

PROYECTO DE GRUPO DE TRABAJO

(CURSO 2006 – 2007)

TÍTULO DEL PROYECTO: Aprovechamiento y utilización en E. Infantil, de las posibilidades de comunicación y colaboración que ofrecen las NNTT:

“Tres, dos, uno,...¡Contacto!”

IDENTIFICACIÓN DEL CENTRO: Colegio Público “San Jorge”

C/ Dr. Juaristi,1

Pamplona(Navarra)

SÍNTESIS DEL PROYECTO: Aprovechamiento y utilización, en E. Infantil, de las posibilidades de comunicación y colaboración con alumnos de otros centros, que ofrecen las NNTT, utilizando para ello las herramientas de comunicación más adecuadas a la edad de nuestros alumnos. Todo ello mediante proyectos colaborativos que supongan la creación de situaciones nuevas, aprendiendo a relacionarse entre ellos, a comunicarse con otros (en espacios físicos lejanos), a compartir, a expresar sentimientos e ideas, a iniciar los primeros aprendizajes.

Nº DE PARTICIPANTES : 10 Profesores (9 Tutoras de E. Infantil y 1 Profesor especialista de Inglés).

LUGAR, HORA Y PERIODICIDAD DE LAS REUNIONES:

Reuniones en el centro de destino (C. P. San Jorge), los Jueves, de 16:40 a 17: 40.

Periodicidad: Mensual, revisable según avance el proyecto.

INTEGRANTES DEL GRUPO: Grupo de trabajo de Educación Infantil “San Jorge”:

Apellidos y Nombre	DNI	Especialidad
Coordinador/a: Lorenzo Jiménez, Milagros	15785332 H	E. Infantil
Azorín Martín, Susana	44619060 A	E. Infantil
Bermejo Andrés, M ^a del Rosario	12769553 E	E. Infantil
Cosme Echeverría, Miguel	72703688 K	Inglés
Jaurrieta Ezquerro, Josefina	29148253 P	E. Infantil
López Meneses, Elena	12762062 Y	E. Infantil
Marcellán Allueva, M ^a Dolores	15761363 S	E. Infantil
Rodríguez Gracia, M ^a Dolores	15795236 D	E. Infantil
Ros Caro, Raquel	15784798 J	E. Infantil
Ruiz de Galarreta Illana, Rosalía	16010467 Y	E. Infantil

TIPOS DE AYUDAS:

- **Materiales:** Fotocopias, CDs, cartuchos de tinta para impresora, libros o revistas de consulta, etc.
- **Personales:** Asesor/a, a poder ser de NNTT.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO DE TRABAJO

TEMA DE TRABAJO: : Aprovechamiento y utilización en E. Infantil, de las posibilidades de comunicación y colaboración que ofrecen las NNTT. Todo ello mediante proyectos colaborativos que supongan la creación de situaciones nuevas, aprendiendo a relacionarse entre ellos, a comunicarse con otros (en espacios físicos lejanos), a compartir, a expresar sentimientos e ideas, a iniciar los primeros aprendizajes.

JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO:

El desarrollo de este proyecto se ha planificado para llevarlo a cabo durante el curso escolar 2006-2007, con los alumnos de 4 y 5 años de Educación Infantil, sin olvidar a los más pequeños (3 años), a los que hemos empezado a iniciar en las NNTT, siguiendo las pautas de las experiencias llevadas a cabo cursos anteriores.

La incorporación de las NT al ámbito educativo ha favorecido la creación de nuevos entornos didácticos que afectan, de manera directa, a todos los integrantes del proceso de enseñanza-aprendizaje y al medio en que se desarrolla este proceso.

El hecho de utilizar una nueva tecnología no implica un proceso de innovación si previamente no se ha reflexionado acerca de qué, como, cuando y con qué objetivos pretendemos utilizarla, además de las implicaciones que va a tener en el proceso de aprendizaje de nuestros alumnos.

Debemos tener claro que, la finalidad básica de la acción docente consiste en diseñar entornos interactivos que posibiliten la apropiación del conocimiento, el aprendizaje significativo, considerando a la tecnología como un componente esencial, orientado hacia el saber hacer, como contenido o recurso didáctico.

Nuestros alumnos, hasta los más pequeños, encuentran rápidamente sentido a los nuevos lenguajes; quizás porque siempre han sido suyos.

¿Por qué no dejarles acceder a ellos?

OBJETIVOS E IMPLICACIONES EDUCATIVAS:

Actualmente, las Nuevas Tecnologías están presentes en nuestras escuelas. Poco a poco, las aulas han abierto sus puertas a la tecnología de la información y la comunicación. A pesar de todo, los medios y las tecnologías son una “asignatura pendiente” que debemos retomar.

Para nosotros, educadores, la tecnología no debe ser fuente de problemas, sino un camino que potencie un aprendizaje más activo, abierto a nuevas experiencias, compartiendo otros modelos que posibiliten el acceso a nuevas formas de comunicación y aprendizaje.

En nuestro ciclo, Educación Infantil, interesa tanto el proceso llevado a cabo como los resultados obtenidos.

Entre los objetivos que pretendemos conseguir a lo largo de la realización de este proyecto, podemos señalar:

- Considerar al ordenador como un elemento lúdico dentro del aula, como apoyo al proceso de aprendizaje.
- Iniciar a los alumnos en los procedimientos y destrezas necesarias para su utilización instrumental, interactiva y creativa.
- Desarrollo de la creatividad, trabajo en equipo y respeto a los medios materiales y personales.
- Utilizar educativamente, sus posibilidades lúdicas y recreativas, mediante una selección adecuada de materiales y su integración en actividades escolares.
- Potenciar su autonomía, enseñándoles a tomar la iniciativa, planificar y secuenciar sus acciones, para resolver situaciones sencillas.
- Participar activamente con los demás en las propuestas hechas para su utilización, respetando y aceptando las normas de funcionamiento .
- Ampliar sus posibilidades de comunicación con otros compañeros, favoreciendo aprendizajes colaborativos.

En estos objetivos, no se han marcado las diferencias referentes a los grupos, en función de la edad de los alumnos; algunos son comunes a todos y, el resto se abordará en función del nivel madurativo del alumno.

CONTENIDOS:

- Iniciación y afianzamiento en los procedimientos y destrezas necesarias para su utilización instrumental, interactiva y creativa.

- Navegación en Internet: uso del correo electrónico, foros, etc.
- Proyecto de aula: “Gigantes y Cabezudos”, en colaboración con otros centros de Navarra, utilizando las herramientas de comunicación anteriores.
- WebQuest: Construyendo el aprendizaje. Aprovechamiento didáctico de las WebQuest ,desarrollando una de ellas, basada en un proyecto de aula, durante el 3º trimestre del curso.
- Aprendizaje en colaboración, participando en los proyectos “eTwinning”.

DESARROLLO DEL PROYECTO:

1-En qué consiste.

Aprovechar las posibilidades de comunicación y colaboración que ofrecen las NNTT, mediante proyectos colaborativos que supongan la creación de situaciones nuevas, aprendiendo a relacionarse entre ellos, a comunicarse con otros (en espacios físicos lejanos), a compartir, a expresar sentimientos e ideas, a iniciar los primeros aprendizajes.

2-A quién va dirigido.

Los alumnos protagonistas de esta experiencia, son de Educación Infantil, 4 y 5 años. No hemos olvidado a los más pequeños (3 años), a los que hemos empezado a introducir en las NNTT siguiendo las pautas de cursos pasados.

Igualmente, las profesoras implicadas en el proceso, forman parte del equipo de Infantil, compartiendo esta experiencia con sus alumnos, aprendiendo unos de otros, mejorando la práctica educativa y evaluando y analizando los resultados obtenidos.

En cuanto al área en la que se encuadra el proyecto, no hay una en concreto. Abarca prácticamente todos los aspectos presentes en las diferentes áreas del Currículo: Identidad y Autonomía, Medio Físico y Social y Comunicación y Representación.

3- Qué precisa por parte de:

Las habilidades y destrezas, por parte del alumno, así como los conocimientos de informática del profesor y los requisitos técnicos necesarios, son mínimos.

-Dominio de las destrezas básicas del ordenador: manejo del ratón, utilizar las flechas de desplazamiento, etc...

-Capacidad para mantener la atención en periodos no muy largos de tiempo.

-El profesor, dominar las mismas destrezas que el alumno, además de tener un conocimiento algo más amplio del uso de las NNTT.

-Considerar las actividades preparadas para el ordenador como un elemento lúdico, de ayuda, no como método para aprender algo. En ningún momento, el ordenador es un sustituto del profesor.

4-Metodología a utilizar.

La metodología a utilizar podemos resumirla en tres palabras clave: **Activa, Lúdica y Participativa.**

-**Activa**, permitiendo que la propia actividad del niño sea el motor de todo descubrimiento y aprendizaje.

-**Lúdica**, porque el juego es la actividad fundamental del niño, sobre todo en Ed. Infantil, por medio del cual descubre el mundo que le rodea.

-**Participativa**, porque permite al alumno, a través de situaciones propuestas, colaborar con sus compañeros, aprender a tomar decisiones, asumir pequeñas responsabilidades, participar en la vida escolar y ser artífice de su propio aprendizaje.

5-Temporalización.

-Del Proyecto: curso escolar 2006-2007

-Del profesorado: sesiones mensuales de trabajo, previamente programadas.

-Del alumnado: periodicidad semanal, revisable y evaluable en función de los resultados de las propuestas.

6-Agrupamientos.

Realizaremos agrupamientos en función de las actividades a realizar:

- Pequeño grupo- 2 /4 alumnos-
- Grupo medio- 8 /10 alumnos-
- Gran grupo- toda la clase-

7-Actividades a realizar.

La forma de organizar las actividades se llevará acabo por medio de **Rincones, Talleres y Proyectos.**

Rincones: organizando en el aula, entre otros, el Rincón del ordenador. El tiempo dedicado a este rincón se integrará como uno de los momentos significativos del horario, pudiendo acudir a él, igualmente, en momentos de juego libre. Las actividades serán variadas, en cuanto a nivel de dificultad, y atención. La flexibilidad será un criterio fundamental en la temporalización, adaptándonos a las necesidades de los alumnos, realizando un seguimiento individual del proceso y una apreciación del comportamiento en grupo de los alumnos.

Talleres: para los talleres, utilizaremos la “sala de ordenadores” de E. Infantil. Para poder realizar las actividades programadas se realizarán desdobles, con ayuda de la Profesora de Apoyo.

Actividades previstas en los talleres:

-“Aprendiendo a navegar”: iniciación en la navegación por Internet.

-“Tres, dos, uno,...¡Contacto!”: aprendizaje en colaboración participando en proyectos “eTwinning”.

Proyectos: ocasionalmente y, para favorecer la creatividad, imaginación, sociabilidad, así como para favorecer la creación de situaciones-problema que les enseñe a pensar, tomar decisiones y buscar soluciones, trabajaremos por Proyectos, relacionados con las Unidades Didácticas programados en el momento de su planificación.

Proyectos programados:

-“Tienes un e-mail”: iniciar a los alumnos en las rutinas básicas para comunicarse con otros compañeros a través de Internet, utilizando el correo electrónico.

-“Gigantes y Cabezudos”, en colaboración con otros centros de Navarra.

-“Escuela de estrellas”, webquest a desarrollar con los alumnos de 3º de E.I. durante el 3º trimestre, de preparación para la visita al Planetario de Pamplona.

A lo largo de todas estas actividades, trataremos de que exista interacción en la relación entre alumnos, aunque en momentos puntuales esta relación sea de tutorización, favoreciendo el aprendizaje entre iguales.

Además de las actividades programadas para los alumnos, la función del profesor será la de acompañar al alumno en el proceso, ayudando, guiando, abriendo camino y aprendiendo con él.

8-Recursos de que disponemos.

Personales:

-Alumnos, favoreciendo el aprendizaje entre iguales.

-Profesoras –Tutoras, dirigiendo y haciendo un seguimiento de las actividades realizadas en el aula.

-Profesora de Apoyo, apoyando para poder realizar los desdobles necesarios para las actividades programadas, colaborando en los Proyectos y en las actividades del Taller de Informática.

Materiales:

-Sala de ordenadores de Ed. Infantil, con conexión a Internet.

-En el aula, utilizamos los ordenadores mas antiguos, preparando los previos a las tareas de grupo.

Software educativo y de uso para el profesor:

-Las aplicaciones que hemos estado utilizando cursos pasados y que forman parte de los materiales de E.I. (Sócrates, Juegolec, Juegomat, Adibu, Colorea, Vamos a Jugar, Actividades “Clic”, Educación infantil, Vocales, etc.).

-El pequeño grumete, aplicación, en formato web, preparada para iniciar a los más pequeños en la navegación por Internet.

- Kid Pix, programa centrado en las actividades creativas, sobre todo de plástica.

- Otras aplicaciones.

9-Evaluación.

La evaluación de la experiencia pasará por tres etapas:

Evaluación Inicial: (Antes del proceso).

Antes de iniciar el proceso partimos de una evaluación inicial de los alumnos y el contexto en el que va a desarrollarse la misma.

El 1º paso, obtener información relacionada con el tema, creando una base teórica debidamente fundamentada.

El 2º paso , detectar los conocimientos previos de los alumnos acerca de los contenidos a trabajar.

El 3º paso supone adecuar y ajustar la programación a los objetivos, contenidos e intereses de los alumnos implicados, en función del nivel de E. Infantil.

Evaluación continua y formativa: (Durante el proceso).

El proyecto estará en continua evaluación, modificándolo cuando sea necesario y, adaptándolo, en todo momento, a las situaciones que se den en el aula y a las características de los alumnos.

Para ello, será necesario regular, orientar y corregir el proceso educativo además de conocer paso a paso, como se desarrolla el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Otro de los aspectos a tener en cuenta será determinar en que grado los alumnos van alcanzando los objetivos propuestos, así como valorar las dificultades que surjan durante el mismo.

Evaluación final, sumativa: (Al terminar el proceso).

“Tres, dos, uno,...¡Contacto!”

Al finalizar la experiencia pretendemos:

- Conocer el grado de consecución de los objetivos propuestos.
 - Determinar lo que no ha sido posible conseguir, por qué y en qué medida.
 - Comprobar las repercusiones en el proceso de aprendizaje de los alumnos.
 - Ampliar sus posibilidades de comunicación con otros compañeros, favoreciendo aprendizajes colaborativos.
 - A través de las actividades realizadas en los talleres y de los pequeños proyectos, crear en ellos interrogantes y preguntas nuevas, enseñándoles a buscar respuestas y soluciones y a elaborar sus propias conclusiones.
 - Adaptar objetivos y contenidos al desarrollo de la experiencia, procurando priorizar los intereses de los alumnos, sin olvidar la meta final de la misma.
-