



PROXECTO

TECNOLOXÍA EDUCATIVA

Profesora Adriana Gewerc Barujel

3º de Pedagogía

Marta García Varela

Xiana González Pérez

Contenido

INTRODUCCIÓN.....	3
CONTEXTO.....	4
NECESIDADES DA ORGANIZACIÓN.....	5
MELLORAS QUE SE PODRÍAN REALIZAR.....	6
PLAN DE FORMACIÓN.....	6
DESTINATARIOS.....	6
AXENTES DE INTERVENCIÓN.....	6
OBXECTIVOS XERAIS.....	6
OBXECTIVOS ESPECÍFICOS.....	6
OBXECTIVOS OPERATIVOS.....	6
RECURSOS.....	7
TEMPORALIZACIÓN.....	7
ACTIVIDADES.....	8
Actividade 1: Introducción en competencias dixitais.....	8
Actividade 2: Vocabulario básico.....	8
Actividade 3: Mapa conceptual.....	8
Actividade 4: A seguridade na rede.....	9
Actividade 5: Conto dixital.....	9
Actividade 6: Recursos didácticos.....	10
ANÁLISIS E SÍNTESIS.....	10
AVALIACIÓN GRUPAL.....	11
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	12

INTRODUCCIÓN

O tema elixido é como replantexar o uso das tecnoloxías no Colexio Compañía de María en Santiago de Compostela.

O enfoque dende o que imos traballar é o do modelo instrumental- tecnocrático.

A competencia dixital (CD) é aquela que implica o uso creativo, crítico e seguro das tecnoloxías da información e a comunicación para alcanzar os obxectivos relacionados co traballo, a empleabilidade, a aprendizaxe, o uso do tempo libre, a inclusión e participación na sociedade. Require de coñecementos relacionados coa linguaxe específica básica: textual, numérico, icónico, visual, gráfico e sonoro, así como as súas pautas de decodificación e transferencia. Isto leva o coñecemento das principais aplicacións informáticas. Supón tamén o acceso ás fontes e o procesamento da información; e o coñecemento dos dereitos e as liberdades que asiste ás persoas no mundo dixital.

Igualmente precisa do desenvolvemento de diversas destrezas relacionadas co acceso á información, o procesamento e uso para a comunicación, a creación de contidos, a seguridade e a resolución de problemas, tanto en contextos formais como non formais e informais. A persoa ha de ser capaz de facer un uso habitual dos recursos tecnolóxicos dispoñibles co fin de resolver os problemas reais dun modo eficiente, así como avaliar e seleccionar novas fontes de información e innovacións tecnolóxicas, a medida que van aparecendo, en función da súa utilidade para acometer tarefas ou obxectivos específicos

A adquisición desta competencia require ademais actitudes e valores que permitan ao usuario adaptarse ás novas necesidades establecidas polas tecnoloxías, a súa apropiación e adaptación aos propios fins e a capacidade de interaccionar socialmente ao redor delas. Trátase de desenvolver unha actitude activa, crítica e realista cara ás tecnoloxías e os medios tecnolóxicos, valorando as súas fortalezas e debilidades e respectando principios éticos no seu uso. Por outra banda, a competencia dixital implica a participación e o traballo colaborativo, así como a motivación e a curiosidade pola aprendizaxe e a mellora no uso das tecnoloxías.

A adquisición desta competencia realízase de maneira transversal e require desenvolver unha actitude positiva, crítica e realista das TIC, valorando as fortalezas e debilidades das mesmas. Para iso é imprescindible abordar os seguintes aspectos:

- A información: buscar e seleccionar datos, recoñecer fontes fiables, contrastar a información, destacar aquela que é relevante...

- A comunicación: interaccionar mediante as novas tecnoloxías, compartir a información ou participar na comunidade.
- A creación de contidos: desenvolver os contidos, combinar os múltiples recursos, entender como se aplican os dereitos de autor e as licenzas, etc.
- A seguridade: coñecer os riscos e ameazas da rede ou manexar as diferentes medidas de seguridade é tamén de vital importancia.
- A resolución de problemas: identificar problemas técnicos e resolvelos, innovar e utilizar a tecnoloxía de maneira creativa, comprender as necesidades de mellora e actualización da competencia...

CONTEXTO

O colexio Compañía de María é unha institución escolar plurilingüe de carácter concertado-privado de Educación Infantil, Primaria e Secundaria, situado nun contexto urbano, máis exactamente en el centro de la provincia de Santiago de Compostela. O horario do alumnado de primaria é de 9:30 a 13:20 da mañán e de 15:40 a 17:40.

A súa fundadora é Santa Juana de Lestonnac, e o seu obxectivo é educar aos xóvenes, e a través deles incidir nas familias e na transformación da sociedade. A intuición educativa de Juana de Lestonnac foi plasmando e facendo realidade ao longo da historia de diferentes formas.

A Rede de Colexios Compañía de María consta de un total de 86 centros educativos presentes en 26 países. Esta é unha rede de colexios que se preocupa pola educación integral da persoa dunha forma innovadora, en comunidade e de forma solidaria. Nos colexios da Compañía de María a educación ofrécese como servizo a través de educadores e educadoras que son testigos coas súas palabras e a súa vida, dos valores e principios nos que se quere educar.

O colexio Compañía de María de Santiago de Compostela conta con un Proxecto Educativo, no que o lema é “Tiende tu mano”, esta é unha proposta educativa propia que pon o acento en uns elementos que a definen e dan valor:

- Unha educación humanista cristiá, que cree na utopía de chegar a ser mulleres e homes novos para a construción dun mundo mellor, como fin das tarefas educativas.
- A mellora, a apertura ou a renovación continúa a reflexión sobre a práctica e a formación permanente dos educadores, son a clave dunha educación de calidade.

- Unha educación para a solidariedade, a responsabilidade social e o desenvolvemento, para favorecer a transformación e mellora da realidade.
- Unha educación que vai máis alá da aula, buscando espazos educativos que favorezan a educación integral e a vivencia da educación intercultural.

Nesta institución, a educación ofrécese como servizo a través de educadores e educadoras que son os encargados coas súas palabras e actividades de basearse nos principios e valores nos que se quere educar.

A filosofía de este colexio é que tanto os nenos/as como os/as adolescentes que pasan pola aula se formen para ser persoas con cabezas ben feitas, máis que ben cheas, que pensen por sí mesmas e sexan comprometidas e humanistas.

Este ano o centro tamén conta co Programa “Eu podo, Ti podes, Nos podemos”, o cal está dedicado a todo aquel colectivo con necesidades específicas de apoio educativo, fomentando a inclusión na aula.

Compañía de María conta co proxecto Abalar, este é un proxecto que sustancia a estratexia para a integración plena das TIC na práctica educativa de Galicia, este proxecto inclúe e integra todas as iniciativas no ámbito educativo, tamén recolle, suma e incrementa os recursos existentes, organizándoos de cara a alcanzar o aproveitamento efectivo dos contidos dixitais existentes nas redes en uns centros educativos cada vez máis preparados tecnoloxicamente.

Este proxecto é unha estratexia educativa global e integradora, que persegue un salto cualitativo e cuantitativo no modelo educativo galego, co fin de mellorar a súa eficiencia cos procesos relacionados coa tecnoloxía.

NECESIDADES DA ORGANIZACIÓN

- Maior dominio das tecnoloxías.
- Maior información sobre as tecnoloxías que conta o centro.
- Mellorar a rede wifi.

MELLORAS QUE SE PODRÍAN REALIZAR

- Maior formación de todo o profesorado de Educación Primaria en uso das tecnoloxías.
- Mellora da rede wifi, para unha maior eficacia no acceso a internet.

PLAN DE FORMACIÓN

DESTINATARIOS

Os destinatarios deste proxecto será o profesorado de Educación Primaria que imparte clase no Colexio Compañía de María. Cada ano o curso é variable polo que non podemos dar unha cifra exacta, pero polo analizado podemos calcular que será sobre 20 destinatarios.

AXENTES DE INTERVENCIÓN

Os axentes encargados de desenvolver a educación formativa será o mestre de tecnoloxía do centro xunto cun axente externo ao centro, o cal é un pedagogo/a especialista en competencias dixitais.

OBXECTIVOS XERAIS

- Formar ó profesorado de Educación Primaria en competencias dixitais.

OBXECTIVOS ESPECÍFICOS

- Aportar seguridade a hora do uso das tecnoloxías coas que conta o centro.
- Aportar ao profesorado recursos diferentes recursos didácticos.
- Aportar unha linguaxe básica en canto as tecnoloxías.

OBXECTIVOS OPERATIVOS

- Mellorar a autonomía do profesorado en tecnoloxía.

- Desenvolver habilidades tecnolóxicas por parte do profesorado.
- Fomentar o uso creativo por parte dos discentes.
- Empregar programas informáticos que ofrezan contidos didácticos e visuais.

RECURSOS

- **Recursos materiais:**

- Ordenadores.
- Pantallas dixitais.
- Proxectores.

- **Recursos espaciais:**

- Aula de informática.

- **Recursos humanos:**

- Profesor de informática do centro.
- Axente externo: pedagogo/a.

- **Recursos económicos:**

- Subvencións e axudas ofrecidas pola Xunta de Galicia.

TEMPORALIZACIÓN

A actividades formativa levarase a cabo durante tres días do mes de Setembro. Cada unha delas durará hora e media, e nesta desenvolveranse os contidos necesarios para a adquisición de competencias tecnolóxicas.

	Actividade 1	Actividade 2	Actividade 3	Actividade 4	Actividade 5	Actividade 6
Sesión 1						
Sesión 2						
Sesión 3						

ACTIVIDADES

Actividade 1: Introducción en competencias dixitais.

- Obxectivos:
 - Importancia do uso das tecnoloxías.
 - Adquirir coñecementos básicos sobre competencias dixitais.
- Desenvolvemento da actividade: Esta actividade será de carácter teórico como unha breve introdución para o desenvolvemento do curso. Nela explicárase o concepto de competencia dixital, así como as súas vantaxes e desvantaxes; isto favorecerá a que se poida observar a importancia das tecnoloxías na aula actualmente.
- Recursos:
 - Pantalla dixital.
- Temporalización: Esta actividade desenvolverase nos primeiros 30 minutos da primeira sesión.

Actividade 2: Vocabulario básico.

- Obxectivo:
 - Adquirir o vocabulario básico sobre tecnoloxía.
- Desenvolvemento da actividade: Esta actividade será de carácter teórico para presentarlle ao profesorado os distintos conceptos que hai sobre o mundo da tecnoloxía, para deste modo aportarlle ao profesorado vocabulario específico dentro deste ámbito.
- Recursos:
 - Pantalla dixital.
- Temporalización: Esta actividade desenvolverase nos seguintes 20 minutos da primeira sesión.

Actividade 3: Mapa conceptual.

- Obxectivos:
 - Sintetizar o aprendido nas actividades anteriores.
 - Adquirir estratexias de organización e análises da información.
 - Fomentar a creatividade.

- Desenvolvemento da actividade: Ao terminar coa explicación das actividades 1 e 2, os alumnos do curso deberán elaborar un mapa conceptual dixital, utilizando ferramentas como CmapTools ou FreeMind. Agora é a súa quenda, assimilarán mellor a explicación traballando eles mesmos o contido. Con esta actividade adquirense estratexias de aprendizaxe, estratexias de organización e análise de información (aprender a aprender) e habilidades de escritura dixital e representación visual dos contidos.
- Recursos:
 - Ordenadores.
 - Pantalla dixital.
- Temporalización: Esta actividade desenvolverase nos últimos 70 minutos da primeira sesión.

Actividade 4: A seguridade na rede.

- Obxectivo:
 - Utilizar a rede de forma segura.
- Desenvolvemento da actividade: Esta actividade será de carácter teórico para aportarlle ao profesorado recomendacións no uso de internet. Ten como fin que o profesorado coñeza os riscos que hai dentro da rede.
- Recursos:
 - Pantalla dixital.
- Temporalización: Esta actividade desenvolverase nos primeiros 30 minutos da segunda sesión.

Actividade 5: Conto dixital.

- Obxectivos:
 - Adquirir habilidades de lectura e escritura dixital.
 - Adquirir habilidades con respecto a ilustración acompañado de texto.
- Desenvolvemento da actividade: Este tipo de actividade consiste en que o alumnado do curso por grupos de 4 persoas cree o seu propio conto ou historia dixital. Tendo como tema principal a tecnoloxía co fin de que cada grupo represente o que é esta para cada un deles.

- Recursos:
 - Ordenadores.
- Temporalización: Esta actividade durará unha hora da segunda sesión.

Actividade 6: Recursos didácticos.

- Obxectivo:
 - Presentar diversos recursos didácticos.
- Desenvolvemento da actividade: En esta actividade o profesor de tecnoloxía e o axente externo encargáranse de presentar diversas páxinas web que contan con xogos lúdicos para alumnado de Educación Primaria; para buscar así unha maior atención do alumnado dentro da aula. Algunhas das páxinas expostas nesta actividade son: JueduLand (colección de xogos educativos online moi sinxelos que traballan distintas materias e temáticas), Little Smart Planet (plataforma con 54 xogos educativos baseados no curriculum de primaria de matemáticas, inglés e lingua castelá) e Educalandia (recopilación de xogos, recursos e actividades lúdicas sobre diversos temas, dende matemáticas, música ou ortografía; está destinado para o alumnado ata terceiro curso de primaria), etc.
- Recursos:
 - Pantalla dixital.
 - Ordenadores.
- Temporalización: A actividade ocupará a hora e media da última sesión.

ANÁLISIS E SÍNTESIS

Tendo en conta as necesidades expostas ao comezo do traballo creemos convinte dar resposta a pregunta: Como pode reformularse o uso da tecnoloxía na institución para mellorar a súa función?

O reformulamento do uso das tecnoloxías farase mediante un curso de formación do profesorado sobre o uso das tecnoloxías dentro da aula. Neste aportaráselle diversos contidos sobre competencias dixitais, así como dos perigos que pode ter traballar na web.

Por último, ensinaráselle diversos recursos didácticos que se atopan na web os que serán útiles para o desenvolvemento das súas clases.

AVALIACIÓN GRUPAL

Para comezar queremos destacar coa realización deste proxecto a importancia de que os centros dotados con recursos tecnolóxicos contén cunha acción formativa sobre este ámbito, xa que co transcurso do traballo puidemos observar que isto non é só beneficioso para o profesora senón tamén para o alumnado.

Ademais, creemos que con esta acción formativa se solventarían as problemáticas detectadas no uso das tecnoloxías durante a estancia do Practicum I dunha das integrantes do grupo.

Para rematar, resaltar a importancia que teñen as tecnoloxías na actualidade no ámbito educativo e o pouco coñecemento que se ten sobre o seu uso adecuado.

- Avaliación individual Marta:

Referíndome ao traballo dicir que cada vez se empregan máis as novas tecnoloxías dentro do ámbito educativo polo que é preciso que o profesorado acade competencias para desenvolver dunha boa maneira o uso destas.

O traballo foi realizado de forma equitativa, xa que as dúas expuxemos as nosas ideas a hora de desenvolver o proxecto. En canto o vídeo, como ningunha das dúas tiñamos un gran coñecemento sobre como montalo fíxeme eu cargo e metínme a explorar ata atopar a ferramenta empregada. Foi un traballo longo pero que conseguimos acabalo no prazo marcado.

- Avaliación individual Xiana:

Con respecto ao traballo quería destacar a importancia que ten a elaboración deste proxecto, xa que eu realicei as prácticas nesa institución e puiden observar de primeira man a pouca adecuada utilización das tecnoloxías tendo todos os recursos necesarios para o seu uso, por iso considero que sería unha boa idea a implantación deste curso na institución.

A práctica realizámola en conxunto de forma equitativa, expresando as dúas participantes do grupo os nosos puntos de vista antes de responder a cada apartado. O vídeo a encargada de montalo foi a miña compañeira xa que eu non tiña moito coñecemento do programa que utilizamos. Quizais foi unha das prácticas máis longas das que levamos ata agora nesta materia, pero soubemos distribuír o tempo da mellor maneira posible, para realizala antes da data marcada.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Alcade, A. (2017, Noviembre 10). Actividades para desarrollar la competencia digital en nuestras aulas. Recuperado de: <http://www.educacontic.es/blog/actividades-para-desarrollar-la-competencia-digital-en-nuestras-aulas>

Colexio Compañía de María Santiago (s.f.) Comunidade educativa. Recuperado de: <http://www.ciamariasantiago.org/index.php/gl/o-noso-colexio/comunidade-educativa>

Colexio Compañía de María Santiago (s.f.) Historia do centro. Recuperado de: <http://www.ciamariasantiago.org/index.php/gl/o-noso-colexio/historia-do-centro>

Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. (s.f.). Competencias digitales. Recuperado de: <https://www.mecd.gob.es/educacion/mc/lomce/el-curriculo/curriculo-primaria-eso-bachillerato/competencias-clave/digital.html>