

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



¿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.

1

2

¿PUEDEN PARTICIPAR LAS FAMILIAS?

Las familias pueden canalizar sus inquietudes y sugerencias a través del AMPA y de los representantes del Consejo Escolar, los cuales trasladarán sus ideas al Equipo Directivo y al Claustro.

En estos momentos, se está revisando por parte de la Comisión de Coordinación Pedagógica, por el Equipo Docente de Secundaria, por el Claustro y por el Consejo Escolar.

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



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, aplicaciones de todo tipo para la realización de proyectos, comunicación inmediata con alumnado y familias...)

3



4

TIEMPO DE EXPOSICIÓN A LA PANTALLA

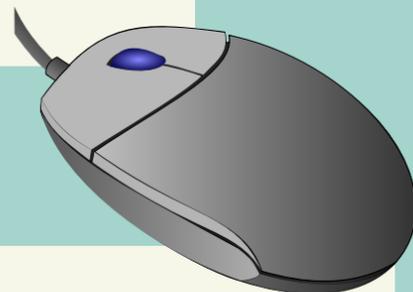
Existe una confusión con el tiempo de exposición a la pantalla. De las 6 horas lectivas diarias que tiene el alumnado, no todo el tiempo están con el equipo abierto. En muchas materias la mayor parte del tiempo están atendiendo al profesor/a y a la pizarra digital y en momentos puntuales trabajan de forma individual con el chromebook (hay algunas, las menos, que sí exigen tener toda la hora el equipo encendido). A esto hay que sumar la realización de deberes en casa, hecho que aumenta el tiempo de utilización del equipo, pero en muchos casos también, se facilita el tiempo cesario en clase para la realización de estas tareas.

Sería interesante reflexionar sobre el tiempo real de uso de este equipamiento digital educativo y el de ocio, como TV, videojuegos o el móvil.

PROBLEMAS CON LAS LICENCIAS DIGITALES

5

Es cierto que hay licencias digitales 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.



6

CONTROL DE LOS EQUIPOS

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.



USO INDEBIDO DE LOS MÓVILES

7

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.



8

BENEFICIOS PEDAGÓGICOS

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, como el trabajo por proyectos.
- Acceso a una gran diversidad de materiales didácticos.
- Fomento del trabajo en equipo.
- Flexibilidad y capacidad de adaptación al proceso de enseñanza-aprendizaje (tanto alumnado como familias).
- 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.
- Prepara a los estudiantes para el presente y para el futuro.
- Fomenta la comprensión, ya que los contenidos se asimilan de forma más rápida.
- Fomenta la alfabetización digital y audiovisual.
- Aumenta la autonomía del estudiante.
- Incrementa la motivación.
- Se aprovecha más el tiempo en clase.