

#MicrosoftEDULab

Ven a Microsoft, trae a tu clase y empodera a tus alumnos a desarrollar y formarse en su competencia digital



¿Qué es el #MicrosoftEDULab?

Desde Microsoft estamos comprometidos con el valor y la enorme importancia que juega la educación en la construcción y desarrollo del ser humano. En nuestro compromiso educativo apostamos por la construcción de un aprendizaje innovador y creativo basado en una buena práctica docente.

Es por todo esto, por lo que hemos creado el #MicrosoftEDULab, un espacio de transformación educativa en el que los visitantes podrán reflexionar sobre el papel que juegan la pedagogía, la tecnología y el diseño en los entornos de enseñanza-aprendizaje.

El #MicrosoftEDULab es un laboratorio de experiencias educativas, que ha obtenido el reconocimiento de *European Schoolnet*, dentro del *network de Future Classroom Labs*. European Schoolnet (EUN) es consorcio de Ministerios de educación europeos con base en Bruselas, que inició en 2012 el proyecto de *Future Classroom Lab*, un aula del futuro en el que importantes empresas tecnológicas, entre ellas Microsoft, junto con los diferentes Ministerios de educación Europeos, potencian la innovación educativa y reflexionan sobre el papel que juega la tecnología en la transformación pedagógica.



Entre los objetivos que persigue este proyecto se encuentra:

- Fomentar y estimular el avance y desarrollo de espacios de enseñanza aprendizaje que desarrollen un modelo educativo colaborativo y flexible fomentando nuevos modelos de aprendizaje y nuevas metodologías, apoyadas en la tecnología con el fin último de ayudar al sistema educativo a preparar mejor a los alumnos para su futuro personal y profesional.
- Crear un entorno para la inspiración de la comunidad educativa, en el que se le invite a explorar conceptos como:
 - Las competencias y los roles de profesores y alumnos en el siglo XXI
 - Metodologías de aprendizaje activo y personalizado
 - Cómo el diseño del entorno de aprendizaje puede fomentar la participación y la interacción en el aula
 - Cómo la tecnología apoya el proceso de enseñanza aprendizaje
- Repensar y rediseñar el concepto de aula tradicional para crear un espacio donde se promueva el aprendizaje colaborativo y activo, apoyado en el diseño, el mobiliario, y la tecnología.

- Ser un espacio de referencia para la innovación educativa a nivel estructural y arquitectónico, donde estos factores jueguen un papel esencial en el desarrollo de aprendizajes.
- Ofrecer un espacio inclusivo y flexible con herramientas accesibles para poder atender todas las necesidades de las personas que participen en ella.

Las actividades que se llevarán a cabo dentro del #MicrosoftEDULab están orientadas a sesiones formativas y talleres enfocadas en la propuesta de valor de transformación educativa de Microsoft, destinadas a los diferentes medios de la comunidad educativa:

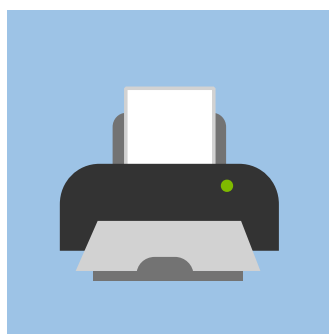
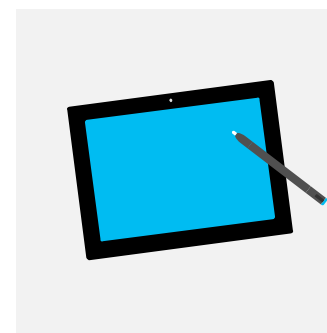
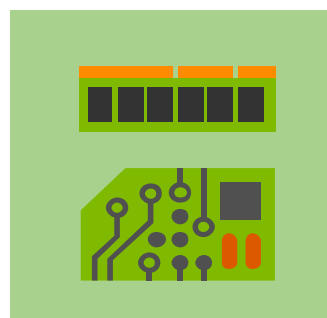
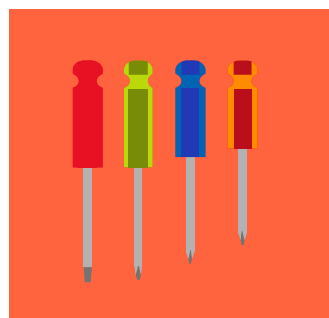
- Consejerías de educación
- Grupos de colegios
- Equipo docente
- Coordinadores TIC
- Alumnos
- Familias



Propuesta de Talleres

Creemos en el poder y la importancia que juegan los docentes en la sociedad actual y nos gustaría ayudarte a dinamizar tu aula, a crear entornos colaborativos de aprendizaje innovadores y a apostar por explorar herramientas tecnológicas enfocadas al servicio del aprendizaje y la adquisición de conocimientos.

Con este motivo proponemos dentro de nuestro #MicrosoftEDULab una serie de herramientas y metodologías específicas que ayude al equipo docente a crear entornos colaborativos que fomenten un alto grado de autenticidad del aprendizaje, directamente relacionado con la realidad tecnológica y digital en la que viven nuestros alumnos.



Conecta, juega y supera los retos inmersos en los videojuegos

Duración: 2 horas

Objetivos:

- Motivar a los alumnos a desarrollar su competencia digital
- Interactuar de forma activa dentro del propio proceso de aprendizaje
- Valorar el juego como una herramienta de aprendizaje experiencial y motivador sin fin
- Fomentar el trabajo en equipo como un recurso esencial a la hora de superar retos y resolver conflictos
- Crear entornos creativos de aprendizaje donde poder desarrollar su propia realidad
- Conectar e investigar los distintos contenidos presentados en el aula con el juego

Competencias:

- Comunicación lingüística: utilizar el lenguaje como herramienta esencial de colaboración y orientación en el videojuego
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología: capacidad para resolver problemas cotidianos y orientarse en el espacio.
- Competencia digital: desarrollar habilidades de manejo y usos de videojuegos. Potenciar la creatividad, la cooperación y el aprendizaje de forma grupal utilizando los mundos propuestos.
- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor: capacidad de atreverse y superar los retos propuestos.
- Conciencia y expresiones culturales: desarrollar distintos proyectos curriculares relacionado con la construcción de expresiones culturales internacionales

Destinatarios: actividad adaptativa a nivel de alumnado

Descripción de actividad

La actividad consistirá sobre todo en la exploración y experimentación con el videojuego Minecraft. Los alumnos deberán superar los retos educativos propuestos y ser capaces de llevar a cabo sus propias creaciones.



Imagina, diseña e imprime tu realidad en 3d. ¡Demuestra tus habilidades más creativas!

Duración: 2 horas

Objetivos:

- Motivar a los alumnos a desarrollar su competencia digital
- Interactuar de forma activa dentro del propio proceso de aprendizaje
- Conectar con las nuevas tecnologías de una forma mucho más experiencial y motivadora
- Valorar el diseño 3d como un recurso que potencia y ayuda en la comprensión del contenido curricular.
- Crear un proceso creativo abierto y enfocado a contenidos específicos de currículo
- Valorar la herramienta de diseño e impresión 3d como un recurso creativo e innovador
- Investigar sobre los distintos usos que este recurso puede ofrecernos en el proceso enseñanza - aprendizaje.
- Adquirir nociones y vocabulario técnico del diseño e impresión 3d

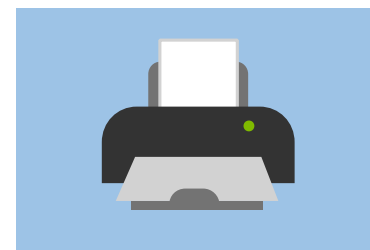
Competencias

- Comunicación lingüística: utilización del lenguaje como instrumento transmisor
- Razonamiento matemático: conocer y manipular elementos geométricos
- Conocimiento e interacción con el mundo físico y natural: orientarse en un medio físico
- Digital y tratamiento de información: investigar, buscar y seleccionar información. Utilizar estrategias diversas. audiovisuales, digitales y multimedia
- Social y ciudadana: resolución de conflictos y convivencia con los compañeros
- Cultural y artística: desarrollar la imaginación y la creatividad
- Autonomía e iniciativa personal: imaginar, emprender y desarrollar perseverancia y conocimiento de sí mismo, cooperación y sentido crítico.

Destinatarios: actividad adaptativa al nivel del alumnado

Descripción de la actividad:

El taller comenzará con la presentación de la herramienta de diseño e impresión 3d, con la que experimentaremos, jugaremos y haremos nuestras propias creaciones. El hilo conductor de la actividad consistirá en la estructuración y colaboración entre los distintos grupos de trabajo para así poder investigar y crear contenido curricular.



Diseña, construye y crea tus propios robots descubriendo la lógica y el poder de la programación y la robótica

Duración: 2 horas

Objetivos:

- Motivar a los alumnos a desarrollar su competencia digital
- Interactuar de forma activa dentro del propio proceso de aprendizaje - Aprender a aprender
- Desarrollar destrezas colaborativas e investigadoras
- Desarrollar habilidades de empatía y trabajo en equipo
- Estimular y potenciar destrezas relacionadas con la resolución de conflictos y colaboración entre los alumnos
- Aprender a usar procesos creativos, reflexivos y críticos a lo largo del proceso de aprendizaje
- Valorar el equipo de trabajo como una unidad esencial del proceso de comunicación
- Seguir las instrucciones e indicaciones a lo largo del proceso de construcción del dispositivo

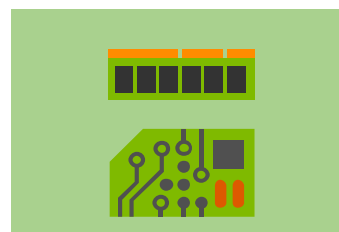
Competencias:

- Comunicación lingüística: utilización del lenguaje como instrumento de comprensión de las indicaciones sobre la construcción del robot.
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología: resolver las dificultades tecnológicas que surgen a lo largo del proceso de construcción.
- Competencia digital: uso crítico de las herramientas de programación
- Aprender a aprender: autoevaluar el proceso de construcción del robot
- Competencias sociales y cívicas: compromiso con el equipo en la resolución de conflictos. Participación y toma de decisiones activa en el proceso.

Destinatarios: Primaria y Secundaria, actividad adaptativa al nivel de los alumnos

Descripción de la actividad:

El taller comenzará con la presentación de las distintas herramientas y proyectos de robótica comprendidos en el aula. Explicaremos los distintos pasos a seguir en la construcción de nuestro robot y los alumnos organizados en grupos colaborativos de aprendizaje deberán de llevarlo a cabo.



Crea entornos de aprendizaje colaborativo y demuestra lo bien que puedes trabajar en equipo utilizando en cuaderno digital

Duración: 2 horas

Objetivos:

- Utilizar recursos potenciadores de colaboración entre integrantes de un mismo equipo y con un mismo fin
- Desarrollar destrezas colaborativas e investigadoras
- Desarrollar habilidades de empatía y trabajo en equipo
- Valorar el equipo de trabajo como una unidad esencial del proceso de comunicación
- Adquirir estrategias de resolución de conflictos
- Desarrollar destrezas y habilidades creativas a la hora de utilizar las herramientas de fin colaborativo

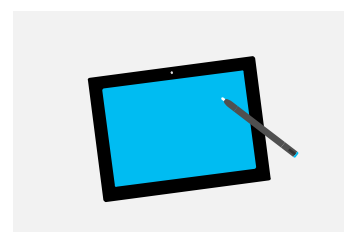
Competencias:

- Comunicación lingüística: comunicación como destreza fundamental a la hora de desarrollar proyectos con eficacia y resolver conflictos.
- Competencia digital: potenciar las distintas posibilidades que ofrece el cuaderno digital en la conexión y colaboración de los integrantes del equipo.
- Competencias sociales y cívicas: utilizar los propios conocimientos para ayudar y contribuir a la mejora del equipo.
- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor: habilidad de transformar ideas en acciones para desarrollar proyectos grupales.

Destinatarios: alumnos de los cursos de Secundaria, Bachillerato y Universitarios.

Descripción de la actividad:

El taller se dividirá en dos partes, la primera más teórica, donde se presentarán las distintas herramientas colaborativas del cuaderno digital de aprendizaje. La segunda consistirá en poner en práctica lo presentado anteriormente, llevando a cabo la organización de un evento entre todos, pudiendo usar únicamente el cuaderno digital.



Atrévete con la aventura pirata y ¡recupera el tesoro perdido!

Duración: 2 horas

Objetivos:

- Conectar con la dinámica y temática de la actividad
- Introducirse en los conocimientos del pensamiento computacional
- Valorar el trabajo en equipo como un elemento fundamental del éxito de la tarea
- Entender el ensayo-error como una parte positiva y esencial en el desarrollo del proyecto.
- Fomentar destrezas creativas relacionadas con la resolución de dificultades en el proceso de construcción.
- Crear entornos dinámicos de aprendizaje
- Desarrollar habilidades y competencias entre el alumnado para dar respuestas al entorno dinámico del mundo actual.

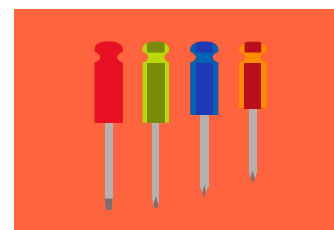
Competencias:

- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología: iniciarse en el desarrollo del pensamiento computacional.
- Competencia digital: uso e introducción al lenguaje de la programación digital.
- Aprender a aprender: capacidad de autoevaluarse en el proceso de construcción de conocimientos.
- Competencias sociales y cívicas: participar, tomar decisiones e involucrarse activamente en el grupo de trabajo
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor: capacidad de atreverse y asumir riesgos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Destinatarios: 1º Primaria – 4º Secundaria

Descripción de la actividad:

El taller está enfocado a que los alumnos desde un principio conecten con la actividad, la temática y la aventura pirata propuesta. Una vez presentada la actividad pasaremos a la construcción del robot que será nuestra herramienta para superar la misión.



Si estás interesado en el proyecto y quieres venir al MicrosoftEDULab con tus alumnos no dudes en contactar con nosotros,
MicrosoftEDULab@microsoft.com

