

Directrices para docentes

Es importante recordar que el Chromebook es una herramienta más en el proceso de enseñanza-aprendizaje y debe utilizarse de manera pedagógicamente intencionada.

Objetivo General: Integrar el Chromebook como una herramienta que apoye el desarrollo de la autonomía, la investigación, la colaboración y la creatividad de los alumnos, adaptándose a su creciente madurez digital haciendo hincapié en la educación digital y su bienestar.

Recomendaciones por Nivel Educativo:



4 de Primaria:



- **Tiempo de uso Recomendable:** el docente debe determinar cuándo se usa. Debe usarse cuando va a aportar en el proceso de aprendizaje. El docente debe sentirse cómodo en su uso y evaluando su impacto real en el alumnado.

- **Actividades Recomendadas con Chromebook:**



- Investigación guiada sencilla: Búsqueda de información específica para responder preguntas o completar tareas cortas.
- Creación de presentaciones básicas: Utilizar plantillas para crear diapositivas con texto e imágenes sobre temas curriculares.
- Ejercicios interactivos de refuerzo: Uso de plataformas educativas con actividades gamificadas para practicar vocabulario, gramática o matemáticas.
- Práctica de edición y herramientas de texto: Realizar ejercicios para mejorar la velocidad y precisión al escribir, y utilizar funciones básicas de edición de texto (Google Docs).
- Colaboración en documentos compartidos: Crear listas o completar tablas de forma conjunta (los documentos de Google se pueden trabajar de manera colaborativa).

- **Actividades preferentes de Papel, Lápiz o Libro de Texto:**



- Escritura a mano para textos narrativos y descriptivos: Fomentar la caligrafía y la organización de ideas en papel.
- Resolución de problemas matemáticos con desarrollo manual: Practicar algoritmos y estrategias de cálculo paso a paso.
- Lectura de cuentos y textos informativos extensos: Trabajar la comprensión lectora.
- Actividades artísticas que requieran materiales físicos: Dibujo, pintura, modelado.

5 de Primaria:



- **Tiempo de Conexión Recomendable:** el docente debe determinar cuándo se usa. Debe usarse cuando va a aportar en el proceso de aprendizaje. El docente debe sentirse cómodo en su uso y evaluando su impacto real en el alumnado. Se debe hacer hincapié en el uso como herramienta de trabajo; si el alumnado concibe la idea, tendrá una buena educación digital.

- **Actividades Recomendadas con Chromebook:**



- Investigación más autónoma: Buscar información en diversas fuentes online, evaluando su fiabilidad con guía.
- Creación de presentaciones multimedia: Incorporar imágenes, audio y videos cortos en presentaciones más elaboradas.
- Uso de herramientas de mapas conceptuales: Organizar información visualmente y establecer relaciones entre conceptos.
- Introducción a la programación visual: Experimentar con plataformas de programación por bloques para crear historias interactivas o juegos sencillos.
- Trabajo colaborativo en proyectos sencillos: Utilizar herramientas para compartir ideas, planificar tareas y crear documentos de forma conjunta.

- **Actividades preferentes de Papel, Lápiz o Libro de Texto:**



- Toma de apuntes durante explicaciones y debates: Desarrollar la habilidad de sintetizar información escrita a mano.
- Análisis de textos literarios y realización de esquemas: Trabajar la comprensión profunda y la identificación de la estructura textual.
- Práctica de geometría y dibujo técnico básico: Utilizar instrumentos de dibujo y realizar construcciones geométricas.
- Evaluaciones que requieran la elaboración de textos extensos y la resolución de problemas paso a paso.

6 de Primaria:



- **Tiempo de Conexión Recomendable:** el docente debe determinar cuándo se usa. Debe usarse cuando va a aportar en el proceso de aprendizaje. El docente debe sentirse cómodo en su uso y evaluando su impacto real en el alumnado. Normas y uso crítico.

- **Actividades Recomendadas con Chromebook:**



- Investigación en profundidad y análisis de fuentes: Buscar, seleccionar, evaluar y sintetizar información de diversas fuentes online para proyectos de investigación.
- Creación de contenido multimedia variado: Elaborar videos explicativos cortos, podcasts sencillos o animaciones para comunicar aprendizajes.
- Uso de herramientas de programación más avanzadas: Crear videojuegos sencillos, animaciones interactivas o controlar programas básicos.
- Trabajo colaborativo en proyectos complejos: Utilizar plataformas de gestión de proyectos para organizar tareas, compartir recursos y comunicarse eficazmente.
- Realización de encuestas y análisis de datos básicos: Utilizar hojas de cálculo para organizar y analizar información recopilada.

- **Actividades preferentes de Papel, Lápiz o Libro de Texto:**



- Desarrollo de la escritura creativa y la planificación de textos largos: Fomentar la reflexión y la organización de ideas antes de la digitalización.
- Resolución de problemas matemáticos complejos y razonamiento lógico: Practicar estrategias de resolución y justificar los procesos seguidos.
- Lectura crítica y análisis de textos argumentativos: Identificar ideas principales, argumentos y contraargumentos.
- Evaluaciones que requieran la aplicación de conocimientos de forma razonada y la elaboración de respuestas escritas detalladas.

Directrices Pedagógicas

Para el Uso del Chromebook en el Aula (Secundaria)

Directrices para docentes

Es importante recordar que el Chromebook es una herramienta más en el proceso de enseñanza-aprendizaje y debe utilizarse de manera pedagógicamente intencionada.

Recomendaciones:



ESO

- **Tiempo de uso Recomendable:** Pueden ser sesiones más extensas para tareas complejas, con la flexibilidad de adaptar el tiempo según la actividad y la necesidad. Fomentar descansos regulares. Educación digital.



- **Actividades Recomendadas con Chromebook:**

- Investigación avanzada: Acceso a bases de datos académicas, artículos científicos y recursos multimedia para proyectos de investigación.
- Creación de contenido multimedia complejo: Diseño de presentaciones interactivas, edición de vídeo y audio, creación de blogs o podcasts.
- Aprendizaje basado en proyectos (ABP): Planificación, desarrollo y presentación de proyectos utilizando diversas herramientas digitales.
- Trabajo colaborativo avanzado: Uso de plataformas de gestión de proyectos, herramientas de videoconferencia y documentos compartidos para el trabajo en equipo.
- Simulaciones y laboratorios virtuales: Exploración de conceptos científicos y matemáticos a través de simulaciones interactivas.
- Desarrollo del pensamiento computacional y la programación: Uso de plataformas y lenguajes de programación para resolver problemas y crear aplicaciones sencillas.
- Evaluación formativa y autoevaluación: Uso de herramientas online para cuestionarios, encuestas y portafolios digitales.



- **Actividades preferentes de Papel, Lápiz o Libro de Texto:**

- Toma de apuntes durante explicaciones complejas o debates: La escritura a mano puede facilitar la conexión de ideas y la concentración.
- Resolución de problemas que requieran un proceso de pensamiento visual y manual: En matemáticas y ciencias se necesitan momentos intensos de reflexión.
- Lectura crítica y análisis profundo de textos literarios o filosóficos: El formato físico puede favorecer una lectura más pausada y reflexiva.
- Exámenes y pruebas que requieran respuestas escritas extensas para evaluar la comprensión profunda.

