



## EL IES MARÍA MOLINER ESTRENA SUS AULAS ATECA (#MEFP\_ATECA)



Siguiendo las directrices del I Plan Estratégico de Formación Profesional del Sistema Educativo 2019-2022, y con recursos procedentes del Ministerio de Educación y Formación Profesional, el pasado curso la Consejería de Educación de la Junta de Castilla y León asignó a diferentes centros públicos de formación profesional, entre ellos el IES María Moliner, los recursos para la conversión de aulas en espacios de tecnología aplicada.

Resultado de esta asignación, hoy podemos estar orgullosos de contar con dos espacios de tecnología aplicada o aulas ATECA, espacios en cuyo diseño y ejecución han participado activamente algunos alumnos y profesores del centro y que permiten simular entornos laborales, pero con enfoques pedagógicos digitales innovadores.

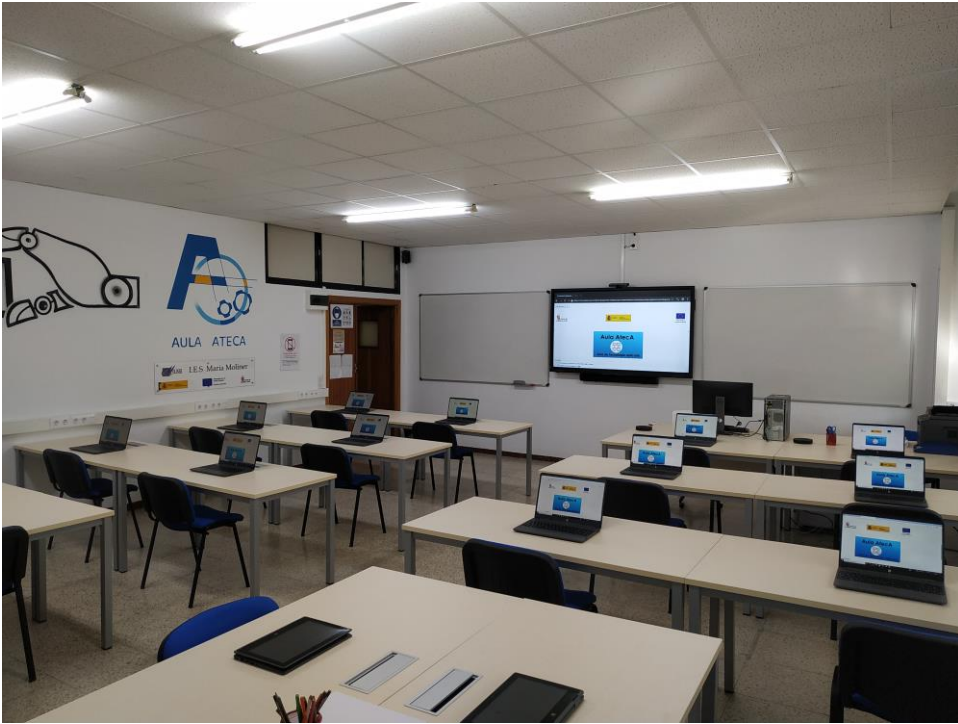
Estos espacios se conciben con un diseño arquitectónico flexible, escalable y configurable en función de las necesidades de cada momento, facilitando el uso de metodologías activas que aseguren un aprendizaje más satisfactorio, y permiten fomentar la realización de proyectos potenciando el desarrollo y la mejora de los procesos tecnológicos, metodológicos y formativos, y propiciando la colaboración con el mundo empresarial.

Uno de los aspectos más destacables es el hecho de que en el diseño de estos espacios se ha llevado a cabo buscando, no solamente un entorno de trabajo práctico e innovador, sino también un ambiente acogedor que beneficie el bienestar físico y psicológico de todos los alumnos.

Los espacios ATECA que estrenamos son:

Un aula para trabajo colaborativo que cuenta con recursos tecnológicos para la realización de presentaciones, retransmisión en streaming, reuniones presenciales y online, realización de videoconferencias o clases online y que se ha diseñado como un espacio configurable en función de las necesidades de trabajo.

FOTO





Un aula de innovación tecnológica, que cuenta con recursos para trabajar aspectos de la tecnología como el modelado y fabricación 3D, y en la que desarrollar capacidades tan interesantes hoy en día como la programación de robots o la simulación de entornos virtuales y realidad aumentada.

FOTO



