

PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

MEMORIA FINAL

INFORMÁTICA E INTERNET APLICADOS AL AULA

**Coordinador: Ángel Víctor Hernández González
C.E.I.P. Alicun-Huecija, Alicun (Almería)**

Referencia del proyecto: 181/02

**Proyecto subvencionado por la Consejería de Educación y
Ciencia de la Junta de Andalucía.
(Orden de 02-05-02; Resolución de 05-11-02)**

ÍNDICE

A.- Memoria final del Proyecto de Innovación educativa 2002/2004

1.- Relación de profesores / as participantes en este Proyecto

2.- Justificación

3.- Objetivos

4.- Metodología

5.- Actividades realizadas por niveles y áreas

6.- Resultados obtenidos

7.- Productos elaborados

8.- Valoración general del proceso

9.- Horario de informática

B.- Memoria económica del Proyecto

C.- Relación de facturas originales

D.- Soporte informático

“INFORMÁTICA E INTERNET APLICADOS AL AULA”
C.P. ALICÚN-HUÉCIJA
PIN -181/02

1.- RELACIÓN DE PROFESORES/AS PARTICIPANTES EN ESTE PROYECTO

NOMBRE	APELLIDOS	D.N.I.	N.R.P.	ETAPA/NIVEL	FUNCIÓN
ANGEL(*) VICTOR	HERNÁNDEZ GONZÁLEZ	27521922F	A45EC2752192213	ESO/1º- 2º	COORDINADOR
JOSE	CORTÉS MUÑOZ	34863135B	FUNC. PRÁCTICAS	E. PRIM/1º- 2º	PARTICIPANTE (CURSO 2002/03)
TERESA	DOMENE BUXEDA	75218214A	A45EC7521821413	E. PRIM/3º	PARTICIPANTE
Mª ISABEL	GARCÍA NAVARRETE	75220729B	A45EC7522072935	E. PRIM/4º	PARTICIPANTE
AMELIA	CANTÓN GRANADOS	27246369V	A45EC211473	E. PRIM/5º	PARTICIPANTE
JUAN FCO	CAPILLA CASTRO	24069148Q	A45EC125193	ESO/1º-2º E. PRIM/ 6º	PARTICIPANTE
JOSE	GUIL TORRES	27513366F	A45EC2751336668	ESO/1º- 2º	PARTICIPANTE
PEDRO	BAÑOS MILÁN	27529966R	I45EC27529966	ESO/1º-2º	PARTICIPANTE (CURSO 2002/03)
CARMEN	ARTÉS VARGAS	27234190M	I45EC27234190	FRANCÉS	PARTICIPANTE
Mª CONCEPC.	GUTIERREZ CORTÉS	45585338M	FUNC. PRÁCTICAS	E. INFANTIL	PARTICIPANTE (CURSO 2003/04)
FELICIDAD	CANTÓN GRANADOS	27245527A	FUNC. PRÁCTICAS	E. INFANTIL	PARTICIPANTE (CURSO 2003/04)
ÁNGELES	MARTÍNEZ TORRECILLA S	27265946K	I45EC27265946	E. PRIM / 1º	PARTICIPANTE (CURSO 2003/04)
MANUELA	HERNÁNDEZ FUENTES	27523712A	I45EC27523712A	APOYO PRIM	PARTICIPANTE (CURSO 2003/04)
FRANCISC A MAGDALE.	ESPEJO VALENZUELA	24182693X	I45EC24182693X	E.F PRIM/ESO	PARTICIPANTE (CURSO 2003/04)

2.- JUSTIFICACIÓN

Todos somos conscientes de que el uso de las nuevas tecnologías y mas concretamente de la informática, está cobrando en nuestra sociedad actual una gran importancia. En el ámbito escolar, su uso, no es que sea necesario, sino que, actualmente, resulta ya imprescindible tanto en la parte que corresponde al profesorado (gestión de Centros, elaboración de pruebas de evaluación, intercambio de información con otros centros,...) como en lo que corresponde al alumnado, siendo común encontrarnos con alumnos / as que presentan sus trabajos a ordenador, que chatean, que buscan información en la Red o simplemente que “juegan con el ordenador”.

En base a esto, y con el fin de obtener el máximo rendimiento posible a los equipos informáticos pertenecientes al Plan Red Aula que nos fueron suministrados por la Consejería, nuestro Centro ha participado durante dos cursos escolares (2002/03 y 2003/04) en el presente Proyecto de Innovación.

Hay que hacer constar que, la dotación económica recibida para la realización del presente Proyecto que ascendía a 1572 €, ha sido invertida tanto en preparar la infraestructura para poner en funcionamiento el aula de informática (conexiones, instalación de la red,...) como para costear los consumos que las conexiones a Internet generaban (adjuntamos anexo con todos los gastos realizados).

Tanto alumnos como profesores, así como el resto de la comunidad educativa, nos encontramos bastante satisfechos de los resultados obtenidos con la puesta en marcha del proyecto aunque hay que hacer constar que, al haber llegado la cobertura ADSL durante el último trimestre del presente curso, hemos notado la lentitud excesiva a la hora de trabajar en la red con RDSI. No obstante hemos intentado cumplir el objetivo primordial que pretendíamos.

Tenemos que decir, que uno de los motivos que, junto con lo expuesto nos alertó de la importancia y necesidad de introducir la informática en el Centro fue, la descompensación que se estaba produciendo, cada vez mas aguda, tanto entre el alumnado como entre el profesorado, en cuanto al uso de la informática. En nuestro Centro, había unos pocos alumnos / as que tenían ordenador en casa y que comenzaban a manejarlo y algo parecido ocurría con el profesorado. Esto nos hizo plantearnos la necesidad de intentar unificar un poco esta situación para conseguir que, tanto el alumnado como el profesorado en general, tuvieran nociones de informática que les permitieran en principio “defenderse” en su uso y, mas adelante, normalizarlo como una herramienta más de trabajo.

3.- OBJETIVOS

- Habituarse a la comunidad educativa al uso del ordenador como herramienta que facilita y ayuda en la tarea diaria.
- Descubrir las posibilidades que ofrece la red, tanto para la documentación y búsqueda de información como para el conocimiento y contacto con otros Centros.
- Descubrir la forma lúdica de aprender a través de programas educativos adaptados a las distintas edades de los alumnos / as.

- Conseguir que el ordenador entre de forma natural y espontánea en el mundo escolar como útil adecuado para ser usado en cualquier área de conocimiento y para múltiples tareas.

4.- METODOLOGÍA

El Proyecto se ha desarrollado durante los dos cursos antes mencionados. Se ha organizado en un horario, durante el cual, las nueve unidades de que consta el Centro, han tenido dos horas semanales para el desarrollo de tareas en el aula de informática (siempre adaptadas a las edades del alumnado)(horario incluido al final). Por ejemplo:

E. Infantil: Programas informáticos didácticos infantiles

1º y 2º Ciclo de Primaria: Programas de lectoescritura, cálculo, trabajo en Word...

3º Ciclo primaria y ESO: Elaboración de trabajos usando programas adecuados, búsqueda de información en la red para complementar el trabajo de aula, uso del correo electrónico...

Hay que decir que también y sobre todo el segundo año, hemos utilizado para todos los niveles educativos, programas residentes en la Red obtenidos de páginas como “El Racó del Clic”, y otras de editoriales como Santillana y Edebé, a los que se les ha intentado sacar el máximo rendimiento posible.

Asimismo, los maestros hemos mantenido reuniones periódicas en las que hemos ido evaluando y retroalimentando el proceso en su conjunto y familiarizándonos con los programas necesarios para desarrollar nuestra labor docente, tanto con los alumnos / as como para la gestión de nuestro grupo clase.

5.- ACTIVIDADES REALIZADAS POR NIVELES Y ÁREAS

1º, 2º, 3º y 4º NIVELES DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Los alumnos de tercero y cuarto curso han realizado las siguientes actividades integradas en el proyecto de innovación.

Lengua

- Dictados y auto corrección de los dictados.
- Búsqueda de información en la enciclopedia.
- Bibliografías de personajes literarios andaluces.
- Búsqueda en Internet de información relativa a personajes andaluces.
- Actividades de Internet : el ahorcado etc..
- Actividades en Internet de las editoriales que sirven de apoyo al currículo, tales como Santillana, o programas de Edebé, que han sido adquiridos por el centro.
- Actividades de lectoescritura (completamiento, reconocimiento de letras, escritura de frases, singular-plural, masculino-femenino...).

Matemáticas

- Uso de la calculadora.
- Resolución de problemas.
- Dibujo de figuras geométricas.
- Realización de las actividades de apoyo al currículo de los programas adquiridos por el centro para este área.
- Actividades bajadas de Internet, (internenes...)
- Cálculo elemental (sumas, restas, multiplicación y división).

Área de conocimiento del Medio:

- Búsqueda de información en Internet y en las enciclopedias sobre los temas: insectos, deportes, reptiles etc...
- Realización de bibliografías de escultores, pintores y arquitectos andaluces.
- Búsqueda de fotos e información sobre los principales monumentos andaluces.
- Realización de un viaje a través de Internet a distintos países (China)
- Realización de las actividades de apoyo al currículum de los programas adquiridos por el centro para esta área.

Área de plástica:

- Dibujos geométricos.
- Dibujo libre.
- Elaboración de portadas.

Programas utilizados:

- Enciclopedia Encarta,
- Master blaster 2
- Microsoft word.
- Páginas de internet : Santillana, internenes , el racó del clic...
- Buscadores : google (información de Web , como en búsqueda de imágenes)

5º NIVEL DE E. PRIMARIA

Los alumnos / as de 5º EP han realizado las siguientes actividades integradas en el Proyecto de Innovación:

Área de Lengua Castellana:

- Dictados
- Auto corrección de los dictados
- Escribir oraciones con las palabras equivocadas en el dictado
- Búsqueda del significado de palabras en el diccionario
- Redacciones
- Cuentos

Área de Matemáticas:

- Resolución de problemas
- Cálculo de operaciones

Área de Conocimiento del Medio:

- Búsqueda de información para ampliar temas:
 - Los sentidos
 - Vertebrados e invertebrados
 - Las plantas
 - Andalucía: relieve, ríos, clima,...
 - Prehistoria, Edad Antigua y Edad Media
- Elaboración de biografías de personajes históricos como Trajano, Séneca, Abderramán III, Averroes, El Cid, Boabdil, Alfonso X El Sabio,...

Área de Plástica:

- Dibujos de figuras geométricas planas.
- Dibujos libres.

Programas utilizados:

Enciclopedia Encarta, Mates Blaster 2, Microsoft Word, Internet.

Los alumnos y alumnas también han realizado visitas lúdicas a distintas páginas de Internet como Disney, la banda, chaval.es,...

6º EDUCACIÓN PRIMARIA

Objetivos

- Acercar a los alumnos / as al uso y manejo del ordenador.
- Buscar información para la elaboración de trabajos individuales y colectivos.
- Descubrir la forma lúdica de aprender a través de los distintos programas educativos.
- Usar el diccionario.

Actividades

C. MEDIO

- Buscar información en la Encarta 99 y la enciclopedia del Siglo XXI para realizar trabajos en clase: Informes, biografías, comentario de monumentos,....
- Consultar mapas del Atlas del Encarta para realizar actividades.

LENGUA CASTELLANA

- Realización de dictados y de auto corrección.
- Repaso de las diferentes reglas de ortografía.
- Realización de portadas para trabajos.
- Manejo del diccionario.
- Escribir poesías en el Word para después medirlas y clasificarlas según el tipo de estrofas.

MATEMÁTICAS

- Repasar la presentación de los temas en la página WEB de Santillana.
- Resolución de diversos problemas y cálculo.

Además de esto, los alumnos / as han realizado actividades de tipo más lúdico en distintas páginas de Internet, programa mates blaster 2, aprende a escribir, aprende a colorear,...

APLICACIONES DE INFORMÁTICA A LAS ÁREAS DE C. SOCIALES ,1º Y 2º DE ESO, Y LENGUAJE, 1º DE ESO

En el área de sociales, se ha utilizado la informática en los siguientes aspectos:

Ortografía
Redacción
Literatura.

Para la ortografía se ha utilizado el procesador de textos Word, y aprovechando la propiedad de auto corrección, el alumno se ha ido dando cuenta y corrigiendo sus carencias ortográficas.

Para la redacción igualmente se ha utilizado el procesador de textos Word y se ha hecho especial hincapié en las propiedades de Cortado, Copiado, Pegado, Insertado, así como formato del texto y caracteres, así como en la inserción de gráficos e imágenes

Igualmente en el área de sociales, se ha recurrido a enciclopedias digitales temáticas en las que se ha consultado y ampliado las referencias de hechos y lugares, se han utilizado las siguientes obras:

Enciclopedia Interactiva de Consulta "Lectus Vergara"
Enciclopedia Planeta Multimedia
Enciclopedia Universal Micronet Premium

Igualmente se ha utilizado Internet recurriendo generalmente a los buscadores:

Google
Yahoo.
Altavista.

Comúnmente a todas ellas, se han utilizado las técnicas de lectura directa o de procesado de textos, mediante lo cual el alumno ha obtenido la información de forma visual o mediante impresión.

En el Área de Lenguaje El proceso ha sido paralelo al de Sociales, aunque se le ha dado mayor importancia al procesador de Textos. Se ha trabajado en Internet buscando biografías de diversos autores así como sus obras siempre que ha sido posible los buscadores han sido de nuevo los arriba mencionados y las obras multimedia igualmente las citadas.

De todos los trabajos, los alumnos han guardado copia en un disquete y de los que se ha estimado oportuno se ha sacado impresión para ponerlos posteriormente en común en clase.

La técnica de trabajo seguido, ha sido: Búsqueda del objeto, visualización y lectura, selección. Copia y pegado en procesador de textos, aportación personal del alumno y creación del archivo correspondiente.

INGLÉS

En las áreas de Lengua castellana y literatura e Inglés, los alumnos de tercero de Educación Primaria hasta segundo de ESO han realizado las siguientes actividades dentro del aula de informática del Centro:

3º de Educación Primaria.

- Visita de distintas páginas web educativas para repasar los contenidos ya aprendidos en clase (realización de juegos educativos, colorear dibujos, ...)
- Iniciación al uso del diccionario digital (Oxford Pocket).
- Realización de Worksheets de repaso de la página web de la editorial Heinemann.

4º de Educación Primaria.

- Visita de páginas web educativas para reforzar los contenidos ya aprendidos en clase (realización de crucigramas, colorear dibujos, ...)
- Uso del diccionario digital (Oxford Pocket).
- Búsqueda de información sobre el mundo anglosajón en internet.
- Realización de Worksheets de repaso de la página web de la editorial Heinemann.

5º de Educación Primaria.

- Utilización de diversos programas informáticos para reforzar lo aprendido en clase.
- Introducción al uso del traductor digital (Telegraph)
- Visita de páginas web educativas.
- Búsqueda de información en Internet.
- Realización de Worksheets de repaso de la página web de la editorial Heinemann.

6º de Educación Primaria

- Utilización del diccionario digital (Oxford Pocket)
- Uso del traductor digital Telegraph para la realización de “Una película de terror” y “Un cuento clásico en inglés”.
- Visita de páginas web educativas.
- Búsqueda de información sobre el mundo anglosajón en Internet para comparar las diferencias y similitudes con el suyo propio.
- Lectura de cuentos digitales: “Puss in boots”, “Tom Thumb”.
- Realización de Worksheets de repaso de la página web de la editorial Heinemann.

1º de ESO

- Uso del CD que acompaña al libro de texto que ha servido como repaso de gramática y vocabulario de cada uno de los temas de New Thumbs Up 1.
- Realización de juegos del CD que acompaña al libro de texto (Quiz show y Word Zapping).
- Utilización del diccionario digital (Oxford Pocket)
- Uso del traductor digital (Telegraph)
- Búsqueda de información en Internet sobre la vida y costumbres del mundo anglosajón.
- Realización de actividades y juegos de la página web de la editorial Oxford.

2º de ESO

- Uso del CD que acompaña al libro de texto.
- Realización de juegos del mismo CD (Quiz Show y Word Zapping).
- Uso del diccionario digital (Oxford Pocket)
- Uso del traductor digital (Telegraph).
- Búsqueda de información en Internet.
- Realización de actividades y juegos de la página web de la editorial Oxford.

LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA

2º de ESO

- Uso del procesador de textos "Word" para la realización de dictados.
- Realización de trabajos en "Word": comentarios de texto, resúmenes, trabajos de literatura, ...
- Búsqueda de información en Internet sobre varios autores literarios: García Lorca, Alberti, Machado, Villaespesa, ...
- Utilización del programa ADI Lengua Castellana 2º ESO.

ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA

Los alumnos / as han utilizado los programas informáticos e Internet aplicadas al área de EF dentro del Proyecto de Innovación educativa que se está llevando a cabo en el Centro.

Programas utilizados: Enciclopedia Encarta, Microsoft word
Aplicaciones: Internet.

ESO

- Búsqueda de información para la realización de trabajos sobre distintos deportes como el baloncesto, balonmano, voleibol y fútbol, dentro del bloque de contenidos conceptuales de los objetivos marcados en el curso.

TERCER CICLO DE PRIMARIA

- Búsqueda de programas que ofertaran juegos o información sobre baloncesto, tenis, golf, aprendiendo las distintas reglas de juego y desarrollando las habilidades motrices manuales y visuales en la ejecución de tiros a canasta, golpeo de pelota y bolas de golf. Todo esto utilizando buscadores.

SEGUNDO CICLO DE PRIMARIA

- Búsqueda de juegos: Aprender las reglas y fomentar la participación de juegos colectivos, estableciendo turnos de actuación. Dentro del apartado de juegos individuales mejorar el nivel de habilidad y de conocimiento conceptual de las normas.

PRIMER CICLO DE PRIMARIA

- Introducción a los juegos ofertados por los distintos buscadores que les ayuden a comprender, a participar y compartir los distintos programas de juegos colectivos, individuales, creatividad, resolución de problemas, imaginación, competición, etc.

MATEMÁTICAS Y C. NATURALES EN ESO

En las áreas de Matemáticas y C. Naturales se han realizado diversas actividades a lo largo del curso consistentes fundamentalmente en búsqueda de información en la red acerca de personajes (científicos, ...) que hayan tenido relevancia en el campo de la ciencia a lo largo de la historia, ampliación de información sobre temas concretos o recreaciones sobre fenómenos de la naturaleza que, por su interés, pudiéramos encontrar (volcanes, terremotos, clasificación de los seres vivos, la célula, las vacunas,...).

En cuanto al área de matemáticas, se han utilizado programas tanto residentes en la red como el "racó del clic" como en CD (Ed. Santillana y EDEBÉ) para realizar aplicaciones tanto de cálculo como de otros aspectos de especial importancia y difíciles de profundizar durante el desarrollo normal del currículo (cálculo mental, números enteros, geometría,...).

Igualmente y sobre todo en el área de C. Naturales, se ha recurrido a enciclopedias digitales temáticas en las que se han consultado y ampliado contenidos acerca de temas concretos. Entre ellas destacamos:

Enciclopedia Interactiva de Consulta "Lectus Vergara"

Enciclopedia Planeta Multimedia

Enciclopedia Universal Micronet Premium

Igualmente se ha utilizado Internet recurriendo generalmente a los buscadores como google para búsqueda de información tanto de hechos referidos al currículo como de otros que pudieran ser de interés para el alumnado.

Asimismo, hemos navegado por páginas de carácter recreativo o lúdico tanto de Ciencias Naturales como de matemáticas en las que los alumnos / as han podido comprobar el aspecto "divertido" de esta área, y a la vez demostrarse a sí mismo su capacitación para la realización de dichas actividades lúdicas, observando su progreso conforme aumentaba la familiarización con este tipo de actividades.

6.- RESULTADOS OBTENIDOS

La meta fundamental que nos propusimos al poner en marcha este proyecto y que era la incorporación de la informática a nuestra escuela de forma que entrará en nuestras tareas cotidianas con naturalidad y que el ordenador fuera una herramienta útil en el desempeño de nuestras tareas, está básicamente conseguida. Dentro del Centro, tanto los alumnos / as como el profesorado implicado en el Proyecto, hemos conseguido "trabajar con el ordenador" de forma normal y rutinaria, pasando de ser una herramienta especial para el desarrollo de algunas tareas muy concretas a convertirse en algo casi imprescindible para el normal desarrollo de nuestras tareas cotidianas. De esta forma, desde los alumnos / as de infantil con sus programas de iniciación a la lectura, calculo, series,... hasta los alumnos / as de ESO con sus búsquedas de información (para realizar su viaje de estudios a Valencia por ejemplo, para ampliar información sobre algún tema, o para enviar correos electrónicos,...), pasando por el profesorado que ha informatizado: listas de clase, controles

quincenales, programaciones de aula, fichas de ampliación (coloreo, completamiento,...), edición de fotografías de viajes descargadas desde cámaras digitales,..., todos los componentes de nuestra comunidad educativa, hemos usado en mayor o menor medida, siempre dependiendo de nuestras necesidades, la informática como herramienta, como recurso o como instrumento complementario a nuestro trabajo diario.

Un objetivo futuro podría ser el ampliar el uso de la informática al resto de la comunidad educativa, en este caso, padres y madres, ya que en este plano si ha sido escasa la incidencia del proyecto aunque, a través de la Asociación de Padres / madres del Centro, para el próximo curso tenemos previsto como actividad de la escuela de padres, un breve curso de introducción a la informática que comience a familiarizarlos con este campo.

Asimismo, nuestra intención es prolongar la dinámica del proyecto en el tiempo durante los próximos cursos a través de grupos de trabajo de forma que la labor comenzada durante estos dos cursos no se perdiera, aunque pensamos que ya, ha alcanzado una madurez difícil de desarraigar.

7.- PRODUCTOS ELABORADOS

Adjuntamos en el CD algunos ejemplos de las múltiples actividades realizadas, tanto por el alumnado como por el profesorado.

8.- VALORACIÓN GENERAL DEL PROCESO

Hay que decir, que todos los participantes en el proyecto, tanto alumnos / as como profesores, nos encontramos muy satisfechos de la puesta en marcha de este proyecto, ya que, en nuestra localidad, hace cuatro o cinco años, parecía impensable que se pudiera trabajar la informática de forma tan natural y generalizada como lo hacemos ahora, ya que, el nivel socioeconómico de la misma es medio-bajo y, entre sus necesidades principales, no estaba precisamente el trabajo con el ordenador como una de ellas.

La gran mayoría de los objetivos previstos han sido conseguidos con el desarrollo del proyecto, tanto en lo que afecta al alumnado como en lo que al profesorado se refiere, si bien hay que decir que debemos continuar con la tarea que hemos comenzado ya que, de lo contrario, todo este tiempo habría servido para poco.

9.- HORARIO DE INFORMÁTICA

Se encuentra en archivo adjunto en el CD del proyecto.