

| | | |
|--|--|--------------------------------------|
| Nº Actividad: 78 | NOMBRE DE LA ENTIDAD: FEDERACIÓN DE ENSEÑANZA DE CCOO - MADRID | |
| DIRECCIÓN: C/ LOPE DE VEGA, 38 - MADRID | | |
| TELÉFONO: 915062261 | FAX: 915219133 | |
| E-MAIL: formacion.frem@usmr.ccoo.es | | |
| DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD: | Programas y aplicaciones on line para el aula | |
| LINEA PRIORITARIA 5 | Fomento de la competencia digital docente de acuerdo al Marco común europeo y desarrollo de la cultura digital en el centro educativo | |
| MODALIDAD: | EN LINEA: <input type="checkbox"/> | PRESENCIAL: <input type="checkbox"/> |
| CURSO: <input type="checkbox"/> | | |
| SEMINARIO: <input checked="" type="checkbox"/> | | |
| NIVEL DEL PROFESORADO AL QUE SE DIRIGE LA ACCIÓN FORMATIVA: INFANTIL Y PRIMARIA | | |
| DURACIÓN EN HORAS : 20 horas | | |
| CRÉDITOS: 2 | | |
| NÚMERO DE PARTICIPANTES: 8 participantes | | |
| LUGAR: CENTRO DE FORMACIÓN ABOGADOS DE ATOCHA, C/ SEBASTIÁN HERRERA, 12-14, MADRID. | | |
| CALENDARIO FORMACIÓN PRESENCIAL | | |
| FECHA DE INICIO: 27 SEPTIEMBRE | DÍAS: JUEVES | |
| FECHA DE FINALIZACIÓN: 29 NOVIEMBRE | HORAS: 16:00-18:00 | |
| OBJETIVOS | | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar competencias básicas en nuevas tecnologías del profesorado y del alumnado. • Conocer las posibilidades de diferentes herramientas de la WEB 2.0 dentro del aula. • Compartir las experiencias y actividades con otros compañeros. • Elaborar de forma colectiva, herramientas para gestionar el aula. | | |
| DESARROLLO DE LOS CONTENIDOS: | | |
| <p>Conocer y profundizar en el uso de diferentes herramientas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Padlet: pizarra virtual para trabajar de forma colaborativa. • Mural interactivo: generar murales digitales interactivos con texto, imágenes, gráficos, vídeos y audios. • Plicket: • Playposit: aplicación para desarrollar vídeos interactivos. • Drive: almacenar y sincronizar archivos. | | |

- Scratch: crear, a partir del programa, historias interactivas, vídeos, juegos y compartidos en la web.
- Pizarra digital:

Planificación sesiones:

MARZO (2h. presenciales)

- Organización y plan de trabajo.
- Evaluación inicial de las herramientas que vamos a conocer.
- Primera herramienta: **Padlet**: iniciación, presentación por parte de un participante en el curso.

MARZO (2h. presenciales)

- Puesta en común , resolución de dudas.
- Seleccionar el mejor tutorial para subir al blog y algunas de las actividades realizadas.
- Segunda herramienta: **Mural interactivo** : iniciación, presentación por parte de un participante en el curso.
- Practicamos con la herramienta

MARZO (2h. presenciales)

- Puesta en común , resolución de dudas.
- Seleccionar el mejor tutorial para subir al blog y algunas de las actividades realizadas.
- Tercera herramienta: **Plicket** : iniciación, presentación por parte de un participante en el curso.
- Practicamos con la herramienta

MARZO (2h. presenciales)

- Puesta en común , resolución de dudas.
- Seleccionar el mejor tutorial para subir al blog y algunas de las actividades realizadas.
- Segunda herramienta: **Playposit** : iniciación, presentación por parte de un participante en el curso.
- Practicamos con la herramienta.

ABRIL (2h. presenciales)

- Puesta en común , resolución de dudas.
- Seleccionar el mejor tutorial para subir al blog y algunas de las actividades realizadas.
- Segunda herramienta: **Drive** : iniciación, presentación por parte de un participante en el curso.
- Practicamos con la herramienta

ABRIL (2h. presenciales)

- Puesta en común , resolución de dudas.
- Seleccionar el mejor tutorial para subir al blog y algunas de las actividades realizadas.
- Segunda herramienta: **Scratch** : iniciación, presentación por parte de un participante en el curso.
- Elaborar material con cartulina para conocer la herramienta antes de programar en el ordenador

ABRIL (2h. presenciales)

- Puesta en común, resolución de dudas.
- Profundizar en aspectos básicos de la herramienta.
- Practicar con actividades de aplicación.

MAYO (2h. presenciales)

- Puesta en común , resolución de dudas.
- Profundizar en aspectos de la herramienta que aportan nuevas posibilidades.

MAYO (2h. presenciales)

- Puesta en común, resolución de dudas.
- Seleccionar el mejor tutorial para subir al blog y seleccionar algunas de las actividades realizadas para el blog.
- Presentar las utilidades de la pizarra digital.
- Practicamos con la herramienta.

JUNIO

- Puesta en común, resolución de dudas.
- Memoria: reflexión previa para la puesta en común y elaboración de misma.

METODOLOGÍA:

Las metodologías seleccionadas y que consideramos más adecuadas para el desarrollo de nuestro proyecto son:

- Metodología de trabajo cooperativo: los profesores trabajan y aprenden de manera conjunta, en equipo, estableciendo relaciones positivas entre ellos y de responsabilidad individual y grupal.
- Metodología de trabajo colaborativo: saber trabajar en grupo es una competencia transversal de aprendizaje en todos los niveles de enseñanza. Por otro lado, las tecnologías digitales facilitan la comunicación entre profesores y alumnos en todo el mundo. Los entornos sociales para la interacción (Web 2.0), constituyen un instrumento idóneo para el aprendizaje colaborativo a través de las TIC y para la

innovación educativa.

· Metodologías de aprendizaje basado en problemas: partiendo de situaciones problema, ya sea de las limitaciones de lo que se conoce o de lo que no se sabe, se establecen los objetivos, se identifican necesidades de aprendizaje y se diseña y se sigue un plan de actuación. A lo largo del proceso de resolución del problema se produce el aprendizaje.

El conocimiento de cada aplicación requerirá unos pasos:

- o Buscar la aplicación y tutoriales,
- o Manejar la aplicación para conocerla,
- o Organizar una actividad que tenga como objeto usar la aplicación.
- o Llevar a cabo la actividad,
- o Preparar una entrada para el blog creado para este grupo de trabajo.
- o Transmitir el resultado de la experiencia al resto de profesores y/o grupos.

RECURSOS MATERIALES:

- Ordenadores
- Pizarra digital
- Impresora
- Tablet y móvil
- Fotocopiadora
- Material fungible: folios, cartulinas, tinta, rotuladores de colores, etc.

CRITERIOS Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

Métodos de evaluación:

Se partirá de una evaluación inicial para concretar el grado de conocimientos del que partimos.

El grado de consecución de los objetivos propuestos se irá evaluando a lo largo de todo el proceso o, en el caso de actividades concretas más puntuales, inmediatamente después.

Por último al final del proceso se elaborará **una memoria final** en donde quedará reflejada una evaluación final y global del proyecto.

Instrumentos:

- o Reflexiones conjuntas.
- o Análisis de producciones.
- o Asistencia, al menos, al 85 por 100 del total de las horas de la fase presencial de la actividad y siempre que las horas de inasistencia estén debidamente justificadas.
- o Intervenciones en el blog del grupo de trabajo.

Realización, entrega y valoración positiva de un **trabajo colectivo con una concreción individual** de aplicación de los contenidos presentados de las actividades.

Procedimientos de evaluación: reflexión y puesta en común de los aprendizajes adquiridos a lo largo del seminario, análisis de las producciones del alumnado, observación, intercambios orales, herramientas de auto-evaluación.

Los ponentes o tutores podrán seleccionar aquellos trabajos que por su calidad o singularidad se consideren útiles para ser compartidos con la comunidad educativa, para lo cual deberán tener la licencia de publicación adecuada (**licencia Creative Commons**).

RESPONSABLE DE LA ACTIVIDAD:

José Antonio Villarreal Rodríguez

PONENTES:

IMPORTE DE LA INSCRIPCIÓN; SI ES GRATUITA HACERLO CONSTAR.

GRATUITA

CERTIFICACIÓN DE LA ACCIÓN FORMATIVA:

Alumnado: 2 créditos (20 horas)

Coordinador/a: 1 crédito adicional