



CPI Plurilingüe O Cruce
Campo da Feira S/N 15185 Cerceda
Tel: 981-685053, Fax 981-685120
e-mail: cpi.cruce@edu.xunta.es
<http://centros.edu.xunta.es/cpiocruce>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

"Promoviendo experiencias de aprendizaje motivadoras, creativas e innovadoras en el aula"

NÚMERO DE CONVENIO – 2017-1-ES01-KA101-036338

En el centro estamos interesados en fomentar la filosofía STEM esto hizo que hallamos elegido el curso que se organiza en Tallin participan dos profesoras una de E Primaria y otra de E Secundaria.

Digital STEAM

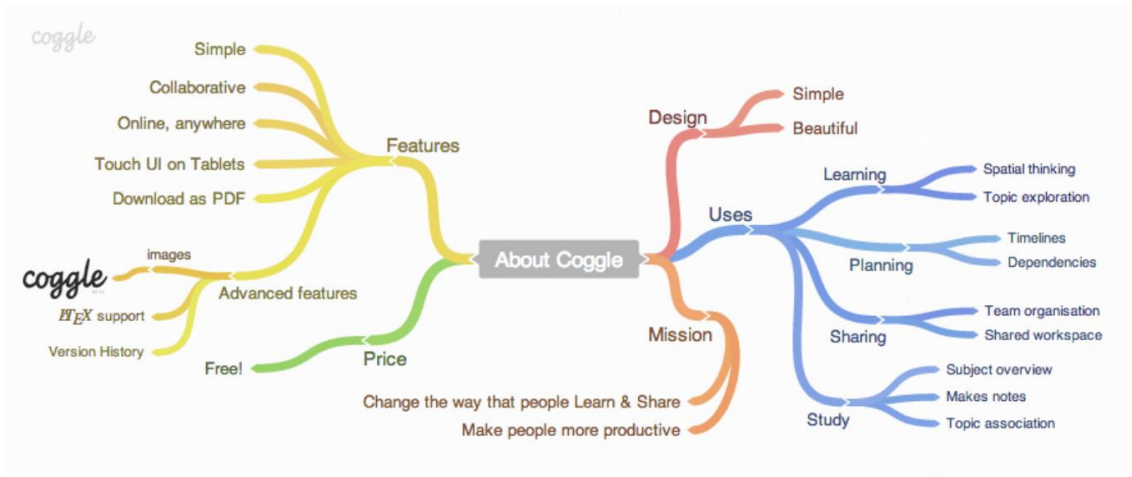
Science, Art and Mats with digital devices.

El curso resultó muy interesante porque nos han presentado

La primera que nos han presentado fue “Creative class” el trabajo realizado en un proyecto Erasmus +

Hemos trabajado los mapas conceptuales que son una excelente herramineta para trabajar con lo alumnos en casi todas las asignaturas. La herramientas que hemos utilizado son **CMAPTOOLS** y **COGGLE**.

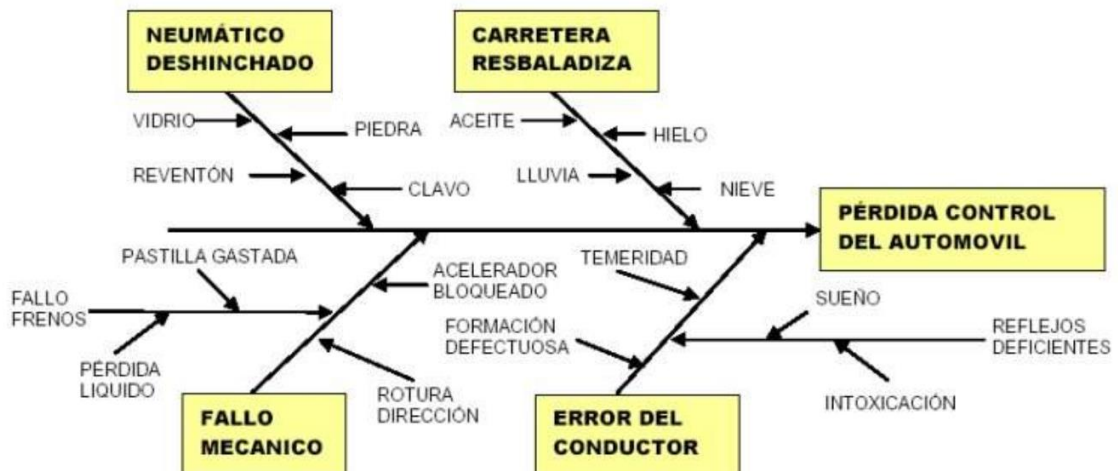
CmapTools es un programa de ordenador, multiplataforma, que facilita la creación y gestión de mapas conceptuales. Permite que los usuarios creen fácilmente los nodos gráficos que representan conceptos, conectar estos nodos usando líneas, y enlazar palabras para formar una red de proposiciones interrelacionadas que representa el conocimiento sobre un tema. es de fácil uso para los alumnos

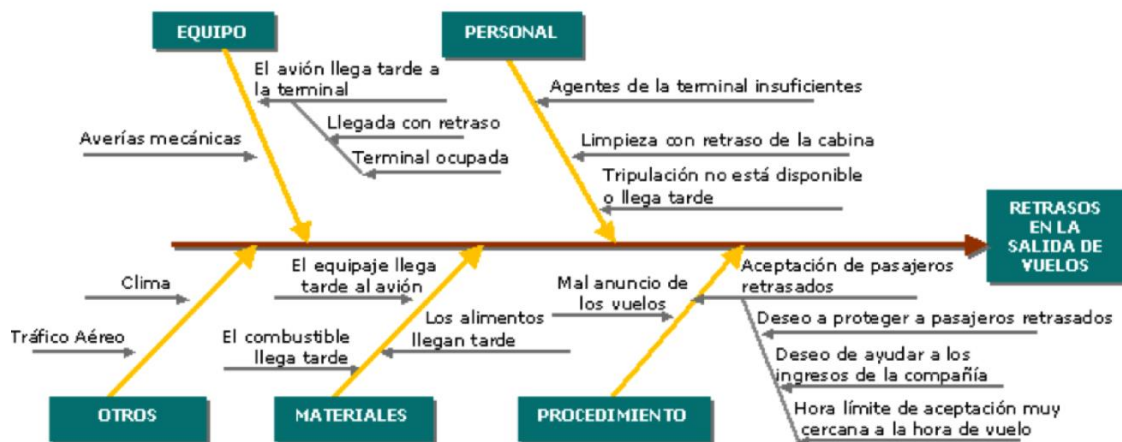


También hemos trabajado los **DIAGRAMAS CAUSA – EFECTO**

Con los siguientes ejemplo podemos valorar y importancia y como una correcta representación permite a los alumnos transformar la información en conocimiento. a herramienta vale tanto para uso del profesor o para los alumnos.

Diagrama causa-efecto





Una herramienta muy útil y que no conocíamos es EDSHELF, que permite encontrar las herramientas educativas adecuadas para tus necesidades. Es un buscador de sitios web, aplicaciones móviles, programas de escritorio y productos electrónicos para la enseñanza y el aprendizaje.

La imagen muestra la interfaz de usuario de edshelf. En la parte superior hay una barra de navegación con el logo "edshelf", un campo de búsqueda, botones para "Add Tool" y "Create Shelf", y opciones de "Create Account" y "Sign In".

El contenido principal incluye:

- Un encabezado: "Find the right educational tools for your needs".
- Una descripción: "A socially-curated discovery engine of websites, mobile apps, desktop programs, and electronic products for teaching and learning. First time here?".
- Botones de acción: "Search for the perfect tool", "Browse around and explore", "Create a FREE account" y "Video Overview".
- Una sección "Featured Tools" con el subtítulo "Notable teaching tools", que muestra tarjetas para LightUp (Do-It-Yourself Kits), Osmo (Physical Activities), Bloxels (Game Creators) y Breakout EDU (Game-Based Learning).
- Una sección "Featured Shelves" con el subtítulo "Member-created shelves chosen by our editors".
- Una barra lateral "Trending Tools" que muestra herramientas populares como Puppet Pals HD, Learning Designer, Canva, Schoology, Google Lit Trips y TypingClub.

Otra herramienta que hemos trabajado y que ya conocíamos es **GOOGLE DRIVE**, esto ya tenemos más practica de uso permite almacenar e compartir archivos y carpetas. y elaborar materiales colaborativamente.

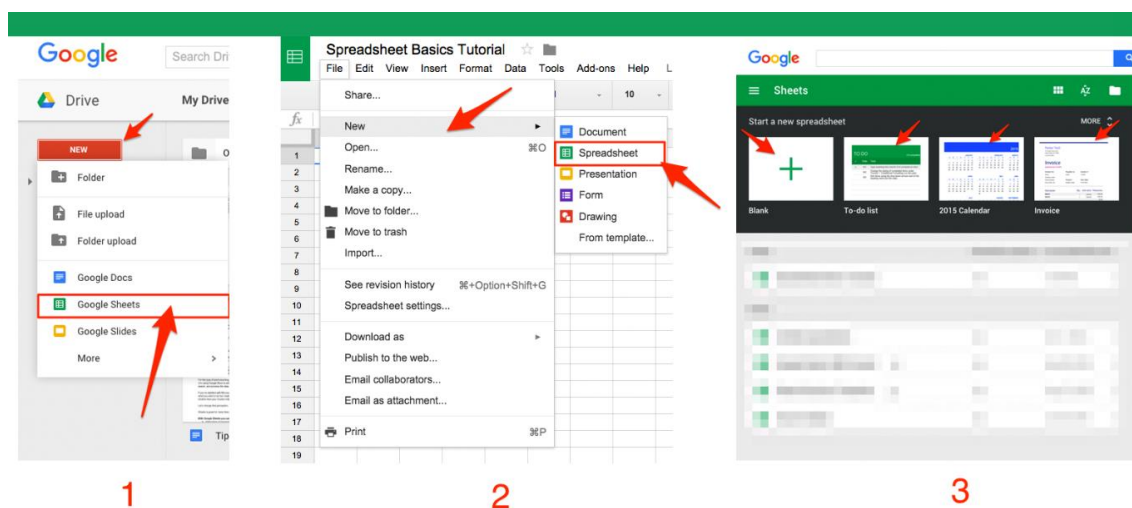
Con esta aplicación podemos plantear cualquier cuestión y esperar que nuestros contactos opinen sobre la misma, existiendo un sistema de votos en cada respuesta para poder obtener la respuesta más popular de forma sencilla y rápida.

Cada respuesta puede generar una serie de argumentos de pros y contras, transformándose así en una herramienta de debate bastante completa que, como dicen en su web, puede usarse en los más diversos ámbitos

Con esta aplicación podemos plantear cualquier cuestión y esperar que nuestros alumnos opinen sobre la misma, existiendo un sistema de votos en cada respuesta para poder obtener la respuesta más popular de forma sencilla y rápida.

Cada respuesta puede generar una serie de argumentos de pros y contras, transformándose así en una herramienta de debate bastante completa que, puede usarse en los más diversos ámbitos

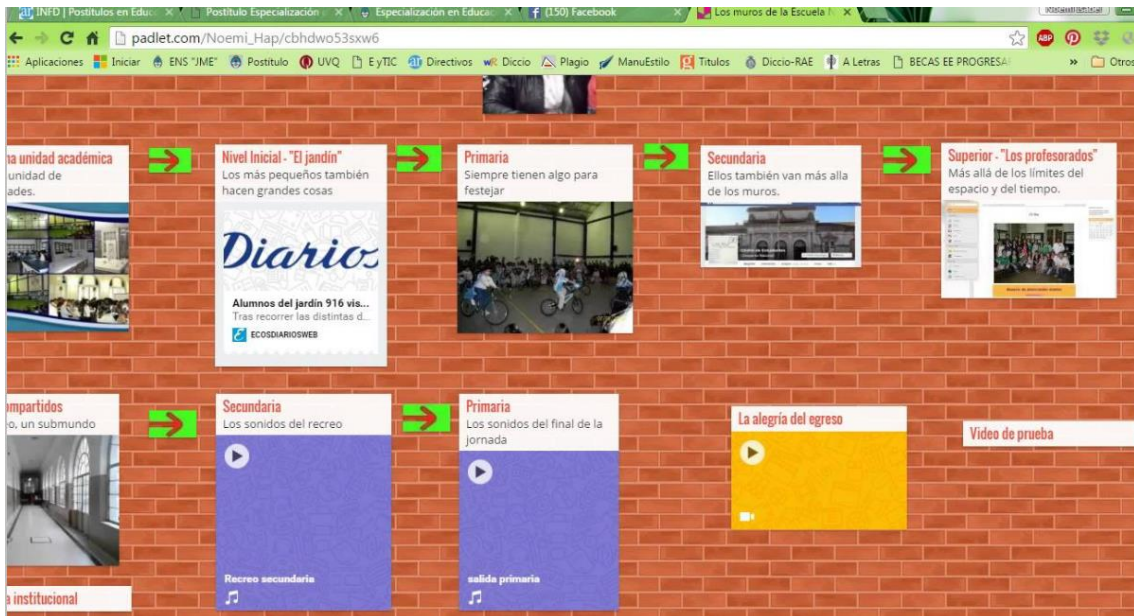
GOOGLE SHEETS



Son las hojas de cálculo de Google que tienen múltiples usos. Se puede compartir trabajos y modificarlas.

TABLONES DE RECURSOS

PADLET , tiene múltiples usos tanto para profesores como para alumnos. Es una excelente opción para guardar y compartir diferentes contenidos multimedia.



MOODLE Es una plataforma de gestión y diseño de contenidos. Es una herramienta que nos ofrece A Xunta desde hace mucho tiempo y algunos profesores la utilizan.



EDIALEMY

The screenshot shows the Eliademy web interface. At the top, there's a navigation bar with 'Eliademy', 'My Courses', 'Calendar', 'Catalog', and 'My Company Courses'. A user profile for 'Jean Passepartout' is visible. The main content area features a calendar for August 2014 with a '+ Add new event' button. A modal window is open for creating a new event, with fields for 'Event name', 'Type' (set to 'Personal event'), 'From' (04.08.2014, 12:00), and 'To' (04.08.2014, 13:00). The calendar shows various events like 'Initial assessment', 'Homework for lesson 4', and 'Yokohama to San Francisco'. On the right, a list of events is displayed with countdowns like 'In 2 hours', 'In 21 hours', etc. At the bottom, there are social media links and a 'Load more' button.

Returned 1/1

Student	Status	Completed at	Result	\bar{x}	
Jean Passepartout	Completed	September 28, 2016 2:38 PM	1/3	33%	View answers
Class average (%)			1/3	33%	

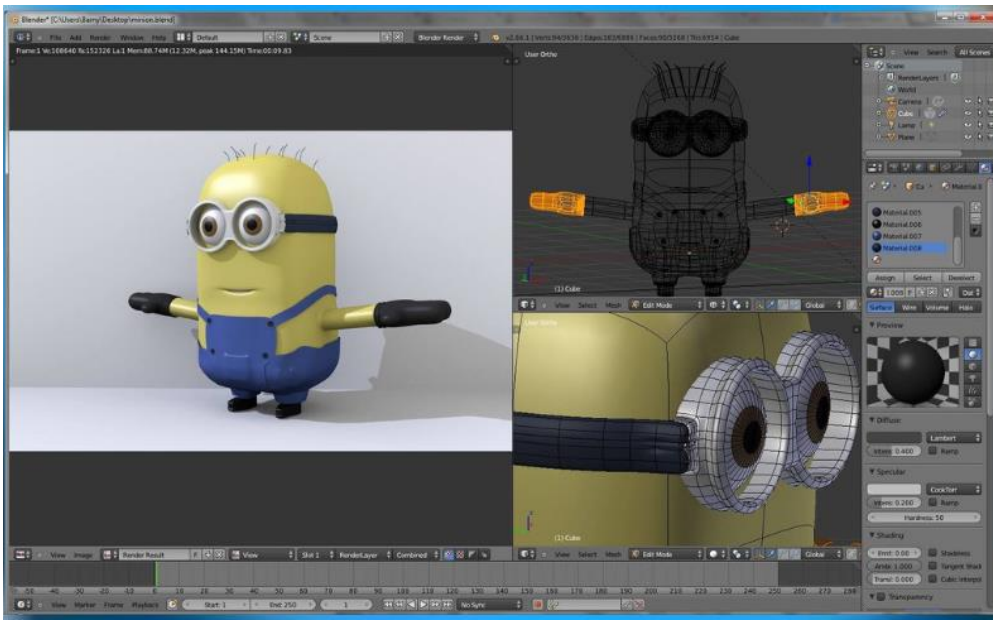
Se utiliza para organizar clases on line.

En nuestro centro ya trabajamos con Realidad Aumentada con **Blippar**, pero en este curso nos ha explicado la Realidad Aumentada con Google's AR App

TINKERCAD Y BLENDER

Don dos herramientas para realizar diseños de la impresora 3D, el Tinkercad es una herramienta sencilla que este curso hemos estado utilizando Blender es una herramienta mucho más compleja, pero completa y si solo utilizamos determinadas funciones no es tan complejo y los resultados son más profesionales.

Hemos trabajado con Blender en un proyecto Europeo que hemos terminado en septiembre de 2017, pero lo seguimos utilizando en el proyecto boats4schools. En el que estamos trabajando la metodología STEM. Por si quereis ver el tutorial aqui teneis <http://www.proyectoscpiocruce.com/pk11/italia/Blender/index.html?btnbottone=Blender++>



En el curso también nos han explicado UNITY, esta herramienta es muy complicada para alumnado de Secundaria nuestro centro ya ha trabajado en un proyecto Erasmus+ el curso pasado. Aquí tenemos el El tutorial elaborado en el proyecto por si alguien quiere profundizar en el tema.

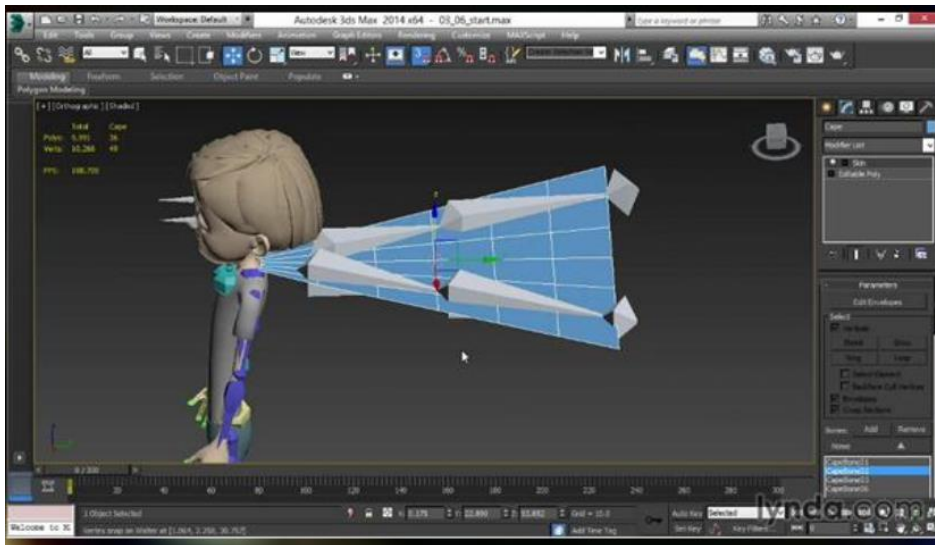
<http://www.proyectoscpiocruce.com/pk11/italia/Unity/index.html?btnbottone=Unity++++>

Valoración y reflexiones sobre el curso

El curso fue muy positivo porque presentaron varias herramientas que son nuevas para nosotros y otras herramientas con las que estamos trabajando, nos sirvió para afianzarlas y ver nuevas aplicaciones.

Las metodologías son métodos centrados en el alumnos, que es la metodología que pretendemos implementar en nuestro centro y varios profesores ya lo están haciendo.

El curso también nos sirvió para ver que en nuestro centro ya estamos en el camino correcto para trabajar la metodología STEM de acuerdo con los standards NGSS. Los cambios están en marcha , pero es difícil implantar un plan general que todo el profesorado se involucre; se van dando pasos en el camino correcto y el profesorado está abierto en muchos casos a la innovación y al cambio.



Trabajo con UNITY