



MEMORIA DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE: ID 2017/165

**UTILIZACIÓN DE LA APLICACIÓN LUCIDPRESS PARA LA
GENERACIÓN COLABORATIVA DE PROYECTOS Y SU DIFUSIÓN.**

MARÍA ISABEL GONZÁLEZ BRAVO

JUNIO, 2018.

INTRODUCCIÓN

El presente Proyecto de Innovación se ha llevado a cabo en la asignatura Innovación docente en la especialidad de Administración de Empresas, Economía y Comercio, del Máster Universitario Profesor de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanzas de idiomas que se oferta en la Universidad de Salamanca. Se trata de una asignatura que forma parte de la formación en la especialidad correspondiente en la que los alumnos se preparan una vez que han cursado la parte común del Máster.

El proyecto se planteaba como objetivos:

- Fomentar la reflexión y la relación entre los alumnos sobre prácticas de innovación aplicables y con una potencial efectividad en las enseñanzas de secundaria y sus alternativas de formación.
- Fomento de la cultura del “compartir” como mecanismo para el crecimiento individual y colectivo.
- Creación de vehículo de difusión que será utilizado en promociones posteriores, así como a otros profesionales y docentes que pudieran estar interesados.
- Fomento del trabajo colaborativo hacia la creación de una plataforma de difusión.
- Fomento de una cultura de innovación dentro de los estudiantes para que pueda ser emprendedores en la aplicación de estrategias de innovación cuando se enfrenten a su actividad profesional futura como docentes.

Para alcanzar los objetivos, los alumnos han trabajado de forma colaborativa a través de la aplicación gratuita Lucidpress en la elaboración de un documento de difusión sobre propuestas de innovación docente en la asignaturas de economía y empresa de la formación en secundaria y bachillerato, así como en diversas asignaturas de formación profesional.

Fruto del trabajo vinculado a este proyecto de innovación docente se ha presentado una comunicación en un curso de Formación docente específica para profesores del Máster dentro del Plan de formación docente de la Universidad de Salamanca; se ha elaborado un capítulo en una publicación de la Universidad de Salamanca; los estudiantes han elaborado cuatro revistas sobre innovación docente; y se ha elaborado una revista sobre proyectos de innovación docentes presentados por alumnos del Máster para la evaluación de la asignatura. Las revistas mencionadas en los dos últimos puntos han sido elaboradas a través de la herramienta Lucidpress a la que estaba vinculada este proyecto de innovación.

MARCO EN EL QUE SE DESARROLLA EL PROYECTO

La asignatura Innovación docente en la especialidad de Administración de Empresas, Economía y Comercio, tiene unas características especiales puesto que va orientada a la

formación de los futuros docentes en aspectos muy específicos como es la innovación educativa. Especialmente, los objetivos de la asignatura se orientan, a grandes rasgos, hacia el acercamiento a propuestas innovadoras con resultados positivos y su posible aplicación en entornos específicos, y la formulación de propuestas de Proyectos docentes susceptibles de aplicación en la especialidad. Como recogen Castañeda y Adell (2011) una estrategia efectiva para el desarrollo profesional docente debe incorporar la exposición a innovaciones en enseñanzas y tecnologías, la capacitación para probar nuevas estrategias y facilitar la reflexión y discusión orientadas a un propósito común. En el contexto actual de aprendizaje es fundamental no solo la captación de información y conocimientos, sino también la reflexión y la interacción con otras personas de las que se aprende y con las que se aprende. Construir un marco de reflexión y prácticas comunes es fundamental para poder crecer en la capacidad de construir conocimientos para luego ser transmitidos a los estudiantes de las materias que van a ser impartidas por los alumnos del Master de Profesorado de Secundaria.

Teniendo en cuenta que los alumnos reciben formación específica en metodologías, didácticas y recursos, entre otros aspectos, la asignatura de innovación se plantea como un laboratorio donde los estudiantes integran todos esos conocimientos a través de la generación de proyectos específicos que se encuadren dentro del concepto de innovación docente. El enfoque básico de la asignatura es la creación de un contexto donde los alumnos deben entender que la innovación no consiste en aplicar metodologías novedosas, ni la introducción de las TICs en el aula sin motivo. La innovación docente no es un fin en sí mismo, sino que descansa y se desarrolla a partir de la observación de un determinado problema que se pretende resolver. La innovación debe de producir una mejora en el rendimiento, en el resultado, en la motivación y participación de los alumnos, en la facilidad del aprendizaje y/o en el protagonismo del alumno en su propio aprendizaje.

Bajo este enfoque, los estudiantes participan en un foro continuo de reflexión y análisis, donde van construyendo sus propias iniciativas a partir de las herramientas que el resto de asignaturas les reportan. Se pretende así un desarrollo profesional del futuro docente basado en la participación y en la reflexión práctica sobre la innovación docente, de forma que puedan aplicarlo posteriormente en su actividad futura con sus estudiantes.

En este sentido, los objetivos específicos de la asignatura se concretan en los siguientes:

- Fomentar la reflexión y la relación entre los estudiantes sobre prácticas de innovación aplicables y con una potencial efectividad en las enseñanzas de secundaria y sus alternativas de formación.
- Fomento de la cultura del “compartir” como mecanismo para el crecimiento individual y colectivo.
- Fomento del trabajo colaborativo hacia la creación de una plataforma de difusión que es utilizada y actualizada en promociones siguientes.

- Fomento de una cultura de innovación dentro de los estudiantes para que puedan ser emprendedores en la aplicación de estrategias de innovación, cuando se enfrenten a su actividad profesional futura como docentes.

Utilizando como base de referencia fundamental los objetivos antes descritos la estrategia utilizada en la asignatura está basada en una serie de principios metodológicos que consideramos que contribuyen a la formación de los estudiantes y a alcanzar un aprendizaje significativo. Entre estos principios podríamos destacar: 1) papel activo para la construcción de su propio conocimiento; 2) fomento de las relaciones entre el contenido y el entorno; 3) favorecer una discusión crítica y reflexiva que genere conocimiento y estimule una actitud participativa; 4) fomentar la cooperación y la interacción; y 5) asegurar un contexto y ambiente atractivo para el trabajo en el aula.

Esos principios son referencia básica para el trabajo en grupo realizado por los alumnos en una de las actividades de la asignatura utilizando como herramienta la aplicación Lucidpress a la que se vinculó el Proyecto de Innovación docente concedido y que tenía como objetivo la creación de una revista de difusión sobre innovación educativa.

Asimismo, teniendo como base fundamental la idea inicial de la asignatura de *No se aprende a innovar; se innova*, la asignatura culmina con la presentación individual de un proyecto de innovación docente para cualquiera de las asignaturas que cubren la docencia de la especialidad en secundaria y en los ciclos formativos correspondientes. Esta presentación supone la forma de integración de todos los conocimientos que los estudiantes han adquirido en la formación de la especialidad y es la manifestación creativa de que han comprendido cómo la innovación docente parte del reconocimiento de una debilidad, carencia o problema y cómo se estructura una iniciativa para solucionarlo, incrementando la eficiencia y favoreciendo la motivación y el papel activo del alumno al que se enfrentarán en su futuro profesional. El proyecto final responde así a la idea de que la innovación no es un fin en sí mismo, que toda innovación produce un cambio, pero que todo cambio no tiene por qué suponer una innovación.

A lo largo de las diferentes ediciones se han generado una amplia base de iniciativas de los estudiantes que son dadas a conocer en cada uno de los cursos siguientes. Todas las propuestas son presentadas incluyendo la asignatura en la que se aplicaría, objetivos que se pretenden conseguir, así como la temporalización y programación de la misma. Predominan principalmente las experiencias de gamificación, donde se han desarrollado diversos juegos por parte de los estudiantes, aplicados al aprendizaje de materias de economía en formatos conocidos y que resultarán atractivos: Pasapalabra, Ahora Caigo, Boom, Scape Room, Yinkanas, en algunos de los cuales es necesario el trabajo cooperativo y colaborativo. Asimismo, se han presentado otras iniciativas relacionadas con el fomento del trabajo colaborativo en la generación de mapas mentales, publicaciones en red, etc.; todas ellas, en los últimos años, de un alto nivel.

Este curso 2017/2018, uno de los objetivos planteados por el profesor responsable era realizar una publicación digital con los proyectos de innovación docente presentados

por los estudiantes a través de la plataforma Lucidpress, puesto que uno de los problemas de esta actividad es que las propuestas no eran dadas a conocer públicamente. Se fomenta así la creatividad, como base para la innovación, en la búsqueda de mecanismos y herramientas adecuadas para conseguir una mejora en el rendimiento y en la eficiencia de la enseñanza en las materias de economía y empresa de secundaria y bachillerato. Pero también, se facilita el acceso a las iniciativas del resto de los alumnos creando así una base de alternativas válidas para ser ajustadas y acopladas en el futuro.

ORGANIZACIÓN DEL TRABAJO

La asignatura se desarrolla en un contexto participativo y colaborativo en el que los alumnos, por grupos, van realizando distintas actividades de aplicación de conceptos y aspectos relacionados con la innovación educativa. Una de estas actividades consiste en elaborar una publicación, con posibilidad de acceso online y de ser compartida, centrada en innovación educativa a través de la aplicación Lucidpress.

Planteada la actividad, los alumnos recibieron una sesión sobre el funcionamiento de Lucidpress en sus aspectos más básicos. A partir de ahí, por grupos debían elaborar, en el aula durante un par de sesiones, una publicación que contuviera los siguientes apartados:

- Entrevista sobre innovación educativa a cualquier agente que ellos consideraran que pudiera estar afectado sobre el tema (alumno, profesor, etc.).
- Comentario crítico vinculado a una noticia publicada en cualquier medio de comunicación sobre innovación educativa.
- Recopilatorio de recursos, aplicaciones o herramientas que consideraran útiles para ser aplicados dentro de la innovación educativa.
- Apartado especial para una herramienta específica que consideraran adecuada dentro del marco de la innovación educativa.

Los grupos, con el material recopilado, realizaron la maquetación, sin ninguna pauta establecida por el profesor, para presentar una publicación que fue expuesta en el aula y compartida como material de la clase, obteniendo en total 4 documentos que pueden ser disponibles en formato pdf y que se entregan como anexo a esta memoria. Es preciso destacar que el programa genera en algunos sistemas operativos problemas de accesibilidad a determinadas aplicaciones y, sobre todo, a la posibilidad de compartir a través de un código de enlace público por lo que no ha sido posible generar dicho código de enlace para todos los trabajos.

Además, como se ha mencionado anteriormente, una vez finalizada la exposición de los proyectos de innovación docente individuales que presentan los alumnos para la calificación de la asignatura, el profesor responsable ha generado, a través de la misma

aplicación Lucidpress, una revista digital que tiene como objetivo presentar los mismos, incluyéndose también los proyectos de algunos cursos anteriores.

RESULTADOS OBTENIDOS

Como resultados del Proyecto de Innovación docente se han obtenido los siguientes:

- Participación en curso 2018/FED01- Formación docente específica para profesores del Máster de Profesorado de Educación Secundaria, Bachillerato, Formación profesional y Enseñanza de Idiomas – MUPES desarrollado dentro del Plan de Formación Docente del Profesorado de la Universidad de Salamanca celebrado los días 24 y 25 de mayo de 2018.
Comunicación Presentada: *Experiencias en la asignatura de Innovación Docente en la especialidad de Administración de Empresas, Economía y Comercio.*
- Publicación.
González-Bravo, M. Isabel (2018): Experiencias en la asignatura de Innovación Docente en la especialidad de Administración de Empresas, Economía y Empresa. En López Esteban, C. (Ed). *Innovar en las aulas. Modelos y experiencias de innovación educativa en el MUPES.* pp 157-170. Ed. Universidad de Salamanca.
- Documentos generados por alumnos a través de Lucidpress. (Se presenta copia pdf)
 - o Innovación educativa. Vol.1
 - o Innovación docente. Vol. 2
 - o Innovación docente. Vol. 3
 - o InnoMusic
- Revista digital sobre proyecto de innovación docente presentados en la asignatura. Enlace: <https://www.lucidpress.com/invitations/accept/daa25376-9b01-44cd-a8f6-991711bc13aa>
(se presenta copia en formato pdf).

Innovación Educativa

Volumen I



¡¡NO TE LO PIERDAS!!

Entrevista exclusiva con Alfonso Vandunciel Bustos.

Profesor universitario en la USAL y de Formación Profesional en el Colegio Salesiano San José de Salamanca. Experto y comprometido con la integración de las TIC en las aulas, nos habla sobre la importancia del compromiso de los profesores y equipos directivos en esta labor.

Entérate de los últimos recursos educativos para estar actualizado.

En el ejemplar de esta semana:



Y ADEMÁS...

Proyecto Samsung: Samsung Smart School.

La tecnología y un aprendizaje basado en competencias son las claves de la escuela del siglo XXI.

La Tecnología, la gran aliada de la Educación del siglo XXI



Análisis del artículo de ABC sobre el proyecto de Samsung: "Samsung Smart School".

Desde hace tres años, la empresa Samsung viene desarrollando un proyecto que pretende integrar las TIC en las aulas. El objetivo es enganchar, motivar e inspirar a los alumnos. Todo ello, mediante el uso de pizarras digitales, tablets, realidad virtual, etc. Se trata, pues, de elementos clave para potenciar la creatividad y la productividad de los estudiantes.

En el estudio realizado por la empresa: "Tabletas en educación. Hacia un aprendizaje basado en competencias", se ha demostrado que la integración de estos instrumentos en el aula mejora las habilidades comunicativas (11%), digitales (19%) y fomenta un aprendizaje más autónomo (12%).

Es importante destacar que la tecnología en los centros es un medio para el proceso de enseñanza-aprendizaje y NO un fin.

Además de dotar a los centros incorporados al proyecto de los instrumentos citados, Samsung apuesta también por la formación de sus profesores en dichas tecnologías educativas.

La integración de estas ha supuesto un cambio positivo tanto en los centros como en las familias de los alumnos.

En nuestra opinión, no es oro todo lo que reluce. ¡Cuidado! No basta sólo con dotar a las

aulas de ordenadores, hay que saber integrarlos de forma correcta para que realmente mejoren el aprendizaje. Tienen que servir para añadir valor al aprendizaje.

Por otro lado, supone un reto para el profesorado conseguir que los alumnos no encuentren en su uso una fuente de distracción.

En relación a la mejora de las distintas competencias, nos surge la duda de si verdaderamente los dispositivos móviles contribuyen a favorecer la capacidad comunicativa/lingüística del alumnado. En este sentido, se observa como las nuevas tecnologías han hecho que cambiemos nuestra forma de relacionarlos, existe mucha menos comunicación oral entre los jóvenes, y más mediante las redes sociales, en las que no suelen expresarse de forma escrita correctamente.

Por ello, resaltamos la importancia de un adecuado uso de las TIC a la hora de integrarlas en el proceso de enseñanza aprendizaje, volviendo a recalcar que estas herramientas son un medio y NO un fin.

En relación a este tema, hemos querido consultar a Alfonso V. Bustos, docente experto en la integración de las nuevas tecnologías, su opinión sobre cuales son los factores que dificultan dicha integración, así como sobre otras cuestiones relacionadas.

Entrevista



Alfonso Vandunciel Bustos es profesor universitario y de Formación Profesional. Actualmente, trabaja en la Universidad de Salamanca y en el Colegio Salesiano San José de Salamanca. Es, además, educador en Red y Navegación segura, y asesor TIC en la fundación Trilema.

Desde tu opinión, ¿se están haciendo esfuerzos en inversión tecnológica y formación del profesorado por parte de las administraciones educativas?

Es algo que no se puede dudar ni poner en entredicho.

Las inversiones en Tecnología comenzaron de una manera general en el año 2004 y han continuado hasta aproximadamente el 2014. Han sido 10 años de fuertes inversiones, sobre todo en el ámbito de la educación pública, con fondos europeos donde se pudo montar la mayor parte de las aulas tecnológicas que tenemos hoy por hoy.

Sin embargo, como casi todo en educación al ser una competencia transferida a las CCAA, el reparto a lo largo de todo el territorio nacional no fue para nada homogéneo. En buena parte de las CCAA se repartieron para cada Centro 30 ordenadores y 1 pizarra digital, variando si esos ordenadores eran portátiles o torres, aunque en algunas CCAA solo se repartieron 20 ordenadores y ninguna pizarra digital.

En cuanto a la formación del profesorado, también se ha invertido mucho dinero y se están ofertando cursos muy especializados y graduados en su dificultad. ¿Qué quiero decir con esto? Pues que cualquier profesor con interés ha podido elegir cursos en función de lo que sabía previamente (pudiendo empezar de cero) y seguir

su formación con cursos cada vez más complejos y especializados. Y todo ello tanto por programa como por aplicaciones, metodología, etc... Hoy por hoy tienes cursos tanto de Power Point como de realidad aumentada.

Sin embargo el problema viene o está en que esa formación es voluntaria y también en que permite ascensos, coger puntos, etc... Por tanto muchas veces se da que, en un Centro de 30 profesores, verdaderamente formados para aprovechar la inversión tecnológica a la que aludía antes están formados solo 3, o bien que son cursos que la primera hora están llenos y después de pasar la hoja de firmas -que justifica que te entregarán el documento justificante de que lo has hecho para reconocimientos de méritos- el 60% de los profesores "alumnos" se van, con lo que el aprovechamiento es muy escaso.

Dichos esfuerzos ¿están tendiendo resultados en las aulas?

En aquellos casos en que el profesor quiere y puede sí. No hay duda que el cambio en las aulas se nota. Querer es estar formado para ello, poder es tener esa tecnología disponible.

No obstante hay que tener presente dos detalles importantes:

El primero es que no tenemos aún pruebas concluyentes de que se mejoren las calificaciones o rendimientos por la tecnología en sí misma. Sabemos que si aumenta la motivación y se mejora el clima del aula y, lógicamente, eso hace que los alumnos aprendan mejor y más rápido.

Segundo: también sabemos que el uso de la tecnología plantea la pérdida de procedimientos básicos como la escritura y el cálculo, que son muy buenos para el desarrollo de los alumnos. Eso hace que muchos países bien posicionados en el informe PISA se estén replanteando el uso de la tecnología con los más pequeños; algo curioso si consideramos que en España tenemos ahora la tendencia de implantar las Tablet o Ipad desde

Primaria en muchos colegios ya.

¿Crees que está preparada la escuela para asumir la integración de las TIC en las aulas?

Esta es una pregunta muy general, porque no sé muy bien dónde poder o cómo definir la integración y su preparación. Sería algo así como preguntarnos si estamos listos para correr con un seat 127 a 240 km por hora por el Jarama, o si tenemos un Ferrari listos para ir a 80 km por una autovía.

En líneas generales, la escuela puede estar preparada por tener equipos informáticos, cañones en las aulas, wifi, etc., como puede ocurrir aquí en la Facultad, pero sin embargo los profesores no las usan... Creo sinceramente que, para el profesor medio que desee empezar a innovar "jugando" con dicha integración, hoy por hoy, si podría hacerlo de manera generalizada. Otro aspecto es ser consciente de que dicha integración es un cambio auténtico de metodología pura y dura, si las TIC se usan para, en vez de leer en papel, se lea en PDF, pero la clase va a seguir siendo que los alumnos lean, ahí no se está integrando nada: si no hay cambio metodológico las TIC no suponen nada en el aula.

En cuanto al alumnado, ¿tiene conocimientos y/o habilidades básicas en TIC? ¿Cuál crees que es su actitud ante el uso educativo de las TIC?

No hay duda de que para el alumnado supone hablar su lenguaje y que esté en un ambiente más real al suyo del resto del día. Tiene muchos conocimientos y habilidades, claro que sí. De hecho esa diferencia entre lo que ellos saben y lo que saben sus profesores, hace que muchos de éstos tengan mucho miedo a intentarlo por el miedo que da el que pases de enseñar a que a veces te tengan que enseñar. Sin embargo, hay que ser conscientes de que la mayoría de los alumnos perciben las TIC como algo más bien privado y para uso divertido en su ocio; la mayoría no asume al principio que se pueda trabajar duro con ella, y eso cuesta mucho. Conseguir que un alumno ante un ordenador esté concentrado en trabajar aislado de su Facebook o sin que pueda chatear con la compañera de dos filas más adelante es todo un reto al principio, y

cuanta más edad, más difícil.

¿Qué factores crees que constituyen mayores dificultades para la integración plena de las TIC en las aulas?

Uno de ellos lo acabo de comentar: muchos profesores no han querido salir de su zona de confort de la tiza y el encerado, por el miedo a estar en un terreno que aparentemente dominan más los alumnos.

Otro factor es un detalle que hasta ahora no hemos hablado. Yo puedo tener la formación, puedo tener los equipos, pero no dependo de mí hablando de tecnología: la wifi ha de funcionar, los ordenadores han de funcionar. En muchos Centros, el mantenimiento tecnológico y la velocidad de internet no son muy adecuados y eso ha hecho que muchos profesores, cuando se lanzaban y de repente las clases se arruinaban porque la tecnología "no va", pues volvían a los métodos tradicionales.

Un tercer factor es el nivel educativo. Trabajar con las TIC en Primaria y ESO puede resultar muy motivador. El Bachillerato que te obliga a terminar temarios cara a la selectividad y, a veces, hay algunos problemas si no se tiene bien conseguido el mantenimiento informático del Centro. En la FP prácticamente no se puede trabajar sin ordenadores ya, de cara a una formación de calidad en paralelo a lo que se encontrarán los alumnos en la empresa.

Otro es que todo esto son procesos voluntarios para la mayoría de los centros. Sin embargo, en aquellos Centros en que el equipo directivo ha obligado a integrar las TIC a todo el claustro, se habrá podido tardar más o menos, habrá costado más o menos, pero, al final, todo el mundo lo ha hecho y el Centro ha cambiado totalmente.

Como docente en activo, ¿opinas que el profesorado está motivado para integrar las TIC en su metodología docente?

Supongo que sí, aunque reconozco que mi respuesta está muy sesgada. Llevo dando

formación tecnológica a los Claustros 15 años y sé que, el que ha querido hacerlo, lo ha podido hacer sin problema alguno.

En la actualidad se junta que la nueva ley también no solo motiva sino que obliga a integrar metodologías nuevas que apoyadas en la tecnología, se implantan sin problema alguno (trabajo cooperativo, trabajo por proyectos, PBL, etc). Yo diría, pues, que no solo debe de estar motivado, está casi obligado indirectamente.

¿Consideras la falta de tiempo y/o dedicación, junto con la falta de formación, obstáculos para aplicar las TIC?

La falta de dedicación sí. Tiempo y formación siempre se tienen. De hecho, ahora casi toda la formación es on line para que cada uno se adapte al tiempo que quiera o disponga. No hay excusa.

Eso sí, si tienes falta de dedicación, el problema no es de la tecnología, quizás tu profesionalidad ya no te importe mucho.

A nivel de centro, en general, ¿consideras el claustro una prioridad apoyar la innovación con TIC?

Lo he comentado antes: es el equipo directivo el que ha de considerar esa prioridad y todo el claustro irá tras él.

No conozco ningún claustro que se queje de que no le apoyan la innovación en TIC queriendo hacerlo. Otra cosa es que el Centro no disponga de una buena conexión porque la fibra óptica no haya llegado aún a esa zona, etc. Pero eso son problemas que no tienen nada que ver con educación.

Ahora bien, si me preguntas si los claustros están por la labor, pues eso depende de la media de edad. A mayor edad, más se desea seguir en la zona de confort, pero eso nos pasa a todos con cualquier cambio. Sin embargo hay excelentes profesionales de sus 50 años que, viendo la desidia de los alumnos de hoy, son los primeros que se han subido al carro para ver "si así los enganchamos porque no podemos seguir así, ¡Hay que hacer algo!"

Como reflexión personal, ¿qué consejos darías a

los centros y a los docentes para integrar las TIC de manera adecuada?

Serían tres principalmente.

Primero: Que se pregunten seriamente pero de una manera sencilla ¿qué metodologías quiero implantar en mi aula? ¿qué competencias quiero desarrollar en mis alumnos?

Se ha de tener bien claro que hay tecnología para cualquier metodología, pero no todas las tecnologías pueden casarse bien en algunas metodologías.

No se trata de aprender la tecnología que más nos guste, o la que parezca más vistosa o espectacular. Se trata de saber que voy a necesitar en función de cómo quiero que se aprenda en el aula.

Segundo: que se olviden de querer dominar toda la tecnología existente. Si quiero hacer gamificación, se ha de pisar el suelo y aprender dos o tres aplicaciones, nada más. Si se quieren dominar todas uno se frustrará por completo. Nadie puede asumir dominar la tecnología actual al ritmo que se va creando.

Y tercero: si se meten que no dejen de aprender nunca. No es una contradicción con el punto anterior. Una cosa es que no se pretenda dominar todas las aplicaciones que van surgiendo y otra cosa es no conocerlas o no estar atentos a lo que van saliendo. Conviene acudir a congresos, leer revistas especializadas, etc... La tecnología no es una moda que ha venido y pronto se sustituirá por otra. No. Ha venido para quedarse, mejor llevarse bien con ella y conocerla.

¡Entérate de los mejores recursos educativos!



Skitch es una extensión de Evernote en la que podemos hacernos entender de manera rápida, con formas, dibujos y creatividad. Se trata de utilizar una foto para expresar la idea y añadir los comentarios o imágenes que quieras a esta como notas. Está disponible para iPhones y también para programas Windows, por lo que no necesitas tener ese tipo de móvil para poder utilizarla. Es una forma diferente y divertida de hacer llegar una idea, puedes usarla para tus alumnos o pedir que la usen ellos. Para más información, os dejamos este video.



Mindomo



Mindomo es una plataforma que permite crear mapas mentales y realizar presentaciones de los mismos. Esta herramienta muy útil tanto para alumnos como para profesores y es un soplo de aire fresco frente a las más que conocidas presentaciones en power point.

La herramienta se creó hace más de 10 años y desde entonces no ha parado de evolucionar para ponerse al día para ofrecer una interfaz fácil de usar y con más posibilidades. Para más información, os dejamos este video.



NeuroNation



Nos encontramos ante 'una de nuestras mejores aplicaciones', según opinión recogida por la multinacional Google, de más de 240.000 usuarios, -entre los 11 millones con los que cuenta la aplicación a día de hoy-.

Se trata de una aplicación incluida en la categoría de los llamados "juegos mentales". Toda una colección de juegos basada en aquellos principios de la psicología según los cuales nos ayudarían a practicar diferentes habilidades de nuestra psique.

¡Ejercita tu cerebro! es el lema de este tipo de herramientas. Pues efectivamente, parece que así es. A través de su uso, es posible -tal y como certifican quienes los usan-, demostrar cómo se ven aumentadas las capacidades retentivas de nuestro cerebro.

Podemos nombrar dentro de esta categoría aplicaciones tales como A Clockwork Brain Training, Brain It On!, Fit Brains Trainer o Lumosity, pero nos vamos a centrar en esta app en concreto, -NeuroNation- viendo sus principales características que nos permitirá aprovecharla al máximo.

Lo primero que de forma reiterada nos encontramos por la red -tratando de buscar una definición para esta aplicación- es la afirmación de que ésta se basa en estudios realizados por un equipo de científicos especializados en la

mente. Buceando en dicha red, descubrimos que al mando de ese equipo se encuentran el profesor Michael Falkenstein, doctor en Psicología por la Universidad de Dortmund, y la experta en Neuropsicología, Psicología Experimental y Psicología Cognitiva, doctora Tiina Salminen.



Nos dicen también que esta herramienta permite entrenamientos personalizados para aumentar la memoria, la concentración y el proceso lógico. A través de 23 ejercicios que se adaptan al rendimiento de cada usuario, para los cuales se podrá verificar y compartir el progreso nivel tras nivel.

Con unos ejercicios con nombres tan sugerentes como Hallacaminos, Colormanía, Salto Cuántico, Rastreador o Reactor en cadena, te invitamos a descubrir esta magnífica aplicación, en su versión gratuita en Español, compatible con iOS y Android. Con ella, podrás crear el plan de entrenamiento personal para tu cerebro y desafiar tus límites.

Recomendada para todas las edades. Si últimamente os falla la memoria o necesitáis recordar una gran cantidad de datos, fechas y acontecimientos -ya no solo en vuestra vida académica sino en vuestro día a día-, NeuroNation es vuestra app.

Sergio Herráez Rodero

Daniel García González

Miriam Benito Fuentes

Innovación docente



INTRODUCCIÓN.

En el volumen II de nuestra revista, vamos a tratar el tema de la innovación en las aulas. Para ello, contaremos con la experiencia de un profesor y de un alumno, a través de una encuesta realizada, sobre cómo la innovación educativa transforma el proceso de enseñanza aprendizaje.

A continuación, os mostraremos una de las herramientas más innovadoras para la creación de tu propia página web, además de otras muchas funciones como el comercio electrónico o el marketing: Weebly.

Después, os hablaremos de un caso real, donde la falta de recursos no son capaces de frenar la ilusión y la innovación en las aulas. Un ejemplo de motivación y superación.

Para terminar, os proporcionaremos páginas de referencias y sitios de interés, para que podáis ampliar vuestros conocimientos y busquéis temas muy interesantes.

Esto es todo en nuestro número de hoy, como podéis ver, es un volumen muy completo, ¡disfrutadlo!

Entrevista

La innovación educativa desde los dos puntos de vista: profesor y alumno

En esta entrevista hemos querido ver cómo y hasta qué punto la innovación está presente en las aulas, tanto desde el punto de vista de un profesor, como desde el de un alumno. Para ello, hemos realizado las entrevistas que mostramos a continuación:

ENTREVISTA AL ALUMNO: Samuel 4º ESO.

1. Para ti, ¿qué es innovación educativa?

Yo diría que serían los nuevos métodos de enseñanza que los profesores dan a sus alumnos y los nuevos sistemas u objetos que se utilizan en la enseñanza del alumno.

2. ¿Cuál es la aplicación que más te gusta? ¿por qué?

Yo diría que "aulaplaneta", es una aplicación que está disponible también en navegadores (mismo nombre) en la que tienes todos los libros en digital junto a tareas autocorregibles y enlaces que te amplían información

3. ¿Qué ventajas le ves enseñar mediante tablet respecto a los libros?

Veo que es una herramienta de trabajo que te da la posibilidad de aprender con distintos métodos que no te puede dar un libro (videos, audios, actividades interactivas...)

ENTREVISTA AL PROFESOR

1. Para ti, ¿qué es innovación educativa?

Es la capacidad de buscar nuevas estrategias y herramientas para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje independientemente de si estas son o utilizan las tecnologías de la información y la comunicación.

2. ¿Cuál es la aplicación que más te gusta? ¿por qué?

La aplicación de Google Classroom porque permite una evaluación muy sencilla y práctica de las actividades que se realizan en clase o en casa, además de que los materiales necesarios para realizar las actividades y las actividades mismas se pueden subir en varios formatos y guardarlas en Drive y buscarlas con el motor de búsqueda de Google.

3. ¿Qué ventajas le ves a enseñar mediante Tablet respecto a los libros?

Las ventajas que veo son: el ahorro de papel, la facilidad de editar los materiales y su versatilidad al poder incluir vídeos, poder buscar información en fuentes muy variadas, tener una comunicación eficaz

4. ¿Te encuentras más motivado ahora, con las tablets, que con los libros? ¿por qué?

En mi caso, el trabajo en clase es mucho más ameno y fácil, pero a la hora de estudiar prefiero un libro de papel y los resúmenes y esquemas propios.

5. ¿Crees que en el futuro seguirá la tendencia de ir introduciendo nuevas tecnologías en todos los aspectos del aula, o crees que hay ámbitos en los que los libros de texto y otros recursos más tradicionales van a mantenerse?

Sí, creo que será parecido a una prueba de ensayo y error, pero las nuevas tecnologías se instalarán tanto en las aulas como en nuestro día a día.

Conclusión.

Viendo las respuestas, observamos que la implantación de tablets como método de innovación es adecuado siempre y cuando se incentive su uso y se sepa generar conocimientos y motivación por parte de los docentes.

Otro punto a favor, es la importante cantidad de contenidos y materiales disponibles de una manera sencilla para impartir la clase. Estos contenidos a mayores complementan el proceso de enseñanza-aprendizaje ayudando al alumno a conseguir conocimientos y a los profesores a explicarlos.

Por último, el avance de la tecnología en el aula parece imparable, aunque hay áreas como puede ser la práctica en talleres que es difícilmente sustituible por un simulador.

entre los alumnos y los profesores, y entre los mismos alumnos, además de tener una plataforma de trabajo que también sirva para la producción de los materiales.

4. ¿Encuentras más motivación en los alumnos ahora con las tablets?

Los alumnos pueden encontrar motivador el uso mismo de la Tablet solo en un primer momento, después la motivación en el aula dependerá de la forma de impartir clase, además del ambiente que haya en la misma.

5. ¿Crees que en el futuro seguirá la tendencia de ir introduciendo nuevas tecnologías en todos los aspectos del aula, o crees que hay ámbitos en los que los libros de texto y otros recursos más tradicionales van a mantenerse?

Las nuevas tecnologías creo que se seguirán introduciendo a medida que aparezcan y sean útiles para la enseñanza y el aprendizaje y creo que debe ser así para que estos procesos sean lo más eficientes y eficaces que se pueda. Hay recursos que seguirán estando presentes en la medida que su uso sea una competencia que se valore, como pueden ser las prácticas de laboratorio o taller que, para mí, serán preferibles siempre a los simuladores, por ejemplo. Sin embargo, el libro de texto me parece que siempre será sustituible por otros materiales digitales.

Weebly

Hoy en nuestro número II de la revista Innovación educativa, vamos a analizar los usos y las ventajas de la aplicación Weebly. Sobre todo veremos la ventaja de unir esta App a las asignaturas de economía, aunque se puede aplicar a cualquier otra materia.

Diseño de página web

Como herramienta fundamental Weebly nos permite crear una página web en la que podemos editar toda la letra e imágenes, pero además introducir diapositivas para que vayan pasando cada cierto tiempo. También podemos añadir en un mapa nuestra localización y abrir un formulario de contacto y una suscripción al boletín de la web.

Podemos dividir secciones y añadir vídeo y audios en HD desde nuestro ordenador o Youtube.

Comercio electrónico

Gracias a Weebly puedes crear tu propia tienda online añadiendo productos y sus características tales como: distinguir si es un producto físico, digital o un servicio, precio, precio de oferta, peso, imágenes, descripción, y ocultarlo si fuera necesario. Cuando una persona realiza una compra, existe una ventana de pedidos, en la que puedes gestionarlos. De forma interesante te permite ver los clientes que han añadido algún producto a la cesta, pero que finalmente no han realizado la compra.

El plan Business además permite la creación de cupones y la venta de tarjetas regalo.

Marketing para tu empresa.

Es posible hacer campañas, mediante la creación y envío de emails, contactar con clientes potenciales, diseñar invitaciones, hacer emails de bienvenida, etc.

Valoraciones

También nos permiten que los clientes valoren nuestro producto, pero hay que conseguir la versión Business para que éstos puedan añadir comentarios.

Pasarelas de pago

Permite realizar el pago del producto con la pasarela de pago Stripe y además con Paypal y desarrolla el porcentaje que cobra cada una de ellas por realizar la transacción. Y además permite añadir impuestos, es decir, permite visualizar el precio con y sin impuestos, algo importante en España donde el precio puede aumentar hasta un 21 %.

Y por último permite añadir los gastos de envío por regiones, aunque para activarlos debes utilizar la versión de pago.

SEO

Algo clave en el mundo del marketing para mejorar nuestras visitas. Por último, la aplicación nos permite gestionar este ámbito para aparecer en los motores de búsqueda, y crear palabras clave. También nos permite redireccionar nuestra página antigua a la actual en Weebly y usar Google Analytics (que permite analizar las visitas a cada sección de nuestra página Weebly).

Os animamos a utilizar la aplicación Weebly para que los alumnos comprendan los apartados de una tienda online, y se familiaricen con las compras a través de éstas. Sin duda una herramienta visual e interactiva que les ayudará a comprender y conocer los misterios del mundo de la venta online y el marketing.

Valoraciones

También nos permiten que los clientes valores nuestro producto, pero hay que conseguir la versión Business para que éstos puedan añadir comentarios.



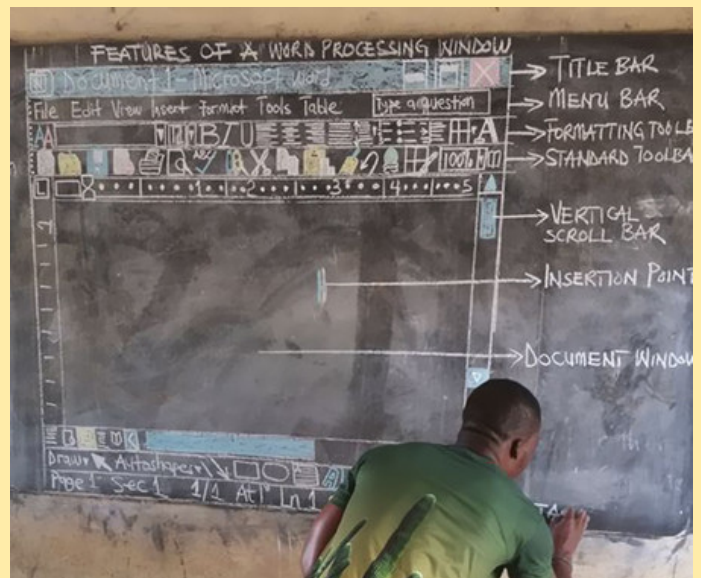
Artículo de opinión

El profesor de Ghana que enseña Word con tiza y pizarra

En un mundo donde la definición de innovación docente incluye casi por obligación las tecnologías de la información, se hace impensable hablar de innovar sin la presencia de ellas, ¿pero qué ocurre cuando es necesario enseñar las TIC y no se dispone de ordenadores, tablets o cualquier tecnología parecida?

El artículo que recogemos nos expone el caso de un profesor de Ghana, que con su afán de educar y enseñar, nos muestra que innovar no solo depende de un elemento electrónico, sino que con predisposición y pasión por la educación, incluso con falta de recursos, es posible que el proceso de enseñanza-aprendizaje se lleve a cabo.

Se trata de un profesor de Ghana, Owura Kwadwo, dedicado a enseñar la materia de TIC, pero aunque parezca una contradicción, el centro no cuenta con ordenadores. Por ello, Owura Kwadwo dibuja y colorea en la pizarra tradicional de forma detallada, lo que los alumnos verían en una pantalla de ordenador. Ante esta dedicación, paciencia y creatividad, la sociedad no ha pasado inadvertida, y el propio Microsoft ha dotado al profesor de un ordenador para su aula.



Como bien nos ha enseñado este profesor, innovar es la capacidad de crear algo nuevo. Él, en este caso, con escasez de recursos ha sido capaz de enseñar las tecnologías a sus alumnos. Como nos comenta el propio protagonista en una entrevista tras la repercusión que han tenido las imágenes que adjuntamos, él con las únicas herramientas que posee, una pizarra, unas tizas de colores y mucha imaginación, está siendo capaz de impartir una asignatura que está enfocada a las nuevas tecnologías. Esto nos demuestra que ante la falta de recursos es necesario imaginación, ganas, entusiasmo, pasión y hacer lo necesario para que tus estudiantes entiendan la lección. En definitiva, con más o menos recursos, debemos ser los docentes los que innovemos en el aula, no nos podemos quedar estáticos y continuamente tenemos que trabajar para hacer las clases del interés del alumnado y en último término, conseguir un aprendizaje significativo.

Página de referencia o sitios de interés

Aplicaciones y web de interés

<https://www.weebly.com/es>

Proporciona gran cantidad de aplicaciones

<https://educareinnovar.wordpress.com/2016/04/26/aplicaciones-para-el-aula/>

Blogs

<https://innovacioneducativa.wordpress.com/>

<https://blogthinkbig.com/10-blogs-docentes-que-promueven-la-innovacion-en-las-aulas>

<http://fernandotrujillo.es/>

<http://adelat.org/>

<https://roserbatlle.net/>

<https://juandomingofarnos.wordpress.com/>

<http://ideasqueinspiran.com/2015/10/27/cinco-ideas-innovadoras-para-aplicar-en-el-aula/>

Artículos científicos

<https://revistascientificas.us.es/index.php/fuentes/article/view/2371>

Artículo de innovación docente

https://elpais.com/internacional/2018/02/28/mundo_global/1519820992_400112.html

Innovación docente

VOLUMEN 3



Laia Cuadrado Sánchez
Marta Jimenez Flores
Álvaro Zamarreño Pérez

ENTREVISTA: Jennifer Martínez Ferrero

¿Qué necesitan los jóvenes de hoy para poder enfrentarse al mundo?

Desde mi punto de vista, ilusión por el trabajo y emprendimiento. Vivimos en un mundo y en un entorno totalmente cambiante, invariable, en el cual surgen cada día necesidades (las creamos nosotros mismos) y estas necesidades requieren "alguna" idea (bien o servicio) que les de respuesta. Además, creo que es necesario reforzar la "buena concepción del trabajo". La situación denigrante de los contratos laborales, inestabilidad, salarios, etc hace que concibamos el trabajo como algo negativo, cuando debería ser todo lo contrario; es el mecanismo a partir del cual conseguiremos nuestras metas profesionales, las cuales indirectamente influirán en las personales.

¿Por qué crees que son cada vez más importantes las habilidades interpersonales en el mercado actual?

Porque el mercado es inestable, estamos en contacto continuo con consumidores, proveedores, socios, trabajadores... no solo es necesario tener conocimientos sino ser capaz de dialogar con el resto, de tener una actitud de respeto hacia los demás, de trabajar en equipo.

¿Qué caracteriza a un profesor poco convencional?

Desde mi punto de vista, que no aplique la metodología clásica y que busque reforzar el proceso de aprendizaje más allá de conocimientos.

¿Consideras importante la experiencia de trabajar en el extranjero?

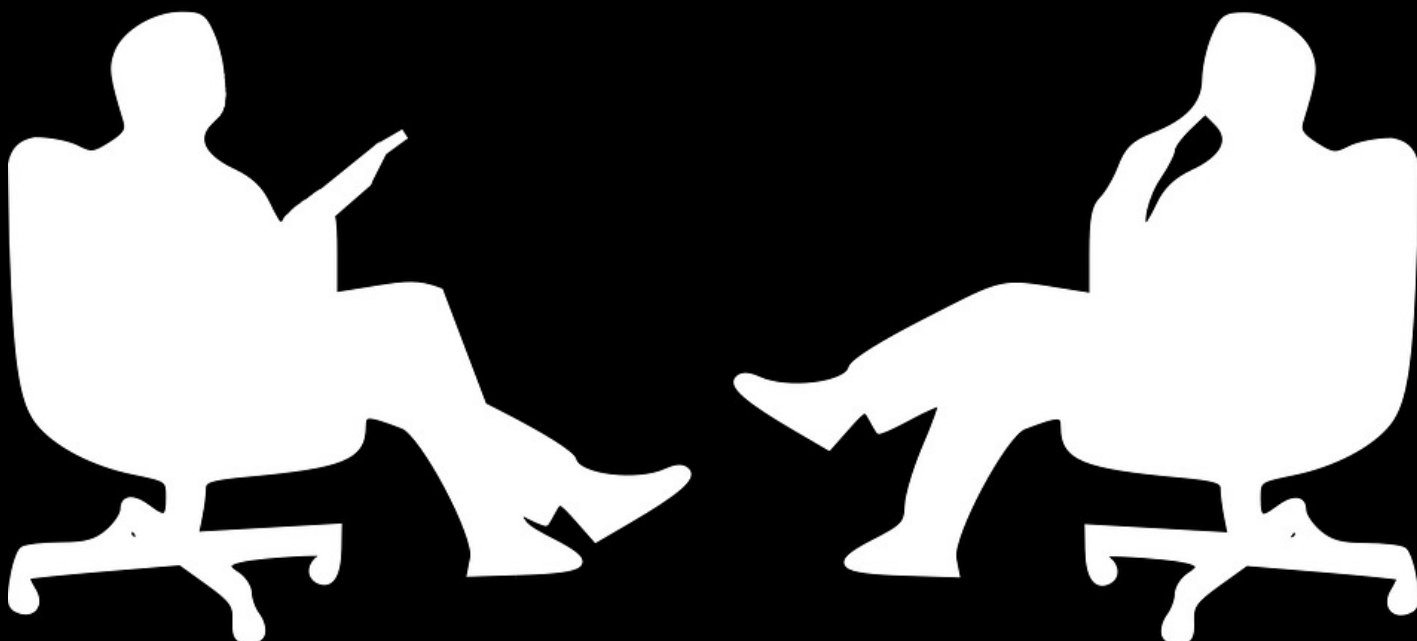
Por supuesto

¿Cual ha sido la metodología más innovadora que has utilizado hasta el momento?

Twitter con dinámicas y pruebas situacionales

¿Cómo podemos ayudar a los estudiantes a ser mejores pensadores?

Buff... pregunta difícil.... Creo que a través de mecanismos, de herramientas, que potencien su creatividad, su capacidad pensadora... ¿cómo? Quizás intentando aplicar los conocimientos a la práctica; que sean capaces de ver que todo lo que ven (imaginemos un balance) tiene su aplicación en la empresa. Deben ser capaces, al hilo de su capacidad pensadora, de ser también autocríticos con sus ideas y respetuosos con las de los demás.



¿Niños desmotivados? Cómo evitarlo con ayuda de la neuroeducación

Por EDUCACIÓN 3.0 - 18 julio, 2017

3

“Es que a este niño le da todo igual”, “Es que ya ni con premios ni con castigos”, “No se interesan por nada”... son frases que sistemáticamente se repiten en las formaciones de boca de docentes y familias. La desmotivación que vive hoy en día gran parte de la infancia y de los jóvenes es una realidad, y es un aspecto que preocupa tanto a padres como a docentes.

C R Í T I C A

Las tendencias educativas que se intentan llevar a cabo en el aula están basadas en investigaciones previas que han estudiado cómo mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El problema que existe es que la cultura que se intenta inculcar en las aulas es diferente, en muchos casos, a la que se fomenta en los hogares de los jóvenes estudiantes.

¿Qué ocurre cuando intentamos eliminar el sistema de premios y castigos en el aula pero este sigue estando presente en casa?

La mayoría de las familias no está comprometida con las ideas y proyectos que el centro escolar quiere llevar a cabo con sus propios hijos. Esto provoca que haya un desajuste y, por lo tanto, un desequilibrio para el estudiante.

Proponemos una mayor cohesión entre los centros escolares y las familias, pues es la única manera de guiar al estudiante por camino coherente.





- Vídeos educativos.
- Organizados por temas.
- Conocer mundo a través de un recurso de aprendizaje único.
- Cada película se empareja con un concurso interactivo.
- Animaciones divertidas e informativas de alta calidad.
- Voz apropiada para la edad.
- Humor.



sobre las Ciencias Naturales.

EDUCACIÓN 3.0

LÍDER INFORMATIVO EN INNOVACIÓN EDUCATIVA

educ@conTIC

el uso de las TIC en las aulas



Duolingo



Ted Talks Daily



Symbolab



INNO MUSIC

INNO MUSIC



Roberto De Ilanos Ruíz

Laura Ballesteros Pérez



AUTORES

ÍNDICE

Introducción

App:Walkman o como aprender componiendo

Noticia: la musica beneficia el rendimiento escolar

Entrevista: profesora de musica

Recursos





INTRODUCCIÓN

La revista INNOMUSIC pretende ser un vehículo de difusión de conocimiento, utilizando como medio para llegar a él la música.

Ya que esta tiene efectos muy positivos en el desarrollo cognitivo, creativo, intelectual y psicológico de los niños. Incluso se ha demostrado que la música estimula el hemisferio izquierdo del cerebro, el encargado del aprendizaje del lenguaje, los números y el uso de la lógica.

Por todo ello se ha creado esta revista debido a la supuesta interferencia de la música en el aprendizaje de otras materias, ya que : "La música ayuda a interrelacionar conocimientos".



WALKMAN O CÓMO APRENDER COMPONIENDO

Walkman no es más que una app para grabar temas musicales. Lo más destacable de esta aplicación es lo intuitivo que es su uso. Por tanto, es perfecto para nuestros alumnos.

No debemos invertir mucho tiempo en explicar su uso.

Pero, ¿para qué? ¿Qué queremos conseguir con la inclusión de esta aplicación en las aulas?

Muy sencillo. Conseguir que nuestros alumnos desarrollen su creatividad a la par que aprender tediosos temarios que de otra manera provocarían continuos bostezos. ¡Aprender cantando, no bostezando!

La propuesta es simple: divide la clase en grupos, propón que cada grupo obtenga información relevante del tema que asignes, y ofréceles grabar una canción basada en dicho tema con la aplicación "Walkman".

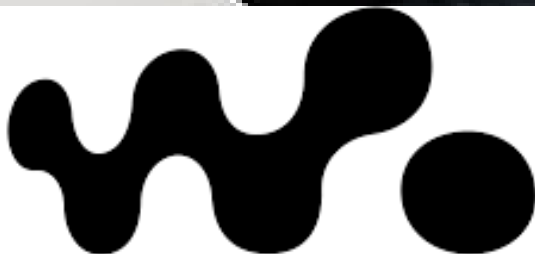
Una vez realizadas, que cada grupo las exponga delante de la clase y las comparta en la nube con el resto de compañeros para que escuchen las canciones del conjunto de temas.

Eso sí, intervén para evaluar cómo avanzan las canciones para ver si en sus letras introducen todos los puntos importantes del tema otorgado.

Siguiendo el modelo SAMR, esta aplicación modifica, los alumnos aprenden lo mismo, pero de una manera más atractiva.

La música está presente en la vida de todos los adolescentes, es un interés común. Es fácil fomentar su creatividad a través de ella.

¡Coge impulso! ¡Innova! ¡Dale voz al aprendizaje!





Ya lo sabemos, pero no viene mal recordarlo. "El estudio de un instrumento musical beneficia enormemente el desarrollo del niño a temprana edad."

La música es mucho más que una actividad extracurricular con finalidad de entretener a nuestros jóvenes. La música proporciona habilidades que trascienden de lo puramente musical. Nos sirve para mejorar nuestro sistema cognitivo, nuestra disciplina, y, si nos centramos en las orquesta, a trabajar cooperativamente, a perseguir la consecución de un logro común, que satisfaga a mi personay a mi compañero, y, por supuesto, a los oyentes.

En la mayoría de nuestros centros, la asignatura de música no es más que otra asignatura teórica, y si apuramos y ampliamos, también nos enseñan a tocar la flauta dulce, para tormento de todos esos padres que escucharon "El himno de la alegría" de Beethoven, con sentimientos muy alejados de esa alegría que predica.

La falta de medios es una clara barrera a la ampliación del contenido, pero es por necesidad, y no por lujo, por lo que deberíamos dotar de más medios a esta asignatura, sabiendo los beneficios que reporta al individuo.

Tenemos que hacer valer, entre todos, la música en las aulas, desarrollarla, implantarla y gritar, o cantar, bien alto, que sin ella estamos perdidos, como estudiantes y como personas.



"La música beneficia el rendimiento escolar"



Entrevista

Hoy tenemos para hablar de música a Fabiola Pérez de Cáceres, profesora de música en el IES Agora. Fabiola nos introduce a la entrevista explicándonos lo que es para ella la música.

“La música es un arte, una forma de expresión en sí misma, tan importante como el lenguaje escrito o hablado. La música nos cuenta historias, nos expresa sentimientos, nos despierta sensaciones tan poderosas como indescritibles.”

-¿Desde cuándo supo usted que su vida profesional se dirigiría hacia el mundo de la música?

Pues la verdad desde muy pequeña, cuando era una adolescente mis padres me inscribieron en clases de música y me compraron mi primera guitarra y violín, al principio me sentía obligada a estudiarla y dedicaba grandes horas en ello, pero sentía que más que un hobby era una obligación, con el paso del tiempo deje las clases y me puse a desarrollar una cierta curiosidad por la música académica y el lenguaje musical, que con el tiempo me hizo querer estudiar música por el resto de mi vida.

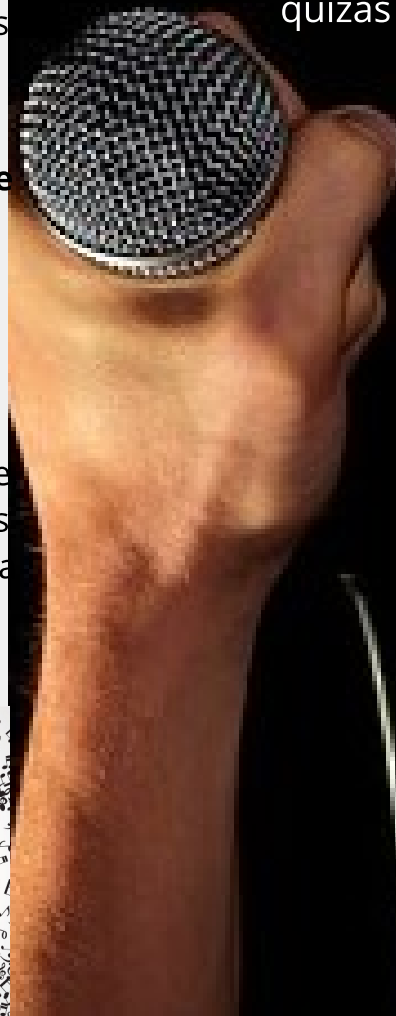


-¿Cuán importante cree que es la presencia de la música en el sano desarrollo de la persona?

La música es un elemento fundamental en el desarrollo de la persona, ya que le permite interrelacionar conocimientos, ayuda a la sociabilización, fomenta la colaboración, el espíritu crítico y el respeto transmitiendo de manera inmediata diferentes sensaciones que otras formas de arte quizás no pueden llegar a conseguir.

-¿Qué opinión le merece la deriva que está tomando la educación respecto a la marginación de las artes?

Pienso que están privando a que los niños desarrollen la capacidad creativa, la autoestima, la disposición de aprender, la capacidad de trabajar en equipo o el pensamiento abstracto, que se encuentran en gran medida en la educación artística y que es muy importante fomentar, pues como se ha comentado en numerosas ocasiones cada alumno es diferente y no todos aprenden de la misma forma, al mismo ritmo y con los mismos métodos pedagógicos, por lo que es necesario dar autonomía suficiente al alumno para que desarrolle otras capacidades.



Entrevista

-Más allá de la asignatura de música. ¿cree importante introducir la música en la vida diaria de los centros educativos?

Si lo considero fundamental pues como he comentado anteriormente y como lo señalan numerosos estudios científicos, la música tiene efectos positivos en el desarrollo cognitivo, creativo, intelectual y psicológico de los niños. Incluso se ha demostrado que la música estimula el hemisferio izquierdo del cerebro, el encargado del aprendizaje del lenguaje, los números y el uso de la lógica.



-Para terminar en nuestra revista hablamos de innovar con música, ¿qué propuesta de innovación educativa con música nos haría usted?

Propuestas innovativas con música hay muchas, todas ellas destinadas a estimular y motivar al alumnado mejorando el resultado de la enseñanza-aprendizaje ya que es un recurso muy atractivo debido a la importancia que hoy en día tiene para nuestras vidas.

Cualquier tema educativo puede relacionarse con la música, en los conocimientos de los cursos de infantil, donde este recurso está muy presente actualmente.

Podemos utilizar canciones actuales, cuentos sonoros, dramatizaciones... Para intentar asimilar más fácilmente ciertos conocimientos

Otra actividad sería la organización por rincones, dentro del aula, podemos descubrir el "rincón de la música", un espacio delimitado de la clase, donde los alumnos podrán manipular de forma libre los instrumentos musicales que allí se encuentren, como maracas, triángulos ...

La realización de un instrumento mediante el reciclaje. Este ejercicio tiene un enfoque globalizador ya que además del aspecto musical, en el niño se trabajan otros principios fundamentales para su desarrollo, como puede ser la motricidad, una educación en valores, un trabajo en grupo, y todo ello de forma lúdica, participativa y libre, favoreciendo así un aprendizaje autónomo.

Mediante esta actividad también se pueden trabajar los conceptos de sonido y silencio...

En definitiva, existen muchas posibilidades, que ofrece a día de hoy la música para trabajar diferentes contenidos de una manera más dinámica, ya que es un recurso atractivo que permite captar el interés y la atención del alumno-a, favoreciendo en ellos un sentimiento de apreciación hacia el hecho musical.

Como podéis ver la música tiene infinitas posibilidades, ya que siempre está presente en la sociedad en que vivimos, sirviéndonos como ayuda tanto en la enseñanza como en el aprendizaje, así que ¿por qué no utilizarla para ello?

"La vida, sin música, no es vida", concluye. Y nosotros no tenemos nada más que añadir sino reafirmarlo.

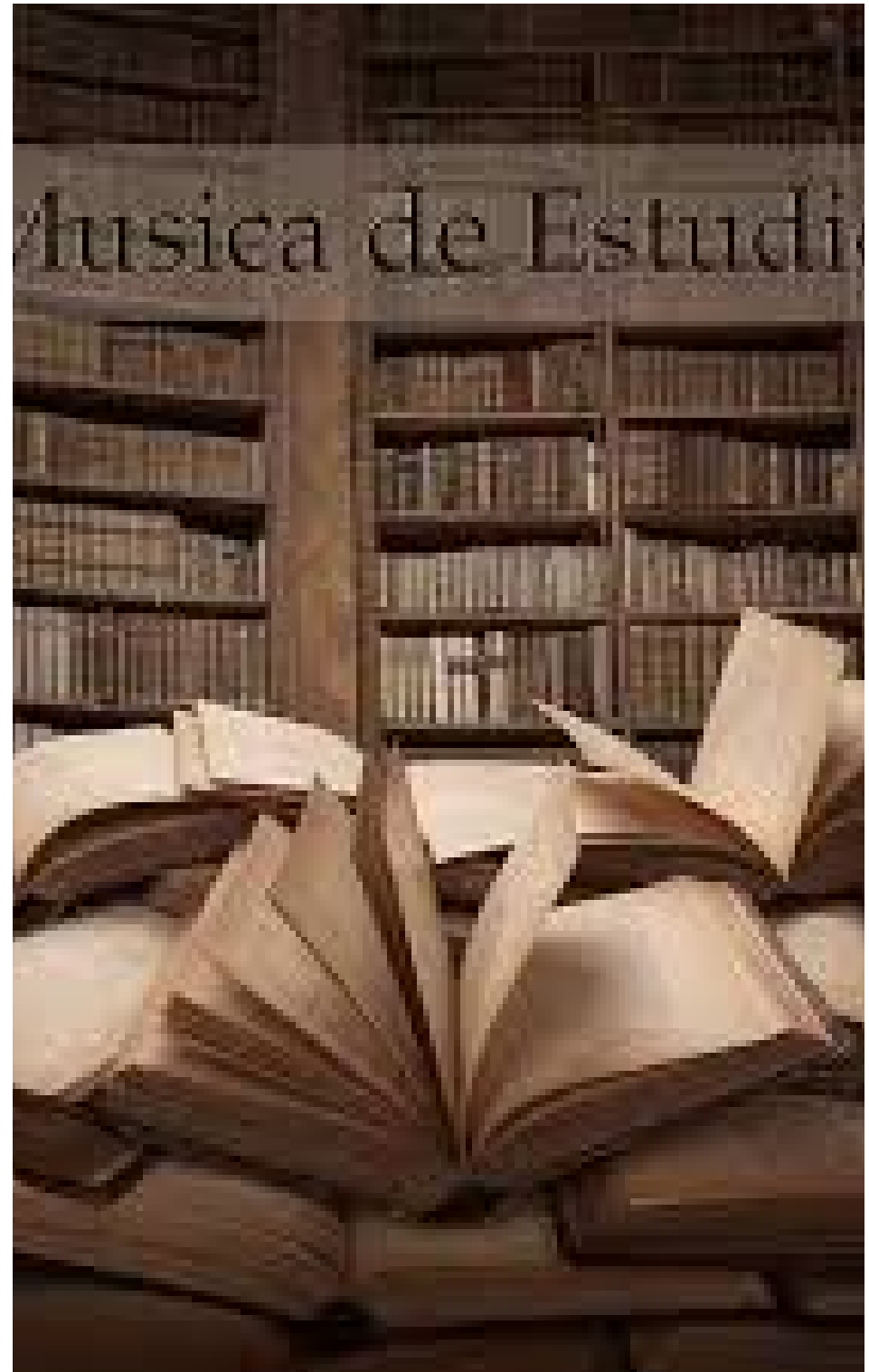
RECURSOS

[Partyflauta](#)

Este sitio de Docentestic incluye un recopilatorio de partituras y otras herramientas para aprender a tocar la flauta dulce de forma progresiva. Todas incluyen un acompañamiento instrumental que permite al estudiante aprender a tocar la flauta de forma divertida y entretenida.

[SoniaEducadoraInfantil](#)

Con este explícito título, Sonia García construye un blog repleto de información y sitios de interés. Para ella, el periodo de educación infantil es el más receptivo de todos, por lo que se debe aprovechar para estimular y motivar al niño y a la niña y desarrollar su potencial los más variados aspectos del aprendizaje, incluida la musical. Para ello ofrece una serie de consejos y pistas para que la música se convierta en un juego con el que los niños disfruten de la actividad a la vez que fomente su capacidad de expresión y comunicación. Al mismo tiempo irá conociendo, por medio de la música, diversas manifestaciones culturales y tradiciones de su entorno.





[Clase de Música 2.0](#)

Otro blog cargado de recursos musicales, su autora M^a Jesús Camino Rentería es profesora de música en Secundaria. Tiene ya cuatro años de vida y miles de recursos clasificados, con la referencia de haber recibido más de 7 millones de visitas en todo este tiempo. Es un gran blog recopilatorio, donde se encuentran materiales de música de muchos otros profesores que comparten generosamente sus recursos en la Web. Está organizado por categorías temáticas y por tipo de recurso: instrumentos, géneros, cancioneros, historia, diccionario musical, lenguaje escénico, mapas conceptuales, partituras, playbacks, juegos, 'midis', voz, ruido, vídeos... Lo dicho, que no falte una visita inspiradora.

[Maestros Unidos por la Música](#)

Yolanda Ning organiza en esta página toda una red de 38 grupos de trabajo alrededor de la música, mayoritariamente conformada por profesores de música, a los que se invita a participar en tantas actividades como quieran, solo se deben dar de alta como usuarios. Para ver lo que hay en cada grupo hay que bajar la página hasta abajo y seguir pasando página, descubriendo cosas muy interesantes. Zona de descargas, chat en línea para dudas, foro de discusión o 'Ciudad de la música' (donde una colección de vídeos de música clásica, incluyendo información relativa a compositores e intérpretes y clasificados según su época y estilo) conforman una amena página cargada de solfas y semicorcheas.



RECURSOS

[Maria Jesús Música](#)

Mª Jesús Camino Rentería es profesora de música en Educación Secundaria y mantiene su blog, Clase de Música 2.0, en el que además de múltiples materiales y otros recursos nos encontramos con esta interesante recopilación de blogs y webs sobre educación musical, divididos según región española. Muy muy completo y que merece la pena tener en mente a la hora de encontrar nuevos recursos y ampliar nuestros horizontes.




[Incredibox](#)

En los últimos meses está ganando mucha fuerza una plataforma para crear música, llamada Incredibox: permite mezclar ruidos y sonidos hechos por una banda de 'beatboxers', dando lugar a resultados muy curiosos y llamativos que permitirán a nuestros alumnos aprender melodías y ritmos. Sus posibilidades son infinitas y es una aplicación gratuita que podremos ejecutar tanto en un navegador como en un iPad; una vez tengamos los resultados, podremos compartirlos con nuestros contactos.



iNNoMUSIC



**La mejor revista de innovación
musico docente . A que esperas
Hazte con ella !!!!**



**Innovación Docente en la especialidad Administración y
Economía de la Empresa
MUPES. Curso 2017/2018**

La asignatura de innovación docente en la especialidad se plantea como una especie de laboratorio donde los estudiantes integran los conocimientos adquiridos en el resto de materias (contenidos, didácticas, metodologías....) hacia una posible mejora del proceso y de los resultados del aprendizaje en la docencia en materias de la especialidad.

Existe una tendencia a asociar la innovación con la introducción de la tecnología en el aula, dentro de un contexto de aprendizaje digital. Efectivamente las TICX ofrecen hoy en día amplias posibilidades para la motivación, facilitar el aprendizaje o la introducción de diferentes metodologías adicionales. Sin embargo, los estudiantes de la asignatura se les insiste que no tiene sentido la utilización de tecnología si no existe una coherencia en los objetivos que se persiguen.

En este sentido, el punto de apoyo para todo el trabajo que realizan en la asignatura es la conocida Rueda de la pedagogía. De esta forma comprenden la coherencia del camino que ha de seguirse desde el establecimiento de un objetivo básico, la selección de los verbos de acción, las posibles actividades asociadas y, ahora sí, sí así se quiere, utilizar el amplio abanico que las herramientas digitales permiten hoy en día.

Con esta herramienta básica de referencia, los alumnos deben entregar y defender públicamente una propuesta de innovación docente para cualquier de las áreas cubiertas desde la especialidad. A continuación se presentan las propuestas de los alumnos en el curso 2017/2018, así como algunas de promociones anteriores que pueden destacarse por su originalidad en el planteamiento. Todos los materiales son estrictamente elaborados por ellos y las propuestas han sido realizadas y probadas en clase el día de la exposición.

Predominan las iniciativas basadas en la Gamificación, bien basados en juegos de mesa existentes, creados por los propios alumnos o con formatos de concursos conocidos consiguiendo así atraer la atención de los alumnos. Estas propuestas están basadas en la búsqueda de motivación para el recuerdo, el repaso, aprender contenidos. Son adaptables a cualquier asignatura y pueden ser utilizados en una unidad o como fin de un trimestre antes de la evaluación.

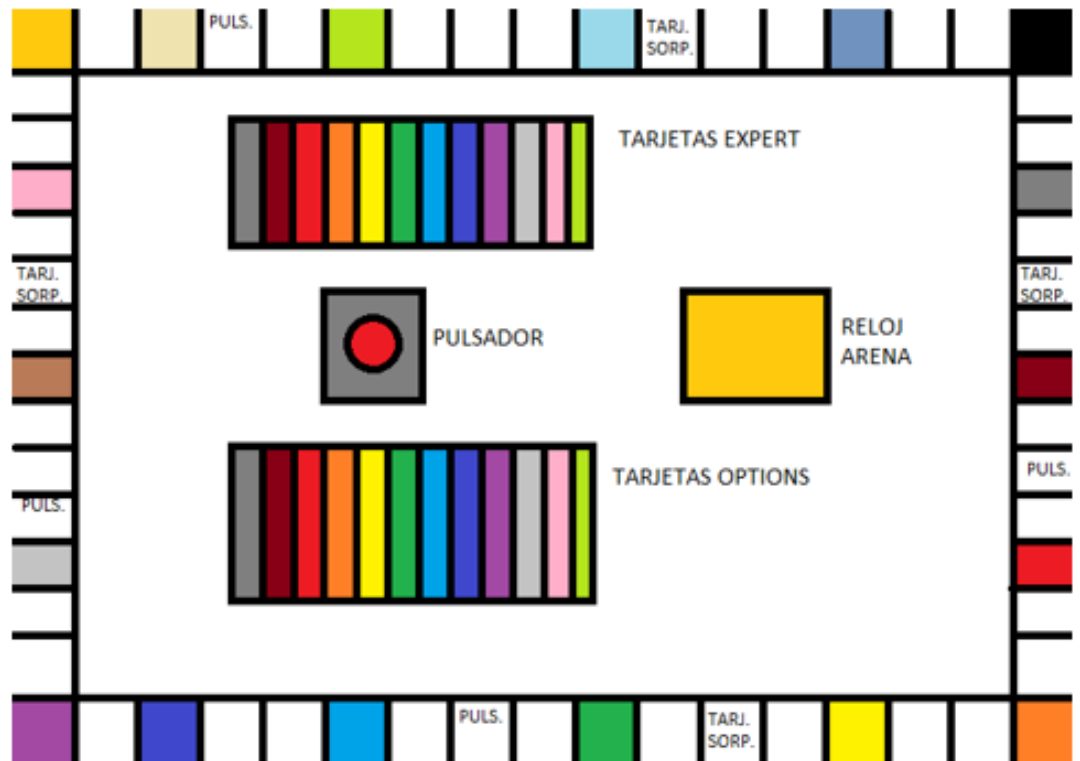
Otras propuestas tienen como objetivo salvar la problemática de aprendizaje en algunos temas que, por sus características, resultan poco motivadores a los alumnos y difíciles de comprender ya que predomina la memorización y el planteamiento teórico.

En algunas de ellas se fomenta la colaboración y la cooperación en grupo para poder alcanzar determinadas metas relacionadas con el aprendizaje. Constituyen una forma eficaz de colaboración en el aprendizaje.

Son importantes también las propuestas en las que se incita a los estudiantes a "aprender aprendiendo", trasladando a un plano práctico y de aplicación los conocimientos que constituyen la base de las asignaturas.

La innovación docente no es un fin por sí mismo. No se trata de innovar por innovar, sino de introducir una mejora que consiga una mejora en eficiencia, en los resultados, en el "coste del aprendizaje". En todas las propuestas presentadas predomina solventar las debilidades que más han valorado los estudiantes como características del proceso de aprendizaje: la falta de motivación de los alumnos, la búsqueda del aprendizaje divirtiéndose, favorecer el repaso de contenidos y, sobre todo, la aplicación directa de los conocimientos.

*NO SE APRENDE A
INNOVAR,
SE INNOVA*



Teresa Campos
 2017/2018
 Grado Superior
 Hostelería y Turismo.
 Protocolo y Relaciones
 públicas.

Roberto de Llanos
 2017/2018.
 Bachillerato.
 Economía 4º ESO



José María Alegre
2016/2017
Economía 4º ESO



David García
2016/2017
2º Bachillerato



Entre los objetivos de las empresas nos encontramos...

EL B...



Ana Ciudad
2015/2016
Economía 1º
Bachillerato

En un mercado de competencia perfecta,
¿Qué sucedería si una empresa decide vender su producto a
un precio superior al resto de sus competidores?

Aumentaría sus
beneficios



Reduciría sus ventas en
la misma proporción a la
que ha subido el precio

Provocaría un aumento
generalizado del precio al
que venden las otras
empresa

No vendería nada

HEADS UP!



Álvaro Zamarreño
2017/2018
Bachillerato



Aprende las cuentas del balance jugando

Zaira Casas Ferrón

Zaira Casas
2015/2016
Economía Empresa
Bachillerato

CAPITAL

CLIENTES

INMOVILIZADO

PROVEEDORES



Daniel García
2017/2018
4º ESO. Economía.

Sociedad anónima



Emprendedor de
responsabilidad limitada



Pokeconomía

MERCADOS

Los empresarios individuales lo pasan mal durante la crisis

EXPANSIÓN.COM | MADRID | 8 MAR. 2010 - 10:43



Bolsillos vacíos / foto: jrcadenas / EXPANSION

Todos aquellos equipos que se enfrenten en una batalla pokempresaria a un empresario individual, tendrán el comodín de una característica de la



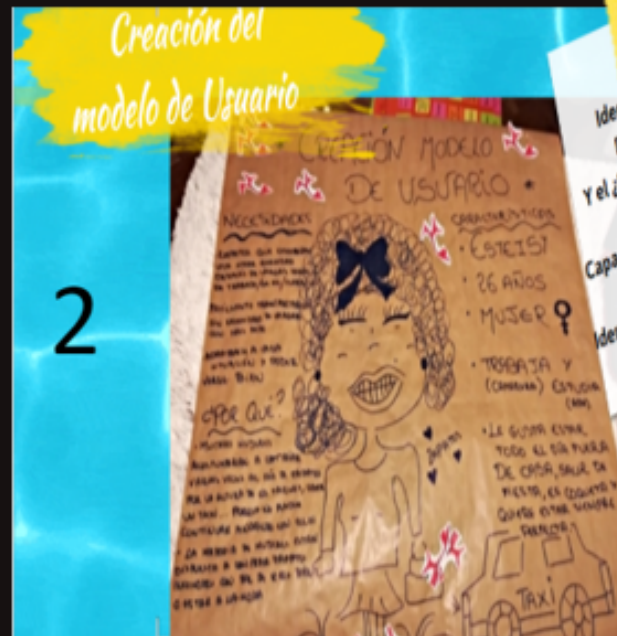
Sociedad limitada
nueva empresa



CÓMO DISEÑAR UN MODELO DE NEGOCIO

Creación del modelo de Usuario

2



Laura Ballesteros
2017/2018
Simulación
Empresarial
(GS Finanzas).

4



OFICINA EN CLASE



PAGARE

BUENO POR \$

Definitivo pagadero incondicionalmente por este Pagare a la orden de

de cantidad de

Este pagaré es un título emitido en virtud de la ley de Pagares y tiene plena validez y efecto de pago en todo el territorio de la República. El pago de este pagaré no libera al emitente de sus obligaciones con el beneficiario, salvo convenio expreso en contrario.

Nombre y calidad del beneficiario: Asistencia y pagamiento a su vencimiento:

Fecha: Lugar:

LETRA DE CAMBIO

INDICAR: DEBITO CREDITO

VALOR RECIBIDO QUE GARDAREMOS ENTREGADOS EN CUENTA CON UN FOLIO DE

Nombre:

Domicilio:

Profesión:

FACTURA

Descripción	Cantidad	Valor
...
...
...

Deudas Clientes

Entidad	Deuda
La Piedad SA	1.500€
La Imprenta SA	3.800€
MUPES SA	4.500€
Particulares	
Señor Campes	500€
Miriam Benito	350€
Laura Delacruz	400€
Isa Cuadrado	300€
Marta Jimena	900€
Javier Zambrano	800€
Isabel Paredes	1.000€
José María Fernández	1.000€
Rubén de Landa	700€
Enric Serra	800€

la Caixa

Fecha de vencimiento: 14 de Junio de 2009

Valor: #134.247,22 €

Industria Química Polimérica S.A.

Cuenta abierta cuatro mil doscientos sesenta y siete con ventidos centésimos de euro

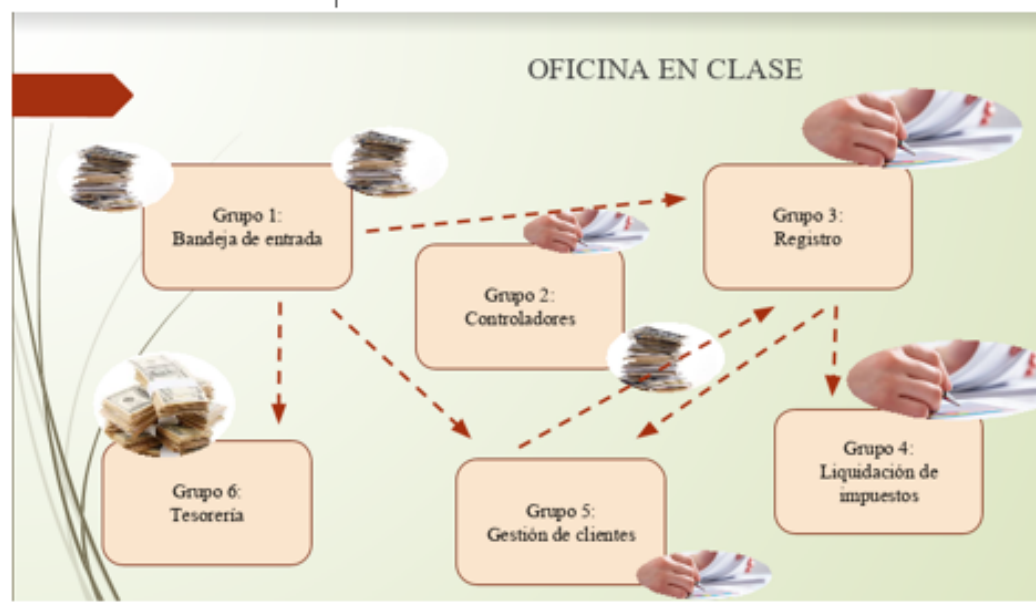
Valor nominal: 134.247,22 €

Calidad de Junio de 2009

GASTOS POR CENTRO DE COSTO

Fecha	Centro de Costo	Detalle	Importe
14/06/09	01	Gastos administrativos	2.500,00
14/06/09	02	Gastos de venta	1.000,00
14/06/09	03	Gastos de producción	3.500,00
14/06/09	04	Gastos de distribución	1.000,00
14/06/09	05	Gastos de oficina	500,00
14/06/09	06	Gastos de transporte	500,00
14/06/09	07	Gastos de publicidad	500,00
14/06/09	08	Gastos de investigación	500,00
14/06/09	09	Gastos de formación	500,00
14/06/09	10	Gastos de mantenimiento	500,00

Loreto Martín
2017/2018
Técnica Contable
GM Gestión
Administrativa



BÚSQUEDA DEL TESORO

Laia Cuadrado
2017/2018
Iniciación actividad
Emprendedora y
Empresarial 3ªESO



REGLAS DEL JUEGO

- 2 Grupos.
- X preguntas para llegar a las pistas.
- Pistas que llevarán al tesoro.
- El grupo más rápido ganará.
- ¡CUIDADO! ... No habléis en ALTO, son las MISMAS preguntas y las MISMAS pistas para los DOS grupos.

MI ECONOMÍA EN CÓDIGOS



Sergio Herráez
2017/2018
Economía 4º ESO

1



RESPUESTAS 50-100-150

50



100



150



2



RESPUESTAS 51-101-151

51



101



151



¡TERMINAMOS!

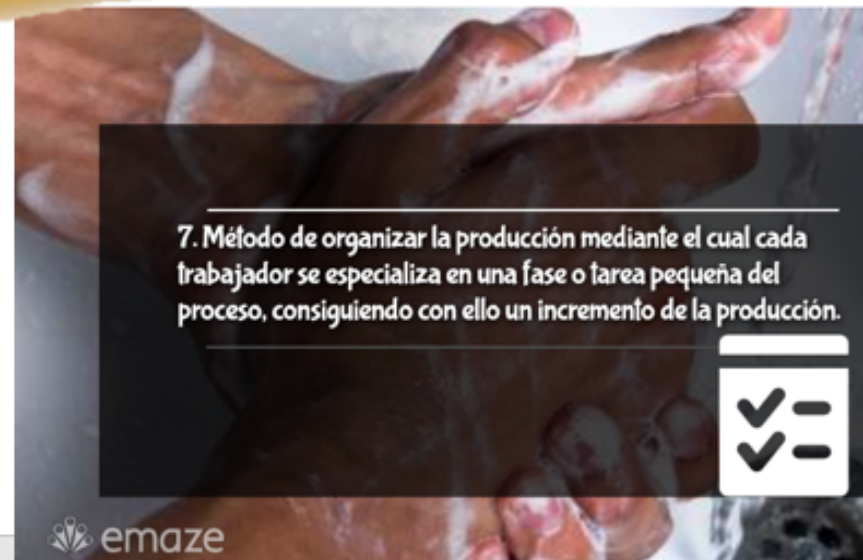
No te duermas... ¡el tiempo se acaba!



¡TERMINAMOS!

Jovsiane Monroy
 2016/2017
 1º Economía.

10., es aquello a lo que se debe renunciar para conseguir algo más.



7. Método de organizar la producción mediante el cual cada trabajador se especializa en una fase o tarea pequeña del proceso, consiguiendo con ello un incremento de la producción.





Sara Reviriejo
2016/2017
Economía 1º
Bachillerato





NIVEL I
REGRESO A CASA

Ekaitz Ceballos
2016/2017
Economía 1º
Bachillerato

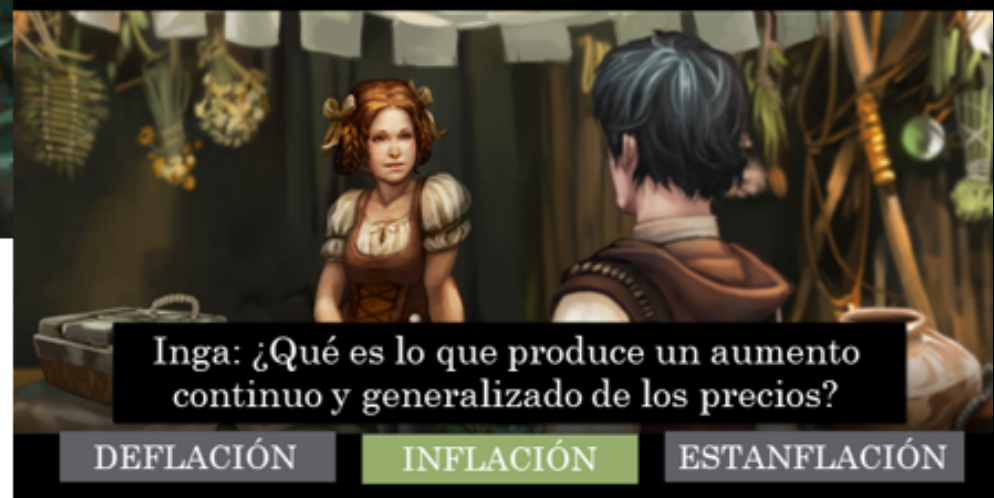


LA LEYENDA DE INGVALARR



MERCADO

Pide información a la tendera



Inga: ¿Qué es lo que produce un aumento continuo y generalizado de los precios?

- DEFLACIÓN
- INFLACIÓN**
- ESTANFLACIÓN

ESCAPE ROOM

