

## **PROYECTO DE FORMACIÓN. CURSO: 2019-2020**

**Nombre del Proyecto de Formación:**

***Gestión y uso de la aplicación Smile and Learn en Centros Educativos.***

**Centro escolar:**

***C.E.I.P. Rosalía de Castro Ceuta.***

**Coordinador:**

***Raúl Chenard Palomino.***

### **Justificación:**

Durante el curso 2014-15 se inició la implantación de la aplicación Smile and Learn en algunos centros de Ceuta, entre ellos el nuestro. El objetivo era la mejora de la calidad educativa a través de procesos de transformación y actuación de los centros docentes; esto suponía adecuar las actividades de enseñanza y aprendizaje soportadas en las T.I.C. a metodologías más innovadoras.

La creación de una aplicación que permita complementar y mejorar las actuaciones docentes en los centros, denominado *Smile and Learn*, establece una herramienta virtual, funcional, práctica, significativa, intuitiva, útil y segura que se conectan con los contenidos curriculares que llevamos a cabo con nuestros alumnos y alumnas.

Esta plataforma tiene diferentes funciones y perfiles con una serie de privilegios tanto para los alumnos, los maestros y los padres. La gestión como administrador la lleva a cabo el coordinador T.I.C. del centro.

Ya que hemos tenido la oportunidad de formarnos mediante una actividad concreta de formación en septiembre de 2019 que nos ha permitido saber todo lo que nos ofrece la plataforma, tanto de gestor de la aplicación como docente creando nuestra propia aula interactiva, llevamos a cabo el 17 de octubre una sesión de formación en nuestro centro para los docentes (tutores, especialista y equipo directivo).

Es por ello, que daremos a conocer esta herramienta de forma más práctica y específica al resto de maestros. A través de un Proyecto de Formación para dar respuesta a todos los posibles interesados. Por tanto, hay que buscar una vía alternativa.

Una vez hablado con el coordinador T.I.C. del M.E.F.P. extendemos el proyecto de formación al resto de los docentes y se podrá constituir un Proyecto de Formación de Centro. Dicho proyecto está fijado con el objetivo de profundizar en el conocimiento de las posibilidades y recursos que ofrece dicha aplicación a la hora de interactuar en el aula.

¿Qué es Smile and Learn? Smile and Learn es una plataforma educativa para que los niños de 3 a 12 años aprendan mientras se divierten, utilizando la tecnología. Todos los contenidos están diseñados por pedagogos y son ideales para disfrutar y aprender en casa o en el colegio.

En cuanto a la Atención a la Diversidad; Smile and Learn favorece la inclusión de niños con necesidades educativas especiales. Los cuentos tienen diferentes niveles de dificultad y de competencia lectora. Además, dan la posibilidad de lectura a través de pictogramas, muy recomendables para niños con trastorno del espectro autista (TEA), discapacidad intelectual o trastorno específico del lenguaje (TEL).

Los juegos también se adaptan a los diferentes niveles de desarrollo del niño y ofrecen el modo “tranquilo”, con una dinámica de partida más relajante. De esta forma, todos los cuentos y juegos tienen en cuenta el ritmo de aprendizaje de cada niño, ofreciendo contenidos educativos muy divertidos. Smile and Learn es compatible y fácil de integrar con diferentes objetivos y métodos educativos.

## **Objetivos:**

### -Para los alumnos (discente):

- Favorecer el aprendizaje y potenciar las capacidades individuales de los alumnos y alumnas.
- Hacer un uso adecuado de las tablets como herramienta fundamental en su proceso de enseñanza y aprendizaje.

### -Para los maestros asistentes (docentes):

- Conocer la estructura organizativa y la interfaz de la aplicación.
- Conocer las posibilidades que ofrece la aplicación para gestionar y actuar con los contenidos en línea.
- Gestionar el uso de las aulas virtuales (creación de aulas, alumnos, contenidos curriculares, compartir alumnos, generar informes, etc.)
- Complementar y adecuar la aplicación interactiva al currículo ordinario establecido en las aulas y a las individualidades de cada alumno/a.
- Gestionar el uso de las tablets en las aulas de manera adecuada.

- Actuar en las aulas haciendo uso de la aplicación en las tablets u ordenadores.

### **Contenidos:**

- Presentación e introducción a la aplicación.
- Funcionamiento interno de la aplicación.
- Creación de aulas.
- Usuario y contraseña de maestros y alumnos.
- Compartiendo aulas entre docentes.
- Alumnos (avatar).
- Gestión y adecuación de contenidos curriculares (grupos y alumno).
- Rutas de aprendizaje.
- Informes grupales e individuales de los alumnos/as.
- Inteligencias múltiples, neuroeducación, idiomas y metodología CLIL, Aprendizaje basado en proyectos, microlearning y gamificación.
- Uso adecuado de las tablets en las aulas.

### **Metodología y técnicas de trabajo:**

La metodología educativa se basa en usar vídeos, juegos y cuentos interactivos como herramienta educativa para reforzar el aprendizaje en contenidos curriculares y valores universales a través de: Inteligencias múltiples, neuroeducación, idiomas y metodología CLIL, Aprendizaje basado en proyectos, micro learning y gamificación.

El trabajo tendrá dos vertientes claras complementarias y relacionadas:

La primera parte se centrará en actividades formativas y a la vez prácticas en las que mediante un proceso de demostración y acompañamiento, los participantes del proyecto de formación puedan crear grupos, alumnos y contenidos curriculares. Esta metodología requiere que los asistentes tengan previamente preparados los contenidos curriculares. En definitiva, serán sesiones teóricas de cómo llevar a cabo el uso de la aplicación en las aulas con las tablets.

La segunda parte consistirá en actividades prácticas con nuestros alumnos en las aulas, como complemento a la actuación docente. El resultado será un plan de actuación digital que se integrará dentro del Plan TIC del centro y de las programaciones de aula y adaptaciones curriculares individualizadas.

Los asistentes y el formador contarán con la ayuda de las asesoras y coordinadoras de dicha aplicación para poder recibir ayuda y resolver dudas gracias al correo electrónico y teléfono del que nos proporcionaron y dispondremos para cualquier tipo de duda.

## **Fases de la actividad:**

- Empezar a conocer y usar Smile and Learn.
- Gestionar grupos de clase y usuarios.
- Crear una sesión de contenidos.
- Personalizar el contenido.
- Compartir el usuario en Smile and Learn.
- Hacer uso de Smile and Learn en las familias.
- Gestionar y crear contraseñas.
- Fase de trabajo en grupo e individual (en el centro escolar): conocer la aplicación y sus posibilidades mediante la práctica docente.
- Fase presencial con intervención de expertos a través de videoconferencia.
- Experimentación en el aula (Actuación y contenidos para interactuar).
- Evaluación del proceso formativo, de la experimentación y de su influencia en la mejora de la práctica docente y en los resultados académicos.
- Publicación de la documentación elaborada en la comunidad *Formación UPE Ceuta* del portal educativo *Procomún*.
- Intercambio de experiencias: presentación de los trabajos desarrollados tanto individualmente como de los centros.

## **Calendario y horario de reuniones**

Teniendo en cuenta el calendario escolar. Se llevará a cabo los martes de 16.30 a 18.30.

En noviembre los días 5, 12, 19 y 26.

En diciembre los días 3, 10 y 17.

En Enero los días 14, 21 y 28.

En febrero los días 4, 11, 18 y 25.

En marzo el día 3.

## **Nota final:**

Fecha de finalización de la actividad: **jueves 30 de abril de 2020.**