



PLAN TIC



Colegio Santa María de los Pinos

C/ Angelillo, 9, 28018 Madrid

Tlf /Fax: 91.778.34.90

COD. CEN 28009653

## EDUCACIÓN INFANTIL

La utilización de las Tics en el aula es un recurso imprescindible en el proceso de aprendizaje, debido a que los alumnos tienen que habituarse a asumir los cambios que se producen en la actualidad, y por lo tanto en su entorno más inmediato, con la incorporación de las nuevas tecnologías a la vida diaria.

La principal finalidad del desarrollo de este proyecto es iniciarles a los alumnos de Educación Infantil en la utilización responsable de las nuevas tecnologías, así como guiándoles a que reconozcan las ventajas e inconvenientes del uso de estas.

### OBJETIVOS

- Reforzar los contenidos trabajados en las áreas curriculares.
- Respetar las normas básicas de utilización de las Tics.
- Fomentar la curiosidad por adquirir nuevos aprendizajes.
- Mostrar una actitud participativa en el desarrollo de las actividades.
- Desarrollar la creatividad e imaginación.
- Utilizar adecuadamente un vocabulario específico.
- Mejorar la psicomotricidad
- Fomentar en trabajo en equipo y la cooperación.
- Potenciar la autonomía en el desarrollo de las actividades.
- Desarrollar la confianza en sus logros y debilidades.
- Utilizar de forma responsable las nuevas tecnologías.
- Conocer las ventajas y los riesgos del uso de las Tics.
- Extraer información de los recursos digitales.
- Respetar las opiniones y actuaciones de los demás

### CONTENIDOS

- Conocimiento de los elementos básicos de los recursos digitales.
- Utilización responsable de las nuevas tecnologías.
- Normas básicas en el uso de las Tics.
- Contenidos de las áreas curriculares.

- Extracción de información.
- Análisis de la información.
- Desarrollo de la imaginación y creatividad.
- Trabajo en equipo y participación.

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Respetar las normas básicas en la utilización de las nuevas tecnologías.
- Utilizar de forma responsable los recursos digitales.
- Obtener información mediante la aplicación de las nuevas tecnologías.
- Manifestar interés por la adquisición de nuevos conocimientos.
- Aplicar los contenidos trabajados en las áreas curriculares en la realización de actividades digitales.
- Adquirir progresivamente una mayor autonomía en el desarrollo de actividades con el empleo de recursos tecnológicos.
- Extraer información utilizando recursos digitales.
- Participar de forma activa en el desarrollo de las actividades planteadas.
- Mantener una actitud de ayuda y cooperación en la realización de actividades.
- Respetar las opiniones diferentes a la propia.
- Adquirir progresivamente un enriquecimiento del vocabulario.

### TEMPORALIZACION

Se dedicará una sesión semanal a lo largo de todo el curso para desarrollar el taller.

### METODOLOGÍA

Se utilizará una metodología lúdica, activa, participativa, cooperativa y globalizadora que permitirá que los alumnos afiancen los contenidos trabajados en las distintas áreas curriculares. Al mismo tiempo, se potenciará la socialización y el trabajo cooperativo, consiguiendo de este modo fortalecer la autonomía personal y las habilidades sociales. Además, la metodología estará orientada, en todo momento, a utilizar los recursos digitales de una forma

responsable, valorando las ventajas propias de acceder a una información permanentemente actualizada.

### RECURSOS DIDÁCTICOS

Pizarra digital, proyector, ordenador portátil, tablet.

### EDUCACIÓN PRIMARIA

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) son herramientas esenciales para nuestra vida cotidiana. Dada su importancia en el mundo actual, es fundamental que nuestros alumnos aprendan a utilizarlas de manera adecuada y responsable.

En nuestro Centro Educativo, buscamos la integración de nuestros alumnos en la comunidad y brindarles amplias oportunidades laborales y personales. Por esta razón, hemos decidido incorporar la práctica y el aprendizaje de las tecnologías en nuestro currículo para el nuevo curso que comienza en 2023-2024.

En Educación Primaria, contamos con recursos como tabletas, ordenadores, proyectores, pizarras digitales y Lego para abordar y trabajar con las tecnologías. Desde hace varios cursos, la inclusión de estas tecnologías en el aula ha sido una metodología de trabajo que nos ha permitido ampliar y reforzar los contenidos del currículo.

Los objetivos planteados para el proyecto de robótica son los siguientes:

Aumentar la participación activa de los alumnos en su propio proceso de aprendizaje.

Desarrollar el razonamiento, la lógica intuitiva, la percepción espacial y la psicomotricidad fina.

Potenciar sus habilidades en la resolución de problemas, incluido el pensamiento computacional y de investigación.

Fomentar el pensamiento creativo, la imaginación y la motivación del alumnado, así como promover su autonomía.

Implementar el juego como una herramienta habitual de trabajo, estimulando la imaginación y la exploración de forma natural y lúdica.

Desarrollar nuevas formas de comunicación y aprendizaje.

Aprender a trabajar en grupo y evitar la frustración, fomentando el trabajo cooperativo y en equipo.

Potenciar el aprendizaje por proyectos, utilizando la robótica educativa como una herramienta transversal para trabajar contenidos relacionados con la ciencia, la tecnología o las matemáticas, entre otros.

Desarrollar las competencias clave del currículo educativo y las inteligencias múltiples.

La distribución del horario lectivo para el curso 2023-2024, con la inclusión de la robótica, es la siguiente:

Trabajaremos con tabletas y Lego, permitiendo a los alumnos crear y diseñar sus propios proyectos. La metodología se basará en un aprendizaje significativo, donde los alumnos experimentarán y crearán a partir de sus conocimientos previos.

Todas las clases estarán diseñadas para que los alumnos, en grupos, construyan sus proyectos utilizando piezas de Lego y programen sus movimientos. El docente actuará como guía, permitiendo que los alumnos aprendan a través del ensayo y error. Esta forma de trabajar les permitirá adquirir habilidades digitales, así como competencias sociales y cívicas al trabajar en equipo.

Las clases se organizarán en función de los objetivos. Los docentes establecerán los objetivos a alcanzar en cada sesión e intentarán guiar los proyectos de los alumnos de manera que todos los grupos puedan adquirir y lograr dichos objetivos.

En el curso 2023-2024, continuaremos desarrollando proyectos educativos que promuevan el uso responsable de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en nuestra escuela primaria.

Un proyecto destacado para este curso será la implementación del programa Scratch en las tabletas. El objetivo principal es familiarizar a los alumnos con la programación de forma lúdica y creativa. A través de este programa, los estudiantes podrán programar acciones para un personaje, como saltar, cambiar

de escenario, desaparecer, introducir nuevos personajes, caminar, entre otros. Las clases se organizarán en parejas, permitiendo a los alumnos practicar, aprender jugando y experimentar con Scratch.

En los cursos inferiores de Educación Primaria, los alumnos trabajarán con el programa Scratch Junior, una versión más sencilla de Scratch que les permitirá avanzar en los conceptos de programación y diseño de manera divertida y adaptada a su nivel.

Además, utilizaremos las pizarras digitales como herramienta de apoyo dentro del aula, permitiendo a los docentes ampliar y asimilar contenidos mediante la visualización de vídeos, fichas interactivas y otras actividades.

Las tabletas serán un recurso portátil que los alumnos podrán utilizar en diversas áreas del currículo, no solo durante las clases de robótica. Los tutores podrán aprovechar este soporte digital en todas las asignaturas para trabajar diferentes contenidos, como la visualización de vídeos, actividades interactivas y la creación de trabajos en Word o PowerPoint, entre otros.

La digitalización en las aulas es una metodología esencial para brindar una educación integral a nuestros alumnos. Como docentes y educadores, tenemos la responsabilidad de seguir introduciendo el proyecto de robótica y fomentar el uso adecuado de las nuevas tecnologías en nuestra escuela.

Los beneficios obtenidos en años anteriores han sido gratificantes, lo que nos motiva como centro educativo a seguir trabajando y formando a nuestros alumnos en estas herramientas tecnológicas en el nuevo curso.

## EDUCACIÓN SECUNDARIA

Este año el plan TIC es fundamental, hemos diseñado un proyecto de digitalización que se adapta lo máximo posible a la nueva ley de educación "LOMLOE". Estas adaptaciones legislativas suponen seguir abogando por las tecnologías de la información y la comunicación. De hecho, una de las asignaturas optativas que se impartirá en 1º de la ESO este año, es ciencias de la computación, asignatura en la que se refuerza el uso de las TIC. Existe una diversidad muy amplia de actividades que se pueden proponer usando las TIC por lo que se podrán tratar todas las competencias en las actividades en las que se emplean estas herramientas, pero evidentemente la competencia que más se tratará es la digital que continúa evaluándose con la Lomloe.

Por otra parte nuestro centro se va a embarcar en un proyecto de digitalización, en el que nuestra coordinadora TIC del centro, se encargará junto a profesores externos, de enseñarnos a toda la plantilla docente como digitalizar el centro y cómo mejorar el uso de las TIC.

El centro está adaptado para que los alumnos se desarrollen en un entorno en continuo contacto con las TIC ya que las cuatro aulas principales de secundaria tienen proyector y ordenador. Además, contamos con muy buena conexión a internet, disponemos también de una sala de informática, permitiendo que los alumnos, cuando se desdoblán en pequeños grupos, puedan hacer uso de esta aula.

Por otra parte, se dispone de una impresora 3D controlada por los coordinadores TIC, en la que los alumnos pueden imprimir sus propios diseños virtuales.

A los alumnos de secundaria que carecen de recurso se les asigna, desde el centro un ordenador del que pueden hacer uso en cualquier momento, incluso llevándoselo a su domicilio para poder hacer la tarea y los trabajos indicados por el profesor.

Por el contenido del currículo donde más se trabajarán las TIC serán en las asignaturas correspondientes al ámbito de la tecnología, pero aunque en el resto

de asignaturas tengan menos importancia, en el currículo también son necesarias para muchas actividades planteadas por el resto de profesores. Los objetivos de este proyecto son los mismos que en infantil y primaria. A continuación se procede a detallar posibles actividades elaboradas empleando el uso de las TIC.

### Actividades

- Aprender a buscar en internet de forma segura y a saber manejarse correctamente con el correo Gmail y con la plataforma del colegio.
- El desarrollo de trabajos por parte de los alumnos en procesadores de texto, presentaciones o bases de datos, con los programas básicos de Microsoft office (Enseñados en la asignatura de Ciencias de la computación).
- Búsqueda de noticias novedosas relacionadas con cualquier materia y la realización de trabajos para el taller de prensa.
- Proyección de videos ocasionales en los que se muestren contenidos propios del temario.
- Realización de actividades interactivas ocasionales que suben los profesores desde las diferentes materias a Google Classroom.
- Identificación de audios pertenecientes a distintos instrumentos y estilos musicales.
- Utilizar páginas web o recursos específicos de apoyo a las diferentes materias: <https://www.educa2.madrid.org/web/pmar-ambito-cientifico-matematico/>, <https://www.thatquiz.org/es>, <http://recursos.cnice.mec.es>, <http://www.portaleso.com/>.
- Uso de herramientas gamificadoras como Kahoot o Plickers, que motiven a los alumnos a la hora de aprender los conceptos.
- Uso de libros digitales o apoyo digital a los libros de texto sobre papel: Savia Digital, Burlington (incluso con una aplicación propia de vocabulario) o Donostiarra, a las que los alumnos pueden acceder también desde casa.



A parte de todas estas actividades que se podrán llevar a cabo desde todas las asignaturas, también destacar las propias del currículo de las asignaturas de Tecnología, relacionadas con la programación con herramientas como Scratch o diseño en 3D con programas como Cura, autocad y appinventor... pero de esto se profundizará más en el proyecto de robótica.