

# DÍA 22

- CHARLAS
- PÍLDORAS
- TALLERES

## APERTURA Y ACREDITACIÓN

15:30-16:00  
HALL

## PRESENTACIÓN

16:00-16:30  
SALÓN TENERFE 3

## MIGUEL LUENGO

PRESIDENTE DE  
DESIGN FOR CHANGE  
"PROCESOS DE  
INNOVACIÓN  
EMOCIONALES"

16:30-17:30  
SALÓN TENERFE 3

## JUAN JESÚS PLEGUEZUELOS

PROFESOR DE HISTORIA Y PODCASTER  
"REVOLUCIÓN TECNOLÓGICA:  
AMENAZA Y OPORTUNIDAD  
PARA EL SISTEMA EDUCATIVO"

17:30-18:00  
SALÓN TENERFE 3

## DESCANSO / CAFÉ

18:00-18:15  
TERRAZA

## ACTIVIDADES SIMULTÁNEAS

SELECCIONA TU OPCIÓN

### PÍLDORAS

18:15-20:00  
SALÓN  
TENERFE 1



### CROQUETA

EDELVIVES  
EDUCACIÓN INFANTIL  
(50 PLAZAS)  
18:15-20:00  
SALÓN TENERFE 2



### LA IMPRO COMO HERRAMIENTA DE LA EDUCACIÓN

EDUCACIÓN PRIMARIA  
Y SECUNDARIA  
(40 PLAZAS)  
18:15-20:00  
SALÓN TENERFE 3



## CIERRE

20:00

# DÍA 23 MAÑANA

## APERTURA Y ACREDITACIÓN

9:00-9:30  
HALL

## LAUREN VAN DER MEER

"DESTINATION IMAGINATION"

9:30-10:30  
SALÓN TENERFE 3

## JUAN LUIS ARSUAGA

PALEOANTROPOLOGO. DIRECTOR  
DEL YACIMIENTO DE ATAPUERCA  
"LAS EMOCIONES COMO  
MOTOR DE LA EVOLUCIÓN  
HUMANA"

10:30-11:30  
SALÓN TENERFE 3

## DESCANSO / CAFÉ

11:30-11:45  
TERRAZA

## ISABEL TRANI

COFUNDADORA DE  
EL FARO MINDFULNESS  
"EL PROFESOR COMO  
REFERENTE DE ATENCIÓN  
PLENA Y SERENIDAD"

11:45-12:45  
SALÓN TENERFE 3

## FRANCISCA GALANTE

PSICÓLOGA  
"DIFERENCIAS EN LA  
ADQUISICIÓN DE COMPETENCIAS  
EMOCIONALES EN FUNCIÓN  
DEL GÉNERO"

12:45-13:15  
SALÓN TENERFE 3

## ACTIVIDADES SIMULTÁNEAS

SELECCIONA TU OPCIÓN

### PÍLDORAS

13:15-14:30  
SALÓN  
TENERFE 1



### INCLUYE-T

EDUCACIÓN FÍSICA INCLUSIVA  
(30 PLAZAS)  
13:15-14:30  
SALÓN TENERFE 3



### MINDFULNESS EN EL AULA

(30 PLAZAS)  
13:15-14:30  
SALÓN TENERFE 2



### MICROSOFT

EXPERIENCIAS  
ACCESIBLES EN EL  
AULA CON MINECRAFT.  
EDUCACIÓN SECUNDARIA  
(30 PLAZAS)  
13:15-14:30  
SALÓN GUEZALA



## DESCANSO / ALMUERZO

14:30-16:00  
TERRAZA

# DÍA 23 TARDE

## TRIBARTE

ASOCIACIÓN CULTURAL  
Y SOCIAL  
"OJOS GRISES"  
EDUCACIÓN  
INTERGENERACIONAL

16:00-16:30  
SALÓN TENERFE 3

## DIEGO NAVARRO

DIRECTOR DE ORQUESTA  
Y COMPOSITOR  
"POR QUÉ LA MÚSICA  
ES IMPORTANTE PARA  
UNA BUENA FORMACIÓN  
EMOCIONAL"

16:30-17:15  
SALÓN TENERFE 3

## ACTIVIDADES SIMULTÁNEAS

SELECCIONA TU OPCIÓN

### PÍLDORAS

17:15-19:00  
SALÓN TENERFE 1



### DE LOS MAYORES A LOS NIÑOS. REALIDAD VIRTUAL

EDUCACIÓN PRIMARIA Y SECUNDARIA (30 PLAZAS)  
17:15-19:00  
SALÓN TENERFE 3



### MICROSOFT

TALLERES STEM.  
MICROSOFT  
(30 PLAZAS)  
17:15-19:00  
SALÓN TENERFE 2



### MICROSOFT

APRENDIENDO A APRENDER  
CON MINECRAFT: EDUCATION EDITION.  
EDUCACIÓN PRIMARIA (30 PLAZAS)  
17:15-19:00  
SALÓN GUEZALA



## JAMES VAN DER LUST

PROFESOR Y YOUTUBER.  
MANERAS DE EDUCAR TVE 1  
"POTENCIA A TUS ALUMNOS/AS  
CON LAS INTELIGENCIAS  
MÚLTIPLES"

19:00-20:00  
SALÓN TENERFE 3

## CIERRE: IMPROCANARIAS

20:00-21:00  
SALÓN TENERFE 3



# Escuela de profes

## 22 Y 23 DE NOVIEMBRE

Hotel Mencey. Santa Cruz de Tenerife

INFÓRMATE EN:  
[www.fundaciondisa.org](http://www.fundaciondisa.org)

COLABORA:  
 ecca

FUNDACIÓN  
DISA

Microsoft

## PÍLDORAS

### DÍA 22 - TARDE

#### JOSÉ SÁNCHEZ

METODOLOGÍAS  
ÁGILES DE PROYECTOS,  
DE LAS STARTUPS A  
LAS AULAS



#### MICROSOFT

HERRAMIENTAS  
PARA EL AULA INCLUSIVA



#### MICROSOFT

PROYECTOS  
COLABORATIVOS  
CON TEAMS



### DÍA 23 - MAÑANA

#### FER MARTÍN

¿POR QUÉ  
EL PENSAMIENTO  
COMPUTACIONAL  
ES IMPORTANTE?



#### JOSÉ SÁNCHEZ

CÓMO EXPLICAR A  
LOS NIÑOS EL MUNDO  
QUE VAN A VIVIR CON  
LA INTELIGENCIA  
ARTIFICIAL



#### MICROSOFT

MINECRAFT  
EDUCATION EDITION  
COMO EXPERIENCIA  
DE APRENDIZAJE  
EN EL AULA



### DÍA 23 - TARDE

#### MICROSOFT

EXPERIENCIA  
INNOVADORA COMO  
MICROSOFT SCHOOL.  
IES EL GALEÓN



#### MIKI VÁZQUEZ

CÓMO EXPLICAR  
A LOS NIÑOS QUE  
ES BLOCKCHAIN



#### MARK ANTHONY CAMPBELL

LA NUEVA MANERA  
DE ENSEÑAR  
IDIOMAS



## TALLERES

### DÍA 22

#### PROYECTO CROQUETA

EDELVIVES - EDUCACIÓN INFANTIL

El primer proyecto de Educación Infantil basado en la neurociencia. Desarrollo de la creatividad, y la gestión emocional.

CARMEN LLOPIS (MENLO PARK MADRID)  
RAÚL BERMEJO (THINKS FOR KIDS)

EDELVIVES.COM/ES/PROYECTOS-EDUCATIVOS/P/CROQUETA

#### LA IMPRO COMO HERRAMIENTA DE LA EDUCACIÓN

ACEPTA, ESCUCHA, SUMA....  
EDUCACIÓN PRIMARIA Y SECUNDARIA

Un taller para aprender a utilizar la improvisación como herramienta educativa.

IMPROCANARIAS

## TALLERES

### DÍA 23 - MAÑANA

#### INCLUYE T

EDUCACIÓN FÍSICA INCLUSIVA,  
EDUCACIÓN PRIMARIA Y SECUNDARIA

Se presentará de forma práctica un proyecto en el que los docentes conocerán herramientas y estrategias para incluir al alumnado con algún tipo de discapacidad en las clases de educación física.

#### MINDFULNESS EN EL AULA

TODAS LAS ETAPAS

En este taller se enseñará a identificar los mensajes que nos envía nuestro cuerpo y se hará una breve iniciación en la regulación de diferentes situaciones estresantes en el contexto del aula.

#### MICROSOFT

EXPERIENCIAS ACCESIBLES EN EL AULA CON MINECRAFT,  
EDUCACIÓN SECUNDARIA

Uso de Minecraft para generar experiencias accesibles en el aula.

### DÍA 23 - TARDE

#### DE LOS MAYORES A LOS NIÑOS REALIDAD VIRTUAL. EDUCACIÓN PRIMARIA Y SECUNDARIA

Uso del Video 360 y la Realidad Virtual, de forma que se favorezca una experiencia inmersiva que permita generar una respuesta emocional en las personas adultas, familiarizarles con esta tecnología y su potencial y conectar con el alumnado de los centros educativos.

#### TALLERES STEAM CON MICROSOFT PROYECTOS EDUCATIVOS

Si necesitas dar contenido a tus clases STEAM, de tecnología o a tus actividades extraescolares, en nuestra plataforma tendrás más de 80 proyectos curriculares de diferentes áreas de contenido, tecnologías y etapas educativas.

LABPOSSIBLE.COM

#### APRENDIENDO A APRENDER CON MINECRAFT: EDUCATION EDITION EDUCACIÓN PRIMARIA

En este taller se abordará el «cómo aprender a aprender» a través de Minecraft Education Edition.