

4. VALORACIÓN FINAL DEL PROYECTO

4.1 COMPETENCIAS CLAVE

Para conseguir que nuestro alumnado alcance el máximo desarrollo de sus capacidades personales y escolares, el proceso de enseñanza-aprendizaje que hemos de llevar a cabo debe estar basado en un proceso integral, es decir, debe tener en cuenta todas las áreas de conocimiento y a todos los estamentos que integran tanto al saber cómo a la comunidad educativa.

El uso de metodologías innovadoras promueve el acercamiento al alumnado desde enfoques más motivadores y que despierten un interés más profundo en el mismo para poder afrontar todos los procesos que se desarrollan dentro de la escuela y, más concretamente, dentro del grupo-clase.

La puesta en marcha de este proyecto cuyo objetivo principal ha sido analizar la utilización de dispositivos móviles dentro de un grupo-clase y su impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje, nos ha permitido trabajar todas las competencias clave, ya que:

1. **La competencia en comunicación lingüística** se trabaja en todas las áreas y a través de todas las áreas. Tanto el profesorado como el alumnado necesitan de un vehículo de comunicación para transmitir conclusiones y resultados, para analizar información y para comunicarse tanto de manera oral como escrita en todas las situaciones.
2. **La competencia matemática y las competencias básicas en ciencia y tecnología**, no sólo se ha trabajado en las áreas de Science y Matemáticas. El uso del dispositivo móvil como recurso principal de acceso a los contenidos y la utilización de las TIC's como medio de acceso a la información y al intercambio de datos, favorecen el desarrollo esta competencia.
3. **La competencia para aprender a aprender**, ya que han sido los propios alumnos/as los que han dirigido parte de su proceso de aprendizaje, teniendo que hacer uso de sus propios recursos personales para desenvolverse en el manejo de los dispositivos en aquellos momentos en los que el profesorado no estaba presente.
4. **La competencia digital**, engloba todo el proyecto.
5. **Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor**, ya que el manejo dentro del aula de dispositivos que normalmente sólo utilizan en su tiempo de ocio les ayuda a comprender la necesidad y la importancia que tiene y tendrá, en su ámbito profesional, la competencia digital.
6. **Conciencia y expresiones culturales**: "todo se encuentra en Internet", o al menos, eso es lo que afirman escolares de estas edades. El acceso a la cultura también se produce a través de todas las TIC, de ahí su conocimiento de programas y de Apps que les permiten trabajar y conocer todos aquellos contenidos que se deseen.
7. **Competencias sociales y cívicas**: todos los alumnos son miembros de una comunidad, la educativa, y de una sociedad digitalizada donde el uso de los contenidos también debe hacerse de forma responsable.

Con la incorporación de todas las competencias del proceso educativo conseguiremos formar a personas que serán capaces, en un futuro próximo, de transmitir su conocimiento de forma que les permita avanzar tanto de manera personal como profesional.

4.2 MEDIDAS EMPRENDIDAS PARA DIFUNDIR LA EXPERIENCIA

Pensamos que todo proyecto educativo requiere una difusión masiva. En nuestro caso, el proyecto surge con la finalidad de la implantación de las nuevas tecnologías y metodologías educativas tan necesarias hoy en día en la etapa de primaria. Con el fin de realizar este cambio y ayudar a otros centros pensamos que no hay nada mejor que compartir nuestra experiencia con todos los docentes y centros educativos que lo necesiten. Por este motivo, hemos difundido la experiencia a través de la web del centro, redes sociales y en los medios de comunicación.

WEB DEL CENTRO

<http://ceipcastillayleon.centros.educa.jcyl.es/sitio/>

WEB DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN (enlazada en la web del centro)

<http://ceipcastillayleon.wix.com/tic2016>

REDES SOCIALES

<https://www.facebook.com/CEIP-Castilla-y-León-431233036945930/>

DIARIO PALENTINO 19/02/2016

[El Colegio Castilla y León forma con “Ipads” y “Apps” a quince estudiantes](#)

RADIO AGUILAR

[Formapps, mucho más que una experiencia de innovación educativa en el CEIP Castilla y León de Aguilar](#)

4.3 VALORACIÓN DEL PROFESORADO

Después de la elaboración, aplicación y evaluación del proyecto, sacamos las siguientes conclusiones:

- La acogida por parte de los miembros implicados en el proyecto (alumnos, familias, profesorado,...) ha sido excelente y muy motivadora. A medida que la implantación del proyecto se hacía en distintas áreas, de forma simultánea, la motivación ante la novedad disminuye. Para el profesorado, la motivación también fluctuaba dependiendo del éxito de la sesión planteada en relación a los fallos técnicos derivados de la conexión.
- Los niños han desarrollado la competencia digital, ampliando su conocimiento sobre otro tipo de plataformas (Edmodo, Symbaloo) y manejo de tablet. Creemos que ha habido un cambio de pensamiento en los alumnos con respecto a este dispositivo ya que se han utilizado como una herramienta más de aprendizaje y no como algo lúdico.
- Los profesores implicados en este proyecto hemos descubierto el uso didáctico de la tablet dentro del aula al igual que nos hemos familiarizado con las plataformas utilizadas por el alumnado, buscado recursos y, en caso de no haberlos encontrado, hemos sido capaces de crearlos nosotros mismos.

- Las horas destinadas a la coordinación y formación del proyecto estaban dentro del horario lectivo, por lo que ha sido complicado asistir todos a dichas sesiones porque coincidían con horas de docencia, sustitución,... Una propuesta de mejora sería trasladar dichas sesiones a una hora de exclusiva.

-El área donde observamos que más ha contribuido este tipo de metodología es Arts ya que ha permitido trabajar el bloque TIC de contenidos, desarrollando su creatividad, dándoles la posibilidad de explorar las aplicaciones autónomamente al mismo tiempo que han llevado a cabo un aprendizaje colaborativo trabajando por parejas o pequeños grupos.

4.4 VALORACIÓN DEL ALUMNADO

Hemos hecho un coloquio con los alumnos en el que hemos aprovechado para saber su opinión de la experiencia desarrollada.

VENTAJAS

- Les encanta la tablet: escuchar vídeos, hacer las actividades interactivas, poder hacer ejercicios diferentes a las que están acostumbrados,...
- Menos peso en la mochila.
- Les duele menos la mano al no escribir tanto.

DIFICULTADES

- Van más lentos que cuando trabajan con el libro.
- A las tablets les cuesta mucho cargar y en ocasiones no funciona el wifi.
- Las actividades no siempre funcionan en la tablet.
- Escasas apps.