

ANEXO II.

MODELO PARA LA ELABORACIÓN DEL PROYECTO

1. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.

Título: - MALETA, +MOCHILA (La Extrema Dorii). MI PRIMER E-PORTFOLIO.

¿En qué consiste dicho proyecto y qué pretendemos conseguir con su puesta en práctica?

Fomentar un proyecto original, que resuelva un problema o que mejore una situación educativa y sea llevado a la práctica de una manera probada.

- Maleta, + Mochila se presenta de un modo novedoso y original al alumnado. Será llevado a cabo mezclando las Nuevas Tecnologías (a través de un Porfolio Digital con SEESAW) y fomentando la Educación para la Salud (realizándose RUTAS a lo largo del curso) en el C.E.I.P San Pedro Apóstol de Retamal de Llerena.

Se pretende mejorar una situación educativa anclada en el tradicionalismo y apuesta por evolucionar al ritmo que se nos demanda y hacia los intereses del alumnado actualmente. A través de una temática inicial desde el área de E.F dar a conocer al alumnado y compañeros una opción para llevar a cabo un Porfolio Digital y que cada docente del centro se sume a esta iniciativa añadiendo sus propios contenidos de área, así como otros comunes que habrá estructurados en relación al trabajo sobre Extremadura.

Trataremos de conseguir al final del curso “LA EXTREMA DORII” (La Extremadura del Duero en latín) que consistirá en hacer una especie de Camino de Santiago, pero en Extremadura uniendo SEESAW y haciéndose RUTAS como prevención de la obesidad ya que las Tecnologías de la Información y Comunicación (en adelante TIC) no deben ser un enemigo sino un aliado. Al final el alumnado conseguirá su Credencial del Peregrino si ha conseguido visitar una serie de localidades/ciudades a lo largo del año. Nos ayudará a conseguirlo el Inspector Gadget (un policía retirado que quiere salvar Extremadura de la despoblación) pero el maléfico Doctor Claw o Gang en España tratará de impedirlo poniendo retos en su camino sobre el patrimonio artístico, cultural, arquitectónico ... de algunas de las localidades visitadas y que debemos superar partiendo del aprendizaje cooperativo.

- Seesaw cumple perfectamente con lo que los profesores estamos buscando, ya que es un diario multimedia que muestra lo que el alumnado aprende y a su vez el modo en que ellos

aprenden. Es un porfolio digital muy organizado, adecuado a esta etapa de primaria sobre todo con las edades superiores, accesible para el profesor, familiares y para el alumnado.

En definitiva, se buscará mejorar el sistema educativo y hacer un alumno/a del SXXI.

El trabajo mediante metodologías activas. ¿Cuáles implicamos en este Proyecto? Las exponemos de un modo concreto en el **Punto 3 D**.

-Trabajo multidisciplinar: será llevado a cabo no sólo desde el área de EF sino de un modo interdisciplinar trabajando desde las diferentes áreas contenidos comunes y en otras ocasiones específicos del área, pero compartiéndolo en Seesaw que se podrá visualizar.

-Uso del Proyecto de Innovación para trabajar el currículo.

El desarrollo de la competencia digital forma parte del currículo prescriptivo de nuestro país, como queda reflejado tanto en la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE), como en la Ley 4/2011, de 7 de marzo, de Educación de Extremadura (LEEX). En todas ellas se insiste en el carácter fundamental que tiene la integración de las TIC en los procesos de aprendizaje y en los de gestión de los centros, al constituir un factor de transformación de la realidad educativa, así como un medio para mejorar la calidad de la enseñanza y de preparar al alumnado para la vida adulta. Por ello, con – Maleta, + Mochila trabajaremos el currículo pues nosotros partiremos de contenidos recogidos en tal Decreto desde todas las áreas relacionando aquellos que estén en el mismo en función del contenido a tratar. Así seleccionaremos B.C por área, Criterios de evaluación y Estándares de Aprendizaje comunes para trabajar el currículo de un modo práctico y eficaz que en la memoria final del Proyecto se especificarán los trabajados por área.

El fomento de la autonomía del alumnado queda patente en la propia presentación del proyecto. Él será el quien cree su porfolio y el que lo vaya configurando junto con la guía de los docentes hasta recopilar todas las tareas del curso completo en su perfil. Esta autonomía y los roles tutores- aprendices hacen que sean los verdaderos protagonistas.

La **mejora de las competencias del alumnado**. Desde nuestro proyecto trabajamos todas las competencias, por ejemplo, del siguiente modo: CCL (exposiciones orales en la PDI sobre sus presentaciones, uso del Cuaderno de Notas). CMCT (Google maps, distancias, TIC), CD (Tablet. Seesaw), CPAA (Autonomía con el Porfolio, TIC, Rutas, EPS...). CSCV (Viajes, rutas.). SIE (Tareas) y CEC (Conociendo y valorando Extremadura).

-La **mejora de la inclusión y la autoestima de los participantes**: debido a esos roles, que se cambian pues las destrezas y habilidades pueden ir cambiando y van evolucionando hay una inclusión real en esta forma de trabajo por grupos cooperativos con las Tablets. Se respetan, aceptan las habilidades iniciales de cada alumno/a, a su vez muestran interés, motivación al aprendizaje con las TIC y su autoestima se ve reforzada pues en todo momento el alumno/a va aprendiendo, pero a su ritmo y va viendo su evolución de un modo progresivo y sin presión. Además, las rutas desde el colegio planificadas fomentan dicha inclusión.

2. CARÁCTER INNOVADOR DEL PROYECTO.

- Es original porque en Seesaw el alumno/a trabaja de un modo totalmente activo y además porque es una aplicación que se trabaja en inglés y donde puedes disponer de una biblioteca digital o más interesante aún crear tu propia biblioteca. Ofrece además originalidad porque puedes desarrollar un BLOG dentro del propio portfolio y porque presenta un trabajo con las TIC pero que no va reñido con la actividad física pues va parejo el proyecto con el hilo conductor a hacerse rutas por Extremadura implicando a toda la comunidad educativa, incluido en algunos casos incluso la participación del ayuntamiento como por ejemplo con la 1ª ruta que se llevará a cabo en la localidad denominada “ Apadrina una encina”.

-**Mejora una situación** que es formar a un alumnado con recursos, pero sin uso de las TIC. Los docentes van un ritmo y el alumnado a otro. Ellos nacen prácticamente sabiendo manejar las TIC y debemos nosotros mejorar las situaciones de los centros donde se sigue impartiendo las clases de un modo tradicional. Eso haría que el alumnado se motive más pues está demostrado que trabajar con las nuevas tecnologías les gusta y reciben mejor los aprendizajes y por tanto el rendimiento académico y los resultados mejoran.

-**Favorece la autonomía del alumnado y promueve su capacidad para tomar decisiones** ya que es el alumno/a quien desde la primera clase coge su código QR para entrar en la aplicación, navega por el portfolio viendo las actividades propuestas, hace las tareas en él, debe buscar cómo solucionar problemas que surjan, llegan a una tarea final, acuerdan decisiones con la pareja ...etc.

-**Es eficaz ya que mejora el rendimiento educativo**. Al alumnado trabajar con las TIC les motiva. Por tanto, a más motivación más receptivos al aprendizaje y mejor rendimiento. En nuestro caso les presentamos además un hilo conductor atractivo, **LA EXTREMA DORII**, que consiste en hacer una especie de Camino de Santiago, pero por Extremadura. Éste se mostrará de diversas formas: presentaciones, videos, murales del peregrino y todo ello

descubriendo Extremadura junto con el Inspector Gadget, un agente de policía retirado que la quiere salvar de la despoblación ¿Cómo lo va a hacer?: consiguiendo la Hoja de Peregrinación a través de visitas en nuestra CC.AA. Estas visitas se harán bien de un modo virtual, bien con salidas extraescolares y complementarias del centro incluidas en la PGA o bien con sus familias. El proyecto culmina con la consecución de la Extrema Dorio (Un diploma de Certificación de Paso) que será completado con sellos por las localidades visitadas a lo largo del curso 2019-20 conseguidas por el centro y familia.

-Es inclusivo y favorece el trabajo en grupos heterogéneos y cambio de roles de los participantes porque serán grupos de 2 o 3 personas, con diferentes intereses, destrezas con las Tablet y edades ya que son grupos unidos que son de diferentes niveles por características del centro. Por ello son grupos heterogéneos y es inclusivo puesto que se respeta a cada uno, el rol que adquiera y se trabaja en común y de un modo cooperativo. Habrá alumno tutor y aprendiz y se cambiarán roles a lo largo del curso. Además de fomentarse dicha inclusión en las salidas que realicemos desde el centro (rutas, viajes...)

-Genera un producto final que influye positivamente en el entorno. Seesaw ofrece al entorno, a compañeros, familias, a otros centros otras opciones de trabajar en el aula e integrarlo fuera de ella. Salvar Extremadura de la despoblación será nuestro objetivo principal. Como sabemos y según los últimos datos estadísticos del INE sobre el Padrón en Extremadura en 2019, la población va descendiendo a un ritmo de alrededor de 5000 habitantes por año. Cada vez más localidades pequeñas incluso desaparecen, hay cierres de colegios etc. Por tanto, buscaremos como productos finales: valorar nuestra CC. AA y lo que nos ofrece viéndola como una opción de futuro para vivir y no tener que emigrar del lugar donde nacemos pues tiene mucho que ofrecernos. Además, buscamos fomentar la Educación para la Salud, ya que las rutas formarán parte del mismo demostrando que las TIC y la actividad física no tienen por qué estar reñidas.

-Emplea metodologías activas y tecnologías educativas expuestas en el 3.D.

-Es colaborativo y se implica a la comunidad educativa pues las familias forman un papel muy importante en el porfolio principalmente por varios aspectos:

1. Porque ellos marcan una parte del desarrollo del mismo según los viajes que hagan con sus hijos en su tiempo de ocio ya que nos deben hacer llegar sus fotos de la localidad visitada o ruta realizada. Nos conducirán hacia el camino para conseguir la Credencial.

2. Porque además si lo desean se le dará acceso al seguimiento del proceso de E-A de su hijo/a pudiendo acceder a su perfil y a todas las tareas realizadas durante el curso.

3. Porque ellos/as también evaluarán el Proyecto al final del mismo.

-Desarrolla las competencias clave (ya descrito anteriormente)

-Es sostenible, pues el centro cuenta con las PC- Tablet suficientes para llevar a cabo el desarrollo del mismo y además **es replicable**. Cualquier centro interesado podría aplicar dicho proyecto o trabajar con este portfolio en su centro.

3.PLAN DE ACTUACIÓN..

A) Objetivos. OBJETIVOS A CORTO PLAZO:

- Iniciar al alumnado en una metodología más activa en su proceso de E-A.
- Familiarizar con las PC-Tablet como uso habitual e integrado desde diferentes áreas.
- Enseñar el funcionamiento del Porfolio Digital en SEESAW como herramienta para el alumnado (su propio cuaderno, pero siendo éste digital).
- Enseñar a hacer presentaciones en Impress Office.
- Crear Códigos QR el alumnado para incluirlos el Porfolio a través de Unitag.
- Trabajar interdisciplinariamente y en competencias.
- Introducir a los compañeros de un modo progresivo en Seesaw.
- Dar a conocer más al alumnado Extremadura con rutas y a través de las TIC.
- Alcanzar “La Extrema Doriii” todo el alumnado. Significará parte del éxito del Proyecto pues estaremos en poniendo nuestro granito de arena para “Salvar Extremadura”.

OBJETIVOS A MEDIO – LARGO PLAZO:

- Hacer extensible el uso de Seesaw a ambos centros donde itinerario (tenemos la intención de hacerlo INTERCENTRO próximo curso si los resultados son +éste)
- Valorar como medio de evaluación general en el centro el portfolio con un gran peso en las calificaciones y dar menos a los tradicionales exámenes con un %.
- Hacer a las familias partícipes de este aprendizaje teniendo su propio acceso.
- Dotar al alumnado de competencia digital necesaria para su vida adulta.
- Integrar el trabajo de Seesaw en inglés en el diario de aula.
- Trabajar de un modo real las COMPETENCIAS.
- Prevenir la obesidad (Las Tic y las rutas pueden ir de la mano)

- Seguir conociendo todas las posibilidades de Seesaw.

B) Implicación curricular:

Se relaciona con la P.G.A de centro, ya que en ella queda recogida el proyecto que se va a llevar a cabo, en concreto en los puntos de Actividades Formativas Complementarias y Actividades Extraescolares ya que haremos rutas propuestas a hacerse en Extremadura para que formen parte de la “Extrema Dorii” y pueda ser sellada esta credencial. Por ejemplo una en la propia localidad a la Dehesa de San Isidro u otra por Cáceres (casco antiguo).

Las áreas Curriculares implicadas en el porfolio serán casi todas pues participarán en dicho proyecto casi la totalidad de compañeros del centro que imparten las áreas desde Infantil, Primaria , así como especialistas de Inglés, Música , A Y L , EF...Por tanto, se trabajarán contenidos desde diferentes áreas y niveles ya que el porfolio será el cuaderno digital del alumno/a. En cuanto a los cursos implicados serán también todos los cursos ya que tenemos al alumnado agrupado por niveles, haciéndose exposiciones cursos avanzados a los pequeños (APS) sobre su Porfolio, presentaciones etc.

C) Descripción del proceso de trabajo:

El Plan de Trabajo que llevaremos a cabo lo exponemos a continuación:

- 1-Iniciación a conocimientos básicos del manejo y uso de las Tablets y de Seesaw.
- 2- Iniciación en creación de carpetas, copiar, pegar, guardar documentos, nombrar...etc.
- 3-Presentaciones en Open Office Impress siguiendo unas indicaciones dadas.
- 4-Capturas de fotos en trabajos relacionados con las unidades.
- 5-Historias creativas (creadas en Note (cuaderno de notas)
- 6-Exposición de “Fichero de Juegos de Extremadura” en un mural. Interd. con Ed. Artística.
- 7-Subir imágenes u otros archivos guardadas previamente en Drive (videos, audios...).
- 8- Búsqueda en internet de contenidos relacionados.
- 9- Intercambiar experiencias con alumnado de otro centro desde el área de EF valorándose la opción de hacerlo Intercentro el próximo curso en 2 centros y en todas las áreas.
- 10 Hacer un “Escape Room “sobre Extremadura.
- 11.Crear el BLOG de Seesaw .
- 12-Crear más actividades y/o tareas en Seesaw por parte del docente desde cada perfil.
- 13.Tener comunicación y acceso no solo el alumnado al porfolio, sino resto de profesorado y las familias para ver in situ el aprendizaje que se va adquiriendo.

D) Metodologías activas:

A.B.P: Dividiremos la clase en pequeños grupos de 2 o 3 alumnos/as y cada uno tendrá que investigar un tema elegido o presentado y que esté relacionado con la temática a trabajar, dando sus propias soluciones. Por ejemplo: cuando visiten una localidad de Extremadura con sus padres cada alumno/a deberá investigar sobre su patrimonio histórico, artístico, cultural, escogerá lo que más le gustó y lo expondrá al grupo. Ese trabajo será subido al Porfolio y finalmente expuesto a sus compañeros.

APS: Los alumnos mayores harán de tutores de los más pequeños y les mostrarán el porfolio, harán presentaciones en su aula etc.

Aprendizaje Cooperativo. Los objetivos sólo se alcanzan si trabajan en grupo hacia la consecución de los mismos. Se valorará la creatividad en los trabajos/as dando libertad.

Flipped Classroom. El alumnado preparará previamente a la sesión tareas relacionadas con el porfolio. Por ejemplo: si visitan una localidad de su entorno con sus padres, deberán traer información sobre dicha localidad visitada integrarlo en el porfolio y exponerlo a compañeros.

Papel activo del alumnado en proceso de E-A: pues es el alumnado el que crea su porfolio, sube sus tareas o las realiza en el mismo, hace las capturas de los trabajos que realiza, realice sus presentaciones en Open Office Impress, exposiciones orales en la P.D.I...etc...

Enseñanza mediante la búsqueda y descubrimiento guiado. Se les planteará un problema y ellos guiados por el docente deberán llegar a la solución. Por ejemplo: si planteamos que investiguen sobre similitudes del origen de algunos deportes actuales con la Edad Antigua o Edad Media, deberán ser ellos quienes busquen en internet, lean diferentes webs, artículos sobre el tema y sean capaz de saber qué puntos en común o semejanzas hay entre muchos juegos o deportes actuales con los de aquella época.

Uso de Apps para la evaluación y seguimiento: Kahoot, Plikers. Puede verse en Kahoot que es una herramienta de gamificación donde ya hemos creado varias preguntas y respuestas (Quiz) a modo de ejemplo sobre el Proyecto. Les adjuntamos enlace en el punto E.

E) Uso de tecnologías:

-Equipos: El centro cuenta con las Tablets suficientes para realizarse el Proyecto (5). Suficientes por las características de estos centros (varios niveles en mismo aula pero al ser poco alumnado en cada grupo)

-Herramientas Web, programas, aplicaciones: Seesaw.
https://app.seesaw.me/#/login?used_continue_url=1 (3 perfiles en las que puede acceder el maestro, el alumnado y las familias).

-Google Drive . Google maps. Por ejemplo: distancia e información de Retamal de Llerena a Higuera de La Serena.
<https://www.google.com/maps/dir/Retamal+de+Llerena,+06442,+Badajoz/Higuera+de+la+Serena,+06441,+Badajoz/@38.6101133,-5.8239499,13z/data=!3m1!4b1!4m13!4m12!1m5!1m1!1s0xd1479692e1cac65:0x5772d0059e3a0c0e!2m2!1d5.8386805!2d38.5777125!1m5!1m1!1s0xd147d708d0b532f:0x13befa973459f446!2m2!1d-5.7411722!2d38.6452819?hl=es>

-Kahoot, Plikers, Lector de códigos QR como I-Nigma, Additio. [Ejemplo Kahoot creado el 28/09/19 a modo de ejemplo para el Proyecto.Se irán añadiendo preguntas durante el desarrollo del mismo:](#)

<https://create.kahoot.it/details/42daf5b6-0e5c-4c5e-bd11-34a02b2ef29b>

Web en la que crea códigos QR nuestro alumnado (<https://www.unitag.io/es/qrcode>)

-Programas como JAVA, PDFCreator o Microsoft Silverlight...

- KineMaster y Youtube. Para ver videos , presentaciones...) . Video creado el 28/09/19 en Kinemaster para presentar a compañeros, alumnado y padres el Proyecto si es aceptado. Ver enlaces. Adjunto ambos del mismo video por si alguno diese problemas para abrirse.

<https://1drv.ms/v/s!AkX8FYm8CVRTuXJDszMEjvZugND>

<https://onedrive.live.com/?cid=535409BC8915FC45&id=535409BC8915FC45%217410&parId=535409BC8915FC45%21135&o=OneUp>

No son recursos reutilizados previamente sino creados exclusivamente para presentar el Proyecto. Si el enlace hubiese expirado o no abriese se puede solicitar permiso y compartir.

F) Relación con el entorno escolar y ciudadano.

Parte de este proyecto busca conseguir a través de la Investigación de nuestro policía retirado cumplir su principal misión que consiste en “Salvar Extremadura”. Para ello, deberemos buscar al archivillano Doctor Claw /Gang. Como Gadget es algo despistado le

ayudarán Penny/Sophie (su obrina) y Brain/Sultán (el perro). Con la ayuda de un libro-ordenador con el cual mantiene la comunicación con Brain y las autoridades, y obtiene información para resolver el caso.

Nosotros les presentamos “Salvar Extremadura”. Debemos pillar al Doctor Claw (Gang) que no nos lo pondrá fácil. ¿Cómo lo conseguiremos? Visitando cada alumno/a al menos 8 localidades/ciudades de Extremadura a lo largo del curso (pueden completarlo con las salidas desde el centro y las de la familia). Gracias a ello, formaremos unos detectives más conocedores del patrimonio cultural, artístico...de Extremadura y ayudaremos a valorarlo y evitar una despoblación en aumento en los últimos años.

G) Modelo de inclusión. Ya desarrollado en el Punto 2.

H) Impacto y difusión en el entorno inmediato y a través de la Red.

Se difundirá dicho proyecto tanto a través del BLOG de la propia aplicación SEESAW que tenemos ya creado una parte a modo de muestra de esa experiencia Piloto previa llevada a cabo, con las familias, en otras redes sociales como Facebook o a través de la Web del centro y del Ayuntamiento de la localidad. Se pondrá a disposición del CPR de referencia.

4.SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN.

Elementos que se evaluarán:

-Evaluaremos si se han alcanzado o no los objetivos a corto plazo expuestos previamente y cuales a medio-largo plazo o si están en proceso o no han sido alcanzados, igualmente contenidos trabajados, así como fomento de competencias. Se valorará grado de satisfacción del alumnado con Seesaw con una rúbrica que recoja niveles de logro del 1 al 5 u otros como muy baja, baja, media, alta, muy alta, excelente según grado de satisfacción.

Herramientas que se van a utilizar e indicadores que se utilizan para la evaluación:

-Para evaluar si esos objetivos se han alcanzado o no utilizaremos diferentes herramientas:

-Seguimiento del desarrollo de las Tareas de cada alumno/a en Seesaw. Ahí podremos ver: Si utilizan y manejan bien (Photo (para hacer capturas), videos, Drawing (dibujar), Add File (donde pueden añadir desde Drive, galería, archivos...cualquier enlace) o Link (webs), Note (su cuaderno de notas) si saben crear los códigos QR, Si han dado respuesta a las actividades propuestas, si hay seguimiento del Blog, si tienen completa “La Extrema Dorii” la Hoja de Peregrinación al final de curso comprobando fotos subidas. Etc.

- Kahoot. Quiz. A través de una serie de baterías de preguntas y respuestas, encuestas...
- Presentaciones en Open Office Impress. Se valorará expresión escrita y exposición oral.
- Mano Divertida. Pruebas escritas para valorar adquisición de conocimientos.
- Autoevaluación y coevaluación del alumnado y del maestro creando rúbricas donde establezca los objetivos y vea del 1 al 5 el grado de consecución de los mismos (indicadores de logro). Se hará en cada trimestre.
- Para el alumnado hay autoevaluaciones donde al final tendrán que poner en la sesión una cara alegre o triste (indicadores) según se haya sentido y aprendizajes adquiridos. Igualmente, con puestas en común viendo posibles mejoras que irán surgiendo.
- Registro en Additio (sin sustituir el cuaderno del profesor de Rayuela). En E.F por ejemplo daremos el siguiente porcentaje: Tareas Integradas (T.I) 20%, Tareas motrices (T.M) 60 y Encargados aseo y material 20%. Se valorará la opción de subir las T.I a un 30% Y bajar la motriz a un 50% para dar algo de más peso al porfolio en EF también. El resto de profesorado propondrá su porcentaje de sus áreas y serán expuestos en la memoria según determinen.

Temporalización: (momentos en los que evaluaremos)

Se evaluará cada sesión TIC bien a través de puestas en común viendo aspectos + o – de la misma o mediante autoevaluaciones (carita alegre: he aprendido y me lo he pasado bien –triste: no he aprendido y me he aburrido). Al terminar cada unidad mediante la exposición en la P.D.I de las presentaciones realizadas en su Tablet. Al finalizar cada trimestre, tanto el maestro como el alumnado a través de rúbricas, cuestionarios...

Participantes en el proceso:

Todo el profesorado inscrito en el proyecto deberá pasar mínimo 1 autoevaluación al alumnado a lo largo de cada unidad si no lo realiza por sesión y deberá realizar igualmente 1 al final del trimestre del proceso de E-A. La coordinadora del mismo realizará lo descrito en la temporalización y al finalizar el curso en junio pasará a sus compañeros una evaluación sobre Seesaw y sobre cómo ha sido llevado a cabo con la finalidad de valorar posibles mejoras, carencias, grado de satisfacción, posibilidad de continuación etc. Igualmente, se le hará partícipes de la misma a los padres.

Tenemos muchas ganas e ilusiones en este Proyecto ¿Nos ayudas a hacer este sueño realidad?. ☺

Fdo. María del Mar Morillo Martín (Coordinadora)

