

EXPERIENCIAS EDUCATIVAS PRIMARIA

SMILE-FLIX

Marta Timón Redondo
CEIP José Pavón, Casatejada



Resumen: Smile-flix es un proyecto de centro, basado en el uso del Croma para mejorar la competencia oral y escrita del alumnado. Se enmarca dentro del programa CITE (Centros Innovadores en el Uso de las Nuevas Tecnologías), consiste en la creación de una plataforma audiovisual similar a Netflix, en la cual los alumnos crearán sus programas y episodios de televisión.

DESARROLLO DEL PROYECTO SMILE-FLIX

El proyecto “Smile-flix” se basa en la elaboración de una plataforma de entretenimiento similar a Netflix o Amazon Prime, con la que los alumnos crean sus propios programas de televisión sobre temáticas variadas. Se trata de un proyecto de centro, en el que se involucran todos los niveles educativos en las distintas materias, aportando contenido audiovisual acorde a su programación didáctica. Cabe destacar que “Smile-flix” se enmarca dentro del programa CITE (Centros Innovadores en el Uso de las Nuevas Tecnologías), propio de la comunidad autónoma de Extremadura. El protagonista de este proyecto es sin ninguna duda el Croma. En



este sentido son innumerables los beneficios que nos aporta un recurso como este. Sabemos lo importante que es que nuestros alumnos aprendan a escribir correctamente, sin faltas de ortografía y comunicando lo que realmente sienten o quieren explicar. De la misma manera, es fundamental que sepan hablar en público con un tono y entonación buenos, además de un léxico rico y variado. En este aspecto suele haber unanimidad por parte del profesorado, pero, ¿cómo podemos lograrlo?

A pesar de que en los libros de texto tengamos actividades específicas para trabajar estas habilidades, no es suficiente para atrapar a la mayoría de los alumnos, que no ven utilidad alguna en este tipo de tareas. Este proyecto proporciona la oportunidad de ofrecer al alumnado diferentes situaciones comunicativas, en contextos reales y cercanos a sus centros de interés, en los que tienen que utilizar lenguaje auténtico y apropiado a cada escenario.

Tal y como expone George Courous: “*El currículum te dice “qué” no “cómo”. El “cómo” es el arte de la educación*”. Y, como docentes, esa es nuestra labor. Surge de la necesidad de crear un proyecto motivador para el alumnado, así como útil para su aprendizaje.

Cabe destacar teniendo en cuenta el contexto en el que nos encontramos, que otro de los incentivos para la realización de un proyecto de estas características es la alta tasa de inmigración en nuestro centro educativo. Esta situación origina un elevado número de alumnos que presentan dificultades con el idioma. El hecho de que su lengua materna y, por tanto, la que hablan en casa, no sea la misma que se imparte en el colegio como lengua vehicular hace que, en ocasiones, tengan fallos de expresión y ortografía.

En este sentido, la neurociencia nos explica que no es posible el aprendizaje sin la curiosidad y la emoción. Por tanto ¿qué mejor estrategia didáctica que diseñar un estudio de grabación en el colegio?

El estudio de grabación de nuestro centro cuenta con una tela de color verde, dos focos y varios micrófonos de solapa para los presentadores. Para despertar esa curiosidad, los alumnos fueron realizando visitas a este espacio

• CEIP JOSÉ PAVÓN. CASATEJADA

para experimentar. Por ejemplo, probaron cómo vestirse con una camiseta del mismo color que el croma o a taparse las piernas con una cartulina del mismo color.



Teniendo en cuenta, además, el contexto sociocultural en el que nos encontramos y la necesidad de romper una brecha digital evidente, este proyecto a manos del Croma nos permite que los alumnos, desde muy pequeños, estén en contacto con este mundo audiovisual.

Además de esto, uno de los pilares fundamentales de la Neurociencia es el aprendizaje cooperativo. Por esta razón, cada grabación y creación de un programa tiene lugar en grupos cooperativos con distintos roles y funciones para cada uno de sus miembros. Los roles utilizados son director, guionista, técnico audiovisual y encargado del decorado.

A la hora de elaborar este proyecto, nos hemos marcado una serie de objetivos a nivel de centro. En primer lugar, mejorar la competencia escrita y oral del alumnado, ya que se trata de uno de los aspectos que habían sido mencionados en las últimas evaluaciones, con unanimidad, por parte del claustro. Además, el contexto sociocultural de nuestros alumnos hace que esta sea una de nuestras prioridades. Por otro lado, integrar las Nuevas Tecnologías en

nuestra práctica docente, ya que consideramos importante romper con la brecha digital presente en nuestras aulas, debido de nuevo, al contexto en el que nos situamos. Además, otro de nuestros objetivos es motivar al alumnado de todos los niveles, a través de un proyecto interdisciplinar y centrado en sus centros de interés, logrando así una motivación intrínseca hacia su aprendizaje y progreso. Por último, otra de las metas que nos hemos planteado en este proyecto es fomentar una disposición favorable hacia el aprendizaje cooperativo, siendo esta una de las metodologías fundamentales para la consecución de todos los objetivos del proyecto, así como para mejorar el clima de trabajo en las aulas.

En cuanto a la puesta en marcha de este proyecto, el primer paso fue el diseño de la plataforma. Lo primero fue elegir un nombre con la participación de todos los cursos. Para ello utilizamos la aplicación Mentimeter, la cual nos permite aportar distintas respuestas a una misma pregunta, quedando todas registradas.

Creamos un post en el blog del colegio para que todas las clases pudieran acceder a la pregunta de Mentimeter, y cada curso hizo su aportación. Posteriormente, con las distintas propuestas hicimos una votación y así es como surgió el nombre de **SMILE-FLIX**.



Una vez que teníamos claro el nombre, los alumnos de 6º se encargaron de la creación de un logo para la plataforma. Con ayuda de la app de Canva, elaboraron varios diseños hasta lograr el definitivo. Con el nombre y el logo decididos, nos pusimos manos a la obra.

Cada clase ha ido diseñando sus propios programas audiovisuales, en función de las

necesidades que se han ido presentando en su aula. No obstante, una vez que se crea un programa, todos los grupos pueden aportar vídeos para dicho programa dentro de la plataforma.

de Ciencias Sociales para trabajar aspectos geográficos y socioculturales.

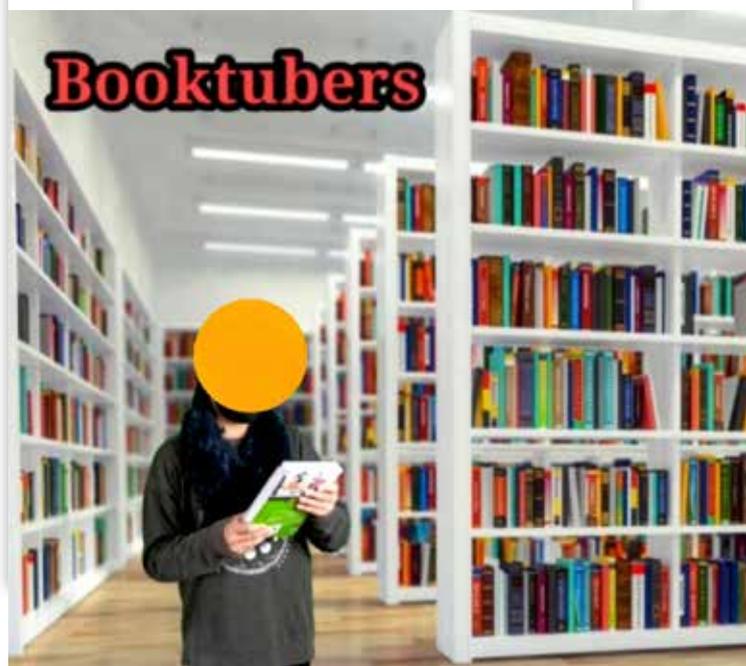
También contamos con “Booktubers”, un canal donde los distintos alumnos van exponiendo sus recomendaciones literarias,



En cuanto a los programas que hemos puesto en marcha durante el curso 2020/21, cabe destacar entre otros, “Learn English with us”. Se trata de un programa dirigido a la asignatura de inglés. Está basado en la realización de role-plays en distintas situaciones comunicativas como, por ejemplo, en la oficina de turismo pidiendo información sobre la ciudad que van a visitar, o realizando distintas entrevistas a compañeros de otros cursos. A través de este espacio los alumnos desarrollan su competencia comunicativa en la primera lengua extranjera.

Por otro lado, como estamos participando en varios proyectos eTwinning, son muchas las actividades que surgen a partir de ellos. Una de ellas es el programa “Let's travel to Europe”. En el último proyecto, cada grupo cooperativo se convirtió en embajador de un país de Europa y tras una exhaustiva investigación, elaboraron un documental para hablar sobre el país que les había correspondido representar. Aunque las primeras investigaciones se realizaron en inglés, es un espacio dirigido también al área

tanto de la biblioteca del centro como de Librarium, convirtiéndose así en “Youtubers literarios”. Se trata de una estrategia de fomento de la lectura, donde los alumnos pueden elegir sus próximas lecturas teniendo en cuenta las recomendaciones.



• CEIP JOSÉ PAVÓN. CASATEJADA

Otro programa a destacar es *“Fantasía”*, dedicado a todo lo que tiene que ver con la imaginación y la creatividad: inventos, historias, creaciones artísticas... Uno de los programas que los alumnos disfrutaron más a la hora de su grabación fue la creación de unas máquinas fantásticas, basadas en la historia de *“Charlie y la fábrica de chocolate”*. El objetivo de desarrollar este espacio es que los alumnos disfruten creando programas relacionados con sus intereses artísticos, a la vez que mejoran su competencia lingüística.

En el canal *“Poesías”*, desde la asignatura de lengua, los alumnos recitan poesías o nos sorprenden con sus propios poemas. De esta manera, los distintos cursos pueden escuchar estos recitales y trabajar contenidos a partir de ellas.

Smile-flix cuenta también con *“Música en directo”*. Un espacio dedicado a la música con videoclips, recomendaciones musicales, bailes... Este programa está dirigido especialmente a las asignaturas de Música y Educación Física. Uno de los canales más importantes de *“Smile-flix”* es el canal de *“Noticias”*. Los alumnos aportan distintos reportajes sobre la actualidad y su entorno más cercano para el telediario del colegio. Este programa requiere de la recopilación de datos objetivos previos a la grabación. De

esta manera, los alumnos aprenden a preparar noticias por escrito y a contarlas.

Por otro lado, el programa *“¿Sabías qué?”* trata sobre curiosidades y en él cada alumno es libre de aportar aspectos curiosos o divertidos que haya aprendido. Para ello, utilizan libros de consulta de la biblioteca y de Librarium, o realizan investigaciones en internet. Es un espacio abierto donde cualquier información interesante es bienvenida.

En el programa *“Aprende árabe con nosotros”*, los alumnos con familia procedente de Marruecos nos enseñan palabras básicas o frases importantes en su idioma. De esta manera, los alumnos aprenden a apreciar la diversidad lingüística de su entorno más cercano.

Por último, el programa de la *“Calculadora Humana”*, se basa en realizar operaciones a través del cálculo mental. Así, trabajamos la competencia matemática de una manera lúdica, practicando operaciones básicas en distintos niveles.

Para llevar a cabo cada uno de estos programas, hay un proceso que los alumnos deben seguir.

En primer lugar, si requiere investigación previa, ese es el primer paso. Los alumnos hacen una recopilación de la información más



relevante tras una búsqueda online. En segundo lugar, elaboran por escrito el guion. De esta manera, podremos trabajar la expresión escrita y la ortografía. En tercer lugar, proceden a ensayar la puesta en escena del programa. Lógicamente, no podrán utilizar el guion, por lo que tendrán que aprenderse para poder ir al estudio de grabación. Durante este proceso, es importante que los alumnos trabajen el tono de voz, la pronunciación y entonación. El último paso es la grabación del programa y su posterior edición. Para la edición de los videos croma utilizamos la aplicación de Kinemaster. Esta aplicación la tenemos instalada en las tablets, para que los alumnos también puedan hacer sus propias ediciones de los programas de “Smile-flix”.

Aunque el inicio de este proyecto ha sido durante durante el curso 2020/21 y aún nos queda mucho camino por delante, es importante destacar las mejoras y el impacto que ha tenido en nuestro centro educativo.

En primer lugar, teniendo en cuenta al profesorado del centro, cabe destacar el clima favorable y la buena disposición hacia la participación en este proyecto. Incluso los profesores que se mostraban un poco más reticentes al inicio, han participado e incluido actividades relacionadas con el croma en sus clases. De esta manera, podemos observar un cambio metodológico por parte del profesorado, incluyendo en su práctica diaria metodologías activas, recursos digitales y actividades basadas en proyectos, trabajos cooperativos e investigaciones.

En segundo lugar, en cuanto al alumnado, se muestran muy motivados y disfrutan mucho realizando las grabaciones. Están implicados y consideran este proyecto como algo propio y del que ellos están a cargo: la plataforma “Smile-flix” necesita que trabajen continuamente para poder emitir. El hecho de que muchos de los canales y programas surjan de sus centros de intereses ha contribuido notablemente en este aspecto, logrando un impacto emocional en ellos muy positivo.

Por último, aunque aún necesitamos más tiempo para seguir viendo su evolución, hay un progreso evidente en términos competenciales y, sobre todo, una mejora de la competencia

lingüística. Los alumnos muestran una mayor habilidad para comunicarse en público, controlando su tono de voz, la postura y el contacto visual. Asimismo, están desarrollando la competencia digital, manejando recursos multimedia, plataformas como Google Drive para compartir archivos con sus compañeros y editando a través de Kinemaster. Cabe destacar que la competencia basada en el desarrollo del sentido de la iniciativa y el espíritu emprendedor tiene un papel fundamental, puesto que los alumnos se han convertido en los protagonistas de su aprendizaje.

En cuanto a la evaluación de este proyecto, teniendo en cuenta los objetivos marcados, es importante destacar algunos aspectos. En este sentido, dado que nuestro objetivo fundamental es la mejora de la expresión oral y escrita, hemos diseñado una serie de rúbricas a nivel de centro. A través de estas, marcamos aspectos importantes que queremos que nuestros alumnos tengan en cuenta a la hora de escribir y hablar en público. Aplicando una evaluación formativa, reflexionamos tanto en grupo como individualmente con nuestro alumnado sobre los aspectos que marcan las rúbricas, tras visionar los distintos vídeos o programas de televisión en el aula. De esta manera, los alumnos pueden reflexionar y tener en cuenta en qué deben mejorar y trabajar en ello.

Con respecto al profesorado, utilizamos los claustros para compartir inquietudes, avances o mejoras del proceso. Además, hemos realizado algunos cuestionarios a través de Google Form, para tener en cuenta aspectos a mejorar de cara a la continuidad del proyecto.

CONCLUSIÓN

En definitiva, este proyecto nos está marcando el camino hacia un aprendizaje más interdisciplinar, motivador y útil para nuestro alumnado. Un cambio más que necesario teniendo en cuenta la realidad que nos rodea. Los efectos positivos que ha aportado “Smile-flix” a nuestro centro consiguen que se convierta en un proyecto de larga duración que seguirá presente durante los próximos cursos.