

KimuDigitalak



Propuesta pedagógica de integración de las TICs en las prácticas docentes en 2º ciclo de educación infantil y 1º ciclo de educación primaria, mediante el uso de aplicaciones desarrolladas con software libre y con valores sociales basados en el concepto de economía circular (reutilización, respeto al medio ambiente,..).

El soporte de las Aplicaciones Educativas es el sistema operativo infantil TxikiLinux.



Indice

ELKARTENET Hezkuntza Elkartea.....	3
KimuDigitalak.....	4
Introducción.....	4
Justificación.....	6
Objetivos de la investigación+pilotaje.....	7
Investigación de los recursos actuales.....	7
Objetivos para el pilotaje del proyecto.....	7
Descripción del pilotaje.....	8
Compromisos de Elkartenet.....	8
Compromisos del Centro.....	8
Metodología.....	9
Investigación de los recursos existentes.....	9
Pilotaje.....	9
Organizaciones colaboradoras.....	10
documento colaboración con entidades donantes.....	10
Anexos.....	11
Anexo I: Acuerdo del Claustro de Profesores.....	11
Anexo II : Propuestas Objetivo-Actividad-Aplicación.....	12
HH5.....	13
LH1.....	22
LH2.....	29
Contacto.....	37



ELKARTENET Hezkuntza Elkarte

En Junio de 2019 estudiantes del Plan Singular 2018-TIC (Ayuntamiento de Bilbao y Lanbide), en Harrobia Ikastola , junto con algunos trabajadores ([Harrobia Ikastola](#), [Reciclanet](#) y Universidad de Deusto) formamos la asociación **ELKARTENET Hezkuntza Elkarte** para llevar adelante proyectos de revitalización educativa, asociativa y comercial desarrollados con herramientas basadas en software libre. En septiembre de 2019, coincidiendo con el inicio del curso escolar comenzó nuestra actividad (con trabajos previos los meses de julio y agosto de este mismo año).

Según recogen los estatutos, los fines de ELKARTENET Hezkuntza Elkarte son:

- *Ayudar a otras asociaciones, pequeños comercios y ciudadanía en general a mejorar su presencia en los medios digitales mediante herramientas desarrolladas con software libre.*
- *Reutilizar equipos informáticos de las instituciones y empresas, reparando o sustituyendo el hardware si fuese necesario e instalando un sistema operativo Linux, prolongando así el ciclo de vida útil del equipo.*
- *Ofrecer a las asociaciones y público en general equipos reutilizados acorde con sus necesidades de uso.*
- *Desarrollar aplicaciones orientadas a poner en contacto al pequeño comercio local con el vecindario con el fin de potenciar el consumo local y el comercio de barrio.*
- *Ofrecer formación a asociaciones, AMPAs y pequeños comercios en el uso de sistemas operativos Linux y herramientas diversas desarrolladas con software libre.*
- *Desarrollo de un sistema operativo basado en Linux y orientado a la introducción de las TICs en último ciclo de educación infantil y primer ciclo de educación primaria. Basado en valores como economía circular, reutilización, respeto al medio ambiente... tiene como objetivo reforzar la tarea didáctica del docente utilizando también en edades tempranas las herramientas digitales en el proceso de aprendizaje.*

Para la consecución de estos fines se plantean varias líneas de trabajo, siendo una de ellas

KimuDigitalak:

Propuesta pedagógica para la introducción de las TICs en segundo ciclo de educación infantil y primer ciclo de educación primaria mediante aplicaciones desarrolladas con software libre y basado en valores como economía circular, reutilización, respeto al medio ambiente... Trabajaremos con el concepto **“Txoko Teknologikoa”**: 2 ordenadores (reutilizados, provenientes de otros departamentos del Gobierno Vasco) en cada aula de los ciclos propuestos con sistema operativo **TxikiLinux** (y hardware: teclado+ratón) adaptado a Usuarios/as de 5-8 años

ELKARTENET Hezkuntza Elkarte tiene su domicilio social en **Harrobia Ikastola (Plaza de la Cantera 4, 1º Bilbao 48003)** y nuestro CIF es **G95962825**.



KimuDigitalak

Introducción

Para el desarrollo del proyecto “KimuDigitalak”, una propuesta pedagógica para la introducción de las TICs en Educación Infantil y primaria basada en aplicaciones desarrolladas con software libre, se pretende hacer una investigación en diversos centros educativos y pruebas de pilotaje en alguno ellos (Arangoiti y Miribilla). El estudio se centrará en éstas etapas, primero porque es cuando el alumnado comienza a tener contacto con los medios digitales y segundo, porque los estudios precedentes indican que las personas docentes en su mayoría creen que el aprendizaje de éstas herramientas debe hacerse desde el inicio de la escolarización.¹

Siendo conscientes del cambio irreversible que suponen las nuevas tecnologías de la información y telecomunicaciones en las sociedades, también lo somos de cómo éstos avances suponen profundos cambios en las relaciones humanas y en la comunicación, tanto entre los seres humanos como entre estos y las instituciones. Estos cambios afectan a todos los ámbitos de la sociedad: a producción de bienes y servicios, los intercambios, el consumo o el ocio, a la transmisión de la información y la cultura, las posibilidades de participación ciudadana, las relaciones sociales de las personas... Estamos viviendo la transformación del entorno de comunicación en nuestra sociedad, hacia un nuevo entorno de relación digital, con características como no-presencial y acceso global a la información². Para Javier Etxebarria, filósofo navarro, el auge de las nuevas tecnologías especialmente el mundo virtual, tiene importantes incidencias en la educación y dentro de ellas destaca: *“exige nuevas destrezas, posibilita nuevos procesos de enseñanza y aprendizaje, demanda un nuevo sistema educativo y exige el reconocimiento del derecho universal a la educación”*.

Estamos asistiendo a una rápida transformación de la sociedad, pero comprobamos que el mundo educativo se adapta con lentitud a estos cambios. Se han hecho grandes inversiones en equipamientos (Eskola 2,0) pero la formación a las personas docentes para hacer uso de las nuevas herramientas podría no ser la adecuada, y aún más, para la mejora y adaptación continua del profesorado al reto de introducir las TICs como herramienta en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se ha trabajado la cantidad de ordenadores, su localización espacial en los centros, el acceso que pueden tener los profesionales de la educación, el alumnado o el personal administrativo, las tareas a que se aplican. Sin embargo el profesorado no suele contar con orientación y asesoramiento para integrar la informática en el currículum.

También comprobamos que grandes organizaciones del ámbito educativo como la UPV, en su gestión de los RAEE (Residuos de aparatos eléctricos y electrónicos, tras *“constatar la inutilidad del equipo en cuestión”*, lo entrega a una empresa autorizada para su gestión, (en éste caso [INDUMETAL RECYCLING, S.A.](#)) y reciclaje. En el concepto de economía circular tratamos de reparar y reutilizar antes de reciclar. Lo que puede ser “inútil” para los fines de la universidad puede ser perfectamente válido en otros ámbitos, también en el educativo, porque esos equipos que para la UPV pueden ser obsoletos, para estudiantes de infantil o primaria pueden ser la herramienta con la que desde la competencia en tecnología trabajemos las competencias básicas disciplinares (Plan Heziberri 2020). Se destruyen equipos a los que podemos prolongar su ciclo de vida y dar servicio al alumnado más joven, colaborando en la no-generación de residuos electrónicos y abaratando el coste de la adquisición de hardware a familias e instituciones (Eskola 2.0, tabletas, Ipads,..)

El concepto “Brecha Digital” utilizado para referirse a las diferencias que puedan existir entre personas, colectivos y sociedades, bien por no tener posibilidades de acceso a estas tecnologías, o bien por no ser capaz de manejarlas con soltura (alfabetización digital), también podemos utilizarlo en referencia a los centros educativos, porque se constata diferencias fundamentales entre ellos

¹ISEI-IVEI (Instituto Vasco de Investigación Educativa) [integración de las TICs en centros de ESO](#)

² Javier Etxebarria Los Señores del aire: Telépolis, 1999)



tanto en equipamiento (equipos compartidos, modelo 1:1, tablets-ipads vs. Ordenadores,...) como en formación del profesorado.

El conjunto de aplicaciones que supondrá la propuesta pedagógica “KimuDigitalak” estarán desarrolladas con software libre, algunas de las cuales han sido diseñadas por profesores de la CAPV para su alumnado, como Gontzal Uriarte³, (*Maestro de educación especial y Maestro de primaria informático programador, ...*). Asimismo irán montadas en un sistema operativo basado en GNU/Linux, que puede ser instalado en los ordenadores de forma permanente o trabajar con él desde el pendrive, sin necesidad de instalación y sin usar el disco duro del equipo con el que trabajemos.

La propuesta KimuDigitalak es una apuesta por el software libre, por sus características técnicas y legales, por sus posibilidades, y porque permite difundir un modelo no sólo tecnológico, sino también social, cultural y educativo basado en colaborar y compartir. Entendiendo la educación como un servicio público para todas las personas, y las instituciones educativas como espacios de generación y difusión del conocimiento y de la cultura, sólo con la libertad real y legal de uso, modificación y redistribución que promueve el software libre pueden alcanzarse plenamente esas finalidades,⁴ promoviendo la igualdad de oportunidades, sin licencias ni costes y al alcance de todas las personas.

Aplicar las nuevas tecnologías en los procesos de enseñanza-aprendizaje es una necesidad y sin duda un reto para la educación. Estudios realizados por el ISEI-IVEI, que citan otros trabajos anteriores⁵, señalan los problemas que podemos encontrar a la hora de integrar las TICs en los centros escolares:

- **Problemas para el alumnado:** *Aunque la informática suele actuar como efecto motivador para los estudiantes, el mal uso de las herramientas puede generar un estado psicológico en que el alumno necesite una "sobre estimulación" para actuar. Para la persona docente la informática es un recurso, no un fin.*
- **Problemas para el profesorado:** *con frecuencia no domina las técnicas informáticas y se siente inseguro, incluso percibe que el alumnado supera su nivel de práctica informática. La sobreabundancia de herramientas informáticas para elegir dificulta la elección. No suele contar con orientación y asesoramiento para integrar la informática en el currículum.*
- **Problemas para el centro:** *El costo de los equipos hace temblar las economías. El rápido nivel de obsolescencia hace casi imposible "mantenerse al día" en las inversiones de material de equipo y material de paso. El crear una o unas aulas de informática exige incluir un presupuesto de mantenimiento, y ajustar horarios y calendario para facilitar el uso al mayor número posible de alumnos.*

Tal como dice el Instituto Vasco de Investigación Educativa⁶ y otros autores como Cebrián, entendemos que de entre ellos el que debemos resolver es el segundo, porque desde la Unión Europea y diversas instituciones se ha dotado a los centros de infraestructura informática, conexión a Internet y se han diseñado planes para la formación del profesorado en el manejo del software, pero se ha trabajado poco o nada en la utilización del mismo como herramienta en la integración didáctica de las TIC en las Competencias Básicas Disciplinarias. Y ese es el gran reto, una vez disponemos de las herramientas de hardware necesarias, disponer de una selección de software apropiado para trabajar las competencias en educación. El cambio de mentalidad en el profesorado se está produciendo y debemos apoyar éste movimiento con las aplicaciones de software apropiadas para su práctica docente. En todos los estudios realizados se aprecia que los docentes, mayoritariamente, valoran muy bien las tecnologías, y la mayoría las cree imprescindibles. Sin embargo, gran parte del equipo docente no las aplican en la práctica real.

3 Gontzal Uriarte <http://www.katamotz.net/>

4 <http://www.edulibre.info/el-software-libre-como-indicador>

5 Cebrian, M. (1997): (<http://www.uib.es/depart/gte/edutece/revelec6/revelec6.html>).

6 ISEI-IVEI (Instituto Vasco de Investigación Educativa) [integración de las TICs en centros de ESO](#)

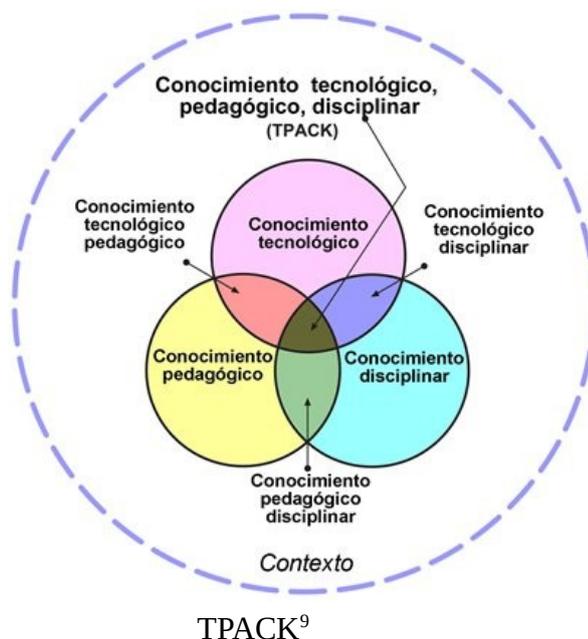


Es en éste punto donde KimuDigitalak quiere hacer su aportación, con una recopilación de software orientado al alumnado de infantil y primer ciclo de primaria como herramienta para los centros y el profesorado con la que poder trabajar las competencias básicas disciplinares descritas en el plan Heziberri 2020⁷. Su soporte es el sistema operativo [TxikiLinux](#)

Justificación

La propuesta pedagógica KimuDigitalak se centra en el último ciclo de educación infantil y primer ciclo de primaria por las siguientes razones:

- Es en ésta etapa cuando comienza el contacto del alumnado con los medios de comunicación digitales, usando en sus casas teléfonos móviles y/o tablets para acceder a videos y juegos, y en algunos casos ordenadores portátiles. (nuestros hijos/as con 3 o 4 años comienzan a manejar plataformas como Youtube)
- Estudios de investigación como el realizado por ISEI-IVEI (Instituto Vasco de Investigación Educativa)⁸ en 2003-2004 sobre la [integración de las TICs en centros de ESO](#) indican que *el 61,9% del profesorado está de acuerdo con que debe favorecerse el aprendizaje de estas herramientas desde el comienzo de la escolarización del alumnado (un 38,1% no contesta)*



Existen grandes diferencias entre los centros en cuanto a cuándo iniciar el contacto del alumnado con los medios digitales y cómo aplicar en el curriculum escolar la competencia de comunicación digital y competencia en tecnología. En unos casos por falta de recursos materiales, en otros por falta de formación del profesorado, y en casi todos por falta de asesoramiento sobre cómo integrar la informática en el curriculum. En el plan del Departamento de Educación, Política Lingüística y Cultura Heziberri 2020 se plantea la competencia tecnológica como una competencia básica disciplinar, aunque uno de los objetivos de este estudio será recoger la opinión de los docentes al respecto y saber si es la metodología correcta o, por el contrario, deberíamos centrarnos más en ella como una competencia transversal y tratarla como una herramienta más para trabajar en el aula el conjunto de Competencias Básicas Disciplinares.

⁷ http://heziberri.berritzegunenagusia.eus/heziberri_eus/

⁸ ISEI-IVEI (Instituto Vasco de Investigación Educativa) [integración de las TICs en centros de ESO](#)

⁹ <http://tpack.org/> integración eficaz de la tecnología en la enseñanza. Marco teórico de interacción del conocimiento disciplinar, tecnológico y pedagógico
<https://wikimemors.wikispaces.com/Teor%C3%ADa+de+PCK+Shulman>



Objetivos de la investigación+pilotaje

Esta investigación se referirá exclusivamente al último ciclo de educación infantil y primer ciclo de primaria, y diferenciaremos dos objetivos:

- Investigación de los recursos utilizados actualmente por el/la docente
- Objetivos para el pilotaje del proyecto

Tanto la investigación como el pilotaje se realizarán entre los meses de enero y junio de 2020

Investigación de los recursos actuales

- Conocer los recursos pedagógicos digitales de los que dispone el docente, tanto hardware como aplicaciones concretas para trabajar el desarrollo de las competencias básicas disciplinares propuestas en el plan Heziberri 2020 en los diferentes colegios de la CAPV
- Conocer en qué medida el profesorado utiliza recursos pedagógicos digitales en el aula en el proceso de enseñanza-aprendizaje
- Conocer la opinión del profesorado respecto a diversas aplicaciones desarrolladas con software libre y su disposición a trabajar con ellas en el aula
- Conocer la opinión del equipo docente respecto al uso pedagógico e las TICs en infantil y primaria.
- En caso de escaso uso conocer los motivos que llevan a la no utilización de recursos pedagógicos digitales.

Objetivos para el pilotaje del proyecto

- Probar el sistema operativo TxikiLinux y el conjunto de aplicaciones educativas.
- Evaluar si el funcionamiento del sistema cumple suficientemente con los objetivos planteados.
- Evaluar si las aplicaciones propuestas son las adecuadas para cumplir los objetivos planteados.
- Evaluar la progresión del alumnado en el uso de la herramienta digital (mejora en el uso de ratón, conocimiento de la disposición de las letras en el teclado,...)
- Conocer la opinión del docente respecto a la TxikiLinux, y su disposición a usarlo como una herramienta más en el aula.
- Conocer la opinión del alumnado respecto a TxikiLinux como herramienta de aprendizaje.
- Evaluar si el sistema es extensible al resto de los centros educativos que pudieran solicitarlo en el futuro, determinando las condiciones de implantación.
- Decidir en función de la evaluación del pilotaje la continuidad del proyecto.
- Propuestas de cambios y mejoras en caso de continuidad.



Descripción del pilotaje

El pilotaje se hará entre los meses de enero y abril de 2020, instalando 2 ordenadores en cada aula en el concepto “*Txoko Teknologikoa*”. Si el Centro así lo decide, los equipos quedarán en las aulas hasta final de curso, y en función de la continuidad del proyecto, de forma permanente. Estos equipos no tendrán conexión a Internet accesible para el alumnado. Estas pruebas se harán en los colegios públicos de Arangoiti y Miribilla en Bilbao.

TxikiLinux también se instalará en la biblioteca y sala informática si así lo solicita el Centro.

Compromisos de Elkartenet

- **Instalación de 2 equipos por aula** en HH5, LH1 y LH2 (concepto “Txoko Teknologikoa”).
- **Instalación de arranque dual en el aula de informática del Centro y/o biblioteca** si lo solicita.
- **Mantenimiento de los equipos.** Ante cualquier incidencia en un máximo 48h sustituiríamos el equipo averiado.
- **Formación a los/as Docentes.** El equipo de formación de Elkartenet, junto con la instalación de los equipos ofrecerá una formación del sistema operativo (45 min) y de las aplicaciones didácticas para cada competencia (275 min).
- **Propuestas Didácticas.** Elkartenet ofrecerá a los Centros una propuesta de qué aplicaciones utilizar, en qué nivel y ejercicios para trabajar cada competencia.
- **Biblioteca de ejercicios por competencia.** Crearemos una “biblioteca de ejercicios”, donde además de los propuestos inicialmente, los Docentes podrán compartir las elaboradas por ellas/os.

Compromisos del Centro

- **Decisión y acuerdo de centro** (Anexo I)
- **Formación y soporte al alumnado**, (sesiones semanales y orientadas a objetivos por competencia).
- **Participación activa del profesorado del centro**, especialmente en las aulas objeto de éste pilotaje.
- **Compromiso de apoyo del coordinador TIC** con el equipo técnico de Elkartenet en el proceso de implantación, seguimiento y evaluación.
- **Evaluación y seguimiento del progreso del alumnado.** No estando el Centro obligado a compartir los resultados de los resultados y valoración de la implantación del software libre en sus aulas, ésta información sería muy valiosa para la decisión final de continuidad del proyecto.
- **Información del proyecto a las familias** del alumnado.



Metodología

Investigación de los recursos existentes

- **Muestra:** Debido a que la realización de observaciones y entrevistas en un número elevado de centros requiere muchos recursos humanos, de tiempo y de organización en los centros, se ha optado por una investigación basada en un estudio de casos, para lo cual se seleccionarán 10 centros, denominados prototípicos, que representan a diferentes tipologías de centros educativos de educación infantil y primaria de Bizkaia. Contraste, de los centros seleccionados con la opinión de la Inspección Técnica de Educación y/o del equipo asesor TIC de los Berritzegune.
- **Procedimiento:** se entrevistará a los profesores de las aulas de HH5, LH1 y LH2 y a una persona del equipo directivo y/o a la persona responsable de las TIC en el Centro.
- **Sistema de recogida de información:** Se elaborará una entrevista semiestructurada acerca del tipo de tecnologías que dispone el centro y tipo de uso en los cursos de interés. Los instrumentos de recogida de datos que se utilizarán principalmente serán la observación directa por parte del investigador, y el cuestionario que se rellenará durante la entrevista.

Pilotaje

- **Muestra:** se escogerán dos centros teniendo en cuenta la opinión de la Inspección Técnica de Educación y/o del equipo asesor TIC de los Berritzegune.
- **Procedimiento:** se instalaran 2 ordenadores en cada aula en el concepto de “Txoko Teknologikoa” y se establecerá un programa con sesiones de no mas de 30 minutos y con un objetivo de 2 horas semanales por alumno/a. Se trabajarán diversas competencias y semanalmente se medirá la evolución del alumno/a, cumplimentando docente y observador una ficha donde recoger el progreso. Al finalizar el pilotaje, los profesores serán entrevistados y junto con los datos obtenidos se hará un informe de valoración de la prueba, que con la autorización del Centro se pondrá a disposición del Departamento de Educación para decidir sobre la continuidad del proyecto.
- **Recogida de información.** La información se recogerá de la siguiente forma:
 - Una ficha semanal que recogerá la evolución de alumno
 - Una ficha semanal que recogerá la opinión del docente y observador sobre el funcionamiento de cada sesión por cada aula/grupo, opiniones de los alumnos/as, gustos y preferencias,...
 - Una entrevista/encuesta al docente al finalizar el pilotaje en la que se preguntara por su opinión respecto al proyecto, si lo aplicaría como herramienta en el proceso de enseñanza, opiniones de mejora, propuesta de otras aplicaciones, su opinión sobre la formación recibida y el trabajo realizado por Elkartenet,...



Organizaciones colaboradoras

En el proceso de implantación y desarrollo de KimuDigitalak, ELKARTENET Hezkuntza Elkartea trabajará con el departamento de Educación del Gobierno Vasco, y con cuantas organizaciones y asociaciones quieran colaborar.

Respecto a las donaciones de equipos informáticos recibidos por Elkartenet para su reutilización, las condiciones para su cesión quedarán recogidas en un

documento colaboración con entidades donantes

El presente documento recoge las condiciones de colaboración entre y ELKARTENET Hezkuntza Elkartea para la cesión de equipos informáticos con el fin de reutilizarlos en Educación en el marco de la propuesta pedagógica KimuDigitalak para la integración de las TICs en las prácticas docentes en 2º ciclo de educación infantil y 1º ciclo de educación primaria, mediante el uso de aplicaciones desarrolladas con software libre y con valores sociales basados en el concepto de economía circular (reutilización, respeto al medio ambiente,..).

REUNIDOS:

De una parte ELKARTENET Hezkuntza Elkartea, con domicilio en Harrobia Ikastola (Plaza de la Cantera 4, 1º Bilbao 48003) y CIF G95962825 y de la otra..... con domicilio en y CIF

ACUERDAN:

Según la posibilidad, la cesión por parte de..... de los equipos informáticos que se retiren o se sustituyan por otros a ELKARTENET Hezkuntza Elkartea con las siguientes condiciones:

- Los equipos se entregan de forma gratuita y sin ninguna garantía por parte del donante.
- El destino de los equipos serán colegios seleccionados por el departamento de Educación del Gobierno Vasco para la implantación del proyecto KimuDigitalak.
- ELKARTENET Hezkuntza Elkartea hará un seguimiento del equipo, estando localizado siempre su ubicación e informando de la misma a la entidad donante.
- La entidad donante establece que (se selecciona una opción)
 - A) Los equipos cedidos se destinarán EXCLUSIVAMENTE a su uso en los colegios participantes en el proyecto
 - B) Los equipos cedidos se destinarán a su uso en los colegios participantes en el proyecto y familias del alumnado, ofreciéndose a aquellas más necesitadas y al menor coste posible (trabajo de procesamiento del equipo)

Y para que conste se firma la presente en _____, a ____ de _____ de _____

ELKARTENET Hezkuntza Elkartea

Donante

Fdo.:.....

Fdo.:

ELKARTENET Hezkuntza Elkartea

kimudigitalak@gmail.com



Anexos

Anexo I: Acuerdo del Claustro de Profesores

CERTIFICADO DEL ACUERDO DEL CLAUSTRO DE PROFESORES PARA SOLICITAR LA PARTICIPACIÓN DEL CENTRO EN EL PILOTAJE DE KIMUDIGITALAK

D./Da. _____

en calidad de Secretario/a del centro _____

Código del centro	
Localidad	
Provincia	

HACE CONSTAR

1. Que el Claustro de profesores del centro conoce el contenido y características del proyecto KimuDigitalak y su soporte TxikiLinux, y en especial, de los compromisos que adquiere si se incorpora al mismo.
2. Que el Claustro de profesores, en la sesión celebrada el día __ de ____ de _____

SI / NO Se ha mostrado favorable a la participación del centro en el Pilotaje de KimuDigitalak

Resultado de la votación:

- Número de integrantes del Claustro con derecho a voto: _____

Número de integrantes del Claustro con derecho a voto presentes en la votación: _____

Número de votos favorables a la presentación de la solicitud de participación: _____

Número de votos contrarios a la presentación de la solicitud de participación: _____

Número de votos en blanco: _____

Número de votos nulos: _____

Y para que conste, extendiendo el presente certificado en el lugar y fecha indicados.

En _____, a ____ de _____ de _____

Vo Bo

DIRECTOR/A DEL CENTRO

SECRETARIO/A

Fdo.:.....

Fdo.:

SOLICITUD DIRIGIDA A LA BERRITZEGUNE NAGUSIA
Bilbao



Anexo II : Propuestas Objetivo-Actividad-Aplicación

Estas propuestas se tratarán y modificarán con los docentes en la fase previa al pilotaje, junto con la formación en las aplicaciones educativas.

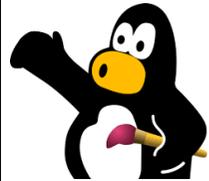
[HH5 Propuestas Objetivo-Actividad-Aplicacion](#)

[LH1 Propuestas Objetivo-Actividad-Aplicacion](#)

[LH2 Propuestas Objetivo-Actividad-Aplicacion](#)



KimuDigitalak proposamen pedagogikoa

CICLO	CURSO	EDAD	ÁMBITO	COMPETENCIA BÁSICA TRANSVERSAL	COMPETENCIA BÁSICA DISCIPLINAR	OBJETIVO	ACTIVIDAD	APLICACIÓN
Haur hezkuntza	HH5	5-6	Construcción de la propia identidad y del conocimiento del medio físico y social	Competencia para la comunicación verbal, no verbal y digital	Tecnológica Motriz Artística	El cuerpo: elementos y órganos de los sentidos y características diferenciales. Representación de la figura humana siendo reconocibles sus caract. Físicas	Dibuja a tu familia	TUX PAINT 
			Construcción de la propia identidad y del conocimiento del medio físico y social	Competencia para la comunicación verbal, no verbal y digital	Tecnológica Motriz Artística	Sensaciones corporales: frío, calor.	Viste a Patata Jauna según la época del año	 PATATA JAUNA
			Construcción de la propia identidad y del conocimiento del medio físico y social	Competencia para la comunicación verbal, no verbal y digital		Representación espacial	Crea una composición según el proyecto que se esté trabajando en clase (Egipto, gabonak, espacio,..)	 PATATA JAUNA



KimuDigitalak proposamen pedagogikoa

			<p>Construcción de la propia identidad y del conocimiento del medio físico y social.</p>	<p>Competencia para convivir. Competencia para la comunicación verbal, no verbal y digital.</p>	<p>Tecnológica Motriz Social y Cívica</p>	<p>Actitud de ayuda y colaboración.</p>	<p>Trabajar por parejas y ayudar a mi compañero/a a aprender.</p>	<p>GCOMPRIS manejo del ratón (doble clic) escavar para encontrar oro</p> 
			<p>Construcción de la propia identidad y del conocimiento del medio físico y social.</p>	<p>Competencia para aprender a aprender y a pensar</p>	<p>Tecnológica Motriz</p>	<p>Coordinación óculo-manual: 1-Doble clic 2-Arrastra y suelta 3-uso de la rueda del ratón</p>	<p>Memory (todos los niveles) Rompecabezas (nivel 1 y 2) Memoria 4. Empareja los animales</p> <p>Actividades recreativas: Tuxpaint, Juego al fútbol Actividades de descubrimiento</p>	<p>CHILDSPLAY Memory (todos los niveles) Rompecabezas (nivel 1 y 2)</p>  <p>PYSIOGAME Memoria 4. Empareja los animales</p> 



KimuDigitalak proposamen pedagogikoa

								GCOMPRIS Actividades recreativas: Tuxpaint, Juego al fútbol, Hexágono. Actividades de descubrimiento: Actividades varias (Encuentra diferencias) 
			Construcción de la propia identidad y del conocimiento del medio físico y social.	Competencia para aprender a ser		Realización de Hábitos de higiene personal y hábitos saludables.		YOUTUBE Goazen komunera Dabadabadu
			Construcción de la propia identidad y del conocimiento del medio físico y social.	Competencia para aprender a aprender y a pensar		Conocer los meses y las estaciones		YOUTUBE urtaroak ikasten

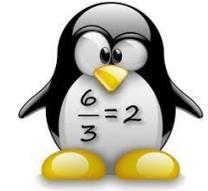


KimuDigitalak proposamen pedagogikoa

			Construcción de la propia identidad y del conocimiento del medio físico y social.	Competencia para aprender a aprender y a pensar		Aprende la hora	GCOMPRIS Aprendiendo la hora (ejercicios 1 y 2)
							
			Construcción de la propia identidad y de la comunicación y representación	Competencia para aprender a aprender y a pensar	Tecnológica Motriz Lingüística	Conocer las letras. Escribir mi nombre	GCOMPRIS 1-Letras sencillas 2-Dibujar letras 3-Procesador textos
							

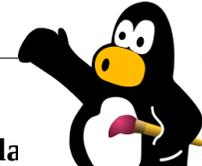


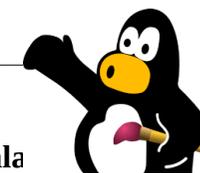
KimuDigitalak proposamen pedagogikoa

			Construcción de la propia identidad y de la comunicación y representación	Competencia para aprender a aprender y a pensar	Tecnológica Motriz Matemática	Identificar los números del 1 al 5	0-5 todos Escribe los números. Secuencia cuenta los elementos	KATASIMU  TUXMATH  CHILDSPLAY  GCOMPRIS 
--	--	--	---	---	-------------------------------------	------------------------------------	--	---



KimuDigitalak proposamen pedagogikoa

			Construcción de la propia identidad y de la comunicación y representación	Competencia para aprender a aprender y a pensar	Tecnológica Motriz Científica	Conoce el mundo: encuentra países	Identifica los continentes y los países	GCOMPRIS encuentra países 
			Construcción de la propia identidad y de la comunicación y representación	aprender a aprender y a pensar	Tecnológica Motriz Científica	Asociaciones lógicas. Arrastrar y soltar		GCOMPRIS Rompecabezas 
			Construcción de la propia identidad y de la comunicación y representación	aprender a aprender y a pensar	Tecnológica Motriz Artística	Mezcla y consigue colores	Encuentra el color mezclando colores básicos	GCOMPRIS  PYSIOGAME
			Construcción de la propia identidad y de la comunicación y representación		Tecnológica Motriz Artística	Realización de garabateo, trazos guiados, trazos	Dibuja a tus compañeros/as de grupo como si estuviesen	TUXPAINT 





KimuDigitalak proposamen pedagogikoa

						verticales,horizontales, semicircular, combinados, trazos inclinados, trazos combinados inclinados.	de vacaciones (playa, monte,..)	
			Construcción de la propia identidad y de la comunicación y representación	aprender a aprender y a pensar	Tecnológica Motriz matemática	sumas	Sumas de 0 a 10	TUX MATH  KATASIMU 



KimuDigitalak proposamen pedagogikoa

			Construcción de la propia identidad y de la comunicación y representación	aprender a aprender y a pensar	Tecnológica Motriz matemática	Sumas	Números en orden números con dados secuencia de números suma de números	GCOMPRIS 
			Construcción de la propia identidad y de la comunicación y representación	aprender a aprender y a pensar	Tecnológica Motriz Lingüística	Escribe palabras	Escribe las palabras que caen. Listas de palabras elaboradas por la/el docente	TUX TYPING 
			Construcción de la propia identidad y de la comunicación y representación		Tecnológica Motriz Científica	Explora los monumentos		 GCOMPRIS
			Construcción de la propia identidad y de la comunicación y representación	Competencia para convivir	Tecnológica Motriz Social y Cívica	Comparte los caramelos		GCOMPRIS 



KimuDigitalak proposamen pedagogikoa

			Construcción de la propia identidad y de la comunicación y representación		Tecnológica Motriz Científica	Encuentra las diferencias		GCOMPRIS cazador de fotos 
			Construcción de la propia identidad y de la comunicación y representación	Competencia para la comunicación verbal, no verbal y digital	INGLES Tecnológica Motriz Comunicación lingüística y literaria	Dibuja las letras y escucha pronunciación Aprende números en ingles	desde esta aplicación trabajaremos en lengua inglesa otras competencias (matemática, literaria,...)	PYSIOGAME 
					MÚSICA Tecnológica Motriz Artística	Conoce los instrumentos y sus sonidos	memory sonido músicas del mundo instrumentos musicales	CHILDSPLAY  GCOMPRIS 

KimuDigitalak proposamen pedagogikoa



							melodía.	
--	--	--	--	--	--	--	----------	--



KimuDigitalak proposamen pedagogikoa

CICLO	CURSO	EDAD	COMPETENCIA BÁSICA DISCIPLINAR	OBJETIVO	ACTIVIDAD	APLICACIÓN
Lehen hezkuntza	LH1	6-7	Tecnológica Motriz Lingüística	REPASO Conocer las letras. Escribir mi nombre	Escribe las letras que caen una los puntos Escribe los nombres de los grupos y compañeros/as de clase	GCOMPRIS 1-Letras sencillas 2-Dibujar letras 3-Procesador textos 
			Tecnológica Motriz Lingüística	Escribe palabras	Escribe las palabras que caen	TUX TYPING listas de palabras elaboradas por la/el docente 

KimuDigitalak proposamen pedagogikoa



			Tecnológica Motriz Lingüística	Letras en minúscula secuencia alfabética	Pulsa sobre una letra Secuencia alfabetica	GCOMPRIS 
			Tecnológica Motriz Matemática	REPASO Identificar los números del 1 al 50	0-50 guztiak Escribe los números. Secuencia cuenta los elementos	KATASIMU  TUXMATH  CHILDSPLAY  GCOMPRIS 



KimuDigitalak proposamen pedagogikoa

			Tecnológica Motriz Matemática	Conocer la moneda y dar cambio	Dar cambio sencillo	GCOMPRIS
			Tecnológica Motriz Matemática	Aprende la hora	Aprendiendo la hora	GCOMPRIS ejercicios 3 y) 
			Tecnológica Motriz Matemática	Practica la suma	Sumas con diferentes aplicaciones (juegos)	GCOMPRIS diana calculadora  TUX MATH 
			Tecnológica Motriz Científica	Ciclo del agua	Conoce el ciclo del agua	 GCOMPRIS
			Tecnológica Motriz Científica	Energía renovable	Haz que Tux tenga luz al llegar a casa	GCOMPRIS



KimuDigitalak proposamen pedagogikoa

			Tecnológica Motriz Científica	Opera una exclusiva	Haz que Tux pueda pasar al otro lado	GCOMPRIS
			Tecnológica Motriz Artística	Representación espacial	Crea una composición según el proyecto que se esté trabajando en clase (Egipto, gabonak, espacio,..)	PATATA JAUNA 
			Tecnológica Motriz Artística	Realización de garabateo, trazos guiados, trazos verticales, trazos horizontales, trazo semicircular, trazos horizontal y vertical combinados, trazos inclinados, trazos combinados inclinados.		 TUXPAINT
			Tecnológica Motriz Artística	Mezcla y consigue colores	Encuentra el color mezclando colores básicos	GCOMPRIS  PYSIOGAME 
			Tecnológica Motriz	Coordinación óculo-manual: 1-Doble clic 2-Arrastra y suelta 3-uso de la rueda del ratón	Actividades recreativas: Tuxpaint, Juego al fútbol Actividades de descubrimiento:	TUX PAINT GCOMPRIS  TUXFOOTBALL



KimuDigitalak proposamen pedagogikoa

					Actividades varias(Encuentra diferencias)	
			Tecnológica Motriz Social y Cívica	Actitud de ayuda y colaboración.	Trabajar por parejas y ayudar a mi compañero/a a aprender.	
			Tecnológica Motriz Social y Cívica	Comparte los caramelos		GCOMPRIS 
				Realización de hábitos de higiene personal y hábitos saludables.		YOUTUBE Goazen komunera Dabadabadu
				Conocer los meses y las estaciones		YOUTUBE urtaroak ikasten
			INGLES Tecnológica Motriz Comunicación lingüística y literaria	Dibuja las letras y escucha pronunciación Aprende números en ingles	Desde esta aplicación trabajaremos en lengua inglesa otras competencias (matemática, literaria,...)	PYSIOGAME 

KimuDigitalak proposamen pedagogikoa



			MÚSICA Tecnológica Motriz Artística	Conoce los instrumentos y sus sonidos	memory sonido músicas del mundo instrumentos musicales melodía	CHILDSPLAY  GCOMPRIS
--	--	--	---	---------------------------------------	---	---



KimuDigitalak proposamen pedagogikoa

CICLO	CURSO	EDAD	COMPETENCIA BÁSICA DISCIPLINAR	OBJETIVO	ACTIVIDAD	APLICACIÓN
Lehen hezkuntza	LH2	7-8	Tecnológica Motriz Lingüística	REPASO Conocer las letras en minúscula. Diferenciar mayúsculas Escribir mi nombre y el de mis compañeros/as	Escribe las letras que caen une los puntos Escribe los nombres de los grupos y compañeros/as de clase	GCOMPRIS 1-Letras sencillas 2-Dibujar letras 3-Procesador textos 
			Tecnológica Motriz Lingüística	Escribe palabras en minúscula y mayúscula	Escribe las palabras que caen	TUX TYPING listas de palabras elaboradas por la/el docente 
			Tecnológica Motriz Lingüística	Letras en minúscula secuencia alfabética	Pulsa sobre una letra Secuencia alfabética	GCOMPRIS 
			Tecnológica Motriz Lingüística	Ejercicio de lectura. ¿está la palabra?		GCOMPRIS 

KimuDigitalak proposamen pedagogikoa



			Tecnológica Motriz Lingüística	Ejercicio de lectura.	Practica de lectura sencilla en un texto preparado.	KATALEKTO 
			Tecnológica Motriz Lingüística	Ejercicio de lectura.		KATAHOTS 
			Tecnológica Motriz Lingüística	Ejercicios de lectura y escritura	Todos los ejercicios y niveles	KATALUGA 
			Tecnológica Motriz Matemática	Identificar los números del 1 al 100	0-100 guztiak Escribe los números. Secuencia	KATASIMU  TUXMATH 



KimuDigitalak proposamen pedagogikoa

							CHILDSPLAY  GCOMPRIS 
			Tecnológica Motriz Matemática	Sumas y restas según nivel	Sumas y restas		TUXMATH  GCOMPRIS KATASIMU 
			Tecnológica Motriz Matemática	Practica la suma	diana calculadora		GCOMPRIS  TUX MATH

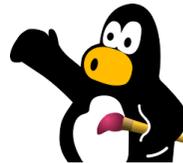


KimuDigitalak proposamen pedagogikoa

					Sumas con diferentes aplicaciones (juegos)	
			Tecnológica Motriz Matemática	Conocer la moneda y dar cambio	Dar cambio sencillo. Dar cambio con cents	GCOMPRIS 
			Tecnológica Motriz Matemática	Aprende la hora	Aprendiendo la hora	GCOMPRIS (ejercicios 3 y 4)
			Tecnológica Motriz Científica	Ciclo del agua	Conoce el ciclo del agua	GCOMPRIS 
			Tecnológica Motriz Científica	Energía renovable	Haz que Tux tenga luz al llegar a casa	GCOMPRIS 
			Tecnológica	Opera una esclusa	Haz que Tux pueda	GCOMPRIS



KimuDigitalak proposamen pedagogikoa

			Motriz Científica		pasar al otro lado	
			Tecnológica Motriz Artística	Representación espacial	Crea una composición según el proyecto que se esté trabajando en clase (Egipto, gabonak, espacio,..)	 PATATA JAUNA
			Tecnológica Motriz Artística	Realización de garabateo, trazos guiados, trazos verticales, trazos horizontales, trazo semicircular, trazos horizontal y vertical combinados, trazos inclinados, trazos combinados inclinados.		TUXPAINT 
			Tecnológica Motriz Artística	Mezcla y consigue colores	Encuentra el color mezclando colores básicos	GCOMPRIS  PYSIOGAME 



KimuDigitalak proposamen pedagogikoa

			Tecnológica Motriz	Coordinación óculo-manual: 1-Doble clic 2-Arrastra y suelta 3-uso de la rueda del ratón	Actividades recreativas: Tuxpaint, Juego al fútbol Actividades de descubrimiento: Actividades varias (Encuentra diferencias)	TUX PAINT   GCOMPRIS TUXFOOTBALL 
			Tecnológica Motriz Social y Cívica	Actitud de ayuda y colaboración.	Trabajar por parejas y ayudar a mi compañero/a a aprender.	
			Tecnológica Motriz Científica	Conocimiento de geografía mundial. Ver mapas de temperaturas (calentamiento global), ver mapas históricos. Comparar con los actuales	Localiza las ciudades y países	MARBLE 
			Tecnológica Motriz Social y Cívica matemática	Comparte los caramelos		GCOMPRIS 



KimuDigitalak proposamen pedagogikoa

				Realización de hábitos de higiene personal y hábitos saludables.		YOUTUBE Goazen komunera Dabadabadu
			INGLES Tecnológica Motriz Comunicación lingüística y literaria	Dibuja las letras y escucha pronunciación Aprende números en ingles	Desde esta aplicación trabajaremos en lengua inglesa otras competencias (matemática, literaria,...)	 PYSIOGAME
			MÚSICA Tecnológica Motriz Artística	Conoce los instrumentos y sus sonidos	memory sonido músicas del mundo instrumentos musicales melodía	CHILDSPLAY  GCOMPRIS  MINUET

Contacto

ELKARTENET Hezkuntza Elkartea – Asociación Educativa ELKARTENET

Plaza de la Cantera 4, 1º Bilbao 48003 – Harrobia Ikastola

CIF: G95962825

<https://www.txikilinux.es/>

Gurekin harremanetan jartzeko

Emaila: kimudigitalak@txikilinux.es

Telef: 696 320 319

