



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SEGOVIA

GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

TRABAJO FIN DE GRADO

La digitalización en el aula de Primaria

Proyecto didáctico



Autor: Mario Álvarez Gómez

Tutor académico: Sofía Díaz de Greñu Domingo

RESUMEN

Con presente Trabajo de Fin de Grado se pretende mostrar la gran importancia que supone en la actualidad, la implementación metodológica de herramientas tecnológicas en los centros escolares, así como destacar la evolución sufrida en el ámbito educativo para adaptarse a la creciente digitalización acontecida en la sociedad actual. La escuela, es la encargada de afrontar la educación global de los estudiantes y por ello resulta realmente necesario que en los centros educativos actuales se apueste por desarrollar la competencia digital con el fin de que el alumnado pueda adquirir las capacidades necesarias para desenvolverse de la manera idónea en la sociedad en la que se encuentran.

De igual manera en él, se desarrolla un proyecto didáctico en el que se hace especial hincapié en el uso de diferentes herramientas TIC acompañadas de dinámicas de trabajo en las que se da gran importancia a la aplicación de metodologías de participación activa por parte del alumnado.

Para su desarrollo se propondrán una serie de actividades mediante las cuales se pretende que el alumnado desarrolle su competencia digital gracias a la utilización responsable de diferentes plataformas y herramientas digitales. Mediante este modelo de trabajo se abordarán contenidos propios del área de Ciencias Sociales, pretendiendo también, mejorar significativamente la motivación del alumnado a la hora de enfrentarse al proceso de enseñanza-aprendizaje.

PALABRAS CLAVE

Digitalización, competencia digital, nuevas tecnologías, TIC, proyecto didáctico y alumnado.

ABSTRACT

This Final Degree project pretends to show the importance of introducing technological methodologies in school nowadays, as well as highlight the evolution caused around the educative system to adapt it to the digital increase that has occurred on today's society. Schools are the ones on charge to deal with students global education, and for that reason it's really important and necessary that today's schools seek for developing digital competences in order to enable students to acquire the necessary skills and competences to function in a suitable way on the society they live in.

Likewise, in this Fnal Degree Project, has been developed a didactic project in which it's emphasized the use of different ICT's tools together with different work dynamics in which it's highlighted the use of active participation methodologies within the students.

For its development we'll propose a series of activities in which the students are supposed to develop their digital competences through using different tools and digital platforms. Through this working model, contents of the area of Social Sciences will be addressed, pretending as well improving significantly students motivation when it comes to cope with the teaching-learning process.

KEYWORDS

Digitalisation, digital competences, new technologies, ICT's, didactic project, students.

ÍNDICE

JUSTIFICACIÓN.....	1
OBJETIVOS.....	3
1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	4
1.1. LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN	4
1.2. LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN	5
1.3. LA ALFABETIZACIÓN MEDIÁTICA, COMPETENCIA MEDIÁTICA Y COMPETENCIA DIGITAL	7
1.4. LA BRECHA DIGITAL: UN PROBLEMA REAL	9
Posibles soluciones a la brecha digital existente entre el alumnado	10
1.5. LA ERA DIGITAL EN LA ESCUELA	11
1.6. FORMACIÓN DIGITAL EN LOS CENTROS ESCOLARES	13
1.7. COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE.....	15
1.8. EQUIPAMIENTO TECNOLÓGICO EN EL AULA.....	17
1.9. PLATAFORMAS EDUCATIVAS VIRTUALES	19
Paquete Office 365 de Microsoft.....	21
Otras herramientas (No pertenecientes al paquete Office 365)	21
2. PROYECTO DIDÁCTICO	24
2.1. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO.....	24
2.2. LEGISLACIÓN EDUCATIVA Y COMPETENCIAS	25
2.3. OBJETIVOS	26
2.4. CONTENIDOS E INTERDISCIPLINARIEDAD	27
2.5. METODOLOGÍA.....	28
2.6. RECURSOS UTILIZADOS.....	29
2.7. PROPUESTA DE DESARROLLO.....	29
2.8. EVALUACIÓN.....	34

Por parte del docente	35
Por parte del alumnado	35
3. RESULTADOS DEL PROYECTO.....	37
Aspectos que cabe tener en cuenta para futuras intervenciones	38
CONSIDERACIONES FINALES	40
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	42
ANEXOS.....	46

JUSTIFICACIÓN

Los centros educativos tienen la importante labor de actuar como un agente que permita la socialización de su alumnado, tratando en medida de lo posible que adquieran la capacidad de poder desenvolverse de la manera idónea en la sociedad en la que viven y en la que vivirán anticipándose al futuro que está por venir.

En los últimos años, se han producido numerosos cambios en la manera de vida de las personas debido a la llegada de la llamada Sociedad de la Información y la Comunicación, con la que se han originado un gran número de modificaciones en las formas de comunicación y de establecer relaciones, debido a un auge de las nuevas tecnologías lo que en gran medida ha permitido mejorar significativamente la calidad de vida de las personas.

Debido al fugaz aumento de las nuevas tecnologías en nuestra sociedad, resulta muy necesario que las personas dispongan de la cualificación necesaria para desenvolverse en la sociedad en la que viven y por ello es imprescindible llevar a cabo en la escuela un trabajo transversal orientado hacia la mejora de la competencia digital del alumnado.

Por ello, en los últimos años los centros educativos y Administraciones competentes, han optado por incluir herramientas y plataformas tecnológicas para que puedan ser utilizadas como elementos metodológicos en el aula ayudando en gran medida a mejorar las destrezas digitales del alumnado.

En este documento se lleva a cabo, una profundización en los beneficios que reporta el uso de las TIC en la educación, haciendo mención a algunas de ellas y tratando con profundidad cual debe de ser el enfoque con el que deben de trabajar las escuelas la competencia digital del alumnado.

Además, se incluirá un proyecto didáctico en el que se llevará a cabo la utilización de diferentes herramientas y plataformas digitales para que el alumnado mejore de manera transversal su competencia digital a la vez que se trabajan los contenidos de la asignatura de Ciencias Sociales. Con la realización de este proyecto se pretende aumentar la motivación del alumnado y a su vez, destacar la gran importancia que supone que desde los centros educativos se inculque un uso responsable de las nuevas tecnologías.

He de afirmar, que he decidido abordar esta temática a consecuencia del gran interés que despierta en mí ensalzar las múltiples oportunidades que reporta la utilización de las TIC en el proceso de E-A. De igual manera, pienso que la investigación realizada y también el proyecto didáctico desarrollado, me van a resultar realmente útiles para poder abordar de la forma correcta la implementación metodológica de las TIC en el aula en mi futura labor como docente.

Por último, destacar la relación del presente trabajo con las competencias del Grado de Magisterio Educación Primaria expuestas el Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, que regula dicho título. Con la realización de este TFG certifico disponer de la cualificación necesaria para llevar a cabo mi labor como docente en centros escolares de educación primaria y debido a ello procedo a exponer el conjunto de competencias adquiridas que resultan imprescindibles para la buena práctica docente. Son las siguientes:

- Conocer las distintas áreas del currículo de Educación Primaria y disponer de las competencias necesarias para llevar a cabo el proceso de E-A.
- Efectuar el diseño, planificación y evaluación de los procesos de E-A.
- Atender de la manera adecuada las necesidades educativas de todos los alumnos sean cuales sean sus características.
- Fomentar el desarrollo del pensamiento crítico del alumnado.
- Inculcar hábitos de respeto ante la diversidad.
- Fomentar hábitos de respeto y de cooperación del alumnado.
- Conocer y comprender el funcionamiento general de los centros educativos.
- Comprender y abordar la necesidad de formación constante por parte de los docentes.
- Percibir la necesidad de inculcar hábitos de respeto al medio ambiente al alumnado.
- Reflexionar sobre la práctica docente para innovar constantemente y así mejorarla.
- Valorar la importancia de implementar las TIC en el aula como recurso de gran utilidad en el proceso de E-A.
- Conocer y comprender las funciones de la educación en nuestra sociedad y luchar para abordarlas de la manera correcta.

OBJETIVOS

La elección del tema del presente documento, tiene en cuenta el gran interés que despierta en mí, tanto en lo formativo como en lo personal, la importancia del desarrollo de la competencia digital en el alumnado que está cursando en la actualidad la educación primaria. De igual manera, tengo la certeza, de que una de las formas de poder ensalzar los beneficios de las TIC como recurso metodológico es llevando a cabo una propuesta didáctica en la que el uso de diferentes herramientas digitales y plataformas tomen gran importancia en el proceso de E-A. Gracias a ello, pretendo demostrar que la inclusión de las TIC de la manera adecuada en el ámbito educativo, causa múltiples beneficios en el alumnado, aumentando en gran medida su autonomía personal e interés por aprender.

Debo de destacar, que gracias al desarrollo del presente documento y la puesta en práctica del proyecto didáctico, adquiriré un enriquecimiento considerable que será muy positivo en mi futura labor docente.

Por todo ello, los objetivos en torno a los que me he dispuesto a elaborar este trabajo son los siguientes:

- **OBJETIVO GENERAL 1:** Hacer un análisis de los estudios más recientes sobre las nuevas tecnologías en educación.
 - **Objetivo específico 1.1:** Valorar las ventajas de utilizar las TIC como recurso metodológico en el aula.
 - **Objetivo 1.2:** Reflexionar sobre la importancia de la creación de hábitos de uso responsable de las TIC en los centros educativos.
- **OBJETIVO GENERAL 2:** Elaborar un proyecto didáctico que ponga en valor las bondades del uso de las TIC como un recurso metodológico más en el aula de educación primaria.
 - **Objetivo específico 2.1 del proyecto didáctico:** Mejorar la competencia digital del alumnado.
 - **Objetivo específico 2.2 del proyecto didáctico:** Inculcar al alumnado la importancia de llevar a cabo un uso responsable de las TIC.
 - **Objetivo específico 2.3 del proyecto didáctico:** Aumentar la motivación del alumnado a la hora de enfrentarse al proceso de E-A.

1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

1.1. LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) desde su surgimiento a mediados del siglo XX, han condicionado de una manera notoria la manera de vivir de la sociedad. La aparición de numerosos elementos tecnológicos ha provocado la existencia de modificaciones notables en la sociedad, aportando a las personas numerosas posibilidades en cuanto al tratado y transferencia de la información. Gracias a la llegada de todos estos avances se consolida la denominada “sociedad de la información y la comunicación”.

Para ponernos en situación, me parece adecuado reseñar a qué nos referimos cuando hablamos del concepto de “sociedad de la información” y por ello subrayaré diversas interpretaciones realizadas por varios autores que disponen de diferentes puntos de vista sobre este concepto.

Romaní describe este concepto como “una estrecha relación entre aprendizaje, generación de conocimiento, innovación continua y uso de las nuevas tecnologías” (2009, p. 298). Castells por su parte describe la que llama sociedad informacional como “una nueva sociedad en la que la información es un atributo de una nueva forma de organización social” (Castells, 2001, p.14)

De la misma manera, según comenta Castells, estamos ante una nueva modalidad de desarrollo social a la que califica como “una organización social en la que la generación, el procesamiento y la transmisión de información se convierten en las fuentes fundamentales de la productividad y el poder, debido a las nuevas condiciones tecnológicas que surgen en este período histórico”. (Castells, 1996, p.47).

Por ello, no es descabellado afirmar que la revolución tecnológica sufrida en los últimos años ha supuesto una gran modificación de los pilares que sustentan la sociedad actual, representando ser una de las principales características del momento la posibilidad de transferencia continuada información entre las personas, en el momento que sea y se encuentren en lugar del planeta en el que se encuentren.

En relación a la gran revolución social provocada en consecuencia de la aparición de los medios de comunicación, es destacable recalcar la importancia que tiene que el sistema educativo actual muestre gran afán en formar al alumnado para que pueda solventar con éxito los requerimientos sociales actuales en cuanto al tratado y la gestión de la información. Por este motivo, en la actualidad se trata de incluir en los centros educativos el uso de las nuevas tecnologías con lo que se colabora a capacitar al alumnado a realizar una adecuada gestión de la información mediante el uso de las TIC. Todo este trabajo de adecuación de los centros educativos a la sociedad actual, se produce poniendo gran empeño en conseguir que el alumnado aprenda a realizar un uso adecuado y responsable de las nuevas tecnologías, promoviendo su sentido crítico a la hora de diferenciar la información de calidad de la que no lo es tanto. En relación a la importancia que supone la inclusión de las nuevas tecnologías en los centros educativos Belloch, afirma:

El uso de las TIC en la educación depende de múltiples factores (infraestructuras, formación, actitudes, apoyo del equipo directivo, etc.), entre los cuales el más relevante es el interés y la formación por parte del profesorado, tanto a nivel instrumental como pedagógico. (Belloch, 2012, p. 7)

Por ello, los docentes que ejercen en las escuelas actuales, deben de mostrarse en constante evolución en cuanto a lo que a su formación se refiere, al ser muy necesario que dispongan de una cualificación necesaria para poder capacitar al alumnado en ser resolutivo a la hora de manejar los diferentes elementos tecnológicos tan presentes en la sociedad en la que vivimos.

1.2. LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), surgen a raíz de una serie de avances científicos que se han llevado a cabo tanto en el ámbito de la informática como en el de la telecomunicación. Las TIC son conjunto de recursos tecnológicos que permiten acceder, producir y llevar a cabo un tratado de la información que puede estar representada en diversos códigos (textuales, formato imagen, ondas sonoras...)

Sin duda alguna, con la llegada del ordenador y siendo más específicos del internet, se produjo una importante revolución que supuso modificar en gran medida la

manera de transferencia de información y comunicación entre las personas. Podemos afirmar que, con la llegada del internet, las TIC comenzaron a ocupar un papel de especial importancia en la sociedad, modificando de una manera muy significativa las maneras de transferencia de información que habían sido utilizadas hasta el momento.

Para llegar a comprender mejor a que nos referimos cuando hablamos del concepto de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), me apoyaré en la definición aportada por (Daccach, J. C. (s.f., p. 1) que indica:

Las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicaciones) son las tecnologías que se necesitan para la gestión y transformación de la información, y muy en particular el uso de ordenadores y programas que permiten crear, modificar, almacenar, proteger y recuperar esa información.

Por este motivo, resulta ser imprescindible la adecuación tecnológica de la sociedad para poder extraer los beneficios que supone la implantación de esta nueva forma de comunicación y transferencia de contenido.

Cabrero (1998) por su parte, recoge una serie de características que resultan ser muy representativas de las TIC:

Figura 1: Características de las TIC



Fuente: Elaboración propia a partir de Cabrero (1998)

Por ello, debido a la infinidad de posibilidades que nos ofrecen las nuevas tecnologías, podemos afirmar que se está llevando a cabo un cambio sustancial de paradigma. En relación a lo anterior, Jordi Adell (1997) señala:

El paradigma de las nuevas tecnologías son las redes informáticas. Los ordenadores, aislados, nos ofrecen una gran cantidad de posibilidades, pero conectados incrementan su funcionalidad en varios órdenes de magnitud. Formando redes, los ordenadores sirven [...] como herramienta para acceder a información, a recursos y servicios prestados por ordenadores remotos, como sistema de publicación y difusión de la información y como medio de comunicación entre seres humanos. (p.117)

Por lo tanto, podemos afirmar que en la actualidad nos encontramos inmersos en un mundo globalizado, en el que las innovaciones tecnológicas han hecho posible que exista una interconexión constante entre las personas que se encuentran en localizaciones muy distantes del planeta. Por este motivo podemos afirmar que la llegada de las TIC ha supuesto un cambio sustancial en las formas de comunicación de las personas que viven en la sociedad actual, aportando infinidad de posibilidades que antes eran realmente inimaginables.

1.3. LA ALFABETIZACIÓN MEDIÁTICA, COMPETENCIA MEDIÁTICA Y COMPETENCIA DIGITAL

La sociedad actual, denominada sociedad de la información, está caracterizada por la llegada de la globalización y el auge de las nuevas tecnologías, las cuales son realmente imprescindibles para la interacción electrónica entre las personas, haciendo que sea muy necesaria el aumento de nuevas alfabetizaciones.

Según la Real Academia Española (RAE), la acción de alfabetizar se refiere a enseñar a alguien a leer y a escribir, resultando ser esta uno de los motivos por los que, desde hace años, las familias deciden escolarizar a sus hijos en los centros escolares. En relación a lo anterior y debido al importante auge de las nuevas tecnologías en ámbito social y por supuesto también en el educativo, resulta realmente importante que los centros escolares adapten este concepto a los tiempos actuales.

Por ello, surge una necesidad de adaptar el concepto de alfabetización a la época en la que nos encontramos y en consecuencia surge el nuevo concepto denominado alfabetización digital. Para llevar a cabo la descripción de este nuevo concepto surgido,

me apoyaré en la definición aportada por los autores del artículo de revisión pedagógica “Evolución de la alfabetización digital: nuevos conceptos y nuevas alfabetizaciones”, que describen el término alfabetización digital de la siguiente manera:

Uso apropiado de la tecnología de la información y las comunicaciones digitales para indagar, identificar, acceder, fragmentar, procesar, gestionar, integrar, sintetizar, analizar y evaluar la información, así como los diferentes recursos digitales, con la finalidad de construir nuevos contenidos individuales, colaborativos y cooperativos a través de estos espacios para que sean socializados y compartidos con la comunidad digital. (Avello-Martínez R, López-Fernández R, Cañedo-Iglesias M, Álvarez-Acosta H, Granados-Romero J y Obando-Freire F. 2013, p.57)

Por ello, resulta especialmente importante que la escuela actual, se proponga abordar de la manera más satisfactoria posible la alfabetización digital del alumnado, con el objetivo principal de ofrecerles las herramientas necesarias para cumplir con las exigencias sociales del momento, asegurando que aprenden a realizar un uso crítico y responsable de las nuevas tecnologías que están tan presentes en las rutinas diarias de nuestra sociedad.

De igual manera, debemos de plantearnos cuál es la manera de valorar el nivel de resolución de las personas a la hora de abordar los diferentes quehaceres que impliquen de una manera u otra el uso de elementos digitales. Por ello, surge el concepto de competencia mediática, un término que emergió manteniendo una estrecha relación al mundo laboral y que con el avance del tiempo ha acabado vinculándose a otras áreas entre las que destaca la educativa. Ferrés (2007) describe la competencia mediática como una combinación de conocimientos, capacidades y actitudes que se consideran de adecuadas para un determinado contexto. Por ello, si extrapolamos el significado de esta definición al área de la educación, la escuela actual debe de asegurar que el alumnado adquiera un nivel competencial adecuado para poder desenvolverse idóneamente en el contexto tecnológico que es de vital importancia en la sociedad en la que nos encontramos. Por ello, es función primordial de los docentes, aportar al alumnado las herramientas necesarias para que logren ser sujetos solventes a la hora de abordar cualquier tipo de actividad que requiera el uso de cualquier elemento digital o tecnológico, consiguiendo de esta manera que el alumnado aumente de manera significativa su nivel de competencia digital.

Por todo lo expuesto anteriormente, debido a la gran influencia que tiene el desarrollo producido de las nuevas tecnologías en nuestra sociedad y por supuesto también en la educación actual, se ha optado por incluir la competencia digital dentro del currículum escolar. Con ello, se pretende conseguir que el alumnado matriculado en todos los centros educativos españoles adquiera las capacidades necesarias para hacer un uso adecuado y crítico de las nuevas tecnologías, consiguiendo que sean personas digitalmente competentes tanto en sus tareas escolares, como de igual manera en el resto de quehaceres diarios.

1.4. LA BRECHA DIGITAL: UN PROBLEMA REAL

Con la crecida de la utilización de medios tecnológicos en la sociedad actual, se ha producido un aumento significativo en la desigualdad existente entre las diferentes personas a la hora de poder acceder a los recursos que nos ofrecen las nuevas tecnologías. Respecto a lo anterior, se establecen diferencias claras entre aquellas desigualdades existente entre las personas que tienen y las que no tienen posibilidad de acceso a Internet. (DiMaggio et al, 2001)

Realmente, esta clara desigualdad entre las personas a la hora de disponer de acceso a la red de internet y a las diferentes herramientas digitales, representa un problema real en la sociedad en la que nos encontramos y que se debe de atajar con rapidez al ser uno de los problemas sociales más notorios del momento. Por este motivo surge el concepto denominado brecha digital que aborda la diferencia de oportunidad de acceso a las TIC por parte de las personas, quedando una parte de la sociedad en clara exclusión respecto a la otra.

La brecha digital es un concepto que tiene en cuenta tres aspectos fundamentales:

- Posibilidad a acceder a la red de internet.
- Posibilidad de acceder a herramientas y dispositivos tecnológicos.
- Posibilidad de aumentar la competencia digital.

Esta diferencia de oportunidades de acceder a la red y a los medios digitales produce por diversos motivos entre los que fundamentalmente destacan los siguientes:

- Motivos socioeconómicos.

- Factores geográficos (Ausencia o problemas de conexión a internet por no disponer de infraestructuras suficientes)
- Edad de los usuarios (Personas que no disponen de la competencia digital necesaria para poder acceder con solvencia a las nuevas tecnologías)

La Brecha Digital tiene unas consecuencias directas en la calidad de vida de las personas que se ven afectadas por disponer de unas oportunidades de acceso insuficiente a la red de internet y en gran medida causa la segregación de la sociedad atendiendo a la cantidad de oportunidades de unos individuos, respecto a las insuficientes de otros.

Por otro lado, esta problemática también tiene su clara repercusión en las escuelas actuales en las que cada vez es más común la inclusión de las nuevas tecnologías en el aula. Por un lado, nos encontramos sectores mundiales en las que aún no se ha implantado el uso de las TIC en los centros escolares producto de las dificultades económicas existentes y en cambio, existen zonas en las que la educación está fundamentada en el uso habitual de recursos y herramientas tecnológicos.

En España, a pesar de que un sector importante de la población dispone de una manera u otra de acceso a internet y a las herramientas o plataformas digitales, aún sigue existiendo una gran desigualdad entre las oportunidades disponibles por parte de unas personas y otras. Por ello, es importante que los centros educativos valoren esta diferencia de oportunidades y atiendan las necesidades educativas de todo el alumnado sean cuales sean sus circunstancias. En relación a lo anterior, se debe de percibir las TIC como recurso metodológico de apoyo en el aula y en ninguna de las maneras deben de convertirse en algo esencial para la educación, lo que provocaría una clara discriminación hacia el alumnado que no dispone de los medios suficientes para acceder a internet y a las plataformas digitales.

Posibles soluciones a la brecha digital existente entre el alumnado

Los Centros Educativos, a la hora de promover la equidad de oportunidades a recibir una educación de calidad orientada hacia todo el alumnado, deben de establecer criterios que minimicen la diferencia de oportunidades existente entre unos alumnos y otros a la hora de tener acceso a los recursos tecnológicos.

Por ello, es importante que en los centros educativos se tengan en cuenta una serie de medidas que faciliten el desarrollo del aprendizaje de la totalidad del alumnado a pesar

de existir diferencias en la posibilidad de acceso a las herramientas digitales y a la red de internet por parte de algunos de ellos.

Algunas de las posibles medidas son las siguientes:

- Utilización de aplicaciones educativas digitales gratuitas.
- Trabajar exclusivamente con los recursos TIC disponibles en el aula.
- Desarrollar la competencia digital del alumnado mediante la práctica real en el aula y utilizando los medios disponibles del centro escolar.
- Establecer convenios para subvencionar la adquisición de herramientas digitales por parte del alumnado. (Tablet, portátiles...)

1.5. LA ERA DIGITAL EN LA ESCUELA

Los avances sufridos en los últimos años, han hecho que los Centros Educativos tengan que adaptarse a los tiempos actuales, incluyendo la alfabetización digital entre los objetivos que forman parte del proyecto de centro, con intención principal de dotar al alumnado de las herramientas necesarias para saber realizar un uso adecuado y responsable de las nuevas tecnologías.

En relación a lo anteriormente nombrado, es destacable que a lo largo de los últimos años, la manera de llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje se ha visto modificada significativamente gracias a la implementación de las nuevas tecnologías como recurso útil para la búsqueda y el tratado de la información en el aula, tanto por parte de los docentes como también del alumnado. Por ello, cada vez son más los centros escolares que optan por sustituir los modelos de enseñanza tradicionales, por otros que incluyan el uso de recursos tecnológicos como medio útil gracias al cual el alumnado puede llevar a cabo el aprendizaje de los contenidos previstos en las diferentes asignaturas que cursan.

Por este motivo, podemos afirmar que los modelos pedagógicos actuales se han visto claramente modificados y en este sentido, cabe destacar el surgimiento de las denominadas pedagogías emergentes que como afirman Adell y Castañeda (2012), no se tratan necesariamente de la creación de nuevas pedagogías, sino de una readaptación de las ya existentes a la sociedad en la que nos encontramos y por lo tanto las TIC en ellas, juegan un importantísimo papel en ellas.

De la misma manera, se ha demostrado que la inclusión de las TIC en los centros escolares, resulta ser por lo general un estímulo muy motivador para el alumnado. De la misma manera su inclusión en el ámbito educativo, representa ser una oportunidad real para inculcar en el alumnado hábitos de uso correcto de las nuevas tecnologías. En este sentido, la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa, vigente en la actualidad, destaca que resulta estrictamente necesario que se produzca la adecuación de las metodologías a las necesidades, características e intereses del alumnado, haciendo que sean protagonistas y agentes activos en el proceso de enseñanza aprendizaje. (Bonilla y Aguaded, 2013)

Por otra parte, los Centros Educativos de hoy en día, necesitan docentes que tengan cierto grado de capacitación a la hora de enfrentarse a métodos de trabajo que incluyan la utilización de recursos tecnológicos para impartir los contenidos propuestos en las diferentes programaciones anuales de cualquiera de las asignaturas. Por este motivo es realmente importante la formación continua de los docentes con el fin principal de que puedan adquirir las competencias necesarias para llevar a cabo dinámicas de trabajo que incluyan las TIC en el aula.

Según Belloch “el uso de las TIC en la educación depende de múltiples factores entre los cuales el más relevante es el interés y la formación por parte del profesorado, tanto a nivel instrumental como pedagógico.” (Belloch, 2012)

Por ello, resulta realmente importante la implicación mostrada por el equipo docente de los centros escolares, manteniéndose en constante formación para poder llevar a cabo las técnicas educativas más innovadoras en cuanto a la utilización de apps y a elementos tecnológicos se refiere.

En la actual época, los centros educativos se han visto obligados a implementar una serie de recursos tecnológicos, con la intención de atender las necesidades educativas de los niños y niñas que se encuentran confinados en sus casas por motivos sanitarios a consecuencia de la pandemia del Covid-19. Por ello, es destacable que esta complicada situación, ha permitido que las entidades educativas sean conscientes de las innumerables oportunidades que nos ofrecen los recursos tecnológicos a la hora de implementar el proceso de enseñanza aprendizaje de una manera diferente a la que era habitual en el tiempo anterior a la pandemia actual. A día de hoy, podemos afirmar que este importante

cambio sufrido en el último año ha hecho evolucionar a los centros escolares y administración, haciendo posible que nos aproximemos de una manera notoria hacia la digitalización escolar, adecuando las formas de educación a las necesidades del momento actual.

1.6. FORMACIÓN DIGITAL EN LOS CENTROS ESCOLARES

Los centros educativos de hoy en día juegan un papel vital a la hora de dotar al alumnado de las competencias necesarias para abordar de la manera adecuada los requerimientos sociales actuales en los que la utilización de numerosos dispositivos tecnológicos es cada vez más habitual.

Por ello, se considera que es labor fundamental de los centros escolares actuales colaborar en el desarrollo de la adquisición de la competencia digital por parte del alumnado por medio de diferentes rutinas de trabajo que requieran el uso de herramientas y plataformas digitales.

A la hora de abordar esta importante labor social y formativa del alumnado por parte de la escuela actual, es de gran importancia que se inculquen hábitos uso adecuado y responsable de las nuevas tecnologías.

Debido a la importancia de la implantación de un modelo educativo digitalmente competente, el Instituto Nacional de Tecnologías Educativas se propone abordar la competencia digital en torno a tres vertientes:

- Desarrollo de la Competencia Digital Docente.
- Desarrollo de la Competencia Digital del Alumnado.
- Desarrollo de la Competencia Digital de los Centros Educativos.

Prensky (2001) denomina a los actuales niños como “nativos digitales” y a los adultos como “inmigrantes digitales”. Por ello, podemos afirmar que el alumnado que cursa la Educación Primaria a día de hoy, son considerados nativos digitales lo que supone que en gran parte de las ocasiones ya disponen de cierta competencia digital adquirida de manera innata por el mero hecho estar familiarizados con el uso de dispositivos tecnológicos en su rutina diaria. A pesar de lo anterior, esto no significa que el alumnado sepa llevar a cabo un uso adecuado de las nuevas tecnologías y por ello es realmente importante que en la escuela se incluyan dinámicas de trabajo con las que se permita que

el alumnado valore y se enriquezca de las innumerables oportunidades que nos ofrecen las TIC cuando son utilizadas de la manera oportuna.

Respecto a lo anterior, resulta ser realmente importante que los centros escolares dispongan de docentes digitalmente competentes y que realmente sean conocedores de los peligros que pueden entrañar las nuevas tecnologías si no se lleva a cabo un uso responsable de ellas. Por ello, los docentes de las escuelas actuales deben de disponer de la capacitación adecuada para llevar a cabo de la forma correcta la inclusión de herramientas tecnológicas en el aula, planteando en todo momento que dinámicas de trabajo que sean verdaderamente fructíferas para la formación y capacitación digital del alumnado.

Por este motivo, cabe destacar que las nuevas tecnologías se tratan de un recurso que si se utiliza de la manera adecuada permitirá mejorar significativamente el rendimiento académico del alumnado, pero debemos de tener en cuenta que su uso debe de estar en todo momento tutelado por los maestros lo que permite asegurar que se lleva a cabo una utilización idónea de ellas. En este sentido, Reyes y Siles (2017) en su artículo Organización Escolar y Nuevas Tecnologías destaca la importancia de que exista una correcta coordinación de todos los miembros de la comunidad educativa para asegurar un correcto uso de las TIC en el ámbito escolar.

De igual manera, en este apartado, me parece de vital importancia destacar cuales son las ventajas y ciertos peligros asociados a la aplicación de las TIC en el aula, teniendo en cuenta que en gran parte de las ocasiones las ventajas están directamente relacionadas al buen uso de las mismas y en cambio los peligros se potencian cuando se lleva a cabo una utilización no tan adecuada de ellas.

Son las siguientes:

- *Ventajas de las TIC como recurso educativo:*
 - Mejoran significativamente la motivación del alumnado.
 - Ayudan a potenciar la autonomía personal del alumnado.
 - Mejoran la cooperación del grupo. (gracias a la utilización de recursos TIC colaborativos)
 - Permiten el acceso a gran cantidad de información de una manera rápida. (Desarrollo de la capacidad de investigación del alumnado)

- La competencia digital se puede adquirir de manera transversal en cualquier área del conocimiento.
- El alumnado aprende a distinguir la información de calidad de la que no lo es tanto.
- Potencian el desarrollo de la creatividad del alumnado.
- *Peligros del uso de las TIC como recurso educativo:*
 - Su uso en ocasiones puede provocar distracciones.
 - El alumnado puede asociar el uso de recursos TIC con “tiempo de juego” en el aula.
 - Es fácil encontrar información que no es verídica.
 - Necesidad de disponer de acceso a internet en el aula.
 - Internet es una red abierta y existe gran cantidad de material inadecuado para niños en ella.
 - El mal uso y abuso de las tecnologías pueden causar adicción a las TIC.

En relación a lo anterior y para concluir, resulta realmente importante que los centros educativos dispongan de docentes que tengan una considerable formación en el uso de las TIC como herramienta metodológica en aula. Esta formación va a permitir que se potencien los innumerables beneficios que aporta el uso de las TIC en el aula y que se tenga especial cuidado en tratar de evitar utilizaciones inadecuadas de las mismas por parte del alumnado, lo que provocaría claros efectos adversos en su formación académica y digital.

1.7. COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE

A la hora de desarrollar la competencia digital de niños y niñas que cursan cualquier curso de la etapa escolar de educación primaria, los docentes tienen la función de acompañar al alumnado a lo largo de todo el proceso de enseñanza aprendizaje con el fin principal de poder gestionar aquellas herramientas tecnológicas que resulten adecuadas para su aplicación en el aula. De la misma manera, disponen de la importante función de ayudar a comprender al alumnado la gran importancia que supone realizar un uso responsable de las TIC. Area (2014), afirmó lo siguiente:

Los tiempos están cambiando de forma acelerada y tanto los docentes como los estudiantes somos conscientes de que la escuela no puede seguir dando la espalda a las nuevas formas

culturales, de comunicación, de difusión y acceso a la información que generan las tecnologías digitales. (p.15)

Por ello, debido al importante auge de los elementos tecnológicos en nuestra sociedad, resulta fundamental que los docentes actuales dispongan de una cualificación necesaria para poder guiar de la manera adecuada al alumnado a la hora de llevar a cabo la implementación de las TIC en el aula. A esta capacitación se la puede denominar competencia digital docente. “La calidad de la educación está directamente relacionada con la calidad del educador” (Campos, 2010, p. 2) por ello, los maestros actuales se ven obligados a obtener una formación específica en materia digital educativa para poder disponer de la capacitación necesaria que les permita llevar a cabo la implementación de las TIC como recurso educativo de aula de la manera idónea.

En relación a lo anterior y con la intención de establecer unos criterios con los que poder valorar las competencias digitales de los docentes se elaboró el Marco Común de Competencia Digital Docente (MCCDD).

La MCCDD desgrana las competencias digitales docentes en cinco grandes bloques que son los siguientes:

- *Primer bloque: “Información y alfabetización informacional”*: Atiende a la capacidad de la localización, tratado, organización y almacenaje de la información y contenidos digitales por parte de los docentes para su posterior aplicación en la labor docente.
- *Segundo bloque: “Comunicación y colaboración”*: Atiende a la capacidad de la utilización de recursos en línea que permita llevar a cabo una comunicación y compartir información entre los diferentes usuarios.
- *Tercer bloque: “Creación de contenidos”*: Se refiere a la capacidad de la creación de nuevos contenidos educativos mediante la utilización de diferentes herramientas y plataformas digitales.
- *Cuarto bloque: “Seguridad digital”*: Se refiere a la capacidad de comprender y aplicar diferentes métodos de ciberseguridad. El conocimiento de estos métodos permitirá que se disponga cierta seguridad a la hora de preservar la seguridad de los diferentes dispositivos del aula y la información alojada en ellos al establecer las medidas necesarias para evitar posibles ataques informáticos.

- *Quinto bloque: “Resolución de problemas”*: Se refiere a la capacitación de poder resolver cualquier posible problema técnico que pueda surgir en los diferentes herramientas y plataformas digitales que se usan en el aula.

De igual manera, cabe destacar que los centros educativos, diferentes entidades y la Administración, ofertan en la actualidad numerosos cursos de formación que posibilitan que los docentes obtengan la capacitación necesaria para poder abordar de la manera más satisfactoria posible las necesidades educativas en materia digital del alumnado.

1.8. EQUIPAMIENTO TECNOLÓGICO EN EL AULA

En la actualidad, cada vez son más los centros escolares que han apostado por adquirir diferentes aparatos y elementos tecnológicos que hacen posible que los docentes lleven a cabo metodologías que incluyan el uso de las TIC en el aula.

La inclusión de estos elementos tecnológicos en el ámbito educativo, permiten que el alumnado pueda nutrirse de los diferentes beneficios que aporta el uso responsable de las nuevas tecnologías consiguiendo a su vez, que se produzca un significativo aumento de la motivación a la hora de enfrentarse a cada una de las diferentes tareas a ejecutar en el aula.

Bien es cierto, que dotar de un equipamiento tecnológico al aula requiere de un esfuerzo económico notable para la administración o el centro educativo, pero es destacable que la mayor parte de los centros, son conscientes de la importancia que tiene la inclusión de las TIC en el aula y apuestan por la adquisición de diferentes elementos tecnológicos, lo que permite que el alumnado se pueda nutrir de los múltiples beneficios que esto reporta en su formación académica y en la mejora de su competencia digital.

Los elementos tecnológicos más habituales en el aula son los que describo a continuación:

- *Ordenador de mesa*: Se trata de un elemento que ofrece múltiples opciones en el aula gracias al uso de distintas aplicaciones. Mediante el uso del ordenador, los docentes pueden gestionar el aula través de la utilización de diferentes aplicaciones, organizar el contenido que quieren proyectar en el proyector de la clase y hace posible que la comunicación entre docentes y padres sea mucho más fluida. Mediante esta

herramienta se lleva a cabo gran parte del desarrollo de las plataformas que se utilizan habitualmente en el aula. Es habitual que en las aulas actuales se disponga de un ordenador por grupo y suele ser utilizado fundamentalmente por los docentes para gestionar el contenido multimedia que va a ser utilizado en cada una de las sesiones de trabajo. Cabe destacar que es habitual la instalación de un dispositivo de audio para poder reproducir contenido multimedia en este formato en el aula.

- *Pizarra interactiva digital*: Permite la posibilidad de reproducir todo aquel contenido que se está visualizando en el ordenador de la clase. También es posible llevar a cabo en ella todas las funciones realizables en una pizarra tradicional pero todo ello de una manera interactiva. En ella se puede reproducir contenido multimedia en diferentes formatos (imágenes, vídeos, texto) y se trata de una herramienta que es realmente motivante para el alumnado. Estas pizarras no necesariamente sustituyen a las tradicionales, aunque con el avance del tiempo son numerosos los centros escolares que apuestan por aumentar la frecuencia de utilización de esta herramienta frente a la pizarra tradicional.
- *Proyector*: Esta herramienta posibilita la proyección de contenido multimedia al alumnado. Gracias a su uso se podrán proyectar al conjunto de la clase todos aquellos contenidos que son reproducidos en el ordenador. Se trata de una herramienta muy útil para su aplicación en el aula y refuerza enormemente la motivación del alumnado a la hora de tener que enfrentarse a las diferentes explicaciones de los contenidos de clase.
- *Ordenadores portátiles*: Los ordenadores portátiles son una herramienta digital utilizada fundamentalmente de manera individual y permite acceder a la red de internet y a las diferentes plataformas educativas de trabajo. Este tipo de ordenador dispone de las mismas funciones que un ordenador de mesa tradicional, con la peculiaridad de ser más fácil de transportar al disponer de un tamaño y peso bastante más reducido que el ordenador de mesa. Resulta una herramienta muy utilizada en educación, y que permite llevar a cabo múltiples acciones aplicables al ámbito educativo, aunque bien es cierto que su uso cada vez resulta ser más reducido en el aula a raíz de la aparición de las Tablet.
- *Tablet*: Se trata de una herramienta que puede ser utilizada tanto por parte del docente como también por parte del alumnado. El docente, podrá hacer uso de este dispositivo

para realizar diferentes gestiones de aula (organización de la clase, blog de notas personal, acceder a información, organizar contenido...)

También resulta ser una herramienta muy útil para que el alumnado la utilice en el aula. Gracias a ella el alumnado puede trabajar los contenidos mediante el uso de distintas aplicaciones educativas haciendo posible que desarrollen diferentes capacidades como pueden ser las siguientes:

- Capacidad investigadora.
- Capacidad de identificar la información de calidad.
- Capacidad cooperativa (gracias al uso de aplicaciones colaborativas)

Esta herramienta puede disponer de cámara en la parte trasera del dispositivo lo que hace posible que el docente proponga dinámicas de trabajo en las que el alumnado deba de descargar códigos QR y esta descarga les proporcione el acceso a una página determinada de contenidos.

El uso de las Tablet genera en el alumnado una gran motivación a la hora de enfrentarse a las tareas a realizar en el aula. También, facilita la puesta en práctica de métodos de participación activa en los que es el propio alumnado mediante su propia participación la pieza más importante de todo el proceso de E-A.

Es importante destacar, que para la implementación correcta de este tipo de herramientas, es de vital importancia que el centro educativo disponga de acceso a internet y a poder ser de una red interna que permita mantener todas las herramientas digitales del centro correctamente interconectadas.

1.9. PLATAFORMAS EDUCATIVAS VIRTUALES

A día de hoy, se puede afirmar que cada vez son más los centros educativos que apuestan por incluir el uso de plataformas educativas virtuales en sus programaciones anuales, lo que permite llevar a cabo de una manera diferente a la tradicional el proceso de enseñanza aprendizaje. Estas plataformas colaboran también en gran medida, a promover una motivación extra por parte del alumnado a la hora de enfrentarse al conjunto de tareas propuestas.

Me parece importante, hacer mención a que nos referimos cuando hablamos de Plataformas Educativas Virtuales (PEV). Podemos denominar Plataformas Educativas















Virtuales al conjunto de Apps (Aplicaciones) y plataformas virtuales destinadas a impartir a través de ella cualquier tipo de formación al alumnado.

La utilización de las PEV resultan ser un recurso de gran utilidad a los maestros a la hora de llevar a cabo los procesos de E-A por medio del uso de la técnica metodológica de la gamificación (aprendizaje lúdico) en el aula. También, colabora en gran medida a mejorar la gestión del grupo de clase y que se produzca un aumento significativo de la motivación por parte del alumnado a la hora de enfrentarse a las diferentes tareas a realizar durante todo el proceso de enseñanza aprendizaje.

A continuación, he querido realizar la recopilación de algunas de las plataformas educativas digitales que van a permitir que se obtenga una enseñanza de calidad, dinámica y realmente motivante para el alumnado. Su utilización permite al docente múltiples oportunidades en cuanto a la gestión y dinamización de la clase, colaborando de igual manera a desarrollar la competencia digital del alumnado. El portal de educación de todos los centros educativos de Castilla y León está disponible para todos los miembros de la comunidad educativa (alumnado, profesorado y familias). Es la plataforma oficial de información de la consejería de educación de Castilla y León y ofrece a los usuarios múltiples opciones entre las cuales están las siguientes:

- *Plan de Lectura:* Plan de lectura digital subdividido en libros dedicados para las diferentes edades. Servicio de préstamo y devolución virtual de libros mediante el cual el alumnado puede disfrutar de sus libros favoritos.
- *Aula Virtual:* Muro virtual en el que los docentes incluyen los diferentes contenidos que se están trabajando en clase. Es un espacio muy útil para el refuerzo de los contenidos impartidos en el aula y especialmente importante para que el alumnado confinado pueda realizar el seguimiento a distancia de los contenidos que se han impartido en cada una de las sesiones de aula. Permite la opción de chat instantáneo entre docentes y padres.
- *Información oficial y contrastada sobre educación:* En el portal web de Educacyl, los usuarios podrán encontrar información oficial, por lo tanto, resulta ser el portal web de referencia para todos los miembros de la comunidad educativa de todos los centros escolares de Castilla y León.

Paquete Office 365 de Microsoft (Véase anexo I): Es el paquete de herramientas oficiales que están a disposición de todos los miembros de la comunidad educativa de los centros escolares de Castilla y León. Cuenta con múltiples herramientas:






 Outlook	 OneDrive
 Office Online	 Power Point
 Teams	 OneNote
 Forms	 Stream
 Yammer	 Kaizala
 Sway	 Planner
 Skype	 Share Point

Otras herramientas (No pertenecientes al paquete Office 365): Los docentes pueden llevar a cabo un gran número de acciones con las herramientas pertenecientes al paquete de Office 365 de Microsoft, pero existen un conjunto de herramientas digitales que, a pesar de no pertenecer al paquete, resultan de gran utilidad a la hora de implementarlas como herramientas metodológicas de aula. Algunas de ellas son las siguientes:

1. *Herramientas destinadas para evaluar al alumnado:* (véase anexo II)

Existen una serie de herramientas que están creadas para efectuar la evaluación del alumnado de una manera diferente a la tradicional. Gracias al uso de estas plataformas, los docentes pueden evaluar al alumnado de una manera lúdica y entretenida para ellos

mediante el uso de las TIC. Existen diversas herramientas que son realmente útiles para este fin y algunas de ellas son las que expongo a continuación:





 Kahoot	 Quizizz
 Quizlet	 Plickers
 TriviNet	

- Estas apps hacen posible que el aprendizaje se convierta en un juego y posibilitan que el alumnado asimile los contenidos de una manera lúdica y entretenida.

2. Herramientas destinadas para el trabajo cooperativo del alumnado (véase anexo III)

Es posible también llevar a cabo la inclusión de herramientas digitales mediante la puesta en práctica de rutinas de trabajo cooperativo. Estas aplicaciones hacen en gran parte de las ocasiones que el alumnado aumente su motivación hacia las tareas que deben de realizar y a su vez que se ensalcen los múltiples beneficios que supone proponer tareas colaborativas entre los iguales.

Algunas de las aplicaciones digitales que resultan muy útiles para trabajar cooperativamente con el alumnado son las siguientes:

 Padlet	 Genially
 Bubbl.us	 Stromboard



Mindomo

3. Herramientas destinadas a la gestión y organización de la clase (véase anexo IV)

A la hora de llevar a cabo la organización y gestión del aula, los docentes pueden apoyarse en la utilización de diferentes plataformas. Estas plataformas son realmente útiles para gestionar de la manera correcta las labores diarias de los docentes (comunicación con los padres, añadir puntuaciones al alumnado, bloc de notas...)

Algunas de ellas son las que expongo a continuación:



ClassDojo



Edmodo



Blogger

- Toda esta información está disponible para los docentes en el Portal de Educación Educacyl y en el Blog de innovación educativa Educación3.0.

2. PROYECTO DIDÁCTICO

El proyecto didáctico que se presenta se titula:

“CIENCIAS SOCIALES DIGITALES”

2.1. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

Este proyecto trata fundamentalmente de mejorar la competencia digital del alumnado de una manera transversal mediante el trabajo de contenidos propios del área de Ciencias Sociales.

Gracias a su puesta en práctica, se pretende que el alumnado trabaje de una forma activa haciendo uso de medios y herramientas digitales tratando de mejorar de manera significativa su competencia digital, pretendiendo que se genere también un aumento de la motivación mostrada a la hora de enfrentarse al proceso de enseñanza aprendizaje.

De igual manera, la modalidad de trabajo planteado, permite poder llevar a cabo la realización del proceso de E-A vía online en el supuesto caso de establecerse un confinamiento del alumnado por motivos sanitarios causados por la pandemia actual.

El proyecto consta de 6 sesiones de trabajo en las que el alumnado hace uso de diferentes medios digitales mediante los cuales adquieren los conocimientos que surgen al trabajar los contenidos propios del área de Ciencias Sociales mediante el uso de las TIC. Todo este trabajo realizado mediante el uso de las TIC, se intercala con un trabajo de campo, que se fundamenta en recopilar el conjunto de actividades realizadas durante todo el proceso de enseñanza aprendizaje.

Para llevar a cabo el proceso de enseñanza aprendizaje, se hace uso de un Blog creado en la plataforma “Blogger”, en el que están alojados los contenidos pertenecientes al tema a trabajar de la asignatura de Ciencias Sociales. El alumnado, debe de hacer uso de su Tablet individual para poder acceder a diferentes aplicaciones educativas que sirven de medio mediante el cual adquieren el conocimiento de los contenidos trabajados y a su vez desarrollar la competencia digital.

El docente, adopta el rol de guía del alumnado durante todo el proceso de enseñanza aprendizaje, permitiendo que sean ellos los que “aprendan haciendo”, ayudando este método a desarrollar la capacidad de autonomía personal de los niños y

niñas de la clase. De igual manera se llevarán a cabo rutinas de trabajo en las que sea el propio alumnado quien tenga que encontrar solución a las diferentes incógnitas con las que se encuentran y de esta manera colaborar al desarrollo de su capacidad de autonomía personal y desarrollo del pensamiento crítico.

2.2. LEGISLACIÓN EDUCATIVA Y COMPETENCIAS

Este proyecto didáctico se lleva a cabo teniendo en cuenta lo contemplado en el Decreto 26/2016, de 21/07/2016, por el que se establece el currículo de Educación Primaria de Castilla y León.

De igual manera, con la realización de este proyecto se persigue que el alumnado adquiera las competencias clave de educación primaria, pretendiendo por ello en gran medida que puedan alcanzar un desarrollo pleno que les permita desenvolverse de la manera adecuada en la sociedad en la que viven.

Las competencias desarrolladas mediante este proyecto didáctico son las siguientes:

- *Comunicación lingüística:* Gracias a el fomento de situaciones en las que el alumnado deba de utilizar sus habilidades orales. También se trabajará la lectoescritura gracias al uso del Blog y las actividades de escritura propias del cuaderno de campo.
- *Competencia matemática y competencias básicas en Ciencia y Tecnología:* El alumnado debe de investigar para poder encontrar respuestas a distintas incógnitas que se les plantean por lo que además de promover su curiosidad, se colabora a que aumente su capacidad de investigación a la hora de dar sentido a las incógnitas con las que se encuentran.
- *Competencia digital:* Desarrollo de la competencia digital mediante el uso de las TIC como medio para adquirir los conocimientos de la materia de Ciencias Sociales.
- *Aprender a aprender:* Gracias a la creación de rutinas de trabajo en las que es el alumnado el que tiene que construir su propio aprendizaje. Por ello, se colabora en gran medida al desarrollo de su autonomía personal.
- *Competencias sociales y cívicas:* Se pretende que el alumnado adquiera valores importantes en su formación global como son el respeto mutuo, mejora de la cooperación, mejora de la autonomía personal, del pensamiento crítico...

- *Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor:* Se llevan a cabo rutinas de trabajo de participación activa del alumnado, en la que son los alumnos y alumnas los verdaderos partícipes del proceso de enseñanza aprendizaje. En ellas, es el alumnado el que debe elegir ante ciertas situaciones por lo que se colabora en gran medida a desarrollar su iniciativa personal.
- *Conciencia y expresiones culturales:* Mediante la realización de este proyecto el alumnado conoce y comprende características y tradiciones propias de cada uno de los países miembros de la UE.

2.3. OBJETIVOS

Con este proyecto didáctico se pretende que el alumnado logre alcanzar los siguientes objetivos que se redactan teniendo en cuenta lo expuesto en el Decreto 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León.

- **Objetivos generales:**
 - Mejorar la competencia digital.
 - Conocer y efectuar un uso responsable de las TIC.
- **Objetivos específicos:**
 - Aumentar la motivación a la hora de enfrentarse al proceso de enseñanza aprendizaje.
 - Desarrollar la autonomía personal.
 - Desarrollar la capacidad del pensamiento crítico.
 - Conocer y comprender la organización territorial de España.
 - Conocer los Países miembros de la Unión Europea (UE).
 - Conocer las instituciones de gobierno de la UE.
 - Conocer y comprender las características principales de ser un País democrático.
 - Conocer y comprender las principales instituciones de España.
 - Conocer y diferenciar las diferentes provincias que conforman Castilla y León.
 - Conocer y comprender las principales funciones de las instituciones de Gobierno de Castilla y León.

2.4. CONTENIDOS E INTERDISCIPLINARIEDAD

Mediante este proyecto se trabajan los siguientes contenidos propios del área de Ciencias Sociales:

- La organización territorial de España.
- Países miembros de la Unión Europea.
- Instituciones de gobierno de la UE.
- España país democrático.
- Las principales instituciones de España.
- Provincias que conforman la Comunidad Autónoma de Castilla y León.
- Instituciones de gobierno de Castilla y León.

De la misma manera, con la puesta en práctica de este Proyecto Didáctico se desarrolla la competencia digital del alumnado y se trabajan de manera transversal contenidos propios de otras áreas del conocimiento. Son los siguientes:

- *Área de Matemáticas:* Se contemplan contenidos pertenecientes a esta área del conocimiento. Del Bloque 2 (Números), utilización de números cardinales y ordinales y del Bloque 5 (Estadística y probabilidad), al tener que interpretar gráficos.
- *Área de Lengua Castellana:* El alumnado mejora la lectoescritura, descubre nuevos términos y su significado. También desarrolla su capacidad de expresión oral.
- *Área de Educación Musical:* Se incluye en el Blog de Ciencias Sociales el hipervínculo que da acceso a dos canciones cuya letra contempla algunos de los contenidos a trabajar en el Proyecto.
- *Área de Lengua Inglesa:* El alumnado conoce términos en inglés y su posterior traducción al Castellano.
- *Materia de “Valores”:* Durante todo el proceso de E-A, se inculca al alumnado hábitos de respeto hacia los compañeros y materiales. De igual manera el alumnado aprende la importancia que representa el esfuerzo diario a la hora de afrontar sus obligaciones académicas.

2.5. METODOLOGÍA

La metodología utilizada durante este proceso se trata principalmente de llevar a cabo la técnica del descubrimiento guiado. Por ello, el docente actúa como guía durante todo el proceso de enseñanza aprendizaje haciendo posible que sea el propio alumnado el que adquiera los conocimientos y competencias mediante su propia práctica real colaborando de esta manera al desarrollo de su autonomía personal.

También se hace uso de la técnica metodológica de la “clase invertida” que permite adaptar las enseñanzas a las necesidades educativas del alumnado teniendo en cuenta aquellos aspectos en los que muestran mayores dificultades. Como afirma González este modelo se caracteriza por llevar el aprendizaje de los alumnos fuera de las paredes del aula.

Por ello, durante todo el proceso de enseñanza aprendizaje se pretende que el alumnado revise los contenidos pertenecientes a cada una de las sesiones de trabajo en casa el día anterior, mediante el acceso al blog. Durante el comienzo de cada una de las sesiones se dedica un tiempo para proyectar el blog en la clase y así llevar a cabo un repaso de los contenidos, dedicando un tiempo para abordar la resolución de dudas por parte del docente hacia el conjunto del alumnado. Este modelo, permite centralizar el proceso de enseñanza aprendizaje en las necesidades específicas del alumnado de la clase, pudiendo aportar una mayor importancia a aquellos contenidos que resulten más complicados de entender para nuestro alumnado.

De igual manera, debo de destacar que se lleva a cabo el uso de las TIC como recurso metodológico mediante el cual el alumnado adquiere los diferentes conocimientos y competencias, lo que permite que se lleve a cabo un modelo de educación acorde a la sociedad en la que encontramos en la actualidad.

Por último, debo de destacar que en todo momento se busca promover mediante las diferentes rutinas de trabajo, el desarrollo del pensamiento crítico del alumnado, gracias a lo que se consigue obtener un aprendizaje de los contenidos verdaderamente significativo.

2.6. RECURSOS UTILIZADOS

El conjunto de recursos utilizados para llevar a cabo la puesta en práctica de este proyecto didáctico de digitalización en el aula son los siguientes:

- **Recursos materiales:** Fichas de trabajo, cuaderno de campo, “El libro Viajero”, lapiceros, bolígrafos y pegamento.
- **Recursos humanos:** El alumnado y el equipo docente.
- **Recursos digitales:**

Herramientas: Ordenador del aula, proyector digital, pizarra digital y Tablets;
Apps/Plataformas: Blogger (Blog de Ciencias Sociales), Mindomo, Youtube (vídeos de contenido), Kahoot (test de evaluación)

2.7. PROPUESTA DE DESARROLLO

Este proyecto didáctico se lleva a cabo en 6 sesiones de trabajo de 1 hora cada una de ellas. Además, el alumnado debe de trabajar de manera autónoma en su casa, haciendo uso de los recursos digitales que se les proporciona. La totalidad de sesiones están distribuidas de la siguiente manera:

- *Sesión nº1:* 3 de mayo del 2021
- *Sesión nº2:* 5 de mayo del 2021
- *Sesión nº3:* 10 de mayo del 2021
- *Sesión nº4:* 12 de mayo del 2021
- *Sesión nº5:* 17 de mayo del 2021
- *Sesión nº6:* 19 de mayo del 2021

El presente proyecto didáctico se lleva a cabo en el “CEIP Villalpando” ubicado en el barrio Segoviano del Cristo del Mercado. Se trata de un centro escolar que atiende las necesidades educativas de 279 alumnas y alumnos de diferentes edades comprendidas entre los 3 y 12 años.

Desde hace años, el “CEIP Villalpando” apostó por la implementación de las TIC en el aula como recurso metodológico, destacando la creación del programa “Trabajar con las Tablet” gracias al cual todo el alumnado adquiere una Tablet a reducido coste al matricularse en el centro educativo. Existe la posibilidad de solicitar diferentes ayudas

económicas, que provienen de la concejalía de educación para que la totalidad del alumnado del centro pueda disponer de esta herramienta educativa digital.

La puesta en práctica del presente proyecto se lleva a cabo en el aula de 4ºA de educación primaria, que acoge a 21 alumnos y alumnas de nacionalidades muy diversas. Es destacable la no existencia de alumnado de NEE en la clase y la totalidad dispone de un notable interés a la hora de enfrentarse al proceso de enseñanza aprendizaje. De igual manera puedo afirmar que el alumnado de manera general, dispone un considerable desarrollo de la competencia digital adquirido gracias a la gran apuesta de este centro educativo por la inclusión de las nuevas tecnologías como un elemento metodológico más en el aula.

Por último, debo de destacar que el “CEIP Villalpando” se caracteriza por ser un centro escolar que apuesta en gran medida por la innovación educativa, destacando entre las diferentes técnicas de trabajo, los métodos de participación activa en los que es el alumnado la pieza clave de todo el proceso de enseñanza aprendizaje.

La planificación general de actividades queda dividida en 6 sesiones de trabajo de la siguiente manera:

Primera sesión (3 de mayo del 2021): En el momento de inicio de la sesión se dedica un pequeño espacio de tiempo para presentar el proyecto en su conjunto al alumnado. Para ello se les muestra el blog interactivo mediante la proyección del mismo en el aula y se enseñan los diferentes medios digitales con los que se pretende trabajar. (Véase anexo V)

Posteriormente a la explicación inicial, se lleva a cabo la instalación de las apps necesarias por parte de los niños en su Tablet personal con la ayuda del docente que actúa de guía de todo el proceso a realizar. (Mindomo, App Escaner QR, Kahoot). (Véase anexo VI)

Una vez llevada a cabo la instalación de las diferentes Apps necesarias, el alumnado debe de realizar la portada del tema en el cuaderno de campo. Posteriormente, el alumnado debe de elaborar en su cuaderno, 2 mapas conceptuales que serán proyectados en el aula. (mapas realizados con la herramienta Mindomo por el docente y proyectados en el proyector de la clase para que el alumnado realice su mapa en el cuaderno de campo) (Véase anexo VII)

Por último, se lleva a cabo la explicación de los aspectos más importantes del tema por parte del docente haciendo uso de la proyección del blog en la clase.

- El alumnado debe de consultar el Blog en su casa y revisar los dos primeros epígrafes del tema para poder solucionar las dudas que les puedan surgir al respecto al comienzo de la sesión nº2.

Segunda sesión (5 de mayo del 2021): Al comienzo de la sesión, se lleva a cabo un repaso de los epígrafes revisados por el alumnado en su casa y resolución de dudas al respecto por parte del docente y con la proyección del Blog en el aula.

Posteriormente, se lleva a cabo un avance en el temario con una breve explicación de los siguientes dos epígrafes. (comunicación bidireccional entre docente y alumnado)

Una vez finalizada la explicación de los contenidos, se hace entrega de una ficha al alumnado con las preguntas del tema. El alumnado deberá de pegarla en su cuaderno de campo. (Véase anexo VIII)

Una vez pegada la ficha en el cuaderno de campo, el alumnado debe de realizar las actividades pertenecientes a los contenidos ya trabajados durante las explicaciones de las sesiones 1 y 2 (actividades 1,2,3,4,5,6,7 y 8). Para su realización el alumnado puede consultar el Blog en su Tablet personal para obtener la información necesaria para la resolución de las preguntas que se les plantean.

- El alumnado debe de consultar el Blog en su casa y revisar los dos siguientes epígrafes del tema para poder solucionar las dudas que les puedan surgir al respecto al comienzo de la sesión nº3.

Tercera sesión (10 de mayo del 2021): Al comienzo de la sesión nº3, se lleva a cabo un repaso de los epígrafes revisados por el alumnado en su casa y resolución de dudas al respecto por parte del docente y con la proyección del Blog en el aula.

Una vez realizado el repaso de los contenidos anteriores, se lleva a cabo un avance en el temario con una breve explicación de los siguientes dos epígrafes, haciendo uso del proyector de clase en el que el alumnado debe de visualizar de manera conjunta el blog.

El docente entrega al alumnado las fichas de los mapas de España (Comunidades y Ciudades Autónomas de España) y de Castilla y León (Provincias de Castilla y León). El alumnado debe de pegar las fichas en su cuaderno de campo y colorear los mapas con

la ayuda de la Tablet para diferenciar bien las diferentes provincias y Comunidades y Ciudades Autónomas. (Véase anexo IX)

Posteriormente, el alumnado realiza las actividades 9, 10, 11, 12 y 13 pertenecientes a los contenidos ya trabajados en su cuaderno de campo, pudiendo hacer uso de la Tablet personal para obtener la información necesaria mediante la consulta del Blog.

- El alumnado debe de consultar el Blog en su casa y revisar los dos siguientes epígrafes del tema para poder solucionar las dudas que les puedan surgir al respecto al comienzo de la sesión nº4.

Cuarta sesión (12 de mayo del 2021): Al comienzo de la sesión se lleva a cabo un repaso de los epígrafes revisados por el alumnado en su casa y resolución de dudas al respecto por parte del docente y con la proyección del Blog en el aula.

Una vez realizado el repaso de los contenidos anteriores, se lleva a cabo un avance en el temario con una breve explicación de los siguientes dos epígrafes, haciendo uso del proyector de clase en el que el alumnado debe de visualizar de manera conjunta el blog.

Posteriormente, el alumnado debe de realizar las actividades 13, 14, 15, 16 y 17 pertenecientes a los contenidos ya trabajados y haciendo uso de la Tablet personal para obtener la información necesaria mediante la consulta del Blog.

El docente lleva a cabo la presentación del “Libro Viajero de la Unión Europea”, un micro proyecto con el que se pretende que los alumnos conozcan los países miembros de la UE de una manera distinta a la habitual. Para su puesta en práctica, se asigna a cada uno de los alumnos y alumnas de la clase un país miembro de la UE sobre el que deben de buscar información y anotarla en una ficha que se les va a entregar. Para la designación de los países se atiende a los intereses personales y preferencias del alumnado, tratando de promover un aumento de la motivación a la hora de enfrentarse a la actividad. Una vez realizada la investigación por parte de todo el alumnado sobre el país que se les ha asignado, “el Libro Viajero” viajará de casa en casa de todos los miembros de la clase y ese será el momento en el que cada uno debe de anotar en él toda la información recopilada sobre el país que ha investigado. Este proyecto, se lleva a cabo de manera paralela al resto de actividades a realizar del tema y es realizado fundamentalmente en horario no lectivo por parte del alumnado de manera autónoma. (Véase anexo X)

- El alumnado debe de realizar en casa la búsqueda y recopilación de información sobre el país miembro de la UE que se les ha asignado y debe de acudir a clase con ella correctamente cumplimentada para poder comenzar con la dinámica del Libro Viajero.

Quinta sesión: (17 de mayo del 2021): Al comienzo de la sesión, se lleva a cabo un breve repaso en líneas generales de todos los contenidos del tema y resolución de posibles dudas del alumnado al respecto. Para ello, se proyecta el Blog de Sociales en el aula.

El alumnado debe de realizar las actividades 18,19 y 20 en el cuaderno de campo haciendo uso de la Tablet personal para poder acceder al Blog de Sociales y consultar la información necesaria.

El docente, entrega al alumnado una ficha en la que hay diferentes Códigos QR. El alumnado debe de pegarla en su cuaderno de campo y escanear los distintos códigos QR mediante el uso de su Tablet y la app “Escaner QR”. Cada código QR da acceso a una pregunta diferente sobre los contenidos trabajados. Para la resolución de las preguntas el alumnado puede utilizar la Tablet para llevar a cabo la búsqueda de información en el Blog de Sociales. (Véase anexo XI)

- El alumnado debe de repasar los contenidos del tema mediante la consulta al Blog de Sociales y las actividades realizadas en el cuaderno de campo. De esta manera pueden reforzar el aprendizaje de los contenidos trabajados y les va a resultar realmente útil como preparación para llevar a cabo la prueba Kahoot de la sesión final.

Sexta sesión (19 de mayo del 2021): Al comienzo de la última sesión, el alumnado debe de realizar un Mapa Conceptual en su Tablet personal (app Mindomo) agrupando las ideas generales del tema. El docente proyecta en el aula un posible ejemplo de Mapa Conceptual realizado con Mindomo al alumnado. (Véase anexo XII)

Una vez realizados los mapas conceptuales por parte del alumnado, se realiza la prueba de Kahoot final. Para la realización de esta prueba final el alumnado debe de hacer uso de su Tablet personal y la app Kahoot. Cabe destacar, que el alumnado en ningún momento puede consultar ninguna fuente de información para llevar a cabo la resolución de las cuestiones que se les plantean. (Véase anexo XIII)

Una vez finalizado el Kahoot, el docente entrega al alumnado la ficha de autoevaluación para que sean objetivos con su trabajo y esfuerzo realizado durante todo el proceso de E-A. Esta autoevaluación puede ser entregada también en formato digital. (Formato Word o Google Forms en modo de cuestionario)

De manera final, se lleva a cabo una puesta en común entre todos los miembros de la clase para valorar de manera grupal los aspectos más positivos y negativos del proyecto que acaba de finalizar.

- Cabe destacar, que el conjunto de actividades llevadas a cabo se realiza de manera individual por parte de todo el alumnado por imposibilidad de llevar a cabo agrupaciones en el aula a consecuencia de la pandemia actual por Covid-19.

2.8. EVALUACIÓN

La evaluación del presente proyecto se centra en la valoración de una serie de criterios de evaluación que se redactan teniendo en cuenta lo contemplado en el Decreto 26/2016, de 21/07/2016, por el que se establece el currículo de Educación Primaria de Castilla y León. Son los siguientes:

- Muestra mejoras en su competencia digital.
- Conoce y efectúa un uso responsable de las TIC.
- Muestra un aumento de la motivación mediante el uso de las TIC como recurso metodológico.
- Desarrolla correctamente su capacidad del pensamiento crítico.
- Conoce y comprende la organización territorial de España.
- Conoce los Países miembros de la Unión Europea (UE).
- Conoce y comprende las instituciones de gobierno de la UE.
- Comprende las características principales de ser un País democrático.
- Conoce y comprende las principales instituciones de España.
- Conoce y diferencia las diferentes provincias que conforman Castilla y León.
- Conocer y comprende las principales funciones de las instituciones de Gobierno de Castilla y León.

Para evaluar todo el proceso de enseñanza aprendizaje se llevan a cabo diferentes tipos de evaluación; son los siguientes:

Por parte del docente

- *Cuaderno de seguimiento:* El docente lleva a cabo diferentes anotaciones en el cuaderno de seguimiento respecto al desarrollo diario a la hora de realizar cada una de las actividades propuestas por parte del alumnado.
- *Puntuación obtenida en el Kahoot:* El docente tiene en cuenta la puntuación obtenida por el alumnado en la realización del Kahoot que engloba todos los contenidos trabajados durante el proyecto didáctico. (Véase anexo XIII)
- *Rúbrica final:* El docente dispone de una rúbrica final con diferentes ítems (criterios de evaluación) con la que realiza una valoración objetiva sobre cuál ha sido el desarrollo mostrado por el alumnado durante todo el proceso de enseñanza aprendizaje. Los ítems que forman parte de esta rúbrica, están en total consonancia con los objetivos principales del proyecto. (Véase anexo XIV)

Por parte del alumnado

- *Rúbrica de autoevaluación:* El docente elabora y aporta al alumnado una rúbrica de evaluación que consta de diferentes ítems mediante la que deben de realizar una valoración personal del trabajo realizado y actitudes mostradas durante todo el proceso de enseñanza aprendizaje. (Véase anexo XV)

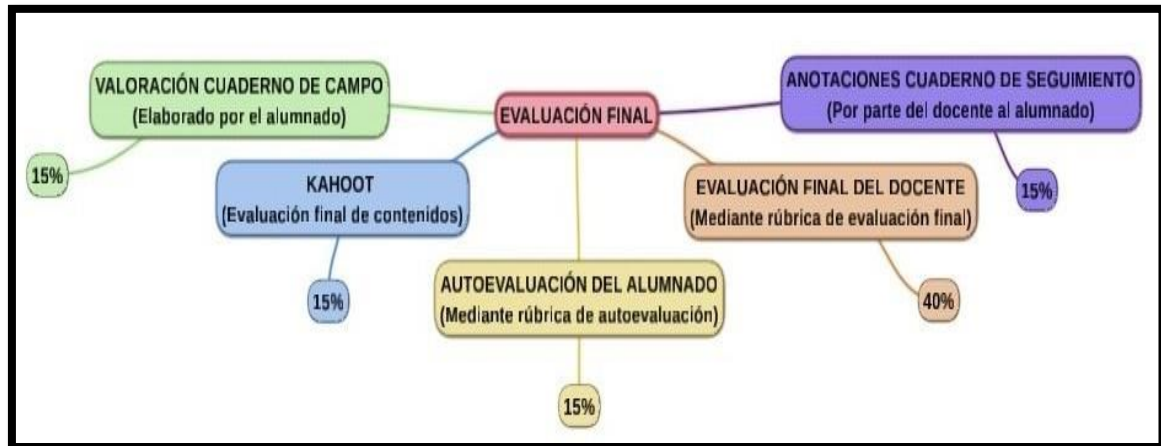
En el caso de disponer de alumnos confinados en el momento llevar a cabo el proceso de evaluación elaborará un cuestionario de Google Forms para que el alumnado que se encuentra en estas circunstancias pueda llevar a cabo su autoevaluación objetiva de su trabajo. De igual manera el alumnado puede cumplimentar la ficha de evaluación elaborada por el docente, haciendo uso de las Tablet personales u ordenador personal en el caso de encontrarse confinados.

Baremo de calificación del Proyecto

La calificación final, responde a la valoración del conjunto de aprendizajes, destrezas y habilidades adquiridas y también actitudes mostradas, teniendo en cuenta el conjunto total de actividades llevadas a cabo durante todo el proceso de E-A por parte del alumnado.

Por ello, la calificación final obtenida por el alumnado se obtiene teniendo en cuenta del siguiente baremo:

Figura 2: Elaboración propia, realizada con miMind.



3. RESULTADOS DEL PROYECTO

Una vez llevado a cabo la aplicación práctica de este proyecto didáctico y tras la realización de todo el conjunto de las sesiones propuestas puedo afirmar que se han podido llevar a cabo la consecución de gran parte de los objetivos propuestos antes del comienzo del proceso de enseñanza aprendizaje.

En primer lugar, el alumnado durante todo el proceso de E-A, ha podido mejorar de una manera significativa su competencia digital, aumentando su destreza a la hora de llevar a cabo la utilización de las diferentes plataformas y herramientas digitales.

De manera general, he percibido que se ha producido un aumento de la concienciación en el alumnado a la hora de llevar a cabo un uso responsable y adecuado de las TIC en el aula.

De igual manera, se ha podido percibir una mejora significativa de la motivación del alumnado a la hora de enfrentarse al proceso de E-A de una forma diferente a la habitual mediante la inclusión de las TIC como recurso metodológico.

También, debo destacar que el alumnado ha mostrado una mejora de su autonomía personal a la hora de llevar a cabo las diferentes tareas a realizar durante todo el proceso de E-A.

Con esta modalidad de trabajo, se ha permitido que las alumnas y alumnos aprendan a su ritmo, respetando así las características y capacidades propias de cada uno de ellos.

Puedo afirmar, que se han producido mejoras significativas en la adquisición del conocimiento de los contenidos del área de Ciencias Sociales trabajados durante este proyecto.

Se ha conseguido poder atender las necesidades educativas de los alumnos que se encontraban confinados durante la puesta en práctica de este proyecto didáctico.

El alumnado ha mejorado su capacidad de razonamiento crítico debido a las metodologías utilizadas en las que eran ellos los que debían de buscar las soluciones a los problemas ante los que debían de enfrentarse.

Aspectos que cabe tener en cuenta para futuras intervenciones

A pesar de que gran parte de los objetivos propuestos al comienzo del proyecto didáctico se han podido abordar correctamente, debo de destacar que hay ciertos aspectos a tener en cuenta de cara a futuras intervenciones de este tipo. Algunas de ellas son las siguientes:

Resulta realmente importante aportar al alumnado fuentes de información contrastadas y de calidad, debido a la gran cantidad de información disponible en la red de internet.

De igual manera, me parece de especial importancia disponer de algún tipo de control parental en los dispositivos electrónicos que utilice el alumnado lo que evitará que puedan acceder a contenido inapropiado para su edad.

Es importante percibir las TIC como recurso complementario en el aula, pero en ningún momento debemos de tomarlas como algo imprescindible para obtener una educación de calidad. Lo ideal bajo mi punto de vista es realizar una conjunción de técnicas de trabajo ordinarias y su vez aprovechar los beneficios que reporta la inclusión de las nuevas tecnologías en la educación. Un uso excesivo de las nuevas tecnologías en el aula puede causar efectos adversos a los que se pretenden conseguir, por ello es importante que tanto el motivo como el tiempo de uso sea en todo momento el apropiado para poder así, obtener resultados verdaderamente fructíferos en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Durante el tiempo de las explicaciones conceptuales hacia el gran grupo, resulta importante que el alumnado apague sus dispositivos Tablet con la intención principal de centralizar su atención en lo que se pretende explicar en ese momento. Con ello quiero recalcar la importancia de conseguir que el alumnado perciba las TIC como un recurso educativo y no como una oportunidad para evadirse de las rutinas de trabajo llevadas a cabo en el aula. Por este motivo los docentes debemos de adoptar diferentes medidas que eviten que la utilización de las TIC suponga una distracción del alumnado durante las sesiones de trabajo.

A pesar de estas pequeñas percepciones que realmente me causan un enriquecimiento personal muy válido para mi futura práctica docente, debo de destacar que me encuentro realmente satisfecho con el resultado final de proyecto llevado a cabo. De igual manera, gracias a su puesta en práctica, he podido comprobar que la inclusión

de las TIC como recurso metodológico reporta innumerables beneficios que los docentes debemos de aprovechar. Por otra parte, pienso que el alumnado se ha mostrado realmente conforme con el método de trabajo llevado a cabo y han podido percibir mejoras significativas tanto a la hora de aumentar su competencia digital como también en la motivación mostrada a la hora de enfrentarse al proceso de E-A, lo que ha supuesto un aumento significativo en el nivel de comprensión de los contenidos trabajados del área de Ciencias Sociales.

CONSIDERACIONES FINALES

Tras la realización del presente documento, he podido percibir en primera persona, la importante transformación pedagógica sufrida en los últimos años desde la llegada de la denominada sociedad del conocimiento. De igual manera, he podido valorar la importancia que ha supuesto en los últimos años la adaptación de los modelos educativos actuales a la sociedad digital en la que nos encontramos. Todo ello, ha permitido que se modifique en gran medida la manera de llevar a cabo el proceso de enseñanza aprendizaje, lo que colabora en gran parte a mejorar significativamente la calidad de la educación y a su vez también a aumentar el desarrollo de la competencia digital del alumnado, aportándoles las herramientas necesarias para desenvolverse de la manera correcta en la sociedad en la que se encuentran.

A modo de conclusión, dedicaré este apartado final de mi TFG a realizar una valoración objetiva sobre si realmente se ha llevado a cabo la consecución de los objetivos que me propuse previamente a la elaboración del presente documento.

En primer lugar, destacar que he conseguido abordar de la manera correcta el objetivo *“hacer un análisis de los estudios más recientes sobre las nuevas tecnologías en educación”*, ya que durante la elaboración del Marco Teórico de este documento he revisado documentación sobre diversos autores que exponen sus argumentos respecto a la temática sobre la que se fundamenta este TFG. Gracias a ello, he podido ilustrarme con las interesantes investigaciones y aportaciones realizadas sobre este tema el cual suscita mi interés.

De igual manera, he podido lograr otro de los objetivos planteados al comienzo de este documento. Me refiero a *“valorar las ventajas de utilizar las TIC como recurso metodológico en el aula”*, debido a que mediante la aplicación práctica del proyecto didáctico elaborado he podido constatar que la implementación de las TIC en el aula de la manera adecuada nos permite mejorar significativamente la calidad del proceso de E-A.

Debido al análisis profundo de esta temática y a la puesta en práctica del conjunto de actividades elaboradas, he podido percibir la gran importancia que supone la creación de buenos hábitos a la hora de llevar a cabo un uso responsable de las nuevas tecnologías en la escuela. Por ello, puedo afirmar que he conseguido abordar el siguiente objetivo

propuesto: *“reflexionar sobre la importancia de la creación de hábitos de uso responsable de las TIC en los centros educativos”*.

Destaco muy positivamente, que he podido percibir que al incluir las TIC como recurso metodológico en el aula se ha conseguido *“aumentar la motivación del alumnado a la hora de enfrentarse al proceso de E-A”*. De igual manera el uso de las TIC en el aula, ha producido un aumento de la autonomía personal del alumnado a la hora de enfrentarse al proceso de E-A.

Igualmente, debo de destacar que el conjunto del proceso llevado a cabo me ha hecho adquirir aprendizajes realmente válidos para mi labor como futuro docente. Estos aprendizajes los he adquirido a raíz de aquellos aspectos que no han resultado ser en la práctica tan fructíferos como esperaba. De igual manera, he podido percibir que el uso apropiado de dispositivos digitales como las Tablet, colaboran en el desarrollo de la autonomía personal del alumnado y de igual manera, permite que el docente pueda disponer de una mayor capacidad para atender a las alumnas y alumnos que muestran una mayor dificultad a la hora de enfrentarse al proceso de E-A.

Por todo ello, a pesar de aquellos aspectos que no han resultado ser como esperaba, me muestro realmente satisfecho tanto con el documento elaborado, como de igual manera con el proyecto didáctico y su puesta en práctica. En lo que se refiere a mi formación, realmente pienso que mediante todo este proceso de elaboración del TFG he aprendido a conocer con una mayor profundidad aquellos aspectos importantes sobre los beneficios que supone la inclusión de las TIC en el aula. Por ello, todo este tiempo y esfuerzo ha resultado ser muy fructífero para mí y realmente siento que todo lo aprendido me va a resultar realmente útil y aplicable en mi futura labor como docente.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Adell, J. y Castañeda, L. (2012). Tecnologías emergentes, ¿pedagogías emergentes? En J. Hernández, M. Pennesi, D. Sobrino y A. Vázquez (coord.). Tendencias emergentes en educación con TIC. Barcelona: Asociación Espiral, Educación y Tecnología, (pp. 13-32).

Área, M. (2002) Sociedad de la Información, Tecnologías Digitales y Educación. Publicación on-line. Disponible en <http://tecnologiaedu.us.es/bibliovir/pdf/tema1.pdf>

Área, M. (2009). Introducción a la tecnología educativa: manual electrónico. Tenerife: Universidad de la Laguna. Recuperado de: <http://www.edukanda.es/mediatecaweb/data/swf/1441.swf;jsessionid=A69C6A0E863489B0EB91F3A08AC0D05>

Área, M. (2014). La alfabetización digital y la formación de la ciudadanía del siglo XXI. *Revista Integra Educativa*, 7(3), 21-33. Recuperado de: http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1997-40432014000300002&lng=es&tlng=es.

Área, M. (2015). Reinventar la escuela en la sociedad digital. Del aprender repitiendo al aprender creando. En M, Poggi (Coord), *Mejorar los aprendizajes en la educación obligatoria. Políticas y actores* (167-194).

Avello-Martínez R, López-Fernández R, Cañedo-Iglesias M, Álvarez-Acosta H, Granados-Romero J, Obando-Freire F. Evolución de la alfabetización digital: nuevos conceptos y nuevas alfabetizaciones. *Medisur* [revista en Internet]. 2013 [citado 2013 Sep 10]; 11(4): [aprox. 7 p.]. Recuperado de: <https://www.medigraphic.com/pdfs/medisur/msu-2013/msu134h.pdf>

Belloch, C. (2012). Las Tecnologías de la Información y Comunicación en el aprendizaje. Material docente [on-line]. Departamento de Métodos de Investigación y Diagnóstico en Educación. Universidad de Valencia. Disponible en <http://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA1.pdf>

Belloch, C. (2012). Las tecnologías de la información y comunicación. Universidad tecnológica educativa. Recuperado de: <https://www.uv.es/~bellohc/pdf/pwtic1.pdf>

Bonilla, M. & Aguaded, I. (2018). La escuela en la era digital: smartphones, apps y programación en educación primaria y su repercusión en la competencia mediática del alumnado. Recuperado de: <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/85275/63179-191601-2-PB.pdf?sequence=1>

Cabero, J. (1998) Impacto de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en las organizaciones educativas. En Lorenzo, M. y otros (coords): Enfoques en la organización y dirección de instituciones educativas formales y no formales (pp. 197-206). Granada: Grupo Editorial Universitario

Cabero, J. (2005) Cibersociedad y juventud: la cara oculta (buena) de la Luna, en AGUIAR, M.V. y FARRAY, J.I. (2005): Un nuevo sujeto para la sociedad de la información. A Coruña, Netbjblo, 13-42. Disponible en <http://tecnologiaedu.us.es/bibliovir/pdf/ciberjuve.pdf>

Campos, A. (2010). Neuroeducación: Uniendo las neurociencias y la educación en la búsqueda del desarrollo humano. *La Educación. Revista Digital*, 143

Castellanos, J.J. (2011). Las TIC en la Educación. Madrid: Anaya Multimedia.

Castells, M. (1996). *La Era de la Información: Economía, Sociedad y Cultura: La Sociedad Red*. Madrid: Alianza Editorial.

Castells, M. (2001). Internet y la sociedad red. *La Factoría*, pp. 14, 15.

Daccach, J. C. (s. f.). *Tecnologías de la Información y Comunicaciones (TIC)*. Consultado el 12 de junio de 2007. Recuperado de: <http://www.gestiopolis.com/delta/term/TER434.html>

DECRETO 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León.

Dimaggio, P., Haggittai, E., Neuman, W. R., Robinson, J. (2001). Social implications of the Internet. *Annual Review of Sociology* 27, 307-336.

Educación3.0. Portal de innovación educativa. Recuperado de:
<https://www.educaciontrespuntocero.com/>

González, B. (2014). Grandes ventajas del modelo de clase invertida. SM CONECTADOS. Recuperado de:
http://www.smconectados.com/blog_subdomain/2014/05/13/flipped-classroom-grandes-ventajas-del-modelo-de-clase-invertida.html

Gros, B. (2015). La caída de los muros del conocimiento en la sociedad digital y las pedagogías emergentes. Universidad de Barcelona. Recuperado de:
https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/127192/Gros_Ca%C3%ADdadelosmuros.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Junta de Castilla y León. Portal de educación Educacyl. Recuperado de:
<https://www.educa.jcyl.es/es>

La Universidad de Internet (2020). Flipped Classroom, las claves de una metodología rompedora. Recuperado de: <https://www.unir.net/educacion/revista/flipped-classroom/>

Lull, James y Neiva, Eduardo (2011). Hacia una nueva conceptualización evolutiva de la comunicación «cultural». *Comunicar*, XVIII (36), 25-34. [Fecha de Consulta 13 de junio de 2021]. ISSN: 1134-3478. Disponible en:
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15817007004>

Ministerio de Educación. (2021). Competencia digital educativa. Recuperado de:
<https://intef.es/formacion-y-colaboracion/competencia-digital-educativa/>

Monsalve, L. y Elizabeth, M. (2020). Nuevas ecologías del aprendizaje en el currículo: la era digital en la escuela. *Revista Latinoamericana de tecnología educativa*, 18(2).

Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9 (5), 1- 6.
<https://doi.org/10.1108/10748120110424816>

Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.

Reyes, M. y Siles, C. (2017). *Organización Escolar y Nuevas Tecnologías*. Universidad de Sevilla.







Romaní, J. C. C. (2009). El concepto de tecnologías de la información. benchmarking sobre las definiciones de las TIC en la sociedad del conocimiento. Zer: Revista De Estudios De Comunicación= Komunikazio Ikasketen Aldizkaria, (27), 295-318.






Valzacchi, J.R. (2003) Internet y Educación: Aprendiendo y Enseñando en los Espacios Virtuales. AICD, INTERAMER DIGITAL 73. Disponible en http://www.educoas.org/Portal/bdigital/es/indice_valzacchi.aspx?culture=es&navid=201&Highlight=true&Search=VmFsemFjY2hp




Verde, M. (2014). El impacto de las TIC en la sociedad actual. La pizarra digital. Recuperado de: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/8103/TFG-O%20312.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

ANEXOS



ANEXO I: Paquete Office 365 (Microsoft)




PLATAFORMA	SERVICIOS QUE OFRECE A LOS USUARIOS
<p><i>Outlook</i></p> 	<ul style="list-style-type: none">• Servicio de correo electrónico de Microsoft.
<p><i>OneDrive</i></p> 	<ul style="list-style-type: none">• Permite al docente llevar a cabo cualquier tipo de almacenamiento en la nube, aumentando la seguridad de la pérdida de estos archivos en el caso de sucederse cualquier tipo de error en los aparatos electrónicos utilizados.
<p><i>Office Online</i></p> 	<ul style="list-style-type: none">• Posibilidad de creación y edición de archivos Office completamente en línea, quedando guardados estos automáticamente en la nube. Ideal para el trabajo cooperativo.
<p><i>Power Point</i></p> 	<ul style="list-style-type: none">• Herramienta destinada para la realización de presentaciones.• Permite incluir contenidos en múltiples formatos (texto, imagen, vídeo, audio...)
<p><i>Teams</i></p> 	<ul style="list-style-type: none">• Es la plataforma central de trabajo de Office 365.• Permite llevar a cabo múltiples gestiones entre ellas: gestionar el aula virtual de la clase, mantener grupos de trabajo con el alumnado, mantener grupos de comunicación con los padres, organizar reuniones, gestionar el OneNote (blog de notas), añadir documentos compartidos y colaborativos.• Permite el acceso a aplicaciones externas (Kahoot, Quizziz...)
<p><i>OneNote</i></p> 	<ul style="list-style-type: none">• Blog de notas digital con posibilidad de sincronización automática con la nube.• Opción de multi contenido: Contenido de texto, contenido de dibujo y escritura, publicación y gestión de imágenes, adjuntar documentos externos, inserción de copias impresas, inserción de audio, inserción de vídeo y creación de formularios.• También nos aporta la posibilidad de compartir el contenido creado a cualquier tipo de plataforma externa.

<p>Forms</p> 	<ul style="list-style-type: none">• Se trata de una plataforma que nos permite llevar a cabo las siguientes gestiones:• Crear cuestionarios y formularios, realizar autocorrecciones a exámenes, ramificaciones, analizar datos mostrando resultados en gráficos, publicar tablas de Excel.• Nos ofrece la opción de publicar resultados en tiempo real y nos permite compartir los resultados con gran facilidad mediante URL o código QR.
<p>Microsoft Stream</p> 	<ul style="list-style-type: none">• Es una plataforma que permite descargar, visualizar y compartir vídeos con total seguridad.• También permite la opción de poder compartir las clases, cualquier tipo de reunión, vídeos tutoriales o cualquier tipo de documento en formato video que resulte útil para nuestro alumnado.
<p>Red Social Yammer</p> 	<ul style="list-style-type: none">• Red social organizativa.• Frecuentemente utilizada para compartir proyectos entre los docentes de diferentes centros educativos y comunidades. Permite mantener conversaciones y debates.• También permite la cooperación y colaboración entre los diferentes miembros de los equipos.• Posibilidad de descargar la App en el dispositivo móvil.
<p>Kaizala</p> 	<ul style="list-style-type: none">• Aplicación de mensajería instantánea.• Posibilita la información por parte de los docentes a los grupos de clase y a las familias y viceversa.• Permite llevar a cabo las siguientes acciones:<ul style="list-style-type: none">✓ Publicación de anuncios, realizar sondeos, publicar convocatorias de cualquier tipo, enviar archivos y documentos de cualquier formato, enviar cuestionarios y asignar tareas.
<p>Sway</p> 	<ul style="list-style-type: none">• Plataforma destinada para llevar a cabo presentaciones de manera interactiva en la nube.• Resulta ser muy atractiva y de fácil manejo.• Permite compartir el contenido a aplicaciones externas. Permite la gestión de contenido múltiple:<ul style="list-style-type: none">✓ Contenido textual, contenido en formato imagen, vídeos, audios, inserción de tweets, mapas de diferentes tipos, podcast e insertar cualquier tipo de contenido externo a la App.




<p>Planner</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Herramienta que permite llevar a cabo la organización y gestión de dinámicas de trabajo en grupo. • Nos permite: Asignar tareas y roles de responsabilidad a los distintos miembros del grupo, realizar un seguimiento continuado de la evolución de las tareas que se han mandado, compartir archivos en multi formato. • Nos aporta la posibilidad de ser utilizada de manera simultánea en varios dispositivos tecnológicos (Tablet, dispositivos móviles...)
<p>Skype</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Plataforma que nos permite crear reuniones de trabajo hasta un máximo de 250 usuarios. • Nos permite llevar a cabo las siguientes gestiones: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Realizar llamadas de voz o videollamadas, posibilidad de compartir archivos en multi formato y de proyectar la pizarra colaborativa, posibilidad de enviar mensajes textuales y de voz instantáneas, gran seguridad (conversaciones cifradas) y posibilita realizar colaboraciones en proyectos educativos.
<p>Share Point</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Plataforma que nos permite llevar a cabo colaboraciones entre diferentes docentes en la nube. • Entre las diferentes opciones que nos ofrece destacan: <ul style="list-style-type: none"> ✓ La posibilidad de compartir archivos y documentos, la organización de los documentos compartidos en cada grupo de trabajo, posibilita crear wikis, calendarios, diferentes tipos de blogs interactivos y la creación de un sitio web para la clase.



ANEXO II: Herramientas destinadas para evaluar al alumnado

PLATAFORMA	SERVICIOS QUE OFRECE A LOS USUARIOS
<p>Kahoot</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Es una plataforma de gran utilidad tanto para docentes como para alumnado, destinada para llevar a cabo el repaso de los contenidos impartidos en las diferentes asignaturas de una manera entretenida, mediante un formato concurso. • La modalidad más utilizada suele ser el formato de preguntas tipo test, en el que el alumnado compite para obtener el máximo número posible de puntos.
<p>Quizizz</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Esta plataforma nos permite la creación de concursos o exámenes para trabajar los contenidos impartidos de una manera entretenida para el alumnado. • El docente genera las preguntas y el alumnado accederá a ellas mediante cualquier dispositivo electrónico para jugar y competir con el resto de sus compañeros.



<p>Quizlet</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Se trata de una herramienta educativa, mediante la que el alumnado reforzará los contenidos de las diferentes asignaturas a través de tarjetas de aprendizaje y diferentes pruebas y juegos. • Disponible en versión para móvil.
<p>Plickers</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Se trata de una herramienta destinada a la realización de test con preguntas por parte de los docentes hacia el alumnado de una manera sencilla y entretenida.
<p>TriviNet</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Plataforma online que nos permite plantear al alumnado numerosas preguntas sobre los contenidos impartidos en formato de “Trivial”. • Resulta ser muy interactiva y realmente entretenida para nuestro alumnado. • Disponible para versión móvil.

ANEXO III: Herramientas destinadas para el trabajo cooperativo del alumnado

PLATAFORMA	SERVICIOS QUE OFRECE A LOS USUARIOS
<p>Padlet</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Herramienta digital que nos permite la creación de muros de contenido digital en diferentes formatos multimedia (textual, imagen, vídeo...) de manera colaborativa entre los diferentes miembros de la clase.
<p>Genially</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Herramienta que nos permite crear presentaciones de contenido en múltiples formatos multimedia. • Resulta una aplicación muy interesante para la creación de presentaciones colaborativas ya que permite editar la creación grupal a los diferentes componentes del grupo de trabajo. • Es muy intuitiva y da unos resultados finales fantásticos a nuestras presentaciones.
<p>Bubbl.us</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Herramienta de gran utilidad para crear mapas conceptuales (online) tanto individuales como también de manera colaborativa entre el alumnado. • Para la modalidad de trabajo cooperativo, es habitual trabajar a partir del modo “mapa conceptual a 4 bandas”, en el que el alumnado realiza una parte del mapa conceptual para después unificar todas y cada una de las partes creando un único mapa grupal.

<p>Stormboard</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Es una herramienta que nos permite crear un tablón virtual para llevar a cabo una lluvia de ideas de manera colaborativa entre nuestro alumnado. • También existe la opción de que el alumnado formule en el tablón virtual sus preguntas en relación a los contenidos trabajados (modalidad saco de dudas). • Después se tratará que cada uno de los grupos de manera cooperativa las resuelvan y si no fuera así intervendría el docente para resolverlas correctamente.
<p>Mindomo</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Se trata de una herramienta que posibilita la creación de mapas conceptuales por parte del alumnado. • Dispone de una modalidad específica para creaciones cooperativas por parte del alumnado. • Dispone de una modalidad específica para creaciones cooperativas por parte del alumnado. • Disponible para versión móvil y Tablet.

ANEXO IV: **Herramientas destinadas a la gestión y organización de la clase**

PLATAFORMA	SERVICIOS QUE OFRECE A LOS USUARIOS
<p>ClassDojo</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Herramienta que ofrece la posibilidad a los docentes de gestionar su clase, asignando puntuaciones (tanto positivas, como también negativas) al alumnado. • Esta aplicación es muy útil para aumentar la motivación del alumnado a la hora de enfrentarse a los quehaceres escolares diarios. • También tiene habilitado un canal de comunicación con las familias del alumnado.
<p>Edmodo</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Se trata de una herramienta creada fundamentalmente para facilitar la comunicación entre los docentes y el alumnado. • Es una aplicación creada para ser usada específicamente en el ámbito educativo, por lo que los docentes disponen de la opción de crear un espacio virtual para compartir con el alumnado documentación en diferentes formatos (mensajes de texto, imágenes, fotografías, vídeos, enlaces...) • También ofrece la posibilidad de proponer tareas al alumnado y de elaborar exámenes, pudiendo realizar sus respectivas correcciones y calificaciones.

Blogger	<ul style="list-style-type: none">• Plataforma que nos permite la creación de un Blog para alojar los contenidos a trabajar con el alumnado.• Permite la inserción de contenido multimedia en múltiples formatos (imágenes, vídeos, audio...)• También permite insertar hipervínculos y accesos directos a otras plataformas y páginas web de la red de internet.
----------------	---



ANEXO V: Blog de Ciencias Sociales y su proyección

**Villalpando Sociales
Cuarto**

LA ORGANIZACIÓN TERRITORIAL
Y POLÍTICA DE ESPAÑA

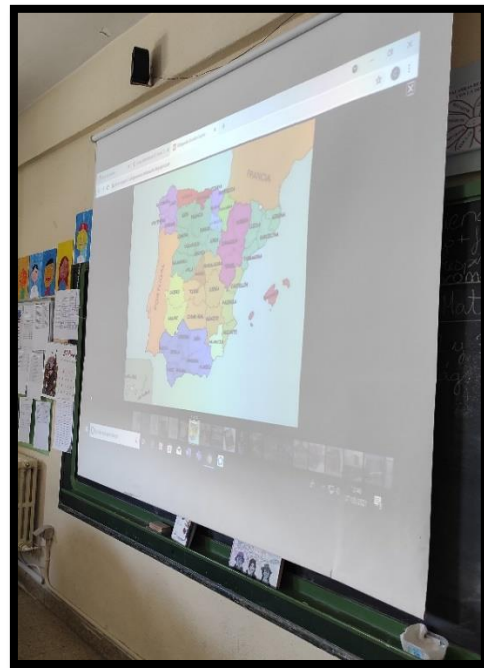
El territorio de España

Está formado por:

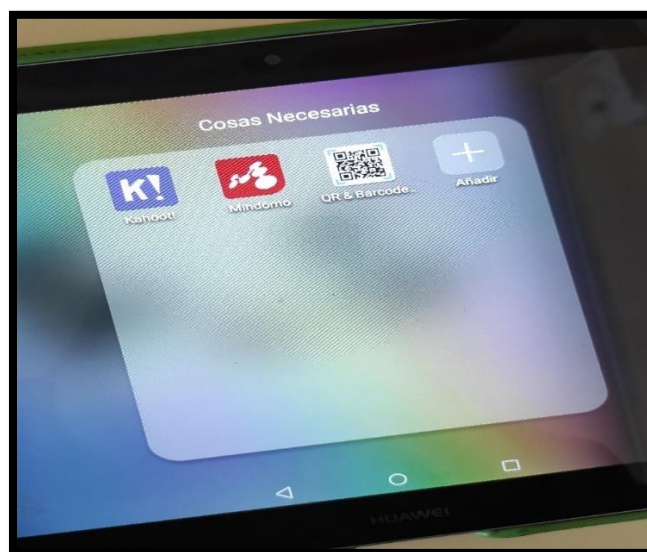
- La mayor parte de la **Península Ibérica**.
- Las **islas Baleares** en el mar Mediterráneo.
- Las **islas Canarias** en el océano Atlántico.
- Las Ciudades Autónomas de **Ceuta y Melilla**.

Los límites de España son:

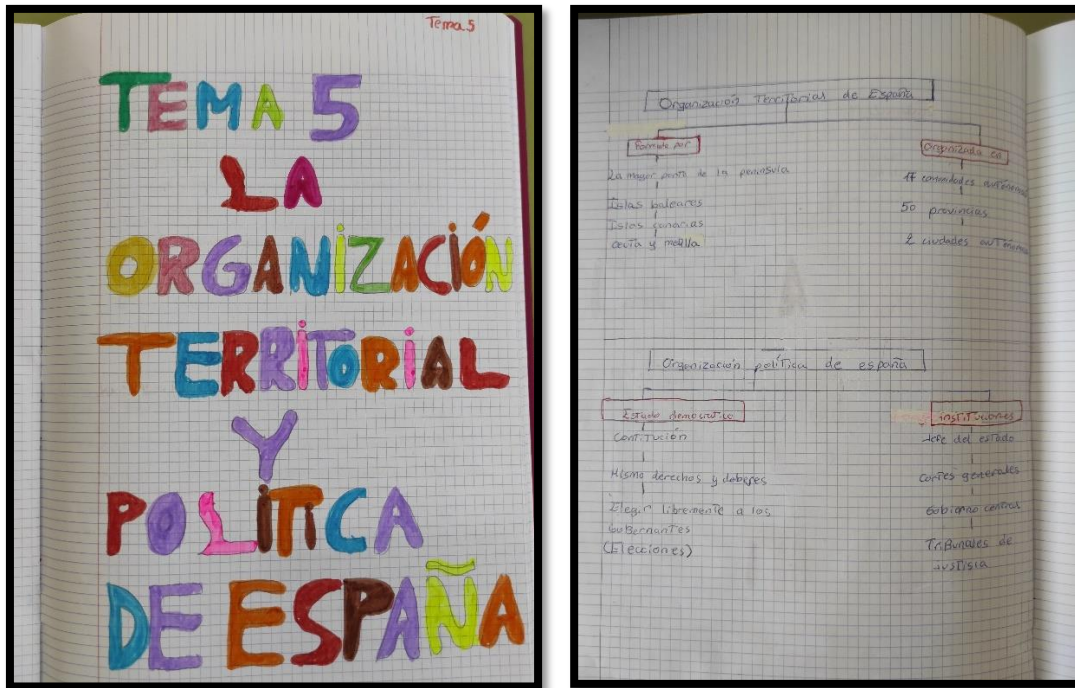
- Por el **norte**, el mar Cantábrico, la cordillera de los Pirineos, Francia y Andorra.
- Por el **oeste**, el océano Atlántico y



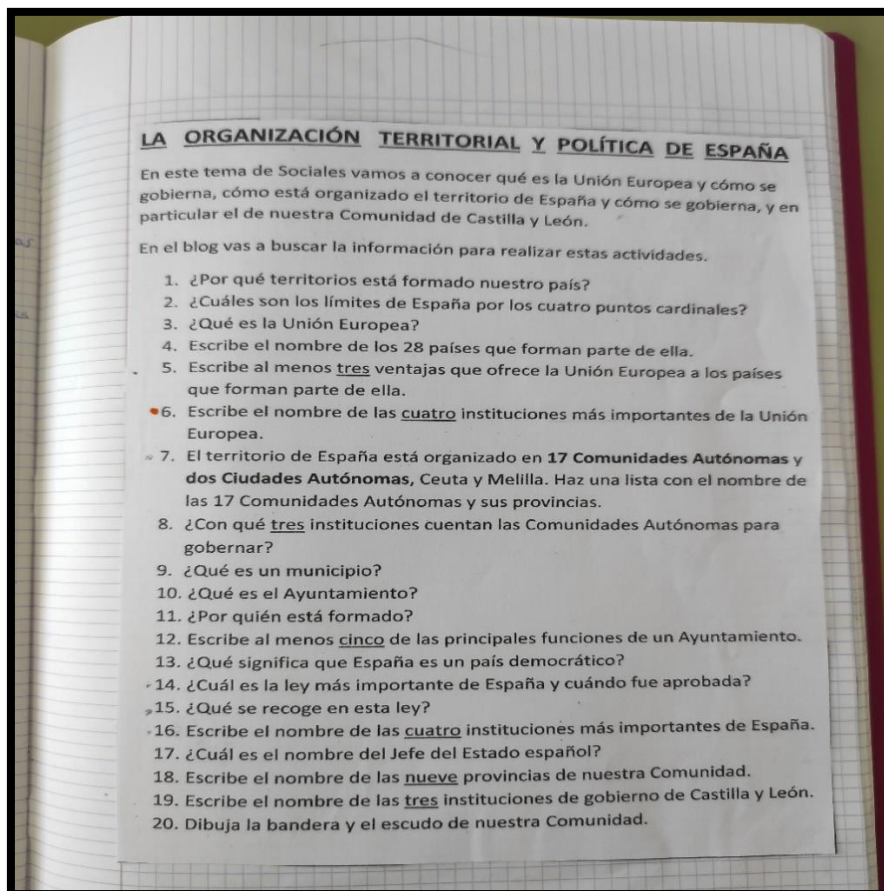
ANEXO VI: Instalación de App necesarias para el proyecto



ANEXO VII: Portada del tema y mapas conceptuales iniciales



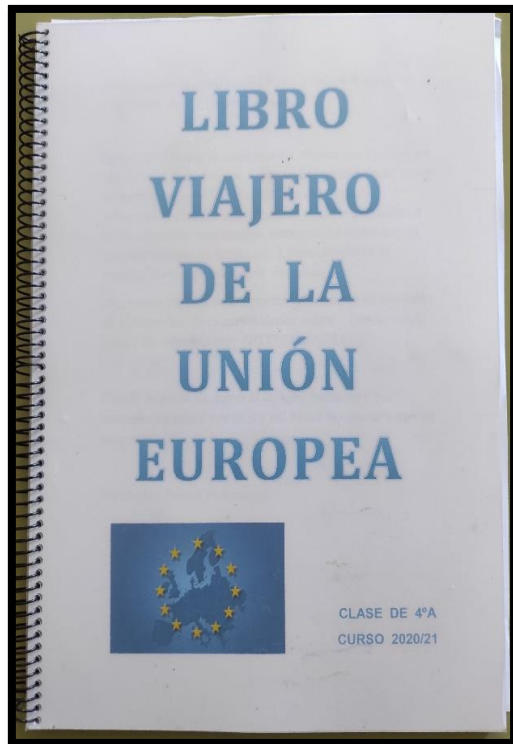
ANEXO VIII: Ficha con preguntas sobre los contenidos del tema



ANEXO IX: Mapas Castilla y León y territorio español



ANEXO X: Micro proyecto “El Libro Viajero”



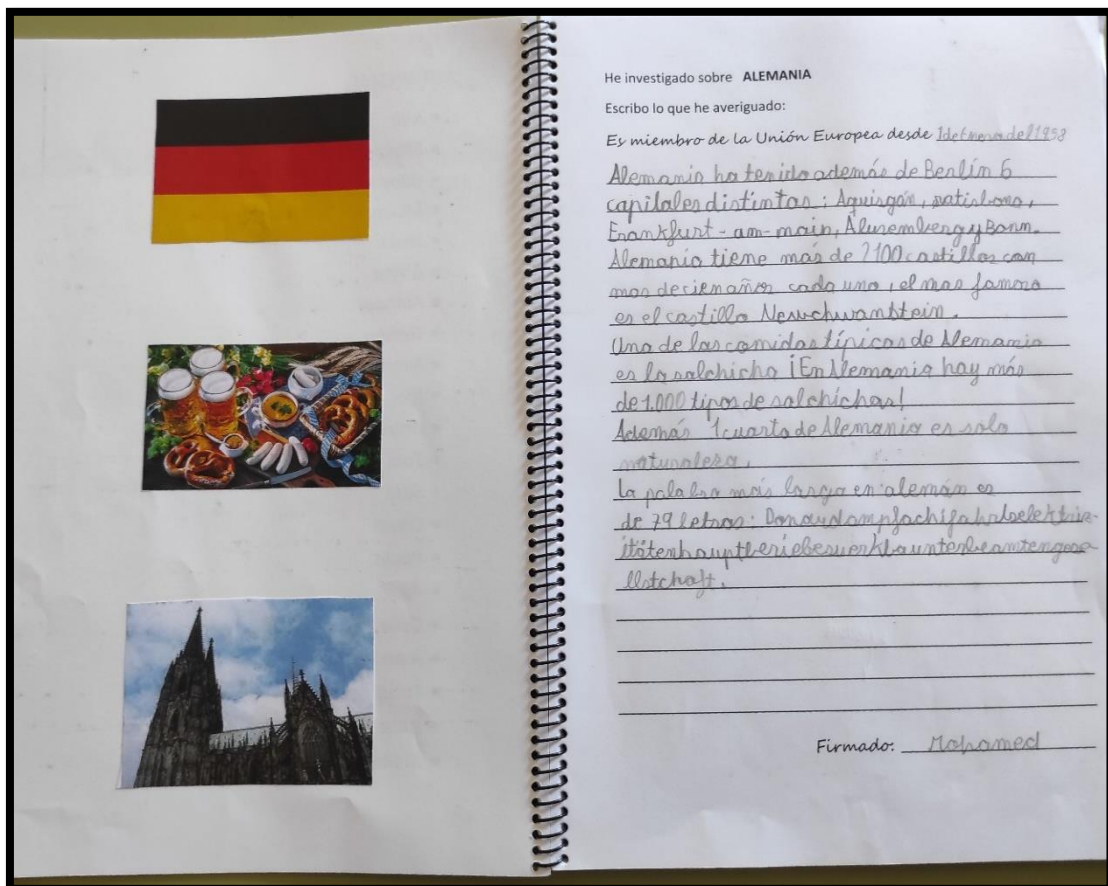
¡Hola! Quiero que me ayudes a ser un Libro Viajero de Los Países de La Unión Europea.

Para ello necesito tu colaboración. Tienes que escribir en una de mis páginas lo que hayas investigado en casa sobre un país de la Unión Europea (dónde está situado, población, cuál es su capital, desde que año pertenece a la UE, ciudades importantes, monumentos interesantes, comidas típicas, curiosidades...). Para completar el trabajo ilústralo con dibujos, imágenes...




Una forma sencilla de encontrar información es poniendo en el buscador: **Diez curiosidades sobre...** (nombre del país) y en vídeos buscar CRITICALANDIA.

Cuando regrese de nuevo al colegio, hablarás a tus compañeros sobre ese país y así todos lo conoceremos un poco más.

No olvides firmar tu trabajo.



ANEXO XI: Fichas códigos QR

LA ORGANIZACIÓN TERRITORIAL Y POLITICA DE ESPAÑA	
<p>Utiliza los códigos QR para realizar las siguientes actividades:</p> <p>Observa la imagen y escribe los límites de España:</p> <ul style="list-style-type: none">• Por el norte: El mar cantabrico 2a cordillera de los Pireneos, Francia, Andorra• Por el sur: El oceano Atlantico y el territorio de maruecos• Por el este: El mar mediterraneo• Por el oeste: El oceano Atlantico	
<ul style="list-style-type: none">• ¿A quién representa esta bandera? La union europea• ¿Cuántos países la forman? 27 países	
<ul style="list-style-type: none">• ¿Cuántas Comunidades Autónomas forman España? 15• Escribe el nombre de las dos Ciudades Autónomas españolas que se encuentran en el continente africano. ceuta y melilla	

- ¿Qué institución tiene la sede en este edificio de Segovia?

El Ayuntamiento

- ¿Quiénes lo forman?

Alcaldes y los
concejales



- ¿Quién es?

El rey

- ¿Cuáles son sus tres principales funciones?

- representar a España en otros países
- Ser el jefe supremo de las fuerzas
- Nombrar al presidente del gobierno



- ¿Cómo se llama esta Comunidad Autónoma?

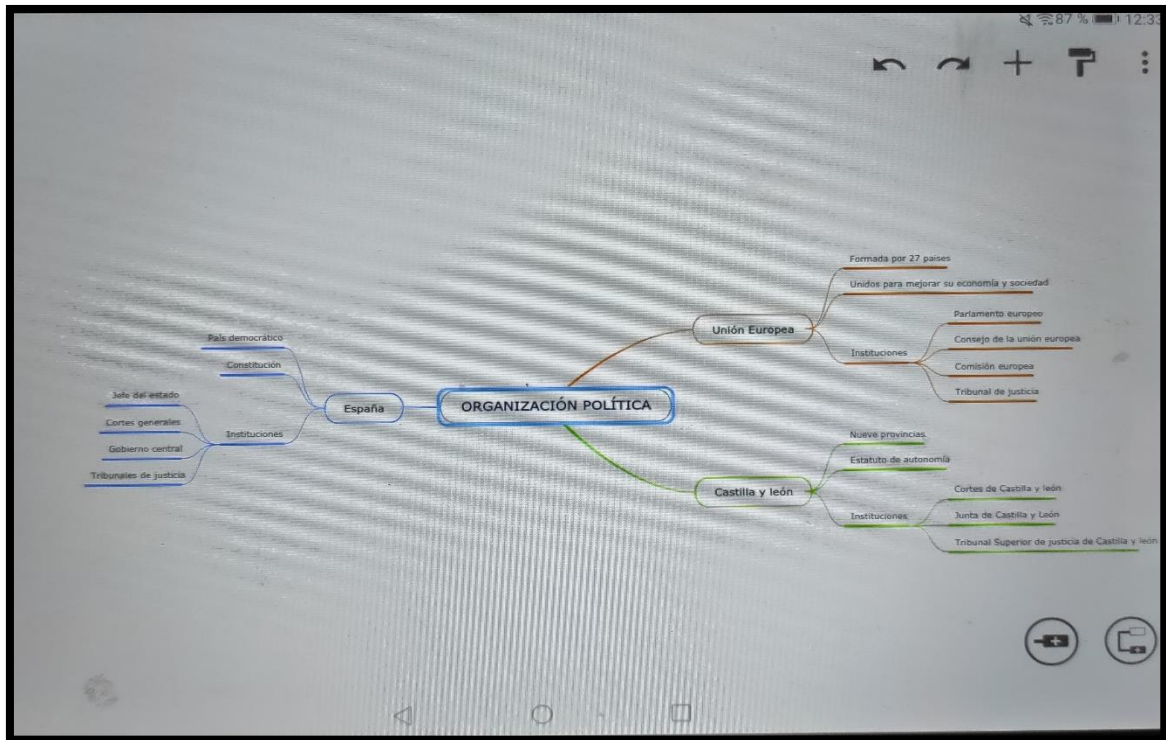
Castilla y León

- Escribe el nombre de las nueve provincias que la forman.

León, Palencia
Burgos, Zamora
Valladolid, Soria
Segovia, Salamanca
Ávila.



ANEXO XII: Mapa conceptual final realizado con Mindomo



ANEXO XIII: Prueba de evaluación final (Kahoot)



ANEXO XIV: Evaluación por parte del docente

RÚBRICA EVALUACIÓN FINAL PROYECTO “CIENCIAS SOCIALES DIGITALES”

Esta rúbrica, se trata del instrumento utilizado por parte del docente para llevar a cabo la evaluación de las destrezas y actitudes mostradas por el alumnado durante todo el proceso de E-A.

❖ **NOMBRE/APELLIDOS DEL ALUMNO/A:**

ITEMS	EXCELENTE (4 PUNTOS)	MUY SATISFACTORIO (3 PUNTOS)	SATISFACTORIO (2 PUNTOS)	MEJORABLE (1 PUNTO)
COMPETENCIA DIGITAL				
Ha mejorado las habilidades de uso de las TIC durante el Proyecto.				
Ha realizado un uso adecuado de las TIC durante la puesta en práctica del Proyecto.				
Conoce los peligros de llevar a cabo un uso inadecuado de las TIC.				
Muestra disponer de una correcta Competencia Digital.				
CONTENIDOS CIENCIAS SOCIALES				
Conoce y comprende la organización territorial de España.				
Conoce los Países miembros de la Unión Europea (UE)				
Conoce y comprende las instituciones de gobierno de la UE				
Conoce y comprende las principales instituciones de España				
Conoce y diferencia las diferentes provincias que conforman Castilla y León.				
Conoce y comprende las principales funciones de las instituciones de Gobierno de Castilla y León				
ASPECTOS ACTITUDINALES				
Ha tratado de enfrentarse de manera autónoma a las dificultades con las que se ha encontrado.				
Ha mostrado un gran esfuerzo a la hora de enfrentarse al proceso de E-A.				
Ha mostrado ser reflexivo respecto a los diferentes temas tratados durante el Proyecto.				
Ha mostrado una actitud de cooperación con el resto de los miembros de la clase.				

*INDICES DE PONDERACIÓN: EXCELENTE (4P), BUENO (3P), ADECUADO (2P), MEJORABLE (1P)

OBSERVACIONES:




- ❖ El alumnado obtendrá una valoración a partir de la suma de los puntos obtenidos en cada uno de los ítems que se han evaluado por parte de los docentes. Una vez realizada la suma y obtenidos los puntos totales, la valoración del trabajo realizado por el alumnado podrá ser:

¡MUY BUEN TRABAJO!	De 49 a 56 puntos (ambos inclusive)
¡BUEN TRABAJO!	De 40 a 49 puntos (ambos inclusive)
TRABAJO MEJORABLE	De 19 a 29 puntos (ambos inclusive)
TRABAJO MUY MEJORABLE	De 14 a 18 puntos (ambos inclusive)
VALORACIÓN DEL TRABAJO REALIZADO	

ANEXO XV: Autoevaluación personal de los alumnos

FICHA DE AUTOEVALUACIÓN PROYECTO "CIENCIAS SOCIALES DIGITALES"

Esta rúbrica, se trata del instrumento utilizado por parte del alumnado para llevar a cabo la autoevaluación objetiva del trabajo mostrado durante todo el proceso de E-A.

NOMBRE ALUMNO/A:			
ITEMS EVALUABLES			
He mejorado mis habilidades de uso de las TIC durante el Proyecto.			
He realizado un uso adecuado de las TIC durante la puesta en práctica del Proyecto.			
Siento que he mejorado mi Competencia Digital.			
He tratado de enfrentarme de manera autónoma a las dificultades encontradas.			
Me he esforzado al máximo a la hora de realizar las actividades propuestas.			
He tratado de colaborar con mis compañeros siempre y cuando ellos lo han necesitado.			
He sido reflexivo respecto a los diferentes temas tratados durante el Proyecto.			
Conozco y comprendo el sistema de organización territorial de España.			
Conozco cuales son los Países miembros de la UE.			
Conozco y comprendo las principales características de ser un País democrático.			
Conozco las principales instituciones de España.			
Conozco y diferencio correctamente las diferentes provincias que conforman Castilla y León.			
Conozco y comprendo las principales funciones de las instituciones de Gobierno de Castilla y León.			

❖  SI/MUY BIEN (3 PUNTOS);  A VECES/REGULAR (2 PUNTOS);  NO/MAL (1 PUNTO)

AHORA DEBES DE DESTACAR LOS ASPECTOS QUE MÁS TE HAN GUSTADO DEL PROYECTO	
¿MEJORARÍAS ALGO DEL PROYECTO LLEVADO A CABO?	
PUNTUACIÓN TOTAL OBTENIDA	