



Colegio Salesianos Laviaga-Castillo
La Almunia de Doña Godina (Zaragoza, España)
Septiembre de 2020 a Mayo de 2021



1. Sinopsis del proyecto, enlace del vídeo y premios a los que se presenta

a.Sinopsis:

TICs para todos nace de la **necesidad de mejorar el bienestar emocional y las capacidades cognitivas de los usuarios de ADISPAZ** (asociación de disminuidos psíquicos de La Almunia de Doña Godina) en tiempos de pandemia.

Los alumnos de 1º de Bachillerato de la asignatura de TIC I, **han desarrollado juegos de ordenador adaptados** a una persona de ADISPAZ. Como herramienta interactiva han utilizado Genially, donde han desarrollado una historia con múltiples opciones incluyendo el material multimedia realizado por los usuarios de ADISPAZ.

En este proyecto **han aprendido a realizar producciones colaborativas en red** entre varios usuarios y a utilizar dispositivos y herramientas de tratamiento de imágenes, audios y vídeos.

Desde el principio **ha sido pensado, diseñado, desarrollado y realizado de forma conjunta**, utilizando tiempos y medios de comunicación consensuados, teniendo claro que el proyecto tenía que cumplir los objetivos educativos que beneficiaran a ambas partes.

b.Enlace del vídeo:

<https://www.youtube.com/watch?v=8LP82vewT0s>

c.Premios a los que se presenta el proyecto:

Este proyecto se presenta a los siguientes premios:

- En primer lugar, Premio Aprendizaje-Servicio enfocado en las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.
- En segundo lugar, al Premio Inclusión.
- En tercer lugar, Premio Aprendizaje-Servicio en tiempos de Coronavirus .

2. Problema social o necesidad del entorno que se atiende.

El proyecto nace para mejorar el bienestar emocional y las capacidades cognitivas de las personas con discapacidad en tiempos de pandemia. Los usuarios de ADISPAZ están viviendo una situación difícil, con largos periodos de confinamiento que han disminuido los momentos de socialización, de ocio y trabajo en grupo.

Este proyecto busca mejorar sus capacidades físicas y cognitivas, dotarles de herramientas de entretenimiento para el tiempo libre y ayuda a promover su inclusión real como ciudadanos en una sociedad justa y solidaria, por medio del uso de las nuevas tecnologías.

3. Descripción del servicio y de las tareas que contiene.

El proyecto "TICs para todos" consiste en crear juegos de ordenador tipo "Elige tu propia aventura" personalizados para una persona de ADISPAZ, utilizando como herramienta interactiva: Genially.

Han participado 38 alumnos de 1º Bachillerato de la asignatura de TIC I y 17 usuarios de ADISPAZ, asociación de disminuidos psíquicos de La Almunia de Doña Godina (Zaragoza).

Los alumnos de Salesianos han trabajado para y con un usuario de ADISPAZ durante diez sesiones, tres horas a la semana, divididas en dos bloques de tiempo.

En primer lugar han creado una historia basada en los gustos de su compañero de ADISPAZ y le han solicitado que elabore material multimedia (audios, videos y dibujos). Después de las dos semanas que han necesitado para poder elaborar todos los archivos en el centro ocupacional, los alumnos han desarrollado el juego incorporando tanto material de producción propia como el realizado por su compañero de ADISPAZ.



Las condiciones de pandemia no han hecho posible realizar parte del servicio en persona, por lo que el proyecto ha sido realizado íntegramente a distancia respetando las normativas sanitarias en vigor.

Al final se han realizado 17 juegos de ordenador desarrollados en Genially que pueden ser utilizados por los chicos de ADISPAZ en sus ratos de ocio, sabiendo que ellos son los protagonistas de la historia y que han participado en su creación.



4. Vinculación con los ODS

Este proyecto se vincula a los ODS 3 y 10.

- **ODS 3.** Salud y bienestar: Se vincula a la **meta 3.4:** Para 2030, reducir en un tercio la mortalidad prematura por enfermedades no transmisibles mediante la prevención y el tratamiento y promover la salud mental y el bienestar
- **ODS 10.** Reducción de las desigualdades: Se vincula a la **meta 10.2:** De aquí a 2030, potenciar y promover la inclusión social, económica y política de todas las personas, independientemente de su edad, sexo, discapacidad, raza, etnia, origen, religión o situación económica u otra condición

5.Necesidades educativas de los niños, niñas y jóvenes participantes.

El proyecto se realiza desde la asignatura de TIC I, por lo que los alumnos tienen una buena predisposición para utilizar herramientas informáticas. Una gran parte de ellos cursó en 4º ESO las asignatura de TIC y muestra interés por el uso de las nuevas tecnologías.

A lo largo del curso han realizado trabajos en grupo de forma colaborativa y están familiarizados con el trabajo en red.

Los alumnos que estudiaron el curso anterior en Salesianos realizaron una actividad con ADISPAZ y conocen a algunos de los usuarios del centro ocupacional, por lo que tienen cierta sensibilidad para trabajar con personas con discapacidad. Esto ha ayudado a crear un ambiente favorable para el desarrollo del proyecto.

En cuanto a las limitaciones en algunos alumnos se aprecia falta de iniciativa para ser creativos y desarrollar proyectos nuevos sin que un adulto les indique lo que tienen que hacer en cada momento, especialmente si no tienen conexión directa con la realidad.

A lo largo del proyecto se ha observado que aumentaba la implicación del grupo al realizar un juego con y para una persona concreta que podían conocer. El intercambio de ideas entre alumnos ha ayudado a mejorar la creatividad.

En el proyecto han participado 17 usuarios de ADISPAZ, discapacitados psíquicos de diferentes niveles, que han elaborado material multimedia cada uno según sus posibilidades. Este grupo ha tenido una buena evolución, ya que les ha ayudado a sentirse más protagonistas, mostrando sus intereses para hacer la historia y a realizar material que está integrado en un juego.

6. Objetivos educativos y competencias que se trabajan

Asignatura: TIC I de 1º Bachillerato

OBJETIVOS EDUCATIVOS GENERALES		
<ul style="list-style-type: none"> - Sensibilizarse sobre la igualdad de derechos de todas las personas - Fortalecer las competencias clave para responder a demandas complejas y llevar a cabo todas las tareas definidas en el proyecto - Promover la conciencia de ciudadanía activa que ayuda a mejorar su entorno 		
OBJETIVOS CURRICULARES	COMPETENCIAS	VINCULACIÓN CON EL SERVICIO
<p>Utilizar dispositivos y programas de tratamiento de imágenes, audios y videos para crear producciones multimedia</p> <p>Realizar producciones colectivas que impliquen la participación, esfuerzo y colaboración conjunta de varios usuarios</p> <p>Buscar, analizar y seleccionar recursos disponibles en la red para incorporarlos a las propias producciones</p>	<p>Competencia en comunicación lingüística Utiliza la expresión oral y escrita en múltiples contextos</p> <p>Competencia digital Utilizar y configurar diferentes herramientas y aplicaciones software para gestionar, tratar, procesar y presentar la información</p> <p>Competencia de conciencia y expresión cultural Fomentar la imaginación, la estética y la creatividad en diferentes proyectos</p>	<p>Diseño y desarrollo de un juego personalizado: . Utilización de la expresión escrita para elaborar el guión de la historia . Utilización de diversas herramientas informáticas para realizar los juegos de ordenador (Formularios y Documentos de Google, carpetas compartidas en Drive, Genially, editores de imagen y vídeo)</p>

7. Actividades de aprendizaje

- 1) **Sesión 1: Grupos y formulario de conocimiento.** Los alumnos de Salesianos se juntan por parejas y se les asigna un usuario de ADISPAZ a cada pareja. Cada pareja realiza unas preguntas con un formulario de Google para conocer al compañero de ADISPAZ con el que van a trabajar, para averiguar sus gustos y para saber qué tipo de documentos multimedia podrá elaborar, dependiendo de su discapacidad : dibujos, audios, vídeos, ...
- 2) **Sesiones 2: Conocer Genially.** Los alumnos conocen las posibilidades que ofrece Genially en relación a la gamificación. Revisan plantillas ya creadas en Genially, para tomar ideas que les ayuden a desarrollar su propio juego de ordenador.
- 3) **3 y 4. Historia y ambientación.** Tras recibir la respuesta al formulario, piensan en la temática sobre la cual van a desarrollar la historia y la ambientación. El juego es del tipo “Elige tu propia aventura”, por lo que tienen que pensar un contexto en que sucedan diferentes aventuras según las decisiones que se vayan tomando. Para ello realizan un diagrama de flujo donde se ve la relación entre todas las diapositivas y cómo se desarrolla la historia conforme se van tomando decisiones.
- 4) **Sesiones 5. Guión.** Con las respuestas al formulario de Google, los alumnos escriben un guión orientativo de la historia y de las diferentes aventuras que pueden suceder según las decisiones que se tomen.
- 5) **Sesión 6. Solicitar material audiovisual a Adispaz.** Los alumnos, tras conocer las capacidades, gustos y limitaciones que tiene su compañero de ADISPAZ, piensan los recursos multimedia (audios, videos, dibujos) que tienen que encargarse. Realizan un documento compartido donde explican detalladamente lo que necesitan, si es un dibujo le explican qué tiene que dibujar, si es un vídeo le explican qué escena tiene que grabar, todo ello pensado para que los terapeutas del centro ocupacional les ayuden a hacerlo.

- 6) **Sesiones 7 y 8. Edición y desarrollo.** Los alumnos desarrollan el juego en Genially según el diseño de la historia que han hecho, incluyendo los archivos multimedia que han preparado sus compañeros de Adispaz y que les han subido en una carpeta compartida en Drive las terapeutas de Adispaz
- 7) **Sesión 9. Entrega del proyecto.** Los alumnos de Salesianos terminan el trabajo y lo hacen público, comprobando que todo es correcto. Por la situación de pandemia no es posible entregarlo en persona.
- 8) **Sesión 10. Comunicación y Evaluación.** Los alumnos realizan un vídeo individual para evaluar el proyecto en el que incluyen una reflexión sobre él. En el vídeo tienen que explicar qué es lo que han hecho, qué han aprendido y qué es lo que más les ha gustado.

8. Calendario

Fase 1: Definición del proyecto (Septiembre de 2020 a Marzo de 2021)

- A principio de curso los docentes de Salesianos y los responsables de ADISPAZ definen juntos el proyecto y empiezan a darle forma para que todos los participantes de ambas partes puedan formar trabajar de forma activa.
- En marzo los docentes y responsables vuelven a contactarse para fijar fechas y poner en marcha el proyecto

Fase 2: Diseño inicial (principio de abril de 2021):

- Los alumnos de Salesianos conocen con quién a trabajar y piensan qué historia pueden desarrollar, qué herramientas utilizar y cómo pueden trabajar juntos

Fase 3: Elaboración de material audiovisual (final de abril de 2021)

- Los usuarios de ADISPAZ elaboran los materiales solicitados

Fase 4: Elaboración del Genially (principio de mayo de 2021)

- Los alumnos de Bachillerato le dan la forma final al trabajo

Fase 5: Entrega de trabajos.

- Por circunstancias del Covid no ha sido posible entregar los trabajos ni hacer coincidir a todos los participantes. Los usuarios de Adispaz han hecho videos mientras jugaban y dando las gracias por el proyecto y por el cariño demostrado.

Fase 6: Evaluación.

- Todos los participantes en el proyecto realizan una evaluación del proyecto. Los alumnos de Salesianos realizan un vídeo, los usuarios de Adispaz juegan a los juegos de ordenador que se les han enviado y expresan qué les ha parecido el proyecto en el que han participado y el juego final.

Fase 7: Difusión del proyecto

- Se realiza un vídeo final resumen del proyecto
- Ambas entidades comparten el vídeo en las redes sociales y web
- Se realiza un artículo en la revista de Valdejalón

9. Participación de los niños, niñas y jóvenes.

La idea del proyecto fue definida por los docentes y responsables de Adispaz, juntos plantearon el reto que los alumnos tenían que desarrollar, un juego tipo “Elige tu propia aventura” para un usuario de Adispaz utilizando la herramienta Genially. Todo lo demás lo han tenido que pensar, diseñar y desarrollar entre los alumnos de Salesianos y los usuarios de Adispaz, utilizando herramientas de trabajo colaborativo en red, trabajando con documentos y carpetas compartidas.

Los alumnos han definido el tema, desarrollado la historia, han solicitado a sus compañeros de ADISPAZ los documentos multimedia que necesitaban y realizado el montaje y edición final.

Los usuarios de ADISPAZ han expresado sus gustos para definir la temática, han realizado las actividades que les pedían los alumnos de Salesianos y algunos de ellos han realizado material audiovisual adicional.

Todos los grupos han trabajado en parejas de forma colaborativa, utilizando documentos en red, sin distinción entre chicos y chicas. Al trabajar por parejas no ha sido necesario establecer roles de trabajo, todos los participantes han trabajado de forma activa.

10. Trabajo en red

El proyecto ha sido pensado, diseñado, desarrollado, realizado y evaluado por las dos entidades de forma conjunta desde el principio, teniendo claro que tenía que cumplir los objetivos educativos de ambas partes. Trabajamos juntos desde hace años y hay muy buena relación, lo cual ha hecho que haya sido muy fácil definir un proyecto integrador pensando en el bien común.

El proyecto surgió hablando sobre las necesidades que tenían los usuarios de Adispaz en tiempos de pandemia y cómo podíamos ayudarles desde Salesianos trabajando a distancia utilizando las nuevas tecnologías. Después de plantear varias alternativas nos decantamos juntos por desarrollar juegos de ordenador adaptados.

Al final todas las partes se han beneficiado, los alumnos de Salesianos han mejorado su competencia digital y lingüística, desarrollando los juegos de ordenador adaptados a los usuarios de Adispaz y éstos han realizado material multimedia para poder incluirlo en los juegos.

Los responsables hemos consensuado los canales de comunicación, el sistema de carpetas compartidas, para que el trabajo fuera más ágil y facilitara la transmisión de los documentos multimedia entre los participantes, y determinado los tiempos de las distintas fases para que todos los participantes pudieran realizar su trabajo adecuadamente.



La difusión y la comunicación también ha sido consensuada. Juntos hemos definido y elaborado el video final para mostrar la implicación de todos los participantes en el proyecto y los beneficios obtenidos por cada uno.

11. Celebración

Debido a la situación de pandemia no ha sido posible realizar un acto donde todos los participantes coincidieran para poder entregar y mostrar los proyectos realizados y jugar juntos, que hubiera sido la parte más bonita y emotiva. Los usuarios de ADISPAZ tampoco coinciden todos a la vez en el tiempo y no ha sido posible hacer conexiones virtuales para entregar los trabajos finales.

Como alternativa ADISPAZ ha realizado unos vídeos mostrando cómo sus chicos utilizaban los juegos y dando las gracias por el trabajo realizado, vídeos que han sido visualizados en clase con los alumnos de Salesianos.

12. Difusión.

Se ha realizado un vídeo final explicitando que es un proyecto de Aprendizaje Servicio, mostrando el trabajo realizado y la evaluación realizada por los participantes y responsables de las dos organizaciones. El video ha sido publicado en todas las redes sociales de Salesianos y de ADISPAZ (youtube, web, Instagram, Twitter y Facebook).



También se ha publicado un artículo en la revista de la comarca de Valdejalón donde se explica qué es el Aprendizaje Servicio y en qué ha consistido el proyecto.

COLEGIO SALESIANO

Las TIC impulsan el aprendizaje y convivencia

Con la coordinación de Jesús Sierra y Lidia Borniquel

Los alumnos de 1º de Bachillerato de TIC I del Colegio Salesiano de La Almunia, guiados por los profesores Jesús Sierra y Lidia Borniquel, participaron durante este curso en varios proyectos.

El primero fue el proyecto e-learning junto a alumnos del Athénée Royal de Charleroi de Bélgica. En esta actividad trabajaron, jun-

to a los alumnos belgas, diversos temas, aprendiendo y comparando diferentes aspectos relacionados con el patrimonio cultural español y belga. Para ello, utilizaron recursos digitales y, finalmente, recogieron el material elaborado, editando y montando un vídeo resumen del trabajo realizado. Con este proyecto, los alumnos han



Alumnos de 1º de Bachillerato de TIC I han participado en dos proyectos.

aprendido a valorar el patrimonio cultural propio utilizando las nuevas tecnologías.

El segundo proyecto fomenta que los jóvenes sean protagonistas de su proceso de aprendizaje, aprendiendo y poniendo sus conocimientos y habilidades al servicio de los demás para que este mundo sea un poco mejor. TICs para todos nace de la necesidad de ayudar a los usuarios de Adispaz en estos tiempos de pandemia. Es un proyecto que combina el uso de las nuevas tecnologías y el trabajo colaborativo a distancia para obtener un producto que permita desarrollar las capacidades cognitivas de una forma lúdica. No son proyectos realizados para Adispaz, sino con Adispaz. ■

13. Recursos necesarios

El proyecto ha sido realizado dentro del horario escolar y de los horarios de atención del centro ocupacional y no ha sido necesario contar con ayuda externa.

Para la realización de los juegos se han utilizado los medios informáticos de los que dispone el colegio Salesianos y ADISPAZ.

En relación al coste del mismo, la mayor parte del trabajo se ha hecho utilizando las nuevas tecnologías, por lo que no ha tenido casi ningún gasto, tan solo ha sido necesario imprimir en papel algunos dibujos para que los pintaran los usuarios de ADISPAZ.

RECURSOS NECESARIOS	
Horas de coordinación del proyecto	5 horas
Horas de realización del proyecto	10 horas
Recursos materiales	Salesianos: 38 Ordenadores y conexión a Internet Adispaz: 1 tablet, conexión a Internet y material de papelería
Recursos económicos	0 €

14. Evaluación Evaluación del conjunto del proyecto

La valoración general que hacemos desde el colegio Salesianos y desde ADISPAZ es muy positiva. Estamos muy contentos tanto en el proceso que han realizado todos los participantes como con los resultados tangibles, los juegos de ordenador.

Hemos recibido felicitaciones dentro del propio colegio Salesianos, de vecinos de La Almunia y de docentes de otros colegios salesianos con los que hemos compartido el proyecto.

Por ello las dos partes estamos muy contentos y animados a continuar la experiencia.

Ha sido bonito ver que todos trabajaban, incluso los alumnos que normalmente se implican menos, ya que estaban haciendo un juego para una persona en concreto.

Ha sido emocionante ver los videos con las conclusiones y constatar que todos están muy contentos de haber realizado el proyecto, de haber ayudado a otra persona, ver que explicitan que con un poco de esfuerzo se puede ayudar a los demás.

Nivel de cumplimiento de los objetivos educativos planteados

Los objetivos educativos que se planteaban en este proyecto eran:

1. Sensibilizarse sobre la igualdad de derechos de todas las personas
2. Fortalecer las competencias clave para responder a demandas complejas y llevar a cabo todas las tareas definidas en el proyecto
3. Promover la conciencia de ciudadanía activa que ayuda a mejorar su entorno

Al final del proyecto los todos los alumnos de Salesianos que han participado han hecho una evaluación del mismo, mediante la realización de un vídeo en el que explicaban en qué ha consistido el proyecto, qué han aprendido y qué es lo que más les ha gustado.

Analizando las respuestas de los alumnos se observa que:

- Están muy contentos de haber realizado el proyecto, de haber ayudado a sus amigos de ADISPAZ, y muestren sensibilización hacia las personas con discapacidad.
- Todos han realizado el proyecto completo y han aprendido a utilizar nuevos recursos relacionados con la competencia digital
- Todos han mostrado interés por haber participado haciendo un proyecto que ayuda a alguien , desarrollando así su conciencia sobre de ciudadanía activa

Por ello podemos decir que los objetivos educativos del proyecto han sido cumplidos satisfactoriamente.

Opinión de los participantes

La valoración general ha sido muy positiva, los alumnos lo han pasado bien y han disfrutado de la experiencia, relacionándose con su compañero de ADISPAZ, conociéndole y desarrollando el juego adaptado a sus intereses, felices de ayudar a alguien y ver que su trabajo tiene una aplicación directa.

Los usuarios de Adispaz también están muy contentos ya que han tenido que realizar dibujos, audios y videos para incluirlos en el juego y les ha hecho sentirse protagonistas de la historia. Además los juegos son divertidos y pueden disfrutar de ellos en sus ratos de ocio.

Fortalezas del proyecto

Relación excelente, muy buena sintonía con Adispaz. Llevamos muchos años desarrollando proyectos y es muy fácil trabajar juntos.

El proyecto beneficia a las dos entidades, trabajando juntos cada uno alcanza sus propios objetivos. Destacar que los usuarios de Adispaz son beneficiarios y protagonistas.

Elementos críticos de mejora

La pandemia ha impedido poder tener un contacto más cercano. En condiciones sin Covid el proyecto se podría mejorar añadiendo un encuentro inicial donde todos los participantes se conocieran y un encuentro final de entrega de los proyectos y de celebración del trabajo realizado.

Resultados tangibles alcanzados

Se han producido 17 juegos de ordenador personalizados para un usuario de ADISPAZ.

Reflexión sobre la sostenibilidad

Los juegos de ordenador son un producto que puede ser utilizado como herramienta lúdica y terapéutica en Adispaz. Por lo tanto, al terminar el proyecto, sus productos son sostenibles y pueden ser utilizados por los usuarios de Adispaz tanto en el centro como en sus domicilios.

El proyecto persigue mantenerse en el tiempo

Es un proyecto que se puede volver a realizar perfectamente. Para no resultar pesado, sería bueno realizarlo cada dos años, alternando este proyecto con otro de aprendizaje servicio realizado con otra entidad.

Ambas partes estamos muy contentos del proyecto que hemos realizado. Por ello queremos seguir trabajando juntos y buscando nuevos caminos de colaboración. Seguro que seguiremos desarrollando nuevos proyectos, ya que los resultados son muy positivos y repercuten en la inclusión en La Almunia de Doña Godina y en otros pueblos de la comarca de una forma muy positiva.

Aportación de herramientas de concretas de evaluación

La valoración del proyecto realizada por los alumnos en los vídeos ha sido interesante y muy bien recibida en líneas generales. Sin embargo algunos alumnos no han realizado el vídeo de evaluación todo lo bien que queríamos los docentes. Por ello, en próximos proyectos nos planteamos mejorar las herramientas de recogida de información para facilitar que todos alumnos hagan su reflexión de la mejor manera posible.

Igualmente les hemos pedido a ADISPAZ una evaluación del proyecto para poder valorar su grado de satisfacción. Nos han enviado su evaluación en formato vídeo para poder ser incorporada al vídeo final del proyecto.

15. Vídeo del proyecto

<https://www.youtube.com/watch?v=8LP82vewT0s>