

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

- 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**