

ÍNDICE

TÍTULO - DESCRIPCIÓN	1
CONTEXTUALIZACIÓN	2
IMPLEMENTACIÓN- OBJETIVOS	3
CONTENIDOS	4
DESARROLLO	5
ACTIVIDADES	6
PRODUCTOS DIGITALES CREADOS PARA DISPOSITIVOS MÓVILES	6 -10
METODOLOGÍA	10-11
EVALUACIÓN	11-12
RESULTADOS Y CONCLUSIONES	12-14

TÍTULO DEL PROYECTO : "VILLALBA EN TU MANO" Proyecto MLearning y APs



CENTRO EDUCATIVO : CEIP Antonio Machado (Collado Villalba)

DOCENTES RESPONSABLES: Marta Reina Herrera y Sara Reina Herrera.

NIVEL EDUCATIVO: Ed. Infantil (5 años).

WEB DEL PROYECTO: ["VILLALBA EN TU MANO"](#) [VÍDEO PRESENTACIÓN](#)

DESCRIPCIÓN:

Proyecto interdisciplinar en torno al municipio “Collado Villalba”.

VILLALBA EN TU MANO combina el aprendizaje -servicio con el Mobile Learning.

El ApS (aprendizaje- servicio) une el aprendizaje con el compromiso social. Aprendizaje de contenidos, desarrollo de competencias, valores y compromiso cívico en un sólo proyecto. Villalba en tu mano, pretende que el alumnado conozca, respete, valore, cuide y contribuyan en la difusión de su localidad, desarrollando el sentido de pertenencia y el compromiso cívico.

Para ello los alumnos conocerán su localidad mediante dispositivos móviles y Apps, creando también durante el proceso contenidos digitales sobre Collado Villalba, para compartir socialmente sus conocimientos y difundirlos entre otros escolares y vecinos de la localidad. Contribuyendo así, a la difusión de su localidad y a desarrollar el sentimiento de pertenencia y de compromiso cívico en otros.

Contenidos digitales a los que otros usuarios, puedan tener acceso de manera fácil y cómoda. En cualquier lugar, aprovechando las ventajas del MLearning y del aprendizaje ubicuo. Sólo se necesita tener en la mano un Smartphone o tablet para acceder a ellos.

De ahí el nombre del proyecto "VILLALBA EN TU MANO"

En una segunda fase colaboraremos con el Ayuntamiento de C. Villalba a través de la concejalía de educación y de la concejalía de infancia y juventud, para la difusión y el acceso a los materiales digitales creados en el proyecto entre los escolares , vecinos de la localidad y usuarios. Cumpliendo con uno de los objetivos del Aprendizaje Servicio.



- El Ayuntamiento a través de su página WEB difundirá el proyecto y los materiales digitales creados.
- La Concejalía de Educación organizará un acto de reconocimiento y difusión del proyecto entre los distintos centro escolares de la localidad.
- La Concejalía de infancia y juventud, utilizará el App de C. Villalba, creada como trabajo final del proyecto, en actividades culturales dirigidas a los más jóvenes de la localidad.

CONTEXTUALIZACIÓN:

"VILLALBA EN TU MANO" se enmarca dentro del proyecto sobre "Nuestro Municipio", desarrollado en el CEIP Antonio Machado, ubicado en esta localidad.

Nivel 3 años: Nuestro Barrio " El Gorronal" (Conocemos - Visitamos).

Nivel 4 años: Nuestro Municipio "C. Villalba" (Investigamos-Wiki colaborativa).

Nivel 5 años: "VILLALBA EN TU MANO" (Creamos y compartimos -Proyecto Mlearning)

Este proyecto pretende que el alumnado conozca, respete, cuide, valore, quiera y contribuya con su municipio creando, difundiendo y compartiendo sus conocimientos con otr@s, y que finaliza con "VILLALBA EN TU MANO".

IMPLEMENTACIÓN:

CURSO 2012/2013

- Implementación en las aulas de 5 años.
- Evaluación.
- Propuestas de mejora y de continuidad.

CURSO 2013/2014

- Colaboración con las instituciones municipales para la difusión y uso de los materiales digitales creados en el proyecto entre los escolares y vecinos del municipio. Cumpliendo con uno de los objetivos fundamentales el aprendizaje servicio.

CONTINUIDAD EN EL CENTRO

- Desarrollo del proyecto durante el curso 2013/14 y aplicación de las propuestas de mejora.
- Incorporación de dispositivos móviles en otras aulas del centro.
- Uso de los materiales digitales creados en el proyecto, en actividades de enseñanza - aprendizaje en otras aulas del centro.

OBJETIVOS:

- Iniciar a nuestro alumnado en el desarrollo de las CCBB mediante el uso de dispositivos móviles y sus aplicaciones.
- Usar los distintos dispositivos móviles y sus aplicaciones de forma autónoma.
- Asociar por parte del alumnado, el uso de dispositivos móviles como un recurso para su proceso de aprendizaje.
- Favorecer el trabajo cooperativo y la creatividad.
- Desarrollar el sentido de pertenencia y el compromiso cívico con su localidad.
- Profundizar, transformar y editar la información de nuestra wiki sobre C.Villalba mediante el uso de Apps, fomentando que los **alumn@s** conozcan, respeten y valoren su municipio.
- Compartir sus creaciones y conocimientos socialmente mediante el uso de dispositivos móviles.

- Crear PRODUCTOS digitales para que otros escolares , vecinos y usuarios puedan acceder a ellos mediante sus dispositivos móviles, posibilitando así, que los alumn@s contribuyan con la proyección y difusión de su localidad.
- Crear un App sobre C. Villalba.
- Participar en un proyecto Colaborativo internacional en red contribuyendo con la difusión y proyección del municipio y conociendo otras localidades, ciudades y países.
- Evaluar todos los elementos que configuran el proyecto, a fin de extraer las propuestas de mejora para dar continuidad al proyecto.

CONTENIDOS:

- Procesamiento básico de información textual, numérica y multimedia.
- Edición básica de imágenes, texto y video.
- Conocimiento y uso autónomo de los dispositivos móviles y sus aplicaciones.
- Interés por las aportaciones y creaciones de los compañeros.
- Participación y trabajo en grupo.
- Conocimiento de las características propias y diferenciadoras de la localidad.
- Conocimiento e interacción con el medio físico y elementos de la localidad.
- Valoración, respeto y actitud cívica en relación con su localidad.

DESARROLLO:

El punto de partida es una wiki, realizada el curso anterior por los alumn@s de 4 años y sus familias, en torno al municipio.

A partir de esta, se seleccionarán las Apps de dispositivos móviles más adecuadas para profundizar, transformar, editar y compartir la información alojada en las distintas páginas de la wiki . Como trabajo final del proyecto, se creará un App que estará disponible en el App Store y Google Play a través del market del App **Tiny Tap** .

<u>PÁGINAS DE LA WIKI</u> <u>CONTENIDOS TRATADOS</u>	<u>APPS</u> <u>SELECCIONADAS</u>	<u>CCBB</u> <u>DESARROLLADAS</u>
SITUACIÓN DEL MUNICIPIO	 GOOGLE EARTH	C. DIGITAL C. CONOCIMIENTO E INTERACCIÓN CON MEDIO
MAPA DEL MUNICIPIO	   DRAW ON MAP PUPITRE CLARA IN CITY	C. DIGITAL C. SOCIAZ CIUDADANA C. CONOCIMIENTO E INTERACCIÓN CON MEDIO
ESCUDO Y LOGOTIPO DEL MUNICIPIO	  PHILIP AURASMA	C. DIGITAL C. MATEMÁTICA C. CONOCIMIENTO E INTERACCIÓN CON MEDIO
HIMNO DEL MUNICIPIO	  MAD PAD AURASMA	C. DIGITAL C. CULTURAL Y ARTÍSTICA C. EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA
FIESTAS LOCALES	 PHOSTER	C. DIGITAL C. CULTURAL Y ARTÍSTICA C. EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA
LUGARES DE INTERÉS DEL MUNICIPIO	   SKITCH EDUCREATIONS ESPIRA	C. DIGITAL C. MATEMÁTICA C. CULTURAL Y ARTÍSTICA C. COM. LINGÜÍSTICA C. COM. E INT. CON MEDIO
DATOS DE INTERÉS SOBRE EL MUNICIPIO	   IMOVIE FX VIDEO EDUCREATIONS	C. DIGITAL C. LINGÜÍSTICA C. SOCIAL Y CIUDADANA C. CONOCIMIENTO E INTERACCIÓN CON MEDIO
<u>PÁGINAS DE LA WIKI</u> <u>CONTENIDOS TRATADOS</u>	<u>APPS</u> <u>SELECCIONADAS</u>	<u>CCBB</u> <u>DESARROLLADAS</u>
FLORA DEL MUNICIPIO	      ESPIRA STORY DICE STORY KIDS SCAND QRDROID SCRIPT CALCULATOR	TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN Y C. DIGITAL C. CONOCIMIENTO E INTERACCIÓN CON EL MEDIO C. EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA C. MATEMÁTICA C. SOCIAL Y CIUDADANA
FAUNA DEL MUNICIPIO	   ESPIRA PEPI TREE STORY KIDS	C. DIGITAL C. LINGÜÍSTICA C. CONOCIMIENTO E INTERACCIÓN CON EL MEDIO
PAISAJE DEL MUNICIPIO	 ESPIRA	C. DIGITAL C. LINGÜÍSTICA C. CONOCIMIENTO E INTERACCIÓN CON EL MEDIO
CLIMA DEL MUNICIPIO	 EL TIEMPO 14 DÍAS	C. DIGITAL C. MATEMÁTICA C. CONOCIMIENTO E INTERACCIÓN CON EL MEDIO
NOTICIAS INFORMATIVOS LOCALES		C. DIGITAL C. SOCIAL Y CIUDADANA C. COM. LINGÜÍSTICA C. COM. E INT. CON EL MEDIO
APP DEL MUNICIPIO	   PIC COLLAGE TINY TAP POPLET	C. DIGITAL C. LINGÜÍSTICA C. APRENDER A APRENDER AUTONOMÍA E INICIATIVA PERSONAL

ACTIVIDADES DESARROLLADAS:

- Navegar con Google Earth, Google Maps y Street View.
- Ubicar con el App Draw on Map el domicilio particular.
- Realizar rompecabezas de lugares del municipio, logotipo y escudo con el App PHLIP.
- Grabar las estrofas del Himno municipal y crear un remix con el App MadPad.
- Crear un escudo musical con RA utilizando Aurasma y Layar.
- Crear carteles de las distintas fiestas locales con el App Phoster.
- Consultar la climatología del municipio con la aplicación Tiempo.com.
- Profundizar en el conocimiento de la flora y fauna del municipio con el App Pepi Tree.
- Conocer distintos lugares de interés del municipio y trabajar aspectos lecto-escritores y matemáticas en torno a ellos con las Apps (Skitch y Educreations).
- Realizar un mapa conceptual sobre los contenidos del proyecto con el App Popplet.
- Experimentar con RA con y sin marcadores.
- Crear una ruta de RA geolocalizada con tres POIs.
- Generar códigos QR personalizados con el escudo del municipio, enlazados a vídeos explicativos realizados por los alumnos.
- Colocar códigos QRs y logotipos identificativos en los distintos puntos de la ruta geolocalizada.
- Realizar un programa de radio diario durante una semana con las noticias más relevantes de la localidad con el App SoundCloud.
- Participar en el proyecto colaborativo internacional "C@ntamos Contig@" representando a su municipio.
- Realizar una video conferencia bilingüe con otro centro del proyecto colaborativo.

PRODUCTOS DIGITALES CREADOS PARA DISPOSITOS MÓVILES:

Para compartir con otros escolares, vecinos y usuarios.

1. **RUTA DE RA GEOLOCALIZADA EN C. VILLALBA.**
2. **VÍDEO GUÍA CON CÓDIGOS QR.**
3. **APP SOBRE C. VILLALBA.**

RUTA DE REALIDAD AUMENTADA GEOLOCALIZADA

DESCRIPCIÓN:

Para ello hemos utilizado una aplicación educativa de realidad aumentada " ESPIRA". Este App aplica una capa de RA que se activa mediante GPS en un punto geolocalizado.

Creamos tres puntos de interés (POIs) en una ruta con realidad aumentada geolocalizada sobre Collado Villalba.

OBJETIVO:

Crear una ruta para que los vecinos y visitantes al municipio, puedan disfrutar y conocer C. Villalba. Accediendo a información textual y audiovisual de una manera sencilla a través de sus dispositivos móviles.

PROCESO DE ELABORACIÓN:

1.- Geolocalización de los puntos de interés(realizado por las docentes).

- Ayuntamiento de C. Villalba
- Coto de las Suertes.
- Fuente del caño.

2.- Asociación de la información:

Los alumn@s, utilizando ESPIRA , introducen información de interés en torno a estos puntos y algunos enlace a páginas web que amplían esta información.

- Ayuntamiento de C. Villalba (situación,fiestas,habitantes...)
- Coto de las Suertes (flora,fauna, paisaje)
- Fuente del caño (lugares de interés)

3.- Vídeos explicativos.

Los alumnos han grabado vídeos en los lugares de interés,para informar a los usuarios sobre distintos aspectos interesantes de estos lugares emblemáticos del municipio. Material audiovisual que los alumn@s, también asocian a los puntos de interés mediante la aplicación ESPIRA.

4.- Colocar distintivos que indiquen a los usuarios que en estos puntos del municipio hay una ruta de RA que pueden consultar si instalan en sus dispositivos móviles la aplicación ESPIRA.

Durante el curso 2013/2014 se utilizará otra aplicación de RA geolocalizada para crear una nueva ruta con Geo Aumentaty.

ACCESO PARA USUARIOS:

- Descargar la aplicación ESPIRA o Geo Aumentaty (gratuita) desde APPSTORE O GOOGLE PLAY.
- Consultar la ruta (C. Villalba).



VÍDEO GUÍA CON CÓDIGOS QR

Los alumnos generan códigos QR personalizados con el escudo del municipio, enlazados a vídeo explicativos sobre puntos de interés del municipio y protagonizados por ellos.

Posteriormente colocarán en cada uno de los puntos de interés, un código QR a modo de vídeo guía. Para que otros usuarios puedan consultarlos y disfrutar de esta sencilla vídeo guía del municipio desde sus dispositivos móviles.



APP SOBRE C. VILLALBA

DESCRIPCIÓN:

De manera colaborativa con la aplicación TINY TAP los alumnos de 5 años han creado en su totalidad un [App sobre C. Villalba](#) (diseño de páginas, creación de contenidos y audios).

Un juego en el que se recogen , a través de las distintas páginas del mismo, los aspectos y características más relevantes del municipio:

- Ubicación en el mapa de la Comunidad de Madrid.
- Pueblos vecinos
- Escudo.
- Logotipo
- Lugares de interés.
- Flora, fauna y paisaje.

OBJETIVO: Diseñar un APP sobre nuestro municipio, para que otros escolares, vecinos y usuarios puedan conocerlo de una manera creativa, divertida e interactiva.

PROCESO DE ELABORACIÓN:

- 1.- Diseño de las páginas del APP por parte de los alumnos con la aplicación PIC COLLAGE .
- 2.- Creación de contenidos y audios de las 14 páginas del App por parte de los alumnos.
- 3.- Inclusión en el market del App TINY TAP para que cualquier usuario pueda instalarlo en su dispositivo móvil con sistema operativo IOS o Android.



ACCESO PARA USUARIOS: [Enlace de descarga\(IOS\)](#) [Enlace de descarga \(Android\)](#)

- Descargar la aplicación gratuita TINY TAP del APPSTORE o GOOGLE PLAY.
- Descargar del MARKET de TINY TAP el juego COLLADO VILLALBA.
- JUGAR, APRENDER Y DISFRUTAR con COLLADO VILLALBA.

METODOLOGÍA:

El proyecto se desarrolla y aplica a través de una metodología fundamentada en el “Enfoque Tpack”, aunando tres aspectos necesarios e interrelacionados que optimizan los resultados de los procesos de enseñanza aprendizaje.

Estos aspectos son:

- Conocimiento pedagógico: Aplicando el trabajo “por proyectos” en E.I. Metodología que caracteriza desde hace muchos años nuestra práctica docente.
- Conocimiento disciplinar: de las áreas de aprendizaje del currículum oficial de la Comunidad de Madrid y de las CCBB.
- Conocimiento Tecnológico: de los dispositivos móviles y sus aplicaciones.

METODOLOGÍA ORGANIZATIVA:

TEMPORALIZACIÓN:

El proyecto tendrá una duración de 6 semanas. Se dedicará una sesión diaria de 1 hora al trabajo con dispositivos móviles en el rincón de tablets y otra sesión diaria en la PDI en gran grupo para aprender a utilizar las aplicaciones y consultar la wiki.

AGRUPAMIENTOS:

- Pequeño grupo (4/6 alumn@s) rincón de tablets.
- Gran grupo (23 alumn@s) con Tablet conectada a la PDI.

ESPACIOS : Aula, sala de informática y exteriores.

RECURSOS PERSONALES: Tutoras , profesora de apoyo, especialista de inglés y música.

RECURSOS DE HARDWARE: 8 tablets (IOS) , 4 smarphones (Android) , PC , ordenador portátil, PDI.

RECURSOS DE SOFTWARE:

- Selección de apps (cuadro pág 5).
- Programa Airserver (conecta el pc con las tablets, pudiendo proyectar en la pantalla del ordenador y PDI hasta 5 tables simultaneamente).

RECURSOS TÉCNICOS: Conexión Wifi.

EVALUACIÓN

EVALUACIÓN DEL ALUMNADO:

Indicadores:

- Grado de consecución de los objetivos propuestos por parte de los alumn@s.
- Grado de consecución de los contenidos por parte del alumnado.

Procedimientos:

- Observación sistemática del grupo clase
- Análisis de las producciones del alumnado.
- Interacción con el alumnado.

Instrumentos:

- [Rúbrica de evaluación](#)

AUTOEVALUACIÓN DEL ALUMNADO:

Instrumento:

- App sobre C. Villalba diseñada y creada por los alumnos.

EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE:

- Funcionalidad de los actividades y Apps seleccionadas para la consecución de los objetivos y contenidos.
- Validez de los recursos y materiales didácticos empleados.
- Idoneidad de los agrupamientos y espacios.
- Cumplimiento de la temporalización.
- Pertinencia de la metodología didáctica aplicada.
- Aplicación de los indicadores, procedimientos e instrumentos de evaluación con especial incidencia en las rúbricas de evaluación.
- Cumplimiento de la programación.
- Adecuación de la misma a los intereses y necesidades de los alumn@s.
- Interacción maestro/alumn@.
- Clima del aula.
- Participación, implicación y aceptación de las familias.

RESULTADOS Y CONCLUSIONES

Tras la implementación del proyecto en las aulas y la incorporación de dispositivos móviles a los procesos de enseñanza aprendizaje se ha producido una mejora en los resultados de los mismos.

VALORACIÓN CUALITATIVA DE LOS RESULTADOS

Los alumnos han conseguido usar los dispositivos móviles de forma autónoma, valorándolos como un recurso muy útil y motivador de aprendizaje que les sirve para conocer y transformar la información, realizando nuevas creaciones que pueden compartir con otros.

La cuidada selección de Apps, así como las actividades planteadas en torno a ellas, han permitido a los alumnos alcanzar los objetivos propuestos y adquirir en su totalidad los contenidos planteados.

Los contenidos tratados en torno a la localidad han sido adquiridos en un altísimo grado, gracias a la posibilidad que ofrecen las aplicaciones móviles de interactuar con los mismos.

Tanto la Apps como las actividades propuestas han posibilitado a los alumnos no solo conocer y valorar su localidad, sino también participar activamente en ella y contribuir en su mejora y proyección.

La metodología utilizada en el proyecto de Mobile Learning se ha caracterizado por ser colaborativa, interactiva y creativa, posibilitando un alto grado de motivación en nuestros alumn@s durante todo el proyecto, aspecto que también ha favorecido la consecución de los objetivos propuestos.

La posibilidad que nos ofrecen las apps de compartir contenidos con otros usuarios ha conseguido que la participación e implicación de las familias a lo largo del proyecto haya sido altísima. Consultando y utilizando todas las creaciones de los alumnos con sus propios dispositivos móviles.

La valoración de las familias ha sido muy positiva, sintiéndose parte del proyecto y sorprendidos por el nivel de competencia digital adquirida por sus hijos/as y por la utilidad y calidad de las creaciones de los alumnos.

El reconocimiento del Ayuntamiento de la localidad a los alumn@s y la oportunidad de presentar el proyecto en un acto institucional durante el curso 2013/2014, así como la difusión del proyecto entre los escolares y vecinos de la localidad, ha supuesto para los alumnos una gran emoción y sentimiento de satisfacción por el trabajo bien hecho. Desarrollando en ellos un verdadero compromiso cívico con su localidad.

VALORACIÓN CUANTITATIVA DE LOS RESULTADOS:

Escala de valoración de 1 a 4. Siendo 1 el menor valor y 4 el mayor.

Consecución de los objetivos planteados.

1 2 3 4

Adquisición de los contenidos propuestos.

1 2 3 4

Idoneidad de las Apps seleccionadas y actividades propuestas.

1 2 3 4

Idoneidad de la metodología utilizada.

1 2 3 4

Participación de las familias.

1 2 3 4

Grado de satisfacción de las familias.

1 2 3 4

Valoración cuantitativa: 3,66 sobre 4.

Tras la valoración de los resultados realizamos el balance de los mismos y llegamos a las siguientes conclusiones.

Los logros más relevantes han sido:

Familiarizar a los alumnos y las familias con el uso de dispositivos móviles y sus aplicaciones.

Desarrollo del sentido de pertenencia y compromiso cívico de nuestros alumnos con su ciudad.

Contribuir con el municipio creando contenidos en torno al mismo, a los que pueden acceder otros escolares, vecinos y usuarios desde sus dispositivos móviles.

La mayor dificultad que hemos encontrado en la implementación del proyecto ha sido el número tan limitado de dispositivos móviles del que disponíamos para la implementación del mismo. También destacaríamos la imposibilidad de utilizar algunas aplicaciones seleccionadas para el proyecto en los dispositivos móviles con sistema operativo Android.

CONCLUYENDO QUE:

El uso de dispositivos móviles en el aula es un potente recurso para abordar los distintos contenidos curriculares y desarrollar las CCBB.

Mejorando la motivación, participación, colaboración e interacción del alumnado y convirtiéndolos en los verdaderos protagonista de sus aprendizajes.

Por lo que, el Mobile Learning será una práctica habitual en el desarrollo e implementación de posteriores proyectos en nuestro centro educativo.

El aprendizaje servicio también será un enfoque presente en futuros proyectos en el centro, como un modo muy efectivo de conseguir objetivos de aprendizaje a través de la sensibilización, colaboración y participación activa...