

PROYECTO DE FORMACIÓN EN CENTRO

"APLICACIONES Y HERRAMIENTAS TIC PARA EL PROFESORADO DE INFANTIL Y PRIMARIA III"

CURSO 2023/2024
CEIP RAMÓN MARÍA DEL VALLE-INCLÁN.



ÍNDICE.

- 1.-Descripción del proyecto y justificación.
- 2.-Planificación.
- 3.-Integración en el currículum.
 - 3.1. Áreas, especialidades o departamentos implicados.
 - 3.2.-Objetivos.
 - 3.3.-Contenidos.
 - 3.4-Competencias claves.
 - 3.5.-Criterios de evaluación.
- 4.-Metodología y/o técnicas de trabajo.
- 5.-Desarrollo de la actividad.
 - 5.1.-Fase inicial de trabajo en equipo.
 - 5.2.- Puesta en práctica en el aula o de profundización del análisis en caso de los seminarios
 - 5.3.- Intervención de un experto. (Si cumpliendo con los requisitos se solicita formación o colaboración del mismo).
- 6.-Resultados esperados.
- 7.-Evaluación.
- 8.-Fase de difusión.

1.-Descripción del proyecto y justificación.

Este proyecto de formación surge como la continuación de nuestro trabajo vinculado con la Competencia Digital Educativa, dado el interés y las necesidades identificadas entre nuestros compañeros/a del centro, así como la disponibilidad de recursos y materiales que aún no se han tenido la oportunidad de explorar de forma plena.

En consonancia con estas motivaciones, nuestro enfoque se centrará en la utilización efectiva de aplicaciones, herramientas y recursos con potencial pedagógico. En primer lugar, seguiremos avanzando en el desarrollo del Pensamiento Computacional, con un énfasis especial en actividades relacionadas con la robótica.

Además, nos dedicaremos a conocer y perfeccionar el uso de aplicaciones para la creación de materiales educativos y su posterior implementación en el aula. Exploraremos diversas aplicaciones de carácter lúdico con fines educativos, buscando formas innovadoras de incorporarlas en nuestro entorno de enseñanza. Por último, profundizaremos en el dominio de las nuevas pantallas digitales, con el objetivo de aprovechar al máximo su potencial como herramientas de enseñanza.

Este enfoque continuará atendiendo a las necesidades específicas de nuestro equipo docente y se basará en la valiosa dotación de recursos con la que contamos, aprovechando la oportunidad para cerrar la brecha entre los materiales disponibles y nuestra formación actual.

Según la LOMLOE, “la competencia digital (CD) es aquella que implica el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación para alcanzar los objetivos relacionados con el trabajo, la empleabilidad, el aprendizaje, el uso del tiempo libre, la inclusión y participación en la sociedad.” Esto afecta directamente a la escuela tal y como la conocíamos, siendo necesario innovar directamente en nuestra forma de entender el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En esta línea, este proyecto se impulsa por la voluntad de profundizar en el Pensamiento Computacional, centrándose específicamente en la programación y la robótica, conscientes de su relevancia y aplicabilidad en la vida cotidiana, y evaluando su viabilidad para su integración en las aulas.

El objetivo primordial es alcanzar un nivel más elevado en estos aspectos, con la meta de transferir este conocimiento al entorno educativo y, por consiguiente, mejorar los conocimientos y habilidades de nuestros estudiantes.

En definitiva, este trabajo se articula, por un lado, para el aprovechamiento de los recursos del centro y, por otro, para el desarrollo de las herramientas y aplicaciones que facilitan nuestra labor docente. Siendo la línea prioritaria de nuestro Proyecto de Formación en Centro “Aplicaciones y herramientas TIC para el profesorado de Infantil y Primaria III” está enmarcada dentro de las propuestas de formación realizadas por el Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y Formación del Profesorado del MEFP, en concreto, en torno a la Competencia Digital Educativa.

2.-Planificación. Calendario de reuniones y actuación.

Fecha prevista de la primera y la última reunión:

- Fecha prevista de la primera reunión: 30 de octubre de 2023.
- Fecha prevista de la última reunión: 22 de mayo de 2024.

Horario de las reuniones:

Se realizarán veinticinco reuniones con una duración de dos horas.

Las reuniones se realizarán lunes y miércoles de 16:00 horas a las 18:00. Las reuniones serán presenciales debido a las necesidades y practicidad de nuestro PFC.

Se presenta el siguiente calendario en el que se señalan las reuniones previstas, las cuales se justificarán a través de sus correspondientes actas.



Durante el desarrollo del Proyecto de Formación en Centro podrían producirse algunos cambios, así pues, éste es orientativo.

El número de horas que se solicitan para el proyecto es de 30 horas, realizándose las reuniones de forma presencial. Si es necesario por la naturaleza heterogénea en el nivel de conocimientos del claustro, se realizarán algunas reuniones individualizadas.

3. Integración en el currículum.

3.1 Áreas, especialidades o departamentos implicados.

Este Proyecto de Formación en Centro está compuesto por maestros y maestras que pertenecen al actual Claustro, englobar ambas Etapas (Educación Infantil y Primaria) así como distintas especialidades: Primaria, Infantil, Lengua Extranjera (inglés), Religión, Pedagogía Terapéutica, Audición y Lenguaje, Educación Física y Música. Por eso, se abarcará todas las áreas por medio de este.

3.2 Objetivos.

Dado el Objetivo General de la Etapa de Educación Primaria, que enfatiza el inicio en la utilización de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) con un enfoque crítico en el proceso de aprendizaje, nuestro Proyecto de Formación en Centro establece los siguientes objetivos específicos:

- Desarrollar las competencias necesarias en el profesorado de Educación Infantil y Primaria para utilizar de manera efectiva y apropiada las herramientas tecnológicas disponibles.
- Emplear herramientas de diseño como recursos complementarios para enriquecer las actividades en el aula y mejorar la experiencia de aprendizaje de los alumnos/as.
- Fomentar y aplicar el uso de las tecnologías en el entorno educativo, con el propósito de formar a nuestros estudiantes como usuarios competentes en el ámbito digital, preparándolos para las demandas de la sociedad actual.
- Promover la implementación de herramientas de programación y potenciar la robótica educativa, para involucrar y motivar a los alumnos en aprender conceptos clave y habilidades STEM.
- Utilizar las tecnologías de manera básica como una parte integral del proceso de enseñanza-aprendizaje, adaptando las distintas situaciones de aprendizaje para aprovechar las ventajas que ofrecen las TIC en la educación.

Estos objetivos están en consonancia con el espíritu del Objetivo General de la Etapa de Educación Primaria y buscan preparar a nuestros docentes y alumnado para el entorno digital en constante evolución.

3.3 Contenidos.

El contenido central de esta formación abordará el desarrollo de competencias esenciales para el uso eficiente de diversos dispositivos relacionados con la robótica y la programación. Además, se considerarán los siguientes elementos como parte integral de nuestro proyecto:

- Fomentar el uso de aplicaciones web para la creación de materiales, presentaciones y proyectos educativos, con un enfoque en la eficacia y creatividad en su utilización.

- Introducir y promover el empleo de recursos digitales aprobados por el Ministerio de Educación y Formación Profesional, como el correo docente, el uso de OneDrive para compartir material del centro y la plataforma Moodle, entre otros.
- Capacitar a los participantes en el manejo de diversos programas de diseño, adquiriendo las habilidades necesarias para su aplicación en el entorno educativo, con la capacidad de transferir este conocimiento a los estudiantes y estimular su uso.
- Fomentar la práctica de las actividades aprendidas mediante la colaboración entre docentes para compartir experiencias y enriquecer el funcionamiento de estas actividades.
- Promover la evaluación mediante el uso de dispositivos y aplicaciones digitales, aprovechando las ventajas que ofrecen en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Destacar la importancia de la seguridad en línea, incluyendo la concienciación sobre los riesgos y amenazas en el entorno digital, así como las medidas de prevención necesarias. Se promoverá el uso de licencias adecuadas para compartir trabajos y contenidos.
- Desarrollar una actitud positiva hacia las tecnologías de la información y fomentar su uso en el aula, para capacitar a los alumnos/as en herramientas digitales y habilidades tecnológicas. Esto incluirá la incorporación de recursos lúdicos en el entorno escolar para hacer que el aprendizaje sea más atractivo y efectivo.

Estos contenidos son fundamentales para equipar a los docentes con las habilidades y conocimientos necesarios para abordar los desafíos y oportunidades que ofrecen las tecnologías en la educación actual.

3.4 Competencias Clave.

La competencia digital abarca la habilidad de utilizar creativa, críticamente y de manera segura las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) para alcanzar una variedad de objetivos, que incluyen el ámbito laboral y el proceso de aprendizaje, entre otros. Esta competencia engloba la alfabetización en información y datos, la comunicación y la colaboración, la educación mediática, la creación de contenidos digitales (como la programación), la resolución de problemas y el pensamiento computacional y crítico, entre otros aspectos.

En el contexto de la educación primaria, es fundamental el desarrollo de estas competencias para preparar a nuestros alumnos/as para un mundo cada vez más digitalizado por ello es fundamental la formación del profesorado. Además de los aspectos generales de la competencia digital, este proyecto de formación abordará competencias clave específicas para la educación primaria, alineadas con las ocho competencias clave en la educación establecidas:

1. Competencia en Comunicación Lingüística:

- Fomentar la habilidad de los estudiantes para expresarse de manera clara y efectiva, tanto oralmente como por escrito, en un entorno digital.
- Promover la comprensión y análisis crítico de contenidos digitales, incluyendo la lectura y escritura de textos en línea.

2. Competencia Plurilingüe:

- Facilitar el uso de herramientas digitales que permitan aprender y practicar diferentes idiomas.

- Promover la comunicación en varios idiomas a través de recursos digitales y aplicaciones interactivas.

3. Competencia Matemática y en Ciencia, Tecnología e Ingeniería:

- Fomentar la resolución de problemas matemáticos mediante herramientas digitales y la aplicación de conceptos científicos en entornos tecnológicos.
- Estimular el pensamiento lógico y creativo en la resolución de problemas de ciencia, tecnología e ingeniería a través de proyectos digitales.

4. Competencia en Conciencia y Expresión Culturales:

- Introducir a los estudiantes a la diversidad cultural a través de la exploración de contenidos digitales relacionados con distintas culturas.
- Fomentar la expresión cultural y artística mediante la creación de contenidos digitales que reflejen la identidad cultural.

5. Competencia Ciudadana:

- Educar a los estudiantes en el uso responsable y ético de las TIC, promoviendo la ciudadanía digital responsable.
- Desarrollar la capacidad de analizar y comprender cuestiones cívicas y sociales a través de recursos digitales.

6. Competencia Emprendedora:

- Estimular el pensamiento emprendedor a través de la creación de proyectos digitales, como aplicaciones o soluciones tecnológicas.
- Promover la innovación y la creatividad en la resolución de desafíos a través de la tecnología.

7. Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender:

- Potenciar la capacidad de los estudiantes para aprender y adaptarse al cambio en el entorno digital.
- Fomentar habilidades sociales como la colaboración y el trabajo en equipo a través de herramientas digitales.

La integración de estas competencias clave de la educación primaria con la competencia digital permitirá a alumnos/as adquirir habilidades y conocimientos esenciales para su desarrollo personal, académico y futuro profesional en un entorno digital en constante evolución.

En este proyecto de formación, nos enfocaremos en proporcionar a los maestros y maestras de nuestro centro las herramientas, estrategias y recursos necesarios para fomentar estas competencias en el aula, con el fin de enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje y así poder preparar a nuestro alumnado para los retos de nuestro tiempo.

3.5 Criterios de evaluación.

Desarrollo de Competencias en Herramientas Tecnológicas:

- Utiliza de manera competente las herramientas tecnológicas disponibles para la enseñanza, demostrando habilidades sólidas en su aplicación en el entorno educativo.
- Muestra un progreso notable en la comprensión y el uso efectivo de las herramientas tecnológicas relevantes para la enseñanza en Educación Infantil y Primaria.

- Comunica de manera efectiva y transmite sus conocimientos tecnológicos al resto de docentes, promoviendo la colaboración y el aprendizaje conjunto en el uso de estas herramientas.

Utilización de Herramientas de Diseño:

- Incorpora herramientas de diseño de manera creativa en las actividades en el aula, mejorando la experiencia de aprendizaje.
- Demuestra la habilidad de integrar de manera efectiva elementos de diseño en el material educativo, enriqueciendo así el contenido y la presentación.
- Fomenta la participación activa de los alumnos/as al utilizar estas herramientas de diseño para crear proyectos educativos atractivos y visualmente impactantes.

Fomento del Uso de Tecnologías en el Aula:

- Aplica las tecnologías de manera efectiva en el entorno educativo, promoviendo la competencia digital entre los estudiantes.
- Crea experiencias de aprendizaje enriquecidas y contextualizadas al utilizar las tecnologías de manera significativa en el aula.
- Prepara a los alumnos/as para afrontar los desafíos tecnológicos de la sociedad actual, enfocándose en su desarrollo como usuarios competentes en el ámbito digital.

Programación y Robótica en la Educación:

- Implementa herramientas y recursos de programación de manera efectiva en el proceso de enseñanza, fomentando la comprensión de conceptos STEM y habilidades de pensamiento lógico entre los alumnos/as.
- Introduce la robótica como herramienta pedagógica de manera atractiva y motivadora, involucrando al alumnado en proyectos que les permiten aplicar conceptos clave y desarrollar habilidades en ciencia y tecnología.
- Evalúa el impacto de la programación y la robótica en el aprendizaje de los alumnos/as, midiendo su progreso en el desarrollo de estas competencias.

Integración Básica de Tecnologías en el Aula:

- Utiliza las TIC de manera competente como parte esencial del proceso de enseñanza-aprendizaje, adaptando las situaciones de aprendizaje para aprovechar sus ventajas.
- Aplica de manera efectiva las tecnologías en actividades educativas variadas, mejorando la participación y el compromiso de los alumnos/as.
- Evalúa la efectividad de la integración de las TIC en el aprendizaje del alumnado, midiendo su progreso y comprensión.

Paralelamente, en este PFC se desarrollarán los siguientes indicadores del MRCDD:

1.1.B1.1. Se comunica de forma autónoma y convencional con los agentes de la comunidad educativa empleando, en cada caso, la herramienta digital más adecuada de entre las establecidas por la AE o los titulares del centro para ese fin.

1.2.B1.2. Adopta las estrategias de colaboración mediante tecnologías digitales propuestas por el centro en los distintos procesos de coordinación y participación interna.

1.3.B1.1. Identifica problemas en su práctica pedagógica con tecnologías digitales y los resuelve adoptando soluciones estandarizadas aportadas por otros docentes.

1.4.B1.1. Participa en actividades de formación para el desarrollo profesional docente dirigidas por expertos, en línea o presenciales, en las que se utilicen recursos digitales para su desarrollo.

1.5.B1.1. Aplica, de manera autónoma, las medidas propuestas por la AE o los titulares del centro para proteger los datos personales propios y ajenos.

1.5.B1.2. Aplica las medidas de prevención e identifica situaciones en las que se hayan podido vulnerar los derechos personales y digitales o en las que se haya puesto en peligro la seguridad física y psicológica de cualquier miembro de la comunidad educativa como consecuencia del uso de las tecnologías digitales y actúa frente a ellas aplicando el protocolo establecido en el centro.

2.2.B1.1. Analiza la idoneidad de contenidos educativos digitales ya existentes aplicando de forma autónoma criterios didácticos, disciplinares y técnicos para adaptarlos a una situación de aprendizaje concreta.

2.3.B1.3. Utiliza formatos estandarizados para la compartición de contenidos educativos digitales.

3.1.B1.1. Integra de forma selectiva los recursos digitales disponibles en el centro en la programación didáctica siguiendo el modelo pedagógico recogido en el proyecto educativo.

3.2.B1.1. Interactúa con su alumnado, de forma autónoma y ajustada a sus características y a la situación educativa para ofrecer apoyo y orientación durante el aprendizaje, a través de las tecnologías digitales proporcionadas por la AE o los titulares del centro educativo.

3.3.B1.2. Proporciona a su alumnado orientaciones e instrucciones contextualizadas que les facilitan el desarrollo de actividades de aprendizaje entre iguales dentro del aula, usando tecnologías digitales.

3.4.B1.2. Incorpora, de forma sistemática y en función del contexto educativo, actividades de reflexión cognitiva y metacognitiva del alumnado utilizando tecnologías digitales.

4.1.B1.2. Diversifica las técnicas, los medios y los instrumentos de evaluación del aprendizaje de su alumnado y de su práctica docente empleando, de forma autónoma, las tecnologías digitales del centro.

4.2. B1.3. Aplica de forma autónoma los protocolos de protección de datos y de seguridad del centro para los tratamientos de datos vinculados a los procesos de evaluación.

5.1.B1.1. Utiliza de forma autónoma las opciones de accesibilidad de la tecnología del centro, seleccionando aquellas más adecuadas para su alumnado.

5.3.B1.3. Emplea, de forma autónoma, los recursos digitales proporcionados por la AE o los titulares del centro que estimulan la motivación y el compromiso con el aprendizaje del alumnado que tiene a su cargo.

6.1.B1.2. Selecciona, de entre las tecnologías proporcionadas por la AE o por los titulares del centro, las más adecuadas para que el alumnado desarrolle su competencia en tratamiento de la información y de los datos.

6.2.B1.2. Selecciona, de entre las tecnologías proporcionadas por la AE o por los titulares del centro, las más adecuadas para que el alumnado desarrolle su competencia digital para colaborar, comunicarse y participar.

6.3.A2.1. Aplica, con la ayuda de otros docentes, propuestas didácticas que permiten desarrollar la competencia para la creación de contenidos digitales adecuándolos al currículo, al proyecto educativo y al plan digital del centro.

6.3.B1.2. Promueve que el alumnado evalúe sus propios contenidos digitales aplicando de forma reflexiva criterios científicos, estéticos, técnicos y de accesibilidad y formulando propuestas de mejora.

6.4.A2.1. Aplica, con ayuda, los criterios didácticos que debe utilizar para que el alumnado desarrolle su competencia en seguridad y bienestar digital adquiriendo los conocimientos, hábitos de uso y valores a ella asociados siguiendo la programación didáctica y el plan digital del centro.

6.5.A2.2. Conoce estrategias pedagógicas y las aplica con ayuda de otros docentes para que el alumnado desarrolle diversos proyectos, tanto individuales como colectivos, haciendo un uso práctico, versátil, crítico y creativo de las tecnologías digitales.

4. Metodología y/o técnicas de trabajo.

La metodología que se empleará en este proyecto se caracterizará por ser activa, comunicativa y altamente participativa. Se promoverá el trabajo cooperativo y colaborativo entre docentes, y se pondrá un énfasis especial en la aplicación práctica tanto por parte de los profesores como del alumnado. Cada docente involucrado en este proyecto dispondrá de un ordenador para practicar y perfeccionar su dominio de los programas y aplicaciones previamente mencionados. Además, en cada reunión se ofrecerá un breve tutorial que guiará en la ejecución de uno o varios aspectos clave de estas herramientas.

A razón de fomentar la dinámica y enriquecimiento del proyecto, se alentará a los participantes del mismo a compartir sus conocimientos y experiencias. Este enfoque promoverá un entorno educativo colaborativo en el que cada participante podrá aprovechar las destrezas y perspectivas de sus compañeros, promoviendo así un aprendizaje mutuo y enriquecedor.

5.-Desarrollo de la actividad.

5.1.-Fase inicial de trabajo en equipo.

En esta primera fase inicial se ha realizado el formulario en Forms para hacer un sondeo y conocer cuántas personas del claustro están interesadas en participar en esta formación:

[Microsoft Forms](#)

5.2.- Puesta en práctica en el aula.

En esta fase, se procederá con una presentación detallada de los objetivos específicos del proyecto. Para abordar los diversos contenidos, se llevarán a cabo explicaciones teóricas y prácticas, respaldadas por ejercicios individuales para cada participante.

En cada reunión, se asignará una tarea práctica, precedida por una exposición que ilustrará una o varias funciones relacionadas con el programa, aplicación o herramienta en cuestión. Se proporcionarán instrucciones paso a paso para completar la tarea propuesta. Si algún miembro del proyecto necesita apoyo adicional, se ofrecerán tutorías presenciales individuales o en pequeño grupo.

A medida que el proyecto avance, se llevará a la práctica lo aprendido en el entorno escolar, trabajando directamente con los alumnos/as. Para documentar y evaluar el progreso, se recopilarán pruebas de las actividades realizadas, lo que puede incluir documentación, fotografías, videos, enlaces a actividades en línea, o referencias a publicaciones, entre otros recursos.

Es importante destacar que las imágenes utilizadas en el proyecto serán de autoría propia o contar con licencia "Creative Commons" para su uso.

Finalmente, el producto resultante del proyecto será compartido y promocionado en el marco del punto número 9, según se especifica en este mismo documento.

5.3.- Intervención de un experto.

Se solicitará la colaboración de una o varias personas expertas que guíen, asesoren y ayuden en la adquisición de conocimientos prácticos o intercambien experiencias relacionadas con algunas herramientas digitales que se emplearán.

6.-Resultados esperados.

Con el desarrollo de este proyecto se pretenden alcanzar los objetivos relacionados con la vida diaria en nuestra aula y el aprendizaje que nos aporta tanto al alumnado como al profesorado. Esto se resuelve en la mejora del conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes necesarias hoy día para ser competente en el entorno digital.

7.-Evaluación.

Esta etapa es relevante, ya que marca el camino a seguir para alcanzar nuestros objetivos. En cada reunión, se establecerán uno o varios contenidos específicos a abordar, lo que permitirá una evaluación continua de nuestro progreso.

El objetivo principal de esta iniciativa es adquirir y perfeccionar nuestras habilidades usando herramientas TIC que se han identificado como ventajosas. Esto incluye la edición y creación de material digital, el uso de recursos digitales aprobados por el MEFP, promover el uso y el máximo aprovechamiento de las pantallas digitales interactivas y, prioritariamente, continuar nuestra formación en Pensamiento Computacional mediante actividades desconectadas y la incorporación de la robótica al proceso educativo.

Además, esta fase podrá autoevaluar nuestro proceso de aprendizaje, y evaluar la eficacia del Proyecto de Formación en Centro y del desempeño de la coordinadora.

8-Fase de difusión.

Al finalizar el proyecto, se dará difusión de los resultados finales al resto de la comunidad educativa a través de Procomún, página web del centro educativo, reuniones de claustro y redes sociales. Además, se guardará todo el proyecto en OneDrive a disposición de todos los compañeros y compañeras.