



PROGRAMA JORNADA VIRTUAL TICyL'21

CONTENIDO JORNADA DE MAÑANA

10'00 a 10'15

Inauguración

- **INAUGURACIÓN DE LA JORNADA**

D^º Rocío Lucas Navas, Consejera de Educación.

10'15 a 11'00

Ponencia inaugural

PONENCIA: “Un uso seguro y confiable de la tecnología como oportunidad de desarrollo educativo de nuestros alumnos”

Responsable: Miguel Ángel Rodríguez Felipe, subdirector de Programas de la [FAD](#) (Fundación de Ayuda contra la Drogadicción).

Temática: Educación, desarrollo personal, prevención uso inadecuado TIC.

Resumen del contenido de la presentación: El mundo digital ha supuesto una transformación radical de vida cotidiana y de las posibilidades de actuación e interacción para cualquier persona. Las posibilidades son inmensas pero, como cualquier otro ámbito vital, también existen riesgos, que deben ser minimizados, mediante una adecuada alfabetización digital de nuestros niños, niñas y adolescentes, que les permita optimizar el potencial de desarrollo personal y social que les (nos) ofrecen las TIC. ¿Dónde se encuentran esos riesgos o, mejor aún, con qué estrategias y herramientas podemos educar en su afrontamiento?

11'00 a 11'30 | I Presentación simultánea PIE de primaria y secundaria

Es importante leer detenidamente la información de cada uno de los proyectos de innovación que se presentan para seleccionar aquellos en los que se vaya a participar.

PRESENTACIÓN PROYECTO 1: “Virtualizando los pueblos”.

PIE/Etapa: Explora / Primaria.

Centro: CRA TRES RÍOS - Carrizo – León.

Temática: Realidad virtual.

Resumen del contenido de la presentación: Ante la despoblación que sufre nuestro entorno rural, el desarrollo de iniciativas tecnológicas en un CRA es un aliciente que debe ser potenciado. Alumnos/as de aulas de diferentes edades de la escuela rural han experimentado la realidad virtual y la usan en sus clases gracias al avance de las conexiones de Escuelas Conectadas.

Experiencias desde las áreas de Ciencias de la Naturaleza, Ciencias Sociales y Plástica que enfocan el aprendizaje y motivan al alumnado lejos de las ciudades. Desde ver un cuerpo por dentro, hacer una visita virtual con cámaras de 360º, crear un espacio de aprendizaje para la Prehistoria o hacerse un tatuaje virtual... en cada detalle hay un aprendizaje y un recuerdo para toda la vida.

PRESENTACIÓN PROYECTO 2: “Cómo empezar un proyecto de robótica en primaria”.

PIE/Etapa: Ingenia / Primaria.

Centro: CEIP ÁNGEL ABIA - Venta de Baños – Palencia.

Temática: Robótica con legoWeDo 2.0.

Resumen del contenido de la presentación: Puesta en marcha de un proyecto educativo basado en la robótica educativa partiendo de unos conocimientos previos inexistentes por parte tanto de docentes como de alumnos: problemas encontrados, oportunidades de aprendizaje, ampliación de contenidos y transversalidad de los conocimientos adquiridos.

PRESENTACIÓN PROYECTO 3: “De Cervantes al espacio”.

PIE/Etapa: EspaCyaL.es / Primaria.

Centro: CEIP MIGUEL DE CERVANTES – Valladolid.

Temática: Exploración del espacio.

Resumen del contenido de la presentación: Se presentará el proyecto "Ingeniero de astronaves" investigando en los materiales más adecuados para la construcción de naves espaciales. Se partirá de la noticia sobre la llegada a Marte de la sonda robótica "Perseverance" planteando retos y descubriendo los materiales de la composición de una nave espacial. Finalmente se presentará a mujeres pioneras en el espacio y cómo se debe preparar un astronauta para participar en un viaje espacial.

PRESENTACIÓN PROYECTO 4: “Adaptación de un proyecto de innovación a un centro de educación especial”.

PIE/Etapa: Ingenia / Secundaria.

Centro: CEE PRÍNCIPE DON JUAN – Ávila.

Temática: Proyecto medidor de la calidad del agua.

Resumen del contenido de la presentación: En la presentación explicaremos como adaptar un PIE, en principio destinado a secundaria, a un centro de educación especial, bajo los principios de ajuste, adaptabilidad, progresión y coherencia con el resto de aprendizajes. Serán los propios alumnos los encargados de explicar cómo hemos desarrollado el proyecto y con qué actividades le hemos dado forma, para conseguir las distintas competencias básicas tan necesarias en nuestro proyecto de formación.

PRESENTACIÓN PROYECTO 5: “Estación meteorológica con sensor de CO2”.

PIE/Etapa: Conecta / Secundaria.

Centro: IES VELA ZANETTI - Aranda de Duero – Burgos.

Temática: Internet de las cosas con ArduinoBlocks.

Resumen del contenido de la presentación: Creación de una estación meteorológica donde se incluyen, aparte de la medición de la temperatura y humedad, un nuevo sensor para la medición del CO2 ambiental contra el COVID 19, para asegurarnos de que un espacio está correctamente ventilado.

PRESENTACIÓN PROYECTO 6: “APP para tecnología: CalcuResistor”.

PIE/Etapa: APPLica / Secundaria.

Centro: IES ALFONSO IX – Zamora.

Temática: Creación de APP con Android Studio.

Resumen del contenido de la presentación: La función de CalcuResistor es calcular el valor de una resistencia eléctrica descifrando el código de colores que viene impreso en ella. Seleccionando los colores de cada franja, nos mostrará su Valor Nominal y la Tolerancia.

11'30 a 12'00 | II Presentación simultánea PIE de primaria y secundaria

Es importante leer detenidamente la información de cada uno de los proyectos de innovación que se presentan para seleccionar aquellos en los que se vaya a participar.

PRESENTACIÓN PROYECTO 7: “Legotizando nuestros proyectos”.

PIE/Etapa: Ingenia / Primaria.

Centro: CRA VALLE DEL BOEZA – Venta de Albares – León.

Temática: Robótica con legoWeDo 2.0.

Resumen del contenido de la presentación: Inclusión de la robótica y la metodología STEAM en el trabajo diario por proyectos que se vienen realizando en el centro, para así relacionarlos entre sí y darles transversalidad.

PRESENTACIÓN PROYECTO 8: “Somos Espacyal.es”.

PIE/Etapa: EspaCyaL.es / Primaria.

Centro: CRA LOS CARRASCALES - Matilla de los Caños del Río – Salamanca.

Temática: Exploración del espacio.

Resumen del contenido de la presentación: Paxi ha llegado a nuestro CRA para quedarse. Trabajamos el espacio como hilo conductor que nos lleva a conseguir una serie de retos y misiones con ayuda del kit y los recursos de ESERO. El fomento a la lectura, la semana cultural o los recreos hacen que nuestro día a día en el cole sea "especialmente" motivador.

PRESENTACIÓN PROYECTO 9: “Radio Linajes: la voz del Doce”.

PIE/Etapa: Sintoniza / Primaria.

Centro: CEIP LOS DOCE LINAJES – Soria.

Temática: Radio escolar.

Resumen del contenido de la presentación: El Proyecto Sintoniza ha supuesto un aliciente entre maestros y alumnos, que se han volcado para que nos oiga toda la Comunidad. Explicaremos cómo hemos iniciado el proyecto, desde la selección del nombre hasta los primeros programas piloto, la organización entre el claustro y el alumnado, la difusión y el impacto del proyecto.

PRESENTACIÓN PROYECTO 10: “3 x 3” “Impresora 3D y la 3ª edad”.

PIE/Etapa: Crea / Secundaria.

Centro: IESO TIERRA DE CAMPOS - Paredes de Nava – Palencia.

Temática: Impresión 3D.

Resumen del contenido de la presentación: Una de las consecuencias provocadas por la pandemia de COVID-19 es el aislamiento de los ancianos, debido a la necesidad de protección que estos requieren. Este aislamiento supone una mayor soledad, disminución de contactos y de relaciones sociales. Paredes de Nava no es ajeno a este problema y desde el IESO Tierra de Campos intentamos solucionarlo realizando puzzles, juegos y pasatiempos para ellos, para que su tiempo de ocio sea más ameno. Se ha tenido en cuenta su opinión y gustos al respecto, y se trata de un proyecto abierto a la recepción de críticas constructivas por su parte, durante este año y en el futuro.

PRESENTACIÓN PROYECTO 11: “La radio como proyecto interdisciplinar: aplicación práctica”.

PIE/Etapa: Sintoniza / Secundaria.

Centro: IES MARQUÉS DE LOZOYA - Cuéllar - Segovia.

Temática: Radio escolar.

Resumen del contenido de la presentación: La radio es un elemento comunicativo indispensable a nivel social. Su uso y aplicación práctica en el ámbito educativo resulta un valor seguro. En el presente curso académico a través del programa +Deporte +Valores se han coordinado tres departamentos educativos: Lengua, Tecnología y Educación Física, con el fin común de aprovechar su enorme potencial. El resultado ya está disponible en Radio Marqués. Se expondrá cómo se ha llevado a cabo este trabajo transversal entre departamentos, a través de unos contenidos más atractivos para el alumnado.

PRESENTACIÓN PROYECTO 12: “IoT para FP de electricidad”.

PIE/Etapa: Conecta / Secundaria.

Centro: IES LOS SAUCES - Benavente –Zamora.

Temática: Internet de las cosas con ArduinoBlocks.

Resumen del contenido de la presentación: Interconexión de objetos físicos cotidianos que utilizan sensores y Application Programming Interfaces para conectarse e intercambiar datos por internet, en la Formación Profesional de la Rama de Instalaciones Electrotécnicas.

12'30 a 13'30

Talleres simultáneos para alumnado de primaria y secundaria

Es importante leer detenidamente la información de cada uno de los talleres para seleccionar aquellos en los que se vaya a participar y tener en cuenta las necesidades materiales.

TALLERES PARA ALUMNADO DE 5º Y 6º DE EDUCACIÓN PRIMARIA

TALLER 1: “Análisis de riesgos en tu mundo digital”.

Responsables: Ernesto Oviedo Armentía, Santa Catalina Ribote y Benito Díez Berzosa (Docentes colaboradores de Burgos).

Temática: Pautas de análisis de aplicaciones y juegos.

Resumen del contenido de taller: Explicación inicial de los criterios de seguridad en los dispositivos y herramientas. Análisis de riesgos y pautas de ayuda. Análisis de videojuegos y permisos de aplicaciones.

Necesidades materiales: Un dispositivo con conexión a internet.

TALLER 2: “Conviértete en un CYBERSCOUT”.

Responsable: Javier García de Bustos (Maestro Colaborador de Palencia).

Temática: Contraseñas seguras, navegación segura, grooming, ciberacoso, peligros de publicar en redes sociales.

Resumen del contenido de taller: Breakout Educativo sobre seguridad en Internet para alumnado de Primaria. Aprenden y van superando retos sobre: Contraseñas seguras, navegación segura, grooming, los peligros de publicar en internet o redes sociales. Finalizan jugando con la aplicación Cyberscouts (juego familiar a partir de 6 años), adquiriendo conocimientos para hacer un uso más seguro de internet.

Necesidades materiales: Breakout válido para interactuar desde el PC del aula con grupo completo visualizando con PDI.

Con opción de realizarlo con un dispositivo (PC, Tablet...) individualmente o por grupos de 2 a 4 alumnos (recomendable sólo para la última parte del taller).

TALLER 3: “Peligros del mal uso de internet”.

Responsables: Félix Antonio Peralta Jiménez y Manuel Marcos Pérez (Maestros Colaboradores de Salamanca).

Temática: Cyberbullying, contraseñas seguras, fake news, grooming, sexting,...

Resumen del contenido de taller: Básicamente es un rosco igual al de un conocido programa de TV, con una palabra asociada a cada letra. Los ponentes presentan y enuncian una definición, dejando 5 segundos para que los participantes escriban la solución y a continuación descubren la palabra, junto con comentarios y consejos asociados.

Necesidades materiales: Participación individual o por equipos, puede ser una competición para acertar el mayor número de palabras. Se puede visualizar desde una PDI, usando solamente papel y lápiz.

TALLER 4: “Flappy-ando”.

Responsable: Jesús Miguel Solera Tejedor (Maestro Colaborador de Segovia).

Temática: Videojuego, programación, Code.org, Flappy.

Resumen del contenido de taller: El taller trabajará programación, lenguaje computacional con la generación de videojuegos a través de la aplicación: Flappy en Code.org.

Se hará una breve explicación para acceder a la aplicación a través de la página de CODE.ORG (proyectos, ver lista completa, Flappy). Una vez en esta aplicación, se darán unas nociones básicas sobre programación por bloques (colores): ejecutar, variables movimientos, variables de establecimiento, variables de puntuación, etc. Se irán planteando retos graduados en dificultad, a medida que superan un reto deben compartir con el resto de compañeros y corregir el reto de otros compañeros (si el videojuego creado cumple los requisitos que planteaba dicho reto o ver en qué falla). Una vez superado los retos, esperar la valoración que hagan de tus proyectos los otros compañeros jugando con ellos.

Dependiendo del nivel de los participantes y como parte final, explicación de Minecraft Hero (también desde CODE.ORG) planteamiento de otro reto, en este caso añadimos variables de repetición y creación de funciones.

Para los más aventajados, programar en La guerra de las Galaxias (dentro de CODE.ORG) por bloques, con mayor nivel de dificultad.

Necesidades materiales: PDI para seguir el taller y 1 ordenador por parejas.

TALLER 5: “Escape-TE de las Fake News”.

Responsable: Antonio Herrero Santos (Maestro Colaborador de Segovia).

Temática: Desinformación, Fake News, alfabetización informacional.

Resumen del contenido de taller: Siempre han existido las noticias engañosas, pero a partir de la emergencia de Internet y de nuevas tecnologías de comunicación e información, las Fake News han proliferado a lo largo y ancho del planeta.

Nos convertiremos en “Hackers éticos” para desenmascarar y descubrir la verdad, nos pondrán a prueba con retos y enigmas donde demostraremos que podemos pertenecer al cuerpo de élite para luchar contra las Fake news. ¿Seremos capaces de llegar al final?

Necesidades materiales: PDI para seguir el taller y un ordenador o Tablet por cada grupo de 5-6 alumnos.

TALLER 6: “Voy por TIC”

Responsables: Raquel Hierro, Enrique Placer, Manuel Campo, M^a Henar Reca, M^a Fernández Gago y J. Díaz Tabernero (Maestros/as colaboradores/as de Valladolid).

Temática: Seguridad y confianza digital: abuso tecnológico, contraseñas seguras, identidad digital, netiqueta...

Resumen del contenido de taller: Actividad en la que los estudiantes deben recuperar lo que han robado un grupo de criminales digitales superando una serie de retos relacionados con el contenido a trabajar. Una vez superados los retos se van obteniendo las claves que les llevará a dar con los ladrones y resolver el problema.

Necesidades materiales: PDI para seguir el taller y ordenadores o dispositivos individuales.

TALLER 7: “Mía Arrobita y La Orden del Hashtag”.

Responsable: José Antonio Zanfaño Fernández (Maestro colaborador de Zamora).

Temática: Seguridad Digital, tecnoadicciones.

Resumen del contenido de taller: Propuesta gamificada en el que se trabajaría el tema de las tecnoadicciones, la seguridad en los dispositivos móviles y la gestión de la identidad.

Necesidades materiales: Ordenador o dispositivo móvil con conexión a internet y una pantalla para proyectar la presentación e indicaciones iniciales y para la actividad final o cierre de la misma. Agrupamientos en 4 grupos (4 reinos de juego) reducidos en función del número de participantes.

TALLERES PARA ALUMNADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

TALLER 8: “La mazmorra de la adicción”.

Responsables: Andrés Martín Cano, Fernando Ruiz Úbeda, Félix Sacido Cabezas, Julio Sánchez Sánchez (Maestros colaboradores de Ávila) y José Carlos González Blázquez (Director del CRIE Naturávila).

Temática: Adicción a redes sociales, móviles, videojuegos y a difusores de contenidos.

Resumen del contenido de taller: Mediante nuestro asesor CHATBOT R21AV se abordará de forma lúdica y gamificada cuatro aspectos de adicciones en: redes sociales, móviles, videojuegos y difusores de contenidos.

Necesidades materiales: Puesto que la jornada es virtual, los asistentes participarán mediante un ordenador y pizarra digital/proyector para seguir el taller de forma grupal, pero es aconsejable que dispongan de otro dispositivo (ordenador, móvil, tablet,...) para la realización de los juegos y actividades propuestos en el mismo.

TALLER 9: “Análisis de riesgos en tu mundo digital”.

Responsables: Joaquín García Andrés, Rubén Óscar Prado García y Luis Sánchez San Cayetano (Docentes colaboradores de Burgos).

Temática: Pautas de análisis de aplicaciones y juegos.

Resumen del contenido de taller: Explicación inicial de los criterios de seguridad en los dispositivos y herramientas. Análisis de riesgos y pautas de ayuda. Análisis de videojuegos y permisos de aplicaciones.

Necesidades materiales: Pantalla de proyección.

TALLER 10: “¡Salvemos el Insti!”

Responsables: José Eladio González Martín (Maestro colaborador de Zamora).

Temática: Seguridad Digital (grooming, jóvenes consumidores de pornografía, ciberacoso, redes sociales, adicción a la tecnología).

Resumen del contenido de taller: Propuesta gamificada en formato de “Escape Room online” sobre seguridad digital.

Necesidades materiales: Ordenadores, dispositivos móviles o pantalla de proyección.

TALLER 11: “Voy por TIC”.

Responsables: Ana Marta Hernández y Jose Luis González (Maestros/as colaboradores/as de Valladolid).

Temática: Sexting, Identidad Digital, Redes Sociales, Fake News, juegos on-line.

Resumen del contenido de taller: A través de la interacción entre los MMCC y el alumnado de forma lúdica, trataremos contenidos sobre: **Identidad Digital**, todos formamos parte de la red y debemos de ser consciente que nuestros movimientos dejan una huella que nos identifican de forma digital, por lo que es imprescindible gestionar de forma correcta nuestro presente, para perjudicar nuestro futuro. **Sexting**, como una situación que puede parecerse inocente y divertida, engloba muchos riesgos en nuestra vida diaria y en nuestras relaciones sociales. **Redes Sociales**, trataremos varias cuestiones como, por ejemplo, ¿qué uso hacemos de ellas?, ¿cómo nos influye en nuestro día a día?, ¿las redes nos manejan o somos nosotros los que manejamos nuestra red social?... puesto que tenemos claro que formamos y estamos inmersos en un mundo digital que nos influye, nos gusta estar activos y no quedarnos atrás. **Fake News**, aprenderemos pequeñas técnicas para detectarlas. **Vamos a jugar**, hablando sobre los juegos que están de moda y con los que nos pasamos gran parte de nuestro tiempo.

Necesidades materiales: Pantalla de proyección y ordenadores o dispositivos para grupos o individuales.

TALLER 12: “Gamificación educativa contra la desinformación y el discurso de odio en redes”.

Responsable: Miguel Ángel Rodríguez Felipe, subdirector de Programas de la [FAD](#) (Fundación de Ayuda contra la Drogadicción).

Temática: Gamificación, desinformación, discurso de odio, pensamiento crítico.

Resumen del contenido de taller: Probaremos dos programas gamificados gratuitos para alumnado de Secundaria: Eraser para conocer y luchar contra bulos y desinformación, así como su concurso Info Influencers y No more haters, web-app para detectar y señalar el discurso de odio, en ambos casos en internet y redes sociales, fundamentalmente.

Necesidades materiales: Pantalla de proyección.

12'30 a 13'30

Presentación de los centros premiados en el concurso de vídeos del PSCD.