

**USO DE LA PIZARRA DIGITAL
INTERACTIVA EN EL AULA DE
EDUCACIÓN COMPENSATORIA**

ELISABET ARGUDO ARGUDO

DNI 73757855 Y

CP ANTONIO MACHADO DE XIRIVELLA (VALENCIA)

USO DE LA PIZARRA DIGITAL INTERACTIVA EN EL AULA DE EDUCACIÓN COMPENSATORIA

Elisabet Argudo Argudo, maestra de Educación Compensatoria del
CP Antonio Machado de Xirivella (Valencia).

COMPENSACIÓN EDUCATIVA

El programa de Educación Compensatoria está destinado a garantizar el acceso, la permanencia y la promoción en el sistema educativo del alumnado en situación de desventaja social, procedente de minorías étnicas, de colectivos de inmigrantes, así como de familias con graves dificultades socioeconómicas.

La compensación educativa proporciona: competencia comunicativa oral, acogida, afectividad, recursos materiales, conocimiento de la cultura y costumbres de los alumnos/as de los países de procedencia, compensación académica y curricular, ayuda a formar parte del sistema, conocimiento del entorno y establece relaciones personales y de amistad.

Las fuertes corrientes migratorias hacia los países con mayor bienestar demandan más que nunca la atención a la diversidad en las aulas.



¿Qué es compensatoria?

El programa de Educación Compensatoria está destinado a garantizar el acceso, la permanencia y la promoción en el sistema educativo del alumnado en situación de desventaja social, procedente de minorías étnicas, colectivos de inmigrantes, ...

PROPORCIONA:

- La competencia lingüística para poder comunicarse.
- Acogida y afectividad.
- Relaciones personales de amistad y compañerismo.
- Conocimiento de la cultura y costumbres de la sociedad sin perder sus señas de identidad.
- Facilita la integración social valorando las diferentes culturas.
- Favorecer la educación interculturalidad en todo el alumnado.

Los temas que se trabajan de forma insistente y continua son un motivo para entablar una conversación; el tiempo, los colores, los saludos y despedidas, el colegio, la clase, la ropa, los almuerzos, la casa, la calle, los edificios, los animales, los medios de transporte, ...

METODOLOGÍA

La metodología utilizada en mi clase de Compensatoria se basa en los aprendizajes significativos y funcionales para el alumno. Se parte del nivel del alumno, y tiene un enfoque globalizador y lúdico de la enseñanza, atendiendo a la diversidad existente en el Colegio.

Es muy importante crear rutinas y hábitos para dar seguridad en la expresión y familiarizarse con la lengua.

Con estos niños y niñas hay que crear situaciones comunicativas lo más reales y próximas al entorno sociocultural del alumnado. Cada día deben de salir de la escuela con nuevo vocabulario aprendido.

En el aula se crean situaciones dinámicas y activas con situaciones reales.

Hay que tener en cuenta que existen una serie de temas que deben trabajarse de forma insistente y continúa: el tiempo que hace, los colores, los saludos y despedidas, la ropa que llevan, las aficiones..., son un motivo para entablar una conversación.

La memoria visual es una gran aliada en el aprendizaje de la lengua escrita.

La memoria es una habilidad que se aprovecha para mejorar la dicción, la pronunciación correcta de las palabras y la adquisición de nuevo vocabulario.

Se trabaja la expresión oral con apoyo visual.

He reforzado el trabajo con actividades lúdicas: juegos, soportes visuales y audiovisuales (murales, láminas, cuentos, videos...) y con actividades informáticas, sobre todo utilizando la Pizarra Digital Interactiva como elemento motivador hacia el aprendizaje.

Las Pizarras Digitales Interactivas nos permiten escribir directamente sobre ellas y controlar los programas informáticos con un puntero e incluso simplemente con los dedos.

Entre los recursos que las nuevas tecnologías (TIC) ponen al alcance de los docentes, la “pizarra digital” constituye, sin duda, la que proporciona un mayor potencial didáctico al tiempo que induce una progresiva introducción de prácticas innovadoras y centradas en la actividad de los alumnos.

En el colegio donde imparto clases, la Pizarra Digital Interactiva está fija en una pared de la Biblioteca. Se puso allí para un mayor uso y para disposición de todos los profesores para cuando quieran utilizar este recurso en sus clases. El proyector está situado en el techo. De esta manera se facilita el uso, con una pulsación al encendido del proyector ya deja ver el escritorio del ordenador y lista para usarse.

Yo la utilizo con mis alumnos a diario. Cuando hay una actividad que el alumno ha de seguir su criterio personal se apaga el proyector y se utiliza el lápiz y el tradicional cuaderno.

La pizarra digital induce una notable renovación de las metodologías docentes y de los procesos de enseñanza y aprendizaje, incrementa la motivación de los alumnos, revitaliza la autoestima de los maestros y facilita el logro de aprendizajes más significativos, acordes con la sociedad actual.

.Es una fuente inagotable de información multimedia e interactiva disponible de manera inmediata en el aula.

Los alumnos están más atentos motivados tienen un papel más activo en las actividades de clase, participan más, tienen mayor autonomía y disponen de más oportunidades para el desarrollo de competencias tan importantes en la sociedad actual como buscar y seleccionar información, realizar trabajos multimedia y presentarlos a los compañeros.

Se relaciona el mundo exterior con el del aula a través de la información que aporta Internet.

Facilita el tratamiento de la diversidad, ya que permite la presentación de una gran variedad de recursos.

Los más pequeños también pueden realizar muchos trabajos colaborativos, las actividades individuales (un cuento interactivo, actividades Clic...) se pueden convertir en un juego colectivo.

La pizarra "recuperable": guarda los trabajos realizados que después se pueden visualizar.

La Pizarra Digital fomenta la creatividad, propicia el trabajo en equipo y la colaboración, refuerza la autoestima de los alumnos y beneficia la multiculturalidad en el aula.

Como trabajo con alumnos extranjeros, se ha creado un blog sobre sus países de procedencia y se ha preparado una presentación multimedia. En la preparación de la presentación multimedia cada alumno extranjero tiene un "ayudante local".

También he utilizado en mi aula el lector de documentos, digitaliza cualquier página de un libro pudiéndose presentar en la pizarra digital. Esto resulta especialmente útil para comentar conjuntamente los trabajos de los más pequeños (Educación Infantil) y para revisar entre todos los trabajos realizados en el cuaderno.

A partir de los principios constructivistas del aprendizaje, se crean ambientes de trabajo centrados en la actividad de los alumnos, apoyados en la pizarra digital y en las TIC.

El gran tamaño de la pantalla táctil facilita la interacción con todos los programas, la PIZARRA DIGITALINTERACTIVA permite:

- Escribir y dibujar desde el ordenador y con colores (“función pizarra”, utilizando un editor de textos).
- Visualizar texto, imagen, sonido.
- Interactuar con programas y personas.
- Escribir directamente sobre la pizarra (subrayados, ...)
- Interactuar desde la pantalla con los programas.
- Disponer de otras utilidades del software asociado a la PDI.

Se convierte en una fantástica ventana que nos permite compartir visiones distintas de los países de procedencia de mis alumnos (Rumanía. China, Ecuador, Perú, Bulgaria, ...)

ACTIVIDADES REALIZADAS CON LA PIZARRA DIGITAL

Relacionadas con los intereses del alumnado (juegos, curiosidades, creatividad,...) y relacionadas con las necesidades de comunicación de la vida cotidiana. El lenguaje es el instrumento que regula la actividad.

- Presentación de las dependencias del centro.
- Realización de pictogramas para localizar las distintas dependencias del centro.
- Conversación.
- Dictado de letras para escribir nombres propios, nombres de países, números, de teléfonos, etc.
- Intercambios orales: diálogo, entrevista, debates, asambleas, puestas en común.
- Lectura en voz alta y repetición del listado de palabras del vocabulario.
- Dominó de letras, de números.
- La oca preguntona.
- Asociar países a su continente.
- Mapa del mundo con los países, banderas del alumnado, abecedario, números ...
- Dibujos de referencia para usar la mayúscula y minúscula.

- JUEGOS DE LAS FOTOGRAFÍAS: cada alumno lleva una fotografía de cuando tenía 1 o 2 años. El alumno o alumna describe la fotografía y el resto, con la descripción y mirando las fotografías, debe adivinar de quién se trata.
- Representación gráfica, lectura de imágenes.

Teniendo en cuenta los contenidos de todos los ciclos de Educación Primaria, como base de todo el aprendizaje de esta etapa se han desarrollado las siguientes unidades didácticas:

- El colegio y mi aula.
- Los alimentos.
- Las prendas de vestir.
- La casa.
- La calle.
- El cuerpo y los sentidos.
- Los oficios.
- Los animales.
- Las plantas.
- Los medios de transporte.
- Los medios de comunicación.

También se han trabajado otros proyectos como: realización de un power point con los países de origen de cada alumno/a, creación de una webquest y blogs sobre interculturalidad, y otros relacionados con la cultura española: 9 de octubre, día de la paz, fallas, semana cultural, pascua, ...

En las unidades didácticas se trabajan los temas transversales: educación para la paz, educación para la salud, educación en el consumo, educación ambiental, educación vial, educación cívica, educación de igualdad de sexos.

Ayudo al profesorado de mi colegio en la utilización de la PDI, preparando actividades sobre los contenidos que están impartiendo y acompañándoles en las primeras sesiones para que pierdan la inseguridad que les da el ir solos con los alumnos, por si hay algún problema técnico.

EJEMPLOS DE ACTIVIDADES REALIZADAS EN LA PDI



VALORACIONES

La Pizarra Digital es la ventana al mundo, es TOCAR, SENTIR, APRENDER.

Resultados globales obtenidos:

Muy positivos, en cuanto ha servido para consolidar y sistematizar conocimientos y para aumentar su autoestima.

Con menor esfuerzo y menos tiempo se consiguieron mejores resultados.

El uso de la pizarra ha hecho posible la transmisión de la información con un soporte que les facilitaba recordar lo que tenían que aprender.

Los alumnos presentan un nivel de motivación y atención mucho más alto al tener el soporte visual de la pizarra, aspecto que facilitó tanto la realización de la actividad como la adquisición de nuevos conocimientos.

Se evita la tarea de copia cuando es innecesaria y permite a todos los alumnos recuperar y reutilizar el mismo archivo para otra actividad.

Por último, permite a los alumnos compartir sus producciones digitales y pre-sentarlas a toda la clase

Las actividades realizadas mediante la pizarra digital son muy bien acogidas por los alumnos y las actividades mixtas: pizarra digital y fichas escritas son una buena combinación para seguir las sesiones de una manera activa.

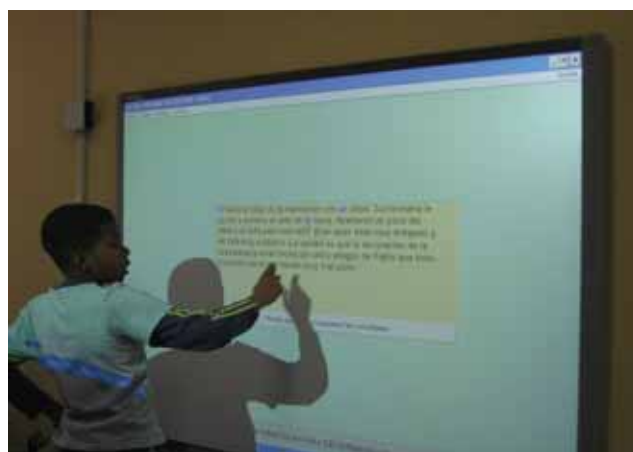
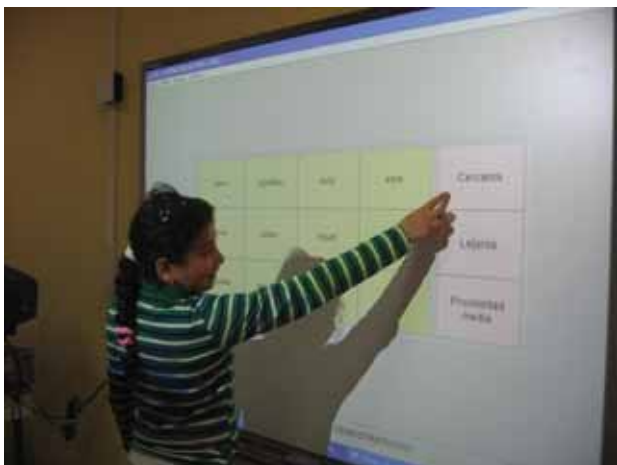
Los alumnos están motivados en todo momento. Se encuentran satisfechos de sus actividades, no sólo por lo que han hecho sino también por cómo lo han llevado a término.

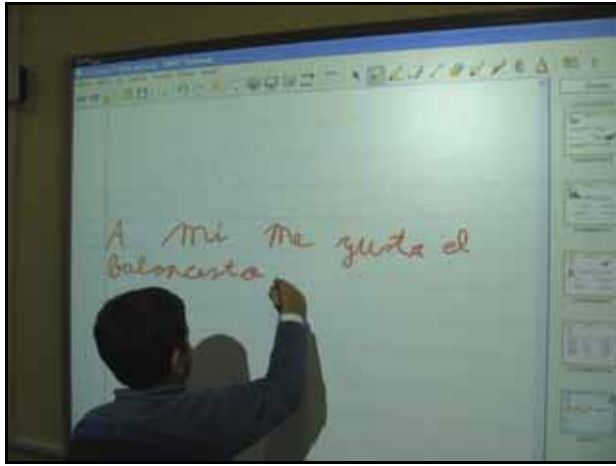
Como anécdota, cuando voy a las clases a por los alumnos de Compensatoria, el resto de alumnos de la clase me preguntan: “¿me llevas?, ¿a mí cuándo me toca?, ¡yo quiero ir contigo!”, los más pequeños de tres años me preguntan ¿pintar dedo? A la Pizarra Digital la llaman Pizarra Mágica, Pantalla Gigante, Ordenador Grande, ... todos desean trabajar con ella.

La mayoría de mis alumnos utilizan la Nintendo DS, la Play Station PSP, Nintendo Wii, teléfonos móviles, ... con lo que la asemejan a esos dispositivos y aprenden a manejarla al momento.

Gracias a la PDI, soy muy querida por los alumnos del colegio porque todos desean venir a mis clases, y eso me enorgullece mucho y me motiva para seguir con el proyecto.

Están encantados con la experiencia.





"El Futuro aún no existe ..., pero podemos influir en él"

(Pere Marqués, Profesor de Universidad)

WEBGRAFÍA

<<http://www2.smarttech.com/st/en-US/Support/Downloads/default.htm>>

<<http://platea.pntic.mec.es/jolall1/smart/>>

<<http://www.mundosmart.com>>

<<http://peremarques.blogspot.com>>

<<http://dewey.uab.es/pmarques/pizarra.htm>>

<<http://dewey.uab.es/pmarques/pizarra.htm>>

<<http://www.genmagic.net/educa>>

<<http://www.campuspdi.org>>

<<http://blog.educastur.es/cuate/category/pizarra-digital>>

<http://www.escolalliurex.es/portal/c/portal/layout?p_l_id=4.1&c=an>

<<http://www.xtec.cat>>

Guía de conversa