



CEFAM

Centro Europeo de Formación Ausiàs March

POSTGRADO UNIVERSITARIO DE INNOVACIÓN PEDAGÓGICA Y METODOLOGÍAS PARA EL APRENDIZAJE



Developing your professional skills

[PRESENTACIÓN DEL PROGRAMA]

El objetivo es apoyar a Instituciones Educativas en el desarrollo de su potencial organizativo y humano, para una gestión eficaz y acorde a las necesidades actuales de un centro educativo. Para el correcto desarrollo de una organización se deben de potenciar dos grandes variables: proyecto y grupo humano. Nuestra experiencia en este sentido, es que el desarrollo del capital humano pasa por analizar, trabajar y aplicar las herramientas claves para qué con la optimización de éste, los proyectos cobren forma y den valor a la organización.





[DIRIGIDO A]

Con un enfoque claro hacia la acción.

Personal del centro educativo: equipos directivos, mandos intermedios, responsables de departamento, tutores y docentes.

[OBJETIVOS]

- Conocer los conceptos teóricos fundamentales para la gestión estratégica de aspectos clave del centro escolar.
- Conocer y desarrollar las habilidades y actitudes claves de un liderazgo educativo emprendedor.
- Lograr una visión global para aportar valor a la organización y tener capacidad de emprender, gestionar y dinamizar proyectos de diferente naturaleza en el entorno escolar.
- La metodología está desarrollada desde el entorno de ponencias/coloquios, combinadas con dinámicas de casos prácticos para trabajar individualmente o en grupos.

[ESTRUCTURA DEL PROGRAMA]

LIDERAZGO

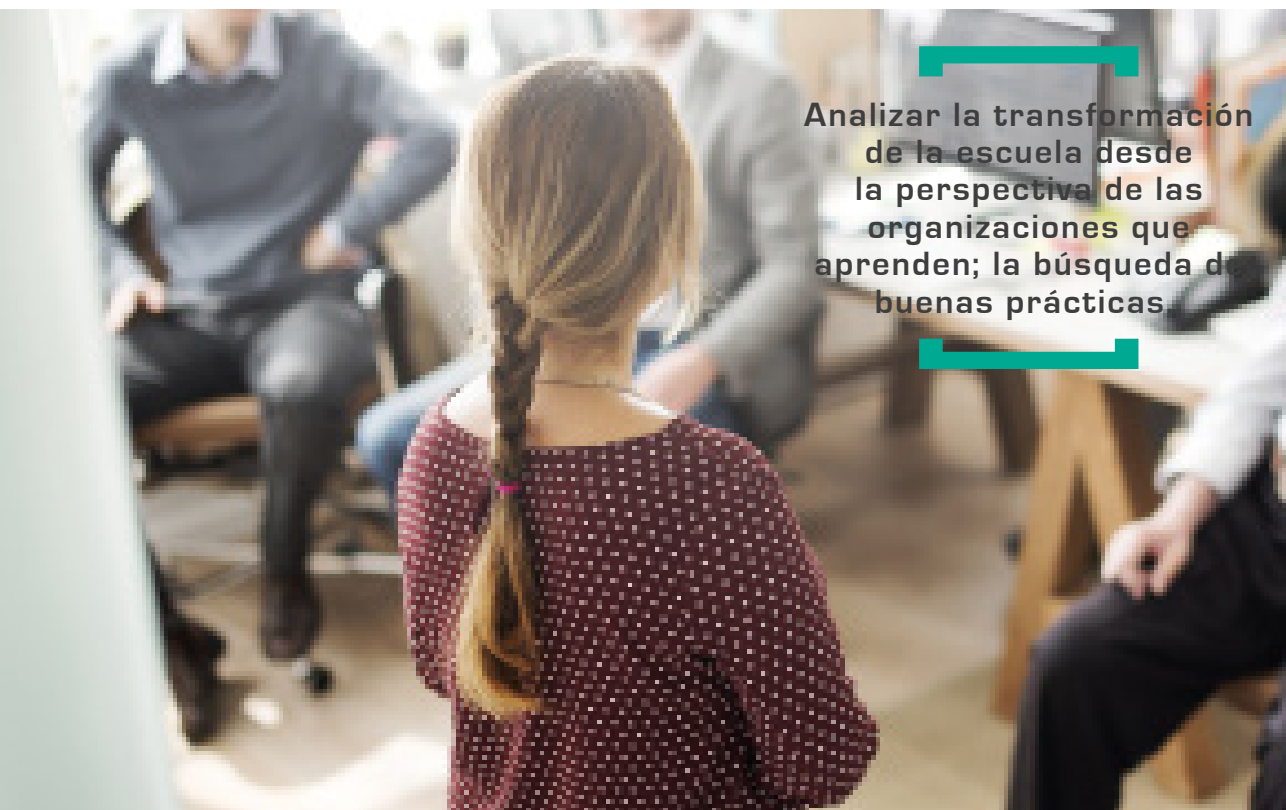
01.

OBJETIVOS

- Entender el liderazgo como una habilidad al servicio de mejora de los resultados.
- Diferenciar los distintos aspectos del liderazgo (pedagógico, de gestión, en la comunidad educativa,...).
- Entender la importancia del liderazgo escolar y la necesidad de la formación pedagógica de quienes ejercen dicho liderazgo.
- Priorizar la configuración de un grupo de profesionales que funcione como motor de la implementación de los procesos de mejora (en centros ya consolidados y en centros nuevos).
- Aprender a asumir riesgos en el cambio de estrategias como principio para cambiar los resultados.

CONTENIDOS

1. El centro como unidad básica de innovación educativa y la vertebración de la comunidad educativa en torno a un proyecto educativo.
2. Las dimensiones del liderazgo escolar: la priorización de los objetivos.
3. El liderazgo para el aprendizaje. Autonomía de gestión y rendición de cuentas en los centros.
4. La formación y el compromiso del profesorado con el proyecto educativo.
5. El liderazgo sostenible. Evaluación de centro.
6. El centro educativo como referente de su entorno.
7. La integración de las familias en los procesos de cambio.



Analizar la transformación de la escuela desde la perspectiva de las organizaciones que aprenden; la búsqueda de buenas prácticas.

02.

COACHING EDUCATIVO

OBJETIVOS:

- Mejorar la comunicación con nosotros y con los demás.
- Gestionar de modo adecuado los recursos personales. Plantear y conseguir objetivos individuales y educativos.
- Aunar esfuerzos para la consecución de logros. Motivar el cambio hacia la excelencia.

CONTENIDOS:

1. Acercamiento al coaching educativo.
2. Concepto, alcance y contenido del coaching educativo.
3. Lo que se ha dicho del coaching.
4. Coaching y modelado como procesos decisivos para el óptimo rendimiento.
5. Los Niveles Neurológicos de Dilts.
6. Roles en el coaching educativo: Cuidador, guía, coach, maestro, mentor, patrocinador y despertador.
7. Competencias claves del coaching.
8. Herramientas de coaching, herramientas para el cambio.
9. Instrumental básico para el coaching.

03.

INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

OBJETIVOS:

- Comprender el sentido del enfoque de las Inteligencias Múltiples en Educación.
- Identificar las Inteligencias del enfoque y sus dimensiones.
- Reconocer el potencial de desarrollo del enfoque para conocer a los alumnos y orientar el trabajo del aula.
- Identificar los planteamientos estratégicos adecuados para llevar a la práctica el enfoque IM.
- Construir propuestas aplicadas del desarrollo de algunas técnicas de pensamiento para estimular las Inteligencias Múltiples.

CONTENIDOS:

1. Inteligencias Múltiples (IM) en seis preguntas. El sentido de un enfoque para estimular el pensamiento. Sus características y repercusiones para orientar el trabajo del aula.

2. Claves para la puesta en práctica del enfoque IM:
 - La disposición y el clima.
 - Pautas
 - Estrategias y técnicas
 - Fusión de técnicas de pensamiento y contenidos.
3. Planteamientos estratégicos IM. Perspectiva práctica.
4. ABP.
5. Proyectos:
 - Tipología de técnicas aplicadas. Concreción en el aula
 - Técnicas para dinamizar.
 - Técnicas para estructurar,
 - Técnicas para potenciar inteligencias específicas.

INTELIGENCIA EMOCIONAL

04.

OBJETIVOS:

- Conocer la dimensión emocional y afectiva del ser humano.
- Aprender a tratarse y a tratar a los demás.
- Identificar, comprender y gestionar nuestras propias emociones y las de los demás.
- Adquirir las competencias necesarias para el correcto desarrollo emocional.
- Desarrollar una actitud positiva ante la vida.

CONTENIDOS:

1. Localización de la inteligencia emocional dentro de las inteligencias múltiples.
2. Concepto, origen y fundamentos de la inteligencia emocional.
3. Elementos de la inteligencia emocional.
4. Problemas que surgen de las relaciones conmigo mismo y con los demás.
5. Habilidades claves para el desarrollo emocional.
6. Las emociones: reconocimiento, aceptación y gestión.
7. Habilidades sociales e inteligencia emocional.
8. El estado de ánimo como presentación de la competencia emocional.
9. La inteligencia emocional en el aula y su aplicación en el día a día.
10. Evaluación de la inteligencia emocional.
11. Pensar, actuar, sentir y comunicar.

TRABAJO EN EQUIPO


05.

OBJETIVOS:

- Potenciar el talento individual y del equipo.
- Aumentar la cohesión de los distintos integrantes.
- Crear un clima óptimo para alcanzar resultados sobresalientes.
- Construir y generar sinergias en el equipo.
- Optimizar recursos personales para el desarrollo grupal.
- Trabajar competencias creativas y de pensamiento lateral.

CONTENIDOS:

1. Beneficios del bien común.
 - Buscando el gano/ ganas en la empresa.
 - De la lógica individual a la colectiva. Proactividad laboral.
2. Comunicación en equipos de trabajo.
 - La importancia del feedback.
 - Explicaderas y entendederas.
 - Claves de la comunicación eficaz.
3. Gestión emocional.
 - La empresa con Inteligencia Emocional. La gestión emocional en el ámbito laboral. Creencias personales y grupales.
4. El cambio generativo.
 - Niveles de soporte poro el cambio y el crecimiento.
 - Alineación de los niveles neurológicos: de la visión a la acción.



Todos tenemos 8 tipos diferentes de inteligencia y en todas ellas podemos alcanzar un nivel adecuado de competencia.

APRENDIZAJE MÓVIL


06.

OBJETIVOS:

- Crear experiencias educativas interdisciplinarias.
- Desarrollar situaciones educativas en las que intervengan aspectos de búsqueda de información, crítica y generación de artefactos.
- Aprender la utilización de medios de exposición de información textual, plataformas audiovisuales y 2.0.
- Determinar como relacionar áreas de aprendizaje entre disciplinas para ser usadas con dispositivos digitales.
- Conocer las diferente opciones en la adquisición y gestionar apps y contenidos desde la iTunes Store y Play Store.

CONTENIDOS:

1. Emisión a través de experiencias audiovisuales de contenidos propios en plataformas 2.0.
2. El uso de apps genéricas desde el dispositivo para el aprendizaje dentro del aula.
3. Apps específicas en educación.
4. Apps de generación de contenido textual y audiovisual.
5. Trabajo colaborativo con el dispositivo, desarrollo de diferentes roles del alumnado en grupo.



Despierta los recursos latentes de tu equipo a través de la generación de una nueva conciencia común. dónde el yo se integra en un nosotros compartido.

APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS Y RETOS

07.

OBJETIVOS:

- Acercamiento al PBL y el papel del alumnado activo en su propio aprendizaje.
- Desarrollo de estrategias de aula para llevar a cabo con agrupamientos de alumnado.
- El papel de la tecnología en las nuevas formulaciones metodológicas
- Propuestas metodológicas concretas dentro de las áreas curriculares.
- Aprendizaje basado en Retos: El reto como diferencial de conocimiento.
- Generar el reto en la vida del alumnado.

CONTENIDOS:

1. Aprendizaje basado en proyectos: creando teoría desde la práctica.
2. La curiosidad como eje. Desarrollo de estrategias para promover la curiosidad.
3. El proceso: 'Guided Questions' o preguntas guías.
4. Temporalización y propuestas de aula.
5. El uso de la tecnología en el desarrollo de proyectos.
6. CBL: la metodología del mundo real y su aplicación en el aula.
7. El proceso del aprendizaje mediante CBL y sus pasos.
8. CBL multidisciplinar.

METODOLOGÍA DEL TRABAJO Y APRENDIZAJE COOPERATIVO

08.

OBJETIVOS:

- Fomentar el cooperativismo colegial.
- Entrenar en aprendizaje cooperativo.
- Desarrollar la Interdependencia positiva, responsabilidad, interacción y participación.
- Trabajar con otros para conseguir nuestros objetivos personales y los de cada uno.
- Incorporar las estructuras de aprendizaje cooperativo.
- Mejorar las relaciones interpersonales, el rendimiento escolar y la motivación ante el trabajo.

CONTENIDOS:

1. Aproximación al trabajo y aprendizaje cooperativo.

2. De la escuela individualista y competitiva a la escuela cooperativa.
3. Mitos y problemas en el aprendizaje cooperativo.
4. Requisitos y condiciones para el aprender en cooperación.
5. Habilidades y destrezas para el aprendizaje cooperativo.
6. Documentos básicos e imprescindibles para el cooperativismo.
7. Los 5 pilares del cooperativismo.
8. Herramientas e instrumentos para el aprendizaje cooperativo.
9. Lo que hay que saber del aprendizaje cooperativo antes de aprender cooperativamente.
10. Programar el aprendizaje cooperativo.
11. El trabajo para aprender cooperativamente.
12. Estructuras simples del trabajo cooperativo de Kagan.
13. Estructuras complejas para el trabajo cooperativo.
14. Evaluar el trabajo cooperativo: rúbricas para el aprendizaje cooperativo.

09.

INNOVACIÓN EDUCATIVA

OBJETIVOS:

- Comprender los conceptos básicos vinculados a la innovación educativa.
- Definir las dimensiones de la innovación educativa (pedagógica, organizativa y tecnológica).
- Facilitar y gestionar el cambio educativo.
- Diseñar, desarrollar y evaluar un proyecto de innovación educativa para nuestro centro educativo.

CONTENIDOS:

1. Innovación y cambio educativo. ¿Por qué necesitamos innovar?
2. ¿Qué es la innovación educativa?
3. El centro educativo como centro de la innovación.
4. Las dimensiones de la innovación educativa.
5. Palancas y barreras a la innovación.
6. El rol de las personas en la innovación.
7. Innovación y desarrollo profesional.
8. Del discurso de la innovación a la acción innovadora.
9. Definición y puesta en marcha de un proyecto de innovación educativa. Una visión compartida.
10. Indicadores y sostenibilidad de la innovación educativa.
11. El decálogo de la innovación educativa.

GAMIFICACIÓN

10.

OBJETIVOS:

- Conocer las estrategias del uso de esta metodología.
- Diferenciar entre forma actividad jugada, juego educativo y gamificación.
- Conocer y utilizar los elementos y procesos de la gamificación en cualquier área.
- Seleccionar y utilizar elementos físicos y digitales en la construcción de actividades gamificadas.

CONTENIDOS:

1. Objetivos de una actividad gamificada.
2. Dinámicas y reglas de la gamificación en educación.
3. Procesos en el desarrollo de actividades gamificadas.
4. Plataformas digitales.
5. Creación de badges, etiquetas, cromos y recompensas.
6. Los roles, avatares digitales y su relación con el mundo real y el aprendizaje.



11.


COMPETENTES EN COMPETENCIAS

OBJETIVOS:

- Hacer un planteamiento realista y objetivo de las competencias.
- Ver las competencias como oportunidad para la innovación educativa.
- Unificar criterios en torno al trabajo en competencias.

CONTENIDOS:

1. Concepto, contenido y alcance de "competencia".
2. Lo que se ha dicho de las competencias básicas.
3. Descripción de las competencias básicas.
4. Programar y planificar por competencias.
5. Educar y trabajar por competencias.
6. Evaluar por competencias.
7. Competencias e inteligencias múltiples.
8. Caso práctico: Competentes en voluntad".
9. Competencias imprescindibles para educadores del XXI.
10. Conclusiones individuales y grupales sobre competencias.



Identificar las funciones ejecutivas del cerebro, conocer por qué son determinantes en la toma consciente de decisiones y deben ser trabajadas en el aula.

PROGRAMACIÓN Y ROBÓTICA

12.

OBJETIVOS

- Tratar aspectos básicos sobre robótica educativa. Introducción de la robótica en el aula. Cultura o movimiento Maker.
- Conocer diferentes opciones, placas y tipos de robots para trabajar la robótica en el aula.
- Mostrar el ecosistema actual de herramientas que facilitan la programación y la creación de proyectos con robots.
- Conocer diferentes opciones para programar usando aplicaciones visuales, con bloques.
- Comenzar a usar lenguajes de programación en entornos visuales (Scratch, bitbloq).
- Aprender a utilizar componentes electrónicos para realizar proyectos robóticos.
- Utilizar la robótica para crear proyectos transversales que incluyan diferentes disciplinas, como física, matemáticas, electrónica, programación, Lengua, entre otras.
- Aprender a integrar estas herramientas en el aula: Crear proyectos sencillos usando robots.
- Conocer las aportaciones de la impresión 3D a la robótica.

CONTENIDOS

1. Robótica educativa. Concepto.
2. Tipos de robots: Printbot, sigue líneas, evita obstáculos, Meccanoid, Lego, etc.
3. Placas controladoras: Arduino, Makey Makey.
4. Aplicaciones para programación visual: Bitbloq, Scratch, Lego.
5. Componentes electrónicos: Placa arduino, sensores, motores, driver, controlador de motores, etc.
6. Ejemplos de proyectos multidisciplinarios en los que interviene la robótica.
7. Impresión 3D. Partes y funcionamiento de la impresión 3D.
8. Diseño de objetos 3D aplicados a la robótica.
9. Uso de diferentes apps para documentar proyectos (texto, audio, vídeo).
10. Metodologías activas de aprendizaje.

DESIGN THINKING

13.

OBJETIVOS

- Utilizar los principios del Design Thinking: La metodología para cambiar nuestra escuela desde dentro.
- Conocer el proceso y sus pasos.
- Reconocer circunstancia en las que usar la metodología del Design Thinking y cuándo utilizarlo.
- Adquirir estrategias de utilización.
- Identificar los actores esenciales.
- Establecer las condiciones para generar un pensamiento divergente y convergente.

CONTENIDOS

1. El proceso de Design Thinking y sus pasos. Creando un modelo de escuela.
2. Como reestructurar el aula, el centro y la comunidad educativa.
3. Design Thinking: los agentes internos y externos.
4. El proceso y su evolución como meta.
5. Tiempos, modos y estrategias de trabajo.
6. Como, cuando y porque es interesante Design Thinking.

NEURODIDÁCTICA

14.

OBJETIVOS

- Identificar las características sobre las que se asienta la escuela tradicional evaluadas desde el punto de vista de la neurociencia, las
- objeciones que presenta al método y cómo debería trabajarse para alcanzar el aprendizaje significativo.
- Conocer las relaciones que se establecen entre cuerpo, emoción y cognición, y cómo la emoción condiciona el aprendizaje.
- Entender el proceso neurobiológico de la motivación y su papel imprescindible en otros dos procesos, el de la atención y en la memoria.

CONTENIDOS

1. Marco conceptual y Plasticidad Cerebral: Cómo surge y qué es la Neurodidáctica, los principios clave sobre los que se apoya, los neuromitos más repetidos en el ámbito educativo y cómo la ciencia los desmiente.

2. La Emoción: el cerebro emocional, los neurotransmisores que intervienen y determinan el proceso de aprendizaje, emociones, razonamiento, toma de decisiones y educación.
3. La Motivación: el proceso neurobiológico de la motivación, los distintos tipos de motivación, las variables de la misma y su influencia el proceso de aprendizaje.
4. La Atención: el proceso biológico de la atención indispensable para el procesamiento de la información y la realización de cualquier actividad, sus características, cómo influye y puede ser abordada en el aula.
5. La Memoria: memoria y aprendizaje, dos procesos indisolubles, los tipos de memoria, cómo se forma y las variables que determinan la consolidación de la información en la memoria de largo plazo.
6. Las Funciones Ejecutivas: su importancia en las funciones ejecutivas en el funcionamiento cognitivo y conductual, la perspectiva neuroanatómica, cuáles son y cómo se definen, cómo pueden desarrollarse en el aula.



Ajustar la práctica docente a las peculiaridades del grupo y a cada alumno.

PROGRAMACIÓN Y EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE.


15.

OBJETIVOS

- Ajustar la práctica docente a las peculiaridades del grupo y a cada alumno.
- Comparar la planificación curricular con el desarrollo de la misma.
- Detectar las dificultades y los problemas en la práctica docente.
- Favorecer la reflexión individual y colectiva.
- Mejorar las redes de comunicación y coordinación interna.
- La regularidad y calidad de la relación con los padres o tutores legales.

CONTENIDOS

1. Fase de preparación: donde la inspección y el equipo directivo analizaran y argumentaran los motivos de realizar la autoevaluación de la práctica docente así, como todos los aspectos que cabe reseñar.; fechas de reuniones, calendario de realización...
2. Fase de ejecución: donde se rellenara el cuestionario individualmente.
3. Fase de valoración: de los resultados individualmente, por ciclos, departamentos y se reflexionará sobre los resultados obtenidos para ponerlo en la memoria anual.



Utilizar los principios del Design Thinking: La metodología para cambiar nuestra escuela desde dentro.



CEFAM

Centro Europeo de Formación Asiàs March

cefam@cefam.es

www.cefam.es

Developing your
professional skills