

TIC, TAC

APRENDIZAJE DIGITAL



1º ciclo de Primaria.
CEIP "Ntra. Sra. De La Muela"

CENTRO

El centro es un colegio público de dos líneas completas en primaria y una línea en los cursos de E.I, ubicado en la localidad de Corral de Almaguer (Toledo). Cuenta con paneles digitales en todos los cursos, un aula TIC (Aula del Futuro) con 15 Pc portátiles y 30 tabletas del Plan Meta que se encuentran en los armarios de almacenamiento del aula del Futuro.

El Aula del Futuro también cuenta con un panel digital interactivo, un estudio de radio y un espacio croma con fondo y suelo verde y diversos tipos de focos para hacer diferentes proyectos con los alumnos y alumnas con vídeos y fotos, espacio para robótica “desenchufada” y un kit de robótica compuesto por 4 Bluebot, 4 Mtiny, 8 Codey Rocky y varios Lego Labs y Smart Labs. Existe un aula anexa que sirve como espacio de proyectos que se equipa en función de las actividades desarrolladas cada trimestre por los proyectos colaborativos de Educación Infantil y que está disponible también para Primaria.

ALUMNADO

El alumnado de primero está compuesto por dos grupos de 15 alumnos/as en 1º A y 15 alumnos/as en 1º B. Se están iniciando en la lecto-escritura y tienen poco o ningún conocimiento de informática y tecnología. En 1º A siete de los quince alumnos y en 1º B otros siete son de origen marroquí y algunos de ellos no han cursado la Etapa de Educación Infantil, por lo que tienen desconocimiento del idioma y pocos recursos en casa que les ofrezca la posibilidad de tener contacto con las TIC. Lo que llamamos hoy en día brecha digital.

El alumnado de segundo está compuesto por dos grupos de 20 alumnos/as en 2º A y 19 alumnos/as en 2º B. Todavía hay varios alumnos/as de cada clase que aún no han desarrollado la lectoescritura y siguen con desconocimiento del idioma y, al igual que en primero, tienen pocos recursos en casa para tener mayor contacto con las TIC, aunque saben desenvolverse algo mejor puesto que en primero ya han estado trabajando en este proyecto y se ve el progreso conseguido.

OBJETIVOS

El proyecto se enmarca en la “Brecha digital” detectada en el alumnado de origen marroquí y en familias con escasos recursos tecnológicos.

El principal objetivo del proyecto es iniciar al alumnado en el conocimiento y uso las TIC, tanto como herramienta en sí, como un instrumento de aprendizaje y como medio para la consecución de las distintas competencias clave.

Objetivos Generales

1. Competencia Digital:

- Manejar dispositivos (tablets, PCs, robots) y herramientas básicas (usuario/contraseña, apps educativas).
- Utilizar plataformas seguras (ANTON, Leemos, Educamos) para reforzar el currículo.

2. Lingüística y Matemática:

- Mejorar la lectoescritura y el razonamiento matemático mediante apps interactivas.

3. Social y Ciudadana:

- Fomentar el trabajo colaborativo en proyectos digitales (radio, creación de vídeos).

4. Aprender a Aprender:

- Autogestionar el aprendizaje con herramientas TIC.

Objetivos Específicos

- ✓ Conocer las principales partes del ordenador y su función.
- ✓ Conocer el funcionamiento y utilidad de los dispositivos tablet.
- ✓ Utilizar el programa ANTON para el desarrollo de las competencias clave.
- ✓ Adquirir la lectura y desarrollo de hábito lector a través de plataformas como Leemos.
Iniciarse en el pensamiento computacional y en la resolución de problemas
- ✓ Iniciarse en el proceso lecto-escritor
- ✓ Adquirir las competencias clave del currículo.

El uso de herramientas digitales en el desempeño de cualquier tarea es hoy en día cada vez más habitual, por lo que se hace necesario desarrollar en nuestro alumnado habilidades que les permita desenvolverse en sus vidas con la mayor autonomía posible, garantizando que la formación que reciben en la escuela sea lo más útil posible, acorde con las exigencias de nuestra sociedad actual.

Sumamos al conocimiento de las TIC, el de las TAC que permitan al alumnado aprovechar las ventajas de las nuevas tecnologías aplicadas al contexto formativo en el que nos encontramos. Para ello utilizaremos herramientas o APP para mejorar el aprendizaje de contenidos y capacidades relacionadas con el currículo de Primaria.

SESIONES Y TEMPORALIZACIÓN

Se trata de un proyecto anual que comenzará el 3 de octubre hasta el 12 de junio. Las sesiones se realizarán en el **Aula TIC (Aula del Futuro)**

Se divide en tres evaluaciones o trimestres realizándose en dos sesiones semanales con cada grupo de 1º, repartidas en el martes y miércoles y dos sesiones con cada grupo de 2º, los jueves.

	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9:00		1º A			
9:45		1º A		2º B	
10:30			1º B	2º B	
11:15			1º B		
12:00					
12:30				2º A	
13:45				2º A	

CONTENIDOS

PARA 1º DE PRIMARIA

1º Trimestre:

- Conocimiento básico de tablets/PCs (encendido, apps, navegación segura).
- Uso de APP ANTON.
- Manejo del uso de usuario y contraseña.
- Conteo, escritura y ordenación de números hasta el 20.
- Descomposición de números hasta el 20.
- Las letras, su trazo y lectura.
- Proyecto Radio: Grabación de programas tipo concurso para repaso de contenidos.

2º Trimestre:

- Sumas, restas y operaciones inversas con ANTON
- Comparar, sucesiones de números.
- Las decenas.
- Lectura de textos cortos en Leemos.
- Lectura y comprensión de distintos tipos de textos
- Robots: Secuencias numéricas con Blue-Bot.

3º Trimestre:

- Invención de cuentos (espacio cromático), figuras geométricas.
- Redondeo y comparación de números.
- Figuras planas.
- Longitudes, pesos, capacidades, medir.
- Lectura activa, invención de cuentos.

PARA 2º DE PRIMARIA

1er Trimestre:

- Conocimiento básico de funcionamiento de tablet.
- Uso de APP ANTON.
- Manejo del uso de usuario y contraseña.
- Sinónimos y antónimos.
- Palabras relacionadas.
- Diminutivos y aumentativos.
- Palabras con r/rr
- Palabras con ca, co, cu, que, qui.
- La sílaba.
- Los sustantivos.
- Descripción de un animal.
- Los números redondos hasta 100.

- La recta numérica.
- Secuencia de números.
- Decenas y unidades.
- La centena.
- Escritura de números.
- Ordenación y comparación de números.
- Doble y mitad.
- Sumar y restar unidades hasta 100.
- Pesos y capacidades.
- Recolección de datos.
- Descripción de animales (radio + cromas).

2º Trimestre:

- Uso de claves de plataforma Educamos.
- Conocimiento y uso de Leemos.
- Descripción de animales (radio + cromas).
- Robots: Secuencias numéricas con Bee-Bot.
- Multiplicaciones básicas (ANTON),
- Palabras con b/v.
- Palabras con br/bl.
- Palabras con ge, gi, gue, gui, güe, güi.
- Palabras con c, z y s.
- Prefijos y sufijos.
- Palabras compuestas.
- Palabras relacionadas.
- Raíces de palabras.
- Los adjetivos y adverbios.
- Sumar y restar decenas.
- Estrategias de sumas y restas.
- Conocer las longitudes.
- Estimar, medir y calcular longitudes.
- Multiplica por 1, 2, 3, 4, 5 y 10.
- Multiplicar con imágenes.
- Figuras planas.
- Tablas.
- Pictogramas.

3er Trimestre:

- Multiplicaciones avanzadas, gráficos de barras (ANTON)
- Invención de cuentos (espacio cromas)
- Lectura colectiva a través del uso de la plataforma Leemos.
- Palabras con mp, mb y nv.
- Palabras con ja, je, ji, jo, ju.
- La oración.
- Los verbos.
- Los tiempos verbales.
- Los pronombres.

- Multiplica por 6, 7, 8 y 9.
- Estrategias de multiplicación.
- Períodos de tiempo.
- Leer la hora.
- Qué hora es y cuánto dura.
- Sistemas horarios.
- Cuerpos geométricos.
- Gráficos de barras.
- Proyecto Radio: Grabación de programas tipo concurso para repaso de contenidos.

EVALUACIÓN

La evaluación será continua a lo largo de todo el curso, teniendo especial atención al alumnado con más dificultades y teniendo presente que algunos alumnos y alumnas no cuenta con dispositivos en sus casas que les permitan reforzar aprendizajes del aula.

Tendremos en cuenta los objetivos propuestos al comienzo del proyecto y el nivel de consecución en el desempeño, teniendo en cuenta criterios como:

- Grado de consecución de los objetivos.
- Grado de realización de las actividades.
- Valoración de las actividades realizadas con la finalidad de estudiar la posibilidad de mantenerlas, suprimirlas o crear otras nuevas.
- Detección de dificultades.
- Grado de autonomía en el uso de dispositivos.
- Mejora en competencias clave (ej.: resultados en ANTON/Leemos).
- Participación en proyectos colaborativos (radio, vídeos).

Instrumentos:

- Rúbricas digitales (Google Forms).
- Portafolios de trabajos (vídeos, audios, capturas de pantalla).
- Observación directa en el Aula del Futuro.

METODOLOGÍA

El instrumento a través del cual los alumnos y alumnas aprenderán no sólo conocimientos, sino también actitudes y habilidades, así como el desarrollo de las competencias, se guiará a través del uso del Aula del Futuro y los recursos que nos ofrece.

La finalidad no sólo será aprender el uso de las herramientas tecnológicas sino aprender contenidos, así como a trabajar en equipo, cooperando para aprender. El alumnado asumirá la responsabilidad de aprender tanto del profesor o profesora como del aprendizaje de sus compañeros de grupo.

El hecho de cambiar de aula, al alumnado le supone una motivación. Es un alumnado con mucha necesidad de movimiento debido a su momento de desarrollo, por lo que el cambio de aula y de materiales para el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje supondrá un aliciente. La organización de la clase será estable y permanente en el tiempo con grupos heterogéneos, donde esté presente la diversidad del alumnado en todos sus aspectos, pero siempre sujeto a la posibilidad de

cambios que mejoren el proceso atendiendo a los resultados que nos vaya ofreciendo la evaluación formativa del proyecto.

Los aprendizajes serán significativos e interesantes. Los contenidos serán presentados de forma variada, ofreciendo la posibilidad de un aprendizaje por descubrimiento siempre guiado por nuestra actuación. Emplearemos recursos lo más lúdicos y dinámicos que permitan dotar al proyecto un aspecto más innovador y dinámico.

Modelos metodológicos empleados:

Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP):

- Radio Escolar: Creación de programas para mejorar la expresión oral y el vocabulario.
- Espacio Croma: Grabación de vídeos educativos (ej.: cuentos inventados, explicaciones de matemáticas).
- Robots Interactivos: Actividades de lógica y programación básica (ej.: Blue-Bot para secuencias numéricas).

Trabajo por Rincones Digitales:

- Rincón de ANTON: Refuerzo de matemáticas y lengua.
- Rincón de Leemos: Lectura colectiva y comprensión lectora.
- Rincón de Creación: Edición de imágenes y vídeos con tablets.

Adaptación a la Diversidad:

- Grupos heterogéneos para fomentar el apoyo entre pares.

COHERENCIA CON LA LOMLOE

Competencias Clave:

- CDIG (manejo de dispositivos).
- CCL (lectura en plataformas digitales).
- STEM (robótica y matemáticas).

Sostenibilidad:

- Reutilización de dispositivos existentes (tablets, PCs).
- Proyectos vinculados a los ODS (ej.: radio sobre igualdad).

DOCUMENTACIÓN ADJUNTA

- Programación detallada por trimestres.
- Guía de uso de recursos digitales para docentes.
- Plantillas de evaluación adaptadas a la LOMLOE.

Este proyecto garantiza una “inmersión digital inclusiva”, preparando al alumnado para los desafíos del siglo XXI mientras respeta las necesidades del contexto local.