabrera González
CEIP Isabel la Católica
Canarias (España)

Breve recorrido por las actividades realizadas en el CEIP ISABEL LA CATÓLICA orientadas a la transformación de los espacios y la utilización de metodologías activas y emergentes en busca de un trabajo competencial, tomando como referencia los programas y proyectos impulsados desde la Consejería de Educación, Universidades, Cultura y Deporte del Gobierno de Canarias. El centro destaca por apostar seriamente por la innovación educativa vinculada a las TIC como práctica diaria que fomenta el trabajo interdisciplinar docente. Lo que se persigue con estos contextos competenciales es la aplicación de las metodologías y el uso eficaz de las TIC para que enlacen perfectamente no solo con todos aquellos programas y proyectos pioneros e innovadores relacionados con estas temáticas en los que participan, sino que encajen perfectamente con todos aquellos que llevan una trayectoria en el centro y que favorecen la implementación competencial del currículo, como el Programa Brújula20 desde sus comienzos, Aula Digital Canaria como centro piloto, y la participación en proyectos europeos Erasmus+, programa CLIL, la radio digital como herramienta para el fomento y la mejora de la Competencia Lingüística, etc.

09:30 CDT
16:30 CEST

Las nuevas tecnologías en un Conservatorio Superior de Música.

Identificador de sesión: ES-G-029



Pedro Pablo Gordillo Castro
Conservatorio Superior de Música "Andrés de Vandelvira"
Andalucía (España)

Prácticas que se llevan a cabo en el centro como parte del proyecto de Transformación Digital, tanto a nivel de aula como de organización y funcionamiento.

27-04-2021

Narrativas Transmedia Educativas e Imágenes de Ciencia.
(Auditorio Principal)

Identificador de sesión: LA-G-004



Gustavo Castillo Mascareño
Plataforma Rizoma
(Venezuela)
Gema Herrero
José Luis Troyano
Luz más Luz LAB
(España)



Gema Herrero - José Luis Troyano (España)

Codirectores de la asociación LUZMÁS LUZ LAB y la revista digital CLIPS, así como de los programas de formación FORMALABS. Codirector del curso de TP Tecnologías y Comunicación Audiovisual – COMUNICACIÓN SOCIAL DE LA CIENCIA para la Universidad de Oviedo (UNIOVI) y la Fundación para la Investigación Biosanitaria del Principado de Asturias (FINBA). www.luzmasluzlab.xyz

Gustavo Castillo Mascareño (Venezuela)

Especialista en diseño y estrategia comunicacional. Diseño y Programación de Contenidos para TV, Multiplataformas y convergencia de medios, con énfasis en comunicación de las ciencias.

10:00 CDT
17:00 CEST

Cantera de científicos en educación secundaria.

Identificador de sesión: ES-G-030



José Antonio Expósito
IES Las Musas
Comunidad de Madrid
(España)

En el IES Las Musas hemos metido la ciencia y la investigación dentro de las aulas. Nuestro objetivo es crear una cantera de futuros científicos. Hemos creado un bachillerato de investigación en el que los alumnos desarrollan sus iniciativas, su creatividad y su capacidad para trabajar de manera diferente. El método científico es la mejor guía para encauzar inquietudes e incentivar vocaciones. Todo ello en aulas transparentes, aulas de cristal en las que la luz y la claridad iluminan la labor investigadora de los alumnos.

Gamificando la comprensión lectora.

Identificador de sesión: ES-G-031



Maricruz Martín Benito
CEIP Juan Aguado
Castilla-La Mancha
(España)

Con esta ponencia se pretende mostrar el Programa de Mejora de La fluidez y la comprensión lectora del alumnado a través de las herramientas de SMART que se está realizando en el CEIP Juan Aguado a través de diversos grupos de trabajo.

27-04-2021

Familias Digitales.
(Auditorio Principal)
Identificador de sesión: ES-G-004



**Oriol Castellví i Estruch
Maria Masjuan i Queralt**

Departament d'Educació
de la Generalitat de Catalunya
Catalunya (España)



La presencia de las tecnologías digitales en nuestras vidas ha generado una nueva realidad social y educativa, que ofrece a docentes, alumnado y familias nuevas posibilidades de aprender y relacionarse. La competencia digital, entendida como una competencia clave del siglo XXI, es imprescindible, y se debe asegurar su adquisición a todos los agentes que componen el ecosistema educativo y comunitario.

Es necesario que las familias, como parte importante de la comunidad educativa, tengan los recursos, las habilidades y competencias necesarias para garantizar un acompañamiento óptimo en el proceso de aprendizaje de niños y jóvenes.

Desde el Plan de Educación Digital de Catalunya 2020-23 y el Plan de mejora de oportunidades educativas, impulsados desde el Departamento de Educación, nace la iniciativa Familias Digitales, para facilitar la adquisición de la competencia digital por parte de las familias y responder a sus necesidades.

10:30 CDT
17:30 CEST

Investigamos con la Fórmula 1.
Identificador de sesión: ES-G-032



José Carmelo Roy Cabrera

CEIP León y Castillo
Canarias (España)

¡Arrancando motores!

¿Quieres pertenecer a una escudería de Fórmula 1?, ¿sentir el trabajo cooperativo?, ¿construir tu bólido?, ¿elaborar hipótesis y pasar las pruebas de una gran competición automovilística? En ¡A foondo! descubriremos cómo los ingenieros/as, pilotos, mecánicos/as y jefes/as de prensa de las escuderías mejoran su vehículo creando conjeturas y estableciendo conexiones entre la realidad y las matemáticas.

Metodologías activas en espacios creativos.
Identificador de sesión: ES-G-033



**María Castro Sánchez
Miguel Prieto Fernández**

CEIP Santa Ana
Madrid (España)

Se muestra el proyecto Aula XXI premiado como proyecto de innovación por la Consejería de Educación de la Comunidad de Madrid. El proyecto Aula XXI surge del proyecto Aula del Futuro del INTEF que a la vez está inspirado en Future Classroom Lab (FCL) de European Schoolnet. En la exposición del video hacemos un recorrido virtual por la organización del espacio y sus zonas de aprendizajes y exponemos la metodología que aplicamos en el mismo.

El docente en entornos virtuales de aprendizaje (EVA).

Identificador de sesión: ES-G-034



Javier Ferriol
Tomeu Parets
CEP IBSTEAM
Consejería Educación y
Formación Profesional de
las Islas Baleares

Illes Balears (España)

El rol del docente ha estado, históricamente, completamente ligado a la mejora continua, al aprendizaje continuo y a su adaptación a los cambios. Pero la crisis sanitaria actual ha sido y está siendo quizás uno de los mayores retos a los que hemos tenido que afrontar. Se abordarán cuestiones relativas al diseño, estructura, tipos de tareas, evaluación, comunicación, accesibilidad, diseño universal de aprendizaje en entornos virtuales de aprendizaje con la finalidad de reflexionar entorno al rol del docente en este tipo de entornos.



27-04-2021

Importancia de los gobiernos locales en la transformación de la educación. (Auditorio Principal)

Identificador de sesión: LA-M-002



Arnoldo Barahona
Alcaldía
Escazú (Costa Rica)

La educación desde la edad preescolar hasta la universitaria es sin duda alguna la mejor herramienta para reducir la brecha social de nuestros pueblos latinoamericanos. Los gobiernos locales conocen con mayor cercanía las necesidades de sus comunidades, por eso están en la obligación moral de propiciar las mejores condiciones para la educación pública. En el cantón de Escazú creamos una política educativa cantonal que asegura el acceso y la evolución tecnológica de los distintos procesos educativos que se desarrollan en el cantón.

Proyectos STEAM en tiempos de COVID.

Identificador de sesión: ES-G-035



Jose Javier Badía
Toni Zarzoso
Julio Verne School
Comunitat Valenciana
(España)

STEAM es la materia que ofrece un enfoque de aprendizaje centrado en contenidos y procedimientos de ciencias, tecnología, ingenierías, arte y matemáticas como puntos de acceso para guiar la investigación, el diálogo y el pensamiento crítico de los estudiantes. Se trata de un aprendizaje experimental, enfocado en la resolución de problemas y adoptando metodologías que fomentan la colaboración y el proceso creativo. Pero, ¿cómo trabajar de manera colaborativa, construyendo proyectos en tiempos de distancia social y sin poder compartir material? En esta ponencia presentamos un caso de éxito donde poder sobrevivir a experiencias colaborativas en época del COVID.



11:00 CDT
18:00 CEST

La emoción y la ilusión, esencia de nuestra pasión.

Identificador de sesión: ES-G-036



Andy Marrero Báez
Davinia Hernández
CEIP En Arucas
Canarias (España)

Escuchar al alumnado, tener en cuenta sus necesidades, fomentar la expresión de sus emociones... Trabajar codo con codo con cada componente de la Comunidad Educativa, adaptar el proceso de enseñanza aprendizaje a la época tecnológica actual, a la vez que los espacios físicos, y "pintar la niñez de mil colores" han sido la clave de la transformación de nuestro Centro. Te contaremos cómo llevamos a cabo nuestro ilusionante proyecto de cambio y cómo todas las personas que forman parte de nuestra Comunidad Educativa (alumnado, personal docente y familias), disfrutamos el día a día en los Rincones Creativos del CEIP En Arucas.



Robotizando el Gonzalo.
Identificador de sesión: ES-G-037



José María González Morón
Javier Rodríguez García
CEIP Gonzalo Fernández de Córdoba
Comunidad de Madrid (España)

Proyecto desarrollado en el CEIP Gonzalo Fernández de Córdoba (Madrid) en que se implementan la tecnología, la robótica y todas las áreas STEM de manera global. Todas ellas tienen una presencia especial en nuestras aulas y todos nuestros alumnos se benefician de ello. Todo ello nos ha hecho ser un centro de referencia para otros muchos centros.



27-04-2021

El reto de la educación Híbrida: ¿cómo implementar las tecnologías necesarias, ¿cuál es el siguiente paso?
(Auditorio Principal)
Identificador de sesión: LA-G-005



Luis Alberto Paz Pérez
Universidad Autónoma de Nuevo León
Nuevo León (México)

La presentación se enfoca en la implementación de la tecnología necesaria para el logro de la transmisión de saberes en modalidad híbrida. Se fundamenta en las oportunidades y retos que deberán afrontarse para lograr una educación de calidad de manera virtual, dando pie a las buenas prácticas implementadas por la institución (destacando entre ellas la utilización de tecnología SMART), para hacer frente al abrumador cambio en la enseñanza presencial debido al impacto de la pandemia del COVID-19 en nuestra región.

11:30 CDT
18:30 CEST

Aprendizaje-Servicio:
"Sembrando Ilusiones con nuestros y nuestras mayores".
Identificador de sesión: ES-G-038



Johanna Ramos García
CEIP Saucillo Gáldar
Canarias (España)

Presentaremos un proyecto de Aprendizaje-Servicio intergeneracional, integrando espacios creativos y rincones de aprendizaje, que han permitido un desarrollo más competencial de nuestro alumnado y la creación de un vínculo emocional y de respeto hacia nuestros mayores. Por otro lado, gracias a esos espacios creativos de aprendizaje como son La radio escolar "Me supo", el rincón del Chroma, el huerto, etc. realizamos actividades como cuentos creativos, entrevistas, programas de música, curiosidades del entorno, reCESTas y tisanas tradicionales de Canarias. Además, se realizan reseñas de nuestros booktubers (alumnado), en colaboración con nuestros mayores, consiguiendo una mejora de la competencia lingüística, digital y el desarrollo de habilidades sociales.

El Aula del Futuro. Metodologías activas en nuevos espacios de aprendizaje.

Identificador de sesión: ES-G-039

Pedro Hilario Silva
Jose Alberto Maestro
Luengo Carmen Moya Muñoz
Lucía Sánchez-Serrano Hernández
 IES Francisco Giner de los Ríos
 Comunidad de Madrid (España)

El Aula del Futuro - Future Classroom Lab (FLC). Experiencia innovadora de transformación de espacios e implantación de metodologías activas en el IES Francisco Giner de los Ríos. El Aula del Futuro es modelo de espacio inspirador dotado con la última tecnología para desarrollar nuevas metodologías donde el alumnado sea el protagonista de su propio aprendizaje. Presentamos como ejemplo de aplicación práctica el Proyecto de gamificación de la programación de Lengua y Literatura de 3 de la ESO.

27-04-2021

La digitalización como elemento de cohesión educativa. (Auditorio Principal)

Identificador de sesión: ES-M-002



Castilla-La Mancha

Dª Rosa Ana Rodríguez Pérez
 Consejera Educación, Ciencia y Deporte
 Castilla-La Mancha (España)

Nos encontramos en un mundo muy cambiante donde la digitalización está cobrando protagonismo a pasos agigantados. Tenemos que ver esta como un elemento de cohesión educativa y un impulsor de la revolución para mejorar muchos procesos que se dan en el ámbito educativo. Esta ponencia, relatará como permite situar a la escuela, esté donde esté, en una situación de igualdad. También se centrará en el cambio metodológico que trae aparejada, de la mano del uso de la tecnología, y en todas las medidas que se van a poner en marcha desde la Consejería de Educación, Cultura y Deporte de Castilla-La Mancha y que aspiran a mejorar la enseñanza de nuestra comunidad.

12:00 CDT
 19:00 CEST

Un club de prensa es aburrido... ¡y lo sabes!
 Deja que tus alumnos dirijan su propia agencia de comunicación.

Identificador de sesión: ES-G-040



Antonio Magaña Gázquez
Francisco Tejeira Bújez
 SEK International School
 Alborán
 Andalucía (España)

Antonio Magaña es profesor de Ciencias del IB y Coordinador de Bachillerato. Francisco Tejeira es coordinador de Tecnología para el Aprendizaje y profesor de Diseño Digital. Los dos impulsaron en su colegio la creación de WeAlborán, una agencia de comunicación dirigida por alumnos, que comenzó su andadura en el año 2015 y que se ha consolidado como una forma innovadora de contribuir a la cohesión de la comunidad educativa.

MakerSpace: (re)Crear o currículo

Identificador de sesión: PT-G-006



Joana Simas e equipa
 PaRK International School
 – Alfragide
 Lisboa (Portugal)

Nesta sessão iremos mostrar um exemplo de projeto interdisciplinar pensado e aplicado no espaço de criação MakerSpace. Os currículos das diferentes disciplinas interligam-se e completam-se para que a aquisição de conteúdo surja de forma natural e ativa, permitindo a atribuição de um significado mais pessoal e único, por parte dos alunos, às aprendizagens alcançadas.

27-04-2021

“La Vida Extra”. Buenas prácticas.
Identificador de sesión: ES-G-041



Antonio José Molina Lucena
CPEEE Santa Rosa de Lima
Andalucía (España)

Fabricación y uso de una máquina de videojuegos con materiales reciclados para dar respuesta a los tres ámbitos recogidos en el currículo de PTVAl:
-Habilidades y destrezas laborales.
-Autonomía personal en la vida diaria.
-Integración social y comunitaria.
Beneficios del uso de videojuegos en alumnos con necesidades educativas especiales.

12:30 CDT
19:30 CEST

STEMATÍZATE en el Molina.
Identificador de sesión: ES-G-042



Irene González Saavedra
IES María de Molina
Madrid (España)

Presentación de las diferentes actividades que se realizan en el centro y que facilitan el aprendizaje de las disciplinas STEM.

¿Qué es un Club TED-Ed, por qué montar uno en tu escuela y cómo liderarlo a distancia?
Identificador de sesión: ES-G-043



Nacho Santa-María Megía
Colegio Heidelberg
Canarias (España)

En un Club TED-Ed, los alumnos exploran sus pasiones e ideas para acabar compartiendo en una breve charla "tipo TED" una idea propia que sea inspiradora. En esta presentación comparto mis tres años de experiencia liderando Clubs TED-Ed y cómo conseguí llevar uno desde casa durante el confinamiento gracias a SMART Learning Suite Online.

27-04-2021

13:00 CDT
20:00 CEST

Educación Digital en Canarias en el siglo XXI: Impulsando el trinomio Pedagogía + Tecnología + Espacios inspiradores.
(Auditorio Principal)

Identificador de sesión: ES-M-003



Consejería de Educación

Canarias (España)
Elisa Maria Piñero Carrillo.
Responsable ATE
Elisa Daher Hernández
Coordinadora ATE
Manuel Sergio Fortes
Gómez. Coordinador ATE
Nayra Hernández Acosta.
Coordinadora ATE
Lourdes Medina Pérez.
Coordinadora ATE
Yanira Duque Hernández.
Coordinadora ATE



La realidad en la que vivimos exige a la educación la transformación digital de la escuela en organizaciones educativas digitalmente competentes, para que dé respuesta a los desafíos que esta presenta, caracterizada por el uso generalizado de las tecnologías de información y comunicación en casi todos los aspectos de la vida.

Por ello, las administraciones educativas deben diseñar y poner en práctica planes con medidas que permitan poner a disposición de los centros y de la comunidad educativa, tanto los recursos necesarios como el apoyo y el asesoramiento para el desarrollo profesional continuo. En esta línea la Consejería de Educación, Universidades, Cultura y Deportes del Gobierno de Canarias ha creado "El Plan para la Educación Digital de Canarias en el Siglo XXI", conformado por un conjunto de medidas y estrategias integradas, para poder ofrecer servicios, herramientas, recursos digitales, apoyo, dinamización y asesoramiento a la comunidad educativa, capacitando al sistema educativo canario para la sociedad digital del siglo XXI, al tiempo que nos prepara para afrontar con éxito las especiales circunstancias que vivimos, garantizando la equidad en el acceso a las tecnologías digitales, a la conectividad y al conocimiento.

Plan STEM IES Gran Capitán.

Identificador de sesión: ES-G-044



Paloma Ovejero Morcillo
José Antonio López Pérez

IES Gran Capitán
Madrid (España)



¿Cómo lograr que la tecnología impacte el aprendizaje y renueve la educación?

Identificador de sesión: LA-G-018



Michael Parrales Arias
Inspired LATAM
Costa Rica

La principal característica del **Plan STEM IES Gran Capitán** es su **carácter interdisciplinar**, ya que creemos en un **conocimiento global** formado a base de la confluencia de experiencias que proporcionan todas las disciplinas, y asimismo es **integrador**. Por ello nuestro plan se ha confeccionado en base a los compromisos y aportaciones de todos los departamentos, basados en las líneas de actuación indicadas. Nos proponemos trabajar las disciplinas STEM desde todos los aspectos y en los distintos niveles de enseñanza, con el fin de que el alumno tenga una visión diversa y panorámica de los contenidos.

Las grandes empresas y organizaciones a nivel mundial están demandando una serie de competencias que tienen que ver con el pensamiento computacional, la alfabetización digital e informacional y el uso y aplicación de tecnología, sin embargo, cuando vemos cómo se utilizan los recursos tecnológicos en las aulas nos encontramos con dos grandes retos: utilizar la tecnología en las escuelas como un recurso que permita a los estudiantes ser competentes en estas áreas de tanta demanda y segundo lograr que el uso que se le da a la tecnología permita que el estudiante aprenda de manera significativa y efectiva.

Esta ponencia integra elementos de neuroeducación, integración tecnológica en la educación, desarrollo de habilidades de pensamiento y alfabetización digital e informacional.

Miércoles, 28 de abril de 2021

28-04-2021

Mesa Redonda: La nueva educación híbrida en las aulas.

(Auditorio Principal)

Identificador de sesión: ES-G-005



Gonzalo García – SEK Atlántico – Galicia (España)

Robert Giret – Mascamarena – Valencia (España)

Maricruz Martín – CEIP Juan Aguado – Castilla-La Mancha (España)

José Luis Rey – CEIP Tierra de Pinares – Castilla y León (España)

09:00 CDT
16:00 CEST

La integración de las nuevas tecnologías en la enseñanza de la lengua francesa.

Identificador de sesión: ES-G-045



Cristina Calonge Pizarro

IES Alpajés
Madrid (España)

Actualmente necesitamos dotar a nuestro alumnado de todas las herramientas necesarias para interactuar en una sociedad cada vez más globalizada. Aprender un segundo idioma es una de esas útiles herramientas que les servirá en un futuro cercano.

Concibo la enseñanza-aprendizaje de la lengua francesa desde un enfoque práctico y comunicativo, en el que integro el uso de la tecnología, la música, las redes sociales, el teatro y el juego. Como docente, cuanto más cerca estoy del mundo que rodea a mis estudiantes, más interés y motivación sienten ellos y me demuestran en el aprendizaje de la lengua francesa.

Realidad Virtual y Patrimonio Cultural: Del museo al aula.

Identificador de sesión: ES-G-046



David Cordente Mesas

Centro Rural de Innovación Educativa de Cuenca
Castilla-La Mancha (España)

En la época de pandemia en la que nos encontramos, familias, alumnado y docentes hemos vivido cambios en la manera de enseñar y de aprender que han supuesto un espaldarazo definitivo a la innovación y a las nuevas tecnologías.

En esta sesión podrás ver cómo hemos elaborado y potenciado materiales didácticos interactivos basados en visitas en realidad virtual a los museos de nuestra Comunidad Autónoma, Castilla-La Mancha (España). Espacios privilegiados donde el aprendizaje está esperando a la vuelta de la esquina, incluso si esa esquina se encuentra en la pantalla de tu Tablet o Smartphone.

28-04-2021

09:30 CDT
16:30 CEST

La innovación en los Proyectos Aprendizaje Servicio.

Identificador de sesión: ES-G-047



Jesús Álvarez Herrera

IES Gerardo Diego
Comunidad de Madrid
(España)

1º Buscar la necesidad o crearla compatibilizar con el curriculum y buscar el talento en el alumnado.

2º Trabajando en prototipos: búsqueda del conocimiento.

3º Resultados y ejemplos:

- a) inteligencia artificial: usuzu (una agenda académica que ayuda al estudiante).
- b) inteligencia artificial y bases de datos: vicius, una aplicación que detecta y corrige ciberadicciones.
- c) Sensores IoT y prototipo multidisciplinar: Detector de contaminación o de cualquier sustancia potencialmente peligrosa
- d) Impresión 3 d e IoT: ¿Cómo ayudar en pandemia?. Impresión de 500 viseras para uso sanitario en marzo de 2020
- e) Hardware, software y redes sociales. ¿Cómo ayudar en la pandemia II?. Reutilización de PCs obsoletos y donación a colectivos desfavorecidos.
- f) La aplicación de la IA y el BigData en Humanidades y Ciencias Sociales.

4º Resumen y conclusiones.

La tabla periódica del queso con botellas y cubos.

Identificador de sesión: ES-G-048



José Luis Olmo Rísquez
IES Azuer
Castilla-La Mancha (España)

Se han desarrollado dos proyectos STEAM en relación a la Tabla Periódica. El primero de ellos ha consistido en la elaboración de cubos de 9 cm de arista en cuyas caras se muestra diferente información muy gráfica de diversas materias (Física y Química, Biología y Geología, Geografía e Historia y Arte). Además, se ha asociado a cada cara del cubo información extra mediante realidad aumentada. A su vez se ha realizado la "Tabla periódica del queso" con botellas de plástico recicladas, en cuyo interior se ha introducido un objeto característico del elemento químico correspondiente y se ha asociado a su descubridor con el queso más típico de su nacionalidad, consiguiendo aunar la tabla periódica con un producto tradicional de la zona manchega a la que pertenece nuestro centro escolar, como es el queso manchego. En ambos proyectos han participado alumnado desde 2º de la ESO hasta 2º Bachillerato, así como el profesorado de diversas materias, ha sido por tanto, un proyecto multidisciplinar.

Dr Wix: Gamificación educativa.

Identificador de sesión: ES-G-049



José Manuel Martín Benenzuela
Centro del Profesorado de Santa Cruz de Tenerife
Canarias (España)

Dr Wix es una experiencia gamificada utilizada en la formación del profesorado, con el objetivo de que en un breve espacio de tiempo los/as participantes conozcan, a través de una inmersión narrativa y de forma inductiva, los elementos clave que intervienen en la gamificación educativa. Para ello, se han utilizado en su diseño diferentes herramientas TIC (Wix, Genial.ly, H5P...), todas ellas en su versión gratuita y de uso sencillo para el profesorado, integrando diversos aprendizajes (biología, pensamiento computacional...) para mostrar el enfoque transversal que se puede desarrollar con esta metodología y su potencial didáctico.

28-04-2021

TV Educativa e Imágenes de Ciencia.
(Auditorio Principal)

10:00 CDT
17:00 CEST

Identificador de sesión: LA-G-006



Miguel Francés Domenech
ATEI



Nicolás Schonfeld
Red TAL



Germán Pérez
ZOOM TV de Colombia

Modera: **Germán Ruiz Méndez**
Esceli-UDUAL



Asociación de Televisiones Educativas y Culturales Iberoamericanas (ATEI)
D. Miquel Francés Domenech. Secretario General de la ATEI; profesor titular y director del Taller de Audiovisuales y del Máster oficial de Contenidos y Formatos Audiovisuales de la Universidad de Valencia, España
RED TAL Televisión de América Latina.
D. Nicolás Schonfeld. Director Ejecutivo de la Red TAL. Egresado en Ciencias de la Comunicación de la Universidad de Buenos Aires y experiencia en la producción audiovisual, gestión y comunicación de políticas públicas.
Canal Universitario Nacional ZOOM TV de Colombia
D. Germán Pérez. Gerente de Zoom TV. Comunicador Social – Periodista, Director de Teatro, Radio, Cine y Televisión, Gestor y Productor audiovisual.
Modera: D. Germán Ruiz Méndez. Responsable ESCELI-UDUAL y colaborador en la Coordinación General de @PRENDE.mx de la SEP

Taller de actividades SLS en Infantil (creación e interacción en el aula y en Microsoft Teams).

Identificador de sesión: ES-G-050



Equipo Educación Infantil

Julio Verne School
Comunitat Valenciana
(España)

Taller sobre la creación de recursos con la SMART Learning Suite en Infantil y cómo interacciona el alumnado con estos recursos tanto en aula como en casa mediante la compartición de las actividades por Microsoft Teams con el alumnado.

Investigo, Comunico, Aprendo.

Identificador de sesión: ES-G-081



Oscar Martín Centeno

Presentación de un proyecto pedagógico propio basado en la comunicación, donde los estudiantes adquieren un papel activo en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Todo el contenido con el trabajan los estudiantes está diseñado por ellos mismos a través de un proceso reglado de investigación. Tras consultar diversas fuentes trabajan generando propuestas para los 10 canales de televisión, los 3 canales de radio y el periódico digital del centro. También generan iniciativas de hologramas, robótica y realidad aumentada. Realizan proyectos de aprendizaje y servicio y establecen dinámicas conjuntas mediante aprendizaje cooperativo. Este concepto implica un importante cambio de rol por parte de los estudiantes y de los docentes, para conseguir un sistema motivador y totalmente competencial.

28-04-2021

Criação e Inovação com Tecnologias Digitais – estimular a colaboração, comunicação e criatividade dos alunos (Auditorio Principal)

Identificador de sesión: PT-G-002



Sílvia Roda Couvaneiro

Instituto de Educação da
Universidade de Lisboa
Lisboa (Portugal)

Numa primeira parte da apresentação abordar-se-á a aprendizagem ativa e estratégias pedagógicas inovadoras suportadas por tecnologias, constituindo-se como metodologias e práticas docentes promotoras da colaboração, comunicação e criatividade dos alunos, sublinhando-se a importância da envolvimento dos alunos nos processos de ensino-aprendizagem. Apresentar-se-ão breves exemplos de boas práticas inovadoras, em particular atividades criadas por alunos da Pós-graduação em Tecnologias e Robótica no Ensino Básico IEUL.

10:30 CDT
17:30 CEST

Blended Learning.

Identificador de sesión: LA-G-017



Patricia Ayala de Coronel

Liceo Panamericano
Samborondón (Ecuador)

La combinación del aprendizaje en línea y el presencial, lo sincrónico, asincrónico y el streaming, tomando lo mejor de cada modalidad mediante una transformación digital y educativa.

Amazing Learning never stops.

El contexto cercano del alumnado y la integración de las TIC en tiempos de COVID.

Identificador de sesión: ES-G-051



Mario Rodríguez Castillo

CEIP LOS LLANETES
Canarias (España)

Mediante esta experiencia educativa realizada en el nivel de 2º de Primaria, el alumnado se ve inmerso en el conocimiento de su contexto más cercano a través de la utilización de tabletas digitales y otros recursos tecnológicos que han servido de hilo conductor para la iniciación de la programación de robots. En este sentido, el uso de robots y aplicaciones digitales como Blue-Bot dentro del aula, les ha ayudado a acercarse a su entorno y a su contexto sin salir del aula. El uso de metodologías activas y favorecedoras del trabajo competencial, sumado a la participación en proyectos y el uso de recursos tecnológicos, generan experiencias educativas muy enriquecedoras.

28-04-2021

Plan de Digitalización de la Comunidad de Madrid.

Identificador de sesión: ES-M-004



David Cervera Olivares
Subdirector General de Programas de Innovación y Formación.
Consejería de Educación.
Comunidad de Madrid (España)



Comunidad de Madrid

11:00 CDT
18:00 CEST

Super Mario Math: Unidad didáctica competencial de matemáticas para secundaria.

Identificador de sesión: ES-G-052



Laura Monzo Lozano
Cristina Olivares García
IES Antoni Maura
Illes Balears (España)

Experiencia en el aula de una unidad didáctica competencial de matemáticas de 1º de ESO (alumnos de 12-13 años de edad) donde se trabajan contenidos de algebra, la competencia digital y la competencia de matemáticas, ciencia y tecnología. Con el objetivo de motivar al alumnado la unidad está diseñada utilizando las mecánicas y dinámicas del videojuego Super Mario Bros. Se mostrarán un abanico de actividades muy diversas, desde actividades manipulativas, de resolución de problemas, de utilización de aplicaciones y recursos TIC, de aprendizaje basado en el juego, etc. Como actividad final de síntesis evaluable se presentará un BreakEdu.

Adaptación de la Tecnología Educativa durante la Pandemia en la Secundaria Anexa.

Identificador de sesión: LA-G-014



Luis Yahir Ortega Muñoz
Escuela Secundaria Anexa a la Normal Superior de México
Cuahtémoc (México)

Desde una perspectiva de la Educación Secundaria en la ESANS (Escuela Secundaria Anexa a la Normal Superior de México) se expondrá como se ha tenido que abordar la educación y dar continuidad al ciclo escolar y las clases durante esta Pandemia que ha modificado la educación en México y en todo el mundo.

28-04-2021

Experiencia del Programa Maestro *Influencer*: Respondiendo a las necesidades de los docentes. (Auditorio Principal)

Identificador de sesión: LA-G-007



Pedro Antonio Gonzales Olivera
Municipalidad de Lima
Lima (Perú)

El programa Maestro *Influencer* de la Gerencia de Educación y Deportes de la Municipalidad de Lima, tiene como objetivo empoderar y potenciar las competencias de los docentes de Lima Metropolitana con herramientas pedagógicas, de innovación y liderazgo para su desarrollo personal y profesional.

Esto lo desarrolla a partir de sus tres líneas de acción: Lima emprende, Transformando escuelas, Estímulos a la innovación pedagógica.

Así, en esta presentación mostraremos los retos y resultados alcanzado por el programa, en una situación complicada pero retadora como ha sido el 2020.

11:30 CDT
18:30 CEST

Space Adventure.

Identificador de sesión: ES-G-053



Eusebio César Robledo Casado
CEIP San Isidro
Castilla-La Mancha (España)

Proyecto multidisciplinar y multinivel basado en metodología STEAM en el que se trabajan los contenidos referidos al Sistema Solar.

APP Somos canarios y canarias.

Identificador de sesión: ES-G-054



Sergio García Caballero
CEP Lanzarote
Canarias (España)

La comunicación versa sobre una App, cuyo contenido es creado y actualizado por el alumnado y supervisado por el profesorado, plasmado en un blog. Tiene como objetivo, por un lado, el desarrollo de la Competencia Digital del alumnado; por otro lado, divulgar entre toda la comunidad educativa del centro, la cultura canaria, sirviendo también de plataforma de presentación al alumnado y a las familias procedentes de otros entornos culturales, cada vez más frecuentes en las aulas canarias. La App tiene carácter estático, con un menú fijo, donde se enlaza a blogs de trabajos donde el alumnado ha investigado sobre contenido curricular relativo a Canarias, información de interés, ha colgado fotografías, ha elaborado juegos interactivos, etc.

28-04-2021

12:00 CDT
19:00 CEST

Plan de educación digital de Cataluña 2020-2023.

Identificador de sesión: ES-M-005



Ana Albalat Martínez
Sub-directora general de innovación, investigación y cultura digital.
Catalunya (España)



El Plan de educación digital de Cataluña 2020-2023, presentado por el Departamento de Educación en el marco de la XII legislatura, tiene como objetivo contribuir al desarrollo de las competencias digitales que los ciudadanos y las ciudadanas necesitan para vivir y trabajar en una sociedad caracterizada por las transformaciones y los cambios acelerados derivados de las mismas tecnologías. Con este Plan se quiere situar a Cataluña como un país líder en el uso educativo de la tecnología para el éxito educativo y social, al tiempo que se pretende mejorar la competencia digital del alumnado, el profesorado y los centros educativos en el marco de la transformación educativa.

Los objetivos del Plan son:

- Asegurar que los alumnos de Cataluña sean digitalmente competentes al acabar la enseñanza obligatoria.
- Aumentar el número de profesorado que tenga la competencia digital docente entendida como una competencia clave del siglo XXI
- Tejer una red de país con centros digitalmente transformados que faciliten el aprendizaje en el marco de la transformación educativa.

Digitalización de un centro educativo público. Concreción de la experiencia en un aula de infantil.

Identificador de sesión: [ES-G-055](#)



**María José Albert
Nuria Barroso**
CEIP Santísimo Cristo de la Injurias
Castilla-La Mancha (España)



Breve presentación de la organización de un centro para la digitalización del mismo: planificación y respuestas a las dificultades encontradas.
Exposición de cómo se ha incorporado a un aula de E. Infantil las nuevas tecnologías y los cambios metodológicos que esto ha supuesto.

Hacer para aprender.

Identificador de sesión: [ES-G-082](#)



**Juan Carlos Martín San
José
Alberto Palacios
Cuadrado**
IES Iturralde
Comunidad de Madrid
(España)



Ejemplo de aplicación del Método de Proyectos en el aula.
Exponemos nuestra filosofía y metodología de trabajo.

28-04-2021

Pedagogía, tecnología y espacios inspiradores: ingredientes de una reCESTa para la transformación de la educación.

Identificador de sesión: ES-G-056

12:30 CDT
19:30 CEST



Jerónimo Cabrera Pérez
Manuel A. Santana
Ramírez
Saray González Alegre
CEIP Beñesmén
Canarias (España)



Trabajando lo conceptual desde lo procedimental.

Identificador de sesión: ES-G-057



Salvador Martín Pastor
IES Gran Capitán
Comunidad de Madrid
(España)

La transformación de los espacios educativos en espacios creativos e inspiradores donde puedan llevarse a cabo los cambios que necesitan la enseñanza y el aprendizaje del Siglo XXI, nos ha impulsado a buscar el cambio en nuestra escuela garantizando tres ingredientes indispensables: la pedagogía, la tecnología y los espacios inspiradores. La aplicación de metodologías innovadoras con un enfoque competencial a través del Programa Brújula20, la integración del uso eficaz de las TIC en el diseño de las programaciones y la transformación física de las aulas constituyen la palanca que convierten la escuela en un espacio flexible, creativo, confortable e inspirador donde el alumnado sea el protagonista de su proceso de aprendizaje.

Recorrido por la metodología de trabajo de la materia de Tecnología, la elaboración de proyectos, concursos y convivencias con otros entornos educativos.

28-04-2021

El liderazgo educativo como motor de cambio pedagógico.
(Auditorio Principal)
Identificador de sesión: ES-G-006



María Peco Guerra
CEIP Hernán Cortés
Castilla-La Mancha (España)

A partir de una evaluación profunda (DAFO) desde el modelo de calidad EFQM, elaborar un Plan Estratégico de Centro que vertebre un Proyecto de Dirección capaz de integrar todos los Proyectos Singulares desarrollados en el centro, en el Proyecto Educativo, con el fin de que, partiendo de los ODS, se consiga una coherencia pedagógica capaz de mejorar la Inclusión y Convivencia, a través de Metodologías activas, centradas en el alumno y el desarrollo de tareas competenciales den forma al desarrollo del Plan de Digitalización del Centro.

Casos prácticos en los que las TIC rescataron la educación durante la pandemia.
Identificador de sesión: LA-G-015

13:00 CDT
20:00 CEST



Mª Cristina Cárdenas Peralta
Ana Lidia Franzoni Velázquez



3C innovation for Human Development
México

Plática sobre el contexto con el que inicia la pandemia en México (*conectividad, visión de los docentes y de los estudiantes sobre las clases a distancia*) y consejos basados en casos prácticos en los que las TIC han rescatado la educación durante la pandemia.

Realidad extendida en entornos biomédicos como recurso educativo.
(proyecto REEB)
Identificador de sesión: ES-G-058



David Paniagua de Diego
CIFP Los Gladiolos
Canarias (España)

La formación biomédica en la Formación Profesional se tiene que reinventar para ser más práctica, más precisa, más segura y más eficiente. Con el proyecto "Realidad Extendida en Entornos Biomédicos" (REEB) se pretende que el alumnado acceda a técnicas, aparatos y entornos biomédicos muy complejos e interactúe con ellos a través de la realidad extendida. La recreación de entornos profesionales, la realización de videoconferencias con elementos visuales complementarios, la elaboración de tutoriales holográficos y otras soluciones tecnológicas permiten a los centros formativos ofrecer una experiencia más real, cercana y de calidad. Con el proyecto REEB, se busca potenciar la formación remota, el autoaprendizaje y el aprendizaje colaborativo, tan necesarios hoy en día.

Jueves, 29 de abril de 2021

29-04-2021

Neurofelicidad: evolución humana y calidad de vida.
(Auditorio Principal)
Identificador de sesión: LA-G-019



Santiago Restrepo
Medellín (Colombia)

Los Seres Humanos estamos diseñados biologicamente para vivir en felicidad, la evolución nos ha dotado de neuroestructuras para ser felices, pero es decisión personal hacerlo o no hacerlo.

09:00 CDT
16:00 CEST

Límite ZERO TOURS "AGENCIA DE VIAJES FORMATIVA".
Identificador de sesión: ES-G-022



Adela Estornell Mena
Santiago Rodrigo Tamarit
CRFPF Mislata
Valencia (España)

A través de esta ponencia queremos compartir con todos ustedes, el proyecto que llevamos a cabo en el segundo curso del ciclo de agencias de viajes y gestión de eventos. A través de este proyecto integral en el que conectamos todos los aprendizajes de nuestros estudiantes a lo largo de su vida, queremos que investiguen, analicen, desarrollen y pongan en práctica una agencia de viajes especializada en un segmento de clientes. Para poder implantar este proyecto necesitamos que el estudiante sea el protagonista de su aprendizaje. Este proyecto se lleva a cabo combinando aprendizaje basado en proyectos, rutinas de pensamiento, socialización rica y evaluación para aprender.



Aprendizaje híbrido en tiempos de la Covid19: experiencia a marchas forzadas.
Identificador de sesión: ES-G-059



Gonzalo García
SEK Atlántico,
Internation School
Galicia (España)

Desde el confinamiento del curso pasado, los escenarios de aprendizaje han ido cambiando a una velocidad casi irreal. La comunidad educativa (alumn@s, profesor@s y familias) hemos debido adaptarnos a una realidad cambiante e imprevisible. Se presentarán distintas experiencias de aprendizaje desarrolladas durante los diferentes escenarios, desde el 100% presencial hasta el HyFlex actual, desde la perspectiva del Departamento de Tecnología para la Educación del SEK International School Atlántico (Poio – Pontevedra)

29-04-2021

09:30 CDT
16:30 CEST

Educación digital y uso de aulas tecnológicas en centros de formación profesional de las Islas Baleares.
(Auditorio Principal)
Identificador de sesión: ES-G-062



Joaquim Angel Mollà Aznar
Consejería de Educación y Formación Profesional de las Islas Baleares
Illes Balears (España)

La educación digital desempeña un papel fundamental en la adquisición de las capacidades digitales básicas que deberían formar parte de la sociedad. Los profesores y formadores deben estar equipados y formados para participar de forma efectiva en la transformación digital de la educación. La instalación de aulas tecnológicas en los centros integrados de FP facilita la transmisión de estas capacidades, a la vez que potencia el pensamiento crítico y la resolución de problemas, habilidades inherentes en las profesiones del siglo XXI.

Códigos QR en el aula.
Identificador de sesión: ES-G-060



Acerina María García Almeida
CEIP Hilda Zudán
Canarias (España)

Esta experiencia educativa se realizó con un grupo de 2º de Primaria con el objetivo de desarrollar la competencia lingüística (comprensión, memorización y recitado de poemas) y la competencia digital de las niñas y los niños. Para ello, se realizó una especie de Break Out (actividad en la que el alumnado debe superar una serie de retos simulando una situación de encierro abriendo varias cajas cerradas con candados); a través de la lectura de códigos QR y búsqueda de pistas para la apertura de candados virtuales. Todo ello, fomentando el aprendizaje basado en retos, el trabajo cooperativo y utilizando la gamificación como herramienta de trabajo. Es decir, conectando emociones y aprendizaje.

Emprendiendo contra la exclusión social: "Innicia Strexo".
Identificador de sesión: ES-G-061



Miguel Martínez Martínez
Residencia Escolar San Roque
Andalucía (España)

Versará sobre la implementación de un programa de innovación educativa, donde el alumnado es el único protagonista. El alumnado de la Residencia Escolar San Roque de Formación Profesional de Grado Medio y Superior con especialidad en Hostelería, provenientes de familias con problemas, sociales, económicos o familiares como puede ser paro, drogadicción, conflictos, cárcel, etc., consiguen a través del proyecto "Innicia Strexo", reducir la exclusión social y desigualdades, trabajando ellos mismos de manera práctica y autónoma. Dichos protagonistas son los artifices de una red de espacios en la Residencia Escolar, donde hacen sus prácticas profesionales. La reducción de las desigualdades, es el objetivo en torno al cual girará nuestro proyecto emprendedor, dando solución al mismo desde nuestra Residencia. Estará enfocado al disfrute de una gastronomía de innovación, así como disfrute del emplazamiento geográfico, todo ello, junto a la creación de su propia firma "Strexo". Dirigido a todo tipo de público, el proyecto destaca y se configura distinto, ya que no existen evidencias anteriores en las que se hayan desarrollado.

29-04-2021

10:00 CDT
17:00 CEST

Gamificación y Deportes Electrónicos
Esports Educativos e Imágenes de Ciencia
(Auditorio Principal)

Identificador de sesión: LA-G-008



Tao Martínez
Responsable Project Manager GGTech



Aitor Parra Jiménez
GGTech

GGTech Entertainment LATAM

Empresa iberoamericana de tecnología con proyectos de formación y desarrollo de recursos interactivos, realidad virtual y grandes eventos relacionados con los videojuegos relacionados con el sector educativo de los deportes digitales o competiciones deportivas electrónicas (Esports).

¿Cómo empoderar a los docentes para desarrollar la competencia digital de sus alumnos?

Identificador de sesión: ES-G-063



Vicky Gilisbars de Francisco

Departament d'Educació. Serveis Territorials a la Catalunya Central Catalunya (España)

En esta sesión se detalla cómo hemos conseguido en Catalunya empoderar a los maestros para que puedan ayudar a sus alumnos a desarrollar la competencia digital a través de la creación de una RED COLABORATIVA de docentes y centros educativos.

Minecraft na sala de aula.

Identificador de sesión: PT-G-007



Kyriakos Koursaris

United Lisbon International School Lisboa (Portugal)

O Minecraft na sala de aula: Estrategias e dicas em como introduzir o Minecraft no currículo, com exemplos praticos desenvolvidos em parceria com alunos.

29-04-2021

El cambio metodológico como vía para alcanzar el desarrollo competencial del alumnado: Programa Brújula20.

Identificador de sesión: ES-G-064



Sergio Hernando Rico

IES Manuel Martín González Canarias (España)

Esta experiencia de centro aborda la implantación del programa Brújula20 en todos los niveles de la Educación Secundaria Obligatoria y los beneficios que ha aportado, tanto al Centro como a la mejora del aprendizaje del alumnado.

El Programa "Brújula20", oferta al profesorado recursos y materiales (programaciones didácticas con sus correspondientes situaciones de aprendizaje y recursos para su aplicación en el aula), diseñados en base al currículo de Canarias, con el fin de impulsar metodologías innovadoras que faciliten el desarrollo y evaluación de las competencias y el uso eficaz de las TIC, integradas en el diseño de la programación de aula.

10:30 CDT
17:30 CEST

Cómo integrar las TIC en el aula de forma eficiente.

Identificador de sesión: ES-G-065



Andrés C. López Herrero

IES Infanta Elena Murcia (España)

Consejos para integrar las TIC en el aula de forma eficiente y descripción de los errores más comunes al adoptar la tecnología en la educación. Presentación de ejemplos de buenas prácticas, de proyectos realizados de forma individual y en grupo, y de nuevas metodologías en educación.

29-04-2021

Aprendizaje y competencia digital. (Auditorio Principal)

Identificador de sesión: ES-G-007



Manuel Jesús Fernández

IES Virgen del Castillo Andalucía (España)

La pandemia que estamos sufriendo nos ha demostrado la gran importancia de la competencia digital para el aprendizaje, algo que no todo el mundo reconocía antes de toda esta distopía que vivimos.

Lo que la ponencia intenta mostrar es cómo se puede aprovechar el desarrollo de la competencia digital para desarrollar otras competencias y el aprendizaje activo a través de ejemplos de proyectos y actividades a pie de aula

11:00 CDT
18:00 CEST

Ciberseguridad y docencia.
(Auditorio Principal)

Identificador de sesión: LA-G-001



Marisol Hernández
Laura Herrera
Adolfo Arreola
Ulises Noriega
Moderadora: Mónica Muñoz

Marisol Hernández. Líder en Womcy Girls con más de 12 años de experiencia profesional en seguridad de la información y responsable en hackeo ético y seguridad informática.

Laura Herrera. Líder en Womcy Week e Informática por el Instituto Tecnológico de Tlalnepantla ITTLA con más de 20 años de experiencia en seguridad informática donde actualmente se desempeña como Account Manager Enterprise.

Adolfo Arreola García. Womcy He for She representative y profesor investigador en la Facultad de Estudios Globales de la Universidad Anáhuac México Norte y Facultad de Estudios Superiores Acatlán de la UNAM. Coordinador del Diplomado "Ciberseguridad y Estrategia el Poder de la Información", autor de libros sobre ciberseguridad y de artículos relacionados con la seguridad nacional.

Ulises Noriega. Consultor en Womcy He for She representative y senior en ciberseguridad. Informático con especialidad en redes computacionales, maestro en ciencias computacionales y telecomunicaciones. Egresado como Oficial de Cybernetwork & Cybersecurity, de la Fuerza Aérea de Estados Unidos Norteamérica.

Moderadora: Mónica Muñoz. Embajadora Especial de Womcy México y periodista con más de 30 años de experiencia en medios de comunicación especializados en TI y Ciberseguridad. Licenciada en Periodismo y Comunicación Colectiva UNAM. Actualmente es miembro del consejo editorial del periódico Reforma y CEO de la Agencia de RP Diálogo Visual.

Retos en el aula de emprendimiento.

Identificador de sesión: ES-G-066



Juan Carlos Morales
IES Luis Vives
Comunidad de Madrid
(España)

Somos un centro de FP y pioneros en crear aulas profesionales de emprendimiento en la Comunidad de Madrid, hemos transformado espacios y cambios metodológicos que han generado un nuevo enfoque para nuestros alumnos de FP, marcando retos individuales, en equipo o de todo el centro.

De uno de esos retos nace ecolab espacio educativo para el cumplimiento de los ODS. Reutilizando agua, generando electricidad con placas solares, trabajando el modelo pasivhaus y reciclando.

29-04-2021

Hacia el Retotech 2021 (Proyecto de alumnado de 2º ESO).

Identificador de sesión: ES-G-067



José Ramón Dorado Repiso
IES Astaroth
Andalucía (España)

Con el objetivo de participar en el concurso Retotech de la fundación Endesa, planteamos a un grupo de 2º de ESO del centro realizar un video para intentar ser elegidos por la organización, lo cual se produjo. A partir de ahí formación y creatividad para conseguir presentar un proyecto divertido y completo, que se planteó como un bonito reto en el que estamos inmersos y con el que disfrutamos en las clases de Tecnología, a la vez que aprendemos.

11:30 CDT
18:30 CEST

Estrategias para desarrollar el pensamiento computacional en el aula.

Identificador de sesión: ES-G-068



Cristina Naranjo Gil
Centro del Profesorado de Las Palmas de Gran Canaria
Canarias (España)

Pienso, Programo, Pruebo. Esta es la fórmula que se ha empleado para enseñar al alumnado a pensar y a desarrollar el pensamiento computacional, mostrando diferentes estrategias de aula a través del trabajo cooperativo y el aprendizaje basado en retos.

29-04-2021

Transformación digital: factores facilitadores para la educación y la formación en las Islas Baleares. (Auditorio Principal)

Identificador de sesión: ES-M-006

12:00 CDT
19:00 CEST



Yolanda Martínez Laserna

Directora CEP IBSTEAM
Consejería Educación y Formación Profesional de las Islas Baleares
Illes Balears (España)

El uso de la tecnología y herramientas digitales, tras la crisis de la COVID 19 ha impulsado la creación del centro CEP IBSTEAM para liderar la competencia digital y STEAM en los centros educativos no universitarios de les Illes Balears. Las lecciones aprendidas durante este periodo nos han supuesto remodelar el proceso formativo para adaptarlo a las tecnologías digitales y necesidades emergentes para el aprendizaje y la enseñanza. Reducir la brecha digital, potenciar la formación de calidad y facilitar los elementos de transformación son los objetivos claves del centro. Las actuaciones se engloban bajo el paraguas de la competencia digital y van dirigidas a docentes, centros, alumnado y familias a fin de garantizar la cohesión social.

Cómo usar tu SMARTBoard para explicar conceptos matemáticos: ejemplos.

Identificador de sesión: ES-G-069



Pedro Rodríguez Hernández

El Limonar
International School
Región de Murcia
(España)

Uno de los enfoques que más me ayudaron al incorporar mi panel SMART en las lecciones de matemáticas fue preguntarme a mi mismo, ¿cómo puedo usar el panel SMART para hacer los conceptos matemáticos más tangibles y visuales? Me gustaría animar a otros docentes a incorporar este enfoque en la planificación de sus lecciones. Compartiré algunos ejemplos que espero sirvan de inspiración a otros docentes para explorar las posibilidades de sus SMARTBOARD.

29-04-2021

STEM en nuestro centro: CEIP Cristo de la Campana.

Identificador de sesión: ES-G-070

12:30 CDT
19:30 CEST



Carmen Gloria Costa Pérez

CEIP Cristo de la Campana
Comunidad de Madrid
(España)

Cómo trabajamos la metodología STEM incorporando el área de robótica, las nuevas tecnologías y los diversos programas del centro de forma transversal y global en todas las áreas, desde Educación Infantil hasta sexto de Educación Primaria.

Lectura y escritura en medios digitales.

Identificador de sesión: ES-G-071



Ricardo Martín Velázquez Guzmán

IES Gúimar
Canarias (España)

En esta ponencia se mostrará como trabajar la competencia en comunicación lingüística del alumnado de Bachillerato a través de estrategias que incentiven el uso creativo del lenguaje; y por otro lado, experimentar formas de vincular la enseñanza de la competencia en comunicación lingüística a cualquier área o materia mediante la integración de las TIC. Se analizarán de un modo práctico las historias en formato chat, historias con banda sonora, mininovelas y otras producciones en Instagram, hilos de Twitter, webapps para cómics e historias interactivas, realidad aumentada, mapas que cuentan historias, narrativas cronológicas, videorrelatos, diagramas de flujo e historias en formato gif.

29-04-2021

13:00 CDT
20:00 CEST

Trabajo de las emociones a través de Notebook.

Identificador de sesión: ES-G-072



Aritza Goitia López

CEIP Arturo Dúo
Cantabria (España)

La importancia de las emociones en la educación es una muestra de cómo trabajar las emociones con los más pequeños a través de SLSO.

Viernes, 30 de abril de 2021

30-04-2021

Las emociones y la educación digital.
(Auditorio Principal)

Identificador de sesión: ES-SMT-01



José Luis Castaño Pérez
Consultor Educativo
SMART Technologies

El foco en el estudiante como ser humano y persona, el trabajo de la empatía, las emociones y demás aspectos que salen del concepto puro academicista son elementos que cada vez estaban cogiendo peso en la educación que hasta ahora conocíamos. ¿Cómo influyen las tecnologías en estos temas? ¿Es posible trabajar las emociones, conseguir una relación entre humanos en un modelo educativo digital y en remoto?

09:00 CDT
16:00 CEST

Trabajando la comprensión lectora con SMART.

Identificador de sesión: ES-G-073



María Ángeles García-Asenjo
CEIP Santo Domingo de Guzmán
Castilla-La Mancha
(España)

Un ejemplo de cómo trabajar la comprensión lectora en Primaria gracias a las actividades interactivas de SMART Learning Suite.

30-04-2021

09:30 CDT
16:30 CEST

eTwinning: Acercando culturas, acercando realidades.

Identificador de sesión: ES-G-074



Mª Isabel Pérez González
IES Bañaderos-Cipriano Acosta
Canarias (España)

La ponencia versa sobre la plataforma eTwinning, los proyectos llevados a cabo para fomentar el aprendizaje y la motivación, tanto en el alumnado como en el profesorado, Todo ello ha significado para toda la comunidad educativa del IES Bañaderos-Cipriano Acosta, la internacionalización: premios, sellos europeos y la elección de nuestro centro como Centro etwinning.



Alicia Cabezón Francisco Gómez Sabri Liazid
CEIP Ciudad de Ceuta
Ceuta (España)

En esta sesión el director del CEIP Ciudad de Ceuta mostrará el Aula del Futuro creada en el colegio tomando como referencia los modelos del European Schoolnet (EUN) de Bruselas y el INTEF en España, además de las Situaciones de Aprendizaje que lleva a cabo los docentes en ese espacio de aprendizaje, mostrando dos ejemplos prácticos a cargo de:
Dª Alicia Cabezón Lara, especialista en música.
D. Sabri Liazid Abdelkader, especialista en inglés.



Proyecto: Aula del Futuro.
Identificador de sesión: ES-G-083

Investigación aeroespacial aplicada al aula.

Identificador de sesión: ES-G-084



Mª Ángeles Silva Segura
CEIP Santo Domingo de Silos
Andalucía (España)

Trabajo realizado durante el proyecto STEAM sobre investigación aeroespacial en el aula.

Comienzo: Puesta en marcha del proyecto, fase de motivación a través de la exposición de producciones y materiales relacionados con la aeronáutica.

Creación de vídeo explicativo del proyecto.

Desarrollo: Concurso Tinkercad (plataforma de diseño en 3D) y trabajo con kit de astronaves.

Divulgación: Blog Averroes: *“La ciencia con paciencia”*, enlaces difundidos por Innovación Educativa, plataforma classroom, web del centro...

Otros recursos destinados a reforzar el interés del alumnado.

Fin y cierre de proyecto: Vídeo final cierre y memoria autoevaluación.

30-04-2021

Generación, Utilización y Preservación de Imágenes Científicas en Plataformas Virtuales. (Auditorio Principal)

Identificador de sesión: LA-G-009

10:00 CDT
17:00 CEST



Rosaliva Vázquez Tapia
Oscar Cárdenas
Víctor Manuel García Lemus
Moderadora: Martha Ávila
CUDI



Corporación Universitaria para el Desarrollo de Internet (CUDI)

Asociación civil sin fines de lucro que gestiona la Red Nacional de Educación e Investigación (RNEI) de México, que en alianza con la Red CLARA, COOPERACIÓN LATINOAMERICANA DE REDES AVANZADAS, promueve e impulsa la colaboración de proyectos digitales entre sus miembros.

Mtra. Rosalina Vázquez Tapia. Coordinadora de la comunidad REMERI y funcionario de la Administración Central de la Universidad Autónoma de San Luis Potosí de México.

Dr. Oscar Cárdenas. Secretario del Comité de Aplicaciones en CUDI, Coordinador de la Comunidad de Estudios Socioambientales y Profesor Investigador Titular “C” en el Departamento de Ecología y Recursos Naturales del Centro Universitario de la Costa Sur (Universidad de Guadalajara)

MSc. Víctor Manuel García Lemus, Presidente del Consejo Directivo de REDULAC/RRD



Aritza Goitia López
CEIP Arturo Dúo
Cantabria (España)

El uso de la Chromebook y SLSO en Primer Ciclo.

Identificador de sesión: ES-G-075

Experiencia sobre el uso de Chromebook y las herramientas SMART Learning Suite Online que se está realizando en el CEIP Arturo Dúo en Primer Ciclo de Primaria.

30-04-2021

Tecnología e interculturalidad para la transformación de la educación: El Español como Puente.

Identificador de sesión: ES-G-076



Albano de Alonso Paz
IES San Benito
Canarias (España)

El Español como Puente (<https://elecomopuente.org/>) es un proyecto internacional a través de las TIC, emprendido desde la materia de Lengua Castellana y Literatura y coordinado por docentes y estudiantes del IES San Benito (Canarias, España). Mediante la interacción digital, la divulgación de actividades audiovisuales a través de un canal de YouTube y el intercambio lingüístico, el alumnado de más de cuarenta centros de todo el mundo que estudia español se relaciona a través de una red de trabajo global en la que el fomento de la interculturalidad y el respeto a la diversidad son las principales fuentes de aprendizaje.

10:30 CDT
17:30 CEST

Eficiencia energética y transformación digital educativa en el IES Nuevo Scala.

Identificador de sesión: ES-G-017



Juan José Caballero Muñoz
IES Nuevo Scala
Andalucía (España)

Desde hace varios cursos educativos en nuestro centro nos hemos planteado la consecución de dos objetivos: la transformación digital educativa y la mejora de la eficiencia energética. Para conseguirlos hemos emprendido un conjunto de actuaciones de diversa índole que han tenido un enorme impacto: cambio de luminaria por tecnología led, instalación de planta fotovoltaica para autoconsumo eléctrico, dotación de un ordenador portátil o tablet de préstamo al profesorado (antes de la dotación de la Consejería de Educación de la Junta de Andalucía), puesta en marcha de un régimen de préstamo de ordenadores portátiles para alumnado, puesta en marcha de BYOD, trabajo en clase con la plataforma educativa Moodle Centros, digitalización de los procesos administrativos y académicos del centro...

30-04-2021

Metodología MINPSi. Aplicación a través de Smartnotebook en programas de resolución de problemas, atención y memoria inmediata, acoso, violencia filio-parental para el área de discapacidad intelectual y área infanto-juvenil. (Auditorio Principal)

Identificador de sesión: ES-G-008



Min Jung
Canarias (España)

Breve introducción a la metodología MINPSi, aplicada en población adulta con discapacidad intelectual y menores con tdah. Considerada como una fórmula de enseñanza-aprendizaje interactiva y dinámica realizada mediante SMART Notebook, usando como soporte la pizarra digital y caracterizándose por ser personalizable, de uso intuitivo, adaptable a cualquier población, multiuso, complementaria a intervenciones y formaciones. Se recomienda tanto como método preventivo como de tratamiento, además de ser extensible a cualquier área de salud y bienestar, educación y atención social. Se expondrá sus objetivos, estructura y ejemplos de sesiones pertenecientes a diferentes programas psicoeducativos entre los que se incluyen los de resolución de problemas, atención y memoria inmediata, acoso escolar y violencia filio-parental.

11:00 CDT
18:00 CEST

11:00 CDT
18:00 CEST

SMART Learning Suite Online +
Gsuite.

Identificador de sesión: ES-G-077



**José Luis Castaño
Pérez**
Consultor Educativo
SMART Technologies

Conoce el funcionamiento de SMART Learning Suite Online (SLSO) integrado con GSuite para educación.

30-04-2021

11:30 CDT
18:30 CEST

IES El Médano, un centro en
metamorfosis.

Identificador de sesión: ES-G-078



**Pablo Fernández
Brito**
IES El Médano
Canarias (España)

La ponencia presenta de forma gráfica las prácticas que el profesorado del IES El Médano, usando metodologías innovadoras y TIC para atender a la diversidad en las diferentes etapas y materias, lleva a cabo, haciendo un recorrido histórico sobre cómo ha sido ese proceso.

La filosofía del centro promueve la innovación educativa con el uso de dispositivos y recursos digitales, lo que ha impulsado la digitalización de las aulas, donde toma especial relevancia el alumnado de las Aulas Enclave, que trabaja con el alumnado del resto de etapas y departamentos en la elaboración de cortometrajes, concursos de robótica, tutorías digitales, etc.

30-04-2021

12:00 CDT
19:00 CEST

Redes Sociales para el desarrollo
profesional docente. Construye tu
PLN.
(Auditorio Principal)

Identificador de sesión: ES-G-009



**Francisco Tejeira
Bújez**
SEK International School
– Alborán
Andalucía (España)

Esta sesión está dirigida a aquellos profesores que quieren construir una presencia digital en cualquier red social. Compartiremos diferentes tips que nos ayuden a crear una experiencia sólida en redes y construir una red de contactos para crecer en nuestra profesión.

Crea un video con tu dispositivo
móvil. (Quik).

Identificador de sesión: ES-G-079



**Ramón Madrigal
Moirón**
IES Albalat
Extremadura (España)

Cómo hacer vídeos de eventos educativos con dispositivos móviles de manera rápida y sencilla.

30-04-2021

Do You Like Reading?

Identificador de sesión: ES-G-080



Flor Irod
Arantxa Marqués
 Julio Verne School
 Comunitat Valenciana
 (España)

Animación a la lectura en inglés y acompañamiento del grupo a lo largo de varias etapas de la lectura, desde la elección e introducción del libro hasta el proyecto final.



12:30 CDT
 19:30 CEST

La formación profesional en la sociedad 5.0.

Identificador de sesión: LA-G-013



E. Yonar del Sol Ávila
 ISIMA Universidad
 Toluca (México)

Tras la generalización de conceptos como la Cuarta Revolución Industrial y la Industria 4.0 en los que se registran los más recientes adelantos tecnológicos, el gobierno japonés introdujo el término 5.0 para denominar su nueva estrategia de desarrollo económico y social centrandolo el foco en la prosperidad y el florecimiento humanos, y con ello reducir la brecha social a partir de que las personas se beneficien de las nuevas formas de convivir con la tecnología; este enfoque de desarrollo que se está extendiendo a otros puntos del planeta, precisa particularmente en nuestra región, plantearse sobre la base de una visión más compleja y contextual que contribuya a la sustentabilidad de nuestros pueblos latinoamericanos, para ello será fundamental desde las Instituciones de Educación Superior repensar la preparación profesional con un enfoque integral que armonice el conocimiento y su aplicación, con el bienestar humano y social.

30-04-2021

13:00 CDT
 20:00 CEST

Clausura del Evento. (Auditorio Principal)

Identificador de sesión: ES-G-010

