

PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

MEMORIA FINAL

**EL LABORATORIO MULTIMEDIA CON EJE
VERTEBRADOR, INTEGRADOR Y TRANSVERSAL
DE MULTIPROYECTOS INTERDISCIPLINARES E
INTERSECTORIALES: CREACIÓN-PRODUCCIÓN-
DIFUSIÓN**

**Coordinador: Alfonso Infantes Delgado
C.E.I.P. José Plata, Mengíbar (Jaén)**

Referencia del proyecto: 072/02

**Proyecto subvencionado por la Consejería de Educación y
Ciencia de la Junta de Andalucía.
(Orden de 02-05-02; Resolución de 05-11-02)**

MEMORIA FINAL - COMPLETA

EL LABORATORIO MULTIMEDIA COMO EJE VERTEBRADOR, INTEGRADOR Y TRANSVERSAL DE MULTIPROYECTOS INTERDISCIPLINARES E INTERSECTORIALES: CREACIÓN-PRODUCCIÓN-DIFUSIÓN

1.- JUSTIFICACIÓN

La necesidad de incorporar las NNTT al proceso de E/A, debía ser, tras nuestro análisis diagnóstico, una tarea urgente, no sólo con la intencionalidad de alfabetizar al alumnado en el dominio de los códigos y lenguajes expresivos de estos medios, sino, de acuerdo con nuestras Finalidades Educativas, para formar ciudadanos que sepan desenvolverse inteligentemente en la nueva Sociedad del Conocimiento.

Ante esta necesidad, nuestro planteamiento fue la reflexión y elaboración de alternativas realistas, para iniciar la integración transversal de las NNTT en el currículum, que al mismo tiempo potenciaran la globalización de los demás proyectos de innovación que se llevan a cabo en nuestro centro, y que generaran nuevos vínculos intersectoriales.

Nuestra propuesta abordaba esta innovación desde una plataforma conceptual de simbiosis, de integración: la puesta en marcha de un laboratorio multimedia como eje vertebrador y globalizador, que al mismo tiempo generara interdisciplinariedad en las áreas curriculares y temas transversales que se abordaban de manera acotada o fragmentada a través de varios proyectos independientes.

2. BASES DEL ESTUDIO

La innovación que hemos pretendido llevar a cabo se sustenta en las proyecciones teóricas del constructivismo, en las que se concibe al individuo como un sujeto autónomo, y cuyos procesos de aprendizaje se

vislumbran como procesos invariantes de asimilación-acomodación de nuevas estructuras mentales a las anteriores para conseguir verdaderos aprendizajes significativos, y enriquecidas con aportaciones de corrientes psicológicas asociadas genéricamente a la psicología cognoscitiva, la teoría de los esquemas cognoscitivos, la teoría ausbiliana de la asimilación y el aprendizaje significativo, la psicología cultural de Vigotsky, las teorías instruccionales...en las que se parte o comparten el principio de la importancia de la actividad constructiva del alumno en la realización de aprendizajes escolares.

Centrándonos en la teoría Papert (reconstrucción del constructivismo), nuestra propuesta pedagógica invita a la innovación desde el diseño de ambientes de aprendizaje que favorezcan el desarrollo cognoscitivo de nuestros alumnos.

Fundamentándonos en estas teorías psicopedagógicas, consideramos fundamental la elaboración de un entorno de aprendizaje.

Para elaborar el diseño de tal ambiente, hemos seguido el modelo de Aprendizaje Contextual de Dierkingis, en el que se tienen en cuenta tanto el contexto personal, como el social y el físico.

Nuestro diseño promueve una serie de características que constituyen los ejes de la innovación:

- **Expresión:** la mediación pedagógica y los nuevos recursos tecnológicos orientan a los alumnos hacia la creación de productos expresivos.
- **Profundización:** La creación de representaciones externas motiva a los alumnos a realizar investigaciones acudiendo a diversas fuentes trascendiendo el abordaje superficial.
- **Reflexión:** Reconstruir e interpretar experiencias de comprensión y elaboración, ayuda a nuestros alumnos a conocer sus formas de pensar. Se promueve de esta forma la relación entre Aprender de la experiencia y Aprender a Aprender, pero desde una perspectiva vivencial.
- **Comprensión y tratamiento de los problemas:** el error como fuente de aprendizaje.
- **Aprendizaje a corto y medio plazo:** La utilización de NNTT como medios expresivos se vuelve mucho más rica, si el proceso de

interpretación y comprensión trasciende el corto plazo, permitiendo al alumno madurar sus puntos de vista y alcanzar mayor profundización.

- Integración e interrelación con las áreas curriculares: Mediante el enfoque del trabajo por proyectos de los diferentes contenidos curriculares mediados por los nuevos recursos tecnológicos.

3. OBJETIVOS E HIPÓTESIS

1.- Abordar la educación en los medios de masas y nuevas tecnologías como un tema transversal e interdisciplinar, dada la importancia y relevancia que tienen en la vida cotidiana de nuestros alumnos/as.

2.- Diseñar un multiproyecto, proyecto integrador:

* Experimentar en la realidad del centro y en las aulas el desarrollo práctico, con la finalidad de ir revisándolo y reajustándolo permanentemente, así como detectando los problemas que surgen en su desarrollo.

* Producir materiales audiovisuales.

* Difundir los materiales producidos.

3.- Desarrollar estrategias de formación de padres/madres y docentes en relación con las nuevas tecnologías.

4.- Al concebir nuestro centro como instancia cultural integrada en una comunidad, poner a disposición de dicha comunidad los recursos tecnológicos, formación y participación en proyectos de creación-producción-difusión.

Objetivos generales:

Para la determinación de los objetivos del proyecto no hemos perdido de vista que el problema principal a abordar y que orienta la definición de objetivos, es el proceso de E/A, en el que se apoyará todo producto elaborado:

- Relacionar la realidad con la escuela en un proceso de enseñanza aprendizaje con el fin de dar un verdadero significado al proceso educativo, integrando las nuevas tecnologías en el currículum.
- Favorecer y fomentar el desarrollo de capacidades cognitivas desde un enfoque comunicativo, utilizando diferentes lenguajes.
- Crear a través del uso de las nuevas tecnologías, nuevos procedimientos como constructores de un aprendizaje significativo.
- Desarrollar competencias en el alumnado a través del lenguaje audiovisual: imaginación creativa, capacidad de actuación, creatividad.
- Favorecer las relaciones interpersonales, el clima educativo, la integración y cohesión grupal entre todos los sectores, a través del apoyo de las nuevas tecnologías.
- Desarrollar la imaginación en la práctica de actividades que induzcan al alumnado a mejorar sus apreciaciones de la realidad.
- Estimular la expresión oral para el desarrollo de habilidades que induzcan al alumnado a mejorar sus apreciaciones de la realidad.
- Desarrollar las habilidades de autoaprendizaje, pensamiento crítico, creatividad, identificación de problemas y capacidad de colaboración en el trabajo en equipo.
- Promover experiencias de aprendizaje que desarrollen procesos y destrezas comunicacionales, mediante el apoyo de medios tecnológicos.
- Propiciar la reflexión y el diálogo mediante la exposición de las investigaciones con ayuda del material audiovisual elaborado para el tema elegido.
- Potenciar el trabajo en equipo, relacionándose constructivamente con otras personas y adoptando actitudes de cooperación, flexibilidad, coordinación, supervisión o subordinación, participación, interés y respeto, que permiten llevar a buen término tareas comunes, rechazando todo tipo de discriminación.

- Valorar la libertad de expresión.
- Identificar los mecanismos y valores con los que las tecnologías y medios de comunicación de masas realizan la socialización del individuo.

Objetivos específicos:

- Introducción al discurso audiovisual.
- Capacitar a los alumnos/as, padres/madres, docentes para el manejo técnico básico de los múltiples sistemas que confluyen en el laboratorio multimedia.
- Generar soluciones dinámicas que respondan a las necesidades educativas de nuestro Centro mediante el diseño y desarrollo de materiales multimediales.
- Posibilitar la conjunción de diversos lenguajes, facilitando la comprensión de conceptos abstractos al convertirlos en representaciones concretas.

4. METODOLOGÍA

Nos planteamos una serie de principios y estrategias que han sido los pilares de una didáctica que pretende integrar las nuevas tecnologías de una manera congruente con el paradigma innovador y constructivista en el que nos apoyamos y pudieran cubrir las expectativas planteadas en cada situación didáctica concreta:

- **Principio de actividad.**- Como condición imprescindible para una educación efectiva.
- **Principio de interés.**- Vinculando los propósitos curriculares con los intereses del alumnado, aprovechando los recursos motivacionales de las NNTT.
- **Principio de los antecedentes del conocimiento y relación entre conceptos.**- Siguiendo a Ausubel, conseguir aprendizajes significativos a través de la relación que se produce entre las nuevas ideas con algún aspecto esencial de las estructuras cognitivas

previas. Para enriquecer las estructuras, se han utilizado varios procesos básicos:

- La diferenciación progresiva: ampliación conceptual y de ámbito de aplicación.
 - La reconciliación integradora: vinculación entre sí del conjunto de conceptos.
 - Provocación de conflictos cognitivos.
 - La estructuración de nuevos contenidos (significatividad lógica)
- **Estrategia de aprendizaje por descubrimiento.-** Adquisición del conocimiento por la vía de interacción con el objeto y con otros sujetos (dentro de los cuales se encuentra el educador como mediador). Para un buen desarrollo, el docente debe tener presente los componentes básicos de la Situación de Aprendizaje Cooperativo (SIACO). La importancia del SIACO está en el planeamiento didáctico, en donde las situaciones de aprendizaje se relacionan unas con otras (enfoque de sistemas) y tienen en común:
 - Interrelación de los integrantes del grupo.
 - Mediación entre los alumnos y los contenidos.
 - Identificación y autoidentificación de las zonas de desarrollo próximo.
 - Identificación de las potencialidades del alumnado en el área de desarrollo.
 - Establecimiento de metas, propósitos y actividades atendiendo a intereses de los alumnos.
 - Presentar y aclarar cuáles son los resultados y productos esperados en cada una de las tareas a emprender por el grupo.
 - Promover el trabajo autogestivo, así como el desarrollo de la responsabilidad, creatividad y compromiso en forma individual y grupal.

- Evaluar a través de la expresión de aprendizajes por diferentes vías comunicativas.

Estos principios se han constituido en líneas estratégicas de acción didáctica que, para los fines de nuestro proyecto, han orientado el diseño de las diferentes experiencias de aprendizaje que se han realizado y la evaluación de los resultados obtenido.

Para el desarrollo del proyecto, se puesto en marcha las siguientes acciones:

- **Montaje del laboratorio audiovisual.**- Se aprovechó un espacio existente entre la subida de escaleras y el pasillo que estaba inutilizado y se realizó una obra, financiada por el Ayuntamiento de la localidad. Se acondicionó para su puesta en marcha.
- Se organizó y realizó un **curso de sonido** en el que participaron docentes y familias.
- Se ha trabajado con los niños aprovechando la **estructura de funcionamiento por talleres**. Esto supone el que niños y niñas de diversos ciclos hayan realizado diversos talleres relacionados con el proyecto dentro del horario lectivo de E. Artística. Los talleres que se han llevado a cabo han sido :
 - Taller de Radio escolar
 - Talleres de Coro, danza, y expresión corporal (para el montaje de el musical “ARTESONADO”)
 - Taller de análisis de Publicidad.
 - Taller de Ecoescuela.
 - Taller de creación Videográfica
 - Taller de técnicas artísticas
 - Taller de elaboración de página Web

- Se han realizado numerosas **actividades didácticas** y elaborado diversos **materiales de aplicación didáctica** a nivel de tutorías con apoyo del equipo de coordinación del proyecto.

5. RESULTADOS Y CONCLUSIONES

Fundamentalmente, se ha valorado la repercusión directa e inmediata en la práctica educativa cotidiana, así como la incidencia en la mejora y aumento de la actividad, iniciativa y motivación del alumnado. Para ello se han utilizado, en primer lugar, parámetros de producto atendiendo al:

- Número de aplicaciones prácticas que se han efectuado.
- Número de alumnos, docentes, padres/madres, que se han implicado en el proyecto. Toda la Comunidad Educativa se ha implicado, directa o indirectamente en el proyecto.
- Número de proyectos de investigación que han generado y número de proyectos de innovación que se han apoyado en los medios audiovisuales que ha generado este proyecto.
- Número de actividades didácticas de aula o ciclo, no sólo puntuales, sino cotidianas, en las que se han utilizado los nuevos recursos.

Se ha realizado una evaluación procesual de cada actividad, analizando y resolviendo las dificultades que se iban presentando para poder conseguir una efectividad.

Con respecto a la evaluación final de cada una de las aplicaciones, se han tenido en cuenta los siguientes criterios:

- **Producción:** analizando el diseño y funcionalidad, el uso adecuado de los diferentes medios, la consistencia de las soluciones a través de los medios aplicados ante una problemática específica.
- **Contenido:** referido a la organización, presentación y profundización. Se ha tenido en cuenta la coherencia y adecuación a los destinatarios de las estructuras.

- Contexto: Colaboración y cooperación entre los diferentes agentes educativos (escuela, familia, municipio, instituciones...)
- Facilidad de transferencia: teniendo en cuenta la capacidad de los productos elaborados para convertirse en recurso válido en contextos diferentes...
- Difusión: además del entorno próximo, los diferentes productos se tratan de difundir a través de diversos canales, dependiendo de su naturaleza. (Actuaciones en directo, videos, página web, CEPs. ...)

Consideramos que existe una coherencia entre los objetivos que nos planteamos en el proyecto , los instrumentos empleados y los resultados obtenidos.

6. PRODUCTOS

A continuación exponemos una relación de los productos elaborados con la descripción y la funcionalidad en la práctica educativa.

FICHA DE MATERIALES ELABORADOS

<p>Nombre del producto:</p> <p style="text-align: center;">“EL AGUA Y EL CHARCO”</p>
<p>Descripción y contenido:</p> <p>Cuento que trata de cómo la lluvia fue llenando un pequeño charco hasta convertirlo en un enorme lago y de cómo desde entonces plantas, animales y personas vivieron y disfrutaron en su entorno.</p> <p>Es un cuento sonorizado por los niños y niñas de nivel 3º con sus propias voces. Además han buscado los efectos especiales y las músicas adecuados para que sirvieran de fondo y ambientación de la grabación.</p>
<p>Utilidad y funcionalidad:</p> <p>Aparte de su carácter motivador, el objetivo de la actividad es mejorar la competencia lingüística del alumnado, sobre todo en relación a la lectura y expresión oral, mejorando su dicción, la interpretación y expresión.</p> <p>El segundo objetivo que pretende este material es desarrollar el conocimiento y aprecio a la naturaleza, a los recursos de la misma, y fomentar valores de protección del medio ambiente y uso racional del agua.</p>
<p>Observaciones:</p> <p>Además, como este trabajo se utilizará para que sea visionado por los niños y niñas de Educación Infantil y Primer Ciclo de Educación Primaria, se desarrollan valores de colaboración con los más pequeños, haciendo que los niños y niñas mayores se interesen por hacer productos de calidad para sus compañeros de menor edad, fomentando así un concepto de escuela como comunidad de interrelaciones.</p>

FICHA DE MATERIALES ELABORADOS

Nombre del producto:

“EL DESARROLLO SOSTENIBLE”

Descripción y contenido:

Presentación animada e interactiva en Power Point en la cual se narra y explica el concepto de *desarrollo sostenible*, y todo aquello que la sociedad y las personas debemos poner en práctica para lograr una sociedad equilibrada entre progreso y conservacionismo.

Utilidad y funcionalidad:

Aparte de su carácter motivador, el objetivo de la actividad es mejorar la competencia lingüística del alumnado, sobre todo en relación a la lectura y expresión oral, mejorando su dicción, la interpretación y expresión.

El segundo objetivo que pretende este material es desarrollar el conocimiento y aprecio a la naturaleza, a los recursos de la misma, y fomentar valores de protección del medio ambiente, haciendo entender cómo se debe llegar a un equilibrio racional entre desarrollo tecnológico y económico por una lado y la conservación y mantenimiento de los recursos que nos ofrece el medio que nos rodea.

Observaciones:

Esta presentación está narrada por los niños y niñas de 6º nivel, además de dramatizada en diversos momentos.

Este trabajo sirvió para que los niños y niñas del Colegio accedieran a un concepto tan complejo como el de desarrollo sostenible.

FICHA DE MATERIALES ELABORADOS

Nombre del producto:

“LA MÚSICA POPULAR DEL SIGLO XX” – 1ª parte

Descripción y contenido:

Película en dvd en la que se hace un recorrido por las primeras manifestaciones musicales del siglo XX y que darían lugar al rock & roll, del que, a su vez, derivarían todas los estilos musicales actuales: pop, disco, rap, techno...

Utilidad y funcionalidad:

Aparte de su carácter motivador, el objetivo de la actividad es conseguir que los niños y las niñas comprendan que nada surge de forma totalmente espontánea, que todas las manifestaciones artísticas se generan en experiencias anteriores, por ampliación u oposición, y que las expresiones musicales actuales tienen a veces unos orígenes insólitos o insospechados por ellos.

El segundo objetivo que pretende este material es desarrollar el conocimiento crítico de que existen otras músicas aparte de las que les sirven de forma repetitiva los medios de comunicación, y que un hecho enriquecedor para su sensibilidad musical es acostumbrarse a escuchar formas expresivas variadas y múltiples, en todos los campos del arte.

Observaciones:

Este dvd va acompañado de una presentación PowerPoint e Impress para un estudio más detenido en el aula de la música del siglo XX.

FICHA DE MATERIALES ELABORADOS

Nombre del producto:

“BUENOS DÍAS, PANDILLA”

Descripción y contenido:

Película en dvd sobre un capítulo de la novela que habían escrito el curso anterior los niños y niñas de 5º y 6º y que se titulaba: “BUENOS DÍAS, PANDILLA”.

La película se realizó mezclando imágenes fijas (dibujos de los niños), y en movimiento, que se tomaron con una cámara de vídeo digital.

Se grabó la narración del capítulo, siendo los niños y niñas quienes le pusieron voz, y al final se hizo un montaje de todo el material mencionado, añadiéndole música de fondo y efectos sonoros.

Utilidad y funcionalidad:

Aparte de su carácter motivador, el objetivo de la actividad es mejorar la competencia lingüística del alumnado, sobre todo en relación a la lectura y expresión oral, mejorando su dicción, la interpretación y expresión.

Esta fue una actividad global, porque unía diversas manifestaciones expresivas de los propios niños y niñas, que habían escrito la novela, realizado trabajos artísticos sobre la misma y grabado sus propias voces.

Observaciones:

El resultado fue enormemente motivador en todos los momentos del proceso.

FICHA DE MATERIALES ELABORADOS

Nombre del producto:

“ARTISTAS Y SU OBRA: CEREZO MORENO”

Descripción y contenido:

Es el último, por el momento, de nueve CDs dedicados a diversos pintores y artistas: Julio Romero de Torres, Picasso, Manuel Ángeles Ortiz, Velázquez, Murillo, Manuel Kayser, Carmen Laffón y Dalí.

Se presenta al artista: vida y obra. Se hace un recorrido por su obra más importante y se elige una específica para estudiarla.

Se busca un texto literario para la obra y se presenta al escritor.

Se busca una música para la obra y se presenta al compositor.

Se propone a los niños/as una aventura de investigación a través de Internet.

Utilidad y funcionalidad:

El objetivo de la actividad es múltiple:

- Dar a conocer a diversos artistas y a sus obras.
- Aprender a mirar un cuadro, a leer una imagen.
- Desarrollar una sensibilidad crítica hacia el mundo de la imagen.
- Conocer los componentes de toda obra de arte: tema, forma y contenido.
- Aprender diversos elementos: líneas, formas, colores, texturas, volúmenes y su aportación al significado de las obras.
- Desarrollar capacidades de búsqueda, indagación, análisis y selección de la múltiple información existente en Internet.
- Construir conocimientos a partir de dicha información.

Observaciones:

Este trabajo está elaborado en varios formatos: Presentación PowerPoint para Windows, Presentación Impress para Linux y página html para la web.

FICHA DE MATERIALES ELABORADOS

Nombre del producto:

“LA VIDA DEL COLEGIO”

Descripción y contenido:

Colección de materiales, tipo reportaje, sobre la vida del Centro y sus actividades:

- Viaje a Alemania – Encuentro Comenius
- “El agua como espacio de vida” – Actividades Proyecto Comenius
- “Río de Versos” – Poemas y lecturas sobre el río Guadalquivir
- Visita al Centro de Salud de Mengíbar
- Visita al taller de motos “Chema”
- Día de la Música – 2003
- Encuentro con artistas: Manuel Moral Mozas
- Mirar un cuadro – Proyecto de arte “Colores que crecen y bailan”
- Grabación y presentación del CD de villancicos “Noche de Gloria”
- Navidad 2003
- Infantil – Crónica de un año, 2003
- Nivel 6º - Crónica de un año, 2003
- “Los ruidos del colegio” – Grabación de los sonidos y ruidos del Centro – Proyecto Ecoescuela.

Utilidad y funcionalidad:

La utilidad de estos materiales es que la Comunidad Educativa del Centro tome conciencia de su propia vida y desarrollo, de las actividades y situaciones educativas en las que se ve envuelta.

Observaciones:

FICHA DE MATERIALES ELABORADOS

Nombre del producto:

MATERIALES EN ELABORACIÓN

Descripción y contenido:

En la actualidad se encuentran en estado de elaboración los siguientes materiales:

- Cuento-dvd: “El pato dormilón” – Proyecto Ecoescuela
- Cuento-dvd: “El patito feo” – Proyecto: Escuela, espacio de paz
- Grabación del CD sobre el musical “ARTESONADO” que representa la Comunidad Escolar del Centro.
- Realización de la película cinematográfica “EL TESORO” por el taller de cine del Colegio.

7. VALORACIÓN GENERAL DEL PROCESO

La realización de este proyecto de innovación ha supuesto una satisfacción a la gran necesidad que justificaba su puesta en marcha. Se han conseguido todos los objetivos que se plantearon y validado las hipótesis que se propusieron. Aunque se han planteado dificultades en su proceso, éstas se han ido solventando y no han impedido su buen funcionamiento.

Los aspectos más positivos del proyecto han sido la verdadera vertebración e integración de micro y macroproyectos interdisciplinares e intersectoriales en nuestro centro.

El laboratorio multimedia de nuestro centro ha dejado de ser un proyecto de innovación para incorporarse plenamente a la práctica educativa cotidiana.