GENERALITAT VALENCIANA

CONSELLERIA D'EDUCACIÓ

Premis 2009
Recursos Educatius
Digitals



LA PIZARRA DIGITAL INTERACTIVA COMO RECURSO EN EL AULA DE EDUCACIÓN COMPENSATORIA

ELISABET ARGUDO ARGUDO

LA PIZARRA DIGITAL INTERACTIVA COMO RECURSO EN EL AULA DE EDUCACIÓN COMPENSATORIA

EXPERIENCIAS LLEVADAS A CABO EN EL CP ANTONIO MACHADO DE XIRIVELLA POR ELISABET ARGUDO ARGUDO, PROFESORA DE ED. COMPENSATORIA

El trabajo presentado es un resumen de las actividades realizadas durante el curso escolar 2008- 2009 en el Colegio Público Antonio Machado de Xirivella (Valencia).

Este trabajo recoge actividades creadas para alumnos de Educación Compensatoria y para ser utilizadas en la PDI.

Así mismo, relacionados con el programa de Educación Compensatoria he creado el blog del Colegio, un blog de países de los alumnos, una webquest sobre Interculturalidad y una presentación de características de los países que no puedo adjuntar porque sobrepasaría los 20 Mb.

COMPENSACIÓN EDUCATIVA

El programa de Educación Compensatoria está destinado a garantizar el acceso, la permanencia y la promoción en el sistema educativo del alumnado en situación de desventaja social, procedente de minorías étnicas, de colectivos de inmigrantes, así como de familias con graves dificultades socioeconómicas.

La compensación educativa proporciona: competencia comunicativa oral, acogida, afectividad, recursos materiales, conocimiento de la cultura y costumbres de los alumnos/as de los países de procedencia, compensación académica y curricular, ayuda a formar parte del sistema, conocimiento del entorno y establece relaciones personales y de amistad.

Las fuertes corrientes migratorias hacia los países con mayor bienestar demandan más que nunca la atención a la diversidad en las aulas.



El tipo de alumnado tiene unas necesidades muy concretas:

- Desconocimiento de las lenguas del centro.
- Desfase curricular.
- Desconocimiento de nuestra cultura y de nuestra sociedad.
- Aislamiento social.
- Problemas económicos y laborales.

La compensación educativa proporcionará:

- Competencia comunicativa oral.
- Acogida.
- Afectividad.
- Conseguir recursos materiales.
- Conocer la cultura y costumbres de los países de procedencia.
- Recibir compensación académica y curricular.
- Sentirse parte del sistema.
- Conocer el entorno
- Establecer relaciones personales y de amistad.

OBJETIVOS DEL PROGRAMA DE COMPENSACIÓN EDUCATIVA

Las actuaciones son:

a) Facilitar la integración social y educativa de todo el alumnado en desventaja educativa impulsando acciones que garanticen la adecuada atención.

b) Favorecer la educación intercultural de todo el alumnado, potenciando los múltiples y diferentes valores que aportan las distintas culturas.

c) Favorecer la acogida y la inserción socioeducativa del alumnado perteneciente a sectores sociales desfavorecidos y población inmigrante.

d) Potenciar la participación solidaria de los miembros de la comunidad educativa y de la sociedad en su conjunto para fomentar la convivencia y prevenir situaciones de conflicto.

e) Informar y asesorar a las familias y a los tutores legales para facilitar la adecuada escolarización de sus hijas y de sus hijos.

f) Garantizar la escolarización del alumnado con necesidades de compensación educativa en condiciones de igualdad de oportunidades.

g) Evitar el abandono escolar del alumnado que se encuentra en situación de desventaja socioeducativa.

h) Fomentar el desarrollo de planes y programas de compensación educativa, especialmente de programas de adquisición de la lengua de acogida.

i) Facilitar que los centros que desarrollen planes y programas de compensación educativa cuenten con los recursos humanos y materiales necesarios.

j) Facilitar al alumnado con necesidades de compensación educativa cuando su situación socioeconómica lo requiera, el acceso a las ayudas o becas necesarias para materiales escolares, servicios de transporte y comedor escolar u otros que pudieran precisarse.

k) Desarrollar estrategias organizativas y curriculares necesarias para la consecución de los objetivos educativos por parte del alumnado destinatario de las acciones de compensación educativa.

OBJETIVOS

- Emitir y comprender mensajes orales de complejidad diversa.
- Comprender explicaciones de características y complejidad diversa.
- Participar en una conversación, pidiendo el tumo de palabra y respetando las intervenciones de compañeros/as.
- Expresar opiniones y peticiones.
- Conocer y utilizar el vocabulario correspondiente al lenguaje de uso habitual.
- Leer con entonación y pronunciación correctas textos sencillos.
- Distinguir la idea global de un texto escrito de poca complejidad.
- Conocer y utilizar el vocabulario de uso con precisión y corrección.
- Memorizar textos sencillos.
- Memorizar visualmente algunos nombres.
- Aplicar algunas normas de ortografía básicas: uso de mayúsculas, singular, plural.
- Diferenciar el género y el número de los sustantivos.
- Valorar las estrategias personales para mejorar la expresión y comprensión oral y escrita.
- Tener interés en escribir correctamente las palabras.
- Mostrar interés por hacerse entender.
- Adquirir un nivel mínimo i general del valenciano.
- Cultivar actitudes interculturales positivas.
- Acercarse a la realidad de la integración de forma real y funcional y siempre como un recurso de enriquecimiento.
- Estimular la participación escolar de todo el alumnado.
- Introducir elementos culturales de los países de origen.
- Conseguir la integración socio-afectiva del alumnado minoritario en la dinámica escolar.
- Facilitar la comunicación intercultural entre alumnado diferente.
- Potenciar la convivencia y la cooperación entre alumnado culturalmente diferente, dentro y fuera de la escuela.
- Hacer que las familias participen y se impliquen en el fomento de actitudes positivas hacia la integración y la multiculturalidad.

PROYECTO PIZARRA DIGITAL INTERACTIVA

El aspecto multimedia aún queda por explotar dentro de la clase en actividad grupal, donde todos los alumnos participan e interaccionan para optimizar su proceso de enseñanza aprendizaje.

Con la pizarra digital, un proyector, un ordenador (donde va instalado el software de la PDI), y los lápices interactivos podemos utilizar las aplicaciones instaladas en el ordenador (OpenOffice), tener acceso a internet y escribir encima de cualquier imagen que se muestre en la pizarra digital: una presentación, un video, un mapa del mundo, plantilla de ejercicios, hoja de corrección de controles, etc.

La pizarra digital interactiva ofrece al alumnado un espacio motivador para querer aprender y participar en clase. Este método favorece la interacción entre los alumnos y sus profesores. Las clases resultan más atractivas y el alumnado participa más.

LOS OBJETIVOS SON:

- Instalar el software de la Pizarra Digital.
- Conocer la utilidad y el funcionamiento básico de la PDI.
- Conocer y utilizar el software "*Notebook*".
- Usar las herramientas didácticas de la Pizarra Digital: foco, cortina, teclado, rotulador, lupa, etc.
- Elaborar materiales didácticos de diferentes áreas curriculares para su uso con la PDI.
- Utilizar la PDI como herramienta en el aula.
- Demostrar que con la utilización de la Pizarra Digital en las aulas se produce un cambio metodológico que mejora notablemente los procesos de enseñanza y aprendizaje.
- Posibilitar el desarrollo de la capacidad creadora de los docentes para la utilización de recursos propios.
- Integrar las NTIC al currículo de la Educación Primaria.

METODOLOGÍA

La metodología utilizada en mi clase de Compensatoria se basaba en los aprendizajes significativos y funcionales para el alumno. Se parte del nivel del alumno, y tiene un enfoque globalizador y lúdico de la enseñanza, atendiendo a la diversidad existente en el Colegio.

Es muy importante crear rutinas y hábitos para dar seguridad en la expresión y familiarizarse con la lengua.

Con estos niños y niñas hay que crear situaciones comunicativas lo más reales y próximas al entorno sociocultural del alumnado. Cada día deben de salir de la escuela con nuevo vocabulario aprendido.

En el aula se crean situaciones dinámicas y activas con situaciones reales.

Hay que tener en cuenta que existen una serie de temas que deben trabajarse de forma insistente y continúa: el tiempo que hace, los colores, los saludos y despedidas, la ropa que llevan, las aficiones…, son un motivo para entablar una conversación.

La memoria visual es una gran aliada en el aprendizaje de la lengua escrita.

La memoria es una habilidad que se aprovecha para mejorar la dicción, la pronunciación correcta de las palabras y la adquisición de nuevo vocabulario.

Se trabaja la expresión oral con apoyo visual.

He reforzado el trabajo con actividades lúdicas: juegos, soportes visuales y audiovisuales (murales, láminas, cuentos, videos...) y con actividades informáticas, sobre todo utilizando la Pizarra Digital Interactiva como elemento motivador hacia el aprendizaje.

Las Pizarras Digitales Interactivas nos permiten escribir directamente sobre ellas y controlar los programas informáticos con un puntero e incluso simplemente con los dedos.

Entre los recursos que las nuevas tecnologías (TIC) ponen al alcance de los docentes, la “pizarra digital” constituye, sin duda, la que proporciona un mayor potencial

didáctico al tiempo que induce una progresiva introducción de prácticas innovadoras y centradas en la actividad de los alumnos.

En el colegio donde impartí clases de Educación Compensatoria, la Pizarra Digital Interactiva está fija en una pared de la Biblioteca. Se puso allí para un mayor uso y para disposición de todos los profesores para cuando quieran utilizar este recurso en sus clases. El proyector está situado en el techo. De esta manera se facilita el uso, con una pulsación al encendido del proyector ya deja ver el escritorio del ordenador y está lista para usarse.

Yo la he utilizado con mis alumnos a diario. Cuando hay una actividad que el alumno ha de seguir su criterio personal se apagaba el proyector y se utilizaba el lápiz y el tradicional cuaderno.

La pizarra digital induce una notable renovación de las metodologías docentes y de los procesos de enseñanza y aprendizaje, incrementa la motivación de los alumnos, revitaliza la autoestima de los maestros y facilita el logro de aprendizajes más significativos, acordes con la sociedad actual.

Es una fuente inagotable de información multimedia e interactiva disponible de manera inmediata en el aula.

Los alumnos están más atentos motivados tienen un papel más activo en las actividades de clase, participan más, tienen mayor autonomía y disponen de más oportunidades para el desarrollo de competencias tan importantes en la sociedad actual como buscar y seleccionar información, realizar trabajos multimedia y presentarlos a los compañeros.

Se relaciona el mundo exterior con el del aula a través de la información que aporta Internet.

Facilita el tratamiento de la diversidad, ya que permite la presentación de una gran variedad de recursos.

Los más pequeños también pueden realizar muchos trabajos colaborativos, las actividades individuales (un cuento interactivo, actividades Clic…) se pueden convertir en un juego colectivo.

La pizarra "recuperable" guarda los trabajos realizados que después se pueden visualizar.

La Pizarra Digital fomenta la creatividad, propicia el trabajo en equipo y la colaboración, refuerza la autoestima de los alumnos y beneficia la multiculturalidad en el aula.

Por trabajar con alumnos extranjeros, se ha creado un **blog sobre sus países** de procedencia y se ha preparado una **presentación multimedia**. En la preparación de la presentación multimedia cada alumno extranjero tiene un "ayudante local".

También he utilizado en mi aula el **lector de documentos**, digitaliza cualquier pàgina de un libro pudiéndose presentar en la pizarra digital. Esto resulta especialmente útil para comentar conjuntamente los trabajos de los más pequeños (Educación Infantil) y para revisar entre todos los trabajos realizados en el cuaderno.

A partir de los principios constructivistas del aprendizaje, se crean ambientes de trabajo centrados en la actividad de los alumnos, apoyados en la pizarra digital y en las TIC.

El gran tamaño de la pantalla táctil facilita la interacción con todos los programas, la PIZARRA DIGITALINTERACTIVA permite:

– Escribir y dibujar desde el ordenador y con colores ("función pizarra", utilizando un editor de textos).
– Visualizar texto, imagen, sonido.
– Interactuar con programas y personas.
– Escribir directamente sobre la pizarra (subrayados, ...)
– Interactuar desde la pantalla con los programas.
– Disponer de otras utilidades del software asociado a la PDI.

Se convierte en una fantástica ventana que nos permite compartir visiones distintas de los países de procedencia de los alumnos (Rumanía. China, Ecuador, Perú, Bulgaria, India, ...)

ACTIVIDADES REALIZADAS CON LA PIZARRA DIGITAL

Relacionadas con los intereses del alumnado (juegos, curiosidades, creatividad,...) y relacionadas con las necesidades de comunicación de la vida cotidiana. El lenguaje es el instrumento que regula la actividad.

ACTIVIDADES DE ACOGIDA

- Presentación de las dependencias del centro.
- Realización de pictogramas para localizar las distintas dependencias del centro.
- Conversación.
- Dictado de letras para escribir nombres propios, nombres de países, números, de teléfonos, etc.
- Intercambios orales: diálogo, entrevista, debates, asambleas, puestas en común.
- Lectura en voz alta y repetición del listado de palabras del vocabulario.
- Dominó de letras, de números.
- La oca preguntona.
- Asociar países a su continente.
- Mapa del mundo con los países, banderas del alumnado, abecedario, números ...
- Dibujos de referencia para usar la mayúscula y minúscula.
- JUEGOS DE LAS FOTOGRAFÍAS: cada alumno lleva una fotografía de cuando tenía 1 o 2 años. El alumno o alumna describe la fotografía y el resto, con la descripción y mirando las fotografías, debe adivinar de quién se trata.
- Representación gráfica, lectura de imágenes.

Teniendo en cuenta los contenidos de todos los ciclos de Educación Primaria, como base de todo el aprendizaje de esta etapa se han desarrollado las siguientes unidades didácticas:

- El colegio y mi aula.

-Los alimentos.

-Las prendas de vestir.

-La casa.

-La calle.

-El cuerpo y los sentidos.

-Los oficios.

-Los animales.

-Las plantas.

-Los medios de transporte.

-Los medios de comunicación.

También se han trabajado otros proyectos como: realización de un power point con los países de origen de cada alumno/a, creación de una webquest y blogs sobre interculturalidad, y otros relacionados con la cultura española: 9 de octubre, día de la paz, fallas, semana cultural, pascua, ...

En las unidades didácticas se trabajan los temas transversales: educación para la paz, educación para la salud, educación en el consumo, educación ambiental, educación vial, educación cívica, educación de igualdad de sexos.

Ayudo al profesorado en la utilización de la PDI, preparando actividades sobre los contenidos que están impartiendo y acompañándoles en las primeras sesiones para que pierdan la inseguridad que les da el ir solos con los alumnos, por si hay algún problema técnico.

EJEMPLOS DE ACTIVIDADES REALIZADAS EN LA PDI









OTROS PROYECTOS QUE SE HAN REALIZADO

Para la realización de los proyectos que se detallan a continuación es necesario que la Conselleria conecte el aula de informática a la línea ADSL para la conexión a internet.

Iniciar al alumnado del Tercer Ciclo al uso de la red Internet para un intercambio con otro Colegio de Ed. Primaria de otro país para intercambio de información sobre fiestas y cultura en el marco escolar, correspondencia escolar (e-mail) con colegios de la provincia.

Este tipo de acciones se consideran muy positivas y extensibles a otros cursos, tanto en la línea actual como en otras líneas que posibilita la propia red Internet.

- **CREACIÓN DE UN BLOG**

Potenciar la comunicación con las familias a través de un espacio en Internet y generar espacios de participación y debate de los padres en temas de interés para el grupo de clase.

Crear un espacio de información para las familias, relacionado con horarios de clase, actividades extraescolares y horarios de atención del tutor previstos para atender a los padres o tutores de los alumnos.

Crear un espacio propio del grupo para mostrar trabajos, participar en debates propuestos por los alumnos que previamente se han trabajado en la acción tutorial.

Crear una pequeña revista electrónica del grupo de clase donde los alumnos participen, gestionen y dirijan su propia creatividad.

Gestionar actividades extraescolares, actividades didácticas mediante estrategias como **WEBQUEST** para la realización de tareas escolares en el centro o en el domicilio.

He creado un blog del colegio, un blog sobre los países de los alumnos de Educación Compensatoria y una webquest sobre Interculturalidad.

Creación del Blog del Colegio.

http://cp-antoniomachado-xirivella.blogspot.com/



Creación de un blog de los países de procedencia de los alumnos de Ed. Compensatoria.

http://multiculturalidadcole.blogspot.com/





Creación de una webquest para trabajar la Interculturalidad.

http://phpwebquest.org/wq25/webquest/soporte_mondrian_w.php?id_actividad=63005&id_pagina=1



- **RECURSOS Y MATERIALES**

  Pizarra Digital Interactiva con lector de documentos para utilizar los siguientes materiales:

  - Fichas de Educación Infantil.
  - Fichas de Educación Primaria.
  - Cuadernos de trabajo: Benvinguts, Jo i familia, Plan de lectura, Comprender, Lector. Prácticas de velocidad y comprensión, Lectura Comprensiva.
  - CD (juegos de ordenador del tipo " La magia de las letras", "Pipo lee", "El país de las letras", “Vine, Ven”, “ Actividades del Clic”, …)
  - Unidades didácticas de compensatoria (UDICOM, Començem, Ciudadanos del mundo, español para ti, diccionario básico castellano-árabe, diccionario básico castellano-rumano,…).
  - Revistas, periódicos de internet.
  - Diccionarios de imágenes.
  - JUEGOS: dominó silábico, enséñame a hablar, …
  - Dibujos y fotografías de los días de la semana, meses, frutas, animales…

VALORACIONES

La Pizarra Digital es la ventana al mundo, es **TOCAR, SENTIR, APRENDER**.

Resultados globales obtenidos:

Muy positivos, en cuanto ha servido para consolidar y sistematizar conocimientos y para aumentar su autoestima.

Con menor esfuerzo y menos tiempo se consiguieron mejores resultados.

El uso de la pizarra ha hecho posible la transmisión de la información con un soporte que les facilitaba recordar lo que tenían que aprender.

Los alumnos presentaban un nivel de motivación y atención mucho más alto al tener el soporte visual de la pizarra, aspecto que facilitó tanto la realización de la actividad como la adquisición de nuevos conocimientos.

Se evita la tarea de copia cuando es innecesaria y permite a todos los alumnos recuperar y reutilizar el mismo archivo para otra actividad.

Por último, permite a los alumnos compartir sus producciones digitales y presentarlas a toda la clase

Las actividades realizadas mediante la pizarra digital son muy bien acogidas por los alumnos y las actividades mixtas: pizarra digital y fichas escritas son una buena combinación para seguir las sesiones de una manera activa.

Los alumnos están motivados en todo momento. Se encuentran satisfechos de sus actividades, no sólo por lo que han hecho sino también por cómo lo han llevado a término.

Como anécdota, cuando iba a las clases a por los alumnos de Compensatoria, el resto de alumnos de la clase me preguntaban: “¿me llevas?, ¿a mí cuándo me toca?, ¡yo quiero ir contigo!”, los más pequeños de tres años me preguntaban: ¿pintar dedo?

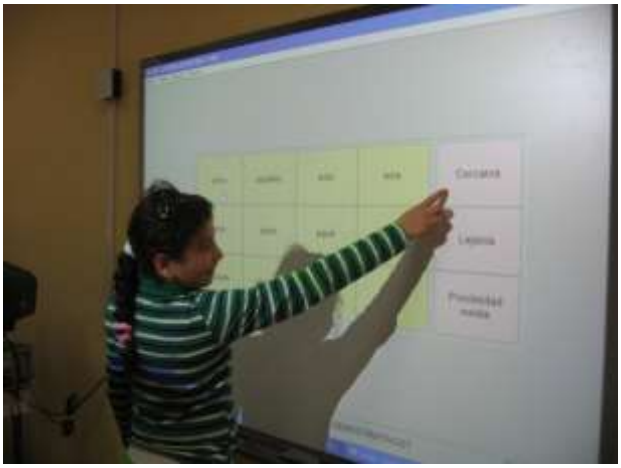
A la Pizarra Digital la llaman Pizarra Mágica, Pantalla Gigante, Ordenador Grande, ... todos desean trabajar con ella.

La mayoría de mis alumnos utilizan la Nintendo DS, la Play Station PSP, Nintendo Wii, teléfonos móviles, ... con lo que la asemejan a esos dispositivos y aprenden a manejarla al momento.

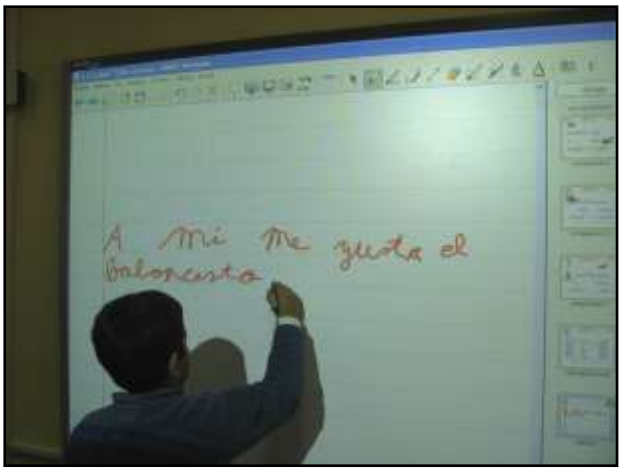
Gracias a la PDI, soy muy querida por los alumnos del colegio porque todos desean venir a mis clases, y eso me enorgullece mucho y me motiva para seguir con el proyecto.

El alumnado estaba encantado con la experiencia.

ALUMNADO DE ED. COMPENSATORIA UTILIZANDO LA PIZARRA DIGITAL INTERACTIVA

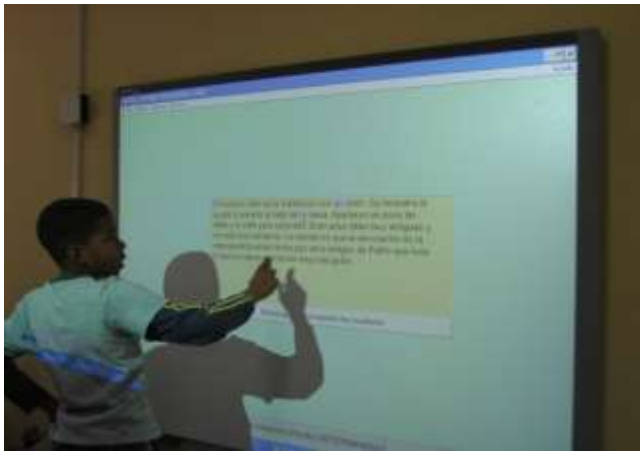












"El Futuro aún no existe ..., pero podemos influir en él"

Pere Marqués

Profesor de la Universidad de Cataluña

WEBGRAFÍA

<http://www2.smarttech.com/st/en-US/Support/Downloads/default.htm>

<http://platea.pntic.mec.es/jolall1/smart/

<http://www.mundosmart.com>

<http://peremarques.blogspot.com>

<http://dewey.uab.es/pmarques/pizarra.htm>

<http://dewey.uab.es/pmarques/pizarra.htm>

<http://www.genmagic.net/educa>

<http://www.campuspdi.org>

<http://blog.educastur.es/cuate/category/pizarra-digital>

<http://www.escolalliurex.es/portal/c/portal/layout?p_l_id=4.1&c=an>

<http://www.xtec.cat>

Guía de conversa