

**KUDEAKETA
AURERATUAREN
EUROPAR ASTEA**



Urriak 27
Azaroak 14
27 octubre
14 noviembre

2014

**SEMANA EUROPEA
DE LA GESTIÓN
AVANZADA**

*Hezi gaur egun: harresiak
apurtu, zeruertzeak
handitu*

Educar hoy: romper muros,
ampliar horizontes

Urriak 30 octubre
Vitoria-Gasteiz



de 9,00h-14,00h.

Lugar: Colegio Urkide. C/ Magdalena, 8

01008 Vitoria-Gasteiz

Inscripciones: Félix Sáenz de Ugarte. felix@urkide.org

Tfno. 945 133100

El aula educativa es una micro-reproducción social de lo que ocurre en nuestra sociedad, refleja una diversidad cultural y social.

Es por ello, que el entorno social que rodea a un/a alumno/a le condiciona y también le educa y enriquece. La comunidad educativa no debe ser ajena a experiencias, buenas prácticas y desarrollos que, no siendo específicos del mundo educativo, son fáciles de adaptar y no son extraños a nuestro alumnado.

El mundo de la neurociencia, la gamificación, el big data, la creatividad, el emprendizaje... es posible trasladarlo a nuestras aulas si somos capaces de romper sus paredes y abrir sus ventanas para que corran nuevos aires.

Programa

Presentación a cargo de Dña. Begoña Garamendi,
Directora de Innovación Educativa de Gobierno Vasco

- 1.- Recréate: Abriendo el Aula a la creatividad**
(C. Innovación Urkide)
- 2.- Gamificación en la enseñanza. Un caso práctico**
(Deusto Sistemas)
- 3.- Entre iguales, convivencia**
(C. Innovación Urkide)
- 4.- Aula Nesplora: Test de detección de la hiperactividad** (Nesplora Technology & Behavior)

- 5.- "La educación personalizada como paradigma de innovación educativa"**
(Colegio San José-HH. Menesianos)
- 6.- Acercamiento a la ciudadanía europea.**
(Colegio San Pelayo de Ermua)
- 7.- "Bigdata aplicada a Entornos Formativos. La evolución de la Minería de Datos Educativa aplicada a Inteligencias Múltiples".**
(Ibermática)
- 8.- AULA MOTIVA: un espacio donde desarrollar el talento**
(C. Innovación Urkide)

Contenidos del programa

1.- Recréate: Abriendo el Aula a la creatividad

Un Itinerario de técnicas para trabajar la creatividad.

En una sociedad tan cambiante como la actual hay que educar al alumnado para adaptarse, sobrevivir e innovar.

Un día a la semana, se recortan 10 minutos a las clases para conseguir 50 minutos para RECREA. Participa todo el profesorado y alumnado a través de técnicas y dinámicas de creatividad adaptadas al aula, generando un clima favorable para ser efectivas; trabajando aspectos como el respeto, la colaboración, la autoconfianza, el miedo al fracaso y generando unas normas específicas.

2.- “Gamificación en la enseñanza. Un caso práctico”

¿Qué es la gamificación, y cómo se puede aplicar a la enseñanza?

La motivación de alumnos a través del reconocimiento de competencias y evolución del progreso.

El aprendizaje como una experiencia interactiva. Participación activa de los alumnos en su aprendizaje.

Caso práctico. Demo de plataforma desarrollada.

3.- Entre iguales, convivencia

Creación de un curso on line para ayudar a comprender y a resolver tres conflictos que alteran la convivencia en el aula: el bullying, cyberbullying y violencia de género. Tres realidades que nos encontramos en la vida escolar cada vez con más frecuencia y que generan gran sufrimiento entre el alumnado y las familias y una enorme preocupación por parte del profesorado en la resolución del conflicto.

4.- AULA Nesplora: Evaluación neuropsicológica de los procesos atencionales en el TDAH y dificultades de aprendizaje mediante realidad virtual.

AULA es un test desarrollado por la empresa Nesplora (Donostia-San Sebastian) baremado con cerca de 1300 niños y niñas de entre 6 y 16 años, y que cuenta con unos índices de fiabilidad, validez, sensibilidad y especificidad para el apoyo al diagnóstico del TDAH. Su uso en el ámbito educativo puede facilitar la detección precoz de este trastorno y orientar en su tratamiento, al ofrecer un perfil atencional y motor completo con índices sobre atención sostenida, dividida (visual y auditiva), velocidad de procesamiento, impulsividad, calidad de la atención, y actividad motora estéril en tan solo 20 minutos y en un entorno lo más cercano posible a la realidad del alumno: un aula escolar virtual.

Contenidos del programa

5.- "La educación personalizada como paradigma de innovación educativa"

Describiremos los procesos de innovación y buenas prácticas que se llevan a cabo en nuestro colegio, inspirados desde el reto de lograr una educación personalizada y enmarcados en un proceso de mejora continua que se sirve de la Norma Internacional Técnica Modelo Pentacidad (NTMP-001)

6.- Acercamiento a la ciudadanía europea

Presentación de un planteamiento didáctico global de las actividades que realiza el centro, desde la etapa de E. Infantil, hasta el Bachillerato, encaminado a mejorar la competencia social y ciudadana, con una clara referencia al ámbito europeo.

7.- “Bigdata aplicada a Entornos Formativos. La evolución de la Minería de Datos Educativa aplicada a Inteligencias Múltiples”

Existe una rama de la Minería de Datos, denominada Minería de Datos Educativos (EDM), que describe un campo de investigación de aprendizaje automático y estadísticas sobre la información generada por los centros educativos (por ejemplo, las universidades y los sistemas inteligentes de tutorías). Esta especialidad busca desarrollar métodos para la exploración de estos datos, que a menudo tienen múltiples niveles de jerarquía significativas, con el fin de descubrir nuevos conocimientos acerca de cómo aprenden las personas en el contexto de sus actividades.[1]. Esta disciplina está estrechamente ligada a la de la analítica de aprendizaje, se refiere a las técnicas, herramientas e investigaciones diseñadas para la extracción automática de conocimiento a partir de grandes repositorios de datos generados o relacionados con las actividades de aprendizaje de las personas en entornos educativos.

La cantidad de datos en distintos formatos (bases de datos, texto, multimedia, audio...) alrededor del alumnado, tutores, recursos educativos y perfiles neuropsicológicos es cada vez más ingente y difícil de integrar, aunar y gestionar. Por ello, técnicas avanzadas de extracción del conocimiento relevante sobre ingentes volúmenes de datos, para la aplicación del mismo sobre la personalización de contenidos y acciones sobre los binomios tutor-alumno, es un paso natural en la estrategia de mejora educativa moderna.

8.- AULA MOTIVA: un espacio donde desarrollar el talento

MOTIVA es un lugar donde los niños y niñas de 3ª Primaria reunidos en pequeños grupos sacan adelante un proyecto artístico, durante cinco sesiones.

Se trata de negociar y trabajar en equipo, de equivocarnos y de aprender. Compartir el talento de todos enriquece una experiencia que pone en juego nuestro ser, nuestra sensibilidad y nuestra inteligencia.