

CEIP M^a EUGENIA MARTÍNEZ DEL CAMPO

Sitio: [CFIE Soria](#)

Curso: FORMAPPS 2022-2023

Libro: CEIP M^a EUGENIA MARTÍNEZ DEL CAMPO

Imprimido por: LAURA LAZARO GALILEA

Día: sábado, 27 de mayo de 2023, 01:14

Tabla de contenidos

1. Justificación

1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

1.2. OBJETIVOS

1.3. CONTENIDOS

2. METODOLOGÍA

2.1. NIVEL

2.2. ACTIVIDADES

2.3. RECOPIACIÓN DEL PROYECTO

3. EVALUACIÓN

3.1. GRADO DE CONSECUCIÓN DE LOS OBJETIVOS

3.2. DIFICULTADES DEL USO DE LAS TABLETS

3.3. VENTAJAS DEL USO DE LAS TABLETS

3.4. VALORACIÓN FINAL DEL PROYECTO

3.5. ANEXOS

1. Justificación

1.1. DESCRIPCION DEL PROYECTO

«FORMapps» es un proyecto de innovación educativa para la implantación de nuevas metodologías de formación permanente del profesorado en su competencia digital, en centros educativos sostenidos con fondos públicos de la Comunidad de Castilla y León.

Mediante la ORDEN EDU/832/2015, de 2 de octubre, se puso en marcha el proyecto de innovación educativa "FORMapps" para la experimentación de nuevas metodologías de formación permanente del profesorado en su competencia digital.

Este proyecto de innovación se basa en la utilización de dispositivos móviles, concretamente de tablets, dentro del aula además de la utilización de metodologías activas. Se trata de utilizar herramientas de fácil uso y fiables para impulsar la incorporación de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estas herramientas se sumarán a los recursos educativos digitales que podemos encontrar en internet.

Este proceso incluirá, también, actividades formativas para el profesorado participante en el proyecto.

A partir de la inscripción en el curso formativo "FORMAPPS" se decidió llevar a cabo el proyecto dentro del curso de 4º Educación Primaria.

El proyecto que realizamos se encuadra dentro del plan lector del centro.

Durante este curso estamos trabajando el Bosque Mágico de la localidad de San Leonardo. Los niños están investigando sobre los cuentos de duendes y hadas. Por tanto, utilizaremos las aplicaciones digitales para trabajar otros cuentos, crear un cómic, aplicar las matemáticas de manera digital, utilizar el inglés con nuevas herramientas y disfrutar de la música desde el ámbito tecnológico.

1.2. OBJETIVOS

A través del proyecto queremos mejorar la competencia digital de nuestro alumnado, al mismo tiempo que desarrollan actitudes de trabajo colaborativo y pretende conseguir los siguientes objetivos:

- Desarrollar partes del currículo de manera más lúdica y motivadora para los alumnos.
- Manejar y a moverse por internet de una manera útil y crítica.
- Aprender a afrontar los problemas y las dificultades que que pueden generar el uso de las tecnologías.
- Mejorar la competencia tecnológica tanto de los alumnos como del profesorado del centro.
- Usar nuevas metodologías y formas de enseñanza y de aprendizaje.
- Aprender a manejar su correo de la Junta y todos los programas asociados a él.
- Desarrollar actitudes colaborativas a través de la realización de trabajos cooperativos.

1.3. CONTENIDOS

- **Lengua:** comprensión y expresión escrita, cómic, partes de un relato (inicio, nudo y desenlace), ampliación de vocabulario.
- **Mate:** resolución de problemas, manejo del tiempo y del uso de decimales.
- **Inglés:** vocabulario, comprensión y expresión oral y escrita.
- **Música:** cuento “El flautista de Hamelin” grabación de el mismo con la aplicación Stopmotion e instrumentación.
- **Religión:** Lectura, visualización, interpretación y teatralización de la parábola del Buen Samaritano.

2. METODOLOGIA

Se utilizará una metodología activa y participativa donde el alumno sea el protagonista.

Principalmente, realizaremos actividades en pequeño grupo para que puedan cooperar y descubrir el uso de distintas aplicaciones a través de las tablets o miniportátiles.

2.1. NIVEL

Todas las actividades se han llevado a cabo en el curso de 4º de Educación Primaria en las áreas de lengua, matemáticas, religión, música e inglés.

2.2. ACTIVIDADES

RESPONSABLE	ÁREA	ACTIVIDAD	APLICACIÓN
MAR	MUSICA	REALIZAR UN CUENTO INSTRUMENTADO	STOPMOTION
YOANA	MATE	PRÁCTICA DE LOS DECIMALES Y FRACCIONES.	GENIALLY
MARI MAR	INGLÉS	PRÁCTICA DE GRAMÁTICA PRÁCTICA DE VOCABULARIO Y EXPRESIONES ELABAORACIÓN DE LA CARTA DE UN RESTAURANTE	LIVEWORKSHEETS KAHOOT CANVA
ELISA	LENGUA	CREACIÓN DE UN COMIC CREAR UN CUENTO NUBE DE PALABRAS	PIXTON BOOKCREATOR TAGUL
LUISA	RELIGIÓN	TEATRALIZACIÓN DE PARÁBOLA. GRABADO, EDITADO Y VISIONADO	GENIALLY, IMOVIE, SHOTCUT, QUICK.

2.3. RECOPILOACIÓN DEL PROYECTO

CURSOS Y NÚMERO DE ALUMNOS PARTICIPANTES:

15 alumnos de 4º de Primaria.

PROFESORES IMPLICADOS EN EL PROYECTO:

Elisa Morato (tutora/lengua)

Mar Guillén (especialista de música)

María del Mar San Miguel (especialista de inglés)

Yoana Lucas (matemáticas)

María Luisa De Miguel (especialista religión)

ASIGNATURAS IMPLICADAS:

Matemáticas

Lengua

Inglés

Música

Religión

DISPOSITIVOS UTILIZADOS:

8-15 tablets del centro.

5-8 miniportátiles.

Ordenadores y portátiles del colegio.

1. FORMACIÓN REALIZADA:

Al comienzo del proyecto, se nos convocó, a los profesores participantes en el

proyecto, a un curso de formación teórica por teams y otro de formación mas práctica y presencial en el CFIE.

Durante esta formación, se nos explicó en qué consistía el proyecto "FORMApps".

Y se no explico un amplio abanico de aplicaciones dirigidas a cada una de las asignaturas que íbamos a desarrollar en el PIE.

2. FASE DE PLANIFICACIÓN:

El equipo de profesores TIC revisaron y pusieron a punto los dispositivos

móviles.

Se revisaron las normas de funcionamiento y manejo de las tablets.

Tutoriales con los alumnos sobre el manejo del correo corporativo de

Educa.jcyl.es y normas de uso de dicha cuenta.

3. IMPLEMENTACIÓN EN EL CENTRO:

Cada uno de los profesores en su área ha utilizado las tablets, los miniportátiles, o el material TIC según el contenido programado para trabajar y que cada uno ha considerado más oportuno para la realización del proyecto

3. EVALUACIÓN

La realización del proyecto ha sido una experiencia muy enriquecedora tanto para alumnos como para profesores.

A través de las áreas en las que se ha desarrollado el proyecto hemos logrado integrar el uso de las TIC en el proceso de enseñanza - aprendizaje de los alumnos y la adquisición de los objetivos propuestos.

3.1. GRADO DE CONSECUCIÓN DE LOS OBJETIVOS

- Los objetivos propuestos al principio del proyecto se han desarrollado satisfactoriamente.

3.2. DIFICULTADES DEL USO DE LAS TABLETS

- El uso de las tablets en ocasiones se ve limitado debido a la conexión a internet, por ello es recomendable tener un banco de actividades alternativo por si acaso la conexión no es la adecuada y no permite desarrollar las actividades programadas.

3.3. VENTAJAS DEL USO DE LAS TABLETS

- Aumenta la motivación del alumnado.
- Mayor implicación y participación activa de los alumnos.
- Trabajo en pequeños grupos para atender a diferencias individuales.
- Desarrollo del Aprendizaje colaborativo más motivado.

3.4. VALORACION FINAL DEL PROYECTO

- La valoración final de este proyecto es muy positiva por parte de todos los profesores que hemos participado en él. Los alumnos han desarrollado los contenidos propuestos en cada área a través de una metodología más activa, mostrando más interés, sintiéndose más seguros en el uso de las TIC y desarrollando actitudes colaborativas a través de estrategias de aprendizaje cooperativo.

3.5. ANEXOS

ANEXOS

Clase de 4ºEP

[FORMAPPS CEIP M.EUGENIA MTNEZ DEL CAMPO.pdf](#)