

ESCUELA DE ARTE

ACTIVIDAD PALANCA

LIDERAZGO PEDAGÓGICO PARA EL
ÉXITO EDUCATIVO DE TODOS LOS
ALUMNOS

INTEF 2019

INVESTIGACIÓN Y REFLEXIÓN

Objetivo de mejora: Promover la incorporación y actualización de los medios y conocimientos del profesorado en relación a las nuevas tecnologías.

Síntesis del conocimiento interno acumulado: Nuestra experiencia docente demuestra que las nuevas tecnologías constituyen una fuente de motivación por parte del alumnado, que su falta de actualización genera por otra parte desinterés, al tiempo que adapta el currículum a la realidad sociolaboral. El liderazgo pedagógico en este sentido debe enfrentarse a las resistencias al cambio de los docentes, a la comodidad, y contribuir a visibilizar el papel fundamental que cumplen estas herramientas, a introducirlas en el aula y a potenciar la actualización pedagógica, promoviendo la formación docente y la implicación del profesorado.

Conocimiento externo:

Referencia: <https://www.educaixa.com/es/-/tecnologia-digital>

Síntesis: Artículo donde se analizan diferentes aspectos relacionados con las incidencias, el impacto y las estrategias empleadas en la incorporación y actualización de la tecnología digital. Incluye reflexiones muy interesantes como la de que las metodologías tecnológicas se deberían utilizar para complementar otras actividades docentes, en vez de sustituir metodologías más tradicionales.

Buena práctica seleccionada:

Referencia: Escuela de Arte Dionisio Ortiz de Córdoba, proyecto integración impresión 3D

Síntesis: Grupo de trabajo y proyecto de centro que ha llevado al uso en el aula de los sistemas de creación, reproducción y difusión de prototipos mediante software e impresión 3D. El impacto en la motivación del alumnado, en la integración laboral posterior y la eliminación de las restricciones formales de los sistemas de construcción tradicionales son evidentes.

Nivel de aplicabilidad: Hemos buscado un caso paralelo, dado que en nuestra escuela se ofrecen también estudios de diseño de joyería y se ve la necesidad de actualizar las técnicas de generación de piezas y de conjugar métodos tradicionales con nuevas tecnologías.

ACTIVIDAD

Objetivo de la actividad: Incorporación y actualización de los medios y conocimientos del profesorado en relación a las nuevas tecnologías de impresión aplicadas al diseño de joyería.

Responsables: Coordinador TIC y responsable de formación del centro

Profesorado implicado: Maestro de taller, Profesor de proyectos de joyería, Profesor de Materiales y Tecnología.

Centro implicado: Escuela de Arte

Áreas donde se aplica: Ciclo Superior de Diseño de Joyería

Espacio: Aula de proyectos

Recursos: Impresora 3D y software Rhinoceros

Metodología: Esta actividad se concibe como un proceso estratégico de actualización de las competencias del profesorado en un apartado muy concreto de la práctica docente y de la práctica del diseño de este tipo de objetos. En primer lugar se creará una actividad de formación, un grupo de trabajo y en tercer lugar un proyecto de aplicación al aula que se deberá ir revisando y evaluando en el tiempo.

Desarrollo		1rT	2rT	rT
	Actividades de formación específica desarrolladas por el profesorado.	x		
	Grupo de trabajo: impresión 3D de piezas de joyería		x	
	Desarrollo de proyectos de aula a través de la tecnología digital de impresión.			x

SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN

EVALUACIÓN DE INDICADORES

			A	B
Grado de aplicación	A. Número de trabajos de aula que emplean la tecnología digital de impresión. B. Porcentaje de profesores del centro involucrados en el grupo de trabajo y en las actividades de formación específica	1rT		
		2rT		
		3rT		
Calidad de la ejecución	A. Informe del coordinador del grupo de trabajo B. Cuestionario de valoración docente	1rT		
		2rT		
		3rT		
Grado de impacto	A. Evolución de la cantidad de alumnos matriculados en ciclos de joyería. B. Porcentaje de alumnos que abandonan los estudios.	1rT		
		2rT		
		3rT		

ANÁLISIS DE LA APLICACIÓN Y RESULTADOS (PROPUESTAS DE MEJORA) 1ª

EVALUACIÓN:

2ª EVALUACIÓN:

3ª EVALUACIÓN: