



SOLICITUD PROYECTO DE INNOVATED  
CITE COLABORATIVO



CEIP "NTRA SRA DE LA  
ASUNCIÓN"  
LA PARRA

## **0. Datos del centro.**

Código de centro: 06003928

Nombre del centro: CEIP "Ntra. Sra. de la Asunción" en La Parra (Badajoz)

Teléfono del centro: 924-017644

Datos de la coordinadora:

DNI: 80063583P

Apellidos: Bastida García

Nombre: Asunción M<sup>a</sup>

Correo de contacto: ambastidag01@educarex.es

Teléfono de contacto: 669727235

Título del proyecto: **TECHY-MÉNDIGOS PARREÑOS**

## **1. Descripción del proyecto.**

La tecnología ha estado presente a lo largo de la historia de la humanidad evolucionando junto a ésta a través del tiempo. De esta forma, nos ha facilitado y mejorado las labores y la calidad de vida, según las necesidades.

La sociedad actual se mueve alrededor de la tecnología. Y por supuesto, la educación no escapa a esta realidad y se ve influenciada por este desarrollo tecnológico que viene a complementar y mejorar el proceso educativo de los alumnos/as ya que aportan nuevas herramientas de aprendizaje, que si se utilizan de la manera adecuada, puede ser de gran provecho para los docentes y estudiantes. Es por ello, que los docentes debemos ser capaces de introducir la tecnología educativa en el sistema educativo actual, para lo cual requiere de la capacitación y recursos necesarios.

A nivel de centro, con la participación en varios proyectos donde el eje principal es la utilización de las nuevas tecnologías, queda al descubierto la carencia de estos conocimientos y el desuso por parte del alumnado. Es por ello, que con el consenso del claustro surge la idea de la puesta en marcha de un proyecto para la mejora de la Competencia Digital y paralelamente, la integración del uso de las TICs como herramienta para trabajar el currículo. Objetivo, a su vez, establecido dentro de la PGA del centro y en el proyecto PED en el cual se basan otros proyectos que fomentan el uso de las nuevas tecnologías dentro de diferentes contextos de interacción virtual.

Por todo ello, aprender a usar estas herramientas dotará al alumnado de la capacidad de ejecutar programas y aplicaciones y otras herramientas de autor para adaptarlos perfectamente a los contenidos que deseamos trabajar.

## **2. Carácter innovador del proyecto**

Este proyecto pretende que el alumnado que se encuentra implicado comience a emplear la tecnología educativa como herramienta de comunicación directa con su entorno.

- Desarrolla nuevas capacidades en los alumnos y no la mera recepción de contenidos encapsulados por materias.
- Es original dado que establece formatos de enseñanza y aprendizaje motivadores y efectivos.
- Es innovador, ya que al utilizar ordenadores y portátiles permite trabajar con metodologías de aprendizaje activas, educación on line, aula invertida, aprendizaje basado en proyectos...
- Genera un producto final (noticias, imágenes editadas, infografías, mensajes...) que se transmiten saliendo el trabajo de la escuela al entorno.
- Es inclusivo ya que favorece el trabajo en grupo y la asignación de distintos roles. Además permite el trabajo colaborativo entre alumnos con distintas capacidades e intereses.
- Es replicable dado que la secuencia de actividades se puede desarrollar entre otros centros.
- Es sostenible y viable dado que se puede desarrollar con el personal del centro junto a los medios que se faciliten con la memoria de necesidades del proyecto.
- Favorece la autonomía del alumnado y las relaciones entre iguales. a través del trabajo en grupos heterogéneos y la asignación de distintos roles fomentando la responsabilidad en el trabajo.

## **3. Plan de actuación**

### a. Modalidad de participación

La modalidad de participación en este proyecto es CITE COLABORATIVO en el que se va a trabajar desde un enfoque multidisciplinar en todas las diferentes áreas.

### b. Objetivos

- Desarrollar la competencia digital y lingüística de nuestro alumnado, a través del uso de la tecnología.
- Fomentar la creatividad, la autonomía y el espíritu emprendedor de los alumnos.
- Promover el desarrollo integral, cooperativo y creativo a través del uso del ordenador.
- Fomentar el uso de las tecnologías como forma de promover las relaciones entre iguales y la integración de todo el alumnado.

- Participar en la web del centro y en la edición de cartelería, mensajes publicitarios, noticias, revistas locales.
- Utilizar nuestra emisora escolar RADIOPARRA, para llevar a cabo programas en conjunto.

### c. Implicación curricular

- Áreas curriculares: Todas las áreas curriculares.
- Contenidos:

<b>CONTENIDOS DEL PROYECTO: TECHY-MÉNDIGOS PARREÑOS</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- El ordenador y sus componentes. Normas de utilización.</li> <li>- Navegación inteligente por internet como fuente de documentación en línea.</li> <li>- Selección de imágenes, textos, autoría...relevantes para la finalidad perseguida.</li> <li>- Creación de una imagen digital para cada alumno (Avatar)</li> <li>- Creación de carpetas, archivos... Manejo de la nube como sistema de almacenamiento.</li> <li>- Uso del procesador de textos, inserción de imágenes y tablas para publicaciones como noticias.</li> <li>- Realización de carteles, murales e infografías como mensajes informativos.</li> <li>- Elaboración de presentaciones a través APPS de Google.</li> <li>- Compartir archivos a través del Google Drive en el entorno Educarex.</li> <li>- Uso de Classroom.</li> <li>- Creación y utilización de clubes de lectura en la plataforma de Librarium.</li> <li>- Acceso, ejecución e iniciación de programas y aplicaciones educativas como Canva, Piktochart, Genial.ly entre otras.</li> <li>- Creación de un blog.</li> <li>- Diseño y edición de la revista local escolar.</li> <li>- Crear un canal televisivo en coordinación con nuestra emisora de radio RADIOPARRA.</li> <li>- Digitalización de la revista a través del programa Calameo.</li> <li>- Uso de mensajería: envío de email, copias, adjuntos...</li> </ul>

- Cursos: este proyecto está dirigido para alumnos de infantil y de primaria.
- Temporalización: tres cursos escolares: 2021-2022,2022-2023 y 2023-2024. En cada curso, comenzando en octubre y terminando en mayo.

#### d. Descripción del proceso de trabajo

Vamos a trabajar por tareas que los alumnos deberán ir resolviendo aprendiendo el manejo de las distintas aplicaciones, estas van a ser:

APPS de Google for education:

- Documentos de Google donde se trabaje el aspecto visual y artístico del texto así como la propia expresión escrita.
- Manejo del sistema compartido de archivos, a través de Google Drive en el entorno de Educarex aprendiendo a manejar la nube y la gestión de los archivos partiendo del dominio permitido por la Junta de Extremadura de "Educarex"
- Presentaciones de google donde se trabaje la capacidad de síntesis y análisis para transmitir una información.
- Manejo del email: receptores, emisores, adjuntar archivos...
- Blogger como transmisor de la información con el entorno dando a conocer el producto final que se va realizando.
- Trabajo por Classroom.
- Realización de programas televisivos en coordinación con nuestra radio escolar RADIOPARRA.

Por otro lado, se va a trabajar con otras aplicaciones relacionadas con el entorno educativo, tales como:

- Piktochart, Genial.ly y Canva como aplicaciones para realizar infografías, murales y demás cartelería que permitan transmitir la información de una manera atractiva y donde el alumno debe saber diferenciar entre ideas principales y secundarias.
- Calameo para digitalizar documentos y sean atractivos para ver a través del blog o la web con el fin de potenciar las competencias clave.
- Youtube.

La temporalización será de una sesión quincenal en cada uno de los cursos. En cada sesión iremos formando a los alumnos en el manejo tanto de los dispositivos como de los programas anteriormente mencionados. A través de grupos los alumnos utilizarán las aplicaciones siguiendo distintas actividades. El comienzo del proyecto será en la segunda semana de octubre y finalizará la última semana de mayo.

#### e. Metodologías activas que se van a usar

- Activa: los alumnos son los protagonistas del aprendizaje participando directamente en el uso de las aplicaciones.

- Colaborativa: se trabajará en grupos de distinto tamaño dependiendo de la actividad a realizar.
- Aprendizaje basado en proyectos dado que se realizan distintas actividades encaminadas a la realización de un producto final.
- Enseñanza activa a través de proyectos que los alumnos deben ir resolviendo.
- Enseñanza interdisciplinar al elaborar noticias, artículos, cartelera, mensajes publicitarios... en los que se integran distintas áreas.
- Constructiva: Los alumnos van a ir elaborando sus propios esquemas de conocimiento de manera significativa y en un ambiente contextualizado.
- Desarrollo del pensamiento divergente, computacional y crítico.

#### f. Uso de tecnologías

Este proyecto se va a realizar usando portátiles y ordenadores de sobremesa en los que puedan correr las distintas aplicaciones y programas descritas anteriormente.

Dado que no contamos con muchos ordenadores y portátiles en nuestro centro, esta necesidad sería cubierta con la memoria de necesidades de este proyecto. Es importante que los ordenadores (portátiles o de sobremesa) tengan una pantalla que edición de imágenes, textos...de una manera global, pues en muchas de las aplicaciones señaladas hay numerosos comandos y ventanas emergentes que impiden manejar estos programas de manera adecuada en las tablets-pc que hay en los centros.

#### g. Relación con el entorno escolar y ciudadano

El trabajo realizado se va a compartir a través de distintas vías:

- Publicaciones en la página web del centro.
- Desarrollo de un blog.
- Participación en la edición y digitalización de la revista local.
- Publicar la información en el panel informativo del centro y del Ayuntamiento de la localidad.
- Publicaciones en el canal de YouTube creado para este fin.

Con todo ello, pretendemos que las tareas trabajadas salgan del centro al entorno más cercano.

#### h. Modelo de inclusión

Las tecnologías permiten adaptarse a las distintas capacidades de los alumnos y vienen a completar y mejorar el proceso educativo aportando nuevas herramientas de aprendizaje y fomentando el desarrollo de las competencias claves y las inteligencias múltiples de nuestros alumnos.

## i. Impacto y difusión en el entorno inmediato y a través de la Red

En cuanto al impacto del proyecto, cabe destacar que el uso de las nuevas tecnologías percibe un aumento de la creatividad y capacidad de razonamiento en el alumnado, una mejora en las competencias y un incremento de la autonomía a la hora de aprender. Además, incrementa las habilidades técnicas para desenvolverse en un mundo cada vez más tecnológico.

Todo este impacto puede ser muy positivo, aunque hay algunos retos a los que tendremos que enfrentarnos durante la implantación y el desarrollo del mismo:

- La necesidad de formar a los docentes implicados. Para ello, contaremos con el Técnico de Plan de Alfabetización, la coordinadora TIC del centro y el CPR de Zafra...
- La importancia de una buena conexión a internet que permita la utilización de varios dispositivos a la vez.
- La actual escasez de ordenadores de sobremesa en el aula de informática del centro.
- Al introducir la tecnología en las aulas se hace necesario un cambio de paradigma en los contenidos programados y en los sistemas de evaluación adaptándose a la nueva realidad.

Por último, la difusión del proyecto será la publicación de distintas creaciones y producciones en la página web, el blog y el tablón de anuncios para darlos a conocer a toda la comunidad educativa y de la localidad.

## **4. Seguimiento y evaluación**

### a. Elementos de evaluación:

- Grado de consecución de los elementos curriculares: objetivos, contenidos, competencias claves.
- Difusión: a través de varios medios digitales como blog, página web, revista escolar...
- La satisfacción e implicación de todos los participantes en el proyecto.

### b. Herramientas que se van a utilizar:

- Seguimiento: reunirse al inicio del proyecto y al menos dos veces en cada trimestre para ajustar y redefinir las líneas de actuación, si así se requiere y la asignación de tareas a cada participante.
- Evaluación: completar a través de un formulario de Google para proporcionar datos sobre la organización, ejecución y satisfacción del proyecto por parte de los alumnos y puesta en común para analizar los resultados.

c. Temporalización:

La evaluación del proyecto será sumativa, global y continua teniendo en cuenta la evolución del alumnado y la consecución de los objetivos propuestos. Para ello, se analizarán las distintas tareas realizadas con cada una de las aplicaciones y programas utilizados.

d. Indicadores que se utilizarán para la evaluación del proyecto:

	No conseguido	En proceso	Conseguido
Utiliza los dispositivos electrónicos como medio de creación, integración, cooperación y expresión.			
Usa correctamente las aplicaciones y programas en las distintas áreas curriculares a través de la realización de tareas, proyectos y actividades.			
Colabora en la web del colegio, así como en la elaboración de una revista digital.			
Alcanza un grado de autonomía personal y social que permita fomentar el uso de las TICs de manera responsable, así como la integración de todo el grupo.			
Realiza una tarea final con cada una de las aplicaciones/programas establecidos poniendo en práctica los aprendizajes adquiridos.			

## 5. Participantes en el proyecto.

Los participantes del proyecto son:

Nombre y apellidos
Tutoras de Educación Infantil.
Tutoras de Educación Primaria
Especialistas

Cada uno de los participantes se encargará de organizar y llevar a cabo cada uno de los programas o aplicaciones que se van a trabajar con los alumnos y se han concretado en puntos anteriores.

El profesor encargado será el responsable de diseñar las sesiones de trabajo, la tarea a realizar por los alumnos, la difusión del material creado...

En octubre, con la puesta en marcha del proyecto se realizará una distribución de los contenidos entre los distintos participantes y que quedará reflejada en la memoria del proyecto.

En La Parra, a 16 de septiembre de 2021

La coordinadora,

The image shows a handwritten signature in blue ink over a circular official stamp. The stamp contains the text 'GOBIERNO DE LA COMUNIDAD VALENCIANA' and 'CONSEJO REGULADOR DE LA ASUNCIÓN DE LA PARRA'.

Fdo.: Asunción M<sup>a</sup> Bastida García