

PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA
MEMORIA FINAL

Las TIC como recurso para la construcción de Conocimiento

Coordinación: ALFONSO VARO DOMÍNGUEZ.
CPR Atalaya, Antequera (Málaga)

Referencia del proyecto: PIN-122/04

Proyecto subvencionado por la Consejería de Educación de la Junta de Andalucía.
(Orden de 06-07-04; Resolución de 02-03-05)

1. Título.

Las TIC como recurso para la construcción del Conocimiento.

2. Autores y autoras.

Ricardo Beltrán Pérez.
Alfonso Varo Domínguez.

3. Resumen (máximo 200 palabras).

El proyecto ha consistido básicamente en la obtención de datos del entorno natural y cultural de nuestro centro CPR Atalaya(Antequera), situado en la cara sur del la sierra del Torcal, y plasmarlo en soporte informático utilizando como herramienta principal la aplicación SQUEAK. Para ello se ha implicado a los alumnos/as de segundo y tercer ciclo de primaria que han elaborado un "libro" en el que se desarrollan cuatro grandes apartados del contexto del centro: localización, costumbres, entorno natural, y rutas .

4. Palabras clave.

Squeak, entorno natural y cultural,

5. Naturaleza, justificación y fundamento de los cambios introducidos en la práctica docente o en el funcionamiento del centro.

Dada la importancia que cada día más y más están adquirendo la TIC en la sociedad y por tanto en la educación, hemos querido dar un paso más y dotar a los alumnos/as de una herramienta que les permita ir construyendo su propio conocimiento. Éste sería el punto de partida para que los propios alumnos utilicen las TIC no sólo para el ocio, que es lo más usual, sino para adquirir conocimientos, así como para solventar dudas y curiosidades. Una vez desarrollado éste proyecto tenemos la certeza de que nuestros alumnos son capaces de utilizar en cualquier momento las TIC, y más concretamente la aplicación SQUEAK, como herramienta para la consecución de la programación de aula en cualquiera de las áreas curriculares.

6. Interés, oportunidad, relevancia y grado de incidencia que la innovación tiene para el centro o centros implicados y de sus posibilidades de extrapolación o adaptación a otros centros o ámbitos del sistema educativo andaluz.

Después de varios cursos utilizando las TIC como herramienta dentro de nuestra labor docente, creimos que sería interesante que fuesen los propios alumnos/as los que creasen sus propios elementos de conocimiento, investigando y plasmando los resultados en soporte informático mediante una herramienta de autor de software libre como el la aplicación SQUEAK. Esta aplicación nos ofrece multitud de posibilidades pero nosotros la hemos concretado en la creación de un " libro" donde los propios alumnos/as han ido transcribiendo la información y los conocimientos obtenidos tras su trabajo de campo. El resultado es un documento creado por el propio alumnado , gracias al cuál ellos mismos han logrado ampliar sus propios conocimientos del entorno natural y cultural de su localidad, además de crear una base de datos para transmitir al resto de compañeros, y a cualquier persona, sea de la comunidad educativa o no , que quiera conocer más acerca de CPR Atalaya y su entorno próximo.

Este mismo proyecto podría llevarse a cabo en cualquier centro de nuestra comunidad autónoma favoreciendo el conocimiento por parte de todos, de aspectos de otros entornos naturales y culturales, compartiendo de esa manera nuevos conocimientos de nuestra identidad andaluza que posiblemente eran desconocidos para nosotros.

7. Objetivos propuestos.

Los objetivos propuestos y conseguidos son:

- Que los alumnos/as sean capaces de elaborar información, a partir de los datos recogidos a través de la red y directamente de su entorno.
- Mejorar el conocimiento del entorno próximo por parte del alumnado, fomentando el respeto hacia el mismo .
- Mejorar la convivencia y la participación de los alumnos/as en proyectos comunes.
- Elaborar materiales, en soporte informático que den a conocer el medio en el que se encuentra el centro.

8. Acciones desarrolladas, fases, secuencia y distribución temporal.

La temporalización del proyecto ha sido la siguiente:

- Meses de noviembre , diciembre y enero:

Recogida de datos por parte de los profesores implicados en el proyecto, investigando las rutas que posteriormente se realizarían con el alumnado.

Elaboración de los programas y recursos necesarios para la realización del proyecto.

Informar al alumnado participante del proyecto y de su papel en el mismo.

- Meses de febrero y marzo.

Recopilación de material de campo por parte del alumnado, así como búsqueda de información en la red, sobre el material recogido en las salidas al entorno. Para ello se realizaron salidas al entorno tanto en las sesiones de Educación Física (Alfonso Varo es profesor del área), como en otras realizadas por el tutor del segundo ciclo de educación primaria en la Higuera(Ricardo Beltrán).

Actualización por parte del profesorado implicado en el uso y manejo del programa squeak como herramienta para la creación de un libro.

- Meses de abril, mayo y junio.

Presentación y explicación del funcionamiento del programa Squeak como herramienta para la creación de un libro.

Elaboración de los materiales sobre el entorno por parte de los alumnos/as.

9. Metodología de trabajo adoptada y funcionamiento del equipo docente.

El proyecto ha sido llevado a cabo por dos profesores de este centro, teniendo cada uno una función específica dentro del mismo. En un primer momento el trabajo ha sido conjunto para establecer los itinerarios que posteriormente se iban realizar con los alumnos/as y familiarizarnos con el entorno, utilizado para realizar el proyecto la aplicación: squeak. En una segunda fase cada uno de nosotros hemos llevado a cabo las rutas correspondientes en las que uno recogía la información referida al entorno natural , y el otro las referidas a la propia ruta. Simultáneamente, y de forma conjunta se ha ido recabando la información relacionada con los aspectos culturales: juegos tradicionales, folclore, tradiciones, etc. Por último toda la información obtenida tanto a través del trabajo de campo como del ordenador se ha plasmado en un " libro" en el que aparecen de forma estructurada los aspectos más relevantes que identifican a nuestro centro y su contexto.

10. Resultados concretos obtenidos con el desarrollo del proyecto y discusión de los mismos.

Como hemos indicado anteriormente el resultado ha sido la implicación directa del alumnado en la adquisición de nuevos conocimientos, no actuando sólo como receptores, sino como constructores de lo que ha sido su aprendizaje. Todos los contenidos quedan reflejados en el "libro" elaborado en soporte informático, en el que los alumnos/as han intentado reflejar los aspectos más relevantes del contexto en el que ellos se desenvuelven en su vida cotidiana,.

11. Valoración del desarrollo del proyecto, del grado de consecución de sus objetivos y de su incidencia real en el centro. Aspectos positivos y dificultades encontradas.

La valoración general es muy positiva. La implicación de los alumnos/as ha sido muy satisfactoria, consiguiéndose en gran medida los objetivos propuestos. La gran dificultad ha estribado en el hecho de conseguir acoplar en la medida de lo posible las fases del proyecto a la programación de aula. Prácticamente lo hemos conseguido, aunque en alguna ocasión hemos tenido que recurrir al horario no lectivo para completar el trabajo que íbamos realizando.

12. Conclusiones y perspectivas de consolidación futuras de las mejoras introducidas.

Evidentemente el proyecto realizado tiene proyección de futuro ya que hemos dotado a los alumnos/as de una herramienta que les va a permitir en cualquier momento del proceso de aprendizaje utilizarla para facilitar el mismo o incluso para ampliar los conocimientos dados, así como para utilizar las TIC en la construcción de su propio conocimiento.

13. Anexo I: Índice de tablas, figuras y/o gráficos que se acompañan a la memoria, en papel y en ficheros aparte. *Cada elemento gráfico debe identificarse con un número y un título (por ejemplo: Figura 1.- Diagrama del proceso metodológico adoptado en el proyecto. Tabla 4.- Resultados obtenidos en las distintas actividades del proyecto, etc.)*

Figura 1. Libro de ruta para la recopilación de datos.

Figura 2. Plantilla para la recopilación de juegos populares y tradicionales de la zona.

14. Anexo II: Relación y descripción del material educativo producido (gráfico, audiovisual, informático, etc.), un ejemplar de los cuales deberá adjuntarse en papel y en soporte informático a la presente memoria. *Cada material debe identificarse con un número y un título (por ejemplo: Material 1.- Cuestionario de diagnóstico de concepciones previas del alumnado. Material 2.- Guía didáctica del itinerario por el Parque Natural X, etc.)*

1. CPR ATALAYA (ANTEQUERA) Y SU CONTEXTO.

El material obtenido se trata de un " libro" realizado en soporte informático: CD..

ANEXO 1.

JUEGOS POPULARES Y TRADICIONALES	
NOMBRE:	
Nº PARTICIPANTES:	
MATERIALES:	
ESPACIO DE JUEGO:	
DESARROLLO:	
DIBUJO O ESQUEMA:	COMENTARIOS:

Fig. 1 Ficha para la recopilación de juegos populares y tradicionales.

HOJA DE RUTA			
WAYPOINT (PUNTO Nº ...)	KM	TIPO	OBSERVACIONES
0		ORIGEN	Con respecto al waypoint en concreto.
1		PUNTO DE INTERÉS PEDAGÓGICO	
2		CRUCE	
3		DESVÍO	
4		PAISAJE.	
5		LLEGADA	
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			

<h1>FLORA</h1>
<h1>FAUNA</h1>
<p>OSERVACIONES</p>

FIG. 2 Hoja de ruta para la recopilación de datos.