

PLAN DE INTEGRACIÓN DE LAS TIC

CURSO 2019-2020



1. INTRODUCCIÓN

El CEIP Uga está situado en el municipio de Yaiza. El Centro cuenta 3 grupos de infantil y 4 de primaria. La plantilla del Centro está compuesta por 8 maestros. Además contamos con 1 orientadora, 1 maestro de Religión, 1 Francés, 1 maestra de Audición y Lenguaje, 1 maestra de PT, 1 maestra del Programa Impulsa, todos ellos compartidos con otros centros.

Tenemos espacios disponibles para Aula Medusa, Aula de PT, Aula de Religión, Aulas de tutorías, así como despacho para Dirección y Secretaría y Sala de profesores.

Nuestro centro consta de dos partes:

- Edificio de primaria.
- Edificio de Infantil

1.1 MEDIOS AUDIOVISUALES E INFORMÁTICOS

El colegio dispone de los siguientes medios audiovisuales e informáticos:

- Pizarras digitales en las aulas de primaria.
- Ordenadores en el aula de 5º (Educlíc 2.0).
- Portátiles para primaria.
- Ordenadores en aula medusa.
- Ordenador en sala de profesores.
- 2 ordenadores, 2 impresoras y 1 scanner en despacho de Dirección.
- Mesa y equipo de sonido para eventos en el exterior.
- Tablets

1.2 ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Su atención se realiza a nivel individual dentro del aula ordinaria, efectuando intervenciones de refuerzo educativo de los aprendizajes básicos y en pequeños grupos en el aula de PT y AL.

Este grupo de alumnos también trabaja con los recursos informáticos, tanto dentro de las actividades de su grupo clase, como de una forma más individualizada, que permita incidir mejor en algunos aspectos educativos. Para ello contamos con el Aula Medusa donde este alumnado puede acudir con la profesora de PT a realizar algunas actividades.

El trabajo con estos medios nos permite favorecer el aprendizaje de aspectos instrumentales básicos, de aspectos repetitivos, de aspectos espacio-temporales y de autonomía de trabajo, además de favorecer la expresión y creatividad.

2. OBJETIVOS GENERALES

2.1 En relación a las TIC

- Potenciar el empleo de la informática como herramienta de trabajo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, utilizándola de forma activa por parte de los alumnos.
- Fomentar el uso de los medios informáticos, facilitando el acceso a esta herramienta por parte de los alumnos como medio de apoyo y refuerzo en sus aprendizajes.

- Favorecer su utilización por parte del profesorado en sus tareas habituales del Centro: programaciones, memorias, planes, actividades etc.
- Facilitar la búsqueda de información y el tratamiento crítico de la misma, como forma de conocer el mundo de internet y sus posibilidades de acceso a la información útil.
- Usar la web del Centro.
- Crear blogs de trabajo por áreas.
- Usar la aplicación KONVOKO como medio de comunicación con las familias.
- Dotar el aula medusa con un ordenador por alumno y comprar un cañón.

2.2 En relación al alumnado

- Utilizar programas y entornos que faciliten su aprendizaje de las diferentes áreas y favorezcan la adquisición de habilidades, destrezas y conocimientos de las mismas.
- Formar al alumnado en el uso de internet seguro.
- Potenciar su comunicación con otros compañeros/compañeras de su entorno y fuera de él.
- Despertar el interés por conocer cosas diversas y darles las pautas para acceder a la información precisa. Potenciar su razonamiento y su afán de conocimiento.
- Utilizar el ordenador como medio de investigación para ampliar conocimientos y elaborar pequeños proyectos a nivel individual y/o colectivo.
- Utilizar el ordenador como medio de creación, de integración, de cooperación, de potenciación de valores sociales y de expresión de las ideas de cada uno.

2.3 En relación al profesorado

- Utilizar las TIC como medio de perfeccionar la actividad docente a través de su utilización, de aprovechar la información que de ellas puede sacar, y para mejorar el planteamiento pedagógico a través de su utilización.
- Emplear el ordenador para su trabajo cotidiano y las actividades de aula: programaciones, actividades, controles, fichas, circulares, información a las familias etc.
- Saber consultar información a través del ordenador, tanto de temas profesionales (normativa, concursos,...) como de temas interesantes para su labor docente.
- Intercambiar experiencias, conocimientos, actividades, y/o participar en tertulias, debates, chats, a través de internet.
- Dinamizar los blogs de la web del centro.

2.4 En relación a la comunidad educativa

- Potenciar actividades de participación de toda la Comunidad Educativa: utilización de la página web, jornada de puertas abiertas, charlas, ponencias, etc.

3. ORGANIZACIÓN

3.1 Coordinador/a

Las **funciones del coordinador/coordinadora** son las siguientes:

- Mantenimiento de los equipos: mantener actualizado el parte de averías para comunicárselo al técnico de mantenimiento.
- Preparar actividades generales y sobre todo motivar y facilitar el trabajo de todos los demás miembros.
- Estar al día del trabajo de otros centros y promover la realización de actividades en el centro.
- Participar en reuniones y cursos. Asistir a jornadas y congresos en representación del centro.
- Intentar facilitar el trabajo de los compañeros, ayudando en la planificación y preparación de las programaciones.
- Recibir, conocer y catalogar software, materiales y recursos de Nuevas tecnologías que lleguen al Centro.
- Informar al profesorado de las actividades diseñadas.

3.2 Personal para impartir las TIC

- El profesorado es el responsable de la integración curricular de las TIC y de la realización de las actividades que ésta suponga.
- Trabajo individual o de grupo en la propia aula para realizar trabajos concretos, aprendizajes individuales, refuerzos, ampliación de contenidos etc, mediante la utilización de dispositivos móviles que permitan la utilización colectiva de las TIC dentro de las aulas. Proyecto Educlíc 2.0 y Aula Medusa.
- Trabajo individual o de pequeño grupo con alumnos con necesidades educativas especiales, realizadas por el profesorado de PT o de Logopedia para trabajar aspectos concretos de las adaptaciones curriculares, refuerzos educativos, o actividades de creación o de aprendizaje individualizadas. Se actuará especialmente en la recopilación de recursos para facilitar la adquisición del idioma castellano por parte de aquellos alumnos/as que lo desconozcan.

3.3 Formación del profesorado

- Se potenciará la formación del profesorado a través del Plan de Formación de Centro. Se facilitará la autoformación y la divulgación de ideas dentro del propio Centro con la participación de compañeros más informados en temas concretos.

3.4 Ordenadores. Su utilización. Aula Medusa.

La situación física de los ordenadores también es importante y hay que tener en cuenta una serie de factores que pueden incidir en su utilización:

- Por un lado el tener un aula de Medusa en el Centro a la que acuden el alumnado desde los 3 años, nos obliga a tener un horario y respetarlo; a mantener el aula ordenada y bien localizados y clasificados los programas.
- El ordenador de la sala de profesores es de libre disposición para el profesorado en sus actividades de planificación y programación didáctica, tutoría o búsqueda de recursos didácticos.

3.5 Organización del alumnado

- Número de alumnos para cada ordenador. Siempre dependerá el número de alumnos del número de ordenadores y del tipo de trabajo o actividad que se realice. No obstante, el número ideal de alumnos por ordenador en el aula Medusa es de un máximo de 2 (a mayor número de alumnos, mayor es la distracción).
 - Para los trabajos o proyectos de investigación se potenciará el trabajo en pequeños grupos (4-5 como máximo), que supone para los alumnos/as la puesta en práctica de habilidades de cooperación y trabajo en equipo, imprescindibles para el aprendizaje compartido.
 - Del Proyecto Educlíc 2.0, el tercer ciclo contará en las aulas con un ordenador por alumno/a.
 - Individual o en pequeño grupo. Para trabajar con alumnos con necesidades educativas especiales, alumnos con un gran desfase curricular o algunos aspectos de lengua con alumnos de apoyo idiomático, se ve interesante el trabajo individual o en pequeños grupos, como forma de favorecer la autonomía y atender mejor a los ritmos de aprendizaje. Esto podría realizarse en el Aula Medusa.

3.6 Horario

Para la utilización del Aula Medusa, se dispondrá de dos modalidades:

- Utilización de una hora semanal fija o cuando sea necesario.
- Hora semanal fija de utilización: El profesorado que quiera asistir de forma permanente durante un período de tiempo a esta aula, tendrá que notificarlo al comienzo del curso para la distribución del horario. Con ello se conseguirá lo siguiente:
 - Posibilitar el empleo de la informática a todos los alumnos del Colegio.

-Posibilidades de plantear objetivos o trabajos más amplios en esa hora de utilización: conocer y manejar un Procesador de textos, buscar información, realizar Hojas informativas para otros alumnos del Centro...

- Animar al profesorado a emplear las TIC.

Si hay una hora semanal, hay que ir con los alumnos al aula y hacer algo... (Presión de los propios alumnos exigiendo el empleo de la informática, y mayor interés del profesorado en preparar las actividades).

- Exigir una planificación: planteamientos comunes de empleo del ordenador, ponerse de acuerdo en qué programas o qué contenidos se van a dar, cómo, en qué niveles, hasta dónde...

• Cuando sea necesario

Las horas que queden libres en el cuadrante semanal, una vez distribuidas las horas semanales fijas, podrán ser ocupadas, previo aviso o apuntándose en el horario, por cualquier profesor del centro. Con ello se conseguirá:

- Trabajar aspectos concretos que se están trabajando en el aula, y que no precisan de un tiempo concreto. De esta forma se adapta mejor a la programación. Se trabaja cuando es necesario y lo que es necesario, con lo que la motivación es mucho mayor.

3.7 Material informático

Además de los ordenadores que son la parte material de las TIC, se cuenta con las aplicaciones y programas didácticos o instrumentales (procesador de textos, dibujo, etc.). Es imprescindible también realizar tareas de mantenimiento, organización y divulgación. Para ello se realizaran las siguientes labores:

- Se explicarán los programas en el aula, de tal manera que todo el profesorado tenga una información rápida y clara de los mismos. Asimismo se procurará que todos los ordenadores tengan un acceso fácil y organizado, para posibilitar que el trabajo sea lo suficientemente autónomo y dinámico.

- Se tendrá en el aula de informática un listado con todo el material disponible en el Centro, clasificado por materias, por niveles o por destrezas informáticas.

4. **METODOLOGÍA**

Debemos programar la sesión en el aula Medusa, que sea adaptada a nuestro alumnado, y susceptible de modificarla o mejorarla poco a poco.

Debemos considerar:

4.1 General

Concretar las ideas generales a tener en cuenta para intervenir con el alumnado en el Aula de Medusa:

- Facilitar la autonomía en los alumnos para el uso de los ordenadores. No darles todo hecho. Que sean ellos los que lo ponen en marcha, entran en el programa, salen y apagan el ordenador.

- Potenciar la participación de todos los alumnos, valorando actitudes de respeto, cooperación e integración.

- Inculcar que el empleo educativo del ordenador lleva consigo trabajo, aprendizaje, actividad, diversión y esfuerzo. No sólo es jugar.
- Realizar actividades adaptadas a los alumnos, y en las que cada uno pueda desarrollar la actividad según su nivel, sus ritmos de aprendizaje y si es posible sus aptitudes.
- Fomentar actitudes de cuidado del material, cuidado de los ordenadores y del mobiliario.
 - Pormenorizar: dónde empezar el uso de la informática, cómo iniciarse en el empleo del ratón, como introducir el teclado, dónde empezar a inculcarles la autonomía del empleo del ordenador (poner en marcha, iniciar un programa, cerrarlo, apagar el ordenador...).
- Se iniciará el uso del ordenador desde Educación Infantil, con programas adaptados a su nivel. Siempre se procurará que en el último curso de Educación Infantil todos los alumnos hayan tenido contacto con el ordenador.
- El teclado y el ratón se introducirán a la vez, procurando hacerlo con programas adaptados para ello. Teclado, en infantil, con programas que actúen con pocas teclas, atendiendo primordialmente a la pulsación controlada; en Primaria, con programas que presenten el teclado completo. Ratón, en Infantil, con programas preparados para ello y que plantean la pulsación en amplias zonas de la pantalla.
- La autonomía en el empleo del ordenador, desde el Primer Ciclo de Primaria, y en especial a partir del Segundo Ciclo, donde serán los propios alumnos los que hagan todas las actividades, siempre que sea posible.
- El Procesador de Textos se iniciará como forma de facilitar la expresión y la comunicación a partir de 3º de Primaria, y se atenderá no sólo a que sirva como medio de expresión, sino también a conocer las posibilidades fundamentales de esta herramienta informática: Edición (Tipos de letra, color, tamaños, mover o copiar texto, Formato, tablas, Insertar imágenes, Líneas, Bordes...), Impresión (imprimir, tamaño de la página...) y Mantenimiento (Guardar, Cargar un documento)
- Se potenciará el intercambio de información entre los alumnos de diferentes Centros de la localidad en el Primer Ciclo, con alumnos de nuestra Comunidad en el Segundo Ciclo y con alumnos del resto de España o de otros países en el Tercer Ciclo.
- Se iniciará el empleo de Internet como forma de acceder a la información en Tercer Ciclo procurando que sean ellos mismos los que accedan a una información determinada utilizando buscadores o a través de actividades guiadas (listas activas, búsquedas, cazas del tesoro o webquest).

4.2 Antes de ir al aula

- Planificar la actividad
 - Seleccionar los programas o recursos que se van a utilizar.
 - Prever las actividades a realizar. (A veces, unas actividades de un mismo programa o recurso valen y otras no).
 - Planificar el número de sesiones y cómo se van a organizar.
- Integrar el trabajo en el aula de informática, dentro de la programación del curso y de los contenidos a trabajar en él. No al trabajo aislado de informática.

- Enmarcar el trabajo informático, siempre que se pueda, dentro de una actividad más amplia: actividades previas, actividades en el aula de informática, y actividades posteriores.

4.3 En el aula de TIC

- Presencia directa del profesor: Mayor cuanto más pequeños sean los alumnos. Más dirigida la clase, y más controlada, cuanto más pequeños. Poco a poco ir dando mayor iniciativa y más autonomía.

- En las primeras sesiones invertir tiempo en:

Ordenador: encender, apagar, tapar, cuidar...

Discos: Posición correcta al introducirlos, qué se puede hacer y qué no, introducir y sacar...

Manejo básico por una ventana: maximizar, minimizar, cerrar ¿Cómo abrir un programa? Cerrarlo correctamente.

Teclar correctamente. Uso del ratón. Apagar adecuadamente el ordenador.

- Siempre: Dejarles siempre lo más claro posible lo que pretendemos y qué es lo que van a realizar: Varias posibilidades:

1. Explicación inicial y trabajo posterior.
2. Hoja de trabajo pormenorizando lo que se va a realizar.
3. Pequeñas explicaciones y trabajo posterior. Acostumbrarles desde el principio a respetar el material, a recoger y ordenar el aula al finalizar.

4.3 Después

Realizar alguna anotación: qué hemos hecho, aspectos interesantes, modificaciones para el curso próximo o para el próximo día, problemas que han surgido, comentarios...

5. **CONTENIDOS**

Debido a que el edificio de Ed. Infantil está separado del edificio de primaria, donde se encuentra el aula Medusa, los alumnos se tienen que desplazar para acudir a la misma. Por ello puede resultar más motivante para ellos considerarla como un aula mágica, aula de la fantasía en la que vamos a encontrar un ser maravilloso (el ordenador) con personajes que nos van a decir o mostrar cosas (los programas). Es un lugar donde vas y algo pasa...

Esto supone: planificar y prepara diversas y diferentes actividades; necesidad de organizar bien al profesorado, pues se necesitan dos profesores en ese momento; previamente se ha programado la actividad a realizar.

Medios informáticos en Primaria

- Como contenido:

- Conocer básicamente las partes del ordenador: teclado, monitor, ratón, ordenador, CDROM, puerto USB, altavoces...
 - Conocer las posibilidades del ordenador y de la informática.
 - Conocer sus aplicaciones en la vida cotidiana: actividades de ocio y juego, laborales, creativas y de diseño, educativas y de conocimiento, etc.
- Como Herramienta o medio didáctico: Primer Ciclo
- Apoyar en el desarrollo de las destrezas fundamentales: lectura, comprensión lectora, auditiva, escritura- expresión, cálculo, numeración, series y clasificaciones.
 - Afianzar aspectos espaciales y temporales.
 - Favorecer la creatividad y la comunicación. Segundo Ciclo
 - Perfeccionar los aprendizajes fundamentales: Comprensión lectora e interpretación correcta de las órdenes. Creación de textos. Corrección. Expresión. Cálculo y cálculo mental. Numeración. Geometría.
 - Iniciarse en el conocimiento de su medio cercano.
 - Realizar actividades de Resolución de Problemas. Tercer Ciclo
 - Actividades de apoyo, refuerzo o perfeccionamiento para las diferentes áreas: Matemáticas, Lengua, Conocimiento del Medio, Idiomas, Plástica, Música, E. Física...
 - Búsqueda de una mayor autonomía en el trabajo, preparación para la vida laboral: Procesador de Textos.
 - Adquirir conocimientos nuevos. Buscar información o estudiar determinados temas aprovechando CDs multimedia, Enciclopedias, o investigando en direcciones de Internet que les proporcionemos.
 - Internet y la búsqueda de información. Navegación. Depuración de la información. Buscar información sobre contenidos.
 - Comunicación: Correo electrónico y contactos con otros compañeros y con otros entornos. Chat y participación en debates, foros y conferencias. Posibilidad de intercambiar información en otros idiomas, o de contactar con países a los que pertenecen alumnos y alumnas del centro. A modo de ejemplo se especifican una serie de programas y aplicaciones educativas para cada etapa y área de aprendizaje. Esto es únicamente un apunte para empezar, ya que la actualización de recursos didácticos se realizará, como se ha apuntado anteriormente, a través del rincón de recursos del profesorado en el sitio web del Centro. Por otro lado algunos de estos programas y recursos se habrán quedado obsoletos dentro de pocos cursos.

6. APLICACIONES

Las aplicaciones y softwares que cada tutor considere oportuno o necesario. Utilizaremos estas aplicaciones para trabajar conceptos como la prelectura, números, series, operaciones, conceptos espaciales, animales, granja, la casa, el cuerpo, memoria, atención, conceptos madurativos (espaciales y temporales), etc.

Utilizaremos estas aplicaciones para trabajar conceptos como: elaboración de textos, imágenes, trabajos, búsquedas de información, lectura de noticias de periódicos, comprensión lectora, ortográfica, razonamiento lógico matemático, operaciones y pequeños problemas, cálculo, aplicaciones referentes a las unidades estudiadas,

grabamos canciones, iniciación al mundo de los instrumentos, puzzles, colores, pintar, etc.

7. NIVELES COMPETENCIALES EN HABILIDADES INFORMÁTICAS

Las habilidades en el manejo de los ordenadores que irán adquiriendo nuestros alumnos/as deben ser consecuencia del trabajo con ellos, no el objetivo a conseguir. No obstante serán unas habilidades que interesará observar y alcanzar para que el trabajo con el recurso informático pueda progresar y dar mejores frutos. En cada nivel se expresan las competencias posibles, considerando alcanzadas las que se han indicado en los niveles previos.

EDUCACIÓN INFANTIL

Manejo del ratón

Forma correcta y cómoda de usarlo.

Movimiento.

Pulsar el botón izquierdo para efectuar selección y ejecutar acción.

Pulsar y arrastrar para mover elementos.

Doble clic para ejecutar accesos directos del escritorio.

Manejo del teclado Uso de cursores para moverse por la pantalla.

Uso de teclas concretas marcadas con “gometas”.

Programas.

Selección de iconos del escritorio para ejecutar programas.

Uso de programas sencillos en los que se hagan selecciones con ratón y/o teclado.

Usuario Encender y apagar el ordenador “correctamente”.

PRIMER CICLO DE PRIMARIA

Uso del teclado Localización de las letras.

Escritura para completar actividades de algunos programas.

Uso de la tecla “Intro” para ejecutar acciones.

La tecla “May” para obtener letras mayúsculas.

Programas

Búsqueda de enlaces en el Menú Inicio-Programas.

Programa de dibujo simple. Para unos primeros trazados. Puede ser Paint.

Uso de programas con diferentes niveles y/o alternativas.

Usuario

Buscar aplicaciones a través del “Menú Inicio”-“Programas”, etc.

SEGUNDO CICLO DE PRIMARIA

Manejo del ratón Botón derecho para obtener “propiedades”.

Uso completo del ratón.

Manejo del teclado Localización de todas las letras y aumento de la velocidad de escritura.

Obtención de símbolos incluidos en el teclado.

Uso de la tecla "AltGr".

Programas Procesador de textos sencillo: WordPad.

Selección de fuentes y tamaños.

Programa de dibujo simple. Para unos primeros dibujos sencillos. Puede ser Paint.

Programas educativos de casi cualquier tipo.

Usuario Manipular correctamente los disquetes y CDs.

Abrir archivos ya existentes en la carpeta "Mis documentos", en un disquete o CD.

Guardar archivos en la misma carpeta, en un disquete, o un CD.

Crear nueva carpeta en "Mis documentos" para guardar y abrir archivos propios o del nivel.

Conocimiento del vocabulario técnico que designa los elementos con los que se trabaja habitualmente.

TERCER CICLO DE PRIMARIA

Manejo del ratón

Uso completo del teclado incluyendo algunos "atajos" para facilitar los trabajos
Programas Procesador de textos con formato de fuentes, párrafo e inclusión de gráficos.

Open Office

Copiar, cortar y pegar fragmentos de texto.

Uso del WordArt (en el caso de Paint).

Manejo sencillo de un programa de diseño y/o retoque fotográfico.

Con modificación de tamaño de la imagen y realización de recortes y efectos.

Navegación en Internet en páginas propuestas por el profesor.

Uso simple del correo electrónico.

"Correo nuevo" con dirección y asunto y "Responder".

Utilizar la SD Card

Usuario

Obtención de una cuenta de correo electrónico propia.

Uso de los buscadores de Internet.

Organizar los "Favoritos".

Gestionar carpetas y archivos tanto en un disquete, CD, como en el disco duro.

Escaneado de imágenes y modificación de las opciones pertinentes.

Reconocimiento de las partes de un ordenador, sus periféricos y las funciones y propiedades básicas de los mismos.

8. COMPROMISOS DEL CENTRO PARA LA INTEGRACIÓN CURRICULAR DE LAS TIC.

Equipo Directivo:

- Realizar inversiones para acercar las Nuevas Tecnologías a todas las aulas.
- Facilitar la formación del profesorado tanto en el Centro como fuera de él.
- Promover la divulgación de los materiales y proyectos realizados por el profesorado.

Claustro:

- Utilizar el Aula Medusa una hora a la semana de forma sistemática.
- Utilizar al menos una vez cada curso dentro de las aulas la plataforma móvil

(ordenador portátil con vídeo proyector).

- Diseñar y realizar en las aulas, al menos un proyecto de investigación, por curso, que suponga el tratamiento de uno o varios aspectos curriculares a través de las TIC.
- Formarse en la utilización de programas y recursos relacionados con las TIC.

9. EVALUACIÓN Y REVISIÓN DEL PLAN

Periodicidad de las revisiones

- Se evaluará el desarrollo del mismo al comienzo y final de cada curso escolar.
- Tanto en la revisión de principio como de final de curso, se detectarán los aspectos de mejora y se plasmarán por escrito.
- Cada dos cursos se realizará una encuesta de valoración del Plan por parte de los diversos sectores: profesorado, familias y alumnado.
- Los aspectos de mejora detectados supondrán el diseño de pequeños Planes de acción para el curso siguiente, que intentarán subsanar las deficiencias.
- Una vez evaluados positivamente los Planes de acción llevados a cabo para subsanar los aspectos de mejora, se modificarán los apartados necesarios del Plan. De dichas modificaciones se informará a los sectores de la Comunidad Educativa que se vean implicados.