

DATOS GENERALES DE EXPERIENCIAS DE INNOVACIÓN

Colegio: San Juan Bosco, Puertollano.

Nivel/etapa: 5º y 6º primaria.

Persona de contacto: Javier Enrique Calatrava Moreno.
jcalatrava@salesianospuertollano.com

Título de la experiencia:

Aula abierta TIC.

Metodología/s:

Los tres métodos más sobresalientes son: el método Sincrónico, Asincrónico y B-Learning.

Método Sincrónico: es aquel en el que emisor y receptor del mensaje en el proceso de comunicación operan en el mismo marco temporal, es decir, para que se pueda transmitir dicho mensaje es necesario que las dos personas estén presentes en el mismo momento. Estos recursos sincrónicos se hacen verdaderamente necesarios como agente socializador, imprescindible para que el alumnado que estudia en la modalidad virtual no se sienta aislado. Son: videoconferencias con pizarra, audio o imágenes, chat, chat de voz, audio y agrupaciones en grupos virtuales.

Método Asincrónico: transmite mensajes sin necesidad de coincidir entre el emisor y receptor en la interacción instantánea. Requiere necesariamente de un lugar físico y lógico (servidor) en donde se guardarán y tendrá también acceso a los datos que forman el mensaje. Emails, foros de discusión, textos, gráficos animados, presentaciones, etc.

Método B-Learning: (combinación asincrónico y sincrónico), donde la enseñanza y aprendizaje de la educación virtual se hace más efectiva. Es el método de enseñanza más flexible. Estimula la comunicación en todo momento e instante.

La Asincronía es una de las facilidades y ventajas de la educación virtual porque no obliga a que todos tengan que estar al mismo tiempo.

Área/s Materia/s Ámbito/s en el que se ha aplicado:

Áreas: Ciencias Naturales, Educación Física y Tutoría.

Periodo que lleva en ejecución o en el que se ha llevado a cabo:

A lo largo del curso.

Breve descripción de la experiencia (un párrafo o dos):

Proyecto cooperativo TIC. La idea es que los alumnos busquen y creen contenido para la asignatura de Ciencias de la Naturaleza, de tal manera que entre todos podamos crear nuevo contenido y asimilar mejor los contenidos. El foro de cada unidad se llena de mensajes en donde son los propios alumnos los que ayudan a sus compañeros para ganar las diferentes insignias existentes en el aula. La gamificación es clave para obtener buenos resultados.

DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

Por qué se plantea, finalidades que se quieren conseguir, proceso de puesta en marcha, características del centro/alumnado...

El proyecto “Aula abierta TIC”, se basa en conseguir la implementación de un entorno virtual de enseñanza aprendizaje (EVE-A) en todas las secciones del centro. Para ello se utilizará, Moodle una aplicación para crear y gestionar plataformas educativas, es decir, espacios donde un centro educativo, o institución puede gestionar recursos educativos proporcionados por unos docentes y organiza el acceso a esos recursos por los estudiantes, además de permitir la comunicación entre todos los implicados.

Los EVE-A (el **aula virtual**), son un entorno, plataforma o software a través del cual el ordenador permite el desarrollo de actividades de enseñanza y aprendizaje. Los *LMS (Learning Management Systems)* son aplicaciones que sirven para crear cursos en aulas virtuales o entornos virtuales de aprendizaje (*Virtual Learning Environments* o *VLE*) y tienen como finalidad gestionar el aprendizaje a distancia o complementar la enseñanza presencial. Uno de los más populares es Moodle, que tiene detrás a comunidades de usuarios que participan activamente en su desarrollo.

La finalidad y el objetivo principal de este proyecto es conseguir la globalización o centralización de la gestión curricular de programación didáctica de las diferentes secciones del centro. Además, la implementación de un proceso innovador como éste permitirá dar un paso adelante, firme y decidido, encaminado a la consecución del necesario cambio del paradigma educativo actual.

Esta ficha se rellenará para aquellas experiencias que queramos presentar a la Jornada de Innovación que tendrá lugar en Madrid Atocha el 04 de marzo de 2016