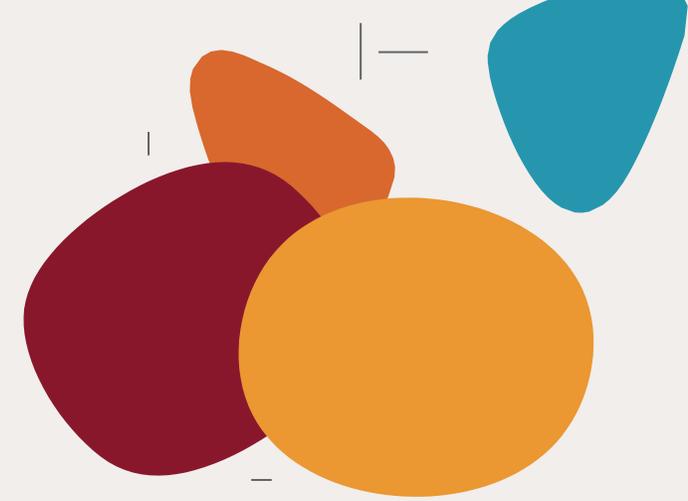


# OBJETIVOS DEL PROYECTO



DESARROLLAR LA  
COMPETENCIA  
DIGITAL DEL ALUMNO  
DE ACUERDO CON  
LOS PERFILES  
DEFINIDOS EN  
LOMLOE



APRENDER Y  
DESARROLLAR  
BUENAS PRÁCTICAS  
TECNOLÓGICAS EN EL  
AULA Y EN TODOS LOS  
ÁMBITOS DEL ALUMNO  
INSPIRADAS EN LOS  
VALORES DEL  
PROYECTO  
EDUCATIVO DEL  
COLEGIO.



APRENDER A BUSCAR  
INFORMACIÓN FIABLE  
Y VERAZ EN INTERNET  
APLICANDO EL  
PENSAMIENTO  
CRÍTICO Y LA  
RESPONSABILIDAD.



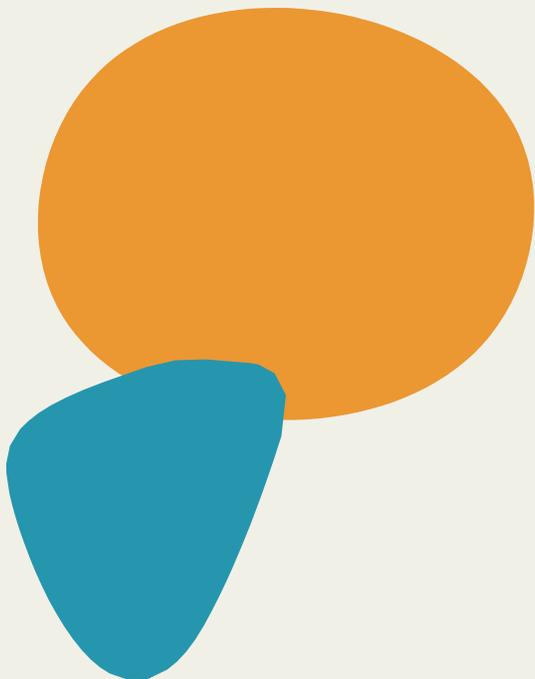
CONOCER LOS  
RIESGOS DE LA  
TECNOLOGÍA Y  
UTILIZARLA COMO  
UNA ALIADA.



POTENCIAR EL USO  
ADECUADO DE LAS  
DISTINTAS  
HERRAMIENTAS QUE  
NOS OFRECE LA  
TECNOLOGÍA.



HACER CONSCIENTES  
AL ALUMNADO DE LA  
IMPORTANCIA DE LA  
PROTECCIÓN DE  
DATOS.



# EDUCACIÓN INFANTIL

## RECURSOS TECNOLÓGICOS

- En el 2º ciclo de Educación Infantil hay pantallas táctiles y un ordenador en cada aula.

## OBJETIVO

- Completar la interiorización de conceptos básicos de espacio-tiempo, reforzar la grafomotricidad, la discriminación auditiva, la atención y fomentar la creatividad a través de canciones o imágenes.

## TIEMPOS DE USO

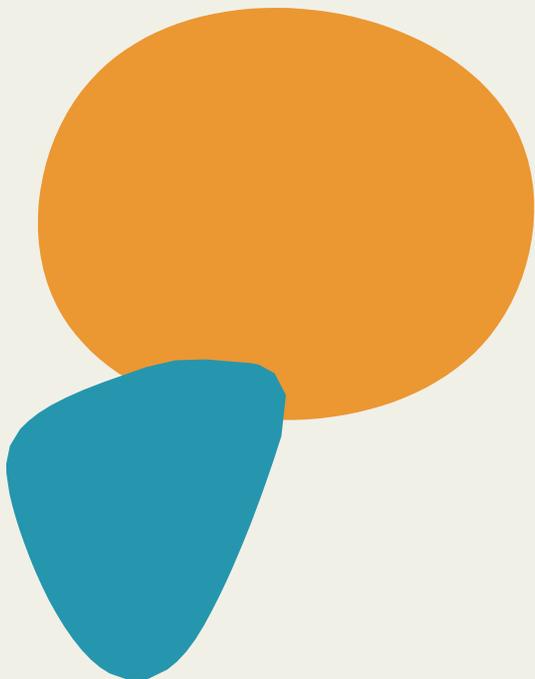
- Son muy cortos, máximo 5 minutos, en ningún caso se usa en periodos largos de tiempo como el que supondría ver una película. En este caso, solo se proyecta unos minutos y luego se trabaja sobre lo que han visto.

## UTILIZACIÓN METODOLÓGICA

- Su uso siempre está justificado por una actividad pedagógica y es interactivo.
- Son actividades que requieren la respuesta de los niños. Por ejemplo, la música se acompaña los movimientos psicomotores que tienen que realizar los alumnos.
- Las actividades que se realizan las explican los profesores a los alumnos y posteriormente se hacen preguntas sobre lo qué han hecho o lo qué han visto.

## JUSTIFICACIÓN PEDAGÓGICA

- No solo refuerza contenidos, sino que activa el pensamiento y fomenta la fase de creación.



# EDUCACIÓN PRIMARIA: 1ºEP a 4ºEP

## RECURSOS TECNOLÓGICOS

- Pantallas táctiles, un ordenador y un cañón por aula
- Carros con 20 Chromebook por ciclo

## OBJETIVO

- Visualización y refuerzo de contenidos
- Actividades de autoevaluación y activación del pensamiento

## TIEMPOS DE USO

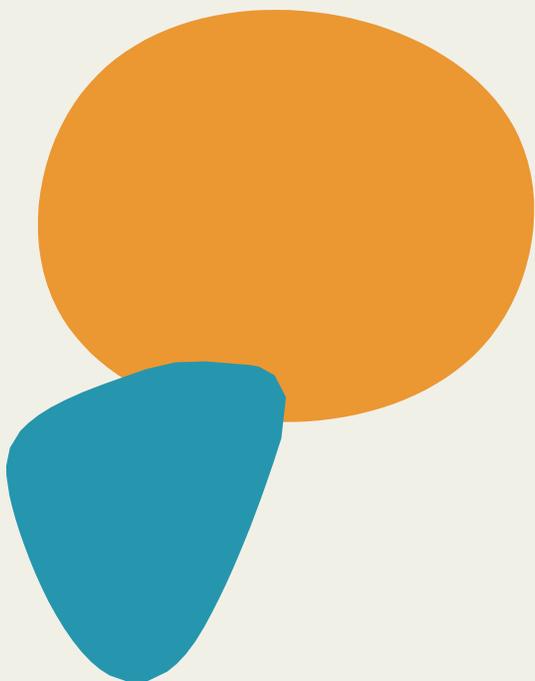
- 2h/semanales máximo de media

## UTILIZACIÓN METODOLÓGICA

- El uso del ordenador en el aula está enfocado a proyectar textos, imágenes y vídeos que ayuden a comprender conceptos y a trabajar con aplicaciones que refuerzan contenidos pedagógicos.
- Por su parte, el uso del Chromebook está dirigido a buscar información, por equipos o por parejas, relacionada con los proyectos que se están trabajando en clase y el uso de aplicaciones que refuerzan los contenidos que se estén abordando en el aula.
- En algunos casos, también se realizan pruebas de autoevaluación o de activación del pensamiento con el uso de los Chromebooks.
- Además, los alumnos tienen libros y cuadernos en papel en todas las asignaturas.

## JUSTIFICACIÓN PEDAGÓGICA

- Estas herramientas nos permiten aplicar todos los estilos de aprendizaje y trabajar todas las inteligencias múltiples.



# EDUCACIÓN PRIMARIA: 5º EP a 6º EP

## RECURSOS TECNOLÓGICOS

- Inicio del proyecto One To One: Cada alumno dispone de un Chromebook propiedad del colegio
- La familia contrata un renting de tres años, que incluye el dispositivo, el soporte y el mantenimiento
- Todos los dispositivos están enrolados en una consola por lo que trabajamos en un entorno seguro.
- Además, contamos con una aplicación (Lazarus) que permite bloquear páginas no apropiadas y hacer un seguimiento de la actividad del alumno en el Chromebook.

## OBJETIVO

- Uso de aplicaciones de Google for Education como herramienta de trabajo, investigación guiada, realización de proyectos y diario de aprendizaje

## TIEMPOS DE USO

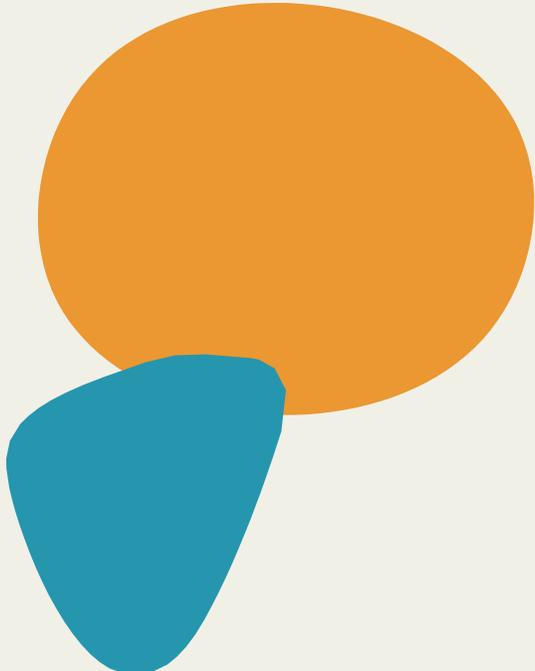
- Todos los dispositivos se abren y utilizan cuando el profesor lo autoriza, para realizar distintas tareas ajustadas a su ritmo de trabajo. En otras ocasiones, las actividades se proyectan y los alumnos trabajan al unísono y los alumnos no abren el dispositivo. Hay asignaturas en las que se utilizan más que otras.
- El profesor está de pie, paseando por la clase para ayudar a los alumnos y controlar el uso adecuado del dispositivo. De esta forma, se eliminan las primeras filas, ya que el constante paseo del profesor como guía de las actividades convierte a todos los alumnos en estudiantes de la primera fila.

## UTILIZACIÓN METODOLÓGICA

- Los alumnos disponen de un dispositivo para su uso propio, empleado como herramienta de aprendizaje y estudio.
- A través del dispositivo, los alumnos acceden a los libros digitales y manejan las herramientas de Google for Education, como por ejemplo el Classroom, tratándose de un aula virtual donde el alumno puede encontrar todo el material compartido por el profesor, así como la organización y planificación de la asignatura. Se anuncian tareas, fechas de exámenes...
- El alumnado también utiliza cuadernos de papel para las distintas asignaturas en los que realizan las actividades, esquemas, toman apuntes y hacen redacciones.
- La lectura recreativa se hace en libros en papel acompañada por una plataforma digital donde hay numerosas actividades de comprensión lectora y además disponemos de una biblioteca para los más lectores.
- Además, los dispositivos son una herramienta básica para el trabajo por proyectos. Ya que facilita la búsqueda de información, la elaboración de presentaciones y los procesos de evaluación y autoevaluación.
- En este sentido, los alumnos van haciendo un diario de aprendizaje como instrumento de reflexión sobre su propio aprendizaje. Para ayudar al alumno en este proceso, disponen de rúbricas con los criterios de evaluación y calificación.

## JUSTIFICACIÓN PEDAGÓGICA

- Iniciar a los alumnos en las competencias digitales formales desde un punto de vista crítico y responsable, así como potenciar las habilidades sociales y cognitivas de todos los niveles: conocimiento, comprensión, aplicación, análisis, síntesis y evaluación.



# EDUCACIÓN SECUNDARIA Y BACHILLERATO

## RECURSOS TECNOLÓGICOS

- Continúa el proyecto One To One: Cada alumno dispone de un Chromebook propiedad del colegio
- La familia contrata un renting de tres años, que incluye el dispositivo, el soporte y el mantenimiento
- Todos los dispositivos están enrolados en una consola por lo que trabajamos en un entorno seguro.
- Además, contamos con una aplicación (Lazarus) que permite bloquear páginas no apropiadas, establecer una gradación de permisos y hacer un seguimiento de lo que el alumno ha hecho en el Chromebook.

## OBJETIVO

- Uso de aplicaciones de Google for Education como herramienta de trabajo, estudio y organización
- Uso de aplicaciones que fomentan el trabajo colaborativo y la autonomía del aprendizaje del alumno
- Personalización del aprendizaje del alumnado

## TIEMPOS DE USO

- Al igual que en las etapas anteriores, los dispositivos solo se abren cuando el profesor lo autoriza, en todo momento es el guía y el supervisor de las actividades que se realizan.
- Su uso varía según asignatura y curso.

## UTILIZACIÓN METODOLÓGICA

- Los alumnos disponen de un dispositivo para su uso propio, empleado como herramienta de aprendizaje y estudio
- A través del dispositivo, los alumnos acceden a los libros digitales y manejan las herramientas de Google for Education. Algunos alumnos tienen los libros en papel en casa, este hecho es voluntario y lo deciden las propias familias
- Se extiende el uso del Classroom, disponiendo de un aula virtual por cada asignatura, en estos espacios se van publicando las tareas, así como material de trabajo. Es una herramienta de organización, planificación y evaluación de la asignatura.
- Los Classrooms, además, permiten personalizar el trabajo del alumnado ya que el profesor se lo puede enviar a todos los alumnos o solo a aquellos que seleccione. También, los profesores se pueden comunicar vía mail con los alumnos y viceversa.
- El alumnado también dispone de agenda y cuadernos de papel en los que realizan actividades, esquemas, etc...

## JUSTIFICACIÓN PEDAGÓGICA

- De manera general, se utiliza para buscar información con pensamiento crítico, hacer presentaciones digitales o carteles a través de aplicaciones como Canva o Power Point, como apoyo de exposiciones orales. Estas actividades desarrollan competencias de análisis, de síntesis, de organización de la información; así como, organización del espacio y asociación de imágenes a conceptos.
- Para la comprensión de conceptos abstractos y complejos se utilizan imágenes o vídeos que ayudan a los estudiantes a la comprensión.
- El uso de los móviles está totalmente prohibido en el colegio. Aunque hacer seguimiento de esta norma nos lleva mucho esfuerzo y trabajo, creemos que es fundamental para una buena convivencia y una adecuada formación.