

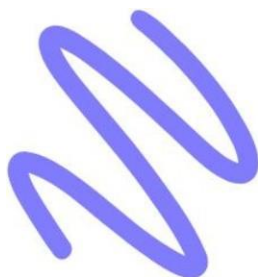


**Aula del
Futuro**



PROYECTO

'Exploradores digitales: viaje por el mundo de la tecnología



2º CICLO

Contenido

1. INTRODUCCIÓN	3
2. CENTRO Y ALUMNADO.....	4
3. SESIONES Y TEMPORALIZACIÓN	5
4. OBJETIVOS	6
5. CONTENIDOS	6
6. METODOLOGÍA.....	9
7. EVALUACIÓN	11

1. INTRODUCCIÓN

La actualidad está caracterizada por el uso constante de la tecnología. Hoy en día, es casi imposible imaginar algo en lo que no esté implicado y que no requiera de conocimientos en informática, así sean mínimos, para poder realizar las actividades y demás a través de estas herramientas.

Aprender a manejar un equipo informático, o a saber para qué se utiliza, es uno de los conocimientos básicos de la educación actual y, por ende, los niños, desde temprana edad, deben aprender cómo funcionan y como sacarles provecho a todos estos elementos.

El niño que aprende informática está preparado para enfrentarse a un mundo actual que está sistematizado, que funciona a base de nuevas tecnologías. Es por esto que se hace sumamente necesario que el aprendizaje sea guiado, estructurado y con los apoyos necesarios.

Desde el "CEIP Nuestra Señora de la Muela" (2º ciclo), somos conscientes de esta necesidad por entender el funcionamiento de la tecnología. A pesar de que los alumnos de hoy en día, son nativos digitales, creemos que existen enormes lagunas sobre el conocimiento del funcionamiento y manejo de equipos informáticos y las diversas herramientas que estos nos ofrecen.

Por ello, y teniendo en cuenta la capacidad organizativa del centro, en cuanto a recursos, tanto personales como instrumentales, pretendemos poner en marcha este proyecto, con el fin de que se vaya extendiendo a lo largo de los cursos venideros, para poder ir rellenando esas lagunas que nuestros alumnos podrían tener.

El uso del Aula TIC (próxima Aula del Futuro), con sus diferentes espacios y materiales, nos ofrece un sinfín de posibilidades de desarrollo respecto a la propia Competencia digital tanto como a las competencias Social y ciudadana, lingüística y matemática y aprender a aprender.

La finalidad de este proyecto se concreta en preparar a los estudiantes del segundo ciclo de Educación Primaria para un mundo cada vez más digital y tecnológico. A través de la narrativa de "**Exploradores Digitales**", los alumnos se embarcarán en un viaje emocionante que les permitirá adquirir competencias digitales esenciales, desarrollar habilidades de pensamiento crítico y creatividad, y fomentar la responsabilidad en el uso de la tecnología.

Cada sesión se presenta como una etapa de un emocionante viaje de exploración digital. Los estudiantes son "Exploradores Digitales" que deben resolver desafíos tecnológicos para avanzar en su expedición. Cada logro les acerca a un nuevo destino en el mundo digital, donde

descubrirán conceptos, aplicaciones y herramientas emocionantes.

Utilizaremos todas las herramientas disponibles en el "Aula del Futuro": Tablets y portátiles, Escenario Chroma, Radio Escolar, Robots interactivos, Escenario de Proyectos, etc.

Este proyecto se desarrolla con la intención de conseguir un objetivo primordial en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el alumnado de Educación Primaria del CEIP Nuestra Señora de la Muela y es que la digitalización pueda convertirse en un juego o en una situación en la que la motivación sea el foco principal. Mantener esa motivación desde el inicio hasta el final del aprendizaje es un aspecto trascendental en el alumnado de estos cursos, por lo que, se pretende mantener un feedback continuo con los alumnos realizando diversas actividades de su interés como la utilización de **programas y apps**. Estas herramientas digitales nos va a servir para controlar el comportamiento del alumnado y motivarles hacia un aprendizaje significativo.

2. CENTRO Y ALUMNADO

Nos encontramos en un Centro de Educación Infantil y Primaria de la localidad de Corral de Almaguer (Toledo) de línea 2. El centro cuenta con gran parte de alumnado inmigrante y de incorporación tardía al sistema educativo.

Este proyecto se trabajará desde el 2º Ciclo de Educación Primaria:

El alumnado de 3º de Educación Primaria está compuesto por dos grupos:

3ºA formado por 15 alumnos, es un grupo muy heterogéneo; mientras que 3º B, con 17 alumnos, es un grupo más homogéneo en cuanto a nivel. No obstante, ambos grupos presentan alumnos con desfase curricular en la mayor parte de las áreas del currículo. Hoy en día, las herramientas, dispositivos, aplicaciones y recursos digitales son una fuente de información y elemento de disfrute que potencia el aprendizaje de nuestro alumnado. En este sentido, consideramos que la adquisición y aprovechamiento de la competencia digital puede reforzar el aprendizaje y la enseñanza en cualquier área.

El alumnado de 4º de Educación Primaria está compuesto por dos grupos heterogéneos de 17 alumnos/as en 4ºA y 17 alumnos/as en 4ºB. Contamos con un gran número de alumnos marroquíes que presentan dificultades en la comprensión lectora y pocos recursos digitales en casa. Asimismo, se ha observado que estos alumnos necesitan una motivación para la realización de las tareas y una implicación en sus responsabilidades diarias. A través de las Tecnologías de la Información y Comunicación les induciremos dicha motivación por aprender adquiriendo nuevos conocimientos de manera

3. SESIONES Y TEMPORALIZACIÓN

Se trata de un proyecto anual el cual se llevará a cabo desde el **3 de octubre** hasta el **16 de junio de 2023**.

Se realizará preferentemente en los espacios de la próxima "Aula del Futuro" para lo cual se reservarán las franjas horarias correspondientes. Excepcionalmente utilizaremos otros espacios según las necesidades de cada proyecto.

Se divide en tres evaluaciones o trimestres realizándose en dos sesiones semanales con cada grupo de 3º y 4º repartidas de la siguiente forma:

	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9:00 - 9:45					
9:45 - 10:30					
10:30 - 11:15		Proyecto TIC 3ºA			
11:15 - 2:00		Proyecto TIC 3ºA			
12:00 - 12:30	Recreo	Recreo	Recreo	Recreo	Recreo
12:30 - 13:15		Proyecto TIC 3ºB y 4ºA			Proyecto TIC 4ºB
13:15 - 14:00		Proyecto TIC 3ºB y 4ºA			Proyecto TIC 4ºB

4. OBJETIVOS

Uno de los objetivos más importantes que se quiere conseguir es que el alumnado alcance un aprendizaje significativo de forma que sea capaz de relacionar los conocimientos previos frente a los nuevos conceptos logrando así un aprendizaje más globalizado e interdisciplinar a través de la digitalización y la gamificación.

Por lo tanto, los objetivos específicos del proyecto son los siguientes:

- Comprender qué es un ordenador y para qué sirve.
- Saber qué es un programa.
- Qué es un sistema operativo como Windows.
- Escribir con el ordenador en Word.
- Crear presentaciones animadas con diferentes herramientas digitales.
- Fomentar la alfabetización digital y la competencia en el uso de las TIC, de acuerdo con la LOMLOE.
- Desarrollar proyectos audiovisuales creativos aprovechando el escenario Chroma del **Aula del Futuro**
 - Desarrollar habilidades de pensamiento crítico, resolución de problemas relacionados con la tecnología.
 - Introducirse en el aprendizaje del pensamiento computacional y el lenguaje para robótica
 - Promover la creatividad y la capacidad de expresión oral y escrita mediante la Radio Escolar.
 - Enseñar a los estudiantes a utilizar las TIC de manera segura y ética.
 - Impulsar la colaboración y el trabajo en equipo a través de proyectos digitales.

5. CONTENIDOS

Aunque los contenidos a trabajar con los alumnos, dependerán del progreso y avances de cada grupo, podemos marcar una serie de contenidos que nos puede guiar a través de nuestro proyecto.

Los contenidos los clasificamos en generales y específicos:

CONTENIDOS GENERALES

- Uso responsable de las TIC y seguridad en línea.
- Navegación web segura y búsqueda de información.
- Creación y gestión de contenidos digitales
- Comunicación y colaboración en línea.
- Reflexión crítica sobre la tecnología y su impacto en la sociedad.
- Fomento de la comunicación oral y escrita mediante el uso de la radio escolar
- Desarrollo de la creatividad y el pensamiento crítico mediante el uso del escenario croma. Potenciar el pensamiento lógico-matemático y la resolución de problemas con robots interactivos.

CONTENIDOS ESPECÍFICOS El ordenador

- ¿Qué es la informática?
- ¿Qué es un ordenador?
- El hardware y el software
- Los periféricos: entrada, salida y entrada/salida
- El funcionamiento del ratón
- El funcionamiento del teclado
- Conectemos el ordenador y sus elementos
- Encendamos y apaguemos el ordenador

Adaptación del ordenador

- El panel de control
- La fecha y la hora
- La pantalla
- El ratón
- El volumen

Organización de la información

- El explorador de Windows
- Gestión de carpetas y archivos
- La papelera de reciclaje

Procesador de textos – Word

- Conceptos iniciales
- Formato de texto
- Cinta de Opciones y Menús
- Mejorar el documento
- Inserción
- Tablas
- Gráficos.

Presentaciones

- Creación de presentaciones y diapositivas
- Efectos.

Navegación por internet

- Uso seguro de internet
- Realizar búsqueda sobre temas concretos
- Acceso y uso de diferentes webs útiles para su edad
- Manejo básico del correo electrónico de EDUCAMOS CLM

Uso de la radio escolar

- Producción de programas de radio escolar.
- Planificación y escritura de guiones y de emisiones radiofónicas que refuercen valores como el respeto, la empatía y el trabajo en equipo.
- Uso de la radio escolar como herramienta para fortalecer la comprensión lectora y la capacidad de síntesis al adaptar textos literarios o informativos a formatos audibles.

Uso del escenario croma

- Producción de videos educativos o narrativas digitales utilizando fondos virtuales (croma).
- Fomento del pensamiento crítico al analizar y reflexionar sobre los mensajes visuales y audiovisuales que se crean y consumen en el entorno digital.
- Mejora de habilidades de planificación y organización al trabajar en equipo para diseñar guiones, grabar escenas y editar contenido multimedia.

3. Potenciar el pensamiento lógico-matemático y la resolución de problemas con robots interactivos

- Desarrollo habilidades de programación básica y pensamiento computacional mediante la interacción con robots educativos.
- Proyectos colaborativos que involucren la programación de robots para resolver desafíos específicos relacionados con el currículo escolar (matemáticas, ciencias, etc.).
- Refuerzo de conceptos matemáticos y científicos a través de actividades prácticas que utilicen robots como herramientas de aprendizaje.

LEEMOS CLM

- ✓ Acceso a la plataforma con sus claves.
- ✓ Búsqueda de diferentes libros acordes a su edad.
- ✓ Uso de la plataforma LEEMOS CLM.

6. METODOLOGÍA

Otro de los aspectos claves que se ha tenido muy en cuenta es la metodología. Es por ello que los principios metodológicos que se trabajan en el proyecto son los siguientes: conocer las características psicoevolutivas y el nivel de conocimientos previos, partir de este nivel de desarrollo, asegurar la construcción del aprendizaje significativo, promover la interacción en clase y, afianzar la interdisciplinariedad.

El proyecto se desarrollará a lo largo del año escolar y se dividirá en sesiones de 1 hora y 30 minutos por semana, para garantizar una progresión adecuada y permitir un aprendizaje profundo y significativo.

La metodología se basará en enfoques activos y participativos, incluyendo:

Aprendizaje basado en **proyectos (ABP)** centrado en la resolución de desafíos digitales.

- Aprovechamiento de rincones y diferentes espacios del aula del futuro para trabajar de manera colaborativa en pequeños grupos
- Uso de tablets y ordenadores, robots y otros dispositivos como herramientas de aprendizaje.
- Reflexión continua y registro de actividades en el "Diario de Exploración" digital.
- Evaluación formativa para medir el progreso y la comprensión de los estudiantes.

Se utilizará una **metodología activa y participativa**, siguiendo el **enfoque constructivista**. Las actividades se desarrollarán de la siguiente manera:

Introducción teórica: Cada sesión comenzará con una breve introducción teórica relacionada con el tema de la sesión, conectando con los objetivos del proyecto y la narrativa de los "Exploradores Digitales". **Actividades prácticas:** Los estudiantes participarán en actividades que incluirán el uso de tabletas y ordenadores para aplicar

los conceptos aprendidos. Estas actividades fomentarán la exploración, la creatividad y la resolución de problemas.

Trabajo en grupo: Se promoverá el trabajo en equipo y la colaboración en proyectos relacionados con la tecnología y la narrativa de exploración. **Reflexión y registro:** Al final de cada sesión, los estudiantes registrarán sus hallazgos, logros y reflexiones en sus "Diarios de Exploración" digitales.

Evaluación continua: Se realizará una evaluación formativa durante todo el proyecto para asegurarse de que los estudiantes alcancen los objetivos planteados.

La metodología se adaptará a las necesidades y niveles de habilidad de los estudiantes, garantizando que todos tengan la oportunidad de aprender y avanzar en su exploración digital.

En cuanto a la **inclusión educativa**, se tendrá en cuenta la capacidad y posibilidades de cada alumno/a realizando actividades de refuerzo o ampliación siempre que sea necesario. En cuanto al alumnado inmigrante, se trabajará principalmente el vocabulario y se realizarán actividades de comprensión lectora más básicas y funcionales. Las principales medidas de inclusión en el proyecto son de tipo metodológico, de explicación de los ejercicios de manera individualizada, fragmentación de los enunciados para mejorar su comprensión, alumnos ayudantes o refuerzos positivos y economía de puntos, siempre favoreciendo la adquisición de objetivos y competencias a todo el alumnado.

Este proyecto cumple con la normativa LOMLOE al integrar las TIC de manera efectiva en la educación primaria, preparando a los estudiantes para un futuro digital y fomentando habilidades esenciales.

7. EVALUACIÓN

La evaluación es uno de los puntos más importantes para que un proyecto sea de calidad. Se trata de un proceso de valoración del proceso de enseñanza- aprendizaje a través de la recogida de datos para comprobar si se han cumplido los objetivos previstos. Por tanto, dicha evaluación requiere de reflexión y conocimiento de ahí que se le debe dar un peso importante a la autoevaluación y no solo a la evaluación de los alumnos.

La evaluación será continua, por lo que se realizará a lo largo de todo el curso. 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 misiones realizadas.
- ✓ Detección de dificultades.

Como todo proyecto que se realiza, lleva implícita una evaluación. Nos referimos a la propia valoración del proyecto, no a las calificaciones que los alumnos podrían tener de la valoración del grado de consecución de los contenidos trabajados.

Por lo tanto, nos tendremos que cuestionar los siguientes aspectos:

Realizaremos el siguiente cuestionario de opinión de los alumnos a través de un cuestionario de google forms:

Cuestionario de opinión de los alumnos		
1.	Grado de interés que ha despertado la actividad formativa	1 2 3 4 5
2.	Los contenidos impartidos han tenido una aplicación práctica	1 2 3 4 5
3.	Se ha empleado una metodología adecuada	1 2 3 4 5
4.	Equilibrio entre teoría y práctica del tema	1 2 3 4 5
5.	Valoración global de esta actividad	1 2 3 4 5

Diseño del proyecto		
1.	Los objetivos planteados se adaptan a las necesidades formativas	1 2 3 4 5
2.	Los contenidos planteados son adecuados a la actividad formativa	1 2 3 4 5
3.	La metodología es la adecuada	1 2 3 4 5
4.	Las actividades planteadas han conseguido su objetivo.	1 2 3 4 5
5.	La duración de la formación ha sido la adecuada.	1 2 3 4 5
6.	Instalaciones y equipamiento adecuados	1 2 3 4 5
7.	Horario y duración de las sesiones	1 2 3 4 5
8.	Grado de participación de los miembros en la acción formativa	1 2 3 4 5
9.	Grado de utilidad para los participantes en la formación realizada.	1 2 3 4 5

Evaluación de los objetivos. Los alumnos son capaces de.....		
1.	Comprender qué es un ordenador y para qué sirve.	1 2 3 4 5
2.	Saber qué es un programa.	1 2 3 4 5
3.	Qué es un sistema operativo como Windows.	1 2 3 4 5
4.	Escribir con el ordenador en Word.	1 2 3 4 5
5.	Crear presentaciones animadas.	1 2 3 4 5
6.	Saber qué es y cómo se navega con Internet.	1 2 3 4 5

Evaluación de los contenidos (adecuación a las necesidades y características de los alumnos)					
1.	El ordenador	1	2	3	4 5
2.	Introducción a Windows	1	2	3	4 5
3.	Adaptación del ordenador	1	2	3	4 5
4.	Organización de la información	1	2	3	4 5
5.	Procesador de textos – Word	1	2	3	4 5
6.	Presentaciones	1	2	3	4 5
7.	Leemos CLM	1	2	3	4 5
8.	Navegación por internet	1	2	3	4 5
9.	La impresión, la calculadora y otras herramientas.	1	2	3	4 5
10.	APPs educativas	1	2	3	4 5