

FACULTAD DE EDUCACIÓN

**TRABAJO DE FIN DE GRADO DE MAESTRO EN EDUCACIÓN
PRIMARIA**

MODALIDAD DEL TRABAJO: INNOVACIÓN

“ADAPTÉMONOS A NUESTRO TIEMPO”

JOSÉ DAVID TORRES DÍAZ

NOMBRE DEL TUTOR:

BENIGNO GILBERTO MARTIN TEIXÉ

CURSO 2014 / 2015

CONVOCATORIA DE JULIO

Título: “Adaptémonos a nuestro tiempo”

Resumen

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se consideran, actualmente, como un instrumento imprescindible en la escuela, concretamente, en la Educación Primaria. No obstante, por falta de recursos y formación de los docentes no siempre es fácil utilizarlas en nuestros centros. Con este trabajo se pretende ofertar una propuesta para la enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales y las Ciencias Naturales en los cursos comprendidos entre tercero y sexto de primaria. Una oferta de innovación educativa utilizando estos recursos TIC, concretamente mediante la creación de un blog.

Palabras clave

TIC, educación, Ciencias Sociales, Ciencias Naturales, aprendizaje, blog, currículo, actividades

Abstract

The Information and Communications Technology (ICT) are considered, currently, as an essential instrument in school, particularly in primary education. However, by lack of resources and training of the teacher, it is not always easy to use in our centers. This work aims to offer a proposal for teaching-learning of the Social Sciences and Natural Sciences in groups between third and sixth grade. An offer of educational innovation using ICT resources, specifically, by creating of a blog.

Key words

ICT, education, Social Sciences, Natural Sciences, learning, blog, curriculum, activities

ÍNDICE:

1. Presentación	4
2. Datos de identificación y contextualización	4
3. ¿Por qué se propone esta innovación?	5
3.1. Detonantes.....	5
3.2. Miniestudio.....	6
3.3. Conclusiones.....	9
4. ¿Para qué se propone esta innovación?	10
5. ¿Cómo se propone desarrollar el cambio?	10
5.1. Actividades.....	11
5.2. Agentes que intervendrán.....	17
5.3. Recursos materiales y financieros.....	17
5.4. Recursos didácticos / educativos.....	18
5.5. Recursos humanos.....	18
5.6. Temporización.....	18
5.7. Seguimiento de las actuaciones.....	19
6. ¿Cómo se evaluará la propuesta de cambio?	20
6.1. ¿Qué evaluar?.....	20
6.2. ¿Cómo evaluar?.....	21
7. Presupuesto	22
8. Conclusiones y valoración personal	22
9. Bibliografía	23
10. Webgrafía	23
11. Anexos	24

1. Presentación

Según el reglamento de la asignatura Trabajo de Fin de Grado (TFG) de la Universidad de la Laguna y según la normativa general de nuestra universidad, este trabajo está orientado a la evaluación de algunas de las competencias asociadas al título de Maestro en Educación Primaria y se presenta bajo la modalidad de proyecto de innovación educativa.

Las competencias que se priorizan en este trabajo son:

- Conocer las áreas curriculares de la Educación Primaria, la relación interdisciplinar entre ellas, los criterios de evaluación y el cuerpo de conocimientos didácticos en torno a los procedimientos de enseñanza y aprendizaje respectivos.
- Diseñar, planificar y evaluar procesos de enseñanza y aprendizaje, tanto individualmente como en colaboración con otros docentes y profesionales del centro.
- Asumir que el ejercicio de la función docente ha de ir perfeccionándose y adaptándose a los cambios científicos, pedagógicos y sociales a lo largo de la vida.
- Reflexionar sobre las prácticas de aula para innovar y mejorar la labor docente
- Conocer y aplicar en las aulas las tecnologías de la información y de la comunicación.
- Discernir selectivamente la información audiovisual que contribuya a los aprendizajes, a la formación cívica y a la riqueza cultural.
- Diseñar y desarrollar los procesos de enseñanza para el desarrollo de las competencias básicas

2. Datos de identificación y contextualización

El proyecto de innovación se pretende desarrollar en el “CEIP LA JURADA”. Se trata de un colegio público situado en el barrio de San Isidro, perteneciente al municipio de Granadilla de Abona.

Esta zona de la isla de Tenerife se caracteriza, principalmente, por tener un alto índice de población inmigrante, con grandes necesidades económicas, así como por la marginalidad relacionada con casos de drogadicción y delincuencia. Es un barrio que cuenta con 20.190 habitantes, de los cuales el 42 % lleva menos de 5 años residiendo en el mismo, por lo que se le considera una “ciudad dormitorio”. Su actividad económica está basada en el sector servicios y en la agricultura. Aunque hay que destacar que la mayor parte de la población trabaja en las zonas turísticas de Los Cristianos y Las Américas, utilizando la localidad como se dijo, anteriormente, para residir.

El “CEIP LA JURADA” forma parte de la amplia oferta educativa que ofrece la localidad, puesto que en la misma podemos encontrar seis centros educativos. Es uno de los más nuevos de San Isidro, ya que sus obras comenzaron en 2009 y en tan solo 6 meses estaba operativo, debido a la urgencia de tener un nuevo colegio para poder desmasificar el resto de centros del barrio.

En la actualidad, el centro consta de 349 alumnos, 74 en infantil, 6 en el aula enclave y el resto (269 alumnos) en primaria. Este alumnado está atendido por 24 maestros, repartidos por los diversos grupos.

Los destinatarios de este proyecto serán los alumnos de Educación Primaria, es decir, niños de entre 8 a 12 años. Estos son alumnos que se encuentran en un proceso de cambio y de aprendizaje. Es una etapa en la que van ganando autonomía, van aprendiendo diversos lenguajes (verbal, matemático, artístico...), desarrollan sus capacidades comunicativas y expresivas, van alcanzando una mayor capacidad de abstracción que le permite crear sus propias representaciones de la realidad y realizar diversos tipos de aprendizaje. Es decir, los destinatarios de este proyecto son individuos que se encuentran en una etapa en la que van a crear su propio yo a través de su desarrollo cognitivo, de la interacción social y de la adquisición de diversos valores.

Además, de los aspectos psicoevolutivos de los destinatarios hay que destacar otros datos relevantes de los mismos. Son niños y niñas que en su gran mayoría pertenecen a familias extranjeras con un nivel de ingresos bajo y con una gran inestabilidad geográfica, son muy comunes las altas y bajas de alumnos al centro. También, son individuos que tienen problemas familiares graves, incluso hasta algunos ellos tienen órdenes judiciales de alejamiento de los alumnos por motivos de violencia o de drogadicción.

3. ¿Por qué se propone esta innovación?

En este apartado se van a exponer las razones que ha ocasionado el planteamiento del presente trabajo. Para ello, se han tenido en cuenta los detonantes que lo han originado y una pequeña investigación que se ha realizado entre los protagonistas, con el objeto de conocer sus conocimientos TIC para así argumentar mejor el trabajo. Finalmente, teniendo en cuenta esos detonantes y esa investigación se han redactado unas conclusiones que ponen de manifiesto la necesidad de elaborar este proyecto de innovación.

3.1 Detonantes

Encontrándome realizando el Practicum II del Grado de Maestro en Educación Primaria, el director del centro me sugirió plantear un proyecto para trabajar las áreas de Ciencias Sociales y Ciencias Naturales a través de las TIC. Idea que a mí me interesó y que decidí llevar a cabo en el presente trabajo.

Los motivos que lo llevaron a realizarme dicha propuesta son los siguientes:

- Mejorar la enseñanza y el aprendizaje, así como los resultados de los niños y niñas en las áreas de Ciencias Sociales y Ciencias Naturales.
- Intentar enganchar al resto de los docentes en el uso y trabajo con aplicaciones educativas interactivas, a través del ejemplo que supone la puesta en marcha de un trabajo de este tipo.
- Utilizar los recursos digitales del centro, que estaban siendo poco empleados.
- Intentar aumentar el interés y la motivación del alumnado hacia las áreas a tratar.

Otros motivos que propician la necesidad de plantear este proyecto de innovación son la búsqueda de nuevos cauces para la enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales y Naturales. Es necesario buscar nuevas metodologías y herramientas para la enseñanza-aprendizaje de estas materias. Las TIC pueden jugar un papel fundamental en la búsqueda de esos nuevos cauces de enseñanza, ya que si se cuenta con los recursos necesarios pueden

revolucionar la instrucción y el aprendizaje de estas materias, por ello, este proyecto se presenta como una prueba en ese afán de buscar nuevos métodos de enseñanza.

Si se analiza la metodología del centro se podría decir que esta es tradicional, el docente expone los contenidos y los alumnos escuchan y reproducen lo expuesto. No se utilizan recursos ni herramientas para apoyar e ilustrar las explicaciones, sino que todo se basa en el libro de texto. Es decir, el alumno es un ser pasivo en su proceso de enseñanza-aprendizaje. Por lo tanto, esta es otra de las causas que justifican este proyecto, la necesidad de innovar y trabajar los diferentes contenidos de una forma diferente a la cotidiana, intentando que el alumno participe y se involucre en su aprendizaje.

El centro posee bastante material tecnológico para la puesta en marcha del proyecto. Todas las aulas del centro están dotadas con pizarra digital, los grupos de 5º y 6º poseen en su clase de un ordenador portátil por individuo. Existe un aula de informática compuesta por 19 PCs, a los que habría que añadirles el del docente (servidor) y un proyector. En principio el proyecto se desarrollaría en esta aula de informática, por lo que no habría ordenadores para todo el alumnado, ya que todos los grupos tienen más de 20 alumnos, por lo que sería necesario compartir el dispositivo.

3.2 Miniestudio

Para conocer con detenimiento los principales motivos por lo que es necesario poner en marcha un proyecto de innovación en este centro, se ha elaborado un pequeño estudio cuantitativo entre el alumnado (ver anexo 1). El problema del mismo era *saber qué conocimientos y medios TIC posee el alumnado del centro* y su objetivo general: *describir y comprender los conocimientos y los medios telemáticos que tiene el alumnado del centro*. A continuación se muestran los resultados más importantes del mismo que arrojan datos concluyentes que justifican la necesidad de elaborar el presente proyecto.

Para interpretar los datos hay que tener en cuenta que se han agrupado en función de tres rangos de edad, de 8 a 10, de 10 a 11 y de 11 a 12 años, habiendo en cada grupo 10 individuos.

❖ Posesión de dispositivos electrónicos

El 90 % de los encuestados dicen poseer algún dispositivo electrónico, mientras que tan solo el 10 % manifiestan que no lo poseen.

Gráfico 1



El 80 % de los alumnos de entre 8 y 10 años tienen algún dispositivo electrónico en su hogar. En el grupo de 10 a 11 es el 100 % el que manifiesta poseerlos. Por último, el 90% del alumnado de 11 a 12 años los tienen.

❖ Frecuencia de uso de los dispositivos electrónicos

El 70 % de los individuos expresan que suelen utilizar los dispositivos electrónicos más de una vez al día. El 20 % los emplea una vez al día y el 10 % de la muestra los suele utilizar una vez a la semana.

Gráfico 5

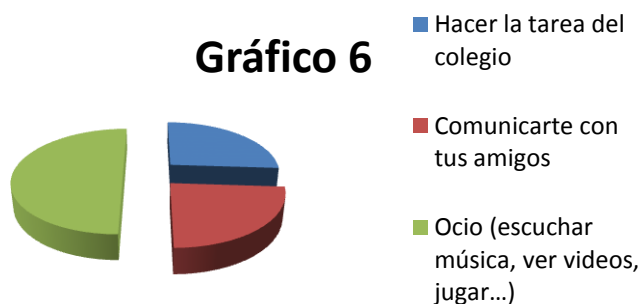


Por edades, el grupo de entre 8 y 10 años es el que menos las emplea, siendo el 50 % los que los utiliza más de una vez diaria, mientras que el 30 % los emplea una única vez y tan solo el 10 % una vez semanal. En los grupos de 10 a 11 años, así como los de 11 a 12 años son el 80 % de los encuestados lo que los utilizan varias veces al día y el resto una vez diaria, por lo que el 100 % está en contacto a diario con los dispositivos electrónicos.

❖ Tipología de uso

La mayoría de los alumnos del CEIP la Jurada (50 %) suelen utilizar los dispositivos electrónicos para el ocio (escuchar música, ver vídeos, jugar...). El 26 % dice que los emplea para realizar sus tareas y el 24 % para comunicarse con sus amigos.

Gráfico 6



Por rangos de edades, los resultados son muy similares, el 64 % del alumnado de entre 11 y 12 años los emplean para su ocio, mientras que el 36 % restante se reparte en partes iguales entre los fines comunicativos y la realización de tareas. Respecto a los de 10 a 11 años, el 50 % los utiliza para el ocio, el 20 % para comunicarse y el 30 % para hacer las tareas. Por último, el grupo de entre 8 y 10 años el 36 % los emplea para comunicarse, otro 36 % para su ocio y el 28 % restante para realizar tareas escolares.

❖ Las TIC y la mejora del aprendizaje

El 74 % del alumnado encuestado considera que las TIC pueden mejorar su proceso de enseñanza-aprendizaje, la principal causa que alagan es que pueden tener acceso a una mayor cantidad de información. Un 13 % considera que no mejorarían su aprendizaje, puesto que consideran que podrían ser un foco de distracción para ellos. Mientras que el otro 13 % restante no contestó la pregunta.

Gráfico 7

Por edades, cabe destacar que el 100 % de los alumnos de entre 10 y 11 años creen que son una herramienta que podría mejorar su aprendizaje. Los de 8 a 10 años, el 70% opinan que podrían ayudar en su aprendizaje, el 20 % expone que no y el resto no sabe o no contesta. Por último, el 50 % de los niños de entre 11 a 12 años creen que lo mejoraría, el 20 % que no y el 30 % no sabe o no contesta.

❖ Utilización de las TIC en las aulas

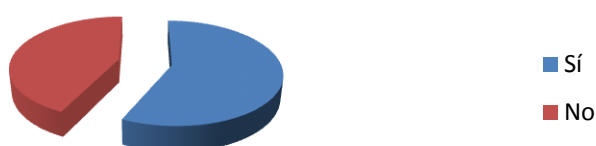
El 60 % de los individuos encuestados dicen que suelen utilizar los dispositivos electrónicos y las nuevas tecnologías en sus clases para realizar trabajos, repasar, etc. Mientras que el 40 % restante expone lo contrario, que estas no se suelen emplear.

Gráfico 8

Por edades, en el grupo de 8 a 10 años el 90 % del alumnado dice que no se utilizan las TIC en el aula, de esos el 60 % expone que cree que es necesario utilizarlas para complementar el trabajo de clase. El 70 % de los niños de entre 11 a 12 años dice que se utilizan las TIC, mientras que el 30 % restante expone que no, que se trabaja con los libros y las libretas. Por último, el 100 % de los alumnos de entre 10 a 11 años utiliza las nuevas tecnologías en el aula.

❖ TIC vs métodos tradicionales

El 57 % de los encuestados manifiestan que es mejor realizar las tareas con las nuevas tecnologías que en la libreta, las razones que exponen son que de esa manera las clases son más amenas, originales, agilizan el trabajo o se tiene acceso a más información. El 43 % restante dice que prefiere los métodos tradicionales, el principal motivo que exponen es que si se trabajara con dispositivos electrónicos no podrían practicar la caligrafía y la ortografía.

Gráfico 9

Por edades los resultados son más dispares, los niños de entre 8 y 10 años dicen (70 %) que es mejor utilizar las TIC para agilizar su trabajo y el 30 % cree que no se aprendería con ellas. El 60 % de los de 10 a 11 años, exponen que son mejores las TIC por el mismo motivo que el grupo anterior y el 40 % cree que no por motivos ortográficos y de caligrafía. Finalmente, el 60 % del alumnado de entre 11 y 12 años manifiesta que prefieren los métodos tradicionales que las TIC. El resto expone que sería mejor trabajar con las nuevas tecnologías para hacer más amenas y originales las clases.

3.3 Conclusiones:

Después de haber realizado el miniestudio y de considerar los detonantes son varias las conclusiones a las que se llega.

Los dispositivos electrónicos son elementos que están presentes en la vida cotidiana de los alumnos, la encuesta nos muestra como la gran mayoría de los niños y niñas tienen algún tipo de aparato en sus hogares, ya sea un ordenador, una Tablet, un móvil u otro tipo de artefacto y que son herramientas que suelen utilizar a diario, algunos hasta con una frecuencia bastante alta, es decir, las TIC son el pan de cada día para el alumnado.

A pesar de estar en contacto con las nuevas tecnologías a diario y de disponer de aparatos de muy distinta índole, cabe destacar que sus conocimientos sobre software y hardware son muy bajos. Es decir, utilizan las TIC con frecuencia y soltura pero no conocen como funcionan y cuáles son los elementos que hacen que puedan disfrutar de sus dispositivos

La mayor parte del alumnado utiliza las TIC para el ocio, es decir, para jugar, escuchar música, ver vídeos, etc. Son pocos los que las emplean con fines educativos, aunque también es cierto que algunos manifiestan usarlas con tales objetivos. La gran parte de los encuestados cree que las nuevas tecnologías pueden ser una herramienta importante para mejorar su proceso de enseñanza-aprendizaje. Por lo tanto, son los alumnos y alumnas del centro los que demandan la utilización de las TIC para mejorar y facilitar su aprendizaje.

La mayor parte de los niños y niñas expone que se suele utilizar las TIC en el aula. Aunque es cierto, que esta no es una mayoría muy abultada. Además, hay grupos de edades como los de 8 a 10 años en los que el 90 % dice que las nuevas tecnologías no se emplean y demandan su uso para complementar y apoyar el trabajo del aula. Por ello, se puede decir que el uso de las TIC en las aulas es una demanda latente de los alumnos.

El alumnado considera que es mejor trabajar con las nuevas tecnologías que con los métodos tradicionales, puesto que de esa forma las clases se hacen más amenas, se tiene acceso a más información o se puede agilizar más el trabajo del aula. Aunque, también es cierto que una parte de alumnado piensa lo contrario al considerar que de esa forma no podrían practicar y mejorar su caligrafía y ortografía. En resumen, para ellos las TIC son una herramienta que podría mejorar las clases pero no hay que perder los métodos tradicionales, ya que es importante para ellos la práctica de elementos como la caligrafía o la ortografía.

Para finalizar, cabe destacar que es necesaria la puesta en marcha de un proyecto de innovación en TIC en este centro. Puesto que, las conclusiones que nos aporta el estudio como las causas nombradas al inicio nos inducen a ello. Hace falta extender el uso de las nuevas tecnologías en el colegio, el alumnado demanda su utilización y es necesario mostrarle al alumnado la gran capacidad que tienen estas herramientas para mejorar su proceso de enseñanza-aprendizaje.

4. ¿Para qué se propone esta innovación?

Este proyecto de innovación se pone en marcha para dar respuestas a los detonantes que han ocasionado su diseño y que se exponen en la justificación del trabajo. Así que, los objetivos que se pretenden alcanzar son los siguientes:

- ❖ Repasar y profundizar los contenidos de Ciencias Sociales y Ciencias Naturales.
- ❖ Buscar nuevos métodos para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales y las Ciencias Naturales.
- ❖ Favorecer la adquisición de las competencias básicas.
- ❖ Utilizar las nuevas tecnologías de la información y la comunicación como instrumento para seleccionar, aprender, transmitir y compartir información y conocimientos.
- ❖ Acercar el uso de las nuevas tecnologías a la vida del centro.

5. ¿Cómo se propone desarrollar el cambio?

Para poder desarrollar el cambio y conseguir poner en marcha y obtener resultados satisfactorios de este proyecto, será necesario programar un conjunto de actividades. En las mismas intervendrán como principales protagonistas, los alumnos y alumnas del centro, aunque el profesorado también jugará un papel importante en su desarrollo al tener que supervisar, resolver dudas y evaluar al alumnado. Para ello, será necesario que dominen las diferentes aplicaciones que se van a utilizar en este proyecto, por lo que será necesaria una formación previa (ver anexo 6) para que tengan los conocimientos suficientes para poder participar activamente en el desarrollo de este proyecto. Concretamente, se pretende explicar antes de comenzar el funcionamiento, la estructura, las actividades y los recursos que se pretende usar.

Las actividades que se pretenden llevar a cabo se estructurarán en torno a un blog que tendrá un acceso directo en los ordenadores de la sala de informática. Este será la columna vertebral de este proyecto de innovación. Mediante el mismo, los alumnos y alumnas del centro podrán acceder a las diversas tareas y al material necesario para cumplimentarlas. Estará estructurado por cursos y dentro de cada nivel se encontrará el contenido a trabajar. Este constará de tres partes, una introductoria en la que se explicará qué se va a hacer, otra de desarrollo en la que se dirá cómo se va a hacer y una de resultados en las que se colgarán los trabajos terminados para que todos puedan consultarlos. En conclusión, el blog será la puerta de entrada de todo lo que se pretende hacer en este proyecto de innovación. (Pulsar la imagen o utilizar el siguiente enlace: <http://blogcentroprueba.blogspot.com.es/>)



El proyecto está destinado a mejorar los resultados de la enseñanza-aprendizaje en Ciencias Sociales y Naturales a través de las TIC. Atendiendo a eso, se ha escogido un contenido para cada una de las materias por cada curso. Aunque hay que destacar que el proyecto está

abierto, para en un futuro abarcar otras áreas y poder trabajar todo el currículo a través de las nuevas tecnologías siguiendo el modelo que se presenta en este documento.

5.1 Actividades

Las actividades que se han programado son las siguientes:

3º Primaria:

Los animales vertebrados e invertebrados	
Criterio de evaluación	3. Reconocer las principales características de los animales para su clasificación según criterios científicos. 7. Localizar, extraer y almacenar información de forma guiada de Internet para elaborar trabajos.
Contenidos	1. Clasificación de animales según criterios científicos, identificación y denominación. 2. Comunicación oral de las experiencias y tareas realizadas, apoyándose en imágenes y breves textos escritos. 3. Uso de Internet para localizar, extraer y almacenar información de forma guiada. 4. Uso de software de presentación para organizar y comunicar ideas.
CCBB	❖ Competencia Lingüística ❖ Competencia Digital
Espacio	Aula de Informática
Organización	24 alumnos organizados en parejas
Recursos, materiales	12 ordenadores con conexión a Internet
Recursos Humanos	Profesorado del centro
Instrumento de evaluación	Tabla de registro
Actividad	En esta actividad se va a trabajar las diferencias y clasificación de los animales vertebrados e invertebrados. Para ello, el docente va a repartir a cada una de las parejas un conjunto de nombres de animales y le asignará a cada pareja un número. Después, deberán acceder al blog del proyecto, abrir la ficha que le corresponde a su pareja (en función del número) y completarlas con los animales que le han tocado. Para rellenarlas tendrán que buscar la información en Internet para ello deberán acceder a la página que se les muestra en el blog. Una vez que hayan terminado la ficha, se comenzará con la creación del PowerPoint. Se creará una única presentación para toda la clase, para ello se utilizará el "Drive". En el blog se encontraran la presentación preparada y organizada y los alumnos solo tendrán que completar su parte, es decir, cada grupo, simultáneamente, irá creando sus diapositivas teniendo en cuenta la ficha que habían realizado previamente. Para el montaje el docente se irá moviendo por el aula, resolviendo las dudas y ayudando a aquellos niños con mayores dificultades. Una vez terminada la presentación, se realizará una exposición oral de los resultados, en la que cada pareja les mostrará a sus compañeros las diapositivas que ellos crearon.
Secuenciación	5 sesiones de 45 minutos ❖ 1º Sesión: Explicación actividad, creación de parejas, reparto de animales y comienzo de la ficha. ❖ 2º Sesión: Finalización de la ficha.

	<ul style="list-style-type: none"> ❖ 3º Sesión: Explicación del funcionamiento del Drive y comienzo en la realización de las presentaciones. ❖ 4º Sesión: Realización de las presentaciones. ❖ 5º Sesión: Exposición de los resultados.
--	--

Nuestro Ayuntamiento	
Criterio de evaluación	3. Distinguir los ámbitos autonómicos, provinciales e insulares, con indicación de sus principales órganos de gobierno, y describir algunas de sus funciones con el fin de valorar la importancia de la gestión pública para responder a las necesidades de la ciudadanía.
Contenidos	1. Introducción al conocimiento de los órganos de gobierno de Canarias (Ayuntamientos)
CCBB	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Competencia digital ❖ Aprender a aprender
Espacio	Aula de informática.
Organización	24 alumnos organizados en parejas.
Recursos, materiales	12 ordenadores con conexión a Internet. Un proyector. Software de procesamiento de textos.
Recursos humanos	Profesorado del centro
Instrumento evaluación	Tabla de registro
Actividad	<p>En estas sesiones se pretende que el alumnado conozca y se familiarice con una herramienta que le puede ser de mucha utilidad, como es la página web del ayuntamiento. Así que, la actividad consistirá en la investigación e indagación de la Web del Ayuntamiento de Granadilla de Abona para la cumplimentación de un conjunto de actividades sobre la misma.</p> <p>Se comenzará proyectando la página web en el aula y realizando un conjunto de preguntas para indagar las ideas previas del alumnado. Después, tendrán que acceder al blog del proyecto. En el mismo encontrarán el enlace a la web. Seguidamente, deberán abrir el procesador de textos, siguiendo las pautas que va dando el docente. En ese documento en blanco deberá copiar las preguntas que se proyectaran en la pizarra para luego contestarlas buscando las respuestas en la página web. Una vez que las hayan terminado, el maestro de encargará de recolectar los documentos y de subirlos al blog y de realizar una corrección conjunta.</p>
Secuenciación	<p>5 sesiones de 45 minutos</p> <p>1º sesión: Explicación de la actividad, proyección de la web del ayuntamiento y realización de preguntas sobre conocimientos previos.</p> <p>2º sesión: Proyección de las diversas preguntas en la pizarra y copia por parte de los alumnos en su PC.</p> <p>3º sesión: Finalización de la copia y resolución de las cuestiones.</p> <p>4º sesión: Contestación de la preguntas.</p> <p>5º sesión: Corrección y subida de los resultados al blog.</p>

4º Primaria

Los inventos	
Criterio de evaluación	Realizar trabajos y presentaciones en soporte papel o soporte digital, sobre algunos descubrimientos e inventos importantes y su contribución a la mejora de las condiciones de vida de las personas (...)
Contenidos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Búsqueda y selección de información en fuentes y soportes dados. 2. Conocimiento y utilización de los procesadores de textos. 3. Elaboración de distintas producciones sobre descubrimientos, inventos e inventores. 4. Valoración de la importancia de algunos de los grandes inventos. 5. Cuidado de la presentación de trabajos en soporte digital
CCBB	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Competencia digital ❖ Aprender a aprender ❖ Competencias sociales y cívicas
Espacio	Aula de informática
Organización	25 alumnos organizados en parejas
Recursos, materiales	13 ordenadores con conexión a Internet Licencia para uso de Glogster
Recursos humanos	Profesorado del centro
Instrumento evaluación	Tabla de registro
Actividad	La actividad consistirá en la creación de un mural digital sobre diversos inventos. Para ello, se utilizará “Glogster” que es un programa que permite crear dichos murales. Se comenzará explicando lo que se va a hacer, creando las parejas y asignándoles un invento. Acto seguido, se accederá al blog del proyecto. En el mismo, los alumnos pincharán en el invento que les ha tocado, se les abrirá una ficha sobre el mismo que deberán de completar. Para ello, tendrán que investigar en Internet. En caso de duda le preguntarán al docente que se encontrará en el aula para resolverlas y para ayudar a los niños y niñas con más dificultades. Una vez que hayan terminado la ficha, el maestro explicará el funcionamiento de “Glogster”, para ello realizará un mural conjunto con toda la clase para explicar todas sus funcionalidades, paso a paso, se irá explicando su funcionamiento. Una vez que los alumnos dominen más o menos el programa se pasará a realizar su mural, utilizando los datos y el material que colocaron en la ficha que hicieron previamente, el maestro se encargará de ayudarlos y de guiarlos en este proceso. Por último, se realizará una exposición de los diversos murales y el docente los subirá al blog para que todos los compañeros puedan acceder a ellos.
Secuenciación	<p>6 sesiones de 45 minutos</p> <p>1º sesión: Explicación de la actividad, distribución de los inventos y comienzo en la cumplimentación de la ficha.</p> <p>2º sesión: Cumplimentación de la ficha.</p> <p>3º sesión: Explicación del funcionamiento de “Glogster” mediante la creación de un mural conjunto.</p> <p>4º sesión: Creación del mural del invento</p> <p>5º sesión: Creación del mural del invento</p> <p>6º sesión: Presentación y subida de resultados al blog.</p>

Los sectores económicos	
Criterio de evaluación	1. Buscar, seleccionar y organizar información concreta y relevante relacionada con las ciencias sociales en espacios próximos y en fuentes textuales, gráficas e icónicas para analizarla, obtener conclusiones y comunicarla, haciendo uso de las Tics y reflexionando sobre el proceso seguido.
Contenidos	1. Selección de información en diferentes formatos y fuentes. 2. Desarrollo de estrategias para la recopilación de la información obtenida. 3. Utilización y lectura de diferentes lenguajes textuales y gráficos.
CCBB	❖ Aprender a aprender ❖ Competencia lingüística ❖ Competencia digital
Espacio	Aula de informática
Organización	25 alumnos colocados individualmente
Recursos, materiales	25 ordenadores con conexión a Internet. Programa Cmap Tools Libro de texto Hojas en blanco
Recursos humanos	Profesorado del centro
Instrumento evaluación	Tabla de registro
Actividad	En estas sesiones se pretende que el alumnado cree un esquema sobre los sectores económicos a través de una herramienta como el “Cmap”. Para ello, se comenzará explicando cómo utilizar dicho programa, así que se les expondrá cómo acceder al software y el funcionamiento del mismo. Se creará un pequeño esquema entre todos para que conozcan la manera de utilizarlo a través de la acción, siguiendo las pautas del maestro. Acto seguido, basándose en el contenido que les proporciona su libro de texto deben de crear en un folio en blanco un esquema sobre los sectores económicos. Cuando lo terminen deberán de pasarlo al Cmap. Una vez allí, tendrán que buscar en Internet imágenes e información adicional para añadirla a su esquema y completarlo haciéndolo más rico en datos. Por último, deberán de exponer su esquema al resto de los compañeros y estos se subirán al blog del proyecto.
Secuenciación	4 sesiones de 45 minutos 1º sesión: Explicación de la actividad y explicación del funcionamiento del programa. 2º sesión: Elaboración en papel del esquema previo. 3º sesión: Creación del Cmap. 4º sesión: Exposición y subida de los resultados.

5º Primaria

Los materiales	
Criterio de evaluación	4. Clasificar diferentes materiales a partir de algunas de sus propiedades y relacionarlos con sus principales usos y aplicaciones en la vida cotidiana.
Contenidos	1. Búsqueda, selección y análisis de información sobre los avances técnicos derivados de la generación de nuevos materiales y sustancias como la fibra óptica, el plástico, el grafeno, el PVC, etc

CCBB	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Competencia digital ❖ Aprender a aprender ❖ Competencia matemática y competencias en ciencia y tecnología
Espacio	Aula de informática
Organización	21 alumnos organizados en grupos de 4 miembros
Recursos, materiales	Ordenadores con conexión a Internet
Recursos humanos	Profesorado del centro
Instrumento evaluación	Tabla de registro
Actividad	En estas sesiones los alumnos van a investigar sobre los diferentes tipos de materiales que existen, prestando una especial atención a aquellos materiales de nueva invención. Se repartirán los materiales entre los alumnos (dos materiales por grupo) y estos tendrán que investigar en la red para conocer sus características, propiedades, usos, etc. Información que colocarán en una ficha preparada para tal, que localizarán en el blog de este proyecto. Una vez finalizada la investigación y que tengan los datos recolectados deberán preparar una presentación en PowerPoint sobre dichos materiales. La misma se realizará en Drive, su estructura se encontrará en el blog, y cada grupo rellenará las diapositivas destinadas a los materiales que a ellos les han tocado. Por último, se realizará una exposición conjunta para que todos los compañeros conozcan todos los materiales, así como para que vean el trabajo del resto.
Secuenciación	<p>5 sesiones de 45 minutos</p> <p>1º sesión: Explicación de la actividad, creación de los grupos, reparto de los materiales y comienzo investigación.</p> <p>2º sesión: Investigación sobre los materiales</p> <p>3º sesión: Finalización de la investigación y comienzo en la realización de la presentación.</p> <p>4º sesión: Realización de la presentación.</p> <p>5º sesión: Exposición de los resultados.</p>

6º Primaria

Conocemos el cuerpo humano	
Criterio de evaluación	2. Describir las principales características de las funciones vitales a partir de la identificación y localización de los principales aparatos y órganos, de la explicación de su funcionamiento y del reconocimiento de estilos de vida saludable.
Contenidos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificación de los órganos implicados en las funciones vitales del cuerpo humano. 2. Realización de trabajos de investigación sobre los órganos y aparatos del cuerpo humano.
CCBB	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Competencia digital ❖ Aprender a aprender ❖ Competencia Lingüística ❖ Competencia social y cívica

Espacio	Aula de informática
Organización	26 alumnos distribuidos en grupos de 4 miembros
Recursos, materiales	Ordenadores con conexión a Internet
Recursos humanos	Profesorado del centro
Instrumento evaluación	Tabla de registro
Actividad	La actividad para estos contenidos consistirá en la creación de una Web sobre los principales aparatos y sustancias que permiten el funcionamiento del cuerpo humano. Para ello, en primer lugar, los alumnos encontrarán en el blog del proyecto un conjunto de fichas que deberán de rellenar, el contenido de estas serán la base de la Web. Para completarlas pueden obtener la información de su libro de texto y ampliarla, si lo consideran oportuno en Internet. Una vez que tengan las fichas cumplimentadas, cada grupo junto al maestro accederán a la Web, que ya habrá sido estructurada por el docente, colocando una pestaña para cada aparato del cuerpo humano. Allí, el alumnado deberá de rellenar el apartado que le corresponda siguiendo la estructura de la ficha. Una vez que todos los grupos hayan completado su parte, se expondrán los resultados a toda la clase.
Secuenciación	5 sesiones de 45 minutos 1º sesión: Explicación de la actividad, formación de los grupos y reparto de los aparatos. 2º sesión: Investigación y cumplimentación de las fichas. 3º sesión: Investigación y cumplimentación de las fichas. 4º sesión: Cumplimentación de la Web 5º sesión: Exposición de los resultados.

El siglo XX	
Criterio de evaluación	Adquirir una perspectiva global de la historia de España desde el comienzo de la Edad Contemporánea hasta el momento actual mediante la consulta y análisis de fuentes diversas, para identificar y localizar en el tiempo y en el espacio los procesos, acontecimientos y personajes históricos más relevantes de la época.
Contenidos	<ol style="list-style-type: none"> Identificación y localización en el tiempo y en el espacio de los procesos, hechos y personajes fundamentales de la historia contemporánea de España. Descripción en orden cronológico de los principales movimientos artísticos y culturales de las distintas etapas de la historia de España en la Edad Contemporánea.
CCBB	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Competencia digital ❖ Aprender a aprender ❖ Conciencia y expresiones culturales
Espacio	Aula de informática
Organización	26 alumnos organizados en parejas
Recursos, materiales	Ordenadores con conexión a Internet
Recursos humanos	Profesorado del centro

Instrumento evaluación	Tabla de registro
Actividad	El alumnado deberá de crear una línea del tiempo interactiva que recoja los principales hechos del siglo XX. Así que se comenzará dándole a los alumnos un listado con una selección de acontecimientos, ellos deberán de investigar sobre los mismos y ordenarlos cronológicamente. Una vez que los hayan ordenado y tras recibir el visto bueno del docente, el siguiente paso será buscar información adicional sobre los distintos hechos (imágenes, videos, páginas web...) Toda esta información la irán guardando en una carpeta que deberán de crear en el PC en el que estén trabajando. Acto seguido, el maestro dedicará una sesión a explicar el funcionamiento del programa para crear la línea del tiempo y a que los alumnos se registren en el mismo. Para explicar la manera de usarlo se creará una pequeña línea del tiempo entre todos, al mismo tiempo, colocando fechas, insertando imágenes, videos, etc. Por último, el alumnado deberá de crear su propia línea añadiéndole el material que habían recolectado.
Secuenciación	6 sesiones de 45 minutos 1º sesión: Explicación de la actividad, reparto de la lista de acontecimientos y ordenación cronológica de los mismos. 2º sesión: Finalización de la ordenación y comienzo en la búsqueda de recursos que expliquen cada hecho. 3º sesión: Búsqueda de recursos. 4º sesión: Explicación del funcionamiento del programa para crear líneas del tiempo y registro en el mismo. 5º sesión: Creación de la línea del tiempo. 6º sesión: Creación de la línea del tiempo.

5.2. Agentes que intervendrán

Los agentes que intervendrán en esta innovación serán los docentes y el alumnado del centro. Ellos serán los protagonistas del proyecto. Los alumnos serán los beneficiarios del mismo, puesto que aprenderán y se nutrirán de él. Y los docentes serán los encargados de llevarlo a cabo, de emplear, conocer y aprender a utilizar las diferentes herramientas para transmitir los conocimientos a sus alumnos con una metodología diferente a la tradicional.

5.3. Recursos materiales y financieros

El equipamiento TIC del colegio va a jugar un papel muy importante en este proyecto de innovación. Puesto que estos serán los recursos materiales que se emplearán para su desarrollo. Es decir, para poder llevar a cabo este trabajo son necesarios los siguientes materiales:

- ❖ 25 ordenadores con conexión a Internet
- ❖ Proyector
- ❖ Pizarra Digital
- ❖ Software variados

5.4. Recursos didácticos / educativos

El principal recurso didáctico que se empleará durante el desarrollo del proyecto será el blog que lo estructurará y que se presentó al inicio de este apartado. Además, de ese espacio web también se emplearán los siguientes recursos:

- ❖ Google Drive. Permite crear y editar documentos online de forma colaborativa
- ❖ Glogster. Creación de Posters interactivos.
- ❖ Cmap Tools. Herramienta para la creación de esquemas interactivos.
- ❖ Google sites. Herramienta para la creación de páginas Web.
- ❖ Microsoft Word. Programa de procesamiento de textos.
- ❖ Capzles. Herramienta para la creación de líneas del tiempo interactivas.

5.5. Recursos humanos

Los recursos humanos necesarios para conseguir poner en marcha este proyecto de innovación son los docentes del centro. Estos serán los encargados, previa explicación y formación por mi parte, de ejecutarlo.

5.6. Temporización

Este proyecto de innovación está diseñado para irse desarrollando a lo largo del curso escolar, en función de los temarios que vaya impartiendo el docente de cada grupo. El alumnado irá dos veces en semana al aula de informática para desarrollar las tareas. Cada sesión tendrá una duración de 45 minutos Teniendo en cuenta esto, las distintas actividades propuestas en este proyecto se temporalizan para desarrollarlas de la siguiente manera:

- ❖ Animales vertebrados e invertebrados (del 2 al 13 de febrero)
 - 1º Sesión: Explicación actividad, creación de parejas, reparto de animales y comienzo de la ficha.
 - 2º Sesión: Finalización de la ficha.
 - 3º Sesión: Explicación del funcionamiento del Drive y comienzo en la realización de las presentaciones.
 - 4º Sesión: Realización de las presentaciones.
 - 5º Sesión: Exposición de los resultados.
- ❖ Nuestro ayuntamiento (del 12 al 30 de enero)
 - 1º sesión: Explicación de la actividad, proyección de la Web del ayuntamiento y realización de preguntas sobre conocimientos previos.
 - 2º sesión: Proyección de las diversas preguntas en la pizarra y copia por parte de los alumnos en su PC.
 - 3º sesión: Finalización de la copia y resolución de las cuestiones.
 - 4º sesión: Contestación de la preguntas.
 - 5º sesión: Corrección y subida de los resultados al blog.
- ❖ Los inventos (del 6 al 24 de abril)
 - 1º sesión: Explicación de la actividad, distribución de los inventos y comienzo en la cumplimentación de la ficha.
 - 2º sesión: Cumplimentación de la ficha.
 - 3º sesión: Explicación del funcionamiento de “Glogster” mediante la creación de un mural conjunto.

- 4º sesión: Creación del mural del invento
 - 5º sesión: Creación del mural del invento
 - 6º sesión: Presentación y subida de resultados al blog.
- ❖ Los sectores económicos (del 4 al 15 de mayo)
 - 1º sesión: Explicación de la actividad y explicación del funcionamiento del programa.
 - 2º sesión: Elaboración en papel del esquema previo.
 - 3º sesión: Creación del Cmap.
 - 4º sesión: Exposición y subida de los resultados.
- ❖ Los materiales (del 13 al 30 de abril)
 - 1º sesión: Explicación de la actividad, creación de los grupos, reparto de los materiales y comienzo investigación.
 - 2º sesión: Investigación sobre los materiales
 - 3º sesión: Finalización de la investigación y comienzo en la realización de la presentación.
 - 4º sesión: Realización de la presentación.
 - 5º sesión: Exposición de los resultados.
- ❖ El cuerpo humano (del 4 al 22 de mayo)
 - 1º sesión: Explicación de la actividad, formación de los grupos y reparto de los aparatos.
 - 2º sesión: Investigación y cumplimentación de las fichas.
 - 3º sesión: Investigación y cumplimentación de las fichas.
 - 4º sesión: Cumplimentación de la Web
 - 5º sesión: Exposición de los resultados.
- ❖ El siglo XX (del 2 al 20 de marzo)
 - 1º sesión: Explicación de la actividad, reparto de la lista de acontecimientos y ordenación cronológica de los mismos.
 - 2º sesión: Finalización de la ordenación y comienzo en la búsqueda de recursos que expliquen cada hecho.
 - 3º sesión: Búsqueda de recursos.
 - 4º sesión: Explicación del funcionamiento del programa para crear líneas del tiempo y registro en el mismo.
 - 5º sesión: Creación de la línea del tiempo.
 - 6º sesión: Creación de la línea del tiempo.

5.7. Seguimiento de las actuaciones

Para seguir las actuaciones y el desarrollo del alumnado en las diferentes actividades propuestas en este proyecto de innovación se va a emplear una hoja de registro (ver anexo 4). En ella, el docente, a través de la observación del grupo-clase, apuntará el trabajo realizado por el alumnado y las observaciones que considere oportunas. Esta tabla jugará un papel muy importante en la evaluación, ya que esta es uno de los instrumentos para evaluar este proyecto.

6. ¿Cómo se evaluará la propuesta de cambio?

Este apartado va a estar destinado a detallar y a explicar la manera que se empleará para evaluar el presente proyecto de innovación, para poder así valorar su rendimiento y ver si ha sido capaz de alcanzar los objetivos que se había propuesto.

6.1 ¿Qué evaluar?

El punto de partida de la evaluación serán los criterios de evaluación que rigen cada una de las actividades, puesto que si estos se alcanzan, entonces la metodología y las actividades propuestas, es decir, el proyecto de innovación habrá cumplido los objetivos marcados en su inicio. Además, se tendrán en cuenta otros criterios propios del proyecto. También cabe destacar, que cada objetivo del trabajo va a tener un conjunto de criterios asociados para poder alcanzarlos. A continuación se muestra una relación con cada objetivo (en negrita) y los criterios de evaluación que tiene ligados.

❖ **Repasar y profundizar contenidos de Ciencias Sociales y Ciencias Naturales**

- Reconocer las principales características de los animales para su clasificación según criterios científicos.
- Distinguir los ámbitos autonómicos, provinciales e insulares, con indicación de sus principales órganos de gobierno, y describir algunas de sus funciones con el fin de valorar la importancia de la gestión pública para responder a las necesidades de la ciudadanía.
- Clasificar diferentes materiales a partir de algunas de sus propiedades y relacionarlos con sus principales usos y aplicaciones en la vida cotidiana.
- Describir las principales características de las funciones vitales a partir de la identificación y localización de los principales aparatos y órganos, de la explicación de su funcionamiento y del reconocimiento de estilos de vida saludable.
- Adquirir una perspectiva global de la historia de España desde el comienzo de la Edad Contemporánea hasta el momento actual mediante la consulta y análisis de fuentes diversas, para identificar y localizar en el tiempo y en el espacio los procesos, acontecimientos y personajes históricos más relevantes de la época.

❖ **Buscar nuevos métodos para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de las Ciencias Sociales y las Ciencias Naturales.**

- Realizar trabajos y presentaciones en soporte papel o soporte digital, sobre algunos descubrimientos e inventos importantes y su contribución a la mejora de las condiciones de vida de las personas (...)

- Buscar, seleccionar y organizar información concreta y relevante relacionada con las ciencias sociales en espacios próximos y en fuentes textuales, gráficas e icónicas para analizarla, obtener conclusiones y comunicarla, haciendo uso de las TIC y reflexionando sobre el proceso seguido.

❖ **Favorecer la adquisición de las competencias básicas.**

- Buscar, seleccionar y organizar información concreta y relevante relacionada con las ciencias sociales en espacios próximos y en fuentes textuales, gráficas e icónicas para analizarla, obtener conclusiones y comunicarla, haciendo uso de las TIC y reflexionando sobre el proceso seguido.
- Localizar, extraer y almacenar información de forma guiada de Internet para elaborar trabajos.
- Trabajar en grupo respetando y apoyando a los compañeros, intentando alcanzar el objetivo final con las mayores garantías posibles.

❖ **Utilizar las nuevas tecnologías de la información y la comunicación como instrumento para seleccionar, aprender, transmitir y compartir información y conocimientos.**

- Localizar, extraer y almacenar información de forma guiada de Internet para elaborar trabajos.
- Buscar, seleccionar y organizar información concreta y relevante relacionada con las ciencias sociales en espacios próximos y en fuentes textuales, gráficas e icónicas para analizarla, obtener conclusiones y comunicarla, haciendo uso de las TIC y reflexionando sobre el proceso seguido.
- Realizar trabajos y presentaciones en soporte digital, sobre algunos descubrimientos e inventos importantes y su contribución a la mejora de las condiciones de vida de las personas (...)

❖ **Acercar el uso de las nuevas tecnologías a la vida del centro.**

- Realizar trabajos y presentaciones en soporte digital, sobre algunos descubrimientos e inventos importantes y su contribución a la mejora de las condiciones de vida de las personas (...)
- Realizar actividades y tareas de distinto tipo empleando las TIC e implicando al profesorado como al alumnado del centro educativo.

6.2 ¿Cómo evaluar?

Para saber si los criterios de evaluación propuestos se han alcanzado, será necesario emplear diferentes instrumentos. Estos le van a permitir al docente conocer la evolución de los niños a lo largo del proceso de enseñanza-aprendizaje. La principal herramienta para evaluar será una tabla de registro (ver anexo 4) en la que el maestro realizará un seguimiento diario de sus alumnos, anotando el trabajo que ha realizado, las dificultades que ha tenido, etc.

Además, de la observación del trabajo diario del alumnado, también se tendrá en cuenta los resultados finales de cada una de las actividades. Estos les permitirán ver al docente si las intervenciones que ha realizado han ayudado a los infantes, así como para valorar el esfuerzo y trabajo de los niños a lo largo del proceso.

Además, de la evaluación anterior, también se pretende involucrar a los participantes en el proceso evaluador. Es decir, se quiere conocer por parte de los protagonistas de la innovación la calificación que ellos se darían a sí mismos como la que le darían al proyecto. Para ello, se han creado una serie de hojas de evaluación: una autoevaluación para el alumnado (ver anexo 8) y una evaluación para los docentes (ver anexo 7).

7. Presupuesto

El desarrollo y puesta en marcha de este trabajo lleva aparejado una serie de gastos. Estos se centran, básicamente, en la mejora de las instalaciones informáticas y en la adquisición de licencias para el uso de determinados programas.

La licencia que hay que adquirir para correcto desarrollo del proyecto tienen un coste de 27 € y es la siguiente:

- Licencia Glogster “Elemental” (1 profesor y 30 alumnos) → 27 € año

Para la aprovechar de una manera óptima la experiencia sería interesante mejorar las instalaciones informáticas del centro, concretamente del aula de informática, lugar en el que se desarrollará el trabajo, que a pesar de ser buenas se podrían optimizar. Atendiendo a eso, habría que añadir unos 5 ordenadores más para completar el aforo de la misma y colocar una pizarra digital para realizar las explicaciones de las distintas actividades. El coste de estos productos según “ALEXIS MELIAN DISTRIBUCIONES S.L.U.” es 2.996,00 € y se detalla de la siguiente manera (para ampliar información ver anexo 5):

- Pizarra digital: 560,00 €
- 5 ordenadores: 1.830,00 €
- 5 monitores: 410,00 €
- Impuestos: 196,00 €

8. Conclusiones y valoración personal

“Adaptémonos a nuestro tiempo” ha sido un proyecto de innovación que me ha permitido organizar y recopilar parte de los conocimientos que había adquirido a lo largo de este grado en Maestro en Educación Primaria. He tenido que investigar, organizar datos, sacar conclusiones, planificar, establecer objetivos, elaborar y organizar actividades, buscar recursos, elaborar un espacio web o planificar una evaluación entre otras cosas.

Al salir la idea de este proyecto de un contexto real y cercano, como era el centro en el que pude realizar las prácticas del grado, me ha permitido adaptarlo lo más posible a la realidad de

ese colegio, en el que tuve la fortuna de convivir y conocer sus dinámicas, el contexto de sus alumnos como sus posibilidades tecnológicas.

Considero que el proyecto tiene capacidades y posibilidades de alcanzar los objetivos que se ha propuesto. Es posible que necesite muchas mejoras y adaptaciones para ser viable y adaptarse a las realidades y necesidades de distintos centros y alumnos, pero creo que puede establecer la base y el modelo para crear proyectos relacionados con las nuevas tecnologías para diferentes áreas y tipología de alumnado.

En conclusión, se presenta un proyecto de innovación relacionado con las TIC y sus posibilidades pedagógicas, centrado en las áreas de Ciencias Sociales y Ciencias Naturales, intentando con él cumplir una serie de objetivos y evidenciar la adquisición de las competencias propias de este grado.

9. Bibliografía

Padilla, R (2009). *Desarrollo psicoevolutivo de niños de 6 a 12 años*. Revista digital Innovación y Experiencias Educativas.

Trujillo, F (2014). *Artefactos digitales. Una escuela digital para la educación de hoy*. Barcelona, España. Graó. Biblioteca de Aula de Secundaria.

Cantón Duarte, J. Cortés Arboleda, M^o del R. Cantón Cortés, D (2011) *Desarrollo socioafectivo y de la personalidad*. Madrid, España. Alianza Editorial.

Decreto 89/2014. Boletín Oficial de Canarias. Comunidad autónoma de Canarias. España. 13 de agosto de 2014.

C.E.I.P. la Jurada. (2010) *Normas de Organización y Funcionamiento*.

10. Webgrafía

[https://es.wikipedia.org/wiki/San_Isidro_\(Granadilla_de_Abona\)](https://es.wikipedia.org/wiki/San_Isidro_(Granadilla_de_Abona)) [12-03-2015]

<http://portal.educ.ar/debates/educacionytic/inclusion-digital/hoy-la-importancia-de-las-tic.php> [21-03-2015]

11. Anexos

ANEXO 1

MINIESTUDIO

- **Tipología:** Cuantitativo
- **Problema:** ¿Qué conocimientos y medios TIC posee el alumnado de este centro?
- **Objetivo general:** Describir y comprender los conocimientos y los medios telemáticos que tiene el alumnado del centro.
- **Objetivos específicos:**
 - Ver los conocimientos y los medios telemáticos que poseen en función de la edad.
 - Saber los conocimientos que poseen los alumnos sobre software y hardware.
 - Conocer la frecuencia y la finalidad de utilización de las TIC en el aula
 - Comprender los principales usos didácticos de las TIC por parte del alumnado.
- **Hipótesis:**
 - Las capacidades y las habilidades tecnológicas del alumnado no son muy buenas.
 - Los conocimientos sobre hardware y software son muy pobres.
 - Las TIC son medianamente utilizadas en el centro.
 - Las TIC son utilizadas para la comunicación y el ocio.
- **Universo:** Niños y niñas de Granadilla de Abona.
- **Población:** Niños y niñas del centro.
- **Muestra:** 30 alumnos de entre 8 y 12 años del centro (3º de primaria a 6º de primaria)
- **Instrumentos:**

Para realizar este miniestudio se ha empleado una encuesta (anexo 2) con un conjunto de preguntas de carácter cuantitativo. Además, para profundizar sobre uno de los objetivos del estudio se ha realizado una entrevista (ver anexo 3) de carácter oral a algunos individuos.

- **Análisis:**

La encuesta fue realizada a 30 alumnos del “CEIP la Jurada” de los cuales 13 eran chicos y 17 chicas. Para el análisis de los datos se han agrupado los estudiantes en función de tres rangos de edad, de 8 a 10, de 10 a 11 y de 11 a 12 años, habiendo en cada grupo 10 individuos.

- ❖ **Posesión de dispositivos electrónicos**

El 90 % de los encuestados dicen poseer algún dispositivo electrónico, mientras que tan solo el 10 % manifiestan que no lo poseen.

Gráfico 1

El 80 % de los alumnos de entre 8 y 10 años tienen algún dispositivo electrónico en su hogar. En el grupo de 10 a 11 es el 100 % el que manifiesta poseerlos. Por último, el 90% del alumnado de 11 a 12 años los tienen.

❖ Tipos de dispositivos electrónicos

Del alumnado que expone tener dispositivos electrónicos el 25 % posee un ordenador, el 22,9 % Tablet, el 35,4 % tiene un móvil y el resto manifiesta tener otro tipo de aparatos.

Gráfico 2

Por edades, los resultados son muy parecidos a los generales, ya que los tipos de aparatos están muy igualados, teniendo los teléfonos móviles una ligera ventaja respecto al resto.

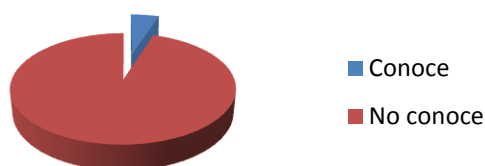
❖ Conocimientos sobre Hardware

Los conocimientos sobre hardware de los alumnos son bajos, tan solo el 45 % de los encuestados supieron decir que era una webcam, mientras que el resto erró la respuesta.

Gráfico 3

❖ Conocimientos sobre Software

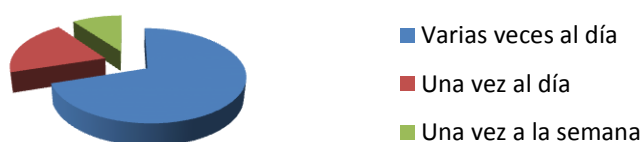
El 95 % del alumnado desconoce que el software es el conjunto de programas que permiten realizar las diversas tareas con un ordenador. Tan sólo el 5 % respondió a esta cuestión correctamente.

Gráfico 4

Por rango de edad, los niños de entre 8 y 10 años desconocen lo que significa software, al igual que los de 11 y 12 años, tan solo el 10 % de los de entre 10 y 11 años lo conoce.

❖ Frecuencia de uso de los dispositivos electrónicos

El 70 % de los individuos expresan que suelen utilizar los dispositivos electrónicos más de una vez al día. El 20 % los emplea una vez al día y el 10 % de la muestra los suele utilizar una vez a la semana.

Gráfico 5

Por edades, el grupo de entre 8 y 10 años es el que menos las emplea, siendo el 50 % los que los utiliza más de una vez diaria, mientras que el 30 % los emplea una única vez y tan solo el 10 % una vez semanal. En los grupos de 10 a 11 años, así como los de 11 a 12 años son el 80 % de los encuestados lo que los utilizan varias veces al día y el resto una vez diaria, por lo que el 100 % está en contacto a diario con los dispositivos electrónicos.

❖ Tipología de uso

La mayoría de los alumnos del CEIP la Jurada (50 %) suelen utilizar los dispositivos electrónicos para el ocio (escuchar música, ver videos, jugar...). El 26 % dice que los emplea para realizar sus tareas y el 24 % para comunicarse con sus amigos.

Gráfico 6

Por rangos de edades, los resultados son muy similares, el 64 % del alumnado de entre 11 y 12 años los emplean para su ocio, mientras que el 36 % restante se reparte en partes iguales

entre los fines comunicativos y la realización de tareas. Respecto a los de 10 a 11 años, el 50 % los utiliza para el ocio, el 20 % para comunicarse y el 30 % para hacer las tareas. Por último, el grupo de entre 8 y 10 años el 36 % los emplea para comunicarse, otro 36 % para su ocio y el 28 % restante para realizar tareas escolares.

❖ Las TIC y la mejora del aprendizaje

El 74 % del alumnado encuestado considera que las TIC pueden mejorar su proceso de enseñanza-aprendizaje, la principal causa que alagan es que pueden tener acceso a una mayor cantidad de información. Un 13 % considera que no mejorarían su aprendizaje, puesto que consideran que podrían ser un foco de distracción para ellos. Mientras que el otro 13 % restante no contestó la pregunta.

Gráfico 7



Por edades, cabe destacar que el 100 % de los alumnos de entre 10 y 11 años creen que son una herramienta que podría mejorar su aprendizaje. Los de 8 a 10 años, el 70% opinan que podrían ayudar en su aprendizaje, el 20 % expone que no y el resto no sabe o no contesta. Por último, el 50 % de los niños de entre 11 a 12 años creen que lo mejoraría, el 20 % que no y el 30 % no sabe o no contesta.

❖ Utilización de las TIC en las aulas

El 60 % de los individuos encuestados dicen que suelen utilizar los dispositivos electrónicos y las nuevas tecnologías en sus clases para realizar trabajos, repasar, etc. Mientras que el 40 % restante expone lo contrario, que estas no se suelen emplear.

Gráfico 8

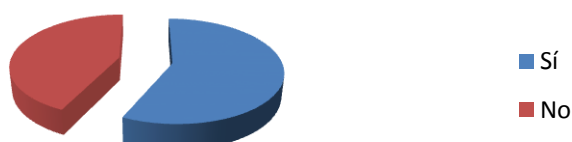


Por edades, en el grupo de 8 a 10 años el 90 % del alumnado dice que no se utilizan las TIC en el aula, de esos el 60 % expone que cree que es necesario utilizarlas para complementar el trabajo de clase. El 70 % de los niños de entre 11 a 12 años dice que se utilizan las TIC, mientras que el 30 % restante expone que no, que se trabaja con los libros y las libretas. Por último, el 100 % de los alumnos de entre 10 a 11 años utiliza las nuevas tecnologías en el aula.

❖ TIC vs métodos tradicionales

El 57 % de los encuestados manifiestan que es mejor realizar las tareas con las nuevas tecnologías que en la libreta, las razones que exponen son que de esa manera las clases son más amenas, originales, agilizan el trabajo o se tiene acceso a más información. El 43 % restante dice que prefiere los métodos tradicionales, el principal motivo que exponen es que si se trabajara con dispositivos electrónicos no podrían practicar la caligrafía y la ortografía.

Gráfico 9



Por edades los resultados son más dispares, los niños de entre 8 y 10 años dicen (70 %) que es mejor utilizar las TIC para agilizar su trabajo y el 30 % cree que no se aprendería con ellas. El 60 % de los de 10 a 11 años, exponen que son mejores las TIC por el mismo motivo que el grupo anterior y el 40 % cree que no por motivos ortográficos y de caligrafía. Finalmente, el 60 % del alumnado de entre 11 y 12 años manifiesta que prefieren los métodos tradicionales que las TIC. El resto expone que sería mejor trabajar con las nuevas tecnologías para hacer más amenas y originales las clases.

➤ Entrevista:

Para profundizar sobre los conocimientos sobre software y hardware del alumnado se ha decidido realizar una entrevista a seis alumnos de la muestra, para darle respuesta de una manera más precisa a ese objetivo del estudio y poder obtener unas conclusiones de más calidad, ya que mediante la encuesta no se podían obtener datos muy concluyentes.

Dicha entrevista nos ha confirmado los datos obtenidos en la encuesta, puesto que en la misma se ha visto como los conocimientos sobre software y hardware son muy bajos. Ningún alumno fue capaz de decir con propiedad lo que era un escáner, este para ellos era un aparato desconocido, del que nunca habían oído hablar. Al preguntarles sobre el sistema operativo de un ordenador, tan solo uno de los entrevistados fue capaz de darme un ejemplo de un tipo de sistema operativo, mientras que el resto no sabían en absoluto a que se podía referir ese vocablo. Al tratar sobre los dispositivos de entrada, únicamente, un niño dijo, correctamente, ejemplos de estos tipos de dispositivos, el resto los desconocía. Al preguntarles sobre qué tipo de programa emplearían para escribir un texto en el ordenador la mitad de los entrevistados expresaron ejemplos de programas que permiten esa función. Al hacerle una pregunta relacionada con los usos de una impresora, aquí sí que todos los entrevistados dijeron una respuesta correcta o que mostraban que conocían el aparato, incluso algunos dieron ejemplos sobre los empleos que ellos le dan. Para terminar la encuesta se les preguntó si alguna vez habían escuchado las palabras software y hardware, y tan solo, un niño había escuchado la primera, pero no sabía lo que podía significar.

Por lo tanto, esta entrevista muestra que los conocimientos sobre software y hardware de los alumnos de este centro son muy bajos, no conocen muchos de los aparatos y de los sistemas que hacen funcionar un ordenador. Es más, alguno de los entrevistados, expone que no saben mucho de informática, para ellos es un mundo que contra toda predicción todavía se encuentra lejano a ellos, en consecuencia, la escuela debe de acercarlos y formarles sobre este mundo para tener futuros ciudadanos competentes digitalmente.

➤ **Conclusiones:**

Después de haber realizado la encuesta y la entrevista son varias las conclusiones a las que se llega.

Los dispositivos electrónicos son elementos que están presentes en la vida cotidiana de los alumnos, la encuesta nos muestra como la gran mayoría de los niños y niñas tienen algún tipo de aparato en sus hogares, ya sea un ordenador, una Tablet, un móvil u otro tipo de artefacto y que son herramientas que suelen utilizar a diario, algunos hasta con una frecuencia bastante alta, es decir, las TIC son el pan de cada día para el alumnado.

A pesar de estar en contacto con las nuevas tecnologías a diario y de disponer de aparatos de muy distinta índole, cabe destacar que sus conocimientos sobre software y hardware son muy bajos. Es decir, utilizan las TIC con frecuencia y soltura pero no conocen como funcionan y cuáles son los elementos que hacen que puedan disfrutar de sus dispositivos

La mayor parte del alumnado utiliza las TIC para el ocio, es decir, para jugar, escuchar música, ver vídeos, etc. Son pocos los que las emplean con fines educativos, aunque también es cierto que algunos manifiestan usarlas con tales objetivos. La gran parte de los encuestados cree que las nuevas tecnologías pueden ser una herramienta importante para mejorar su proceso de enseñanza-aprendizaje. Por lo tanto, son los alumnos y alumnas del centro los que demandan la utilización de las TIC para mejorar y facilitar su aprendizaje.

La mayor parte de los niños y niñas expone que se suele utilizar las TIC en el aula. Aunque es cierto, que esta no es una mayoría muy abultada. Además, hay grupos de edades como los de 8 a 10 años en los que el 90 % dice que las nuevas tecnologías no se emplean y demandan su uso para complementar y apoyar el trabajo del aula. Por ello, se puede decir que el uso de las TIC en las aulas es una demanda latente de los alumnos.

El alumnado considera que es mejor trabajar con las nuevas tecnologías que con los métodos tradicionales, puesto que de esa forma las clases se hacen más amenas, se tiene acceso a más información o se puede agilizar más el trabajo del aula. Aunque, también es cierto que una parte de alumnado piensa lo contrario al considerar que de esa forma no podrían practicar y mejorar su caligrafía y ortografía. En resumen, para ellos las TIC son una herramienta que podría mejorar las clases pero no hay que perder los métodos tradicionales, ya que es importante para ellos la práctica de elementos como la caligrafía o la ortografía.

La mayor parte de las hipótesis de este estudio se han cumplido, ya que la encuesta ha puesto de manifiesto que los conocimientos de los alumnos sobre TIC son pobres, que las suelen emplear para el ocio, que en el centro se utilizan pero no de una manera generalizada, sino

que depende del curso. Y que según baja la edad, menores son los contactos y los conocimientos de los infantes con los medios telemáticos.

ANEXO 2: ENCUESTA

LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN EL AULA

A continuación debes responder la siguiente encuesta relativa a las nuevas tecnologías, a la influencia que tienen en tu vida, a los usos que le das, así como a la utilidad que tendría su empleo para mejorar tu aprendizaje. Esta encuesta es, totalmente, anónima por lo que no es necesario que indiques tu nombre. Sé sincero y marca o escribe la respuesta que consideres oportuna. Muchas gracias por participar.

1. Indica tu sexo:
 - a. Masculino
 - b. Femenino
 - c. No sabe/No contesta
2. Indica tu edad:

3. ¿Tienes en tu hogar dispositivos electrónicos (ordenadores, móviles, tabletas, conexión Internet...)?
 - a. Sí
 - b. No
 - c. No sabe/ No contesta
4. ¿Qué tipo de dispositivos posees?
 - a. Ordenador
 - b. Tablet
 - c. Móvil
 - d. Otros
5. Indica la respuesta que consideres oportuna:
 - a. La webcam del ordenador es una página web para consultar noticias
 - b. La webcam es una cámara de fotos para realizar selfies.
 - c. La webcam es una cámara de video que se conecta al ordenador para grabar imágenes o emitirlas a través de Internet.
 - d. No sabe/No contesta

6. El conjunto de programas que permiten realizar las tareas en un ordenador recibe el nombre de:
- Hardware
 - Microsoft
 - Software
 - Tabulador
 - No sabe/ No contesta
7. ¿Con qué frecuencia utilizas los dispositivos electrónicos (ordenadores, móviles, Tabletas...)?
- Varias veces al día
 - Una vez al día
 - Una vez a la semana
 - Una vez al mes
 - No los utilizó
8. ¿Para qué sueles utilizar los dispositivos electrónicos?
- Hacer la tarea del colegio
 - Comunicarte con tus amigos
 - Ocio (escuchar música, ver videos, jugar...)
 - Otros...
9. ¿Crees que las nuevas tecnologías pueden mejorar tu aprendizaje?
- Sí
 - No
 - No sabe/No contesta

En caso afirmativo, ¿por qué lo crees?

10. ¿En clase suelen utilizar las nuevas tecnologías para realizar trabajos, repasar, etc?
- Sí
 - No
 - No sabe/No contesta

En caso de no utilizarlas, ¿Te gustaría que se utilizaran? ¿Por qué?

11. ¿Consideras que es mejor hacer la tarea y estudiar con la libreta y el libro o con los ordenadores? ¿Por qué piensas así?

ANEXO 3

TRANSCRIPCIONES DE LAS ENTREVISTAS

Entrevista 1

- **Vamos a hacer una entrevista sobre los conocimientos informáticos que tienes, ¿vale?**
- **Dime tu nombre y tu edad**
- Alain Pintor Arias 12 años
- **Ehh, dime que es un escáner, ¿sabes lo que es un escáner?**
- Si, un escáner es una máquina que escanea cosas
- **Vale**
- Para escanear
- **Vale**
- **¿Conoces lo que es el sistema operativo de un ordenador?**
- Un poco
- **Un poco ¿Cómo qué?**
- Ehh , como si
- **Dime un ejemplo por ejemplo, más fácil**
- Cuando se rompe un ordenador
- **Ehh, ¿Cuáles serían los dispositivos de entrada de un ordenador? Dispositivos de entrada**
- El teclado
- **El teclado, vale ¿Qué más?**
- El ratón
- **El ratón**
- **¿Qué programas utilizarías para escribir un texto en un ordenador?**
- Un archivo Word
- **Aja**
- **Eh, ¿Para que se suele utilizar una impresora?**
- Para cuando tu quieres imprimir algo, ehh, alomejor, has escrito una poesía en el ordenador y tu coges con el pendrive o algo de eso y pasas al archivo y lo imprimes
- **Vale**
- **¿Has escuchado alguna vez las palabras software y hardware?**
- So, sof
- **Software y hardware**
- No
- **No, pues ya esta, pues muchas gracias**
- Gracias

Entrevista 2

- **Ehh, te voy a realizar una, una entrevista sobre los conocimientos informáticos que tienes.**
- **Dime tu nombre y tu edad**
- Valentina y tengo 11 años
- **Eh, ¿Sabes decirme qué es un escáner?**
- No
- **¿No? Vale**
- **¿Conoces lo que es el sistema operativo de un ordenador?**
- No
- **¿No?**
- **¿Cuáles serían los dispositivos de entrada de un ordenador? Los dispositivos de entrada**
- ¿Qué es eso?
- **Vale, ¿Entonces no sabemos?**
- No, no
- **¿Qué programa utilizarías para escribir un texto en un ordenador?**
- Windows
- **¿Windows? Vale**
- **¿Para qué se suele utilizar una impresora?**
- Para... imprimir algo
- **Para imprimir algo**
- **¿Has escuchado alguna vez las palabras software y hardware?**
- No
- **¿No? Vale**
- **Pues ya está, muchas gracias**

Entrevista 3

- **Vamos a realizar una entrevista sobre los conocimientos informáticos que posees... Vale, dime tu nombre y tu edad.**
- Cristian Martin Rodriguez y tengo 8 años.
- **Vale, ¿podrías decirme que es un escáner? ¿Sabes lo que puede ser un escáner?**
- Eh, no
- **¿No sabes lo que es un escáner? ¿nunca has visto un escáner? ¿Nada? Vale**
- **Eh, ¿conoces lo que es el sistema de un ordenador? El sistema operativo**
- ¿El sistema operativo? No lo sé
- **Vale, no lo sabes**
- **Y si yo te pregunto, ¿Cuáles serían los dispositivos de entrada de un ordenador?**
- ¿Los dispositivos de qué?
- **De entrada**
- ¿De entrada?
- **Lo que se utiliza para que entren los datos en el ordenador**

- Ah, ¿lo que se utiliza?
- **Si**
- No me acuerdo del nombre
- **¿Si tú quieres meter cualquier dato en el ordenador... que utilizas?**
- Es que yo tengo un montón en mi casa pero no me acuerdo como se llamaban... era...
- **¿No te acuerdas? Piensa a ver, piensa un poco**
- **No sabes, bueno, entonces, pasamos a la siguiente. Y una impresora ¿Sabes que es una impresora?**
- Sí
- **¿Y para qué se utiliza?**
- Para imprimir cosas
- **Para imprimir cosas**
- **Ehh, ¿Has escuchado alguna vez las palabras software y hardware?**
- No
- **¿Nunca?**
- No
- **Vale, muchas gracias, ya hemos terminado**

Entrevista 4

- **Vamos a realizar una entrevista sobre los conocimientos informáticos que posees**
- **Dime tu nombre y tu edad**
- Saray Martín Vergara, 9 años
- **Ehh, ¿podrías decirme que es un escáner?**
- No
- **¿Nunca has visto un escáner?**
- No
- **Eh, ¿Conoces lo que es el sistema operativo de un ordenador?**
- **Nada**
- **Eh, ¿Cuáles serían los dispositivos de entrada de un ordenador? Dispositivos de entrada, lo que tu utilizas para que entren los datos en el ordenador, para que entren datos, para meter información, para escribir, cuando tu escribes estas introduciendo un dato ¿vale?**
- Ehhh, no
- **Nada no, no lo sabemos**
- **Y una impresora, ¿sabes lo qué es?**
- Si
- **¿Y para qué se se utiliza?**
- Para imprimir cosas
- **Para imprimir cosas**
- **Eh, ¿has escuchado alguna vez las palabras software y hardware?**
- **¿No?**
- Software creo que si
- **¿Si?**

- **Y que podría se... ¿y más o menos que piensas tú qué es?**
- No se
- **No sabes lo que es, lo has escuchado pero no sabes lo que es**
- **Pues vale, muchas gracias, ya está**

Entrevista 5

- **Vamos a hacer una entrevista sobre los conocimientos informáticos que tú tienes, ¿vale?**
- **Vas a decirme tu nombre y tu edad**
- Vale, me llamo Ian y tengo 10 años
- **Ehh, vale, ¿sabrías decirme que es un escáner?**
- Mmm, un escáner es para ... analizar el ordenador con virus o sin virus
- **Con virus o sin virus**
- Creo
- **Bueno, bueno, eso es escanear un ordenador, pero si yo te digo un escáner que es un aparato que va por fuera del ordenador.**
- ¿Escanear un cuerpo o un ordenador?
- **Es un aparatito que va al lado, rectangular**
- No sé
- **No sabemos lo que es, vale**
- **Ehh, ¿Conoces lo que es el sistema operativo de un ordenador**
- Mmm, el Windows
- **El Windows, vale, eso es**
- **Eh, ¿Cuáles serían los dispositivos de entrada de un ordenador? Los dispositivos de entrada**
- No lo sé
- **Vale, ehh, ¿Qué programa utilizarías para escribir un texto en un ordenador?**
- Ehh, el Microsoft Word
- **El Microsoft Word, ok.**
- **Ehh, ¿Y para qué sueles utilizar tú una impresora, una impresora?**
- ¿Una impresora? Para imprimir dibujos ooo no sé
- **¿Y alguna vez has escuchado las palabras software y hardware**
- No
- **¿No?**
- **Vale, pues ya está, muchas gracias.**

Entrevista 6

- **Vamos a hacer una entrevista sobre los conocimientos informáticos que posees, ¿vale?**
- **Dime tu nombre y tu edad**
- Me llamo Maira y tengo 9 años
- **Ehh, ¿sabrías decirme que es un escáner?**
- Mmm

- **¿No?**
- **¿Y un sistema, el sistema operativo del ordenador, sabes lo que puede ser?**
- Bueno, yo mucho de informática no sé
- **No, que no sabes mucho de informática, ¿nada?**
- **Yy, ¿Cuáles serían los dispositivos de entrada del ordenador?**
- La contraseña
- **¿La contraseña? Los dispositivos de entrada ¿Un dispositivo? ¿Qué sería un dispositivo? ¿Sabes lo que es un dispositivo? Así si yo te digo en general, un dispositivo**
- Windows
- **¿Windows? ¿Un dispositivo? No, un dispositivo sería, es como una cosa, un aparato, entonces si te digo, los aparatos para que entre información en el ordenador.**
- **¿Qué aparato puedes utilizar tú para meterle datos?**
- Mmm
- **¿No se te ocurre?**
- **Bueno, pasamos a otra pregunta, eh ¿Qué programa utilizarías tu para escribir un texto en un ordenador?**
- Pues el gor ... el bor
- **¿El Word será, lo que quieres decir?**
- Si
- **Aja, vale**
- **Yyy, has es, ¿y una impresora sabes lo que es una impresora?**
- Sí, para imprimir
- **¿Y las palabras hardware y software las has escuchado alguna vez**
- Noo
- **¿Nunca? Vale, muchas gracias, está.**

ANEXO 4

HOJA DE REGISTRO

Curso														
Actividad														
Sesiones	1°	2°	3°	4°	5°	6°	Observaciones	1°	2°	3°	4°	5°	6°	Observaciones
Alumnos/as														

Leyenda:

A: Realizo el trabajo previsto sin dificultades

C: Realizo el trabajo con muchas dificultades

B: Realizo el trabajo con ciertas dificultades

D: No realizo el trabajo previsto

ANEXO 5

PRESUPUESTO MEJORA AULA INFORMÁTICA



grupo visual
canarias

ALEXIS MELIAN DISTRIBUCIONES S.L.U.

C/SANTA CATALINA DE SIENA, 40.

LA CUESTA. LA LAGUNA

SANTA CRUZ DE TENERIFE

Tlf : 822 104920 Mov: 661960470

Fax : 922 649177

Cif / Nif : B76531284

<http://www.grupovisualcanarias.com>

info@grupovisualcanarias.com

DATOS CLIENTES

CLIENTE EDUCACION

38003 SANTA CRUZ DE TENERIFE
SANTA CRUZ DE TENERIFE
0

DOCUMENTO	NÚMERO	PAG.	FECHA
Presupuesto	000361	1	05/06/2015

C.I.F./N.I.F.	AGENTE	FORMA DE PAGO

ARTICULO	DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	PRECIO UD.	SUBTOTAL	DTO.	TOTAL
ABT78	PIZARRA DIGITAL TÁCTIL PROMETHEAN ABT78" ROTULABLE EQUIPO SOBREMESA ACER AXC-703 Pentium Quad Core J2900, 8 Gb, 1 Tb, DVD-RW, Gráfica integrada, Windows 8.1, Negro, Teclado y ratón.	1	560,00	560,00		560,00
DT.SX0EB.003		5	366,00	1.830,00		1.830,00
UM.XV6EE.A03	ACER V196HQLab Monitor 18,5"	5	82,00	410,00		410,00

TIPO	IMPORTE	DESCUENTO	PRONTO PAGO	PORTES	FINANCIACIÓN	BASE	I.G.I.C.	R.E.
7,00	2.800,00					2.800,00	196,00	

OBSERVACIONES	TOTAL €: 2.996,00
---------------	--------------------------

A EFECTOS DE TRANSFERENCIA

ENT SUC OF NUM CUENTA

ES02 0049	0547	14	2810578637	BSCH
ES50 2100	1776	12	0200179690	La Caixa

Según ley 15/1999 de 13 de diciembre de Protección de Datos de Caracter Personal (LOPD), el cliente otorga consentimiento expreso para que sus datos personales formen parte de un fichero propiedad de Alexis Melian Distribuciones, S.L.U., cuya finalidad es el mantenimiento de las relaciones con el cliente. Se le reconocen al cliente sus derechos de ACCESO, RECTIFICACION, CANCELACION u OPOSICION, notificandolo a Alexis Melian Distribuciones, S.L.U., Urb. Princesa Yballe, Bloq. 13 Local 2, 38320 - La Cuesta, La Laguna.

Alexis Melián Distribuciones SLU inscrita en el R.M. de Tenerife hoja TF-48194 folio95 tomo 3171 de la Sección General

ANEXO 6

FORMACIÓN DOCENTES

Para que los docentes del centro tengan una idea previa respecto a los distintos programas que se van a utilizar durante el proyecto se han buscado diferentes tutoriales o páginas de ayuda para que se hagan una idea sobre los mismos:

Glogster:

- <http://tecnologiaedu.us.es/web21/htm/Gloster/0.html>
- <http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/blog/2011/04/11/glogster-educar-posteres-con-fotos-musicas-y-videos/>

Google sites:

- <http://tecnologiaedu.us.es/web21/htm/sites/0.html>

Cmap Tools:

- <http://www.eduteka.org/modulos/4/91/540/1>
- <http://promsetic.blogspot.com.es/2009/09/tutoriales-de-cmap.html>

Capzles:

- <https://www.youtube.com/watch?v=QsaVSJw0LB8>

ANEXO 7

EVALUACIÓN PROFESORADO

Docente				
Indicadores	Deficiente	Regular	Bueno	Excelente
Criterios				
Indica tu grado de conocimiento TIC antes de este proyecto.				
Señala el grado de mejora de tus conocimientos TIC con este proyecto.				
En qué grado crees que el proyecto ha mejorado el aprendizaje del alumnado				
En qué nivel consideras que este proyecto puede mejorar la enseñanza-aprendizaje de las CCSS y CCNN				
Crees que este proyecto favorece la adquisición de las Competencias Básicas. Indica el grado				
Consideras que este proyecto ha favorecido el aprendizaje y la transmisión del conocimiento. Indica el grado.				
Indica la viabilidad que crees que tiene este proyecto para extenderlo al resto de áreas de la Educación Primaria.				
Con la puesta en marcha de proyectos de este tipo, consideras que se podría impulsar el uso de las TIC en el centro. Indica en qué grado.				
Indica la calificación que le otorgarías a este proyecto de innovación				

ANEXO 8

AUTOEVALUACIÓN ALUMNADO

Lee las siguientes oraciones y señala la casilla que creas correspondiente en función de lo que has realizado en este proyecto. Sé sincero y marca la casilla que te merezcas. ¡No te engañes!				
Nombre				
Fecha				
	Poco	Regular	Bueno	Excelente
He entendido las pautas de las actividades				
He resuelto las actividades por mi cuenta				
He preguntado todas las dudas que me han surgido				
He colaborado con mis compañeros en la realización de tareas grupales				
Estoy satisfecho/a con mi contribución al trabajo en grupo				
Me han gustado las actividades que se han planteado				
He aprendido a utilizar diferentes herramientas con los ordenadores				
Me ha gustado esta forma de aprender con la ayuda de los ordenadores				