

## Programación semanal

En la programación semanal te presentamos un **reparto del trabajo de la asignatura** a lo largo de las semanas del cuatrimestre.

| SEMANAS  | TEMAS  | ACTIVIDADES  | CLASES EN DIRECTO   |
|----------|--|--|---|
| Semana 1 | Tema 1. La innovación educativa y la mejora de la Formación Profesional sociocomunitaria<br>1.1. Introducción y objetivos<br>1.2. Experiencia innovadora: eco-huerto inclusivo, revolucionando los recreos<br>1.3. Retos educativos para el docente del siglo XXI en Formación Profesional<br>1.4. Los conceptos clave: innovación educativa, cambio, reforma y mejora educativa | Asistencia a 2 clases en directo a elegir a lo largo del cuatrimestre  | Presentación de la asignatura y clase del tema 1  |
| Semana 2 | <b>Tema 1. La innovación educativa y la mejora de la Formación Profesional sociocomunitaria (continuación)</b><br>1.5. Modelos de procesos para generar innovación educativa<br>1.6. Los ámbitos de la innovación en el contexto educativo<br>1.7. Referencias bibliográficas  | Actividad 1: Elevator Pitch(1,5 puntos)<br><br>Test tema 1(0,1 puntos) | Clase del tema 1 y presentación de la actividad 1: Elevator Pitch                             |
| Semana 3 | Tema 2. Enfoques innovadores en la práctica docente: pedagogías de la comprensión<br>2.1. Introducción y objetivos<br>2.2. Experiencia innovadora: la filosofía para niños y niñas de Tita<br>2.3. La importancia de pensar de forma eficaz<br>2.4. Pensamiento visual y mapas mentales. No me digas que no sabes dibujar  |  | Clase del tema 2  |
| Semana 4 | Tema 2. Enfoques innovadores en la práctica docente: pedagogías de la comprensión (continuación)<br>2.5. Rutinas y llaves de pensamiento<br>2.6. Los paisajes de aprendizaje. Cruzando las Inteligencias múltiples y la taxonomía de Bloom<br>2.7. Referencias bibliográficas  | Test tema 2(0,1 puntos)  | Clase del tema 2  |
| Semana 5 | Tema 3. Nuevas tendencias para cambiar las estructuras del aprendizaje en el aula en la formación profesional sociocomunitaria<br>3.1. Introducción y objetivos<br>3.2. Experiencia innovadora: dando picotazos en el cristal. Escuela O Pelouro<br>3.3. Aprendizaje cooperativo desde cero  |  | Clase del tema 3<br>Sesión complementaria: clase resolución de la actividad 1: Elevator Pitch |
| Semana 6 | Tema 3. Nuevas tendencias para cambiar las estructuras del aprendizaje en el aula en la formación profesional sociocomunitaria (continuación)<br>3.4. El mundo de los proyectos interdisciplinares<br>3.5. Los workshops, saca lo que tienes dentro<br>3.6. Referencias bibliográficas   | Test tema 3(0,1 puntos)  | Clase del tema 3  |
| Semana 7 | Tema 4. La gamificación y el aprendizaje basado en juego<br>4.1. Introducción y objetivos<br>4.2. Experiencia innovadora: el programa «Grey Place» en la formación profesional<br>4.3. De los puntos lúdicos a los serious game  | Foro: prácticas innovadoras(1,5 puntos)                                | Clase del tema 4  |

|                  |  |  |  |
|------------------|--|--|--|
| <b>Semana 8</b>  | Tema 4. La gamificación y el aprendizaje basado en juego (continuación)<br>4.4. Desestructurando los juegos<br>4.5. Primeros pasos para hacer un juego<br>4.6. Referencias bibliográficas  | Test tema 4(0,1 puntos)  | Clase del tema 4 y presentación de la actividad 2: Foro prácticas innovadoras  |
| <b>Semana 9</b>  | Tema 5. Diseño de buenas prácticas de innovación sociocomunitaria 5.1. Introducción y objetivos<br>5.2. Experiencia innovadora: jóvenes Changemakers<br>5.3. Design for change o el método para cambiar el entorno<br>5.4. Cómo poner en práctica un proyecto de Design for Change   |  | Clase del tema 5   |
| <b>Semana 10</b> | <b>Tema 5. Diseño de buenas prácticas de innovación sociocomunitaria (continuación)</b> 5.5. Dos experiencias con mucho futuro: design for change y aprendizaje y servicio<br>5.6. Ejemplos de aprendizajeservicio en Formación Profesional<br>5.7. Referencias bibliográficas   | Test tema 5(0,1 puntos)  | Clase del tema 5<br>Clase de explicación del modelo de examen  |
| <b>Semana 11</b> | Tema 6. La mediación como recurso en la Formación Profesional sociocomunitaria<br>6.1. Introducción y objetivos<br>6.2. Experiencia innovadora. Método Snoezelen para sentirse mejor<br>6.3. Los conflictos forman parte de la vida<br>6.4. Técnicas para la resolución de conflictos<br>6.5. La mediación, tendiendo puentes que nos acerquen<br>6.6. Referencias bibliográficas  | Actividad 2: Identificación de los aspectos básicos de un proyecto de investigación(1,7 puntos)<br><br>Test tema 6(0,1 puntos) | Clase del tema 6 y presentación de la actividad 3: Identificación de los aspectos básicos de un proyecto de investigación<br>Sesión complementaria: clase resolución de la actividad 2: foro |
| <b>Semana 12</b> | Tema 7. El proceso de investigacióninnovación educativa<br>7.1. Introducción y objetivos<br>7.2. Experiencia innovadora Proyecto global «entre todos»<br>7.3. Cómo enseñar a investigar: la relación entre investigación e innovación<br>7.4. Técnicas de recogida de la información: cualitativas y cuantitativas 7.5. Funciones de la investigación educativa<br>7.6. El proceso de investigaciónacción en el aula<br>7.7. Consideraciones éticas para el desarrollo de la investigación educativa 7.8. Referencias bibliográficas | Test tema 7(0,1 puntos)  | Clase del tema 7<br>Sesión complementaria: repaso de todas las dudas   |
| <b>Semana 13</b> | Tema 8. La alfabetización digital como reto para el profesorado de formación profesional de intervención sociocomunitaria 8.1. Introducción y objetivos<br>8.2. Experiencia innovadora Games 4 Solidarity<br>8.3. Las metáforas sobre la WEB 2.0 y sus consecuencias en el aula  |  | Clase del tema 8   |
| <b>Semana 14</b> | Tema 8. La alfabetización digital como reto para el profesorado de formación profesional de intervención sociocomunitaria (continuación)<br>8.4. Plataformas para no caer en las redes y aprender<br>8.5. Experiencias con realidad virtual y aumentada<br>8.6. La robótica en la formación profesional sociocomunitaria<br>8.7. Referencias bibliográficas  | Test tema 8(0,1 puntos)  | Clase del tema 8 y resolución actividad 3: Identificación de los aspectos básicos de un proyecto de investigación  |
| <b>Semana 15</b> | <b>Semana de repaso</b>  |  |  |
| <b>Semana 16</b> | Semana de examen   |  |  |

Esta Programación semanal **puede ser modificada** si el profesor lo considera oportuno para el enriquecimiento de la asignatura.

