

SESIÓN 1: 3 HORAS PRESENCIALES	TECNOLOGÍA DEL APRENDIZAJE (I): DE LA INFORMACIÓN AL CONOCIMIENTO*	
OBJETIVOS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dar a conocer el Plan Escuela TIC 2.0 (Primaria / Secundaria) y los aspectos básicos de la web 2.0 (glosario, herramientas, enlaces). 2. Ubicar y relacionar las competencias básicas y los procesos de enseñanza-aprendizaje dentro del marco de la web 2.0. 3. Seleccionar, aplicar, adaptar o elaborar mapas conceptuales a partir de la Mochila Digital y otras fuentes de información. 	
CONTENIDOS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Uso didáctico-pedagógico de las herramientas más significativas de la web 2.0 : blog, mapas y mapas conceptuales, repositorios, etc. 2. El vídeo tutorial como instrumento para la autoformación. 3. Las funciones didácticas del blog de aula u otros medios alternativos. 	
DISEÑO METODOLÓGICO DE LA SESIÓN	PUESTA EN COMÚN	<ol style="list-style-type: none"> 1. Breve exposición sobre el Plan Escuela TIC 2.0 y la web 2.0: ventajas y aportaciones en relación con la metodología y la evaluación. 2. Breve explicación del Módulo II (esquema general y diseño metodológico de las sesiones de formación; comprobación del nivel de competencia digital del alumnado-docente).
	PRESENTACIÓN	<ol style="list-style-type: none"> 1. Recorrido por las herramientas 2.0 de la mochila digital seleccionadas por el formador o la formadora: características básicas (presentación de las herramientas, explicación de su funciones básicas, ejemplos prácticos de su uso en el aula) y por el blog de aula (previamente creado por el formador). 2. Selección del MAPA CONCEPTUAL para una presentación más detallada de los aspectos anteriormente mencionados, utilizando ejemplos concretos de mapas conceptuales, por ejemplo: http://musicameruelo.wordpress.com/2008/05/02/1%C2%BA-eso-la-orquesta/
	TALLER	<p>Los mapas conceptuales:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Visualización del vídeo tutorial bubbls.us u otro escogido por el formador. 2. Según la materia o el ámbito, planificación y desarrollo de un mapa conceptual enmarcado entre los contenidos y las actividades de una unidad didáctica determinada para su aplicación inmediata en el aula. 3. Selección, aplicación, adaptación o elaboración de mapas conceptuales a partir de los contenidos de la Mochila Digital y otras fuentes de información.
	PROPUESTA DE TAREAS NO PRESENCIALES	<ol style="list-style-type: none"> 1. Finalización de las tareas del taller y/o elaborar un nuevo mapa conceptual. 2. Proponer al alumnado realizar un mapa conceptual y su posterior exposición oral en clase. 3. Subir al Blog de aula un informe valorativo del trabajo realizado para su seguimiento (mapas creados, metodología empleada, actividades propuestas, resultados obtenidos, dificultades, propuestas de mejora, etc.).
RECURSOS RECOMENDADOS	<ul style="list-style-type: none"> • Para la presentación de las herramientas 2.0 (concepto, finalidad...), "Mapa didáctico de la web 2.0: • http://edublogki.wikispaces.com/Mapa+conceptual • http://esquemasdehistoria.blogspot.com/p/1-de-eso_13.html 	

SESIÓN 2: 3 HORAS PRESENCIALES	TECNOLOGÍA DEL APRENDIZAJE (II): PRESENTACIONES DE DIAPOSITIVAS	
OBJETIVOS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dar a conocer programas y aplicaciones de la web 2.0. “Tutoriales: documentación y vídeos”. 2. Utilizar presentaciones de diapositivas con fines didácticos. 3. Seleccionar, aplicar, adaptar o elaborar presentaciones de diapositivas a partir de la Mochila Digital y otras fuentes de información. 	
CONTENIDOS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Posibilidades didácticas de algunos programas y aplicaciones de la web 2.0 (Impress, Audacity, Exe-Learning, etc.). 2. El vídeo tutorial como instrumento para la autoformación (II) 3. Las presentaciones de diapositivas y su utilización didáctico-pedagógica en el aula. 	
DISEÑO METODOLÓGICO DE LA SESIÓN	PUESTA EN COMÚN	<ol style="list-style-type: none"> 1. Exposición y debate sobre los aspectos más relevantes de la puesta en práctica en el aula de los mapas conceptuales.
	PRESENTACIÓN	<ol style="list-style-type: none"> 1. Recorrido por las aplicaciones 2.0 de la mochila digital seleccionadas por el formador o formadora: características básicas (presentación de las aplicaciones, explicación de su funciones básicas, etc.). 2. Uso de programas de presentaciones de diapositivas. 3. Proceso de subida a la Red de las presentaciones realizadas.
	TALLER	Presentaciones de diapositivas: <ol style="list-style-type: none"> 1. Visualización del video tutorial o exposición personalizada del formador o formadora. 2. Según la materia o el ámbito, planificación y desarrollo de una presentación enmarcada entre los contenidos y las actividades de una unidad didáctica determinada para su aplicación inmediata en el aula. 3. Selección, aplicación, adaptación o elaboración de presentaciones de diapositivas y subida a la Red (Slideshare, GoogleDocs, etc.).
	PROPUESTA DE TAREAS NO PRESENCIALES	<ol style="list-style-type: none"> 1. Finalización de las tareas del taller y/o elaborar una nueva presentación. 2. Proponer al alumnado realizar una presentación y su posterior exposición oral en clase. 3. Colgar las presentaciones en la Red. 4. Subir al Blog de aula un informe valorativo del trabajo realizado para su seguimiento (ejemplos de diapositivas creadas, metodología empleada, actividades realizadas, resultados obtenidos, dificultades, propuestas de mejora, etc.).
RECURSOS RECOMENDADOS	<ul style="list-style-type: none"> • Ejemplos de Presentaciones con fines didácticos que pueden encontrarse en http://www.slideshare.net/autodidactas/00-diseo-de-presentaciones-guia-alumno • http://prezi.com/ para el diseño de presentaciones dinámicas. 	

SESIÓN 3: 3 HORAS PRESENCIALES	DIDÁCTICA CON TIC: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS BÁSICAS EN EL ALUMNADO	
OBJETIVOS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dar a conocer los recursos didácticos del ITE contenidos en la mochila digital. 2. Iniciarse en el reconocimiento y el uso de herramientas y recursos digitales utilizados en los módulos formativos del ITE, que incluyen propuestas de unidades didácticas con metodología TIC. 3. Reflexionar sobre las aportaciones de la didáctica con TIC al desarrollo transversal de competencias básicas en el alumnado. 	
CONTENIDOS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Actividades digitales integradas en las unidades didácticas. 2. Recursos del ITE como instrumentos para la autoformación (catálogo: niveles educativos, perfiles especiales, tutoriales TIC). 3. Didáctica TIC para el desarrollo transversal de las competencias básicas en el alumnado. 	
DISEÑO METODOLÓGICO DE LA SESIÓN	PUESTA EN COMÚN	<ol style="list-style-type: none"> 1. Exposición y debate sobre los aspectos más relevantes de la puesta en práctica en el aula de las presentaciones.
	PRESENTACIÓN	<ol style="list-style-type: none"> 1. Recorrido y análisis de la estructura y contenidos de un ejemplo o varios de los materiales formativos prácticos del ITE (recursos recomendados u otros).
	TALLER	<p>METODOLOGÍA DIDÁCTICA TIC 2.0</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Selección de una o varias unidades didácticas concretas correspondientes a su materia del nivel básico 1. 2. Análisis de su estructura y de qué competencias básicas se pretenden desarrollar. 3. Contextualización y adaptación a la propia práctica de las unidades didácticas o recursos incluidos en ellas entre las seleccionadas en el punto 1: aplicación directa en el aula, experimentación, desarrollo de las actividades.
	PROPUESTA DE TAREAS NO PRESENCIALES	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tomando como modelo lo desarrollado durante el taller, realizar una propuesta didáctica para su aplicación en el aula. 2. Ponerla en práctica con el alumnado. 3. Subir al Blog de aula un informe valorativo del trabajo realizado para su seguimiento (ejemplos de recursos seleccionados, adaptados o creados, metodología empleada, actividades realizadas, resultados obtenidos, dificultades, propuestas de mejora, etc.).
RECURSOS RECOMENDADOS	<ul style="list-style-type: none"> • Ciencias Sociales: <i>Los climas y los ecosistemas a través de las TIC.</i> Nivel Básico 1. • Educación Plástica y Visual: <i>El dibujo y la composición y el color a través de actividades digitales.</i> Nivel Básico 1. • Matemáticas: <i>Figuras geométricas y trigonometría a través de las TIC.</i> Nivel Básico 1. 	

SESIÓN 4: 3 HORAS PRESENCIALES	CONTENIDOS Y MATERIALES DE SECUNDARIA: SECUENCIAS DIDÁCTICAS 2.0	
OBJETIVOS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dar a conocer los recursos didácticos por ámbitos de la Mochila Digital (Contenidos y Materiales de Primaria y Secundaria) y de otras fuentes de información. 2. Incorporar herramientas y recursos digitales a secuencias didácticas. 	
CONTENIDOS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Características de los recursos que incorporan aplicaciones y servicios 2.0. 2. El aprendizaje por tareas y proyectos para el desarrollo de las competencias básicas en el alumnado. 3. Inclusión de recursos 2.0 en secuencias didácticas concretas. 	
	PUESTA EN COMÚN	<ol style="list-style-type: none"> 1. Exposición y debate sobre los aspectos más relevantes de la puesta en práctica en el aula de las tareas de la sesión anterior.
DISEÑO METODOLÓGICO DE LA SESIÓN	PRESENTACIÓN	<ol style="list-style-type: none"> 1. Recorrido y análisis de la estructura y contenidos de un ejemplo o varios de los materiales prácticos del apartado “Recursos didácticos por ámbitos” de la mochila digital de Secundaria (tareas y proyectos, webquests, experiencias, biblioteca recursos), sin olvidar las posibilidades que ofrecen los contenidos y materiales de Primaria, así como los procedentes de otras fuentes de información.
	TALLER	<p>RECURSOS DIDÁCTICOS 2.0:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Seleccionar individualmente o por parejas al menos 2 recursos de su ámbito o materia entre los que se encuentran en los apartados mencionados en la presentación. 2. Realizar un análisis comparativo y crítico de estos recursos, valorando especialmente qué competencias se pretenden desarrollar en el alumnado. 3. Contextualizar los recursos analizados, adaptándolos a la propia práctica, a un grupo y a sesiones concretas.
	PROPUESTA DE TAREAS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Planificar y desarrollar una o varias secuencias didácticas que incorporen diversos recursos de los utilizados durante el taller y otros diferentes. 2. Puesta en práctica con el alumnado. 3. Subir al Blog de aula un informe valorativo del trabajo realizado par su seguimiento (metodología empleada, actividades realizadas, resultados obtenidos, dificultades, propuestas de mejora, etc.).
RECURSOS RECOMENDADOS	<ul style="list-style-type: none"> - Ámbito de la Comunicación Lingüística: Tareas y Proyectos -Tareas ESPA Lengua: Tarea 2, tarea 7 y Tarea 8. - Ámbito científico-tecnológico: Webquests- Vida en el Sistema solar. - Orientación, Acción Tutorial y E. En valores: Orientación E. Especiales – Orientación Andujar. 	

SESIÓN 5: 3 HORAS PRESENCIALES	CONTENIDOS Y MATERIALES DE SECUNDARIA: UNIDADES DIDÁCTICAS 2.0	
OBJETIVOS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dar a conocer las unidades didácticas por ámbitos contenidos en la Mochila Digital, tanto de Secundaria como de Primaria. 2. Elaboración de unidades didácticas que incluyan programas, herramientas y recursos digitales a partir de modelos contenidos en la Mochila Digital y en otras fuentes de información. 	
CONTENIDOS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Características de las unidades didácticas que incorporan aplicaciones y servicios 2.0. 2. De la secuencia a la unidad didáctica 2.0: realización y desarrollo de unidades didácticas que incorporen programas, herramientas y recursos digitales. 	
DISEÑO METODOLÓGICO DE LA SESIÓN	PUESTA EN COMÚN	<ol style="list-style-type: none"> 1. Exposición y debate sobre los aspectos más relevantes de la puesta en práctica en el aula de las tareas de la sesión precedente.
	PRESENTACIÓN	<ol style="list-style-type: none"> 1. Recorrido y análisis de la estructura y contenidos de un ejemplo de las unidades didácticas del apartado "Recursos didácticos por ámbitos" de la Mochila Digital: <i>Unidades didácticas</i>. 2. Consulta de los recursos de Primaria para su posible adaptación a 1º de la ESO.
	TALLER	<p>UNIDADES DIDÁCTICAS 2.0:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Seleccionar, individualmente o por parejas, una unidad didáctica de su ámbito o materia del apartado de la mochila mencionado en la presentación. 2. Contextualizar los diferentes apartados que componen la unidad didáctica, adaptándolos a la propia práctica, a un grupo y a sesiones concretas, e incluyendo, en su caso, otros posibles recursos de los que contiene la Mochila Digital, valorando la inclusión de tareas que desarrollen el mayor número de competencias posibles.
	PROPUESTA DE TAREAS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Planificar y desarrollar la unidad didáctica adaptada durante el taller o una diferente. 2. Ponerla en práctica con el alumnado. 3. Subir al Blog de aula un informe valorativo del trabajo realizado por su seguimiento (metodología empleada, actividades realizadas, resultados obtenidos, dificultades, propuestas de mejora, etc.).
RECURSOS RECOMENDADOS	<ul style="list-style-type: none"> - Ámbito Científico-tecnológico: Unidades Didácticas – <i>Ciencias de la Naturaleza 1º de ESO</i> - Ámbito de Comunicación lingüística: Unidades didácticas: <i>Morfología francesa interactiva</i>. - Ámbito social: Unidades Didácticas: <i>Un paseo por la mezquita</i>. 	

SESIÓN 6: 3 HORAS PRESENCIALES	ENLACES EDUCATIVOS y GUADALINEX-EDU	
OBJETIVOS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Difundir entre el profesorado enlaces educativos donde encontrar y aportar recursos didácticos que faciliten la incorporación de las nuevas tecnologías de la información y del conocimiento en las aulas de secundaria. 2. Navegar en Internet con criterios precisos en la búsqueda de recursos educativos adecuados para su práctica docente. 3. Motivar al profesorado en la selección y catalogación de recursos digitales para el aula,. 4. Utilizar aplicaciones didácticas incluidas en Guadalinex Edu e incorporar nuevas aplicaciones. 	
CONTENIDOS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aplicaciones didácticas. Aplicaciones incluidas en Guadalinex. Instalación de nuevas aplicaciones. 2. Listado de enlaces con contenidos didácticos. 3. Estrategias de búsqueda de recursos educativos. 4. Colección de enlaces educativos en marcadores sociales. 	
DISEÑO METODOLÓGICO DE LA SESIÓN	PUESTA EN COMÚN	<ol style="list-style-type: none"> 1. Exposición y debate sobre los aspectos más relevantes de la puesta en práctica en el aula de las tareas de la sesión precedente.
	PRESENTACIÓN	<ol style="list-style-type: none"> 1. Recorrido y análisis de algunos ejemplos de enlaces educativos contenidos en la Mochila Digital o algún otro enlace que pueda aportar el formador o la formadora y por las aplicaciones de Guadalinex-Edu.
	TALLER	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buscar recursos útiles y adecuados a los intereses del alumnado-docente con aplicaciones didácticas de Guadalinex-Edu. 2. Registrarse como usuario en una web de marcadores sociales para incluir y etiquetar direcciones útiles para su trabajo en el aula. 3. Búsqueda selectiva dentro de los marcadores sociales utilizando los TAG's.
	PROPUESTA DE TAREAS NO PRESENCIALES	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buscar en la red una actividad de aula elaborada con una aplicación didáctica de Guadalinex-Edu y aplicarla en el aula. 2. Subir al Blog de aula un informe valorativo de la actividad seleccionada (metodología empleada, resultados obtenidos, dificultades, propuestas de mejora etc.).
RECURSOS RECOMENDADOS	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Blog Escuela TIC 2.0.</i> 2. Guadalinex-Edu; Mediva; Averroes. 3. http://www.educared.net/profesoresInnovadores/ 4. http://www.aula21.net/primeramatematicas.htm 	
NOTA: ESTA SESIÓN PUEDE UTILIZARSE COMO REFUERZO O AMPLIACIÓN DE LOS CONTENIDOS DE LAS SESIONES ANTERIORES.		