

CRA SOTO DE LA VEGA

Sitio: [CFIE León](#)

Curso: FORMAPPS 21/22

Libro: CRA SOTO DE LA VEGA

Imprimido por: CARLOS LORENZO RIESCO

Día: miércoles, 4 de mayo de 2022, 10:21

Tabla de contenidos

1. Justificación

- 1.1. Descripción del proyecto
- 1.2. Objetivos
- 1.3. Contenidos

2. Metodología

- 2.1. Nivel, áreas en los que se ha desarrollado el proyecto
- 2.2. Actividades y aplicaciones utilizadas
- 2.3. Recopilación del Proyecto

3. Evaluación

- 3.1. Grado de consecución de los objetivos
- 3.2. Dificultades del uso pedagógico de las tablet
- 3.3. Ventajas del uso de las tablet
- 3.4. Valoración final del proyecto.

1. Justificación

El CRA tenía una preocupación respecto a las TIC ya que apenas se usaban recursos o dispositivos relacionados con las tecnologías o el pensamiento computacional y teníamos un nivel muy bajo en el Codice TIC, el curso 2020-2021 decidimos todo el claustro que esto debía mejorar y conseguimos un nivel 3.

Esta implicación de todo el claustro hizo que quisiéramos seguir mejorando formándonos, actualizando la página WEB, creando perfiles en redes sociales del centro, creando un blog, etc.

Ahora queremos dar un paso más formándonos para trabajar las TIC en las aulas con nuestros alumnos, algo que en principio parece complicado al ser aulas unitarias pero que no es imposible.

Sabemos que el uso de dispositivos es algo atrayente para el alumnado y queremos aprovechar esto para que el aprendizaje sea más divertido, dinámico y participativo.

1.1. Descripción del proyecto

TÍTULO DEL PROYECTO:

“A jugar a jugar, que los aprendizajes con la tablet, van a empezar”

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO:

Debido a la crisis sanitaria vivida recientemente nos dimos cuenta de que la formación en recursos TIC era completamente imprescindible dentro de la comunidad educativa tanto familias, alumnado y profesorado. Por esta razón los tutores del CRA decidimos embarcarnos en esta aventura pedagógica.

Hemos actualizado las programaciones de Educación Infantil y Primaria adaptándolas al plan TIC elaborado, por lo que ahora serán llevadas a la práctica de una manera más satisfactoria.

Aprovechando que tenemos las tablets pondremos en práctica también aplicaciones de robótica adquiridas en un curso de formación realizado en el primer trimestre sobre dicho tema.

1.2. Objetivos

- Formar a los alumnos en el uso de recursos digitales como una herramienta de apoyo al aprendizaje, dentro de un marco siempre de seguridad y confianza digital
- Fomentar el uso de los medios informáticos como medio de apoyo y refuerzo en los aprendizajes de los alumnos y alumnas.
- Formar a nuestro alumnado en el uso de las TIC y capacitarlos para: buscar información, seleccionarla de forma crítica y transformar esa información en conocimiento.
- Desarrollar en los alumnos las capacidades necesarias para que puedan elaborar contenidos en formato digital.
- Utilizar las TIC como medio de intercambio de conocimientos, desarrollando un aprendizaje colaborativo y favoreciendo la cooperación y el respeto.
- Uso de las TIC para ayudar a los alumnos con necesidades educativas especiales a superar sus limitaciones, mejorar su accesibilidad a los contenidos de las distintas áreas y favorecer su motivación.
- Organizar actividades orientadas al uso seguro y responsable de las TIC desde las tutorías y participar en otras que se nos propongan desde otras instituciones.

1.3. Contenidos

- Trabajo de la competencia digital a través de aplicaciones como: sway, chromavid, genially, realidad aumentada, etc...
- Mejora de la autonomía TIC: uso de alguna herramienta de Office 365, compartir documentos, correo corporativo..
- Motivación y disfrute del alumnado hacia los contenidos curriculares trabajados.
- Utilización de los recursos digitales dentro de un marco siempre de seguridad y confianza digital.
- Superación de los miedos hacia la utilización de las TIC.

2. Metodología

Basándonos en la novedad de la utilización de las diferentes aplicaciones mediante las tablets hemos decidido utilizar una metodología colaborativa donde los alumnos más expertos ayuden al resto y globalizada para poder trabajar diferentes conceptos a la vez, aunque tengamos de referencia las áreas elegidas.

Creemos que esta manera organizarnos es la que mejor se adapta a las características propias de un CRA.

Esta forma de trabajar nos llevará a una metodología activa y participativa.

Desarrollaremos la competencia digital de forma tanto individual como en equipo, consiguiendo de esta forma que nuestro alumnado sea consciente de su aprendizaje y de diferentes formas de poder llevarlo a cabo. Así como de sus diferentes usos en la vida real.

2.1. Nivel, áreas en los que se ha desarrollado el proyecto

Los niveles en los que se ha trabajado con las tablets son los cursos de 3º a 6º, aunque en ocasiones las han disfrutado todo el alumnado del CRA.

Las áreas trabajadas son

- Ciencias sociales: relieve, clima, historia, patrimonio local, parques naturales
- Ciencias naturales: los reinos animales, dieta saludable, alimentos
- Lengua: cuentos con RA, actividad día del libro KARUTA, reto literario, redacción, faltas de ortografía, etc
- Plástica: edición de vídeos y preparación del CROMA, gafas 3D...
- Competencia digital a través de diferentes aplicaciones como Genially, CROMA, etc.

2.2. Actividades y aplicaciones utilizadas

En el área de Lengua

- Se ha investigado haciendo una **búsqueda de información** sobre parques naturales, buscando noticias del S. XVIII, comprensión lectora, ampliación de vocabulario, uso de conectores en la redacción, entonación, etc.
- Se han leído cuentos de **Realidad Aumentada**.
- Búsqueda de información sobre el juego de cartas KARUTA y puesta en práctica (**CAPCUT**)
- Reto literario a través de un **Genially**.
- Lectura de cuentos, los más pequeños, de la página **LEOCYL**
- Lectura de libros, los alumnos de 5º y 6º, a través de la plataforma de lectura interactiva **Fiction Express**

En el área de Sociales

- El alumnado ha hecho un **PowerPoint** sobre los parques naturales de León, alguno de esos PowerPoint los hemos transformado a **Sway** para a demás de conocer diferentes maneras de presentación, ver que se puede transformar uno en otro.
- Hemos "visitado" las Médulas y dado la previsión del tiempo con el **CROMA**, en **plástica** se ha preparado el papel verde para realizarlo.
- "Viajamos" al espacio gracias a la aplicación **Sites in VR** y visto España con las gafas 3D que se elaboraron en **plástica** con la aplicación **Iberpix Visor ING 3D**
- Los alumnos mayores nos han hecho un noticiario de radio contándonos las noticias más importantes ocurridas en el S. XVIII gracias a la aplicación **Spreaker Studio**
- Creación de un **Código QR** para ver una serie de rutas aptas para todas las edades.

En el área de naturales

- Después de investigar sobre los alimentos saludables, se ha realizado un **Stop Motion** elaborando una rica ensalada.
- **PowerPoint** de los reinos animales
- Creación de un **Código QR** para ver un video del Reino animal.

2.3. Recopilación del Proyecto

Enlace a la página en la que está recogido las evidencias del proyecto.

<https://padlet.com/mcuadradovidales/6byrb0fuc4hz3c3e>

3. Evaluación

Hemos llevada a cabo una reflexión y la hemos plasmado a través de la aplicación TRICIDER

<https://www.tricider.com/brainstorming/3DJN1Vh0FbB;jsessionid=YoDIBGoUGpkgv9GanzNn5g>

Y la hemos incluido en el PADLET para que todo el trabajo quede recogido en el mismo sitio.

3.1. Grado de consecución de los objetivos

Creemos que los objetivos que nos planteamos al principio del proyecto están conseguidos, primero porque hemos conseguido motivar a nuestro alumnado para mejorar su disposición al aprendizaje y segundo porque hemos trabajado la competencia digital tal y como nos programamos en las actualizaciones de las programaciones didácticas de este curso.

También creemos que con los objetivos propuestos hemos conseguido actualizarnos (el profesorado) en las TIC algo que creemos de vital importancia.

El uso de las tablet y el aprendizaje y utilización de diferentes aplicaciones es un objetivo totalmente conseguido. El alumnado maneja varias aplicaciones de forma autónoma.

En el CRA la atención es muy individualizada, esta forma de trabajar ha permitido tanto seguir con esa individualización como el trabajo cooperativo.

3.2. Dificultades del uso pedagógico de las tablet

El uso de tablets en el CRA ha sido atractiva por la facilidad de uso de las mismas y sobre todo para captar la atención del alumno, que siente que aprende mientras juega.

Pero hemos tenido dificultades a la hora de su uso ya que en muchas ocasiones el alumnado se despistaba o pedía entrar en páginas de juegos.

Una de las dificultades superadas ha sido el conocimiento del usuario y las contraseñas del correo corporativo.

En otras ocasiones el escribir sin saber mecanografía resultaba muy tedioso.

En relación a la formación, algunas aplicaciones nos han requerido mucho trabajo como kinemaster, aunque el resultado final de su trabajo nos ha gustado mucho.

3.3. Ventajas del uso de las tablet

Después de usar las tablet en el aula, hemos sacado las siguientes conclusiones

- Las tablet promueven la autonomía de los alumnos. Son fáciles de usar y esto nos permite dejar que nuestro alumnado trabaje a su propio ritmo.
- El alumnado puede crear contenidos fácilmente.
- Las tablet promueven la comunicación. Esto puede ayudar a mejorar las habilidades orales y escritas.
- En el CRA, las tablet pueden funcionar muy bien ya que tenemos clases de varios niveles y nos permiten ofrecer materiales y actividades diferenciadas y apoyo cuando sea necesario.
- Promueven la creatividad y la inclusión.
- Promueve la cooperación, el alumnado más avanzado puede ayudar al resto.

3.4. Valoración final del proyecto.

La valoración es muy positiva y gratificante tanto para el alumnado como para el profesorado. Este proyecto ha servido para adaptarnos a la evolución de la sociedad en relación a las TIC.

El CRA sólo dispone de una Tablet por aula, lo que nos hace pensar en las dificultades para poner en práctica lo aprendido en este proyecto. Esto nos lleva a plantearnos como mejora del centro, a la adquisición de más dispositivos.

A modo de conclusión, con todo esto pretendemos que desde el ámbito educativo se garantice que nuestro alumnado esté **alfabetizado digitalmente** a través de la articulación de las áreas curriculares, en torno a las competencias básicas, y en especial la competencia digital.