

Seminario: IMPULSORES DE TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS 2025/26



JUSTIFICACION

En un contexto educativo marcado por la transformación digital y la necesidad de adaptar los procesos de enseñanza-aprendizaje a los retos del siglo XXI, el papel de los Impulsores de Tecnologías Educativas (ITED) se vuelve esencial. Estos docentes actúan como agentes dinamizadores en sus centros, facilitando la integración efectiva de las tecnologías emergentes en la práctica docente.

El seminario permanente de ITED del CPR de Castuera se plantea como un espacio de formación, reflexión y colaboración entre docentes que desempeñan esta función.

En esta edición, se incorpora un enfoque más práctico y especializado centrado en el uso didáctico de las gafas de realidad virtual Oculus Quest 2, disponibles en los centros educativos de la demarcación.

Además, se contará con la participación de un experto en VR educativa que orientará a los asistentes en tres sesiones presenciales, aportando una visión profesional y práctica sobre cómo integrar esta tecnología en el currículo. El trabajo colaborativo entre los participantes, el intercambio de experiencias y la creación de un banco de recursos compartido completan la propuesta formativa.

En definitiva, este seminario busca empoderar a los ITED como referentes en innovación educativa, fortaleciendo su rol en los centros y promoviendo una cultura digital inclusiva, creativa y transformadora.

OBJETIVOS

- **Actualizar** a los ITED sobre las novedades en tecnologías educativas, especialmente en el ámbito de la realidad virtual, para que puedan actuar como referentes tecnológicos en sus centros.
- **Explorar** el potencial pedagógico de las gafas Oculus Quest 2, analizando sus aplicaciones educativas y posibilidades metodológicas en distintas etapas y áreas del currículo.
- **Diseñar** una unidad didáctica adaptada a la especialidad de cada participante, integrando el uso de la realidad virtual como recurso didáctico innovador.
- **Implementar** la unidad diseñada en el aula, documentando el proceso y recogiendo evidencias de aprendizaje, impacto y mejora metodológica.
- **Favorecer** el trabajo colaborativo entre los ITED de la demarcación. Generar espacios para el intercambio de experiencias y buenas prácticas que fortalezcan la red de impulsores.
- **Compartir** experiencias, resultados y buenas prácticas entre los participantes, fomentando el trabajo colaborativo y la creación de una red de impulsores TIC activos y conectados.
- **Recibir** orientación especializada a través de tres sesiones presenciales con un experto en VR educativa, que acompañará el proceso de diseño, implementación y evaluación de las unidades.
- **Contribuir** al desarrollo de la competencia digital docente, especialmente en los ámbitos de creación de contenidos digitales, integración de tecnologías emergentes y reflexión sobre la práctica educativa.

CONTENIDOS

- Actualización sobre herramientas y plataformas TIC: novedades del Servicio de Tecnologías Educativas, recursos disponibles en los centros, y estrategias para su integración en el aula.
- Aplicaciones educativas de la realidad virtual: exploración de apps compatibles con Oculus Quest 2, análisis de experiencias didácticas previas y criterios pedagógicos para su selección.
- Diseño instruccional con tecnologías inmersivas: principios metodológicos para la creación de unidades didácticas que incorporen VR, adaptadas a distintas etapas y áreas curriculares.
- Resolución de incidencias técnicas: protocolos básicos para la gestión de problemas comunes con el equipamiento tecnológico y las redes, especialmente en el uso de gafas VR.
- Implementación y evaluación de experiencias didácticas: puesta en práctica de las unidades diseñadas, recogida de evidencias, análisis de resultados y reflexión compartida.
- Buenas prácticas y trabajo colaborativo: intercambio de experiencias entre los ITED, creación de un banco de recursos compartido y fortalecimiento de la red de impulsores TIC.

METODOLOGIA

- La metodología será activa, colaborativa y centrada en la práctica, con un enfoque basado en el aprendizaje entre iguales y la experimentación directa con tecnologías emergentes.
- Se combinarán: Sesiones presenciales con un experto en realidad virtual educativa, que orientará a los participantes en el diseño y aplicación de las unidades didácticas, estas se llevarán a cabo en horario de tarde de 16.30h a 19.30h. Con sesiones de trabajo colaborativo entre los ITED, para compartir ideas, resolver dudas y avanzar en el desarrollo de los proyectos.
- Tareas prácticas en los centros, donde cada participante implementará su unidad didáctica con Oculus Quest 2.
- Momentos de reflexión y puesta en común, para analizar los resultados, compartir aprendizajes y generar propuestas de mejora.
- El seminario se desarrollará a lo largo de varios meses, permitiendo una temporalización progresiva que favorezca la aplicación real en el aula y el acompañamiento formativo.

DESTINATARIOS Y CRITERIOS DE SELECCIÓN

- Este seminario está dirigido a aquellos docentes designados como Impulsores de Tecnologías Educativas de los centros educativos de la demarcación del CPR de Castuera. Y diseñado para un mínimo de 4 participantes y un máximo de 20.
- En caso de no superar las plazas ofertadas estará abierto al profesorado en activo de los centros públicos y concertados de la demarcación de Castuera.
- En el caso de superar el número de inscripciones, el orden de selección será consecutivo desde la letra 'J', según el primer apellido, conforme a la Resolución de 11 de abril de 2025, de la Dirección General de Función Pública.

LUGAR, FECHA Y HORARIO

- CPR de Castuera.
- Los días 28/10/25; 09/12/25; 10/02/26; 14/04/26 y 12/05/26 de **12.30h a 14.30h**. Los días: 12/11/25; 14/01/26 y 11/03/26 de **16.30h a 19.30h**.
- Se certificarán 19 horas (2 crédito)

INSCRIPCION Y ADMITIDOS

- Inscripciones hasta el **26 de octubre** del 2025
- **Admitidos** 27 de octubre 2025

Este seminario está **dirigido** a aquellos docentes designados como **Impulsores de Tecnologías Educativas** de los centros educativos de la demarcación del CPR de Castuera.

PONENTE

Jonattan Lozano Real, Maestro de Educación Física en CRA Río VIAR (Puebla del Maestre). Anteriormente ha desarrollado funciones de Mentor en Código Escuela 4.0 y Mentorías Digitales Docentes. Embajador de Delightex en España. C1 en CCD.

EVALUACIÓN Y CERTIFICADOS

De acuerdo con lo indicado en la **Orden de 31 de octubre de 2000** (DOE no 128, de 4 de noviembre), se reconocerán 19 horas de formación (2 créditos) a los participantes que asistan, al menos, el 85% de la duración del curso.

Para finalizar la acción formativa, los participantes deberán cumplimentar un cuestionario de evaluación online

ASESOR

Pedro Rubio Maeso
Teléfono 924020762/3 (27762)
cprcastuera.asesoria2@educarex.es

