

PROXECTO ABALAR



No curso académico 2010-11, curso de comezo do Proxecto Abalar en Galicia, o noso centro adscribiuse ao mesmo non sen poucas dúbidas (ante os retos e dificultades coas que nos íamos atopar), pero con moitas expectativas de comezar un proxecto novo e innovador que redundase na mellora da calidade do ensino.

Plantexámonos os seguintes **OBXECTIVOS**:

- Mellorar a calidade do ensino
- Propiciar unha progresiva renovación dos procesos de ensino-aprendizaxe.
- Aumentar a motivación do alumnado
- Facilitar aprendizaxes máis significativos.
- Facilitar a implicación das familias na escola, tanto a nivel de seguimento da aprendizaxe dos seus fillos coma de xestión telemática co centro.

E pretendemos desenvolvelo conforme aos seguintes puntos:

1. Exposición do profesor apoiada nas novas tecnoloxías.

Os profesores apoiaremos as nosas explicacións proxectando páxinas web e outros materiais dixitais que ofrezan imaxes, esquemas, simulacións virtuais, vídeos, noticias da prensa dixital, presentacións de institucións, contos, xogos... Por suposto, tamén podemos proxectar vídeos, materiais en soporte CD-ROM, DVD ou incluso programas de televisión.

Usaremos textos dixitalizados naquelas materias do currículo que dispoñan delas (como é o caso de matemáticas, lingua castellana, lingua galega e coñecemento do medio, lingua inglesa), contidos educativos doutras comunidades e os aportados polo propio programa no “Repositorio de contidos educativos”. Ao longo de cada curso iremos recompilando os recursos multimedia máis interesantes e incorporaremos á práctica educativa. A medida que se avance na posta en práctica do programa poderíase pensar na elaboración de materiais propios a través das ferramentas de autor.

Isto mellorará a exposición dos contidos ao ilustrar con maior claridade algúns conceptos e presentalos de forma máis atractiva. O material é máis versátil e permite a interactividade de maneira rápida e eficaz. Ao mesmo tempo, coa utilización das novas tecnoloxías pódese mellorar a motivación



para a aprendizaxe da materia e para o uso de recursos informáticos. Os alumnos están máis atentos, motivados e interesados polas asignaturas e poden revisar na casa aqueles materiais que consultamos na rede (unha

dificultade é que os nosos nenos non dispoñen de Internet nas casas nunha porcentaxe do 50%, aspecto que debemos ter en conta á hora de programar determinadas actividades). Favorece nos alumnos a metodoloxía de aprendizaxe por descubrimento e traballar de forma colaborativa co alumnado. Proporciona a posibilidade de abrir debates, aumentar a curiosidade dos alumnos e compartir aprendizaxes; continuamente se van aprendendo cousas novas, a partir das visitas ás páxinas web.

Facilita o tratamento da diversidade, xa que permite a presentación dunha grande variedade de recursos.

Os alumnos con N.E.E. poderán traballar con programas de desenvolvemento individual deseñados para eles. O ordenador pódese empregar tanto como instrumento de toma de contacto e exploración como de reforzo educativo na atención personalizada. Preténdese aproveitar as posibilidades da informática, pola súa versatilidade, para realizar tarefas educativas que permiten crear unha inmensa variedade de estímulos e situacións. Tamén contribúe a evitar a fatiga producida por tarefas mecánicas ou repetitivas e a utilización de estímulos positivos que redundan en aprendizaxes gratificantes.

Pódese traballar con estes alumnos o procesador de textos e outros programas preparados para:

- Desenvolver as capacidades de observación e atención, percepción e memoria visuais.
- Estruturación do espazo e lateralización.
- A aprendizaxe da lectura e escritura.
- Adquisición do concepto de número; aprendizaxe e desenvolvemento do cálculo.

- Estimulación e desenvolvemento de aspectos da maduración: lateralidade, direccionalidade, mobilidade ocular, conceptos básicos...

PIZARRA DIXITAL:

A incorporación da **pizarra dixital** suporá unha fonte inesgotable de información multimedia e interactiva dispoñible de maneira inmediata na aula (animacións, simulacións de fenómenos, exemplos...) que permite aproveitar de forma didáctica moitos materiais realizados por profesores, alumnos e outras persoas alleas ao mundo educativo, e integra todos os recursos tecnolóxicos clásicos.



A súa dispoñibilidade na aula cremos que nos inducirá a unha notable renovación da metodoloxía docente e dos procesos de ensino-aprendizaxe e facilitará o logro de aprendizaxes máis

significativas e acordes coa sociedade actual.

2. Exercitación mediante programas educativos

Utilizaranse programas educativos que permitan a interactividade e a creatividade por parte do alumnado.

Tratarase de facer un banco de programas educativos e páxinas web que den respostas aos diversos contidos curriculares e á diversidade do alumnado con que conta a aula.

3. Aprendizaxe por investigación

Trátase de fomentar a *aprendizaxe activa* e o máis autónoma posible por parte do alumnado, que se ve confrontado a tomar decisións en torno a como proceder na aprendizaxe, que recursos utilizar, como seleccionar e elaborar a información atopada, como organizar e repartir o traballo entre os membros do grupo, como presentar o produto resultante, etc.

Esta modalidade de traballo supón un modelo educativo valioso en si mesmo, que se enriquece aínda máis coa incorporación das TIC.

A elaboración de webquest, cazas de tesouros, traballos de clase, etc serán algunhas das actividades a desenvolver que conducirán a fomentar a aprendizaxe activa.

Este tipo de actividades contribúen enormemente a consecución das competencias: Tratamento da información e competencia dixital, Autonomía e iniciativa persoal, e Competencia para aprender a aprender, á vez que se están traballando as demais competencias.

4. Iniciación á informática.

As novas tecnoloxías, e máis concretamente a informática, son medios e recursos complexos que requiren dunha aprendizaxe previa de manexo para utilizalos como ferramentas e instrumentos ao servizo das programacións de aula (currículo), da metodoloxía e didáctica escolar. Necesitamos coñecer os soportes físicos dos equipos informáticos (Hardware), aprender como funcionan os sistemas operativos e os programas (software). Esta aprendizaxe é necesaria tanto para o profesorado coma para o alumnado, pero no caso dos alumnos trataremos de que estes coñecementos os vaian adquirindo na práctica da aula e a medida que as necesidades o demanden, sen excluír que en algúns contidos sexa necesario unha preparación previa. Procuraremos que o ordenador sexa

non tanto un contido de aprendizaxe en si mesmo senón un instrumento para aprender outros contidos escolares das áreas do currículo.

A continuación expóñense os **contidos de informática** que consideramos necesarios que os alumnos adquiran ao longo deste ciclo:

- Utilización dos compoñentes básicos do contorno gráfico do ordenador.
- Apertura e peche de aplicacións.
- Creación dun documento novo.
- Gravación e recuperación de documentos.
- Acceso á información contida nun CD.
- Acceso a páxinas web.
- Impresión de documentos.
- Utilización do disco duro e uso de dispositivos externos.
- Utilización dun navegador.
- Utilización de bases de datos sinxelas.
- Edición de documentos mediante procesadores de texto.
- Elaboración de presentacións multimedia.
- Utilización dun buscador para buscar información na Rede tanto textual coma multimedia.
- Creación dun BLOG de aula.
- Nocións básicas de manexo da pizarra dixital.
- Correo electrónico vía web: Gmail

EXPOSICIÓN DO PROGRAMA ABALAR ÁS FAMILIAS

Ao comezo de cada curso escolar temos unha reunión coas familias dos nenos/as de cada curso implicado. Nesa reunión explícaselles en que consiste o programa, os seus obxectivos, a forma en que se vai traballar, o funcionamento do espazo abalar e dos repositorios de contidos..., tamén se lles len as normas de uso das aulas abalar e asinan o protocolo de funcionamento.