

CÁTEDRA DE FORMACIÓN
EN LA PRÁCTICA DIRIGIDA POR
Marchesi



SOLUCIONES
EDUCATIVAS



*“Un cambio radical en la formación del profesorado:
personalizada, práctica e innovadora”. ÁLVARO MARCHESI*

La Fundación SM crea la Cátedra/Aula de formación innovadora en la práctica, bajo la dirección de Álvaro Marchesi, Catedrático de psicología evolutiva y de la educación en la Universidad Complutense de Madrid.

OBJETIVOS Y DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

OBJETIVOS:

- Favorecer la mejora de la enseñanza a través de una **práctica guiada** y **reflexionada** al servicio de los objetivos educativos: **desarrollar competencias**, mejorar el **bienestar emocional**, **educar en valores** y asegurar la **equidad educativa**.
 - Poner en práctica **metodologías activas** basadas en la evidencia científica.
 - Todos los participantes deben ser profesores en activo de niveles no universitarios y contar con un título universitario de diplomado, graduado o licenciado.
 - Formación personalizada:
 - Cada profesor participante decide el proyecto a desarrollar en su aula
 - Tutorización personalizada (máximo 30 alumnos).
 - Metodología innovadora de los cursos: Centrados en la práctica y en la reflexión sobre la práctica (el 50% del tiempo se desarrollará con la práctica en el aula).
 - Reconocimiento formal: Titulación Universidad Complutense de Madrid o Universidad Pontificia de Salamanca.
- Posibilidad de financiación a través de la Fundación Tripartita (España)
 - La Fundación SM concederá becas para su financiación (más información en www.fundacion-sm.org)
 - Fecha inicio de los cursos: 13 febrero 2016.
 - Duración de los cursos: 75 horas.
 - Consejo Asesor del Programa:
 - **César Coll**: Catedrático de psicología evolutiva y de la educación de la Universidad de Barcelona
 - **Elena Martín**: Catedrática de psicología evolutiva y de la educación de la Universidad Autónoma de Madrid
 - **Gregorio Casado**: Coordinador de Innovación, orientación y formación en el Centro de Formación Padre Piquer
 - **Víctor Rodríguez**: Director de Educación de la FUHEM
 - **Juan José Vergara**: Profesor del Instituto Barrio de Bilbao de Madrid.
 - **Miguel Ángel Dieste**: Director general de la Red de colegios Marianistas de España.

Las metodologías activas: ¿cómo llevar la innovación a tu aula? (UCM)



DIRECTORES:

Álvaro Marchesi

Catedrático de psicología evolutiva y de la educación.

Juan José Vergara

Profesor del Instituto Barrio de Bilbao de Madrid.

Experto en metodologías activas.

“En este curso, el protagonista eres tú. Tu aula y tus alumnos son los ejes del cambio. Las metodologías activas son las herramientas para hacerlo efectivo”

JUAN JOSÉ VERGARA

OBJETIVOS:

- Conocer las características teóricas y prácticas que identifican el conjunto de “metodologías activas” de la enseñanza.
- Identificar los recursos metodológicos que aportan a la realidad educativa específica de cada ámbito y contexto educativo.
- Diseñar un proyecto de intervención adecuado a la práctica docente del alumno del curso en el marco de los recursos que ofrecen las metodologías activas.
- Implementar y evaluar el proyecto elaborado.

PROGRAMA DEL CURSO:

Módulo 1: ¿De qué hablamos cuando decimos “metodologías activas”?

- Enfoques actuales en el aprendizaje.
- Características del conjunto de metodologías activas: ¿qué aportan a la enseñanza?
- Identificación de experiencias innovadoras en la práctica docente.

Módulo 2: Implementación de una práctica innovadora

Módulo 3: Evaluación de la práctica realizada

- Recursos de evaluación adecuados a las metodologías activas
- Elaboración del portafolios del alumno

Incorporación de la programación y la robótica en el aula, ¿te atreves? (UCM)



DIRECTORES:

Eva María Pérez

Profesora psicología evolutiva y de la educación en la Universidad Complutense de Madrid.

Javier Gómez

Profesor de tecnología para alumnos con AACC.
Coordinador de contenidos digitales en SM.

“Este no es un curso de robótica y no es necesario tener conocimientos previos. Es un curso pensado para ayudarte a recorrer con tus alumnos un aprendizaje nuevo y altamente motivante, y para ayudarles a descubrir cómo pueden resolver situaciones de su vida cotidiana con estrategias y conocimientos del Siglo XXI.”

JAVIER GÓMEZ

OBJETIVOS:

- Presentar acciones formativas en torno a la robótica en las aulas de Educación Primaria y Secundaria.
- Aprender nociones de programación destinadas a controlar un robot para que interactúe con su entorno en base a unas instrucciones dadas.
- Desarrollar un robot que resuelva un problema cotidiano del aula, y que sea fácilmente reprogramable por los propios alumnos.

PROGRAMA DEL CURSO:

Módulo 1: Iniciación a la programación y la robótica aplicada a la educación

- Iniciación a la robótica (Qué es y ventajas en el aula)
- Programación de robots. Desarrollo de programas, estructuras y estrategias pedagógicas.

Modulo 2: Simulación de programación y robótica mediante plataformas digitales.

- Planificación de la práctica: objetivos, programación y construcción del robot.

Módulo 3: Evaluación de la práctica realizada

Estrategias para intervenir y mejorar el clima social del aula: modificación de las dinámicas grupales que subyacen al acoso escolar y la disrupción. (UCM)



DIRECTOR:

Javier Martín Babarro

Profesor de psicología evolutiva y de la educación en la Universidad Complutense de Madrid. Especialista en programa de evaluación e intervención en convivencia escolar.

“¿Cómo organizo o dinamizo los grupos tanto para mejorar el aprendizaje como la convivencia?. ¿Cómo resuelvo las dificultades o conflictos que surjan?”

JAVIER MARTÍN BABARRO

OBJETIVOS:

- Adquirir estrategias de intervención para mejorar el clima social del aula.
- Comprender y modificar las dinámicas sociales del aula que subyacen en el acoso escolar.
- Establecer las estrategias clave para modificar las dinámicas de disrupción en el aula y aumentar el nivel de motivación del alumnado con dificultades.
- Identificar los roles en el grupo de clase.
- Diseñar un trabajo práctico en el aula para la mejora del clima social con estrategias innovadoras.
- Aprender a utilizar la aplicación SociEscuela así como otras herramientas de evaluación del clima escolar.

PROGRAMA DEL CURSO:

Módulo 1: ¿Cambiar el clima social en el aula?

- El grupo de clase.
- Herramienta SociEscuela.
- Cómo modificar las dinámicas específicas de acoso escolar y de disrupción.
- Trabajo con los alumnos: el introvertido, el agresivo, el desmotivado.

Módulo 2: Elaboración de una práctica de innovación docente

Módulo 3: Evaluación de la práctica (características del alumnado, programación propuesta, sesiones, diario de aplicación, resultados de satisfacción).

Enseñanza y aprendizaje a través de los videojuegos. (UPSA)



DIRECTOR:

Magí Barneda

Biólogo y profesor de ESO y Bachillerato. Experto en videojuegos.

“Imagina que los deberes para el próximo día fueran jugar un partido al NBA 2K17 para aprender la normativa del baloncesto. O intentar construir un imperio junto a tus amigos, gestionando adecuadamente vuestros recursos, a través del juego online.

En este curso de formación queremos que saques provecho de la forma de ocio que más ha crecido en los últimos años. Los videojuegos forman parte de las vidas de nuestro alumnado (¡y de las nuestras!) y pueden servir como fantástica herramienta de aprendizaje.”

MAGÍ BARNEDA

OBJETIVOS:

- Reconocer las distintas características de los videojuegos.
- Proporcionar a los participantes conocimientos sobre los impactos positivos y negativos de los videojuegos en las personas.
- Centrar la atención en los aspectos de los videojuegos que son favorables para el aprendizaje.
- Capacitar a los docentes para aprovechar los videojuegos como herramienta de apoyo para sus prácticas educativas.

PROGRAMA DEL CURSO:

Modelo 1: Los videojuegos como herramienta de aprendizaje

- El videojuego, características y clasificaciones
- Impactos psicosociales positivos y negativos de los videojuegos
- Aspectos positivos de los videojuegos para el aprendizaje
- Testeo y análisis de videojuegos (I). Videojuegos educativos y apps (I) y Videojuegos casuales y hardcore (II)

Modulo 2: Implementación de la práctica docente. Diseño de un proyecto educativo con videojuegos como herramienta de aprendizaje.

Módulo 3: Evaluación de la práctica realizada

Arte contemporáneo como herramienta transversal de aprendizaje. (UPSA)



DIRECTORA:

Clara Megías

Experta en ARTE + EDUCACIÓN. Doctora en Educación Artística.

“¿Quieres dar clase de forma más creativa y no sabes por dónde empezar? ¿Crees que el arte puede ser una herramienta de aprendizaje motivadora pero no se te ocurre cómo y cuándo utilizarlo?”

En este curso te ofreceremos recursos y metodologías artísticas actuales para transformar tu aula en un laboratorio de creación experimental.”

CLARA MEGÍAS

OBJETIVOS:

- Deconstruir el imaginario en torno a la Educación Artística del s. XX.
- Reflexionar sobre los retos a los que se enfrenta la Educación Artística del s.XXI.
- Descubrir el potencial del arte contemporáneo como herramienta de innovación educativa.
- Comprender las características de la creación artística actual y su aplicación en el aula.
- Diseñar una sesión educativa en la que el arte sea una herramienta de aprendizaje transversal.

PROGRAMA DEL CURSO:

Módulo 1: El arte como herramienta de aprendizaje

- La educación artística no son manualidades.
- El docente como arquitecto de experiencias.
- El alumno como productor cultural.

Módulo 2: Implementación de la práctica docente.

Módulo 3: Evaluación de la práctica realizada.

SM quiere ser socio de la escuela en la construcción compartida de la escuela que queremos.
Con este objetivo, desde SOLUCIONES EDUCATIVAS SM, ofrecemos un servicio de carácter estratégico que acompaña a la escuela en su transformación hacia nuevos modelos, con propuestas innovadoras y factibles.

En colaboración con la Fundación SM, y respaldados por su larga trayectoria en capacitación y acompañamiento a los docentes, lanzamos este programa de formación en innovación pedagógica diseñado y dirigido por Álvaro Marchesi.

Más información en:
www.grupo-sm.com
www.fundacion-sm.org



Cursos reconocidos por:

