

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

RECONECTANDO CON LAS TIC

MODALIDAD: PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

LARA BARRIOS LEZCANO

TUTOR: JUVENAL PADRON FRAGOSO

CURSO ACADÉMICO: 2020/2021

CONVOCATORIA: JULIO

TÍTULO: “RECONECTANDO CON LAS TIC”**RESUMEN:**

El Trabajo de Fin de Grado (TFG), trata sobre las nuevas tecnologías dentro de nuestro sistema educativo, concretamente destinado a un aula enclave. El mismo, trabaja la integración y el uso de las TIC, para evitar situaciones de desigualdad social ante un posible confinamiento.

Tras lo vivido en nuestro país con la situación de emergencia sanitaria, se crea el siguiente proyecto, para conseguir que todas las familias estén conectadas y tengan las mismas posibilidades que el resto. Es cierto, que al tratarse de un aula enclave, el sistema educativo piensa que estos niños y estas niñas no necesitan estar conectados y trabajar a través de una plataforma digital ante un posible confinamiento, la realidad es totalmente contraria, todo el alumnado necesita seguir con una rutina diaria ya sea en casa o en la escuela. Es por ello, que se proponen actividades dinámicas y lúdicas para conseguir una rutina con las nuevas tecnologías, ya sea dentro del aula como en casa. Además, otro de los objetivos claves de este proyecto es mantener a la familia conectada con el profesorado.

PALABRAS CLAVES: integración, nuevas tecnologías, NEAE, plataformas digitales, confinamiento y modalidades educativas (presencial, semipresencial u online).

ABSTRAC:

This work deals with new technologies within our educational system, specifically intended for a classroom setting. It works on the integration and use of ICTs, to avoid situations of social inequality in the face of possible confinement.

After what has been experienced in our country with the health emergency situation, the following project is created, to ensure that all families are connected and have the same possibilities as the rest. It is true that since it is an enclave classroom, most of the educational members think that these boys and girls do not need to be connected and work through a digital platform in the face of possible confinement, the reality is totally opposite, everything All students need to follow a daily routine either at home or at school. That is why dynamic and playful activities are proposed to achieve a routine with new technologies, either in the classroom or at home. In addition, another of the key objectives of this project is to keep the family connected with the teachers.

KEY WORDS: integration, new technologies, NEAE, digital platforms, confinement and educational modalities (face-to-face, blended or online)

ÍNDICE:

TÍTULO:	2
RESUMEN:	2
PALABRAS CLAVES:	2
ABSTRAC:	2
KEY WORDS:	2
PRESENTACIÓN:	4
JUSTIFICACIÓN:	6
LOCALIZACIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN:	7
¿PARA QUÉ SE PROPONE ESTA INNOVACIÓN?:	9
¿QUÉ FINES, METAS, OBJETIVOS PROPONE EL PROYECTO?:	10
ACTIVIDADES:	11
AGENTES QUE INTERVENDRÁN:	17
RECURSOS:	17
RESPECTO AL PRESUPUESTO ECONÓMICO PARA REALIZAR EL PROYECTO:	18
RECURSOS HUMANOS:	18
TEMPORALIZACIÓN/ SECUENCIACIÓN:	18
SEGUIMIENTO DE LAS ACTUACIONES:	20
QUE SISTEMA DE EVALUACIÓN (TÉCNICAS, INSTRUMENTOS, CRITERIOS, INDICADORES, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN):	20
CONCLUSIÓN:	21
BIBLIOGRAFÍA:	22
ANEXOS:	23

PRESENTACIÓN:

El presente proyecto plantea el fomento de las nuevas tecnologías en el aula enclave del (COAEP) Ángel Guimerá, así como en el entorno cotidiano de nuestro alumnado, por ello se le da el nombre “Reconectando con las TIC” donde el principio de inclusión social y las TIC cobran relevancia. Para la elaboración del mismo, me he basado en la siguiente carta de una docente anónima trabajando de forma online, con su alumnado durante la alerta sanitaria vivida en nuestro país:

[...]” Estamos viviendo una situación excepcional radical en todos los ámbitos y sentidos. Una situación muy difícil para todos, especialmente para aquellas personas que se encargan de velar por los que estamos en casa.

Aterrizando en el plano educativo, tuvimos que pasar, en cuestión de horas, de un sistema presencial a uno digital casi improvisado. Actualmente los docentes nos encontramos experimentando con algo no previsto, toda una aventura con la que no contábamos y de la que no tenemos referencias válidas previas.

Esta situación ha hecho que cada centro y, me atrevería a decir que cada maestro, a pesar de emplear cosas muy parecidas a las del resto, esté tratando este tema de la mejor forma para su propia realidad educativa y teniendo en cuenta también su formación y líneas metodológicas a seguir.

En muchos casos, al alumnado, una vez que se supo del cierre de los colegios, se le hizo cargar con los libros de texto para que, desde casa, se pudiera seguir avanzando en el temario, guiados por sus profesores que, desde la distancia van diciéndoles qué ejercicios hacer.

Aquellos maestros más innovadores intentan seguir transmitiendo, desde el confinamiento, la idea del “aprender pensando que juegan”, es por ello por lo que enlazan los contenidos de las distintas materias a plataformas como Gallery o presi, desde las cuales poder vincular enlaces a tareas divertidas, juegos online, vídeos o retos entretenidos.

Es difícil saber qué método será el más acertado, sobre todo teniendo en cuenta que no todos los niños y las niñas tienen en casa los mismos recursos digitales... por lo tanto, lo ideal será adaptarse a la realidad de cada niño, no solo curricularmente, sino emocionalmente. [...]

Esta carta nos invita a reflexionar y valorar dos conceptos, sistema digital y realidad de cada niño y niña. Y esto es lo que pretende este proyecto, formar a todos los miembros del sistema educativo en un sistema digital, teniendo en cuenta las necesidades y características de cada alumno y alumna, así como de las familias.

JUSTIFICACIÓN:

Tal y como dice el portal de universidades españolas, las tecnologías de la información y comunicación (TIC) cobran bastante importancia en nuestro día a día, ya que se encuentran presentes en muchos momentos (trabajo, colegios, publicidad, etc..).

En la actualidad, el uso de las TIC es muy beneficioso para nuestro alumnado, es por esto que se utiliza en los colegios. Dos razones de dichos beneficios son, porque se puede acceder a ellas, a cualquier cosa y desde cualquier lugar y porque ayuda a favorecer el aprendizaje autónomo del estudiante, reforzando así su autoestima. Por lo tanto, podemos sacar en claro que las TIC conlleva un aprendizaje sin límites.

Con respecto a la situación actual de las TIC en Canarias, nuestro sistema educativo cuenta con un portal ecoescuela 2.0, entorno en el cual encontraremos enlaces a los recursos, más destacados para los centros educativos, docentes, alumnado y su familia. Además, es una propuesta integradora y flexible de la Comunidad Autónoma de Canarias. Se trata, de un entorno de trabajo cooperativo y colaborativo que reduce los procesos tradicionales de “enseñar y de aprender” a un nuevo modelo que cambia el rol del profesorado y alumnado. Así mismo, con este programa se pretende potenciar la gestión de información y conocimiento.

Ya hemos podido contemplar que la escuela, como agente educativo que es, debe utilizar las TIC para fomentar y preparar a sus alumnos y alumnas desde las edades más tempranas.

Si contemplamos la Ley orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE), la misma integra la **competencia digital** (TIC) como un elemento esencial para informar, aprender y comunicar.

Por todo esto, la incorporación de las TIC a las aulas consigue que la misma no solo sea una recomendación, sino también una **realidad**.

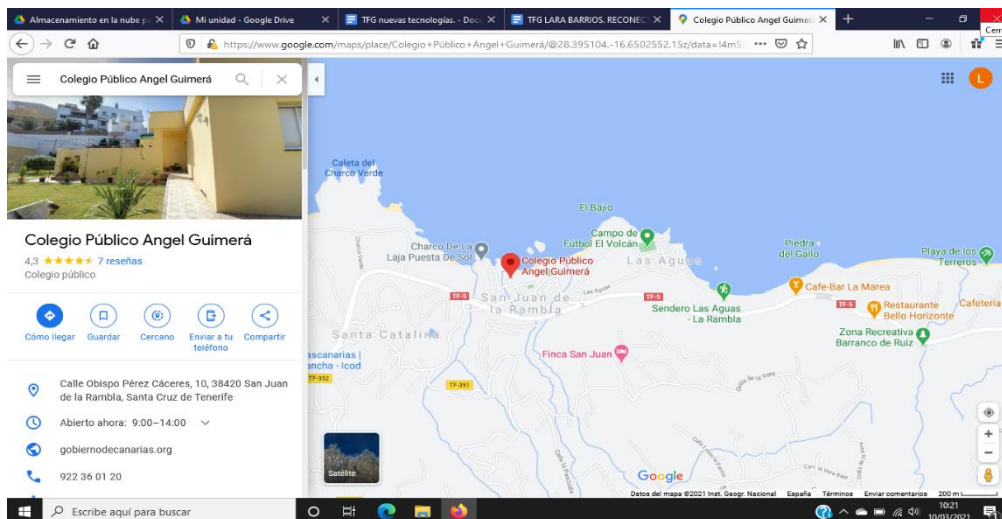
Siguiendo todo lo expuesto anteriormente y la situación de alerta sanitaria vivida en nuestro País, he decidido desarrollar mi Trabajo Fin de Grado con la temática de las TIC en un aula

enclave, con alumnado de infantil para intentar conseguir que la tecnología dentro de esta se convierta en un instrumento cotidiano para el fin educativo, y por ello es necesario impulsarlas desde edades tempranas, para poder alcanzar un **cambio metodológico** en la práctica diaria como docente.

Nuestro alumnado con Necesidades Educativas Especiales (NEE) se ven beneficiados, ya que las TIC favorecen su autonomía social, personal, así como a su ámbito comunicativo. Consiguiendo así la inclusión educativa, dónde se da respuesta a la diversidad del alumnado.

LOCALIZACIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN:

Este proyecto es planteado para el colegio Ángel Guimerá, el cual se encuentra ubicado en San Juan de la Rambla, calle Obispo Pérez Cáceres, 10. Se trata de un centro ordinario de atención educativa preferente de motórico (COAEP) donde se da respuesta al alumnado de Educación Infantil y Primaria.



Hay una tendencia clara al aumento del alumnado en el Centro, bien por traslado de otros colegios o procedentes de otros países, principalmente de Sudamérica, cuyas familias se instalan en la zona. En el ámbito socioeconómico, cabe destacar que la mayor parte de las

familias desarrollan su labor profesional en el sector de la construcción y de diferentes servicios, por lo tanto, el nivel socioeconómico de las mismas es medio-bajo.

Cabe señalar que el colegio dispone de ayudas para comedor, libros, materiales y transporte escolar.

Respecto a las etapas educativas que oferta el centro, se encuentra educación infantil y primaria, también cuenta con un aula enclave, siendo esta la única en todo el pueblo. El colegio Ángel Guimerá es un centro de línea 1, por lo tanto, hay un grupo por cada curso.

En cuanto al horario lectivo del centro es de 9:00 horas a 14:00 horas, repartido en 6 sesiones de 45 minutos e incluyendo un recreo de 30 minutos, donde primero acude educación infantil y aula enclave y luego educación primaria. Además, de disponer de un horario concreto para atención temprana y servicios de comedor.

Además, el centro dispone de las siguientes instalaciones; un patio el cual tiene una parte descubierta y otra techada y es compartido con infantil, aula enclave y primaria. Una sala de psicomotricidad constituida por colchonetas, una pared de espejos, recursos para la psicomotricidad fina y gruesa, y juguetes sensoriales. También tiene un gran aparato tecnológico de música, que sirve para desarrollar otras capacidades en los más pequeños/as mediante juegos y actividades. Así como, el colegio cuenta con un aula de medusa con diferentes recursos tecnológicos y cada aula está dotada de una pizarra digital interactiva (PDI en adelante) un portátil, y tablets.

Disfrutamos de un comedor con cocina propia. Así mismo, está dotado por dos baños en cada pasillo y un baño adaptado para motóricos y aula enclave.

El aula de infantil de tres años cuenta con un baño propio. Por otra parte, como ya se comentó anteriormente, el Ángel Guimerá es uno de los colegios que cuenta con un aula enclave, actualmente está compuesta por un total de cuatro alumnos y alumnas con Necesidades Educativas Especiales (NEE en adelante), situados en la etapa de educación infantil. El aula enclave, cuenta con diferentes recursos materiales y personales para poder garantizar la inclusión y el éxito educativo de estos/as alumnos y alumnas.

Siguiendo las palabras del autor Padrino, Moisés A. (2009) “valor es aquello que hace a una cosa digna de ser apreciada, deseada y buscada. Son por tanto ideales que siempre hacen

referencia al ser humano y que este tiende a convertirse en realidades o existencias”. Es por ello que el centro Ángel Guimerá, lucha por varios valores, pero entre ellos cabe destacar el valor de Equidad e Igualdad, donde en ambos conceptos se incluye un valor moral y ético para alcanzar así un bien o servicio de las escuelas. Consiguiendo que se tenga en cuenta cualquier tipo de alumnado y sus diferentes ritmos de aprendizaje. Es por ello, que las aulas de este centro son un espacio vivo. Al mismo tiempo, otros valores que trabaja el colegio son: solidaridad, respeto, convivencia y participación.

Finalmente, cabe destacar que el entorno donde viven los niños y niñas del pueblo San Juan de la Rambla, cobrará relevancia a la hora de diseñar las actividades de este proyecto, ya que se pretenderá favorecer la transferencia y generalización de los aprendizajes en todo momento.

¿PARA QUÉ SE PROPONE ESTA INNOVACIÓN?:

Como ya destacué al principio, este proyecto se propone como una innovación, debido a la necesidad y carencia de las nuevas tecnologías en los centros educativos de Canarias y en los diferentes hogares de nuestros/as alumnos/as. Esto ha quedado latente durante la situación vivida en nuestro país en el pasado año por la crisis sanitaria sufrida debido al COVID-19.

Al comienzo de la pandemia y tras los cierres de los colegios, quedó claro que existe una gran brecha digital en nuestro sistema educativo y es por ello que propongo esta innovación, para aportar diferentes ideas y actividades a trabajar desde las nuevas tecnologías, no solo desde el centro, sino también con las familias, para conseguir una buena orientación sobre las mismas y así en caso de sufrir un nuevo confinamiento o un/a alumno/a tenga que estar un largo periodo en casa por enfermedad, poder estar conectados y alcanzar los diferentes procesos de enseñanza-aprendizaje.

Cabe destacar, que esta innovación la he dirigido al aula enclave, porque como futura docente considero que este grupo son los olvidados en muchas ocasiones y durante el periodo de pandemia esto quedó corroborado. Por ello, intento que sea un proyecto innovador e inclusivo. Teniendo presente que todo el alumnado no tendrá el mismo ritmo de aprendizaje, por lo que contemplaré a cada uno de ellos y cada una de ellas, teniendo en cuenta cada uno de los aspectos que lo haga diferente, es decir, sus habilidades, sus capacidades, sus gustos, sus ritmos, sus

carencias, sus intereses, etc. Así pues, no todo el alumnado podrá participar de igual manera en todas las actividades y por ello se le adaptará según el niño o la niña, teniendo muy presente

que tenemos que ser flexibles a la hora de diseñar las diferentes actividades, así como utilizar distintos instrumentos y estrategias con el fin de facilitar la realización de estas, teniendo en cuenta la dificultad que podría presentar, para que pueda ser accesible a todo el alumnado

¿QUÉ FINES, METAS, OBJETIVOS PROPONE EL PROYECTO?:

Antes de comenzar a desarrollar cada objetivo a seguir es importante conocer qué significa fines, metas y objetivos.

Los objetivos son las metas que hay que conseguir en todo el proceso de enseñanza- aprendizaje del alumnado. Por lo tanto, los objetivos son la consecuencia de los fines y metas.

Si nos centramos en definir los fines educativos que persigue este proyecto, se puede contemplar que son aquellos fines que proporcionan al alumnado un mínimo de habilidades que necesitan y que les asegura abastecer sus necesidades, despertar su interés y gusto por las TIC. Lo más importante es hacerles partícipes de su propio aprendizaje.

Por lo tanto, para que los fines y los objetivos se logren, una de las metas de este proyecto es trabajar desde tres grandes bloques, los cuales son: familia, alumnado y centro. Si uno de estos bloques falla, el proyecto quedaría incompleto y por lo tanto no se podría alcanzar el éxito al 100% de los objetivos y fines propuestos. Por esta razón los objetivos a trabajar en este proyecto son:

Objetivos generales

Incentivar a toda la comunidad educativa en el uso de los recursos TIC, favoreciendo y garantizando así la conectividad a internet tanto dentro del aula, como desde casa.

Objetivos específicos

Fomentar que la comunidad educativa se forme en los aspectos tecnológicos, metodológicos y sociales, de manera que estos recursos forman parte de su día a día en el aula.

- Tener fácil acceso a los recursos digitales.
- Planificar la organización de los recursos TIC.
- Fomentar la inclusión y socialización en las actividades del centro destinadas a las TIC.
- Fomentar el apoyo y la participación de las familias.
- Participar en las nuevas tecnologías que promueva el coordinador TIC del centro.
- Utilizar medios tecnológicos para alcanzar la implicación de las familias.
- Conseguir que el alumnado dentro del aula adquiriera la destreza y el manejo de diferentes hardware.

ACTIVIDADES:

En las siguientes actividades propuestas, se contará con la participación y ayuda de las familias, consiguiendo así la conexión entre familia y escuela en todo momento.

Además, tendré en cuenta la **atención a la diversidad**, ya que todo el alumnado no tendrá el mismo ritmo de aprendizaje, por lo que contemplaré a cada uno de ellos y cada una de ellas, teniendo en cuenta sus habilidades, gustos, capacidades, ritmos, carencias, intereses, etc.

Así pues, no todo el alumnado podrá participar de igual manera en todas las actividades y por ello se le adaptará según el niño o la niña, teniendo muy presente que tenemos que ser flexibles a la hora de diseñar las diferentes actividades, así como utilizar diferentes instrumentos y estrategias con el fin de facilitar la realización de estas, teniendo en cuenta la dificultad que podría presentar, para que pueda ser accesible a todo el alumnado.

Actividad 1.	
Nombre:	“El monstruo de las palabras”
Edad:	5 años.
Agrupamiento:	Gran grupo.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> - Fomentar las nuevas tecnologías. - Aprender las grafías de las palabras.
Desarrollo:	<p>En primer lugar, el alumnado aprende grafía junto a un monstruo de las palabras estos dan de comer a este compañero a base de actividades para aprender las formas de las letras y después, a través de la PDI la maestra escanea el código QR y esto lo dirige a juegos, vídeos y textos con los que trabajar los fonemas. Y, por último, empleando la app Plickers compiten para ser los mejores en gramática: observando imágenes en la pizarra digital, el alumnado selecciona la respuesta correcta sobre cómo se escribe.</p>
Duración:	30 minutos.
Recursos:	PDI. App Plickers.
Evaluación:	<p>La evaluación se realizará mediante una hoja de registro donde se evaluará si el alumnado ha logrado los siguientes ítems:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realiza la actividad de manera adecuada. - Trabaja de manera cooperativa con sus compañeros. - Reconoce los diferentes fonemas de las palabras.

Actividad 2	
Nombre:	“Granja 1,2,3”
Edad:	5 años.
Agrupamiento:	Gran grupo e individual.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> - Fomentar las nuevas tecnologías. - Identificar los números y los diferentes animales.
Desarrollo:	<p>Esta aplicación está desarrollada a través de una serie de juegos con dificultad gradual, teniendo cada etapa una mayor dificultad. Es una app que tiene de protagonista a los animales y las matemáticas. Cuenta con</p>

	<p>efectos de sonido y música de fondo que se puede activar o desactivar y, así, divertir a los más pequeños. Además, esta aplicación se la explicaremos a la familia a través de una reunión por Google meet donde el alumnado de manera individual podrá realizar en casa a través del classroom esta actividad.</p>
Duración:	35 minutos.
Recursos:	<p>App (granja 1,2,3)</p> <p>PDI.</p>
Evaluación:	<p>La evaluación se realizará mediante una hoja de registro donde se evaluará si el alumnado ha logrado los siguientes ítems:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realiza la actividad de manera adecuada. - Trabaja de manera cooperativa con sus compañeros. - Identifica los diferentes sonidos y números.

Actividad 3	
Nombre:	“Animales acuáticos”
Edad:	5 años.
Agrupamiento:	Individual.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> - Fomentar las nuevas tecnologías. - Saber identificar los diferentes animales.
Desarrollo:	<p>Esta actividad consiste en poner varios animales en la PDI y tendrán que ir saliendo de manera individual a subrayar en la pizarra digital los animales acuáticos. A continuación, a través del juego deberán de realizar la imitación con gestos de cada animal.</p>
Duración:	25 minutos.
Recursos:	PDI.
Evaluación:	<p>La evaluación se realizará mediante una hoja de registro donde se evaluará si el alumnado ha logrado los siguientes ítems:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Participar de manera cooperativa. - Mostrar actitud de respeto ante la actividad.

	<ul style="list-style-type: none"> - Participar de manera activa en la actividad. - Saber identificar los diferentes animales.
--	--

Actividad 4	
Nombre:	“Pictocuentos”
Edad:	5 años.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> - Fomentar las nuevas tecnologías. - Estimular su imaginación.
Desarrollo:	Esta aplicación está desarrollada con el fin de ayudar a personas que tienen dificultades de expresión mediante el lenguaje oral y que se comunican más eficientemente mediante imágenes. Es por esto que a través de la PDI después de la hora del recreo les contaré un cuento para volver a la calma.
Duración:	25 minutos.
Recursos:	PDI. App (pictocuentos)
Evaluación:	La evaluación se realizará mediante una hoja de registro donde se evaluará si el alumnado ha logrado los siguientes ítems: <ul style="list-style-type: none"> - Si realiza la actividad con una actitud positiva. - Tiene interés por participar en esta. - Se mantiene en silencio y escucha el cuento.

Actividad 5	
Nombre:	“Asamblea virtual”
Edad:	5 años.
Agrupamiento:	Gran grupo.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> - Incentivar las nuevas tecnologías. - Fomentar la participación en la asamblea. - Aumentar el vocabulario de la vida cotidiana.
Desarrollo:	Esta actividad consiste en hacer una asamblea virtual donde el alumnado que se encuentre en casa pueda realizar con sus compañeros la asamblea. Realizaré un Genially dónde en esta presentación expondré los diferentes

	temas a tratar en una asamblea: ¿Qué día es hoy?, ¿Qué tiempo hace?, ¿Quién está en casa y quien en el colegio?
Duración:	45 minutos.
Recursos:	PDI. Presentación de Genially.
Evaluación:	La evaluación se realizará mediante una hoja de registro donde se evaluará si el alumnado ha logrado los siguientes ítems: <ul style="list-style-type: none"> - Si realiza la actividad con una actitud positiva. - Tiene interés por participar en esta. - El alumnado que está en casa participa de la misma manera que sus compañeros.

Actividad 6	
Nombre:	“Rompecabezas de animales”
Edad:	5 años.
Agrupamiento:	Parejas.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar sus habilidades comunicativas y de representación a través del lenguaje audiovisual. - Distinguir las formas de los animales. - Fomentar las nuevas tecnologías.
Desarrollo:	Esta actividad consiste en que el alumnado por pareja realice a través de las tablets diferentes puzles con las formas de los animales.
Duración:	25 minutos.
Recursos:	Tablet y aplicación (rompecabezas animales)
Evaluación:	La evaluación se realizará mediante una hoja de registro donde se evaluará si el alumnado ha logrado los siguientes ítems: <ul style="list-style-type: none"> - Si realiza la actividad con una actitud positiva. - Tiene interés por participar en esta. - Si identifica las diferentes formas de los animales.

Actividad 7	
Nombre:	“Nuestro cuerpo”

Edad:	5 años.
Agrupamiento:	Gran grupo.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> - Fomentar las nuevas tecnologías. - Identificar las partes del cuerpo humano.
Desarrollo:	Esta actividad consiste en que a través del programa Paint, con la PDI crear la silueta de un cuerpo humano, mediante mi ayuda irá saliendo cada niño y cada niña para dibujar las partes del cuerpo: ojos, nariz, pelo, boca, mano etc. Una vez terminada esta actividad pondré la canción “Cabeza, hombro, rodilla y Pie” y ellos tendrán que realizar lo que van escuchando.
Duración:	45 minutos
Recursos:	PDI Paint Canción de YouTube: cabeza, hombro, rodilla y pie.
Evaluación:	La evaluación se realizará mediante una hoja de registro donde se evaluará si el alumnado ha logrado los siguientes ítems: <ul style="list-style-type: none"> - Si realiza la actividad con una actitud positiva. - Tiene interés por participar en esta. - A semeja las partes del cuerpo.

Actividad 8	
Nombre:	“Agenda virtual”
Edad:	5 años.
Agrupamiento:	Actividad destinada a las familias.
Objetivos:	Mantener conectada a las familias en el día a día con la escuela.
Desarrollo:	Esta actividad consiste en mantener a la familia conectada con el maestro o la maestra a través del Gmail. Para ello se les explica con una reunión de Google meet, como crearse un Gmail, sino lo tienen todavía y a partir de ese momento, tanto la familia como el maestro o la maestra se pueden comunicar a través de esta plataforma todo lo que necesiten o crean necesario. Así, no solo se sustituye la agenda de papel tradicional, sino que ante un posible confinamiento, esta conectividad casa-escuela, sigue existiendo.
Duración	Todo el curso.

Recursos	Gmail. Google meet.
Evaluación	Seguimiento de la agenda en una memoria de cada trimestre.

AGENTES QUE INTERVENDRÁN:

Como se ha ido comentando durante el desarrollo de este proyecto el mismo está destinado a un grupo de alumnado de un aula enclave del colegio Ángel Guimerá. Dicha clase está compuesta por cuatro alumnos y alumnas, con Necesidades Educativas Especiales (NEE), los cuales requieren de recursos extraordinarios de difícil generalización. Además, para la realización de este proyecto se contará con la colaboración de centro, familia y alumnado.

RECURSOS:

Se entiende como recursos los distintos medios o ayuda que se utiliza para conseguir un fin o satisfacer una necesidad.

Los recursos son: materiales/didácticos/educativos y financiero

En la educación actual se entiende por materiales didácticos, todo aquello que ayude al alumno/a en su proceso de enseñanza aprendizaje. Para poder realizar las actividades de este proyecto se necesitarán lo siguientes recursos materiales:

- Pizarra digital (PDI)
- Ordenadores
- Tablet
- Diferentes apps y herramientas tecnológicas
- Lápiz táctil para el manejo de la Tablet
- Diferentes materiales para la realización de actividades, por ejemplo (cartón, telas, colores, lápices, etc).

RESPECTO AL PRESUPUESTO ECONÓMICO PARA REALIZAR EL PROYECTO:

Para la realización de este proyecto, será necesario la realización de cuatro lápices táctiles, los cuales nos sirven para realizar actividades relacionadas con la comunicación, las matemáticas, atención y memoria, etc. Tablet, Además, se comprará una PDI donde el alumnado realizará diferentes actividades para trabajar lo nombrado con anterioridad a través de diferentes aplicaciones. Por lo tanto, estamos hablando de un presupuesto de 1120 euros debido a que una PDI sale 1000 euros y los lápices 120 en total.

RECURSOS HUMANOS:

El presente proyecto contará con todos los miembros que forman parte del centro, no solo los docentes que dan clase al grupo, sino también con la maestra de audición y lenguaje (AL), orientadora del centro, el equipo directivo, otro personal especializado como el auxiliar educativo y las familias. Estas últimas son clave, para conseguir el objetivo principal de nuestro sistema educativo, que es el desarrollo integral, de nuestro alumnado.

Al mismo tiempo, los diferentes compañeros del centro son un recurso porque me ayudan a conseguir los objetivos propuestos con los niños y las niñas.

TEMPORALIZACIÓN/ SECUENCIACIÓN:

Con relación a la organización temporal, debemos tener en cuenta que el tiempo es un factor importante en la vida de cada persona. A menudo oímos a las personas quejarse por falta de tiempo y es aquí donde la organización del mismo juega un papel significativo, pues gracias a una buena organización las personas obtenemos nuestros objetivos. Si trasladamos esto al aula, es el docente quien debe crear una buena organización temporal, para lograr que el alumnado alcance sus objetivos.

Dentro del aula enclave donde se llevará a cabo varias estrategias como son: tener todas las actividades del día programadas y entre explicación y actividad tener en cuenta “la curva de la atención”, esto consiste en ir modificando la intensidad de la actividad.

Con todo esto, lo que se obtiene es tener alumnos y alumnas motivados con ganas de aprender y sin estrés. Además, dentro del aula cobra mayor importancia las rutinas, estas son importantes para lograr que el alumnado se sienta seguro y tranquilo en su ambiente. También los hábitos de un equilibrio emocional, que les proporciona un mecanismo importantísimo para su educación y construcción de su propio aprendizaje.

Además, el presente proyecto tendrá una duración de un curso escolar, teniendo carácter revisable trimestralmente y añadiendo o quitando contenido de este. Si es cierto, que este está enfocado a dos tipos de enseñanza, la presencial y online, puesto que esta última, ha sido una nueva forma de enseñar el pasado curso escolar 2019-2020, debido a la alerta sanitaria sufrida en nuestro país.

Respecto a la organización del espacio cabe destacar, que cuando somos adultos e incluso no tan adultos, el lugar que elegimos para estudiar es importante, pues a todos y a todas nos gusta estar en un sitio ordenado, tranquilo, es decir, tener un rincón propio donde nos sintamos bien. Pues lo mismo ocurre con el aula, como docente debemos obtener un aula con un clima tranquilo, cómodo y con una serie de características como son:

- Sin ruidos excesivos.
- Tener buena iluminación, preferiblemente luz solar.
- Limpia y ordenada por pequeños rincones.

Todo lo que a la organización de mi aula se refiere, no solo tiene las características anteriores, sino que también la organización de esta cambia en función de las diferentes actividades que se van a realizar. Además, cada una de ellas estará divididas por rincones, teniendo un claro rincón para las TIC y el trabajo de las mismas.

También, para la realización de las diferentes actividades a desarrollar en este proyecto, tendremos en cuenta otros espacios diferentes al aula, como son el aula medusa, las aulas de integración de los niños y niñas, el hogar de cada uno y cada una etc.

SEGUIMIENTO DE LAS ACTUACIONES:

En este proyecto se realizará un cuestionario de seguimiento donde se valorarán los aspectos positivos y negativos del mismo. Además, en la memoria final se analizarán los resultados obtenidos y los factores que han intervenido en la consecución de estos.

¿Los objetivos del proyecto responden a las necesidades para la utilización de las TIC?
¿Están proporcionados los recursos disponibles para su desarrollo?
¿Se ha planificado la organización de los recursos de manera adecuada?
¿Las actividades responden a los intereses y características del alumnado?
¿Qué aspectos se podrían mejorar?
¿Se ha mantenido informada a la familia?
¿Qué efectos positivos y negativos ha producido el proyecto?
¿Se ha alcanzado la participación del alumnado?
¿Se ha podido llevar a cabo el proyecto tanto en casa como en el colegio?
¿Los recursos materiales han sido suficientes para llevar a cabo este proyecto?

QUE SISTEMA DE EVALUACIÓN (TÉCNICAS, INSTRUMENTOS, CRITERIOS, INDICADORES, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN):

Evaluar, no solo es importante para saber que contenidos o competencias ha adquirido el alumnado, sino que esta también es necesaria para la detección de los diferentes problemas que pueden surgir. No obstante, lo que se debe de hacer como docente es no evaluar solo los procesos de enseñanza y aprendizaje del alumnado sino también realizar una propia autoevaluación. En el presente proyecto, los criterios de evaluación son significativos, porque a través de ellos se consiguen una educación inclusiva y competencial. Y lo más importante se hace uso de unos indicadores de evaluación para operativizar la evaluación y ser más objetiva.

Tal y como se expone en el Decreto 183/2008, de 29 de julio, por el que se establece la ordenación y el currículo del 2º ciclo de Educación infantil en la Comunidad autónoma de Canarias, en el artículo 10, la evaluación será global, continua y formativa. La técnica a utilizar para evaluar dicho proyecto es a través de una observación directa y sistemática.

En primer lugar, es importante realizar una evaluación inicial donde antes de comenzar este proyecto observaré la información proporcionada por los padres y las madres, y también, los informes médicos, psicológicos, pedagógicos y sociales que proporcionen interés para la vida escolar. Así como, los conocimientos previos que ya tienen sobre las distintas temáticas a abordar en las diferentes actividades.

En segundo lugar, llevaré a cabo una evaluación final donde realizaré observaciones más relevantes, sobre el grado de adquisición de los diversos tipos de capacidades que se reflejan en los objetivos generales, es decir, se recogerán ejes como el progreso del alumnado, el planteamiento dentro de las actividades, la adecuación del proceso desarrollado y vistas a su mejora en posteriores desarrollos.

CONCLUSIÓN:

El desarrollo de este proyecto se ha llevado a cabo con la intención de crear una nueva modalidad de enseñanza encaminada hacia las nuevas tecnologías, con el fin de atender al alumnado desde una nueva forma de aprendizaje. Distinto a lo tradicional. Con el objetivo de que se beneficien de los diferentes recursos humanos y materiales, metodologías, actividades, etc.

A lo largo de todo este proyecto lo que se ha intentado es apasionar, emocionar, y motivar a los alumnos y alumnas hacia los diferentes aprendizajes de la vida cotidiana en la medida de lo posible. También se ha intentado respetar y responder a sus necesidades, teniendo en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje, estimular la autonomía, la acción y el pensamiento creativo, favorecer el aprendizaje cooperativo, y las distintas formas de agrupamiento, así como conseguir que adquieran unos conocimientos amplios útiles para su vida diaria. Todo esto para conseguir el desarrollo de las competencias, que es intentar lograr el desarrollo integral del

alumnado se debe tener en cuenta que, en la actualidad, se considera al individuo como una potencialidad, que aceptando la heterogeneidad y diversidad del grupo en el que se encuentran, debe ser desarrollado al límite de sus posibilidades. No obstante, no podemos olvidar que para alcanzar todo lo expuesto anteriormente se tendrá en cuenta la inclusión de nuestro alumnado en el centro.

BIBLIOGRAFÍA:

DECRETO 25/2018, de 26 de febrero, por el que se regula la atención a la diversidad en el ámbito de las enseñanzas no universitarias de la Comunidad Autónoma de Canarias.

Ecoescuela 2.0. Recuperado de: <http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/portal/>

El payaso Plim Plim. (2021) Cabeza, hombro, rodilla y pie. [Archivo de vídeo]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=8aZ-t8vZB4U>

Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa.

ORDEN de 13 de diciembre de 2010, por la que se regula la atención al alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo en la Comunidad Autónoma de Canarias.

Padrino, Moisés A. (2009). Valores. Recuperado de: <https://www.monografias.com/trabajos82/valores-caracteristicas/valores-caracteristicas.shtml>

Pictocuentos. (2020). Recuperado de: <https://www.pictocuentos.com>

Puzles para bebés. (2021). Google Commerce Ltd (versión 8.1) [Software de aplicación móvil].

Recuperado de: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.edujoy.Baby_puzzles

Universia.es (2016). El sector de las TIC en España: un océano de oportunidades. Recuperado de:

<https://www.universia.net/es/actualidad/empleo/sector-tic-espana-oceano-oportunidades-1144399.html>

ANEXOS:

Actividad 2:



Actividad 3:



Actividad 4:



Actividad 6:



Puzles para bebés

Selección de los editores

AppQuiz Educativo Educación

★★★★★ 13.342

PEGI 3 Hasta 5 años

Contiene anuncios · Ofrece compras en la aplicación

 Añadir a la lista de deseos

Instalar