

Programa:

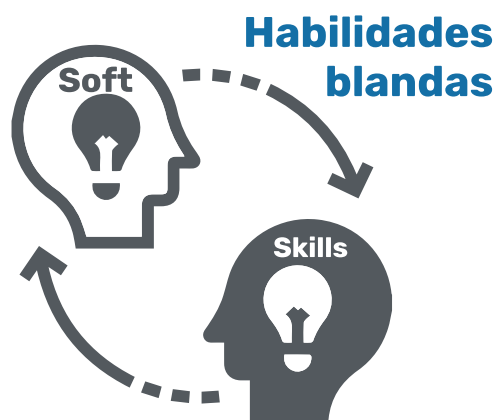
Jueves 14 de julio de 9:00 a 18:00

- 9:00 - 9:15: Inauguración del taller. Reconocimiento a los Grupos de Innovación Educativa 39, 52 y 54
- 9:15 - 10:15: Charla I: Proactividad de estudiantes y docentes.
- 10:15 - 10:30: Resultados convocatoria de Proyectos de Innovación Educativa 2022
- 10:30 - 11:00: Café.
- 11:00 - 13:30: Taller A: LEGO SERIOUSPLAY. Educación desde un enfoque lúdico con dinámica colaborativa.
- 15:30 - 18:00: Taller B: Metodologías y herramientas para contextos de educación híbrida
- 15:30 - 18:00: Taller A: LEGO SERIOUSPLAY. Educación desde un enfoque lúdico con dinámica colaborativa.

Viernes 15 de julio de 9:00 a 13:30

- 9:00 - 10:30: Charla II: Proyecto co-edu. Casos prácticos de Diseño de Experiencias de Aprendizaje (LXD).
- 10:30 - 11:00: Café.
- 11:00 - 13:30: Taller B: Metodologías y herramientas para contextos de educación híbrida

Organizadores:



Colaboración: Proyecto de investigación

co-edu

Competencias transversales desde la EIIIC para su ecosistema social



VI Taller de Innovación Educativa

Temática general:

Metodologías activas para el trabajo de competencias transversales

Con la colaboración de la profesora invitada:

Sonia Val Blasco
Universidad de Zaragoza

Y con la participación del profesor:

Carlos Sánchez Morales
Universidad de Las Palmas de Gran Canaria

¿Cuándo?

Jueves 14 de julio	9:00 - 18:00
Viernes 15 de julio	9:00 - 13:30

¿Dónde?

Salón de Actos de la EIIIC
Edificio NEXO #Espacio Innovación

¿Cómo?

Solicitando inscripción en:
sub_ient@eiic.ulpgc.es

Profesora Invitada: **Sonia Val Blasco**

Doctora Ingeniero Industrial por la Universidad de Zaragoza. Especialista en cálculos mecánicos, análisis RAM, seguridad industrial, innovación docente, educación. Ha desarrollado su carrera profesional como profesora de Organización de Proyectos de Fabricación Mecánica en el Departamento de Ingeniería de Diseño y Fabricación de la Universidad de Zaragoza. Miembro del Grupo de investigación consolidado Educaviva, y autora de numerosos artículos en revistas especializadas, libros y capítulos de libros. Ponente en cursos y seminarios de temática de ingeniería y de educación.



Taller B: **Metodologías y herramientas para contextos de educación híbrida**

Sonia Val Blasco (UNIZAR)

15 Plazas disponibles por sesión

En este taller, en el que se trabajará en pequeños grupos, se utilizará la metodología de la Webquest combinada con la herramienta Plickers. Buscaremos un contexto de contenidos a desarrollar en un determinado nivel educativo y se organizarán y desarrollarán dichos contenidos siguiendo la metodología de la Webquest. Posteriormente, se elaborará una evaluación de esos contenidos con Plickers, y los grupos valorarán con una rúbrica el resultado. Para finalizar, se hará un pequeño debate sobre las herramientas y posibilidades que ofrecen.

Charla I: **Proactividad de estudiantes y docentes.**

Sonia Val Blasco (UNIZAR)

En la educación superior se apuesta por un enfoque de aprendizaje competencial, en el que no es suficiente con trabajar los contenidos teóricos (saber) y prácticos (saber hacer), han de reforzarse a su vez las relaciones sociales (saber convivir) y los valores (saber ser). Por tanto, los profesores deben preguntarse si son lo suficientemente proactivos en su labor docente para evolucionar y dar mayor contenido en habilidades y valores a sus alumnos, a la vez que los alumnos deben ver si su nivel de proactividad está al nivel adecuado. Ambas cuestiones deben analizarse poniendo el foco en la definición de proactividad y en cómo valorarla tanto en alumnos como en profesores.

Charla II: **Proyecto co-edu Casos prácticos de Diseño de Experiencias de Aprendizaje**

Estudiantes y miembros
del equipo de investigación

En esta charla se hará una breve introducción al Diseño de Experiencias de Aprendizaje y se presentarán varios casos prácticos que se han desarrollado dentro del Proyecto de Investigación co-edu: Competencias Transversales desde la EIIC para su Ecosistema Social.

Taller A: **LEGO SERIOUSPLAY Educación desde un enfoque lúdico con dinámica colaborativa**

Carlos Sánchez Morales (ULPGC)

10 Plazas disponibles por sesión

¡¡Participa, crea y emocionate construyendo!! Deja que tus manos hablen por ti. En esta actividad se realizarán, de manera introductoria, dinámicas que muestran el potencial de hacer valer la emoción como herramienta para mejorar los ambientes de trabajo. Para ello se provoca la participación y colaboración de todos los intervinientes de forma natural y fluida, utilizando las manos como elemento de conexión. Esta actividad mostrará el potencial de usar herramientas lúdicas para generar una modificación en el comportamiento. De pasivo a activo a través de dinámicas colaborativas que rompen la armonía artificial implicando las emociones. Un espacio motivador donde el juego serio aporta las soluciones.



LEGO[®]SERIOUS PLAY[®]
METHODOLOGY