



GSIC/EMIC

Estadística, Métodos, Telemática y Cultura



3ª Sesión del curso “Aplicación del aprendizaje kinestésico apoyado por dispositivos basados en gestos corporales (Kinect) para la atención a la diversidad en entornos inclusivos”

Escuela de Ingeniería Informática Valladolid, oct – nov 2018



13 de noviembre de 2018

16,30 a 18,30

Investigando los módulos de INTELed y sus posibilidades educativas (2). Trabajo en grupos homogéneos por especialidades:

- Selección de juegos.
- Diseño de unidades didácticas con estos juegos.
- Puesta en común de los diseños realizados

18:30 - 19,00

Café y Descanso

19,00 a 20,00

Retos y posibilidades de implementación en contextos inclusivos.

Evaluación final del curso.

ESQUEMA DEL DESARROLLO DE LA 3ª SESIÓN

1º) Presentación del esquema del **Modelo de Formación Docente** que estamos siguiendo para mostrarles qué hemos hecho y en qué punto nos encontramos y encuadrar lo que vamos a hacer esta última sesión del curso.

2º) Explicación del trabajo en grupos pequeños.

- Distribución
- Selección de juegos
- Diseño de unidades didácticas
- Exposición en gran grupo

3º) Descanso

4º) Rellenar cuestionarios finales

5º) Debate sobre la aplicación en sus contextos (continuación José Ángel).

1ª parte de la 3ª sesión

¿Cómo llevamos a la práctica lo aprendido?

16,30 a 18,30

Investigando los módulos de INTELED y sus posibilidades educativas (2). Trabajo en grupos homogéneos por especialidades:

- Selección de juegos.
- Diseño de unidades didácticas con estos juegos.
- Puesta en común de los diseños realizados

De 16:30h a 16:45h - **Presentación del modelo docente** (lo que hemos realizado hasta el momento) y lo que vamos a hacer en la sesión de hoy.

Rol Aprendices - 1ª y 2ª Sesión

- Marco pedagógico INTELED sobre el aprendizaje incorporado a través de tecnología.
- Experimentación con juegos.

Rol Diseñadores - 3ª Sesión

- Diseño de las unidades didácticas y puesta en común

Rol Innovadores y Profesionales Reflexivos - Esto se les puede decir que será la implementación en sus aulas y que se tratará el tema en la última parte de la sesión.

1ª parte de la 3ª sesión

¿Cómo llevamos a la práctica educativa lo aprendido?

16,30 a 18,30

Investigando los módulos de INTELed y sus posibilidades educativas (2). Trabajo en grupos homogéneos por especialidades:

- Selección de juegos.
- Diseño de unidades didácticas con estos juegos.
- Puesta en común de los diseños realizados

De 16:45h. a 18:30h. **Trabajo en grupos:**

1º) Nos distribuiremos en **grupos pequeños homogéneos** (pautas orientativas: unas 4 personas por grupo y de las mismas especialidades).

2º) **Selección de juegos** que consideréis que se pueden aplicar en vuestras aulas (reparto de documento descripción-objetivos).

3º) **Diseño de unidades didácticas** (plantilla modelo).

4º) **Exposición** de las unidades en gran grupo (30 minutos).

5º) **Debate** final

- ¿Cómo consideráis que se pueden aplicar estos juegos apoyados por tecnología para contribuir a la atención de TODO EL ALUMNADO?

1ª parte de la 3ª sesión

¿Cómo llevamos a la práctica educativa lo aprendido?

De 19:00h. a 19:30h. Evaluación - Cuestionario Final

De 19:20h. a 20:00h. Debate sobre los retos y posibilidades; la aplicabilidad y la continuación del proceso.

JOSÉ ÁNGEL - GRUPOS DE TRABAJO + SEMINARIOS

19,00 a 20,00

Retos y posibilidades de implementación en contextos inclusivos.

Evaluación final del curso.