

**EUSKAL ESKOLA PUBLIKOA**  
**HEZKUNTZA DIGITALA**  
**V.TOPAKETAK**

**SHOW ROOM / TAILERRAK**

**OTSAILAREN 13,14**

*(ASTEAZKENA eta OSTEGUNA)*

**EGITARAUA**

**2019/02/13** (ASTEAZKENA)

SHOW-ROOM (ESKOLA DIGITALA ARETOA)

**TAILER DIDAKTIKOAK**

**GOIZEAN**

**09:30-10:00**

**INIKA (1)**

**EDUKIAK**

- ✚ *Evaluación por Competencias*
- ✚ *Cuaderno digital del profesor*
- ✚ *Comunicación centro familias APP*

*Se presentarán los tres contenidos en cada sesión.*

**10:00-10:30**

**CENTROS DIGITALES (1)**

**EDUKIAK**

- ✚ *Taller práctico SMILE & LEARN: Herramientas digitales e interactivas para el aprendizaje basado en valores, contenidos curriculares e inteligencias múltiples desde infantil hasta 3º ciclo de primaria.*

**10:30-11:00**

**I-EDUCANDO (1)**

**EDUKIAK**

- ✚ *Classcraft es una plataforma en línea diseñada para la gamificación o ludificación del aula. En este taller aprenderás a fomentar el aprendizaje significativo mediante el juego, la tecnología y la narración (storytelling).*
- ✚ *Puesto que el futuro de nuestros alumnos será muy distinto del nuestro, Classcraft potencia habilidades extracurriculares como la colaboración, la empatía, el liderazgo, la comunicación y la expresión. Habilidades que serán de gran ayuda para afrontar los cambios que les esperan en la vida adulta.*

**11:30-12:00**

### **MICROSOFT (1)**

#### **EDUKIAK**

- + No hay límites para lo que cada uno de nosotros podemos conseguir y la tecnología nos ayuda a reflejar la diversidad de cada uno y sacarle el máximo partido.**
- + Todos los alumnos independientemente de las características de cada uno, deberían tener acceso al contenido del aula. Par ello es fundamental que entendamos la importancia de crear contenido accesible y que, para ello, aprovechemos las ventajas que las soluciones tecnológicas nos ofrecen.**
- + Para los docentes, la diversidad exige que proporcionen entornos de aprendizaje inclusivos y accesibles que inspiren confianza y fomenten la independencia.**
- + 1 de cada 5 alumnos a nivel mundial se ven impactados por la dislexia. Durante este taller presentaremos las herramientas de aprendizaje de Microsoft, herramientas gratuitas que implementan técnicas probadas para mejorar la lectura y escritura para personas sin importar su edad o capacidad.**
- + Las herramientas de aprendizaje mejoran la comprensión, fomentan la lectura independiente, son fáciles de usar y además son gratuitas.**
- + También mostraremos otras herramientas que favorecen la inclusión y la accesibilidad.**

**12:30-13:00**

### **SM-EDUCAMOS (1)**

#### **EDUKIAK**

- + SM Educamos-eko hezkuntza mundurako sortutako APP-ak azalduko ditugu**

**13:00-13:30**

### **CENTROS DIGITALES (2)**

#### **EDUKIAK**

- + Taller práctico IMTLAZARUS: La solución para la gestión y seguridad de los dispositivos de movilidad en la educación (centro, aula y familias).**

13:30-14:00

**INIKA (2)**

**EDUKIAK**

- ✚ *Evaluación por Competencias*
- ✚ *Cuaderno digital del profesor*
- ✚ *Comunicación centro familias APP*

*Se presentarán los tres contenidos en cada sesión.*

14:00-14:30

**CENTROS DIGITALES (3)**

**EDUKIAK**

- ✚ *Taller práctico DUA “Diseño Universal Aprendizaje”: introducir de forma práctica a los profesionales de las NEAE, (Necesidades Específicas de Apoyo Educativo) en la aplicación eficaz del DUA, (Diseño Universal Aprendizaje), apoyándose en las últimas tecnologías al servicio de la educación.*

**ARRATSALDEAN**

15:30-16:00

**INIKA (3)**

**EDUKIAK**

- ✚ *Evaluación por Competencias*
- ✚ *Cuaderno digital del profesor*
- ✚ *Comunicación centro familias APP*

*Se presentarán los tres contenidos en cada sesión.*

16:00-16:30

**CENTROS DIGITALES (4)**

**EDUKIAK**

- ✚ *Taller práctico “JUGAMOS A APRENDER CON LOS DISPOSITIVOS EN INFANTIL”: Integrar el uso de la tecnología de movilidad en la actividad diaria de un aula de infantil*




**2019/02/14 (OSTEGUNA)**  
**SHOW-ROOM (ESKOLA DIGITALA ARETOA)**

**GOIZEAN**

**09:45-10:15**

**INIKA (4)**

**EDUKIAK**


-  *Evaluación por Competencias*
-  *Cuaderno digital del profesor*
-  *Comunicación centro familias APP*

*Se presentarán los tres contenidos en cada sesión.*

**10:15-10:45**

**CENTROS DIGITALES (5)**




**EDUKIAK**

-  *DE QUÉ HABLAMOS CUANDO HABLAMOS DE INNOVAR EN EL AULA: Taller práctico para mostrar la importancia de la metodología en los proyectos de digitalización.*

**11:15-11:45**

**INIKA (5)**

**EDUKIAK**

-  *Evaluación por Competencias*
-  *Cuaderno digital del profesor*
-  *Comunicación centro familias APP*

*Se presentarán los tres contenidos en cada sesión.*

11:45-12:15

### **CENTROS DIGITALES (6)**

#### **EDUKIAK**

- ✚ TALLER PRÁCTICO DE INTRODUCCIÓN A LA CREACIÓN DE UNIDADES DIDACTÍCAS INNOVADORAS CON GSUITE Y OFFICE 365 EDUCACIÓN: Creación del PLE “entorno de aprendizaje personal” del profesorado y alumnado y diseño de unidades didácticas.

12:15-12:45

### **INIKA(6)**

#### **EDUKIAK**

- ✚ Evaluación por Competencias
- ✚ Cuaderno digital del profesor
- ✚ Comunicación centro familias APP

Se presentarán los tres contenidos en cada sesión.

12:45-13:15

### **XENON (1)**

#### **EDUKIAK**

- ✚ MATIFICación: Gamificación para Matemáticas de Infantil y Primaria con Matific y Google Classroom

13:15-13:45

### **XENON (2)**

#### **EDUKIAK**

- ✚ Utilización e instalación de apps de Android en chromebook

13:45-14:15

## **I-EDUCANDO (2)**

### **EDUKIAK**

- ✚ *WeVideo es un editor de vídeo pensado para el aula. En este taller veremos cómo promover el aprendizaje significativo por medio de la narración (storytelling), al mismo tiempo que los alumnos desarrollan competencias digitales.*
- ✚ *No cabe duda de que la narración digital es un estímulo para la creatividad y el pensamiento crítico. Además, utilizada en el aula, fomenta el aprendizaje profundo.*
- ✚ *WeVideo es una herramienta en línea orientada a distintas etapas educativas y asignaturas que ya utilizan millones de profesores y alumnos en todo el mundo.*

## **ARRATSALDEAN**

15:30-16:00

## **SM-EDUCAMOS (2)**

### **EDUKIAK**

- ✚ *SM Educamosek proposatuko ekosistema azalduko da, nun, hezkuntza munduko herraminta guztiak batera dauden, horrela bai irakasle bai ikasleen egoera erretuz eta etorkizuneko pertsonak era integral batean heitzeko aukera handituz (BHI. LAKUA).*



16:00-16:30

## **CENTROS DIGITALES (7)**

### **EDUKIAK**

- ✚ *ESCAPE ROOM. Una herramienta para dinamizar el aula: Taller práctico con una herramienta de gamificación del aula que promueve la motivación y fomenta el trabajo colaborativo.*