

Programa

Categoría no universitaria

Comunicaciones

Plataforma Ted Educación y su implicación en la divulgación del conocimiento global

Blánquez Navarro, Erika.

Palabras clave: plataforma virtual; lengua extranjera; divulgación; innovación educativa; competencia global

La experiencia se sitúa en Smart Centro Psicopedagógico, un espacio educativo situado en Zaragoza que ofrece, entre otros servicios, la enseñanza de inglés a través de la innovación educativa.

En Smart, con los alumnos más pequeños realizamos clases de inglés a través de inteligencias múltiples, y con los alumnos de Educación Secundaria este curso hemos iniciado el proyecto Inglés con Ted Ed.

La plataforma Ted Educación (Ted Ed) es una red virtual y global, en la que expertos de todo el mundo cuelgan vídeos de divulgación (científica, educativa, histórica...), con los últimos avances e investigaciones, pero con el aliciente de que están adaptadas al mundo escolar.

Esto quiere decir que el formato en el que se presentan los vídeos es accesible, sencillo y frecuentemente hecho con técnicas de animación (dibujos animados, stop motion...)

Tras cada lección aparecen test para comprobar el aprendizaje, así como links para ampliar la información si se desea. Además, la plataforma da la posibilidad de que sean los propios alumnos los que creen una Lesson, que podrán compartir con todos sus suscriptores a nivel mundial.

Juegos en residencia de ancianos

Buj Vidal, Óscar

Palabras clave: juegos; 3ª edad; integración.

Englobado en la asignatura de Juegos y actividades físicas recreativas para la animación, de primer curso de Técnico Superior de Deportes impartido en CPA SALDUIE, se ha desarrollado en el primer trimestre del curso 2015/16, una práctica como claro ejemplo de lo que entendemos por Aprendizaje Basado en Proyectos, y por lo que tanto se apuesta en esta entidad del Grupo.

Los alumnos tuvieron la posibilidad de desarrollar un proyecto de prácticas, utilizando como medio principal el Juego, para acercarse a la población de 3ª edad y realizar una dinámica de integración, animación y recreación a través del juego.

Para ello se colaboró con la Residencia Pomarón de Zaragoza, con un grupo de 25 ancianos y durante una mañana se realizaron varias dinámicas interactuando con este público en primera persona, donde se obtuvieron aprendizajes en ambos sentidos.

La práctica se desarrolló en el Gimnasio AltaFit Zaragoza, lugar de unión entre ambas entidades por su idoneidad al tipo de actividad. Los medios necesarios fueron aportados por el centro deportivo como muestra de colaboración, posibilitando así un coste inexistente a ambas entidades.

Dicha práctica fue el acto que sirvió de colofón al primer bloque de la asignatura mencionada. En ella se busca que los alumnos mediante este elemento, sean capaces de generar integración entre personas, mejorar las relaciones, mejorar el ánimo mediante la recreación, trabajar contenidos adecuados a las etapas evolutivas de las personas y animarles buscando una sonrisa en ellas, que como en este caso concreto, pasan por unas situaciones realmente personales y únicas.

En la actividad realizada, la experiencia de interacción del alumno con situaciones reales se cumplió, demostrando que la mejor forma de aprender, es llevar a cabo los proyectos que se estudian y se trabajan con anterioridad.

Esta práctica se puede ver en el siguiente vídeo:
<https://www.youtube.com/watch?v=V048efoolY8Ipsum>

Importancia de la enseñanza de la bioética en el bachillerato actual

Calavia Lombardo, Sergio

Palabras clave: bioética; debate; valores; biotecnología

La bioética se ha convertido en nuestra sociedad en un área fundamental para complementar la formación de nuestros jóvenes en colegios e institutos.

En el caso del bachillerato, es un campo olvidado, pero necesario para formar a nuestros profesionales tanto del área humanística como científica. Nuestros jóvenes tendrán que tomar decisiones trascendentales en su vida y entorno profesional. Este trabajo de investigación demuestra que con las herramientas didácticas y motivación necesaria nuestros alumnos son más capaces de asimilar conocimientos bioéticos y darle el valor que se merece en el currículo escolar. Se utilizó el debate como herramienta didáctica, y cuatro temas del área de biotecnología en la asignatura de cultura científica (Proyecto genoma humano, alimentos transgénicos, Clonación reproductiva y clonación terapéutica).

Previa y posteriormente a la realización de los debates, a los alumnos se les pasó un cuestionario anónimo en relación a estos temas. En equipos de cuatro personas y de forma aleatoria les tocaba preparar un tema concreto asociado a un posicionamiento (ejemplo: A favor de los alimentos transgénicos).

Se hizo una evaluación triple:

a) Trabajo escrito (15-20 carillas) con la siguiente estructura:

Introducción y antecedentes históricos, aspectos legislativos y normativos, defensa de puntos a favor y en contra (centrándose en la idea que tenían que defender), consecuencias a nivel social, medioambiental y económico y todo ello complementado con bibliografía consultada.

b) Exposición y defensa del trabajo. 15 minutos cada equipo/2 equipos por tema.

c) Debate de 15 minutos moderado por el profesor. Se finalizaba con preguntas formuladas por compañeros oyentes hacia ambos equipos. Los alumnos pusieron en evidencia unos conocimientos más completos de la bioética después de la actividad. Evidencias por los buenos resultados académicos y por comparativa en puntuaciones del test previo y posterior.

Los Videojuegos como medio de aprendizaje: un estudio de caso en educación matemática en primaria

Capell Masip, Núria

Palabras clave: gamificación; investigación-acción; matemáticas; videojuegos; hearthstone

La presencia de la tecnología en todos los ámbitos de la sociedad ha propiciado que éstos se hayan transformado y con ello, las actividades infantiles, centrándose en los videojuegos.

Jugar es una actividad natural en el niño mediante la cual descubre, siendo una herramienta inherente de aprendizaje que capta su atención.

Partiendo de estas premisas, abordar territorios infantiles de aprendizaje mediante el juego es una buena herramienta que podría ser utilizada en contextos de educación formal.

La presente experiencia, de investigación – acción, es una investigación que intenta comprender y analizar las sinergias generadas en un aula de primaria mediante el uso de juegos y videojuegos en el aprendizaje, centrándose en el uso del videojuego Hearthstone como herramienta educativa, mediante la cual los alumnos pueden desarrollar competencias matemáticas. También, se ha realizado una experiencia similar con un Jclic (multimedia educativo) a fin de observar diferencias y similitudes entre ambas situaciones.

Esta experiencia ha sido llevada a cabo con 15 niñas y 19 niños de ciclo medio durante un curso escolar, desarrollada en tres fases distintas estructuradas de acuerdo con la secuencia: cuestionario inicial, sesiones grupales con el videojuego/jclic, sesiones individuales en papel, sesiones competitivas entre grupos y cuestionario final. En las fases 1 y 3 se utilizó el videojuego Hearthstone, en la 2, el Jclic.

Durante el desarrollo del estudio, se ha observado una mejora en la capacidad de trabajo en equipo, la toma de decisiones, la resolución de problemas y el cálculo mental, así como un nivel distinto de interacción entre los sujetos y con el propio juego, en función de la plataforma utilizada. Esto nos muestra que aprender a través el juego mediante actividades motivadoras que centran la atención del alumno, puede mejorar el aprendizaje, desarrollándose éste en entornos cotidianos, donde los alumnos son protagonistas activos de su aprendizaje.

Conferencias TED en Secundaria

Del Castillo Pastor, Raquel

Palabras clave: expresión oral; ESO; internet; conferencias TED; evaluación

La experiencia que presentaremos tuvo lugar en el Colegio La Milagrosa de Zaragoza, durante el curso escolar 2015/2016, siendo el grupo meta una clase de 3º de la ESO. Se enmarcó en la asignatura de Lengua y Literatura Castellana, con el objetivo de practicar la expresión oral a través del formato popularizado en internet por las "TED talks".

Fue implementada en tres fases: la primera consistió en la escucha de conferencias TED protagonizadas por niños y adolescentes, con el objetivo de que, en función del tema y de la habilidad del orador, los alumnos escogieran la conferencia que más les había gustado; posteriormente, partiendo de aquellas conferencias mejor ejecutadas, los alumnos elaboraron una rúbrica a partir de la cual valorar el grado de ejecución de una comunicación oral de este tipo; finalmente, los estudiantes prepararon de forma cooperativa sus propias charlas TED, que expusieron al resto de la clase. La actividad supuso una mejora en la competencia oral del alumnado, fundamentalmente en dos aspectos: por un lado, la familiarización con la experiencia de hablar en público; por otro, la toma de conciencia de que existen técnicas para una correcta expresión oral. Los puntos fuertes de esta experiencia fueron, primero, la gran motivación del alumnado y su implicación activa en el proceso; segundo, los diferentes procesos de evaluación entre pares, en concreto la elaboración colaborativa de una rúbrica como herramienta para proporcionar *feedback* a lo largo de toda la tarea.

Con respecto a los aspectos mejorables, sería interesante alargar la duración de la actividad. Ello posibilitaría la intervención de todos los alumnos como conferenciantes y permitiría preparar previamente las charlas a través de grabaciones.

Muestra del trabajo: <https://www.youtube.com/watch?v=CXHfG1rIC7MIpsum>

La aplicación de los SIG al aprendizaje por descubrimiento en Geografía

Gualart, Carlos, Rafael de Miguel, Javier Velilla, Isaac Buzo, María L. de Lázaro

Palabras clave: SIG; geografía; aprendizaje basado en proyectos; inteligencia espacial

La Geografía es la ciencia que estudia las interrelaciones entre las sociedades y el territorio en el que viven. Los objetivos de los aprendizajes geográficos se orientan a formar a los alumnos para que sean competentes para identificar y poder resolver los problemas espaciales que le plantea el contexto en el que desarrollan su vida, tanto en su faceta privada, familiar, como escolar. El rápido desarrollo, en los últimos años, de los Sistemas de Información Geográfica (SIG) ha permitido una renovación de metodología en la enseñanza de la Geografía convirtiéndose en un elemento central de la misma, aunque no el único.

En esta comunicación presentamos algunas experiencias llevadas a cabo por profesores de Secundaria en sus respectivos centros (colegio Santa María del Pilar e Instituto El Portillo de Zaragoza e Instituto San Roque de Badajoz). Cada profesor desde su centro ha potenciado una serie de proyectos y actividades fomentando el uso de las TIG para el aprendizaje de la Geografía, de manera independiente y paralela, y haciendo uso de la misma herramienta ArcGIS Online que llevar a cabo análisis territoriales de forma rápida y sencilla y representarlos cartográficamente.

Los trabajos desarrollados con los alumnos se basan en aprendizaje geográfico por descubrimiento: a partir de unas preguntas o problemas geográficos, los alumnos buscan la información, la organizan y analizan y dan soluciones a las preguntas o problemas plantados.

Las posibilidades de estas propuestas de trabajo se pueden resumir en dos vías:

- El manejo de los SIG como herramienta de aprendizaje, a niveles sencillos, es muy útil para realizar tareas de identificación de elementos geográficos, de relacionar diversas informaciones y de análisis espacial.
- La elaboración por parte del profesorado de mapas y aplicaciones Web y los alumnos, en lugar de elaborarlas, pueden utilizarlas para llevar a cabo sencillos análisis territoriales.

El blog como herramienta de comunicación de las nuevas generaciones

Lago Eizaguirre, María José

Palabras clave: blog; expresión escrita; comunicación; TIC; heteroevaluación; autoevaluación; rúbrica de evaluación

Que nuestros jóvenes no saben escribir; que no son capaces de enlazar más de dos ideas sin la ayuda de un emoticono o sin faltas de ortografía, es una afirmación cada vez más extendida. En el colegio El Salvador hemos llevado a cabo un proyecto de práctica y mejora de la expresión escrita a través de la creación y mantenimiento de un blog en el que han participado 210 alumnos de 3º y 4º ESO.

En el proceso, nuestros alumnos se han familiarizado con una herramienta nueva -el blog- y han conseguido un doble objetivo: dar a conocer sus opiniones y, al mismo tiempo, conocer y valorar las de sus compañeros de clase. Con emoticonos, sí; y con faltas de ortografía, también; pero con mucha voluntad, con imágenes, con vídeos, con enlaces, con etiquetas y, en un número creciente de casos, con una correcta estructura, un buen uso de conectores del discurso y un vocabulario amplio, también.

La calidad de sus entradas ha sido evaluada por medio de una rúbrica tanto por el profesor como por los propios alumnos, encargados de evaluar a sus compañeros. Esta heteroevaluación ha cumplido un objetivo doble: por un lado, desarrollar la competencia de aprender a aprender; por otro, aligerar la carga de corrección y evaluación del docente.

El portal utilizado (www.kidblog.org) ha resultado una herramienta metodológica muy intuitiva y sencilla, altamente recomendable. Adjunto los enlaces a algunas de estas páginas:

<https://kidblog.org/class/el-blog-del-lazarillo/posts>

<https://kidblog.org/class/el-blog-del-conde-lucanor/posts>

<https://kidblog.org/class/el-blog-de-antonio-machado/posts>

La iniciativa ha sido muy bien recibida por los alumnos, que agradecen poder escribir sobre las cosas que les interesan y preocupan y conocer mejor a sus compañeros. Así, a lo largo de siete semanas, los alumnos han publicado cerca de 1800 entradas y más de 5000 comentarios a las mismas. Sus comentarios, siempre respetuosos y alentadores hacia los compañeros más tímidos o con dificultades, han convertido la experiencia en toda una lección de buenas prácticas.

Producción de un álbum recopilatorio con fines benéficos

Lagrava Pérez, Jorge y Mónica Martín

Palabras clave: discografía; álbum recopilatorio; proyecto solidario.

El Curso Técnico de Producción Musical consiste en un estudio de 300 horas de duración (12 ECTS) que cuenta con el reconocimiento de la Universidad San Jorge (titulación propia). Dicho curso está dirigido a personas que quieran producir canciones de carácter electrónico o electroacústico con un nivel suficiente de calidad para competir en el mercado discográfico.

A través del Campus Virtual y con ayuda de un tutor personalizado y un profesor experto en la materia, el alumno cursa el estudio con una metodología adaptada y flexible en la que él mismo marca su propio ritmo de aprendizaje. Las competencias que finalmente adquiere el alumno giran en torno a la producción musical: manejar un DAW, trabajar con instrumentos virtuales (VSTi), editar archivos MIDI y AUDIO, crear composiciones rítmicas o mezclar y masterizar un proyecto musical.

La práctica se basa en que aquellos proyectos finales que cumplan los parámetros de calidad establecidos por el profesor sean incluidos en un álbum recopilatorio digital bajo el sello discográfico creado por CPA Online (CPA Music), con el objetivo de promocionar a los autores de dichos proyectos.

La buena práctica supone un factor motivacional más para el alumno que además de obtener una brillante calificación, se ve recompensado con la publicación y distribución a nivel internacional de su trabajo en tiendas como iTunes, Amazon o Spotify entre otras.

En el siguiente enlace podemos acceder al primer álbum recopilatorio publicado por CPA Music "Solid Works Vol.1". <https://itunes.apple.com/us/album/solidworksvol.1/id1077668850> en el cual se incluyen siete trabajos finales de los diferentes alumnos del curso.

La práctica tiene además un factor solidario ya que los beneficios íntegros generados por el disco irán destinados al fondo de becas y ayudas de la Fundación Dominicana San Valero, Fundosva, destinadas a jóvenes sin recursos.

Producción de cortometrajes

Laporta Migués, María Inés

Palabras clave: producción; cortometrajes; rodajes.

La práctica final de producción de cortometrajes se planifica para veinte alumnos de 2º de Producción dentro de la asignatura Gestión de Proyectos de Cine, Vídeo y Multimedia.

El objetivo fundamental es que los alumnos sean capaces de llevar adelante el proceso real de creación de una obra audiovisual, poniendo en práctica todas las capacidades aprendidas durante el curso.

La práctica se desarrolla durante los seis meses de clase. Las actividades a realizar se establecen en cuatro fases bien diferenciadas, de duración determinada, y se forman tres equipos de trabajo, donde cada alumno tiene un rol específico que desarrollar.

Durante el primer semestre se realizan seminarios de guion y talleres de escritura para introducir la fase de desarrollo. Aquí surge la idea para la creación del guion. Luego comienza la fase de producción, donde se plantea el calendario de trabajo y las diversas actividades que esta fase requiere, incluyendo el rodaje de los cortometrajes. Esta etapa permite analizar con claridad la responsabilidad y el compromiso que cada alumno asume en su rol y dentro del equipo.

En la postproducción los alumnos analizan el material rodado para comenzar el montaje de imágenes y sonido hasta obtener la copia final del cortometraje. Los alumnos deben entregar junto con la copia final, una memoria del cortometraje que reúne todos los documentos creados durante todas las fases y un plan de distribución viable y acorde al estilo de su obra.

El último día de curso los alumnos organizan un estreno invitando a actores, familiares y entidades colaboradoras.

Tras el desarrollo de la práctica los alumnos realizaron un análisis llegando a la conclusión de que el hecho de ser una práctica "tan real" les había aportado muchos conocimientos sobre las buenas y malas prácticas a la hora de llevar adelante un proyecto audiovisual.

<https://www.youtube.com/watch?v=Fs4HM75MC9A>.

Ponte en marcha: ¡Sé feliz!

Lázaro Latorre, Olga

Palabras clave: desarrollo motor; neurociencia; educación emocional; espiritual

Proyecto de Innovación pedagógica para TODOS los alumnos, padres y profesores de 3 a 6 años (2º Ciclo de Educación Infantil), basado en el desarrollo neuromotor y la inteligencia emocional cuyos objetivos son:

- Mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje
- Potenciar capacidades y habilidades de los alumnos
- Multiplicar las oportunidades de aprendizaje

Tras la evaluación y reflexión por parte del profesorado del 2º Ciclo de Educación Infantil de su práctica educativa, se puso de manifiesto la necesidad de trabajar con familias y alumnos la gestión de las emociones, creando una línea preventiva; se ha diseñado un Proyecto de Educación Emocional en el que participa toda la Comunidad Educativa: Padres, Profesores y Se inició con formación a padres y profesores, continuando con el desarrollo de un programa de educación de las emociones en el aula que se completaba con diversas actividades que los padres realizan en el hogar. La puesta en práctica ha producido una sensible mejora del clima en el aula, así como de las relaciones entre los profesionales del centro, al tiempo que una mayor participación de las familias en el centro. Las investigaciones han demostrado que el aprendizaje se hace más significativo cuando cerebro y cuerpo aprenden juntos; de la misma manera, se ha comprobado que las emociones contribuyen significativamente en el aprendizaje, en la toma de decisiones, en la memoria, en la percepción y en la atención. La emoción, los sentimientos, sus mecanismos cerebrales y su expresión en la conducta son base fundamental. En definitiva, todo aprendizaje comprende razón, cuerpo y emoción. El Proyecto de actuación persigue la correcta organización del sistema nervioso central del alumno de educación Infantil, así como el desarrollo de sus habilidades y destrezas motoras, cognitivas, de lenguaje, sociales, emocionales y conductuales, todas ellas provenientes del cerebro. Para ello transformamos las aulas en un entorno enriquecido, multisensorial y de relajación, en un espacio en el que se desarrollan las estimulaciones táctiles, propioceptivas y vestibulares, y donde el aprendizaje se realiza a través del movimiento, del cuerpo y de la música, y profundamente matizado por la emociones.

Se ha creado un blog que permite el seguimiento del proyecto <http://desarrollopsicomotorandneurociencia.blogspot.com.es/>

Aprendizaje basado en tareas en el área de inglés técnico

Martínez Faure, Raúl

Palabras clave: tareas; motivación; creatividad; alumno protagonista; trabajo en equipo.

CONTEXTO

En los ciclos formativos de Grado Superior (en este caso de la rama audiovisual), el profesor de inglés se enfrenta a algunos obstáculos que vienen dados por la idiosincrasia de la asignatura y de los propios ciclos:

- Clases muy heterogéneas en cuanto al nivel de inglés (de A2 a C1)
- Especial carencia en las destrezas orales
- Asignatura muy corta (2 horas semanales, 2 trimestres)
- Diferentes intereses y motivaciones en el alumnado

Ante esta situación, y tras un primer curso en el que se han ido introduciendo algunas tareas como parte esencial de la metodología, planteamos un curso totalmente basado en tareas, en inglés, *Task based Language Teaching and Learning*.

PLANIFICACIÓN Y DESARROLLO

La tarea propuesta a los diferentes ciclos (realización, producción, iluminación y sonido) es la creación y difusión de un proyecto empresarial relacionado con sus estudios y la difusión de este proyecto a través de herramientas digitales (página web, Facebook) y de comunicación (ruedas de prensa). Los alumnos crean productoras de cine o televisión, galerías y agencias de fotografía, estudios de sonido...

RESULTADOS Y ÁREAS DE MEJORA

Resultados obtenidos:

- Motivación.
- Práctica intensiva de inglés técnico.
- Práctica intensiva de presentaciones orales en inglés.
- Proyectos interesantes, personales y útiles para el futuro laboral del alumnado.

Aspectos a mejorar:

- Temporalización.
- Herramientas de evaluación de proceso de trabajo (no sólo del resultado).

Estudio de la electricidad en tercero de secundaria utilizando paisajes de aprendizaje

Melchor Rojo, Rubén

Palabras clave: paisajes de aprendizaje; ESO; electricidad; física; tecnología

La siguiente práctica es una unidad didáctica aplicada en el tercer curso de educación secundaria obligatoria, área de física y química. Se trabaja el tema de la electricidad mediante la metodología de paisajes de aprendizaje y trabajo en grupo. Se presenta a los alumnos con el título "Electricidad: cargas eléctricas y circuitos" El paisaje es un organizador gráfico con el que se plantean las tareas a los alumnos. Cada grupo requiere de al menos un equipo con acceso a internet. Las actividades han sido diseñadas teniendo en cuenta la taxonomía de Bloom y las inteligencias múltiples. El objetivo es que sean variadas, que los alumnos utilicen distintas inteligencias y pongan en práctica funciones cognitivas de orden superior como analizar, evaluar y crear.

Más información: <https://www.thinglink.com/scene/755903271830290433>

Diseño de sonido para postproducción de un vídeo de renderización en 3D

Moya Ciprés, José Ignacio

Palabras clave: postproducción; diseño de efectos de sonido; sonido

Los alumnos del segundo curso del ciclo superior de sonido, a partir de unos videos de creación de espacios y entornos virtuales en 3D generados por ordenador, tienen que realizar toda la postproducción y diseño de efectos de sonido.

Con esta práctica se quiere lograr que los alumnos puedan desarrollar estas capacidades:

Entender la importancia de los efectos de sonido para dotar de vida a las animaciones en video.

Comprender los distintos efectos de sonido que se pueden utilizar.

Aprender a manejar librerías de sonidos comerciales.

Extrapolar lo aprendido a otro tipo de proyectos como anuncios, o cuñas para radio.

El objetivo es desarrollar competencias para entender un proceso de creación de cero del sonido para un audiovisual utilizando recursos propios unidos al manejo de librerías de sonido comerciales. Antes de realizar la práctica se realizan visionados de proyectos similares utilizando películas y videos comerciales. A partir de dicho análisis se comienza a trabajar individualmente, para ello se reparten varios videos de recreaciones virtuales en 3d renderizadas que no contienen ningún sonido, los alumnos utilizaran un programa de edición digital de sonido (Digital audio Workstation) donde importan un video escogido.

Primero se realiza la sesión de localización donde se sitúan marcadores en los eventos visuales más importantes de cada video. A continuación se añaden todos los sonidos utilizando como fuente una librería comercial, todo el proceso se realizará de acuerdo a los procedimientos empleados en estos casos (edición de sonidos, *pitch shifting*, *reverse*, *time stretching*, envíos de efectos, etc). Una vez realizado este proceso se realiza de material, la mezcla de todas las pistas y el *bounce* final de producto terminado como película Quicktime.

Concierto solidario 3.0

Ortega, Raúl

Palabras clave: concierto; solidario; espectáculos; aprendizaje basado en proyectos

La práctica se realiza en la asignatura de planificación de espectáculos y eventos que tiene una carga horaria de 6h semanales. Ya lleva tres ediciones con la de este año.

Los alumnos realizan todo el proceso de una producción real a lo largo del año, pasando por las diferentes fases de la creación del espectáculo: idea, preproducción, producción y exhibición.

A esta práctica en la que colaboran empresas de Zaragoza se le da un objetivo social, en este año es la Asociación de Cáncer de Mama y FSV Santo Domingo, el dinero que se recauda se destina a estas entidades.

La práctica es destinada a todas las personas que quieren asistir, hacemos especial intención a los alumnos del centro, personal del centro y familiares, puesto que es un eje de unión de todas las personas del centro.

Este año se hace coincidir el final de la práctica con el final del curso para que nos sirva de elemento de cohesión entre todos los ciclos del centro.

Los alumnos asumen los cargos reales de la producción, realizan contactos, gestiones, acopios de material,

La fotografía en las redes virtuales

Pérez Puyal, Alberto

Palabras clave: fotografía; redes; difusión.

Participantes: todos los alumnos del primer curso de Iluminación, Captación y Tratamiento de Imagen.

Justificación: los alumnos difunden su obra de una manera profesional. Esta difusión tiene dos lados: la difusión tradicional de la fotografía (los alumnos maquetan y publican un libro con sus trabajos y organizan una exposición) y la difusión de la fotografía 2.0 (los alumnos difunden su obra a través de las nuevas herramientas tecnológicas).

Los alumnos abrieron perfiles profesionales como fotógrafos en diferentes redes sociales.

Desarrollo:

- Visionado de distintos perfiles de fotógrafos en las redes virtuales.
- Visionado de libros de numerosos fotógrafos y disciplinas diversas.
- Preparación de los contenidos: tanto textos como imágenes.
- Adaptación de los distintos contenidos a las redes sociales.
- Hipervinculación de las redes sociales para que los contenidos estén adaptados a cada una de las redes.
- Creación de estos perfiles a nivel grupal.
- Maquetación de un libro.
- Organización de una exposición en un centro cultural de Zaragoza (Joaquín Roncal)

Impacto en los alumnos:

- los alumnos aprenden a gestionar sus trabajos para darlos a conocer, y se convierten en sus principales críticos, viendo sus trabajos integrados en un trabajo grupal.
- los alumnos ven sus obras expuestas al público tanto en internet como en una muestra pública y en un libro que supone un punto de partida en su trayectoria profesional.
- se potencia el trabajo en grupo y tienen que sacrificar parte de su labor en beneficio de otros y ver su trabajo adaptado al de una obra de conjunto.

Ejemplos:

- Inauguración de la exposición: <https://www.youtube.com/watch?v=ASklrOMvuXk>
- Perfil de Facebook de Final Focus Collective (denominación grupal de la clase como marca identificativa): <https://www.facebook.com/FinalFocusCollective/>

Aprendiendo a cultivar sin sustrato: cultivo hidropónico

Salamé Palencia, Désirée

Palabras clave: cultivo; sustrato; hidroponía; formación profesional

Contexto: Primer curso de Formación Profesional Básica Módulo: Operaciones auxiliares de preparación del terreno, plantación y siembra de cultivos. Tema: Los sustratos Metodología: Prácticas en campo. Esta práctica consiste en una unidad didáctica en la que por medio de las prácticas se enseñan los diferentes tipos de sustratos que se emplean en la siembra y plantación de cultivos. Se aplica en primero de formación profesional básica. El objetivo que se quiere conseguir es que los alumnos, a través de las prácticas, adquieran los conocimientos de la unidad didáctica poniendo en juego lo aprendido en la clase. El proyecto consiste en ver la evolución y crecimiento de 16 especies hortícolas plantadas en un cultivo hidropónico y alimentadas con una solución acuosa que les aporta todos los nutrientes. A lo largo de 20 semanas se irán tomando diferentes datos (crecimiento de las raíces, pH de la disolución, temperatura del invernadero, etc.).

Conciertos de fin de curso sonorizados por los alumnos de 2º de Sonido para audiovisuales y espectáculos

Sastrón Tomillo, Jorge

Palabras clave: sonorización; música en directo; sonido.

Esta práctica se realizó en marzo de 2015 con los alumnos de 2º de Sonido, dentro de la asignatura de Control de Sonido en Directo. Durante el curso se explican diferentes temas sobre cómo realizar sonorizaciones en directo, y el objetivo es que al llegar al final del curso los alumnos sean capaces de realizar una sonorización real con público. Para ello, organizamos 2 días de conciertos en el C.C. Universidad. Cada uno de los días actuaban 3 bandas o grupos de música distintos durante 30 minutos cada uno de ellos. Los alumnos se dividían en grupos de 4 personas, y en cada actuación había dos alumnos mezclando el sonido del escenario (desde el control de monitores) y 2 alumnos mezclando el sonido para el público (desde el control de FOH). Además, los alumnos debían organizar y coordinar previamente en clase cómo realizar todo el montaje, la lista de canales, el cableado y la microfónica necesaria, horarios de pruebas y actuación, difusión de la actividad. También montamos un pequeño control de grabación para realizar la grabación multipista del concierto y poder dársela a los grupos que participaron desinteresadamente. El resultado de la práctica fue muy satisfactorio: 12 alumnos contestaron una pequeña encuesta de evaluación de la práctica y el 100% valoró muy positivamente la actividad, valorando especialmente el trasladar todo el aprendizaje a un escenario y la cooperación entre los propios alumnos. El principal aspecto a mejorar dentro de la práctica fue la difusión del concierto, pues el público que vino fue menos del esperado. Aquí dejo un enlace a un pequeño video que hicimos de la práctica:

https://www.youtube.com/watch?v=oIBAt_B4LIA

Pitching de un proyecto audiovisual

Urresti Fernandez de Valderrama, Gaizka

Palabras clave: aprendizaje basado en proyectos, ventas, marketing,

Pitching (del verbo inglés To Pitch- Lanzar) se trata de una presentación verbal de nuestro proyecto ante un posible inversionista. Cada alumno tenía que presentar verbalmente en 7 minutos ante sus compañeros que ejercían de posibles compradores un proyecto audiovisual que busca financiación. Para ello primero tenía que hacer un trabajo de análisis de las fortalezas y debilidades de su idea/proyecto, escribir una sinopsis y tag line (línea que condense la idea), diseñar el pitching teniendo en cuenta las indicaciones y teoría impartida en clase, ensayarlo para medir tiempos y lanzarlo al público. Posteriormente, durante otros 7 minutos, deben responder a las dudas e indicaciones de sus compañeros que ejercen como commission editors poniendo dudas y reclamando aclaraciones. Incluso, al final, los mismos compañeros valoran el pitching del alumno. Esta práctica ayuda a expresarse en público, pensar en su proyecto o idea como un producto que debe venderse a unos compradores, a sintetizar las ideas focalizando en aquellos aspectos sugerentes para el público ya ejercitarse en dos prácticas fundamentales en el curso; la escritura de una sinopsis y pensar en una frase comercial que condense su idea (*tagline*). Además, se le pide su colaboración activa colocándole en el otro lugar, el que tiene que decir en qué proyecto entra o no, el comprador. Esto le ofrece una doble perspectiva del acto del *pitching* Conocimiento de las necesidades del público. Es una práctica que debería relacionarse con las otras asignaturas porque el proyecto que el alumno puede defender con el *pitching* no tiene que desarrollarse necesariamente desde la asignatura de promoción. Una pega que tiene que los alumnos que intervienen en último lugar en la exposición han tenido más oportunidad de mejorar por la observación del trabajo de los compañeros y las correcciones aplicadas por el profesor.

Animación y dinámica de la II San Silvestre 5k USJ 2015-16

Vicente Loscos, Víctor

Palabras clave: animación sociocultural; deportes; running; aprendizaje basado en proyectos

El pasado 17 de diciembre de 2015 los estudiantes de primer curso del Ciclo Superior TAFAD de CPA Salduie asumieron funciones reales en la dinámica y animación de la carrera de cinco kilómetros II San Silvestre USJ. Esta práctica forma parte de un proyecto de aprendizaje de un mes de duración, el cual se divide en cuatro fases. Una fase inicial que consta de la formación teórica sobre eventos deportivos relacionada con la asignatura "Animación y Dinámica de Grupos". La segunda fase comprende la contextualización y adaptación a un evento real, debiendo desarrollar todas las tareas de planificación de la dinámica del evento tales como organización de tareas en el horario de la actividad, distribución de roles, constitución de equipos de trabajo por áreas, etc. La tercera fase consiste en la propia dinámica y animación del evento, siguiendo los criterios establecidos y desarrollando cada una de las ideas decididas previamente. Durante dicha fase los estudiantes experimentan las incidencias ordinarias de este tipo de eventos y el contacto con clientes reales, todo ello bajo la tutela del profesor. La cuarta y última fase conste de la realización de una reflexión crítica sobre el trabajo realizado y resultados, propuestas de mejora y conclusiones.

Se trata de una práctica con un elevado impacto en los estudiantes debido a la responsabilidad que asumen al enfrentarse al usuario real de una actividad demandada en el mercado laboral a través de sus propias ideas y decisiones tomadas previamente. Dicha responsabilidad, así como su posterior reflexión, han supuesto, por un lado, una experiencia que aporta bagaje al alumno y, por otro, valor añadido a la prueba, ya que los usuarios disfrutaron de un evento más supervisado, animado y organizado de lo que habitualmente se está acostumbrado.

Puede consultarse la práctica en los siguientes videos:

https://www.youtube.com/watch?v=dhPbt2ZOs_w

<https://www.youtube.com/watch?v=ZJRUmkMvkG8>

El cortometraje, una herramienta eficaz en orientación educativa

Villar Sola, Saioa y David Recio Moreno

Palabras clave: cortometraje; autoconocimiento; educación en valores; identidad, proyecto profesional del adolescente; autodeterminación; toma de decisiones

Esta práctica surge como propuesta innovadora y creativa para dar respuesta, desde las aulas de tutoría a determinadas necesidades del alumnado de la Sociedad del Conocimiento. Entre ellas, destaca la escasez de oportunidades para educar en valores en el seno de la ESO y la dificultad que encuentran los adolescentes en la construcción de su proyecto profesional futuro. Fruto de esas necesidades y tratando de otorgar un valor añadido a la acción tutorial, este proyecto consigue establecer sinergias entre la educación en valores y el autoconocimiento, encaminadas a facilitar la toma de decisiones socioprofesionales que el alumnado de la ESO ha de enfrentar a corto y medio plazo. De este modo, se seleccionan 8 cortometrajes que inciden en la dimensión afectiva, social, cognitiva y profesional de un grupo de 24 participantes de 4º de la ESO de un instituto de Tudela, Navarra.

Tras la aplicación del proyecto, se hace un estudio del impacto del mismo a través de diversas herramientas: grupos de discusión, cuestionarios y entrevistas. Esta evaluación da como resultado la validación de la hipótesis inicial, postulando al cortometraje como recurso educativo y como herramienta eficaz en orientación educativa, capaz de lograr el autoconocimiento y la educación en valores, favoreciendo la construcción del proyecto profesional y vital del adolescente a través de la acción tutorial.

Cabe decir también que esta experiencia además de la gran acogida que tuvo y de la motivación que generó dentro de la Comunidad Educativa, podría generalizarse para poder trabajar las todas sus variables en los diferentes cursos de la ESO, consiguiendo empoderar al alumnado. Para ello, sería vital la implicación de los profesionales del centro, así como la formación de los mismos en materia de orientación profesional, nuevas tecnologías y prácticas socioconstructivistas

Programa "Sancho Panza Líbano"- Fuerzas Armadas Españolas y ESAH Yofre Schjaer, Soledad

Palabras clave: aprendizaje basado en proyectos; cooperación internacional; gastronomía; fuerzas armadas

Las Fuerzas Armadas Españolas se forman en gastronomía española para tender lazos con la población libanesa.

Los contingentes desplazados en el Líbano de mayo a noviembre de 2015 y de noviembre de 2015 hasta mayo de 2016 se forman en las cocinas de ESAH y Grupo Lezama en Madrid.

Las Fuerzas Armadas Españolas están presentes en el Líbano desde septiembre de 2006, donde realizan diferentes actividades de cooperación cívico-militar como la reconstrucción de infraestructuras o el apoyo a las actividades culturales y educativas. En cada desplazamiento se realizan actividades con las que estrechar vínculos entre el contingente español y la población civil que redundan en la seguridad de las tropas.

Una de las actividades con más éxito, aunque desarrollada hasta la fecha de forma 'amateur', ha sido el intercambio de la cultura gastronómica, Programa Sancho Panza. El ejército quiere realizar esta actividad de una forma más profesional y para ello 8-10 miembros de los dos últimos contingentes han realizado un curso especializado en gastronomía española durante dos semanas en las cocinas del Grupo Lezama en Madrid.

Se ha diseñado un temario específico sobre gastronomía española y una selección de recetas que representan nuestra gastronomía, teniendo en cuenta la multiculturalidad de la zona. Los alumnos formados en ESAH enseñan después estos platos en las escuelas técnicas de *Marjayoum* y del *Khiam*. Se ha impartido en ESAH de Madrid una *masterclass* con cada contingente con todas las recetas incluidas en el temario.

Para el desarrollo de esta actividad se han tenido en cuenta otros datos como el respeto por la época del ramadán, alimentos no permitidos y el que se trate de una cocina que puedan desarrollar con los productos autóctonos de una forma económica.

Esta acción, con la que ESAH ha colaborado, pone de relieve la labor humanitaria y formativa de nuestras fuerzas armadas que sin duda sirve para restablecer la normalidad en zonas de conflicto.

https://www.youtube.com/watch?v=23_CVIWR9Ro

http://www.otv.com.lb/beta/v/episode/%EF%BB%BF%D8%AC%D9%88%D9%84%D8%A9_%D8%B9%D9%84%D9%89_%D8%A7%D9%84%D9%85%D9%86%D8%A7%D8%B7%D9%82_-_%D8%A7%20m%20Ipsum

COMPUTER SCIENCE: la importancia de un curriculum vertical desde Infantil hasta Bachillerato

Ruiz Reinales, Cristian y Zaragoza Mulas, Manuel.

Palabras clave: computer Science; pensamiento computacional, educación inclusiva

La actividad está dirigida a todo el alumnado del Colegio Juan de Lanuza, desde Infantil hasta Bachillerato, así como a familias durante la actividad Robótica en familia.

Pretendemos un desarrollo de las habilidades del pensamiento computacional, Computer Science, gracias a nuestro novedoso currículo vertical, desde Infantil hasta Bachillerato.

Los objetivos que se persiguen con este currículo se hacen realidad y concretan gracias a cuatro herramientas pedagógicas y recursos educativos: Programación, Robótica Educativa, Realidad Aumentada e Impresión 3D.

Se trata de educar alumnos capaces de usar, expresarse y desarrollar sus propias ideas a través de las nuevas tecnologías de la comunicación, a un nivel adecuado para su futura incorporación al mundo de la educación superior, como participantes activos en un mundo digital. Los objetivos son: desarrollar las habilidades del pensamiento computacional, desarrollar el pensamiento reflexivo, crítico y creativo, para entender y cambiar el mundo que les rodea, proporcionar a los alumnos herramientas para ser creadores multimedia, no meros consumidores, desarrollar las habilidades de trabajo en equipo-colaborativo, romper la brecha de género en el ámbito tecnológico, como herramienta para la Educación Inclusiva y forjar ciudadanos digitales responsables y seguros, que hagan un buen uso de las NNTT.

Las principales fortalezas de la práctica se manifiestan en el hecho que es un currículo que facilita la conexión de los contenidos propios de las diferentes materias con los centros de interés del alumnado de una manera lúdica y creativa, además, bajo la línea estratégica de Innovación-Investigación de la Cátedra Colegio Juan de Lanuza de Innovación Educativa, durante el programa extracurricular Robótica en familia, se crea un Espacio de Aprendizaje Intergeneracional muy constructivo y positivo al participar el alumnado junto a sus padres, madres y hermanos/as.

Se considera necesaria una mayor y mejor formación en Computer Science previa al mundo laboral, para el profesorado, así como para trabajar TIC de manera transversal.

Categoría no universitaria

Pósteres

TIC, TAC TEP. Nuevas tecnologías en el proceso de enseñanza aprendizaje y Formación Medial en Educación Primaria

Campo Fuertes, M^a del Carmen

Palabras clave: nuevas tecnologías; ordenadores; enseñanza y aprendizaje interactivo; PDI

La introducción de las nuevas tecnologías comenzó en nuestro Colegio hace unos 15 años, en un principio en torno al uso de los ordenadores personales en aulas de informática. El camino recorrido, participando en el programa Escuela 2.0 que el Departamento de educación de la DGA potenció tras la visita a Aragón de Bill Gates, ha llevado a que las nuevas tecnologías en todas las aulas se encuentren en el día de la actividad de clase, situando las PDI, internet, los Minipcs del alumnado en clase y aulas de Informática, a entender la necesidad de reflexionar sobre educación medial en los centros educativos, de incorporar las nuevas tecnologías como contenido de aprendizaje, como medio de aprendizaje individual y como forma de compartir conocimiento dentro y fuera del aula física, cambiando y ampliando los entornos de aprendizaje.

La experiencia ha supuesto: inversión en materiales e instalaciones y en formación del profesorado, apoyada por el departamento de educación o con financiación propia del Centro educativo y siempre con el entusiasmo por seguir aprendiendo y adquiriendo unas competencias docentes inexploradas en ningún nivel educativo, investigación en el aula identificando y/o creando los entornos de aprendizaje más idóneos. Adquisición de competencias digitales por encima de la media habitual.

Atlas Digital Escolar

Gualart, Carlos, Rafael de Miguel, Javier Velilla, Isaac Buzo, María L. de Lázaro

Palabras clave: audiovisuales; televisión; cine; artes escénicas; música

El ADE es una herramienta que permite una innovadora forma de aprender Geografía en la Nube con la plataforma ArcGIS Online, a los alumnos de Secundaria y Bachillerato. Partiendo de una cartografía de referencia, a la que se añaden y combinan nuevas capas de información geográfica. De esta manera, el trabajo autónomo del alumno fuera del aula, tutorizado por el profesor, junto con el trabajo colaborativo y en red permiten integrar no sólo la clase inversa, sino también el aprendizaje por descubrimiento y el aprendizaje basado en problemas lo hace que la metodología activa adquiera una nueva dimensión con esta herramienta.

Las posibilidades de generalización de esta metodología se pueden resumir en dos vías:

El manejo de los SIG, a niveles sencillos, resulta un aprendizaje para los alumnos de Educación Secundaria, como hemos experimentado, y es muy útil para realizar tareas de identificación de elementos geográficos, de relacionar diversas informaciones y de análisis espacial.

Otra opción es la elaboración por parte del profesorado de mapas y aplicaciones Web (especialmente estas últimas, que van "cerradas" y resulta imposible modificarlas, eliminarlas o estropearlas) y los alumnos, en lugar de elaborarlas, pueden utilizarlas para llevar a cabo sencillos análisis territoriales.

En ambos casos, resulta sencillo y muy aconsejable su utilización didáctica, aunque en la primera vía, la construcción del mapa supone aprendizajes de mayor valor añadido, ya que es el alumno el que está aprendiendo a elaborar la herramienta que posibilita el análisis y, a la par, está adquiriendo una visión del espacio mucho más objetiva y útil para poder hacer frente a los problemas que su contexto espacial le pueda plantear. El ADE permite desarrollo de las competencias clave a través de la aplicación de las tecnologías de la información y comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Cada una de las aplicaciones tiene una ArcLesson, descargable desde la herramienta "Detalles" con sugerencias para su empleo en las aulas por el profesorado.

Atlas Digital Escolar: <http://atlas->

[escolar.maps.arcgis.com/apps/MapJournal/index.html?appid=77ae3efc94174a2fb216abda32b564f4](http://atlas-escolar.maps.arcgis.com/apps/MapJournal/index.html?appid=77ae3efc94174a2fb216abda32b564f4)

Proceso de Orientación Académica y Profesional dirigido al alumnado de 4º Curso de Educación Secundaria en la Plataforma Virtual Edmodo

Recio Moreno, David y Saioa Villar Sola

Palabras clave: orientación académica y profesional; TIC; plataformas virtuales educativas

En los últimos años, las tecnologías digitales han experimentado grandes cambios y profundas transformaciones. Esta evolución está repercutiendo, de manera considerable, en nuestra sociedad. Los procesos educativos y orientadores no son impermeables a este desarrollo tecnológico, generando así grandes expectativas de futuro a corto y medio plazo. La innovación se convierte en una asignatura obligatoria.

Las herramientas que ofrece la tecnología ponen a disposición del profesional de la educación y de la orientación estrategias, nuevos escenarios y sistemas muy dinámicos, participativos e interactivos en los procesos de aprendizaje y de orientación. Sin embargo, nunca deberíamos considerarlas como recursos exclusivos que sustituyan a los profesionales de estos ámbitos. De este modo, las herramientas podrían liberar a los profesionales de algunas tareas, sobre todo informativas y de autoexploración, permitiéndoles potenciar otras como la consulta y el asesoramiento, acompañamiento, donde su presencia es más relevante. El orientador deberá estar presente en la secuenciación de estos programas, como consultor y facilitador, resolviendo cualquier problema que se pueda presentar en el proceso, comentando la información y la formación que se reciba y, sobre todo, ayudando y guiando al sujeto en su proceso de reflexión y construcción de su proyecto personal, académico y profesional.

En este contexto se presenta la siguiente experiencia, un proceso de Orientación Académica y Profesional en la Plataforma Virtual Edmodo, que permite la comunicación entre profesorado y alumnado en un entorno virtual cerrado y privado. La experiencia se desarrolló durante el curso académico 2014-2015 en el Colegio La Compasión–Escolapios con el alumnado de 4º Curso de Educación Secundaria. En este espacio se presentaron las actividades, dinamizadas por el orientador escolar, con el objetivo de trabajar los siguientes bloques: 1) Autoconocimiento; 2) Información Académica y Profesional; 3) Toma de decisiones; 4) Elección Vocacional.