

Pizarra Digital Interactiva

Informe de proyecto



UniversidadeVigo

Juan Romero Suárez

David Seoane Machado

Laura Taboada Rodríguez

Francisco Javier Vila López

Índice

1. JUSTIFICACIÓN

Explicación de por qué escogemos ese proyecto, por qué es importante

2. CONTEXTO

Descripción del centro en el que llevaremos a cabo esa propuesta, aula y niños.

Características psicoevolutivas y obligatoriamente un alumno con NEAE

3. ELEMENTOS CURRICULARES

Escoger objetivos generales de la etapa, el área de conocimiento, la competencia a y

educación en valores a trabajar

4. ACTIVIDADES A REALIZAR

- Descripción de la actividad
- Objetivo específico/contenido
- Metodología
- Agrupamientos
- Recursos (materiales/ personales/espaciales).
- Temporalización
- Atención a la diversidad
- Evaluación

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS Y ELECTRÓNICAS

Citar normativa APA

1. Justificación:

Hemos seleccionado como eje central de nuestro proyecto las Pizarras Digitales Interactivas (PDI), todo ello realizado mediante una página web.

Nos ha parecido interesante trabajar con las PDI en el aula, ya que un gran número de centros cuentan con este recurso TIC pero por falta de formación o desinterés de los docentes no se utilizan como se debería, a pesar del amplio abanico de posibilidades metodológicas y docentes que ofrecen.

Nuestro proyecto consistirá en una página web en la que se ofertarán diferentes elementos que hemos decidido clasificar en los siguientes apartados:

- Página de Inicio: información general, introducción a la PDI.
- Recursos y actividades: donde encontraremos materiales para PDI, Hitachi.
- Videotutoriales: donde se explicarán los diferentes usos de las PDI
- Información y noticias: donde se expondrán explicaciones, noticias acerca de las TIC, información... que esté disponible online y a la que los usuarios puedan acceder cuando lo necesiten.
- Enlaces: a través de los cuales podremos acceder al blog de Mundo EducaTIC.

2. Contexto:

Llevaríamos a cabo la propuesta del curso académico 2015/16, en la escuela de Educación Primaria “Colegio Moneterrey”, escuela que se encuentra en la localidad de Vigo, en la provincia de Pontevedra.

El centro “Colegio Moneterrey” oferta enseñanzas en dos niveles, Educación Infantil y Educación Primaria. En educación Infantil se presenta una única unidad por curso, y en Educación Primaria dos.

Dentro del centro, nosotros intervendremos en 2ºA de Primaria, clase compuesta por 25 alumnas/os de los cuales podemos advertir 5 con necesidades educativas especiales (TDAH, apoyo educativo, dificultades específicas de aprendizaje, incorporación tardía, condiciones personales* ¿padres drogadictos?), además de 3 alumnas de origen inmigrante.

3. Elementos Curriculares:

Objetivos generales de nuestro proyecto:

En los objetivos generales de la etapa de 2º de Primaria, hemos elegido 3:

- Introducción al uso de las TIC
- (Iniciarse en las actividades lógico matemáticas)Y el punto que tocaríamos en profundidad de este apartado sería: “acercarse a la lectura y escritura como medio de comunicación, información y gozo”
- Observar y explorar su entorno familiar, natural y social

De entre los objetivos seleccionados, profundizaremos en los puntos 2 y 3. El punto 2 profundizará en la temática que no toca a la iniciación de las actividades lógico matemáticas. En el punto 3 nos centraremos más en el entorno natural.

Contenidos:

Seleccionamos las áreas de: “Conocimiento del entorno” y “Lenguajes: comunicación y representación”.

En el área de Conocimiento del entorno nos centraremos en la aproximación a la naturaleza.

En el área de Lenguaje: comunicación y representación, lo orientaremos hacia el tratamiento del lenguaje (verbal, oral, lengua escrita, literatura), y el lenguaje de tipo audiovisual.

Objetivos de cada área:

Los objetivos seleccionados serán, del Conocimiento del entorno y Lenguaje: Comunicación y representación.

En Conocimiento del entorno abordaremos la parte del Entorno y Elementos del entorno y actitudes.

En Lenguajes: comunicación y representación abordaremos el Lenguaje escrito y las TIC.

Competencias:

Trataremos el Conocimiento y la interacción con el mundo físico y el Tratamiento de la información y competencia digital.

Educación en valores:

La educación en valores se centrará en la educación Ambiental

4. Actividades a realizar:

Actividad 1: Las partes del cuerpo

- Descripción de la actividad: los alumnos deben completar las frases con las palabras que faltan.
- Objetivo específico/contenido: identificación y observación de las partes del cuerpo humano.
- Metodología: actividad individual
- Agrupamientos: el ser humano y la salud.
- Recursos (materiales/ personales/espaciales): Hot Potatoes.
- Temporalización: 10 minutos.
- Atención a la diversidad: actividad corta para mantener periodos cortos de concentración para niños hiperactivos.
- Evaluación: se hará una media de las respuestas bien y mal contestadas.

Actividad 2: Los animales de la selva

- Descripción de la actividad: relacionar el nombre de cada animal con la foto correspondiente.
- Objetivo específico/contenido: identificación y diferenciación de los tipos de animales y de su hábitat.
- Metodología: actividad individual.
- Agrupamientos: los seres vivos.
- Recursos (materiales/ personales/espaciales): Hot Potatoes.
- Temporalización: 15 minutos.
- Atención a la diversidad: adaptada a niños con problemas de lenguaje, facilitándolo al relacionar las palabras con imágenes.
- Evaluación: media de las respuestas bien y mal contestadas.

Actividad 3: Los árboles

- Descripción de la actividad: sopa de letras en la que los alumnos deben encontrar el nombre de los diferentes árboles.
- Objetivo específico/contenido: Identificación y diferenciación de las especies de plantas y de su hábitat.
- Metodología: actividad individual.
- Agrupamientos: los seres vivos.
- Recursos (materiales/ personales/espaciales): Educaplay.

- Temporalización: 20 minutos.
- Atención a la diversidad: aprendizaje de palabras por fragmentación en letras y sílabas.
- Evaluación: se sumará el número de aciertos.

Actividad 4: Puzzle Oso Panda

- Descripción de la actividad: rompecabezas para que los niños se diviertan y a la vez ejerciten su cerebro.
- Objetivo específico/contenido: identificación y diferenciación de los tipos de animales y su hábitat.
- Metodología: actividad individual.
- Agrupamientos: los seres vivos.
- Recursos (materiales/ personales/espaciales): JClic.
- Temporalización: 30 minutos.
- Atención a la diversidad: adaptada a niños con problemas de lenguaje, 6 facilitándoles el aprendizaje con una actividad más visual.
- Evaluación: deben tener la mayoría de las piezas del puzzle correctamente colocadas.

5. Bibliografía:

Fernández, E. y Correa, J.M. (2008). Integración de las TIC en proyectos colaborativos mediante apadrinamientos digitales. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 7 (2), 57-67.

Xunta de Galicia (2014) DOG Real Decreto 105/2014. Recuperado de: http://www.edu.xunta.es/portal/sites/web/files/protected/content_type/advertisement/2014/09/09/20140909_curriculo_primaria.pdf

Fracchia C, Alonso A, Martins A. (2015). Realidad aumentada aplicada a la enseñanza de Ciencias Naturaleza. TE & ET: Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología. 16, 7-15.

Mares Cárdenas G, Rivas O, Pacheco Chávez V, Rocha H, Dávila P, Peñalosa I, Rueda E. (2006). Análisis de lecciones de enseñanza de biología en primaria: propuesta para analizar los libros de texto de ciencias naturales. *Revista mexicana de investigación educativa*. 11 (30), 883-911.