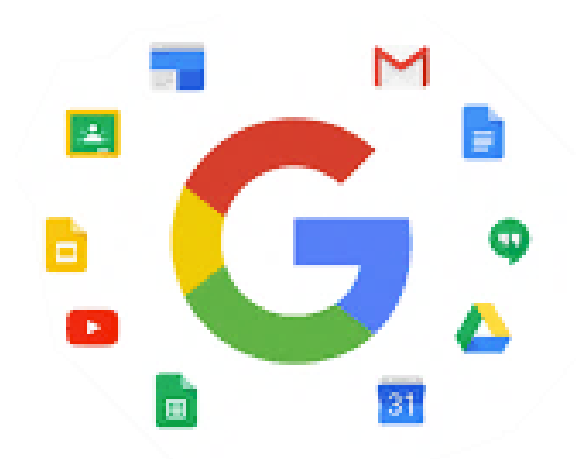


2020 - 2021

La escuela en digital



Proyecto de formación de centro

C.E.I.P. Andrés Manjón

Ceuta

ÍNDICE

1. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.....	3
2. JUSTIFICACIÓN.....	3
3. PLANIFICACIÓN. CALENDARIO DE REUNIONES Y ACTUACIÓN.....	4
4. INTEGRACIÓN EN EL CURRÍCULUM.....	5
4.1. Áreas, especialidades y departamentos implicados	5
4.2. Objetivos.....	5
4.3. Contenidos	6
4.4. Competencias clave	7
4.5. Criterios de evaluación	9
5. METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE TRABAJO.....	9
6. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	10
6.1. Fase inicial de trabajo en equipo.....	10
6.2. Puesta en práctica en el aula	10
7. RESULTADOS ESPERADOS	10
8. EVALUACIÓN.....	11
9. FASE DE DIFUSIÓN	11
10. CONTINUIDAD DEL PROYECTO	12

1. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

El proyecto de formación de centro consistirá en una serie de sesiones didácticas y prácticas en las que se abordarán las distintas herramientas que nos proporciona Google, así como sus posibles aplicaciones en el aula, tanto para los docentes como para el alumnado, y que favorecerán la creación de un entorno virtual de trabajo.

Para ello, recurriremos a una gran parte de las opciones que Google nos ofrece, teniendo como eje central Google Classroom y ClassDojo. Mediante la plataforma de Google, trabajaremos con las diferentes herramientas como Drive, Calendar, Gmail, Meet, Docs, hojas de cálculo y presentaciones, entre otras.

Los objetivos principales de esta formación consisten en desarrollar en el profesorado la competencia digital y adaptarla a las nuevas situaciones que nos demande la sociedad actual, así como crear un espacio digital educativo como producto final y un banco de actividades realizadas de forma colaborativa entre el profesorado.

2. JUSTIFICACIÓN

Los centros deben proporcionar a los docentes una formación continua y adaptada a las nuevas necesidades que surgen con los constantes cambios que se producen en nuestra sociedad actual. En nuestro caso, esta demanda de formación en el campo digital surge de una necesidad que salió a la luz en plena pandemia del COVID-19 y es compartida por gran parte del profesorado.

Por tanto, la línea prioritaria de formación giraría en torno a la competencia digital para la ciudadanía, al pretender crear una escuela virtual complementaria o alternativa a la física, y al programa tránsito, ya que otro de los objetivos es instruir al alumnado en la utilización de herramientas digitales y prepararlos para su paso a otras etapas educativas en las que este campo puede ser imprescindible.

Una de las principales razones por la que se ha elegido utilizar las aplicaciones de Google es por su intuitiva interfaz, lo que hace que sea muy fácil de usar y accesible tanto como para los docentes, para el alumnado y sus familias, que podrán seguir de cerca su evolución académica.

Esta participación de las familias será imprescindible para el funcionamiento de la plataforma, ya que deberán estar conectados y participar activamente de la educación del alumnado.

Asimismo, cualquier persona con conexión a internet, independientemente del equipo técnico del que disponga, puede acceder a las herramientas de Google y trabajar con agilidad al ser multiplataforma. De esta forma, con cualquier smartphone, Tablet, ordenador o, incluso, en formato papel, el alumno o alumna puede beneficiarse de los recursos que se ofrecen.

A nivel pedagógico, utilizar la plataforma de Classroom mejora la comunicación al permitir que cada alumno pueda consultar las dudas y sean respondidas de forma individual, y mejorar el proceso de aprendizaje al llevarse a cabo una planificación más detallada al utilizar Calendar y mostrarse las fechas y las listas de tareas.

Por otro lado, se promueve el *Visual Thinking* al trabajar contenidos de una forma mucho más gráfica a través del *e-learning*, y resulta muy beneficioso para atender a la diversidad de nuestro alumnado, al adaptarse al ritmo individual de aprendizaje.

Esta actualización no solo beneficia a los profesores, que ven su labor simplificada, sino a los propios alumnos que consiguen solucionar posibles problemas y desarrollar su competencia digital, lo que aumentará las probabilidades de éxito a nivel profesional y personal en su futuro.

3. PLANIFICACIÓN. CALENDARIO DE REUNIONES Y ACTUACIÓN

La formación se llevará a cabo en 13 sesiones de dos horas y media (las de formación) y de dos horas, resultando en un total de 28 horas.

Por tanto, el calendario de reuniones quedaría especificado de la siguiente manera:

Formación inicial del profesorado:

- 09/11/2020 (de 16:00 a 18:30)
- 23/11/2020 (de 16:00 a 18:30)
- 09/12/2020 (de 16:00 a 18:30)
- 14/12/2020 (de 16:00 a 18:30)

Puesta en práctica del proyecto y reuniones de control para comprobar el seguimiento por parte de las familias de este proyecto:

- 11/01/2021 (de 16:30 a 18:30)
- 25/01/2021 (de 16:30 a 18:30)
- 08/02/2021 (de 16:30 a 18:30)
- 22/02/2021 (de 16:30 a 18:30)
- 08/03/2021 (de 16:30 a 18:30)
- 22/03/2021 (de 16:30 a 18:30)
- 05/04/2021 (de 16:30 a 18:30)
- 19/04/2021 (de 16:30 a 18:30)
- 03/05/2021 (de 16:30 a 18:30)

4. INTEGRACIÓN EN EL CURRÍCULUM

4.1. Áreas, especialidades y departamentos implicados

Este proyecto de formación se encuentra integrado en el marco de todas las áreas y se llevará a cabo de forma multinivel, es decir, participarán docentes de todas las etapas educativas del centro educativo (Educación Infantil y Educación Primaria).

Además, los diferentes especialistas del centro también participarán, confirmando su participación los de lengua extranjera, educación física, música y atención a la diversidad.

4.2. Objetivos

Los objetivos que se pretenden alcanzar con la puesta en práctica de este proyecto son:

- Crear una “escuela virtual”.
- Analizar las distintas funcionalidades de Google Classroom, ClassDojo y otros instrumentos de evaluación.
- Practicar con dichas herramientas y aplicarlas en la práctica docente diaria.
- Implantación de un sistema semipresencial para una posible situación de confinamiento.
- Evitar y solventar posibles incidencias.
- Creación de un banco de actividades.

- Simplificar la carga de trabajo docente.
- Mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje del alumnado.
- Mejorar la comunicación y las relaciones con las familias.
- Conocer el impacto de la retroalimentación en el aprendizaje.

4.3.Contenidos

Los contenidos a tratar son:

ClassDojo:

- Unir a las familias a la clase.
- Utilizar los portafolios.
- Economía de fichas.

Herramientas de G Suit:

- Conocer Google Drive y sus funcionalidades.
- Google Calendar.
- Google Docs.
- Hojas de cálculo.
- Google Meet.
- Google Slides.

Creación de clases:

- Crear una clase en Google Classroom.
- Personalizar una clase en Google Classroom.
- Vista general de una clase.
- Visión general en Google Drive.
- Invitar alumnos.
- Ajustes de clase.

Crear temas, publicar materiales, preguntas y tareas:

- Crear temas, publicar materiales y reutilizarlos.
- Publicar preguntas.
- Publicar tareas.
- Reutilizar materiales.

- Ponderar actividades (novedad).
- Ciberseguridad y derechos de autor (Creative Commons). Uso responsable de las tecnologías y la privacidad en internet.

Tablón:

- Tablón de clase.
- Comentarios y notificaciones.

Personas:

- Invitar alumnos.
- Invitar a padres o tutores.
- Invitar a profesores.

Corregir tareas:

- Estado de las tareas.
- Vista general de corrección.
- Envío de tareas de alumnos.
- Insertar anotaciones con dispositivos móviles.
- Insertar anotaciones en documentos que no son de Google.
- Insertar anotaciones en documentos de Google. Notas de voz.
- Hoja de calificaciones.
- Crear rúbricas de evaluación e importarlas desde Excel. (novedad)

Terminar un curso:

- Archivar la clase.

4.4. Competencias clave

Tal y como se establece en la Orden 65/2015 de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato, las competencias clave deben estar presentes en la práctica docente en todo momento. Nuestro enfoque metodológico, por tanto, debe estar basado en dichas competencias y en los resultados de aprendizaje, concretándose en cambios en las prácticas de trabajo y métodos de enseñanza.

Se trabajarán todas las competencias de la siguiente forma:

- **Comunicación lingüística:** la comunicación mediante el medio digital está presente en todo momento, por lo que esta competencia estará siempre en desarrollo. Los usuarios deberán utilizar sobre todo la lengua escrita, aunque también la oral mediante videoconferencias o aplicaciones de grabación de voz.
- **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología:** el alumnado y el profesorado usarán la tecnología de forma permanente, así como el razonamiento al realizar predicciones, guiarse por patrones y manejar datos. Las competencias en ciencia y tecnología se desarrollarán al resolver situaciones de la vida cotidiana mediante soluciones tecnológicas.
- **Competencia digital:** derivada del uso creativo, crítico y seguro de las nuevas tecnologías, estará siempre presente al trabajar con soportes digitales. Implicará un uso responsable de los medios técnicos y un correcto tratamiento de la información.
- **Aprender a aprender:** la motivación que presenta un nuevo medio de aprendizaje hará que la adquisición de conocimientos sea más eficaz. Además, esta plataforma permitirá que los usuarios se organicen y gestionen mejor, tanto a nivel educativo como personal y profesional. El alumno puede ser más consciente de su propio aprendizaje al ver las evidencias del mismo en forma de gráfico o informe.
- **Competencias sociales y cívicas:** esta competencia se llevará a cabo mediante el desarrollo de actitudes y valores a nivel digital, aprendiendo a utilizar las redes mostrando respeto a las diferencias y empatía. El trabajo colaborativo que deriva de la creación de esta plataforma nos ayudará a fomentar la convivencia en sociedad.
- **Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor:** debemos preparar a los alumnos para la sociedad futura, por lo que se debe promover el emprendimiento y la conciencia sobre el mundo laboral. Debemos instar a los alumnos a que desarrollen actitudes y valores aplicables al medio digital como la autonomía y la independencia.
- **Conciencia y expresiones culturales:** mediante el desarrollo de esta competencia, los alumnos aprenderán a respetar y valorar las manifestaciones artísticas, culturales y su patrimonio. Acceder a una cantidad ilimitada de información relacionada con estas expresiones es solo posible mediante internet, por lo que,

para muchos usuarios, este puede ser el único medio por el que podrán conocer ciertas obras.

4.5. Criterios de evaluación

Los criterios de evaluación deberán estar basados en las competencias anteriormente citadas. Para evaluarlos, se utilizará una rúbrica en la que se especificará el nivel de consecución de dichos criterios, así como cuestionarios y entrevistas:

- Colabora en la creación de la escuela virtual.
- Utiliza varias de las herramientas proporcionadas.
- Aplica las herramientas a la práctica docente diaria.
- Solventa las posibles incidencias de forma efectiva y autónoma.
- Elabora materiales en formato digital.
- Participa en la elaboración del banco de actividades.
- Fomenta una comunicación fluida con las familias.
- Trabaja de forma más eficiente en el medio digital.
- Proporciona retroalimentación al alumnado.

5. METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE TRABAJO

La metodología será principalmente colaborativa, y será imprescindible la participación por parte del conjunto del profesorado para el correcto desarrollo de las actividades. Además, resulta imprescindible partir de la experiencia docente de cada docente para adaptar los contenidos a sus necesidades.

La formación será de carácter exclusivamente online para garantizar que se cumplen con las medidas de seguridad establecidas por la crisis sanitaria. Para ello, se empleará la plataforma de Google Meet, que permite que cada docente vaya siguiendo los pasos que se expliquen en su propio dispositivo.

6. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

6.1.Fase inicial de trabajo en equipo

La fase inicial del proyecto consistirá en la formación de todo el profesorado que participe. Para ello, se realizarán sesiones no presenciales mediante la plataforma Google Meet y el trabajo remoto. Estas sesiones constarán de dos horas y media cada una y se desarrollarán durante los meses de noviembre y diciembre, más concretamente en las siguientes fechas:

- 09/11/2020
- 23/11/2020
- 09/12/2020
- 14/12/2020

6.2.Puesta en práctica en el aula

La puesta en práctica del programa se desarrollará a lo largo del curso y se mantendrán sesiones de control, de dos horas cada una, para exponer las incidencias y materiales elaborados. Las fechas para llevar mantener las reuniones una vez llevado este proyecto al aula son:

- 11/01/2021
- 25/01/2021
- 08/02/2021
- 22/02/2021
- 08/03/2021
- 22/03/2021
- 05/04/2021
- 19/04/2021
- 03/05/2021

7. RESULTADOS ESPERADOS

De la realización de este proyecto se espera una alta implicación por parte del profesorado y las familias para su correcto desarrollo. Sin dicha implicación, la puesta en práctica y

mantenimiento de una “escuela virtual” sería inviable. Es por ello que la concienciación de las distintas partes es imprescindible.

A su vez, es deseable la continuación de este proyecto más allá de este año académico y que su aplicación sea generalizada entre el profesorado.

8. EVALUACIÓN

Uno de los elementos básicos de la educación es la evaluación, y para ello es imprescindible conocer el nivel de consecución de los objetivos planteados y el grado de satisfacción de las distintas partes que participen en el proyecto. Por tanto, la evaluación se llevará a cabo de dos formas:

- ***Evaluación continua:*** a través de las reuniones de seguimiento del proyecto, el profesorado valorará las actividades puestas en marcha y su desarrollo mediante encuestas, entrevistas y rúbricas.
- ***Evaluación final:*** se evaluará el producto final elaborado, que en este caso es un espacio educativo virtual, y el grado de consecución de los objetivos. Se tendrá en cuenta además el grado de aceptación de las actividades de formación por parte del profesorado, el tipo de actividades y el impacto que haya tenido en la práctica educativa. También se requerirá la realización de encuestas de satisfacción por parte de las familias y un informe en el que se especifique de forma detallada cómo ha sido la evolución del proyecto y las posibles mejoras, así como su influencia en el desempeño académico del alumnado.

9. FASE DE DIFUSIÓN

Una vez finalizado el proyecto, se procederá a la publicación de toda la documentación elaborada en la comunidad de Formación UPE Ceuta en el portal educativo Procomún.

Además, dicha documentación se hará llegar a todo el conjunto de la comunidad educativa para que todos puedan beneficiarse de las actividades y materiales generados. Para ello, se publicará en la página web del centro y en sus redes sociales. Por otro lado, cada profesor lo hará llegar a su grupo de alumnos mediante sus blogs de trabajo o página y se realizará un claustro en el que se tratarán los resultados obtenidos.

10. CONTINUIDAD DEL PROYECTO

El poner en práctica este proyecto surge de la necesidad de crear un entorno de trabajo digital tanto para alumnos como profesores, por lo que la continuidad del proyecto se encuentra garantizada al ser un sistema eficiente y de fácil manejo. Asimismo, será importante la realización de un informe final con las posibles mejoras y modificaciones que se deberán aplicar para el próximo año académico.