

PROYECTO TIC. 2011. SANTÍSIMA TRINIDAD

1.1. EL CENTRO

Santísima Trinidad, tiene como punto de partida para esta integración de las TIC recursos tecnológicos (ordenadores y cañón en las aulas de El y ESO, aula de Informática disponible para todos los cursos, conexiones a Internet, redes...) que se han ido adquiriendo por diversos procedimientos.

- **El aula informática.** El aula de informática, con 30 ordenadores en red. Dispone de un horario para la utilización de este recurso por los distintos grupos de alumnos con una ocupación parcial del horario. El aula de informática se utiliza también para las actividades extraescolares dentro del Plan de Apertura de Centro.
- **El ordenador en el aula.** Se utiliza para apoyar las explicaciones del profesor, como rincón de trabajo o como fuente de información en conexiones a Internet, redes...
- **La web del centro** está iniciándose. Se pretende actualizar con cierta regularidad en la que existen alojadas subweb de profesores Progresivamente el profesorado está disponiendo de una

1.2. EL PROFESORADO

El profesorado que aporta su experiencia en tecnologías de la información y la comunicación se refiere a aquel que tiene posibilidades de impartir clases.

El coordinador tendrá un carácter técnico-pedagógico que complementamos con la contratación de un servicio técnico de informática y los servicios técnicos dependientes de la garantía de los equipos.

Las **funciones** esenciales **del coordinador de informática** en nuestro centro serán las siguientes:

1. Proporcionar ayuda y asesoramiento al profesorado en los problemas que se les presenten al aplicar las nuevas tecnologías: instalación y uso de los programas informáticos, Internet, uso de la red...
2. Realizar sesiones formativas e informativas con el profesorado del centro, para formar sobre el uso de los equipos y los programas e informar de los materiales curriculares disponibles, nuevos programas, etc...
3. Coordinar el grupo de trabajo que necesariamente se ha de constituir una vez comience a funcionar.
4. Evaluar los materiales didácticos disponibles (programas multimedia, vídeos...)
5. Apoyo al profesorado en el diseño y producción de materiales multimedia utilizando programas abiertos y en la elaboración de guías didácticas de los programas comerciales disponibles...
6. Difusión e intercambio de los materiales producidos por los profesores.

2. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

Se pretende con este proyecto profundizar en el concepto de Centro abierto permitiendo el acceso al conocimiento y aprovechando de las funcionalidades que ofrecen las T.I.C.s (proceso de la información, acceso a los conocimientos, canales de comunicación, interacción social...) **pretendemos posibilitar nuevos procesos de enseñanza-aprendizaje.** Con la incorporación de las nuevas tecnologías queremos modificar importantes variables que puedan incidir en la mejora de la realidad, marcando una clara dirección hacia la mejora de las condiciones de acceso a la enseñanza aprendizaje.

Nuestro Centro, además de todo esto, pretende iniciarse en una programación adecuada a los elementos que conforman el currículo actual, considerando de especial importancia las Competencias Básicas, que se integran como propuestas concretas sobre los aprendizajes que se consideran básicos o claves y que se definen como la capacidad de responder a demandas complejas y llevar a cabo tareas diversas de forma adecuada y que suponen una combinación de habilidades prácticas, conocimientos, motivación, valores éticos, actitudes, emociones y otros componentes sociales y de comportamiento que se movilizan conjuntamente para lograr una acción eficaz, desarrollada en un modelo social concreto, como es el de nuestro país, nuestra localidad y la realidad de nuestros alumnos. Teniendo en cuenta todo ello, de cara al presente proyecto, consideramos la Competencia Básica del “Tratamiento de la Información y Competencia Digital” como vertebradora de éste y que relaciona e incluye a todas las demás dentro de él, de cara a fomentar en lo alumnos un proyecto personal y una inclusión social acordes a las demandas que se exigen y fomentar una actitud de aprendizaje permanente.

Participar en este proyecto haría posible una fuerte implicación del profesorado y el mantenimiento de **altas expectativas** por lo que supone asumir un papel activo, de trabajo en equipo, de formación y de compromiso en la mejora de la comunicación y refuerzo del alumnado. Esperamos con ello optimizar la eficacia escolar **bajo la premisa de la cualificación, coordinación e implicación en un trabajo cooperativo.**

3. OBJETIVOS QUE PRETENDEMOS ALCANZAR

1. La promoción personal del profesorado a través de la formación en nuevas tecnologías de la información y la comunicación.
2. La generación y recopilación de contenidos por parte de los Equipos Docentes de modo que se promueva el desarrollo curricular desde un marco bien definido que permita al alumnado y a los profesores responsabilizarse y gozar de cierta independencia para organizar su trabajo.
3. Desarrollar una metodología que prepare al alumnado para “saber” buscar, valorar, seleccionar, estructurar y aplicar la información para la elaboración del conocimiento útil con el que abordar las problemáticas que se le presentan.
5. Lograr que comiencen a utilizar el ordenador e Internet como herramienta imprescindible para el acceso a la información y la construcción del conocimiento en el ámbito escolar como preparación para la nueva sociedad en la que comienzan a ser indispensables en todos los ámbitos.
6. Conseguir la identificación de toda la comunidad con el importante cambio impuesto por los avances técnicos y científicos que nos fuerzan a hacer las cosas de otro modo y nos obliga a “estar aprendiendo” continuamente.
7. Modificar la articulación del currículum configurándolo en **proyectos** que consideren el uso de estos recursos y el aprovechamiento de las demás funcionalidades que aportan las nuevas tecnologías (instrumento para la busca y proceso de la información, canal de comunicación, entorno social de relación..).

4. RELACIÓN DE ÁREAS DE CONOCIMIENTO O MATERIAS INDICANDO EL GRADO DE UTILIZACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN EN CADA UNA DE ELLAS.

Existe disponibilidad para llegar a todas las áreas por la misma razón de que todas las actividades humanas reciben el influjo de la actual sociedad de la información con su exigencia de adquisición de nuevas competencias.

No pretendemos aquí realizar una programación exhaustiva de la utilización del ordenador, iremos articulando las TICs en la medida que vayamos introduciendo las nuevas tecnologías en la áreas.

Aún entendiendo que las nuevas tecnologías son imprescindibles para mejorar el acceso a la información y el conocimiento en el momento presente y en el futuro; también nos planteamos los límites en el uso del ordenador. Además de la búsqueda de información y las actividades de comunicación y relación con materiales multimedia consideramos necesario reservar una buena parte del horario escolar para, por ejemplo, el uso de otras fuentes; la expresión estética; la actividad física; la lectura en formato libro y el lenguaje oralNo llegaremos en ningún caso al 100 % en el grado de utilización de las tecnologías de la información y con ello pretendemos poner remedio a algunos inconvenientes del excesivo uso tecnológico como pueden ser el aislamiento, el cansancio visual, etc..

4. FASES Y TEMPORALIZACIÓN.

Nos proponemos la integración de las nuevas tecnologías en tres fases que son las que siguen:

Primera fase:	1º Trimestre
Segunda fase:	2º y 3º Trimestre
Tercera fase:	Curso escolar

Actividades primera fase:

profesorado	alumnado
<ul style="list-style-type: none"> - Búsqueda de software para la alfabetización digital. - Gestión básica de los equipos (instalación procesador de texto, antivirus, navegador, correo...). - Establecer las bases del nuevo diseño curricular. - Formación intensiva en el uso de programas de código abierto. 	<ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento básico de la organización de los equipos (Administración de archivos, carpetas...) - Utilización asistemática de software educativo.

Actividades segunda fase:

profesorado	alumnado
<ul style="list-style-type: none"> - Búsqueda, adquisición e inventariado de recursos multimedia. - Definir las modificaciones del currículo. - Formación en navegación, búsqueda y selección de la información, procesador de textos, elaboración de presentaciones, 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilización regularizada de software educativo. - Búsqueda de información almacenada en soportes informáticos <i>off-line</i> - Manejo de Internet y sus posibilidades de búsqueda de información y uso del correo

páginas web, etc..	electrónico
--------------------	-------------

Actividades tercera fase:

profesorado	alumnado
<ul style="list-style-type: none"> - Búsqueda, adquisición e inventariado de recursos multimedia. - Utilización de los materiales multimedia para el desarrollo pleno del currículum. - Formación en navegación, búsqueda y selección de la información, procesador de textos, elaboración de presentaciones, páginas web, etc. - Formación sobre herramientas para el desarrollo y creación de materiales multimedia (tipo Clic, Authorware, Director, Scala...) para linux. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilización regularizada de software educativo. - Organización de información y elaboración de webs y otros recursos multimedia. - Manejo de Internet y sus posibilidades de búsqueda de información y uso del correo electrónico.

5. ACTIVIDADES A DESARROLLAR EN LAS ÁREAS

Los medios tecnológicos permiten incentivar el conocimiento *interdisciplinar* en las actividades de aula. Por ello, en la medida de lo posible, los tutores flexibilizaremos los tiempos para el desarrollo de proyectos globalizadores.

Se fomentará el uso del material informático (ordenadores, cañones, etc.) dispuesto en cada aula y en lugares específicos (biblioteca, salón de actos, aula de informática, etc.), así como la familiarización de cada profesor con éste y su utilización. Se promoverá el uso adecuado de todo ello como fuente de enseñanza y aprendizaje.

Se utilizarán webs educativas con propuestas de realización de actividades didácticas que tengan relación con varias áreas de conocimiento.

Se procurará una generalización de todo lo anterior a la vida cotidiana del alumnado, promoviendo el trabajo con medios informáticos y/o audiovisuales: edición de textos adecuados para trabajos, elaboración de presentaciones, uso de hojas de cálculo, inclusión de "webgrafías", etc.

No obstante; teniendo en cuenta que en la práctica del aula resulta, a veces, muy difícil el desarrollo de proyectos globales expresamos las actividades fundamentales a desarrollar en cada una de las áreas o materias.

5.1. USO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN EL ÁREA DE CONOCIMIENTO DEL MEDIO.

Primera fase

En esta primera fase las nuevas tecnologías se utilizarán para la presentación y acercamiento al tema con webs educativas, programas, presentaciones... No necesariamente en todos los bloques temáticos.

Búsqueda de información adicional utilizando otros recursos informáticos como Internet y el correo electrónico.

Prepararemos series de actividades que sean motivadoras, significativas, colaborativas y globalizadoras.

Empleo del correo como medio de comunicación y relación interpersonal.

Uso de las herramientas de escritura y dibujo para la elaboración de trabajos impresos.

segunda fase

Estableceremos los contenidos de la materia en torno a Proyectos de Trabajo.

Cada Proyecto de Trabajo se va a documentar con una Unidad Didáctica en formato web. Se trata de elaborar *webs temáticas* que serán reelaboradas y reformuladas por el alumnado.

SECUENCIA DIDÁCTICA

1. Antes de iniciar las actividades *informaremos* a los niños y niñas sobre los *objetivos* que se pretenden alcanzar.
2. Se hará una propuesta de *mapa conceptual* en el que gráficamente representaremos las relaciones significativas entre los conceptos a la vez que realizamos una propuesta de organización de los conocimientos con respecto al tema abordado. El mapa conceptual estará contenido en la web temática.
3. Se elaborará una "*guía*" para el desarrollo de cada proyecto en el que se orientará sobre los aprendizajes y contendrá sugerencias de fuentes alternativas de información.
4. Actuaremos en el proceso resolviendo dudas, orientando sobre la guía y sobre la metodología mas adecuada.
5. Experimentación en torno a nuevas utilidades de los materiales didácticos audiovisuales y multimedia diseñados y elaborados por los profesores o bajados de la red.
6. Elaboración por el alumnado de cada clase de una nueva web de la clase para cada proyecto. El alumno/a construirá, de forma activa, una representación interna del conocimiento interactuando con el material didáctico.
7. Evaluación de los aprendizajes y las estrategias didácticas usadas.

AREA DE CONOCIMIENTO DEL MEDIO		
De forma sistemática e instrumental para el estudio de cada proyecto.	<i>Profesor</i>	Elaboración de una web educativa con links e hipervínculos a programas interactivos o webs con herramientas de desarrollo multimedia.
		Mapa conceptual
		Guía orientativa de la actividad.
		Evaluación
	<i>Alumnado</i>	Visita guiada por el programa.
		Búsqueda de información complementaria en Internet, uso de correo electrónico, otros programas, etc.
		Elaboración y presentación de los trabajos en formato web, soporte informático o soporte impreso.

USO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA.

Es un complemento más para fomentar la creatividad del alumno/a, aunque en esta materia hay que tener en cuenta la necesidad de manipular, el adiestramiento de la psicomotricidad fina y gruesa y otra serie de aspectos que el ordenador no puede cubrir.

No obstante, hay que tener presente las facilidades que otorga al usuario a la hora de desarrollar su trabajo y que además de despertar su creatividad, fomenta la autoestima, ya que por muy poco diestro que se pueda ser para el dibujo, las manualidades y la educación artística en general, los resultados son siempre óptimos. Permite tanto el dibujo a mano alzada a través del uso del ratón y las diversas herramientas del programa, como las composiciones más dificultosas tanto con trazos geométricos, como con composiciones de fotos, dibujos, etc a los que se pueda acceder a través de los distintos programas, incluida Internet.

A todo esto debemos añadir la posibilidad de contacto con otros usuarios de otros centros mediante correos electrónicos.

Entre otros, podemos tratar temas como:

- El color en su más amplio sentido, ya que desde la rueda cromática nos lleva a poder crear toda la gama posible.
- Aplicaciones del color. (Desde colorear un dibujo en los niveles básicos).
- Las figuras geométricas, trazado de las mismas y composiciones con ellas, incluida la tridimensionalidad.
- La simetría.
- Insertar textos a imágenes.
- Fabricación de collage y rompecabezas.
- Realización de gráficos en los niveles superiores.
- Explicaciones sobre la realización de manualidades visualizando en el ordenador el montaje de los elementos.
- Explicaciones de técnicas de dibujo tanto artístico como lineal.
- Animación de dibujos con efectos especiales (pequeños movimientos y sonidos) utilizando las herramientas del sistema.
- Visualizar en la pantalla lo que deben dibujar en lugar de utilizar una lámina impresa. Esto nos permitiría una variedad mayor de las mismas y apropiadas al tema que se trate en el resto de las materias (interdisciplinariedad y globalización).
- Montaje de murales que luego se harán a mayor escala según las necesidades del aula, centro, etc.

USO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA.

El área de Educación Física posee muchas peculiaridades que la hacen distinta al resto de áreas de la etapa de Primaria. Al centrarse en la educación desde su aspecto motriz, la implicación en la utilización de tecnologías en el aula debe ser mucho menor.

En nuestro afán por desarrollar el proyecto no se puede caer en el error de recortar las necesidades de movimiento que se demanda desde el alumnado en nuestras sesiones.

A lo largo del próximo curso, se pretende continuar con la preponderancia de los contenidos actitudinales y procedimentales del currículo, al igual que ocurre en el actual proyecto curricular de nuestro centro. Es por ello que el tratamiento de la información requerido para desarrollar los contenidos conceptuales de las diferentes unidades didácticas será, como se ha dicho, menor que en el resto de las áreas.

No obstante, no se debe desaprovechar la oportunidad que brindan las nuevas tecnologías para que puedan ser utilizadas durante el corto espacio de tiempo que el alumnado permanece en el aula, así como para acercar el uso de las tecnologías al propio patio del centro. También se puede considerar la eficiencia que estos recursos pueden suponer para la gestión del trabajo del profesor.

Posibles actuaciones desde la Educación Física:

Antes de conocer el software concreto existente en este nuevo entorno y antes también de conocer la facilidad de manejo de dichos programas, podemos aventurar diferentes aplicaciones para el trabajo en el área de Educación Física.

1. Utilización por parte del profesor

- Elaboración de material didáctico interactivo de consulta para los alumnos así como fichas y ejercicios para resolver.
- Elaboración de materiales didácticos de apoyo a la propia sesión: tarjetas, carteles, planos o mapas, dibujos, ficha de actividades de la sesión, etc.
- Creación de una base de datos con las características físicas y médicas del alumnado.
- Búsqueda de unidades didácticas elaboradas, propuestas de clase, juegos y actividades para aplicar en las sesiones.
- Recopilación y gestión de los datos obtenidos a través de hojas de registro. Para ello se utilizará un Asistente personal Digital (PDA).
- Fomento de la comunicación con los alumnos a través del correo electrónico.
- Interconexión de diferentes recursos de tipo digital: ordenador personal, cámaras digitales, PDA, pulsómetro, etc.
- Desarrollo de la formación docente a través de la lectura de artículos de revistas digitales y la comunicación con docentes de otros centros.

2. Utilización por parte del alumnado

- Implicación del alumnado en su propia evaluación a través de la cumplimentación de cuestionarios de autoevaluación y de evaluación del profesorado.
- Realización de ejercicios interactivos para afianzar contenidos desarrollados en clase.
- Búsqueda de información en la red para desarrollar los contenidos conceptuales: recopilación de juegos populares, normas de uso de la bicicleta y normas de seguridad vial, conocimiento de entornos naturales a visitar en próximas salidas, ...
- Consulta de noticias deportivas y de declaraciones de personas vinculadas al deporte, a través de la prensa digital para ser debatidas en clase.
- Conocimiento más cercano de los diferentes eventos deportivos provinciales, locales y escolares.
- Fomento de la comunicación con los alumnos a través del correo electrónico, así como también con el Patronato Municipal de Deportes del Ayuntamiento y otras instituciones vinculadas a la actividad físico-deportiva.

Fases en la aplicación de medios tecnológicos:

En una primera fase, mientras se desarrolla por los tutores la alfabetización informática el uso del ordenador se limitará, en cuanto al alumnado, a cumplimentar la autoevaluación y a la realización de pequeñas actividades.

Posteriormente, y a medida que los alumnos y alumnas consigan formarse en el manejo informático se pretende llegar hasta un 10 - 15% del desarrollo de la asignatura.

USO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA.

La utilización de las nuevas tecnologías en Lengua y Literatura se va realizar con:

Actividades para la expresión:

Empleo del procesador de texto, el editor de páginas web y el editor de presentaciones como medios

de expresión escrita y audiovisual para que los niños y niñas elaboren sus trabajos.

Organización de la información elaborada mediante el empleo de hipervínculos y textos conectados entre sí por nexos formando diferentes itinerarios para el usuario (hipertextos).

Redacción de trabajos en grupo o cuentos de autoría múltiple.

Realización de trabajos, preferentemente en grupo, como pueden ser la realización de un periódico o revista digital, en soporte impreso, o la construcción de una web temática.

Actividades para la corrección oral o escrita:

Uso del corrector ortográfico como medio para la autocorrección y para la mejora de la presentación de las producciones.

Utilización de diccionarios digitales léxicos, de sinónimos, antónimos.

Actividades para la comunicación interpersonal:

Dirigidas a facilitar la ayuda mutua, la comunicación entre alumnos, el intercambio de experiencias, la realización de ejercicios de comunicación; utilizando los recursos que proporciona Internet (foros, chats, e-mail....)

Actividades para buscar información:

Mediante el uso de enciclopedias multimedia y on-line, monográficos en soporte CD, páginas web de Internet se puede acceder a una gran cantidad de información sobre temáticas de interés para el área (vida y obra de escritores, textos de antologías literarias, conceptos gramaticales, etc...).

Acceso a las noticias de actualidad mediante el uso de la prensa digital, canales temáticos y la radio por Internet.

Actividades para trabajar la gramática:

Realización de actividades y ejercicios con programas interactivos de ejercicios sobre distintas cuestiones del área: análisis morfológicos, sintácticos, cuestionarios de preguntas.

Actividades de lectura:

A través de programas interactivos podemos ejercitar la comprensión lectora siguiendo distintas rutas, resolviendo preguntas, eligiendo respuestas ...Nos permiten también la realización de sencillos comentarios del texto, ejercitar el resumen, el esquema, etc..

Podemos acceder a textos con una determinadas características mediante búsquedas en Internet, sin tener que desplazarse a la biblioteca. También podemos utilizar los libros virtuales, bibliotecas multimedia..

Resulta ser un buen instrumento para la autoevaluación de la velocidad lectora. Programas para mejorar la competencia lectora: Velocidad, precisión y entonación.

Fases en la aplicación:

En una primera fase comenzaremos con el uso del procesador de texto, uso de corrector, diccionarios digitales y programas para trabajar los conceptos gramaticales y la lectura comprensiva.

La integración será progresiva hasta la utilización de todas las actividades expresadas en el programa que antecede.

USO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN EL ÁREA DE LENGUA EXTRANJERA. INGLÉS.

Partimos de:

De la motivación del alumno por las nuevas tecnologías y el uso continuo del inglés que se realiza en ellas, esto puede ocasionar mayor interés por conocer el idioma, el empleo de las tecnologías en la enseñanza de las lenguas extranjeras motiva y despierta el interés de nuestro alumnado.

De la necesidad de eliminar barreras espacio-temporales entre el alumnado, el idioma y los países de habla inglesa, acercándonos al país a su gente por medio de Internet, correos electrónicos, publicación de revista on-line, de pagina Web realización de visitas virtuales en el país, videoconferencias...

De la necesidad de ser meros receptores pasivos y convertirnos en personas activas que interactúen en su propio aprendizaje de una lengua que está viva y es útil en nuestro mundo

Empezamos

Por la búsqueda de materiales útiles para la enseñanza del inglés así como una posterior evaluación y selección de los mismos, búsqueda y selección de información, comprensión, producción y actividades de creación y de intercambio. Para esta búsqueda sería interesante participar en un foro de debate de profesores sobre los diversos materiales creando redes de colaboración entre diversos centros europeos, provocando así un efecto multiplicador de iniciativas y proyectos.

Metas que se esperan conseguir

Publicar en la pagina web del centro, textos y proyectos escritos por los alumnos.

A través del correo electrónico el alumnado se pondría en contacto con otros estudiantes de inglés y con otros de habla inglesa que estén estudiando español para compartir las experiencias de los trabajos realizados, estos intercambios serian inglés –ingles y español – ingles, generando así un espacio de encuentro social y virtual.

Internet y el correo electrónico son herramientas que nos permiten, mejor que nada, aplicar lo aprendido comunicándonos con personas de diferentes nacionalidades (francesas, portuguesas, inglesas), que obligan a poner en práctica el uso del idioma objeto de estudio para contar una historia, para hacer amistades, etc. Esto se adaptaría para cada nivel, disfrutando de señas de colegios extranjeros para la mutua comunicación. El alumnado, ante la necesidad de contar cosas, aprende sin darse apenas cuenta, y aprendería mucho de sus propios errores.

Favorecer el aprendizaje activo del alumno de una manera individual atendiendo a sus propias capacidades y colectiva mediante los proyectos realizados con un amplio grupo de estudiantes sin tener en cuenta la distancia física.

Un grupo (rotativo) de estudiantes de primaria puede participar en la elaboración de una revista on-line en inglés, donde se publiquen noticias, propuestas de alumnos, artículos escolares, cuentos, crucigramas... del ámbito escolar.

A través de Internet conocer la cultura y tradiciones de los países de habla inglesa, dando a conocer a ellos, a la vez, nuestra cultura y tradiciones, atendiendo al aspecto sociocultural en el aprendizaje de una segunda lengua.

Por ello, este proyecto pretende diseñar e implementar un proceso innovador y dinámico para el desarrollo de las competencias lingüísticas en el idioma inglés de los alumnos, con el fin de desarrollar en éstos las cuatro habilidades lingüísticas a nivel avanzado, contribuyendo a la formación de alumnos y alumnas con habilidades acordes a las exigencias del medio y a las necesidades de desarrollo.

¿para qué? Habilidades y Necesidades Didácticas. Destrezas a adquirir.	¿con qué? Herramientas. Técnicas usadas.	Metas/posibilidades/desarrollo
Auditiva / Comprensión oral	TV, VIDEO, VIDEOCONFERENCIAS, visitas virtuales, reproductor de CD, minidisk	§ Cartas, página web, revista on-line § CD-Rom elaborado en el Centro
Expresión escrita. Comprensión escrita	Correo electrónico Trabajos y proyectos en la página Web. Revista on-line.	§ Elaboración de video § Participación videoconferencia con otros colegios. § Conocer otros países con las visitas virtuales
Expresión oral / Pronunciación	Grabadora CD Videoconferencias	Elaboración de CD con canciones. Publicación de página web y revista on-line. Elaboración de video.
Aspecto socio-cultural	Navegador de Internet	Conocer otras culturas y tradiciones y dar a conocer las propias.

USO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS.

Entre las posibles aplicaciones que proyectamos de las tecnologías de la información en el área de matemáticas destacan las siguientes:

Utilización de programas informáticos como herramienta para el desarrollo del cálculo mental, la numeración, tablas de multiplicar, seriaciones, clasificaciones, secuencias, relaciones, pertenencias...

Como instrumento didáctico interactivo para la consecución de destrezas en el estudio del tiempo, relaciones lógicas, algoritmos de las operaciones. Estos instrumentos permiten que cada alumno realice las actividades que más se adapten a su competencia curricular.

Como instrumento metodológico para la resolución de problemas puesto que orientan la fase de resolución, permiten la elección de distintos caminos y ayudan a la construcción de conceptos y las relaciones entre ellos.

Para el desarrollo del currículum matemático a través del juego. La matemática recreativa (rompecabezas, acertijos, juegos de ingenio, problemas originales) permiten realizar conexiones entre los aspectos culturales y matemáticos a la vez que el acceso al conocimiento a través del entretenimiento.

Como utilidad para la construcción de figuras geométricas usando algún asistente de geometría como por ejemplo Cabriweb: triángulos, cuadriláteros, polígonos regulares, circunferencias, rectas, bisectrices de ángulos, etc..

Para crear actividades de aula en formato web utilizando recursos ya elaborados y disponibles en Internet como los Applet del proyecto Descartes.

Como instrumentos para la evaluación. El ordenador y la calculadora permiten al alumno realizar cálculos, estimaciones, resolver operaciones, realizar conjeturas y presentar conclusiones por lo que adquieren un gran valor como instrumento de autoevaluación, ayudando al alumno a comprender cuál es su propio ritmo de aprendizaje.

Integración:

La integración en este área se realizará de modo gradual y progresivo en la medida que se disponga de los programas adecuados y las destrezas para su utilización.

USO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN EL ÁREA DE RELIGIÓN

En una época en la que los intercambios culturales constituyen un hecho habitual, más allá de las fronteras políticas, lingüísticas y económicas, el conocimiento de los contenidos religiosos es un factor importante de identificación y de aproximación a otras culturas. Desde el área de Religión Católica se persigue contribuir al desarrollo integral de la persona, ya sea haciendo uso de las estrategias y metodologías tradicionales, como de las TIC, entendiéndolas como una de las más modernas herramientas de descubrimiento, exploración, estructuración y evaluación de los procesos de enseñanza y aprendizaje. En una primera fase se llevará a cabo un periodo de alfabetización digital para que el acercamiento del alumnado al ordenador sea efectivo y enriquecedor para su propio crecimiento integral como persona (especialmente, en un entorno desfavorecido socialmente como el que se encuentra nuestro Centro).

En el área específica de Religión Católica se pretende continuar durante el primer trimestre del curso 2004-2005 con el proceso de introducción de las TIC en el desarrollo del proyecto curricular de área, aunque inicialmente, de forma puntual y relacionada con la expresión y comunicación de las elaboraciones propias del alumnado y la sistematización de contenidos. Con ello se persigue que el alumnado sea capaz de:

- § Conocer y relacionar acontecimientos y textos relacionados con la fe católica (Síntesis del mensaje cristiano, actitudes cristianas, grandes interrogantes del ser humano, ciclo litúrgico).
- § Manejar programas para el conocimiento y utilización del Antiguo y Nuevo Testamento.
- § Conocer los principales modelos de vida cristiana de la antigüedad y actualidad, así como la acción evangelizadora, caritativa, cultural y social de las comunidades eclesiales.
- § Acceder a lagunas expresiones artísticas del cristianismo y proceder a la elaboración propia del alumnado.
- § Observar y analizar usos y costumbres cristianas en las distintas partes del mundo y dentro de su ámbito social y familiar.

§ Tomar conciencia de que la fe cristiana puede facilitar la relación con uno mismo, con los demás y el entorno a través de la Internet y el correo electrónico.

Se prevé que el uso de las *TIC* pasará del 10-15 % al 25-30 % al finalizar el curso 2003-2004, y al 75-80 % al finalizar el curso 2004-2005. En este sentido se promoverán actividades relacionadas con la búsqueda de contenidos, confrontando diversas informaciones, síntesis, ampliación y refuerzo pedagógico e indagación en el medio social para construir una sólida argumentación religiosa que contribuya al desarrollo de los bloques de contenido del área.

8.1. MODIFICACIÓN DEL PROYECTO EDUCATIVO DE CENTRO

La introducción de las tecnologías de la información y el conocimiento facilitan las actividades colaborativas y trabajos en grupo cooperativo. La propia disposición del mobiliario y el material obliga, en cierta forma, a la realización de trabajos en grupo.

Nuestro Proyecto Curricular se orientará sobre la convicción de que **el conocimiento se construye socialmente**, por lo que esta visión posee elementos constituyentes como la **interacción entre humanos** (relación profesor-alumno-alumno), **la mediación que realiza el ordenador** (y sus recursos asociados) para el logro de los objetivos; la importancia de **la participación** y la posibilidad de **construcción colectiva del aprendizaje**.

Los medios tecnológicos nos van a ayudar a desarrollar **ambientes de trabajo activo y de colaboración** al permitir salvaguardar los aportes individuales en una **metodología de construcción colectiva**.

Realizaremos el trabajo como una metodología de acción interactiva entre sujetos que desean aprender. Esta esencia de lo interactivo apunta a reconocer relaciones horizontales donde cada uno tiene el derecho y el deber de aportar y aprender del y con otro. Esto apunta a que centraremos **el proceso de enseñanza-aprendizaje en los sujetos antes que en los medios**.

Confiamos en que la introducción de las nuevas tecnologías nos permitan ayudar a nuestro alumnado enseñándoles **el aprender a aprender**:

§ Siendo seres reflexivos y autocríticos.

§ Accediendo a herramientas que les permitan aumentar su eficacia y su eficiencia.

§ Siendo capaces de transferir la capacidad de aprender de un contexto a otro.

§ Dotándose de la capacidad manejar situaciones nuevas e impredecibles.

8.2. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Con el uso del ordenador estaremos motivando y ayudando a los alumnos que tengan necesidades educativas especiales tanto por posibles deficiencias psicomotrices como por las desfavorables condiciones sociales, que tanto se repiten en este entorno.

El uso de materiales didácticos interactivos resultarán de gran utilidad para actividades complementarias de recuperación y adaptación curricular ya que permiten al alumno/a controlar su trabajo y la adaptación a su ritmo de trabajo y a los conocimientos previos.

Confiamos en que los nuevos medios y el trabajo cooperativo nos van a permitir a los docentes responder a muchas de las diversidades existentes en una clase realizando un tratamiento más ajustado a las diferencias, aplicando metodologías más activas y menos expositivas y aplicando nuevas técnicas de evaluación y autoevaluación.

