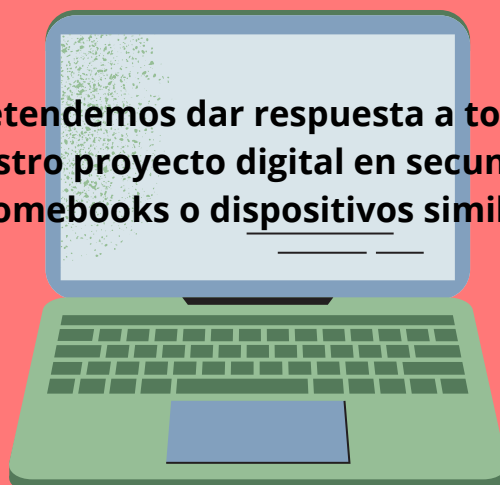


PROYECTO EDUCATIVO DIGITAL EN SECUNDARIA

Rosales del Canal C.P.I.

PREGUNTAS FRECUENTES

En este documento pretendemos dar respuesta a todas aquellas cuestiones relacionadas con nuestro proyecto digital en secundaria con el uso de los chromebooks o dispositivos similares



1 ¿POR QUÉ NUESTRO PROYECTO DIGITAL EN SECUNDARIA?

Cuando se puso en marcha la etapa de Secundaria, se inició un proyecto experimental con la introducción de los dispositivos digitales en el aula, para ofrecer un tipo de enseñanza moderna, adaptada a la realidad y acorde con las competencias básicas/clave que propugnaba la normativa.

Pasados 4 cursos escolares, se evaluó el proyecto y se decidió continuar, contando con un apoyo mayoritario del equipo docente.

2

¿QUIÉN DECIDE UN PROYECTO EDUCATIVO?

La decisión de poner en marcha un proyecto educativo en un centro no es del Director, ni del Equipo Directivo. Es una decisión colegiada, aprobada en Claustro. En el proyecto digital en Secundaria, se realizó la aprobación hace dos cursos académicos, con un respaldo de casi el 74 % del profesorado implicado, en este caso de la etapa de Secundaria.

3 ¿PUEDEN PARTICIPAR LAS FAMILIAS?

Las familias pueden canalizar sus inquietudes y sugerencias a través del AMPA, de los representantes del Consejo Escolar, los cuales trasladarán sus ideas al Equipo Directivo y al Claustro o por medio del contacto directo con el Equipo Directivo utilizando las diferentes vías (reunión presencial, teléfono, mail...).

Durante cada curso académico, se evalúa y revisa cada proyecto educativo por parte de la Comisión de Coordinación Pedagógica, por el Equipo Docente de Secundaria en este caso, por el Claustro y por el Consejo Escolar.

En última instancia, es el Claustro el que toma la decisión de aprobar un proyecto educativo.

4 EL CHROMEBOOK NO ES UN LIBRO DE TEXTO

Existe la confusión de que el dispositivo digital es el sustituto del libro y no es así. Es una herramienta con muchas posibilidades más, además de ser el soporte de un libro digital (acceso a fuentes de información, simulaciones gráficas, prácticas virtuales de laboratorio, acceso directo a bases de datos públicas, comunicación inmediata con alumnado y familias...).

También facilita el uso de materiales digitales adicionales proporcionados por el profesor en tiempo real.

TIEMPO DE EXPOSICIÓN A LA PANTALLA

5

Con respecto al tiempo de exposición a la pantalla, debemos hacer alguna aclaración.

De las 6 horas lectivas diarias que tiene el alumnado, no todo el tiempo están con el equipo abierto. En muchas materias la mayor parte del tiempo están atendiendo al profesor/a y a la pizarra digital y en momentos puntuales trabajan de forma individual con el chromebook (hay algunas, las menos, que sí exigen tener toda la hora el equipo encendido).

La realización de tareas o el estudio en casa también requiere un tiempo de exposición, pero en general, se facilita la realización de las mismas en el centro. Para el estudio, también se puede tomar como alternativa la impresión de algunos documentos y la realización de esquemas o resúmenes escritos, como así proponen algunos docentes.

6

PROBLEMAS CON LAS LICENCIAS DIGITALES

Es cierto que hay algunas licencias digitales, las menos, que son prácticamente un libro convertido a pdf, pero hay otras que tienen la interactividad que el profesorado exige. En los primeros casos, se está revisando por parte de los Departamentos, lo mismo que los problemas que generan en la instalación y/o carga en el dispositivo digital. Por nuestra parte, estamos en contacto con las editoriales para solventar estos problemas u optar, como han hecho algunos departamentos, por facilitar sus propios recursos.

CONTROL DE LOS EQUIPOS

7

Este es uno de los puntos de mayor preocupación del profesorado y de las familias, el control que se puede llegar a ejercer con estos dispositivos digitales. En horario lectivo, el centro proporciona algunos filtros y se investiga constantemente la mejora en este aspecto, además del propio control del profesorado en el aula. Para este control, el alumnado debe funcionar con la cuenta del centro, ya que si dispone de otra cuenta personal, el control es imposible (hay familias que solicitan estas cuentas, por lo que el alumnado puede sortear esos filtros).

Además, y así se recoge en el RRI, el profesorado es el que controla cuándo pueden tener abierto el equipo, quedando prohibido en los cambios de clase y en el recreo.

8

USO INDEBIDO DE LOS MÓVILES

El uso inadecuado de los dispositivos digitales recae especialmente en los teléfonos móviles, no en los chromebooks, como así lo demuestran los datos de incidencias recogidas por el profesorado. El móvil, como así queda regulado en el RRI y en la normativa, no debería traerse al centro, ya que es el foco principal de problemas y no el chromebook.

BENEFICIOS PEDAGÓGICOS

9

Hay muchos estudios que coinciden en los beneficios educativos de los dispositivos digitales en la enseñanza, hecho que nosotros, los profesionales comprobamos en el día a día y que ha hecho tomar la decisión de continuar con este proyecto. En la sociedad del siglo XXI, consideramos que es un avance y una apuesta educativa contar con las herramientas que cualquier alumno/a se va a encontrar en la vida, siendo una oportunidad para enseñar el uso responsable de las mismas.

ESTAS SON ALGUNAS ALGUNAS DE LAS VENTAJAS:

- Permite el desarrollo de nuevos métodos de enseñanza.
- Acceso a una gran diversidad de materiales didácticos.
- Fomento del trabajo en equipo.
- Desarrollo del pensamiento crítico (simulación de situaciones de la vida real para identificar problemas y resolverlos; evaluar la información y usarla para la resolución de problemas; reconocer criterios relevantes y crear uno propio; comunicarse efectivamente con otros para intercambio de ideas;...)
- Agiliza y mejora la comunicación entre alumnado y profesorado, entre docentes y entre profesorado y familias.
- Facilita y agiliza las tareas en ausencia de un profesor/a, gracias a herramientas como el classroom.
- Prepara a los estudiantes para el presente y para el futuro.
- Fomenta la alfabetización digital y audiovisual.
- Aumenta la autonomía del estudiante.
- Incrementa la motivación.
- Se aprovecha más el tiempo en clase.
- Fomenta el trabajo colaborativo o cooperativo.
- Facilita el trabajo de la evaluación, autoevaluación y coevaluación, con herramientas diseñadas para tal fin.