

GRUPO DE TRABAJO

1. Justificación

Este proyecto bautizado como “Multiscratching” tiene como principal protagonista el uso de “Scratch”, un sistema de programación que fue diseñado como medio de expresión para ayudar a niños y jóvenes a manifestar sus ideas de forma creativa, al mismo tiempo que ponemos en práctica el pensamiento lógico y computacional del siglo XXI.

La práctica con “Scratch” persigue el uso de estructuras de control y conjunto de instrucciones con el objetivo de elaborar procedimientos para solventar problemas, desarrollar simulaciones o transmitir información. El diseño de programas será básico y enfocado a la toma de contacto y práctica de este recurso.

Nuestro grupo de trabajo está compuesto por maestros y maestras de las distintas especialidades de Educación Primaria tales como Primaria, Inglés, Pedagogía Terapéutica y Educación Física. La idea es diseñar una serie de actividades y juegos adaptados a los contenidos de cada especialidad, con el principal objetivo de comenzar a utilizar esta herramienta en nuestras clases para más adelante ser capaces de transmitir a nuestros alumnos y alumnas los conocimientos adquiridos en esta práctica y que ellos mismos sean capaces de programar y crear sus propios juegos.

Es necesario señalar que los componentes de este proyecto comparten sus enseñanzas en los primeros cursos de primaria, por lo que es la ocasión perfecta para trabajar en equipo en “Scratch” desde nuestras distintas áreas. A estas edades (6-7), nuestros niños y niñas son aún pequeños y sus experiencias con el diseño y la programación son escasas, ya que sus prácticas con tablets, ordenadores o video juegos son pasivas. Por ello, en esta toma de contacto con “Scratch”, nuestros alumnos y alumnas se van a concentrar en resolver diferentes actividades de forma lúdica.

Una vez que se hayan familiarizado con el sistema mediante el juego, el siguiente paso es iniciarlos en el diseño y creación de sus propios juegos, que tendrá lugar en cursos posteriores. De esta forma despertaremos la curiosidad e interés para mantenerlos motivados a seguir trabajando.

2. Objetivos

Los principales objetivos a conseguir son:

- Desarrollar la competencia digital y tecnológica.
- Promover la iniciativa, creatividad e imaginación.
- Elaborar recursos lúdicos y dinámicos e integrarlos en la programación de las distintas áreas.
- Fomentar el trabajo en equipo, compañerismo y respeto participando en actividades en equipos.
- Compartir ideas y experiencias con el resto de profesores para ampliar nuestros conocimientos.
- Incentivar a nuestros alumnos tener un pensamiento lógico, creativo y crítico.
- Aprender, ampliar y mejorar los conceptos correspondientes a cada área del currículo que vamos a tratar con los distintos especialistas.
- Fomentar la motivación y la participación del alumnado en las situaciones de aprendizaje propuestas.

3. Contenidos

En este proyecto vamos a realizar una serie de actividades tipo programadas mediante “Scratch”, y a su vez relacionas con los contenidos de las diversas áreas en las que vamos a trabajar (principalmente Ciencias Naturales, Matemáticas, Inglés y Educación Física).

Las actividades creadas serán incorporadas en nuestras programaciones para llevarlas a cabo en nuestras unidades de forma lúdica e interactiva.

4. Metodología y técnicas de trabajo

Nuestra metodología está principalmente basada en el uso de la Tecnologías de la Información y Comunicación, directamente vinculadas al uso del pensamiento lógico y computacional.

La competencia digital es una de las siete competencias claves que destacan en la enseñanza por el fuerte componente motivacional en nuestros alumnos así como el alto grado de implicación que suscita en ellos. Sin embargo, todas y cada una de las seis competencias restantes tendrán lugar de forma activa en este proyecto ya que nuestra enseñanza debe estar basadas en ellas, en la adquisición de destrezas que nos ayuden al desarrollo de nuestras vidas como ciudadanos de nuestro planeta.

Para ello, contamos con una metodología activa, dinámica, cooperativa y sobretodo divertida basada en el juego, dando rienda suelta a la imaginación de nuestros niños y niñas y permitiéndoles crear un micro mundo en el que ellos son protagonistas y responsables en su proceso de aprendizaje.

Con el objetivo de abarcar todas las competencias básicas en nuestro proyecto, vamos a trabajar los diferentes contenidos programadas agrupando a nuestros alumnos en equipos. Los miembros de dichos equipos tendrán que trabajar de forma colaborativa, compartiendo y aportando sus conocimientos, ayudándose entre ellos y respetando a los demás compañeros y grupos con el objetivo de conseguir el mayor número de respuestas favorables.

Esto les motivará a trabajar en equipo y además a usar las TICs de forma responsable, cuidando y respetando el material.

5. Fases de la actividad

5.1. Fase inicial de trabajo en equipo

La fase inicial de este grupo de trabajo consistirá en informar debidamente a los participantes sobre el proyecto que vamos a llevar a cabo. De este modo, la coordinadora expondrá a los demás compañeros y compañeras del grupo lo que vamos a hacer, la web que vamos a utilizar, la inscripción en “Scratch”, la posibilidades que nos ofrece este programa, así como los distintos usos que le podemos dar en el aula.

La coordinadora mostrará distintos ejemplos de actividades a desarrollar y como se han creado para que el resto de participantes comiencen a pensar cómo adaptarlo a sus clase.

Esta primera fase también contará con un pequeño debate en el que intercambiaremos puntos de vista, experiencias y nuevas ideas que nos ayuden a mejorar nuestra formación con “Scratch”.

5.2. Fase de desarrollo del trabajo (con experimentación en el aula en el caso de grupos de trabajo y de profundización del análisis para los seminarios)

Esta segunda fase está enfocada a la elaboración y programación de actividades para las diferentes áreas que posteriormente llevaremos a las aulas para realizarlas con nuestros alumnos. Aunque cada maestro/a cree sus propios recursos, el trabajo se hará de forma cooperativa y colaborativa para solventar dudas o dar nuevas ideas.

5.3. Fase de evaluación

Una vez que hemos realizado nuestras actividades y hemos experimentado con ellas en el aula, es importante evaluarlas y ver el grado de consecución de nuestros objetivos. Por ello, tendremos en cuenta la respuesta del alumnado en cuanto a motivación y participación, así como la eficacia en el aprendizaje de los contenidos expuestos. Finalmente, realizaremos una autoevaluación para valorar la actividad considerando los puntos anteriores.

5.4. Fase de publicación de la documentación elaborada en la comunidad Formación UPE Ceuta del portal educativo Procomún.

Al finalizar el proyecto, compartiremos y difundiremos nuestro trabajo en Red de comunidad Formación UPE Ceuta del portal de Recursos Abiertos Procomún tal y como es recomendado por la Unidad de Programas Educativos de nuestra ciudad.

6. Calendario y horario de reuniones

6.1. Fechas previstas de la primera y última reunión.

- Fecha prevista primera reunión: jueves 7 de noviembre.
- Fecha prevista última reunión: jueves 23 de abril.

6.2. Horario de reuniones.

Las reuniones se llevarán a cabo los jueves de 16 a 18 y ocasionalmente los lunes, una vez acabado el horario de exclusiva.

6.3. Calendario de reuniones, teniendo en cuenta el calendario escolar.

Nuestras reuniones tendrán lugar los días expuestos en la siguiente tabla. Sin embargo, este calendario de reuniones es orientativo ya que puede darse algún cambio por motivo justificado.

Reuniones	
Meses	Días
Noviembre	7 – 14 – 21 - 28
Diciembre	5 – 9 - 12
Enero	9 – 16 – 23 - 30
Febrero	6 - 20
Marzo	5 - 19
Abril	9 - 23

Este grupo de trabajo destinará unas 34 horas a reuniones, siendo 30 el mínimo y unas 16 horas a trabajo de preparación en casa. Cumpliendo así el máximo de horas, 50.

7. Materiales

Este proyecto se llevará a cabo a través de herramientas digitales tales como portátiles, tablets y pizarras digitales tanto en su preparación como en su posterior exposición a los alumnos y alumnas.