

PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

MEMORIA FINAL

**NORMALIZACIÓN Y SISTEMATIZACIÓN DE LA
INFORMÁTICA COMO RECURSO DIDÁCTICO DENTRO
DEL CURRÍCULO DE INFANTIL Y PRIMARIA**

Coordinador: José Manuel García Romero

C.E.I.P. Las Viñas

Bollullos del Condado (Huelva)

Referencia del proyecto: 028/01

**Proyecto subvencionado por la Consejería de Educación de la Junta de
Andalucía.**

(Orden de 15-05-01; Resolución de 30-11-2001)

MEMORIA FINAL

ACTIVIDADES Y FASES DESARROLLADAS:

A) FORMACIÓN DEL PROFESORADO:

Durante el primer curso de funcionamiento del proyecto, se han realizado diferentes cursos de formación para el profesorado del centro, tanto el que pertenecía al proyecto como aquel que había quedado fuera de él por considerar que no tenían un nivel adecuado de conocimiento de la Informática.

En este sentido, se vino realizando un curso de Iniciación a la Informática, basado en el conocimiento del Sistema Operativo Windows 98, así como el procesador de textos Microsoft Word, del paquete Office 2000. Posteriormente a este curso se le hicieron algunas modificaciones y fue impartido por profesores pertenecientes al Proyecto de Innovación, en cursos organizados por el Centro de Profesores del Condado. Asimismo, se ha subido a la web del mismo centro de profesores este curso para que pueda ser utilizado por aquellos que lo consideran conveniente.

Durante ese mismo curso, para aquellos profesores que ya tenían un nivel aceptable del uso de la Informática, se realizó el curso de presentaciones Power Point, del paquete Office 2000. Con la práctica de este curso se pudo preparar una presentación del colegio para enviar a otros centros de la Comunidad Europea, dentro del programa Sócrates.

También, y ya por el mes de Abril, se nos brindó la posibilidad de formar parte como centro de la Web educativa Educalia, con lo que se estuvo impartiendo un pequeño curso de conocimiento de la mencionada Web para el uso del Correo electrónico y charlas en Internet. Este curso fue impartido tanto a los profesores como a los alumnos de 4º a 6º de Primaria, dándoles a todos ellos una dirección de correo electrónico.

Durante el segundo curso de funcionamiento del Proyecto, algunos de los profesores que lo componían, siguió formando al resto de los compañeros del colegio, y para ello se impartió un curso profundizando algo más en el conocimiento del procesador de textos, Microsoft Word 2000. Así como en el uso del programa educativo Clic 3.0. El grupo de profesores que estábamos en el Proyecto de Innovación, estuvimos aprendiendo a manejar los paquetes de actividades con el Clic, así como aprender en el diseño de las mismas. Para ello recopilamos la información del CD del Clic llamado Sineria 2000, y a partir de allí estuvimos aprendiendo a crear actividades de los diferentes tipos que este programa puede realizar. Nos propusimos como objetivo realizar un paquete sobre el tema de Educación Vial, realizamos el guión del mismo y empezamos con el diseño de algunas de las actividades, pero este trabajo requiere bastante tiempo del cual no disponíamos, así que ha quedado su terminación pendiente para otra ocasión.

B) SOFTWARE EDUCATIVO Y APLICACIÓN AL CURRÍCULO:

Un segundo aspecto que pretendíamos abordar, era la recopilación del mayor software educativo que pudiéramos conseguir, así como el estudio y análisis de los mismos. En este sentido se ha realizado un catálogo de juegos educativos, que proceden de tres fuentes diferentes: por un lado el software recibido por parte de la Consejería de Educación por el echo de estar dentro del Proyecto Grimm-Averroes; por otro lado software educativo que el centro ha ido adquiriendo; y por último, los prestamos realizados por el Centro de profesores, del que ellos disponían.

Una vez que hicimos la recopilación del software, empezamos con la segunda tarea que era el estudio y análisis de los mismos. En realidad, la recopilación fue tan amplia que esta labor no ha podido terminarse, y se han analizados solo algunos de estos Programas educativos. Para realizar esta labor, primero una parte de los componentes del Proyecto de Innovación, confeccionó una ficha, la cual se ha ido completando con aquel Software educativo que ha dado tiempo. Se han analizado 5 Juegos, y visto sus posibilidades didácticas dentro del currículo de Infantil o Primaria. Se han empezado otros, pero no ha dado tiempo de terminarlos.

En cualquier caso, lo que pretendíamos con este estudio y análisis era poder incluir dentro del Currículo aspectos que pudiéramos desarrollar con los alumnos en el aula de informática, y creo que eso si que se ha conseguido. Tanto el estudio de los juegos como el conocimiento del programa Clic, ha hecho que se puedan diseñar unas actuaciones que se pretenden desarrollar en la parte de práctica con los alumnos. Estas actuaciones van en un documento adjunto.

C) TRABAJO CON LOS ALUMNOS:

En el Proyecto se planteaban cuatro líneas de actuación con respecto a los alumnos:

C,1) La primera de ellas, era la inclusión del Software educativo en el desarrollo de actividades de refuerzo, ampliación de conocimientos y desarrollo del currículo. Tal como se ha explicado en el apartado anterior, esto se ha llevado a cabo de una forma muy positiva. Hay que tener en cuenta que partíamos de una situación en la que la generalidad de los profesores del centro, tenían escasos o nulos conocimientos de informática; había un aula de informática que todos utilizaban, pero por lo general para que los alumnos jugaran de forma libre con los diferentes Juegos educativos. En la actualidad, esta situación ha cambiado, cada profesor tutor dispone de una hora de uso de dicha aula, y en la misma lleva en su programación cual va a ser su actuación en la misma utilizando de una forma que ayuda y refuerza los contenidos del currículo impartidos en las clases.

C,2) En la segunda actuación se hablaba de la preparación de actividades con el programa Clic, y su aplicación cada uno con sus alumnos. En este caso, es necesario resaltar, que aunque los componentes del Proyecto si han aprendido a crear las mismas, también nos hemos dado cuenta de la cantidad de tiempo que se necesita para ello, del cual en la mayoría de los casos no disponemos de él. Es por ello, que se han venido utilizando, los paquetes de actividades del programa Clic que hemos encontrado tanto en el CD de distribución del mismo, llamado Sinera2000, así como las que hemos ido bajando de Internet.

C,3) La tercera línea de actuación con los alumnos iba encaminada a la realización de trabajos con los alumnos, fundamentalmente abordamos uno muy particular que era el estudio del río Tinto, actividad prevista dentro del Proyecto Comenius que también tenía el centro. Aquí la actuación se centraba, en investigar los datos relativos al río, utilizando para ello Internet, y posteriormente el preparar una documentación en forma de página web para dar a conocer la experiencia al resto de la Comunidad Educativa. La primera parte fue llevada, sin problemas, y todo el estudio se realizó perfectamente, quedando recogido en un programa de Canal Sur, llamado el Club de las Ideas, del cual enviamos la copia del mismo en una cinta de video. La otra parte, ha quedado pendiente para el presente curso, en el cual nos hemos planteado crear una página web en el centro, y a la que incorporaremos la experiencia realizada.

C,4) La última línea de actuación con los alumnos iba dirigida al uso del correo electrónico e Internet; y en este sentido los objetivos han quedado claramente conseguidos. Ya se ha mencionado en apartados anteriores, que todos los alumnos a partir de 4º curso se les creó una cuenta de correo electrónico en la Web educativa Educalia. A partir de aquí, han venido trabajando en el uso del correo electrónico, participando en una lista que se creó al efecto dentro del Proyecto Grimm-Averroes, poniéndose en comunicación con otros alumnos y alumnas de centros educativos de la comunidad andaluza. Pero también se ha establecido contacto con centros y alumnos de la Comunidad europea, a través del Proyecto Comenius. Por lo tanto, el uso de Internet y el correo electrónico es algo que nuestros alumnos de los cursos superiores saben realizar de forma cotidiana.

INSTRUMENTOS, MATERIALES Y DOCUMENTOS ELABORADOS:

Después del desarrollo de las actividades realizadas, algunos de los materiales parecen obvios, aún así hay algunos que es conveniente resaltar y otros y que han escapado a lo planteado en el Proyecto inicial.

En primer lugar, y una vez que conocimos la concesión del Proyecto, abordamos la configuración de una Intranet, poniendo todos los ordenadores, tanto del aula de informática como los de las distintas dependencias del centro en Red con conexión ARJ-45, y dotándonos de una conexión de alta velocidad ADSL, con el fin de poder utilizar Internet en todos los ordenadores sin problemas. Esta tarea, fue llevada a cabo por el Coordinador del proyecto y solo fue necesario la compra de los materiales.

Se han elaborado diferentes documentos tanto para la formación para el profesorado como resultados de esa formación:

- Curso de Iniciación a la Informática
- Curso de Presentaciones con Power Point.
- Presentación del colegio utilizando este programa de presentaciones.
- Curso de Educalia.
- Documento con las direcciones de correo electrónico de los alumnos y profesores.
- Curso de Word 2000
- Curso de Clic
- Guión del paquete de actividades sobre Educación Vial con el programa Clic (las actividades están por terminar)

- Lista de Software recopilado
- Fichas de análisis de los Juegos educativos
- Actuaciones informáticas con los alumnos en el Proyecto Curricular.

Una de las cuestiones que nos ha surgido durante la puesta en marcha del proyecto ha sido la informatización de la Biblioteca del centro. La tarea de informatizar la misma la han llevado a cabo los miembros del grupo de trabajo de Biblioteca, con alguna ayuda de miembros del Proyecto de Innovación, y en la actualidad está completamente informatizada, mediante el programa Abbies.

De igual forma se decidió, que la compañera de Pedagogía Terapéutica pudiera disponer también de un ordenador, para poder realizar su labor utilizando también las nuevas tecnologías, que ha servido para los alumnos que ella atiende y puedan acceder de una forma más fácil a las mismas, habiendo asimismo desarrollado un Currículo especial para ellos, como se demuestra de la documentación adjunta.

Por último, todo esto y durante dos años ha requerido un mantenimiento para ir sustituyendo aquello que se va deteriorando, y si bien es verdad que la mano de obra ha sido gratuita al haber un compromiso por parte de algunos compañeros del Proyecto, los materiales se han tenido que ir comprando, para evitar que toda el aula se quedara poco a poco en desuso.

RESULTADOS OBTENIDOS Y VALORACIÓN:

Visto lo que pretendíamos en el Proyecto de Innovación y la hipótesis de trabajo que pretendíamos validar, podemos asegurar en general que lo hemos conseguido. En estos casos es muy difícil comprobar mediante resultados académicos si realmente ha tenido una repercusión más o menos grande el uso de la informática como recurso didáctico. Pero si bien los resultados, no se pueden medir, la motivación y la necesidad de nuestros alumnos de ir semanalmente al aula de informática demuestran que si hemos acertado con nuestra tarea. Aún así, falta mucho por recorrer, en este camino que apenas acaba de comenzar, la verdad que nos sentimos todos un poco perdidos, no pretendíamos enseñar informática a nuestros alumnos, sino que al usarla como medio didáctico aprendieran a utilizarla como un medio más de aprendizaje, y en este sentido el objetivo ha sido alcanzado al máximo; lo demuestran los alumnos que ya han terminado en nuestro colegio y han pasado a secundaria y que por las tardes siguen viniendo al aula de informática que permanece abierta para ellos, para buscar información y poder realizar así mejor los trabajos que les son encomendados por parte de los profesores de secundaria.

La formación del profesorado por otra parte ha dado un paso adelante muy grande, y aunque todavía hay algunos compañeros o compañeras que no se encuentran motivados para el uso de este recurso, en general podemos asegurar que el 90 % del mismo está dispuesto a utilizarlo al igual que la tiza y la pizarra, y esto se ha conseguido gracias a los distintos cursos de formación que los compañeros del Proyecto hemos ido dando al resto de los compañeros.

Pero no seríamos sinceros si dijéramos que todo ha ido bien, la verdad es que nos ha quedado mucho por aprender y mucho por preparar, pero aunque el proyecto haya concluido seguiremos trabajando como lo estamos haciendo este curso, creando un grupo para elaborar la página Web del centro.

Resaltar en cuanto a las dificultades encontradas, la falta de tiempo para la realización de todas estas tareas, aunque nos hemos reunido semanalmente de forma regular, la mayoría de los trabajos realizados han tenido que ir saliendo de la dedicación fuera del horario escolar de algunos compañeros miembros del Proyecto de Innovación. Esta falta de tiempo nos ha hecho que hayamos conseguido alcanzar en su totalidad los objetivos planteados.

Con todo ello, nuestra valoración no puede ser más que POSITIVA, sabemos lo que hemos trabajado, aunque también sepamos lo que queda pendiente.

Los miembros del Proyecto de Innovación