

# Algunas de nuestras buenas prácticas docentes...

## (además de nuestros planes y proyectos)

### A. Uso de las nuevas tecnologías de la comunicación.

- Uso de la plataforma Moodle, 1 y 2.0
- Actividades on-line, en la mayoría de las materias.
- Uso de la pizarra digital.
- Uso de libros electrónicos.
- Uso de aplicaciones y programas en las diferentes materias ( Geogebra, WxMáxima, Wiris... para matemáticas, Kahoot para biología, nominaplus, facturaplus , contaplus ... en la familia profesional de administración y fianzas, programas de diseño en tecnología....).
- Uso de programas de simulación (Formación profesional y Tecnología)
- Uso de dispositivos móviles para generar códigos QR, Apps para móviles (tecnología)
- Se han colgado juegos en diferentes páginas.
- Uso del canal YouTube.
- Proyección de películas. El cine como herramienta didáctica.
- Uso de carpetas compartidas en Drive.
- Blog creado por la profesora de música, en el que se incluyen materiales interactivos dentro del programa Escuela 2.0
- Realización de presentaciones, y de trabajos utilizando herramientas digitales (Vg; Audacity en música)
- Uso del Karaoke (apoyo a la integración, para mejora de la competencia lectora)
- WhatsApp para el alumnado en prácticas y comunicaciones en algunos departamentos.

### B. Metodología didáctica

- Gamificación y Juegos didácticos (tradicionales y con nuevas tecnologías) en aula específica, apoyo a la compensación, ESO, PMAR Y primer curso de ciclos medios.
- Controles más frecuentes, con fraccionamiento de los contenidos (se realizan muchos durante el curso, departamento economía/FOL)
- Realización de guiones de trabajo para cada unidad (departamento de sociales)

- Elaboración de proyectos interdisciplinarios (área científico-tecnológica y social y también filosofía, sociales y biología)
- Invitados en el aula (Clases especiales con representantes de la administración Y otros profesionales)
- Aprendizaje deductivo, a través de pistas.
- Realización de reparaciones (prácticas) para el Instituto (alumnado de informática)
- Reciclaje de residuos en el ciclo de informática.
- Utilización de temas de interés (alimentación) para desarrollar diferentes competencias (aula específica)
- Comienzo de las sesiones con actividades lúdicas, lecturas motivadoras, con anécdotas y curiosidades.
- Uso de tabla de rúbricas para el control de actividades y tareas, el alumnado conoce así las actividades que no han realizado y las que no superan los objetivos establecidos.

#### C. Participación en Competiciones

- Participación en CyberOlympics Nacional (quedando entre los primeros puestos)
- Realización de un Concurso CTF interno, con participación de diferentes cursos.
- Organización del concurso “Qué arte tienes” (E.S.O.)
- Organización del concurso “Tu careto me suena”.
- SpellingBee (competición en deletreado de palabras en inglés)

#### D. Otras

- Fomento de la participación del alumnado en la evaluación de la práctica docente.
- Acondicionamiento y decoración de las aulas de apoyo a la integración, propiciando un ambiente relajado.
- Uso de la música para trabajar.
- Aprendizajes cooperativos.
- Coordinación para realizar actividades extraescolares y complementarias entre los departamentos de ciclos formativos. Actividades relacionadas con el entorno productivo y patrimonial.
- Trabajo colaborativo, especialmente del alumnado de informática.

- Jornadas de puertas abiertas.
- Elaboración de base de datos con las empresas colaboradoras en la FCT.
- Acuerdos con la universidad Linnköping (Suecia) para recibir alumnado de ese país.
- Intercambios con otros centros asociados en Londres, Alemania, Suecia...
- Estancias del profesorado en el extranjero.
- Acuerdos de intercambio con un centro de la Isla Reunión.
- Paciencia y mucho cariño.