

PROYECTO GRUPO DE TRABAJO

“DISEÑO DE ACTIVIDADES CON SCRATCH Y EXELEARNING EN SECUNDARIA” CÓDIGO: 184130GT028

1. SITUACIÓN DE PARTIDA.

➤ La situación de partida que justifica la composición del grupo, indicando que aspectos de la propuesta contribuyen a la innovación en el ámbito en el que se pretende intervenir son:

- No hay guía de actividades que permitan la consolidación de conocimientos utilizando videojuegos o test en el ámbito científico en nuestro centro y que permita contrastar las pruebas escritas con dichas actividades.
- No hay página web o plataforma moodle sobre actividades interactivas enfocadas al ámbito científico y que puedan recurrir a esta página nuestro claustro, para trabajarlas con nuestro alumnado y así paliar de alguna manera el abandono escolar, sobre todo en el ámbito científico de personas adultas.

Para ello realizaremos actividades innovadoras que permitan desarrollar en nuestro alumnado el espíritu creativo y emprendedor. Esto se llevará a cabo mediante la puesta en práctica en clase de las actividades interactivas creadas por el profesorado del GT, además de la creación por parte de nuestro alumnado de test y videojuegos interactivos. Todo ello para que puedan realizar aprendizajes significativos.

Con ello colaboraremos en el proyecto Erasmus+ que se desarrolla en nuestro centro, basado en emplear actividades interactivas en el aula y prevenir también el abandono escolar que se produce en la ESPA y CAGM, a medida que avanza el curso.

También crearemos una página web o plataforma moodle donde subiremos las actividades de los integrantes del GT, además de las realizadas por nuestro alumnado, dando así conocer nuestra propuesta a toda persona que esté interesada en el uso de estas actividades.

➤ El origen de la creación de nuestro grupo de trabajo ha sido apoyar al proyecto Erasmus+ del centro, ya que durante años hemos observado que el alumnado presenta carencias y desmotivación en la realización de actividades escritas y queremos dar un giro a esta situación realizando actividades interactivas. La gran mayoría de nuestro alumnado realiza un gran esfuerzo para realizar dichas pruebas escritas, sin embargo cuando se le presenta una actividad interactiva su interés aumenta considerablemente, gracias a la utilización de las TIC que tan usadas son actualmente por ellos en nuestra sociedad. Además la **motivación** por la que se ha creado nuestro grupo de trabajo ha sido la inquietud de los docentes implicados de ayudar al alumnado a mejorar la didáctica y el rendimiento académico de nuestro alumnado.

Hemos observado que en asignaturas como Matemáticas o cualquier asignatura de Ciencias, el alumnado suele dejar en blanco los ejercicios que tratan problemas de la vida cotidiana porque no saben lo que le piden, o sea, no entienden el texto y no realizan lectura comprensiva del mismo. Para ello presentar una actividad del mismo tipo pero en formato digital ayudará a que el alumnado muestre interés por su realización.

➤ En las propuestas de mejora que el centro propuso el curso anterior, figura la optimización de los recursos humanos y materiales en el desarrollo de los aprendizajes en el aula y como consecuencia una mejora en los resultados académicos. Esta es la vinculación de nuestro grupo de trabajo en relación con las propuestas de mejora. Mejorar los resultados académicos con la utilización de recursos TIC en el aula.

➤ Con este grupo de trabajo pretendemos intervenir en el ámbito científico y además apoyar el plan lector (mediante la lectura de actividades y comprensión de enunciados) que está inmerso en todo centro educativo.

PROYECTO GRUPO DE TRABAJO

“DISEÑO DE ACTIVIDADES CON SCRATCH Y EXELEARNING EN SECUNDARIA” CÓDIGO: 184130GT028

➤ Para realizar las actividades que se van a trabajar en el grupo, se han reunido los siguientes docentes:

1. Benítez Zarza, Jorge (Coordinador, Profesor Matemáticas). Tiene experiencia en la coordinación de bibliotecas escolares y grupos de trabajo, además de en la realización de actividades sobre animación vinculado al ámbito científico y lingüístico, Moodle, Scratch, Exe-learning y diseño web. Como coordinador supervisará las actividades, distribuirá el trabajo, realizará actividades interactivas con Scratch, Moodle y exelearning y las pondrá en práctica en 1º Bachillerato y en el ámbito científico de ESPA y CAGM de adultos.
2. Aragón Rodríguez, Oscar (Profesor de Matemáticas). Posee formación en Teoría de la Computabilidad y en Teoría de Paradigmas y Lenguajes de Programación (programación imperativa, orientada a objetos, funcional, lógica... y C, C++, Java, Python, Haskell...), así como en tecnologías más novedosas como desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles Android. En este grupo de trabajo, aprovechando sus conocimientos, para la ocasión que nos ocupa, desarrollará varios proyectos en la plataforma Scratch (del M.I.T.), que a modo de juegos, pretenderán afianzar diversos contenidos conceptuales y procedimentales del área de Matemáticas propios de 1º, 2º o 3º de E.S.O." Las actividades las pondrá en práctica en dichos grupos.
3. Olías Álvarez, Fátima (Profesora Informática). Tiene experiencia y ha trabajado con moodle y Scratch con bastante profundidad. Todos los cursos que imparto son a través de la plataforma moodle. He trabajado con Scratch con el curso de 1º de bachillerato varios años, pero este año no imparto clases en ese curso. No he trabajado nunca con exlearning.
La motivación para trabajar en este grupo viene de profundizar en Scratch y en su aplicación en el ámbito científico, más en concreto en la asignaturas de 1º y 2º de bachillerato del departamento de informática (TIC). Actualmente no imparte clase en bachillerato, sólo en el ciclo formativo de Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma, pero va a trabajar en el ámbito científico y su trabajo podrá ponerse en práctica en la ESPA.
4. Ortiz Bustos, Rocío (Profesora Informática). Tiene experiencia en Scratch, ha impartido clases durante dos cursos en 4º de la ESO y 1º de Bachillerato; tiene poca experiencia en ExeLearning, sólo lo usó hace unos años para elaborar algunas programaciones del ciclo de Desarrollo de Aplicaciones Web y en Moodle; la usa habitualmente en sus clases y le gusta trabajar con cuestionarios. A lo largo de este curso no tiene ningún grupo en el que poder impartir estos contenidos. La motivación que le ha llevado a formar parte de este grupo es porque considera que son herramientas muy interesantes para que el aprendizaje de los alumnos sea más eficiente y significativo. También son herramientas que ayudan al profesor a generar recursos reutilizables y de mejor calidad. La línea de trabajo será colaborar en el diseño de cuestionarios y test para el ámbito científico de adultos y ayudar a la puesta en práctica de dichos cuestionarios en la educación de adultos.
5. Peña Rosino, Adrián (Profesor Informática). No tiene conocimientos en Scratch. Actualmente está realizando cursos sobre:

PROYECTO GRUPO DE TRABAJO

“DISEÑO DE ACTIVIDADES CON SCRATCH Y EXELEARNING EN SECUNDARIA” CÓDIGO: 184130GT028

- Nuevas Tecnologías aplicadas a la elaboración y actualización de materiales para formación profesional a distancia y semipresencial.
- Introducción a la Tutorización y Evaluación en la modalidad Semipresencial con Moodle.

La motivación para participar en el grupo de trabajo es el interés propio por conocer el lenguaje scratch para aplicarlo en el alumnado, no sólo en este curso para alumnos con conocimientos de programación, sino para realizar un acercamiento a edades más tempranas como pudiese ser 4 de ESO.

La puesta en práctica de las actividades se realizará en 2º de Bachillerato semipresencial, para los grupos F y G. Se realizarán cuestionarios online evaluables en moodle y programación de videojuegos con scratch. Se aplicará en el segundo trimestre, dentro del marco de las unidades 3 y 4 en el que se estudia a grandes rasgos la programación en informática. Se realizará una o varias pruebas evaluables, aplicando los conocimientos adquiridos sobre programación en scratch.

6. Sánchez Montes, Manuel (Profesor de Matemáticas). Tiene experiencia en la realización de actividades y cuestionarios con Moodle. Conoce el programa Scratch y lo va a poner en práctica con actividades interactivas. Conoce el programa exelearning y lo ha utilizado. Además ha sido coordinador TIC en centros y conoce la instalación de moodle en servidor. La motivación para formar parte de este grupo de trabajo es el interés por poner en práctica cuestionarios moodle, actividades interactivas con Scratch y usar exelearning para cuestionarios o realización de unidades en el ámbito científico. Dicha motivación aumenta al ser el profesor que imparte clases en el ámbito y que será ayudado por varios componentes del grupo de trabajo en la realización de cuestionarios. Las actividades que realice serán puestas en prácticas tanto en el ámbito científico de la ESPA como en el ámbito científico del curso de acceso a grado medio.

2. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN.

En esta sociedad cada día más cargada de recursos informáticos y aplicaciones digitales, el ciudadano se ha dedicado a la destreza y manejo de la información a través del ordenador, televisión, móvil, etc. Por ello con este grupo de trabajo pretendemos captar un número considerable de ciudadanos, en nuestro caso alumnos y alumnas, que se interesen por la realización de actividades interactivas en vez de escritas, mejorando así su rendimiento académico.

Con este grupo de trabajo pretendemos realizar actividades motivadoras, innovadoras e interactivas que ayuden al alumnado de ámbito científico inmerso en los PMAR, ESPA, CAGM, ESO y Bachillerato a asimilar los contenidos y practicar con ellos de forma interactiva.

Pretendemos contrastar los resultados obtenidos en pruebas escritas con pruebas interactivas en el ámbito científico, tanto en los PMAR, como en ESPA y CAGM. Además trabajaremos en la realización y puesta en práctica con nuestro alumnado de propuestas didácticas en el módulo de informática que se trabaja en el ámbito científico de ESPA, CAGM y PMAR y en la asignatura de informática en Bachillerato.

Todo ello mediante los programas Scratch (iniciación a la programación creando videojuegos interactivos) Moodle y Exelearning (Creación de test evaluables y materiales para el ámbito científico). Colaboraremos con nuestro Centro en el proyecto

PROYECTO GRUPO DE TRABAJO

“DISEÑO DE ACTIVIDADES CON SCRATCH Y EXELEARNING EN SECUNDARIA” CÓDIGO: 184130GT028

Erasmus+ con nuestra propuesta didáctica para incorporar propuestas digitales e interactivas en el aula.

Además gracias a ello pretendemos que a través de este grupo de trabajo podamos frenar el absentismo escolar y mejorar sobre todo el rendimiento académico que se produce en la ESPA y CAGM, por falta de motivación e interés a medida que avanza el curso, introduciendo estas actividades que les permitan asimilar los contenidos de forma más sencilla.

Estamos convencido de que las actividades que se van a proponer darán un toque de atención y motivación a nuestro alumnado y que nos van a sorprender con creaciones absolutamente originales y mejores resultados académicos.

3. OBJETIVOS.

Los objetivos que se pretende conseguir con este grupo de trabajo son:

- Realizar actividades interactivas tanto por los docentes del GT como por parte de nuestro alumnado.
- Elaborar una guía de actividades creativas que sirva para todo el ámbito científico y cada año incorporar nuevas actividades que mejoren la práctica y que permita una mayor capacidad imaginativa en nuestro alumnado.
- Crear la página web o plataforma moodle, sobre actividades de ámbito científico que sirva como guía interactiva a todos los docentes que impartan dicho ámbito.
- Contrastar la evaluación del alumnado mediante actividades interactivas respecto a las pruebas escritas.
- Motivar a nuestro alumnado mediante actividades interactivas para que asimilen mejor los contenidos, realicen aprendizajes significativos y no abandonen las enseñanzas, sobre todo en la educación de adultos.
- Colaborar con nuestro grupo de trabajo en el proyecto Erasmus+ y el grupo de trabajo de moodle que se desarrolla también en nuestro centro.

4. REPERCUSIÓN.

La repercusión que tendrá nuestro grupo de trabajo en el aula será:

- El docente de cualquier centro poseerá un nuevo recurso o guía que le permita trabajar el ámbito científico utilizando actividades motivadoras, es decir, **se pretende crear** un material educativo o una guía de actuación.
- El alumnado realizará con mayor facilidad aprendizajes significativos gracias a la realización de actividades interactivas próximas a la realidad y sociedad actual mediante el uso de tecnologías e internet, que hacen mejorar la capacidad comprensiva, **mejorando el rendimiento**. Todo ello **conlleva cambios metodológicos** para una finalidad: “Mejorar el rendimiento académico y paliar el abandono escolar en la enseñanza de adultos“.
- El alumnado desarrollará un mayor sentido de iniciativa y espíritu creativo y emprendedor en la creación de videojuegos, realización de test, etc.
- Permitirá fomentar y trabajar la competencia sobre expresiones culturales, científicas y digitales.

PROYECTO GRUPO DE TRABAJO

“DISEÑO DE ACTIVIDADES CON SCRATCH Y EXELEARNING EN SECUNDARIA” CÓDIGO: 184130GT028

- La mayoría de las actividades implicará a los departamentos del ámbito científico del centro, además de alumnado.
- Fomentará la **formación del profesorado** con todo lo relacionado con diseño web, realización de actividades con Scratch, test con Moodle o exeelearning. El profesorado de nuestro grupo de trabajo solicitará o realizará cursos de formación sobre nuestra temática en las convocatorias que ofrece la formación permanente del profesorado o el CEP de Alcalá de Guadaíra.

En relación con el proyecto educativo de centro apoyaremos al proyecto Erasmus+, mediante la realización y puesta en práctica en el aula de las actividades o test creados por nuestro grupo de trabajo y al plan lector con el uso de test interactivos. Además estaremos colaborando con el GT relacionado con la Moodle que se está trabajando en nuestro centro, mediante difusión de trabajos y test de nuestro grupo y alumnado.

El método de difusión de las actividades será mediante la creación de una página web o plataforma Moodle y comunicación de dicha página a la coordinadora TIC de nuestro centro. Se dará conocimiento al equipo directivo en todo momento que transmitirá al consejo escolar y se comunicará al resto del claustro en las reuniones. Entre los integrantes del grupo, la difusión y trabajo colaborativo se realizará mediante correo electrónico, móvil o en persona.

Con este grupo de trabajo, el docente poseerá nuevos recursos que le permita trabajar con su alumnado y éstos realicen con mayor facilidad aprendizajes significativos gracias a la diversidad de actividades motivadoras e interactivas.

Además dará al docente una herramienta evaluadora en algunas actividades, que le permitirá contrastar los conocimientos adquiridos por su alumnado mediante actividades interactivas en oposición a las pruebas escritas.

El alumnado desarrollará un mayor sentido de iniciativa espíritu creativo y emprendedor en la creación de videojuegos con contenido científico. Permitirá fomentar y trabajar la competencia sobre la conciencia y expresiones culturales en las creaciones digitales, fomentando la competencia digital.

Por último, gracias a estas actividades pretendemos con una incorporación de las tecnologías al aula, que nuestro alumnado no abandone los estudios, sobre todo centrado en la educación para adultos que nuestro centro imparte.

5. ACTUACIONES.

Durante el desarrollo del grupo de trabajo, se realizarán actuaciones comunes en su gran parte, debido a que pretendemos involucrar a los departamentos del ámbito científico y alumnado.

En este grupo estamos trabajando profesores del área Científica (profesores de Matemáticas e Informática), por lo que resulta relativamente sencillo la difusión y realización de actividades en el centro.

El proyecto del grupo de trabajo será desarrollado por todos los integrantes y será el coordinador el encargado de subirlo a la plataforma colabor@.

Se irán realizando **actividades individuales**, realizadas por cada miembro del grupo de trabajo y **muchas** de ellas serán **colaborativas** entre varios integrantes del grupo. Además, durante el desarrollo de las distintas tareas o actividades propuestas, los miembros del GT diseñarán el material de trabajo, que serán organizados y posteriormente subidos a la web o plataforma Moodle.

PROYECTO GRUPO DE TRABAJO

“DISEÑO DE ACTIVIDADES CON SCRATCH Y EXELEARNING EN SECUNDARIA” CÓDIGO: 184130GT028

Su **aplicación en el aula** se realizará durante el **segundo trimestre** y los profesores implicados sacarán conclusiones sobre las actividades propuestas, el grado de satisfacción por parte de nuestro alumnado, la finalidad que hemos alcanzado con la actividad y los resultados obtenidos, evaluando la situación inicial de partida y la repercusión de la actividad en el rendimiento académico.

En todas las actuaciones previstas de todos los integrantes del grupo, al finalizar cada actividad, habrá una conexión final con el coordinador del grupo de trabajo (Jorge Benítez Zarza), donde los materiales elaborados serán expuestos en una reunión y será el coordinador el que suba el material de cada actividad a la plataforma colabor@ y a la página web o plataforma Moodle creada. El objetivo de subir el material es informar y enseñar las actividades motivadoras para que sirva de utilidad a otras comunidades educativas que tengan inquietudes parecidas a la nuestra.

Posteriormente se dará difusión al resto de profesores del centro mediante la intervención del coordinador en las reuniones de Claustro.

A continuación se muestra la guía de actuación de nuestro Grupo de Trabajo:

<u>Actuación</u>	<u>Temporalización</u>	<u>Responsable</u>
Reunión constitución del grupo de trabajo	Noviembre	Reunión Grupal. Responsable: Jorge Benítez Zarza
Jornada formativa inicial	Noviembre	Asistente: Jorge Benítez Zarza Responsable: Coordinador CEP
Elaboración proyecto grupo de trabajo	Noviembre	Reunión Grupal. Responsable: Jorge Benítez Zarza
Subir proyecto a plataforma Colabor@	Noviembre	Responsable: Jorge Benítez Zarza
Presentación del GT al Claustro	Diciembre	Responsable: Jorge Benítez Zarza
Realización primera actividad de cada integrante.	Diciembre/Enero	<u>Cada participante</u> del GT se encargará de realizar y poner en práctica su actividad en el aula, por sí mismo, o gracias a la colaboración de otro integrante del GT.
Análisis sobre el grado de satisfacción de cada actividad. Realización cuestionarios y evaluación junto a propuestas de mejora.	Diciembre/Enero	<u>Cada participante</u> del GT se encargará de evaluar su actividad desarrollando cuestionarios sobre grado de satisfacción, dificultades y propuestas de mejora. Responsable del documento de la evaluación primeras actividades: F. Olías Álvarez/M. Sánchez Montes
Creación página web o plataforma Moodle del grupo “diseño de actividades con Scratch y Exelearning en secundaria” y subida de primeras actividades.	Diciembre/Enero	Responsable: Rocío Ortiz Bustos (Moodle) Responsable: Jorge Benítez Zarza (Web)
Realización segunda actividad de cada integrante.	Enero-Febrero	<u>Cada participante</u> del GT se encargará de desarrollar su actividad en el aula.
Análisis sobre grado de satisfacción de cada actividad. Realización cuestionarios y evaluación junto a propuestas de mejora.	Febrero	<u>Cada participante</u> del GT se encargará de evaluar su actividad desarrollando cuestionarios sobre grado de satisfacción, dificultades y propuestas de mejora. Responsable del documento de evaluación segundas actividades: Rocío Ortiz Bustos/ Adrián Peña Rosino

PROYECTO GRUPO DE TRABAJO
“DISEÑO DE ACTIVIDADES CON SCRATCH Y EXELEARNING
EN SECUNDARIA” CÓDIGO: 184130GT028

Subida de segunda actividad de cada integrante a la página web o plataforma Moodle.	Febrero	Responsable: Jorge Benítez Zarza
Reunión grupal con asesor del CEP	Febrero/Marzo	Todos los integrantes del GT
Entrada en Colabor@. Valoración de progreso del proyecto.	Antes del 15 de Marzo	Responsable: Jorge Benítez Zarza
Realización tercera actividad de cada integrante.	Marzo	Cada participante del GT se encargará de desarrollar su actividad en el aula.
Análisis sobre grado de satisfacción de cada actividad. Realización cuestionarios y evaluación junto a propuestas de mejora.	Marzo/Abril	Cada participante del GT se encargará de evaluar su actividad desarrollando cuestionarios sobre grado de satisfacción, dificultades y posibles propuestas de mejora. Responsable del documento de evaluación de las actividades finales: Oscar Aragón Rodríguez
Subida de tercera actividad de cada integrante a la página web o plataforma Moodle.	Marzo/Abril	Responsable: Jorge Benítez Zarza
Jornada final para coordinadores	Abril/Mayo	Asistente: Jorge Benítez Zarza Responsable: Coordinador CEP
Valoración del grado consecución objetivos y actuaciones previstas, logros y dificultades encontradas en la realización de actividades. Todo ello en una Evaluación Final. Entrada de valoración final en el blog de Colabor@.	Mayo	Reunión Grupal. Responsable: Jorge Benítez Zarza
Cumplimentación de las encuestas de Séneca.	Mayo	Todos los integrantes del GT.
Presentación de los resultados del GT al Claustro.	Mayo	Responsable: Jorge Benítez Zarza
Elaboración de la memoria del GT	Mayo	Reunión Grupal. Responsable: Jorge Benítez Zarza
Grabación de la memoria final en Colabor@	Mayo	Responsable: Jorge Benítez Zarza
Propuesta de certificaciones	Mayo	Responsable: Jorge Benítez Zarza

COMPETENCIAS PROFESIONALES

Las distintas competencias profesionales que se pretenden desarrollar en este grupo de trabajo serán las siguientes:

- Competencia para colaborar y trabajar en equipo, mejorando el rendimiento académico de nuestro alumnado e intentando dar solución al abandono escolar en la educación de adultos. Todo ello para colaborar con nuestro Proyecto Educativo de Centro. También apoyaremos al Plan Lector en la realización y comprensión de test. Por último, colaboraremos con nuestras actividades en el proyecto Erasmus+.
- Competencia para planificar la aplicación de las actividades del grupo de trabajo en las aulas, colaborando y aplicando el proyecto Educativo de Centro.
- Competencia para reflexionar y autoevaluarse al finalizar las actividades interactivas.

PROYECTO GRUPO DE TRABAJO

“DISEÑO DE ACTIVIDADES CON SCRATCH Y EXELEARNING EN SECUNDARIA” CÓDIGO: 184130GT028

- Competencia para atender a la diversidad del alumnado, gracias al uso de internet y actividades interactivas, para paliar dificultades en la comprensión lectora.
- Competencia como profesorado investigador de su práctica de aula: justificando las actividades sobre contenidos científicos, sobre iniciativa personal, contraste de ideas y toma de decisiones.
- Competencia para evaluar con las herramientas adecuadas y los criterios e indicadores precisos, los resultados y el grado de satisfacción de cada una de las actividades realizadas.
- Competencias para dominar las herramientas TIC y la gestión de la información y su aplicación en el aprendizaje del alumnado.
- Competencia para desarrollar el espíritu emprendedor.
- Competencia para planificar su proyecto personal de actualización y formación permanente.

6. EVALUACIÓN DEL TRABAJO.

Los integrantes del grupo estamos coordinados a la hora tanto de realizar el trabajo, como de llevar a cabo una reunión o actividad. El método de comunicación principal es la notificación vía correo electrónico, móvil o reuniones.

Además, realizaremos una memoria final donde se incluirá todo lo relacionado con lo mencionado anteriormente, así como logros obtenidos y propuestas de mejora para un futuro. Se han establecido estrategias, indicadores y metodología para valorar el funcionamiento y los logros alcanzados, generalmente mediante cuestionarios al alumnado, al profesorado implicado, grado de satisfacción de la comunidad educativa con respecto a la actividad y dificultades encontradas.

Los criterios de evaluación que se llevarán a cabo en nuestro grupo de trabajo serán los siguientes:

- Crear una guía, diseñando actividades con Scratch, Exelearnig y Moodle.
- Crear la página web o plataforma Moodle del grupo de trabajo.
- Fomentar el uso adecuado de las TIC para mejorar el rendimiento académico y que nuestro alumnado comience a realizar aprendizajes significativos. (Observación: Ver si la actividad está interesando al alumnado. Ver si nuestro alumnado mejora en su capacidad lectora comprensiva y mejora resultados académicos. Utilizamos el registro de clase o resultados de actividades).
- Observar y evaluar el grado de satisfacción de las actividades por parte de la comunidad educativa. (Cuestionarios)
- Observar y valorar las dificultades encontradas en cada actividad.
- Valoración /Puesta en común de los resultados alcanzados en cada actividad por los integrantes del grupo.
- Proponer propuestas de mejora.

VALORACIÓN DEL IMPACTO EN EL AULA/CENTRO

El impacto que pretendemos con nuestro grupo de trabajo es que nuestro alumnado comience a interesarse por el conocimiento científico, comience a preocuparse por realizar lecturas comprensivas como medio para aumentar su rendimiento académico, haciendo uso de test y actividades interactivas. Además queremos que todo el profesorado del ámbito se implique en la realización de alguna de las actividades propuestas, ya sea haciendo uso de ellas en su aula, o recomendando a su

PROYECTO GRUPO DE TRABAJO

“DISEÑO DE ACTIVIDADES CON SCRATCH Y EXELEARNING EN SECUNDARIA” CÓDIGO: 184130GT028

alumnado la página web, ya que están inmersas en el proyecto educativo de centro y así trabajar el plan lector y el proyecto Erasmus+ con su alumnado de forma dinámica y divertida.

La evaluación de nuestro grupo de trabajo contemplará los siguientes indicadores:

A NIVEL GRUPAL

- Asistencia a reuniones. Cohesión de grupo para llevar a cabo un trabajo colaborativo.
- Cumplimiento de tareas.
- Integración de TICs en el trabajo, mediante la creación de actividades y la página web.
- Producción de materiales útiles y prácticos, mediante la creación de la guía de actividades y cuestionarios de evaluación de actividades y autoevaluación propia.
- Se han establecido vías de comunicación eficaces.
- Se ha compartido el conocimiento profesional de los miembros del grupo: los integrantes con más experiencia han guiado a sus compañeros/as del grupo de trabajo, además de que los responsables de las actividades sean de diurno y nocturno .
- Se han establecido estrategias, metodología e indicadores para valorar el funcionamiento del grupo y los logros alcanzados. Para ello se realizará un documento de control de actividades, logros obtenidos, como ha funcionado el grupo, además de utilizar la evaluación o valoración que se realiza al finalizar cada actividad.

A NIVEL INDIVIDUAL

- Grado de cumplimiento de las tareas individuales asignadas. (Registro)
- Aplicación en el aula. (Evaluación de la actividad)

AUTOEVALUACIÓN

Para la **autoevaluación del GT** se realizará por parte del coordinador un cuestionario dirigido a los participantes donde incluya preguntas como si ha cumplido las expectativas creadas, otras al profesorado del centro indicando por ejemplo si han resultado motivadoras, otras al alumnado para ver su grado de aceptación y otras al resto de miembros de la comunidad educativa del tipo de “si ve necesario seguir con propuestas como las realizadas en el GT” y si “sirven para mejorar el rendimiento académico”.