



# “CISNEROS WORKSMART”

## 1 Contenido

Introducción	2
Áreas de impacto	3
Objetivos estratégicos y específicos	3
Fases del proyecto	5
Actuaciones	7
Responsables	14
Recursos	16
Resultados esperados	18

## 2 Introducción

Siendo conscientes de que en la sociedad del S. XXI el conocimiento y uso de las tecnologías en todos los ámbitos de la vida: laborales, sociales, culturales y de ocio, va a ser instrumento indispensable, consideramos que la cultura tecnológica debe incluirse en nuestros programas educativos. Si queremos que la escuela prepare realmente a los alumnos para que se inserten con éxito en la sociedad debemos emplear la tecnología como técnica de base en el aprendizaje de las materias. Por todo esto, nuestro colegio apuesta por la tecnología en la educación; para que nuestros alumnos estén a la cabeza de las nuevas generaciones y aprendan de una forma más eficaz, de ahí nuestro proyecto **“Cisneros Worksmart”**.

Con este proyecto las tecnologías de la información y la comunicación (TIC's) serán herramientas facilitadoras de los procesos de enseñanza-aprendizaje; queremos conseguir que los docentes acompañen y orienten a los alumnos en ese proceso, y que el entorno familiar nos acompañe en el proceso para ayudar a nuestros/as alumnos/as a mantener una correcta salud digital para evitar posibles problemas de seguridad y convivencia. También aprovecharemos para ampliar nuestro actual Proyecto de radio “Ondacisneros” usado como herramienta de difusión, de desarrollo competencias básicas y , cómo no, tecnológica.

Para incrementar el uso de las tecnologías en nuestro centro, partimos de dos necesidades básicas: formación docente y equipamiento, aspectos básicos para llevarlo a cabo. Dotar a todo el equipo docente de herramientas para hacerlos digitalmente competente en su desempeño, y acompañarlo de los recursos necesarios hará que nuestro proyecto **“Cisneros Worksmart”** se convierta en un plan con visión de futuro, para que forme parte importante de la identidad de nuestro centro.



### 3 Áreas de impacto

Las áreas de impacto que a continuación vamos a especificar son: **Desarrollo profesional y Prácticas de Enseñanza-Aprendizaje**. Ambas áreas de impacto tienen al docente como punto de partida para ejercer una importante mejora en el aprendizaje del alumno, principal objetivo del proyecto. Consideramos que el docente es la figura fundamental para la transformación y la misión principal es formarnos para ser digitalmente competentes.

### 4 Objetivos estratégicos y específicos

#### **Desarrollo profesional**

##### **OBJETIVOS ESTRATÉGICOS**

##### **➤ OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Acercar al profesorado al uso de las nuevas tecnologías en el aula y en su actividad profesional y personal
  - Potenciar la formación digital de los maestros-as.
  - Utilizar diverso software educativo, según nivel y área de trabajo que imparta, para registros de notas y organización de la labor docente.
  - Romper los límites del aula tradicional, abriendo nuevos horizontes y favoreciendo el trabajo colaborativo a través de documentos compartidos.
  - Alfabetizar al equipo docente en las NNTT a través de las actuaciones que se propongan tipo empleo de formularios digitales, redes sociales (twitter),
  - Favorecer cauces de comunicación y participación del profesorado, alumnado y familias a través de la utilización de herramientas como: Web del centro, correo comunicaciones a través de plataforma ROBLE, ...
  - Mejorar la organización, planificación y gestión interna
  - Experimentar modelos de enseñanza alternativas a la instrucción directa.
  - Desarrollar modelos de evaluación sobre la utilización de los medios tecnológicos

## **Prácticas de Enseñanza-Aprendizaje**

### **✚ OBJETIVOS ESTRATÉGICOS**

#### **➤ OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- ✚ Fomentar el desarrollo de los procesos cognitivos de los alumnos haciéndolos mucho más creativos y enriquecedores
  - Dotar de instrumentos al profesorado que favorezcan un cambio de la dinámica de los procesos de enseñanza-aprendizaje que posibiliten mejorar la calidad en la enseñanza.
  - Ayudar a los alumnos a ser protagonistas en el uso de los dispositivos, los programas informáticos, los materiales digitales generados, etc., provocando que presten un mayor interés y asimilen mejor los conceptos
  - Facilitar la búsqueda de información y el tratamiento crítico de la misma, como forma de conocer el mundo de Internet y sus posibilidades de acceso a la información útil.
  - Fomentar su uso activo por parte de los alumnos como medio de apoyo y refuerzo en su aprendizaje
  - Utilizar programas informáticos que ofrezcan contenidos visuales e interactivos que generen un material educativo motivador, ameno, dinámico y atractivo
  - Que las Nuevas Tecnologías faciliten el aprendizaje de las diferentes asignaturas y sus contenidos: Matemáticas, Lengua, Conocimiento del Medio, Inglés, etc., además de favorecer la adquisición de habilidades, destrezas, y conocimientos de las mismas
  - Utilizar el ordenador, las tablets, el croma, como medio de creación, de integración, de cooperación y de expresión de las ideas de forma individual y/o colectiva.
  - Formar a los/as alumnos/as para hacer un correcto uso de la tecnología.
  - Desarrollar habilidades de búsqueda, selección y manipulación de la información para propiciar el desarrollo de una actitud responsable y crítica.
  - Actualizar, progresivamente, los programas y software libre que vayan llegando al centro a lo largo de cursos sucesivos.
  - Copiar, adaptar o diseñar multimedia que favorezcan el aprendizaje constructivo, cooperativo y crítico
  - Aportar recursos que puedan ser compartidos en la red y puestos en valor para su utilización por parte de la comunidad educativa.
  - Copiar, adaptar o crear materiales de apoyo al alumnado con necesidades educativas especiales.
  - Desarrollar el sentido crítico.
  - Aumentar el interés por aprender.

- Favorecer el aprendizaje cooperativo y social.
- Estimular la creatividad e imaginación.
- Enfatizar la vertiente comunicativa de los medios tecnológicos.
- Usar correctamente las redes sociales.
- Ampliar las competencias de comunicación del alumnado incluyendo como “interlocutor” los medios tecnológicos y como lenguaje de comunicación los lenguajes de programación. Facilitar de esta manera su incorporación al futuro mercado laboral y al estudio de titulaciones.
- Potenciar el empleo de las Nuevas Tecnologías en todas las actividades del centro, integrándolas como un recurso más en el proceso educativo

## 5 FASES DEL PROYECTO

	FASES	Toma de decisiones
0	<b>Diseño</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Creación de grupo para formación online.</li> <li>✓ Definición Misión, Visión y Valores del centro, que encuadren este proyecto.</li> <li>✓ Panel colaborativo claustro “Brain storming”</li> <li>✓ Empleo de herramienta Selfie.</li> <li>✓ Elaboración tabla DAFO.</li> <li>✓ Definición del proyecto estableciendo objetivos, recursos, temporalización y evaluación.</li> <li>✓ Creación Comisión TIC</li> </ul>
E J E C U C I Ó N	<b>Iniciación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Duración: Un curso escolar</li> <li>✓ Formación inicial para el claustro: herramientas para la gestión, comunicación, organización y seguridad en entornos digitales.</li> <li>✓ Dotación de infraestructura para esta primera formación.</li> <li>✓ Evaluación del proceso y propuestas de mejora para sistematizar.</li> </ul>
	<b>Implementación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Duración: Dos cursos escolares</li> <li>✓ Comisión TIC - formación de nuevos docentes.</li> <li>✓ Formación con herramientas para proceso enseñanza-aprendizaje, gamificación,</li> </ul>

	<p>evaluación,...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Provisión de materiales para proceso enseñanza aprendizaje: 1 carro de tablets por planta, recursos VR AR.</li> <li>✓ Selección de aplicaciones a utilizar por nivel.</li> <li>✓ Formación pensamiento computacional y robótica.Code,Scracht, mBot...</li> <li>✓ Adquirir material de robótica y habilitar un aula específica para este fin.</li> <li>✓ Secuenciar pensamiento computacional y robótica por nivel.</li> <li>✓ Difusión .</li> <li>✓ Evaluación del proceso y propuestas de mejora.</li> </ul>
<p><b>Institucionalización</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Duración: Un curso escolar.</li> <li>✓ Evaluación del proceso y propuestas de mejora para sistematizar.</li> <li>✓ Modificación Proyecto Educativo en Claustro y Consejo Escolar</li> <li>✓ Difusión.</li> </ul>

## 6 Actuaciones

ÁREA DE IMPACTO:	Desarrollo profesional
OBJETIVO ESTRATÉGICO:	 Acercar al profesorado al uso de las nuevas tecnologías en el aula y en su actividad profesional y personal
OBJETIVOS ESPECÍFICOS:	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Potenciar la formación digital de los maestros-as .</li><li>➤ Utilizar diverso software educativo, según nivel y área de trabajo que imparta, para registros de notas y organización de la labor docente.</li><li>➤ Romper los límites del aula tradicional, abriendo nuevos horizontes y favoreciendo el trabajo colaborativo a través de documentos compartidos.</li><li>➤ Alfabetizar al equipo docente en las NNTT a través de las actuaciones que se propongan tipo empleo de formularios digitales, redes sociales (twitter).</li><li>➤ Favorecer cauces de comunicación y participación del profesorado, alumnado y familias a través de la utilización de herramientas</li><li>➤ Mejorar la organización, planificación y gestión interna</li><li>➤ Experimentar modelos de enseñanza alternativas a la instrucción directa.</li><li>➤ Desarrollar modelos de evaluación sobre la utilización de los medios tecnológicos</li></ul>

## PLAN DE ACCIÓN

ACTUACIONES	RESPONSABLE	RECURSOS	PLAZO			Indicador
			19/20	20/21	21/22	
Creación de una comisión TIC para la formación de los nuevos docentes.	Directora	Humanos	X			Constituida/No constituida
Diseño del PFC para formación digital del equipo docente.	Responsable del PFC	Proyecto	X			Realizado/No realizado
Instalación en las tabletas de Additio como aplicación para llevar seguimiento de alumnos.	TIC	Aplicación	X			Realizado/No realizado
Digitalización de la documentación del centro a través del CLOUD Educamadrid como medio para compartir y consultar (programaciones, memorias, planes, circulares, normativas, actividades, etc...)	Directora	Herramienta	X			Número de docentes que consulta y realiza documentos compartidos.
Diseño de formularios digitales a través de google forms para	Equipo Directivo	Herramienta	X	X	X	Número de formularios realizados.

realizar valoraciones sobre funcionamiento de centro.						
Uso de Twitter para publicar y difundir las actividades realizadas en el centro.	Communit y Manager	Herramienta	X	X	X X	Número de publicaciones realizadas.
Comienzo de comunicaciones familia-escuela a través de plataforma ROBLE.	Directora	Herramienta	X			Realizado-No realizado
Instalación del Calendario digital en los equipos para la organización del equipo docente.	Directora	Herramienta	X			Número de docentes que acceden al calendario.
Formación del equipo docente en Flipped Classroom	Responsable formación	Ponente		X		Realizado/No realizado
Formación del equipo docente en pensamiento computacional y Robótica	Responsable formación	Ponente			X	Realizado/No realizado.
Secuenciación de objetivos tecnológicos por nivel aprobados	Directora	PEC			X	Realizado/No realizado

en Claustro y Consejo						
Valoración sobre el empleo de la tecnología en el centro reflejada en la memoria final.	Directora	Formulario	X	X	X	Realizado/No realizado.

<b>ÁREA DE IMPACTO:</b>	Prácticas de Enseñanza-Aprendizaje
<b>OBJETIVO ESTRATÉGICO:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fomentar el desarrollo de los procesos cognitivos de los alumnos haciéndolos mucho más creativos y enriquecedores</li> </ul>
<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dotar de instrumentos al profesorado que favorezcan un cambio de la dinámica de los procesos de enseñanza-aprendizaje que posibiliten mejorar la calidad en la enseñanza.</li> <li>Ayudar a los alumnos a ser protagonistas en el uso de los dispositivos, los programas informáticos, los materiales digitales generados, etc., provocando que presten un mayor interés y asimilen mejor los conceptos</li> <li>Facilitar la búsqueda de información y el tratamiento crítico de la misma, como forma de conocer el mundo de Internet y sus posibilidades de acceso a la información útil.</li> <li>Fomentar su uso activo por parte de los alumnos como medio de apoyo y refuerzo en su aprendizaje</li> <li>Utilizar programas informáticos que ofrezcan contenidos visuales e interactivos que generen un material educativo motivador, ameno, dinámico y atractivo</li> <li>Que las Nuevas Tecnologías faciliten el aprendizaje de</li> </ul>

las diferentes asignaturas y sus contenidos: Matemáticas, Lengua, Conocimiento del Medio, Inglés, etc., además de favorecer la adquisición de habilidades, destrezas, y conocimientos de las mismas

- Utilizar el ordenador, las tablets, el croma, como medio de creación, de integración, de cooperación y de expresión de las ideas de forma individual y/o colectiva.
- Formar a los/as alumnos/as para hacer un correcto uso de la tecnología.
- Desarrollar habilidades de búsqueda, selección y manipulación de la información para propiciar el desarrollo de una actitud responsable y crítica.
- Actualizar, progresivamente, los programas y software libre que vayan llegando al centro a lo largo de cursos sucesivos.
- Copiar, adaptar o diseñar multimedia que favorezcan el aprendizaje constructivo, cooperativo y crítico
- Aportar recursos que puedan ser compartidos en la red y puestos en valor para su utilización por parte de la comunidad educativa.
- Copiar, adaptar o crear materiales de apoyo al alumnado con necesidades educativas especiales.
- Desarrollar el sentido crítico.
- Aumentar el interés por aprender.
- Favorecer el aprendizaje cooperativo y social.
- Estimular la creatividad e imaginación.
- Enfatizar la vertiente comunicativa de los medios tecnológicos.
- Usar correctamente las redes sociales.
- Ampliar las competencias de comunicación del alumnado incluyendo como “interlocutor” los medios tecnológicos y como lenguaje de comunicación los lenguajes de programación. Facilitar de esta manera su incorporación al futuro mercado laboral y al estudio de

titulaciones.

- Potenciar el empleo de las Nuevas Tecnologías en todas las actividades del centro, integrándolas como un recurso más en el proceso educativo.

### PLAN DE ACCIÓN

ACTUACIONES	RESPONSABLE	RECURSOS	PLAZO			Indicador
			19/20	20/21	21/22	
Creación de un banco de recursos y actividades a través de la formación recibida.	Responsable formación.	Herramientas		X	X	Realizado/No realizado
Secuenciación de objetivos tecnológicos por nivel.	Directora	PEC			X	Realizado/No realizado
Creación de vídeos con croma para motivar-reforzar el aprendizaje de contenidos	Equipo Docente	Croma y tablet	X	X	X	Número de vídeos realizados
Desarrollo de actividades digitales por parte del equipo de atención a la diversidad	Equipo Atención a la Diversidad	Tablets, packs robótica, pantalla interactiva ...	X	X	X	Número de actividades programas
Se realizan mínimo dos actividades de robótica y/o pensamiento	Equipo Docente	Kits robótica		X	X	Se realizan/No se realizan

computacional al trimestre por nivel para mejorar el aprendizaje de diferentes áreas						
Difusión del programa de radio Onda Cisneros a través de la elaboración de vídeos	Responsables del Proyecto Onda Cisneros	Tablets, cromas, sistema de audio	X	X	X	Número de vídeos realizados.
Empleo de Flipped Classroom para el aprendizaje de contenidos	Equipo Docente	Tablets	X	X	X	Al menos el 50% del equipo docente utiliza el recurso
Actividades de gamificación en las aulas para la evaluación	Equipo Docente	Tablets	X	X	X	Al menos el 50% del equipo docente utiliza el recurso.
Charlas en las aulas de 4º, 5º y 6º por expertos y equipo docente sobre cómo hacer un correcto uso de la tecnología	Equipo Directivo	Expertos	X	X	X	Se realiza una charla por curso./No se realiza
Actualización y mantenimiento del software libre para la creación de documentos por parte del equipo docente y los alumnos.	Equipo Docente	Equipos informáticos	X	X	X	Se actualiza/No se actualiza

Empleo de la web del centro para facilitar a las familias recursos pedagógicos de las diferentes áreas	TIC	Página web	X	X	X	Al menos el 25% del claustro utiliza este recurso.
--	-----	------------	---	---	---	--

## 7 Responsables

Organismo, Personas, otros	Funciones
<b>Equipo formación online</b> (Directora-TIC, representante de 1er equipo docente y representante de 2º equipo docente)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adquirir herramientas para diseñar actuaciones previas</li> <li>• Guiar la participación y aportaciones del claustro.</li> <li>• Diseñar y perfilar Plan.</li> </ul>
<b>Comisión TIC</b> (Formada por Directora- TIC, Jefa de Estudios y un representante de cada equipo docente)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Formar a nuevos docentes.</li> <li>• Aplicar valoraciones y evaluaciones.</li> <li>• Actuar de portavoces de los equipos docentes.</li> </ul>
<b>TIC</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar tareas específicas del Plan.</li> <li>• Responsabilizarse de la formación.</li> <li>• Formar parte de la comisión TIC.</li> <li>• Mantener actualizado el inventario del material digital.</li> <li>• Coordinar el mantenimiento.</li> </ul>
<b>Claustro</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participar en el diseño del plan.</li> <li>• Asumir acuerdos realizados.</li> <li>• Recibir la formación adecuada.</li> <li>• Incluir en su día a día el uso de la tecnología.</li> <li>• Evaluar el plan.</li> </ul>
<b>Secretaria</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adquirir y custodiar recursos .</li> <li>• Sistematizar el uso y cuidado de los recursos digitales.</li> <li>• Realizar presupuestos junto a la Directora.</li> <li>• Supervisar a empresa externa encargada del mantenimiento informático.</li> </ul>
<b>Jefa de Estudios</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Coordinar a los equipos en la renovación pedagógica para la modificación de la documentación oficial de centro</li> <li>• Fijar reuniones</li> </ul>

<b>Directora</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participar en el diseño del Plan.</li> <li>• Supervisar todas las actuaciones del plan.</li> <li>• Coordinar al Equipo Directivo para llevar a cabo todas las actuaciones.</li> <li>• Aprobar presupuestos.</li> <li>• Difundir el plan para el resto de la Comunidad Educativa.</li> <li>• Proyectar el centro al exterior.</li> </ul>
<b>Consejo Escolar</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprobar y difundir Plan.</li> <li>• Participar en el diseño de formación de familias dentro de la Escuela de padres.</li> </ul>

## 8 Recursos

PRESUPUESTO		
CAPÍTULO	COSTE	FINANCIACIÓN
30 tablets	6.000	Propia
Fundas tablets	300	Propia
3 puntos wifi	400	Propia
Croma+kit iluminación	250	Propia
Mantenimiento informático / curso(Prox curso	700	Propia
34 tablets	6.800	Proyecto Innovación
Fundas infantiles tablets	510	Proyecto Innovación
2 carros transportar tablets	1.200	Proyecto Innovación
20 Sillas ruedas cooperativo	1.100	Proyecto Innovación
Asiento en bloque	280	Proyecto Innovación
5 Kits robotica	350	Proyecto Innovación
Pantalla interactiva	1.300	Proyecto Innovación
Obras adaptación aula específica	15.000	Proyecto Innovación
Mantenimiento	1.400	Proyecto Innovación

RECURSOS NECESARIOS	
RECURSOS NECESARIOS	RECURSOS DISPONIBLES
<p style="text-align: center;"><b>HUMANOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Formadores</li> <li>✓ Empresa de mantenimiento</li> <li>✓ Instaladores</li> <li>✓ Arquitectos</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>HUMANOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <b>Comisión TIC</b></li> <li>✓ <b>Coordinador TIC</b></li> <li>✓ <b>Técnico Informático</b></li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>MATERIALES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 64 tablets Android</li> <li>✓ 2 carros para transportar tablets</li> <li>✓ Kits de robótica</li> <li>✓ Croma más kit de iluminación 250</li> <li>✓ 2 Puntos wifi en edificio primaria</li> <li>✓ 1 punto wifi en edificio infantil</li> <li>✓ Aula de robótica y creación digital</li> <li>✓ Mobiliario de trabajo cooperativo:</li> <li>✓ 10 Sillas con ruedas, 10 fijas y 1 bloque.</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>MATERIALES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <b>ADSL en primaria</b></li> <li>✓ <b>2 puntos wifi</b></li> <li>✓ <b>14 tablets android</b></li> <li>✓ <b>1 Ipad con trípode + adaptador AV/HDMI</b></li> <li>✓ <b>Sala de informática con 18 equipos Linux y pizarra digital</b></li> <li>✓ <b>Dotación en todas las aulas de equipo, proyector y altavoces</b></li> <li>✓ <b>3 pizarras digitales</b></li> <li>✓ <b>1 Cuaderno digital para apuntes y diseño</b></li> </ul>

## 9 Resultados esperados

- ✚ Acercar al profesorado al uso de las nuevas tecnologías en el aula y en su actividad profesional y personal.
  - Todo el equipo docente utiliza las tablets para organizar, coordinar y estructurar su trabajo.
  - Todo el equipo docente realiza actividades de gamificación en las aulas.
  - Al finalizar cada curso el 75% del equipo docente muestra satisfacción con el proyecto.
  
- ✚ Fomentar el desarrollo de los procesos cognitivos de los alumnos haciéndolos mucho más creativos y enriquecedores.
  - En tres años los alumnos del centro suben los resultados académicos.
  - El centro cuenta con dos carros de tablets para hacer préstamo en las aulas de 1º, 2º y 3º, y de 4º, 5º y 6º para desarrollar contenidos curriculares.
  - Todas las aulas realizan actividades de robótica y/ o pensamiento computacional de manera sistemática.
  - La web del centro contiene una pestaña con un banco de recursos digitales de las áreas troncales para reforzar en casa.
  - La web del centro muestra un apartado con vídeos creados, diseñados y editados de manera autónoma por los alumnos con contenidos académicos.

