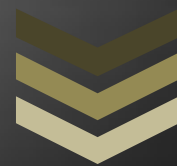


Proyecto integral de innovación educativa en la competencia digital del alumnado de 3 a 12 años.



CEIP Obispo Blanco Nájera

Secuenciación longitudinal del aprendizaje de las
Tecnologías de la Información y la Comunicación del
alumnado.

Grupo Responsable

Alfonso Ruiz Rodrigo
Rubén Garrido García
M^º Luz Carrillo Martínez
Susana Repáraz Antolín
Eduardo Fernández Ezquerro

Coordina el Proyecto

Mario Santamaría Baños

Índice.

JUSTIFICACIÓN. **pág.: 2**

EL PROYECTO. **pág.: 3**

OBJETIVOS **pág.: 3**

LOS BLOQUES DE CONOCIMIENTO. **pág.: 4**

EVALUACIÓN. **pág.: 5**

CEIP OBISPO BLANCO NÁJERA
CEIP OBISPO BLANCO NÁJERA
CEIP OBISPO BLANCO NÁJERA
CEIP OBISPO BLANCO NÁJERA
CEIP OBISPO BLANCO NÁJERA
CEIP OBISPO BLANCO NÁJERA
CEIP OBISPO BLANCO NÁJERA

curso 2012-2013 y continuación

JUSTIFICACIÓN.

La **sociedad y las Tecnologías de la información y la Comunicación** (en adelante, TIC's) han ido siempre de la mano. El mercado para ello, siempre ha sido muy competitivo. Por el contrario, la escuela ha estado a remolque de la sociedad en este tema. Mientras que existen nuevas herramientas o artilugios en los hogares, la escuela empieza a estudiar su implantación.

Este Proyecto pretende que la **escuela esté a la vanguardia** de las TIC y unido a una sociedad sumida en la tecnología. Asimismo, este acompañamiento: escuela-TIC's-sociedad, ayudará a entender, mejorar y ayudar a la Comunidad Educativa a adquirir, reflexionar y filtrar los aspectos positivos y negativos que tienen hoy en día las "nuevas tecnologías" en nuestro entorno próximo.

Los **profesionales del CEIP Obispo Blanco Nájera**, ya están implicados en una mejora en la calidad de la formación global del alumnado del centro, pero los retos y las metas no se pueden quedar ni estáticas, ni obsoletas. Por ello, el curso pasado se hizo un seminario en el que se estudiaron las ventajas e inconvenientes, la necesidad o no de la implantación en la escuela de un tema tan innovador como es: **la programación, la electrónica y la robótica a alumnos de entre 3 y 12 años**.

La profunda reflexión que se llevó a cabo entonces, hizo que se llegase a un acuerdo en el que: *"se ve conveniente mejorar de manera integral la competencia digital del alumnado, para poner las bases de personas competentes."*

Siguiendo con la misma premisa, los profesionales del centro piensan que la única manera de mejorar esta competencia se base en **la creación de una programación secuenciada** con unas metas y unos estándares de aprendizaje que se deben cubrir cada curso, desde los 3 hasta los 12 años.

Este Proyecto es una realidad y está siendo implantado progresivamente desde el actual curso 2017-2018. Los motivos de tal implantación son:

- Existe un planteamiento global del Proyecto.
- En el centro existen recursos informáticos actualizados y modernos.
- Existe una estructuración secuenciada en sesiones.
- Existe un plan gradual del aprendizaje TIC.
- Los Centros de Educación Secundaria dicen que los alumnos de Primaria no pasan preparados para afrontar los objetivos mínimos de esta etapa, por lo que tienen que invertir más tiempo en poner las bases en vez de avanzar.
- Existe un horario estable de informática para todos los niveles del centro.

EL PROYECTO.

Este Proyecto comprende múltiples factores humanos y tecnológicos. Está estudiado el tipo de metodología y a quién va dirigido y he aquí el desarrollo del mismo.

- Está dividido en **BLOQUES DE CONOCIMIENTO**. (A continuación se detallarán con mayor profundidad)
- Se une teoría, práctica, manipulación y experimentación.
- Su metodología, al igual que el resto de asignaturas, es elíptica. Se va ampliando y profundizando según va aumentando su capacidad mental y cronológica.
- Se motiva al alumnado a través de **RETOS**.
- El **ritmo de trabajo es individual**. Cada bloque de conocimiento se presenta como un reto a alcanzar. Con ello, se consigue que cada alumno marque su ritmo de aprendizaje y abra vías de trabajo que no tienen porqué estar marcadas, es decir, se profundiza en conocimiento e investigación.
- El ritmo de **trabajo es grupal o colectivo**. Además de poder investigar por sí mismos, aquello que hagan lo tienen que compartir con el resto de compañeros.
- **Aprendizaje individualizado, personalizado** y adaptado al ritmo de cada uno. Esto agrupa y engloba a todo el alumnado del centro. Este objetivo hace que cada uno de los alumnos y alumnas del colegio puedan participar, independientemente de sus capacidades o conocimientos previos.

OBJETIVOS

- Comprender el funcionamiento de las cosas: hardware de ordenadores sobremesa, portátiles, placas, robots,... y software principalmente de Microsoft.
- Introducir el pensamiento computacional, como herramienta para superar retos diarios poniendo en práctica conceptos y habilidades cognitivas relacionadas con las distintas áreas curriculares.
- Iniciar al alumnado en la programación y en los aspectos básicos de los lenguajes de programación.
- Despertar su curiosidad por el mundo de la robótica.
- Crear competencia en STEM (science, technology, engineering y mathematics) que sirve para designar las disciplinas académicas de ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas.
- Comprender los riesgos que existen en la red, tanto personales como puede ser el cyberacoso, sobre la identidad y huella digital, como virus, malware,...
- Entender el concepto de los diferentes tipos de derechos de autoría...

LOS BLOQUES DE CONOCIMIENTO.

- Manejo de ratón (botón izquierdo y botón derecho, desde Educación Infantil)
- Manipulación y conocimiento del hardware. Solución de problemas físicos.
- Sistema operativo que se desarrolle en el centro. En nuestro caso Windows.
- Internet y sus fundamentos básicos.
- Procesadores de textos y presentaciones enriquecidas.
- Tratamiento de la imagen.
- Programación básica y avanzada. Pensamiento computacional.
- Electrónica y robótica con diferentes tipos de placas. Pasar del mundo virtual al mundo físico, de lo inmaterial de los softwares a lo tangible que ofrece la robotización. Mbot, Makey-Makey y Jack The Robot Mouse (entre otros artefactos TIC)
- Derechos de autor, CopyRight, CopyLeft, CreativeCommons y Dominio Público.
- Seguridad en la Red.

A continuación y a modo de resumen, se exponen los **puntos fuertes** del Proyecto.

- Se ofrece un **Proyecto secuenciado de contenidos previamente establecidos**, para que lo impartan profesionales con un perfil específico en Competencia Digital Docente. La impartición de este Proyecto no tiene que ser en exclusiva de las mismas personas a lo largo del tiempo, sino que en paralelo se ha creado una formación -existe en el mismo centro desde hace dos cursos, con un formato de Proyecto de Innovación Educativa- en Competencia Digital Docente, la cual ofrece suficientes habilidades y recursos para impartir este Proyecto.
- La **secuenciación es evolutiva** y por tanto, los objetivos marcados en el presente curso –bien sea desde infantil como desde cualquier curso de primaria- van en consonancia y crean las estructuras mentales y cognoscitivas para afrontar **y superar los diferentes RETOS** del siguiente curso escolar.
- Es un **Proyecto vivo que atiende a los innumerables cambios que existen en las TIC's**. Para ello, se contará con grupos de trabajo y de formación que existirán a lo largo de los cursos, con los que, no solo los maestros pueden mejorar las capacidades de los alumnos del centro, sino que van a ayudar y orientar la formación del resto de las áreas curriculares, maximizando la docencia.
- Es un **Proyecto flexible**, ya que el planteamiento inicial de los Bloques de Conocimiento, pueden variar su temporalización y sus metas, además, los retos pueden modificarse para plantear nuevos intereses en los alumnos.
- Los Bloques de Conocimiento y los Retos van en **consonancia y coordinación con el currículo**, así por ejemplo, en el Bloque de programación, se va a crear un juego mediante Scratch con los conocimientos mínimos que deben adquirir en Ciencias Naturales de la unidad didáctica que les toca por temporalización ordinaria.
- Este Proyecto tiene un **planteamiento prospectivo** o a largo plazo con objetivos inmediatos, es decir, el Proyecto se implanta en el próximo curso y su **duración mínima es de nueve cursos**, cerrando un ciclo de escolarización de Educación Infantil y Educación Primaria de un alumno que entra en el curso 2017-2018 en tres años.

- No se pretende que el Proyecto se quede en exclusividad en el CEIP Obispo Blanco Nájera, sino que se busca **crear una red de colegios que trabajen en sintonía y con la misma línea de trabajo, marcando un camino y un itinerario innovador en La Rioja**. Con ello, se unifican criterios y se facilita la movilidad tanto del alumnado, como de los maestros, para que así, puedan cambiar de colegio y no tenga que adaptarse anualmente a estos cambios.
- Desde el centro, ya se ha creado un borrador de un **Plan TIC** que irá unido a este Proyecto, mejorando así, la calidad educativa del centro y de su alumnado.
- Se va a crear una **memoria anual y una evaluación** cada curso –tanto del alumnado como del profesorado- con el fin de fijar los aspectos positivos y negativos, así como los posibles cambios que haya que incorporar. Será un excelente *feed-back* para la mejora del Proyecto, que parte de la **implicación no solo del profesorado del centro, sino de los intereses de los alumnos**.

LA EVALUACIÓN

Estudio del grado de consecución de objetivos y contenidos a través de la creación de estándares de aprendizaje.

Proceso de recogida de datos.

- Por medio de la OBSERVACIÓN diaria y recogida de datos de cada alumno (a la antigua usanza, con papel y boli)
- El otro medio es a través de la GAMIFICACIÓN. Con herramientas como Kahoot, Plickers, Socrative, Quizizz y se está estudiando la implantación de ClassDojo y ClassCraft en cursos superiores.
- Junto con ello, se recoge de manera también objetiva a través de FORMULARIOS y CUESTIONARIOS desde las plataformas de Google y Microsoft Office 365.

Resumiendo, este Proyecto de Innovación Educativa:

- Parte de la escuela para fomentar un alumnado competente digital.
- **Busca la calidad educativa.**
- Crea una **necesidad de innovación** educativa a largo plazo.
- Promociona el **avance tecnológico** para no quedarse con herramientas obsoletas.
- Exige implementar las **novedades** tecnológicas en el currículo.
- Marcar un nuevo reto educativo a través del **pensamiento computacional**.

La consecución e implantación de este Proyecto **trazará un camino hacia la excelencia innovadora en el campo de las TIC's** en el CEIP Obispo Blanco y en aquellos centros que se quieran sumar **aportando mejoras y compartiendo ideas**.

Director.
Alfonso Ruiz Rodrigo.

Coordinador TIC.
Mario Santamaría Baños