

PROYECTO DINOSAURIOS

MANEL RIVES



Manel Rives es docente de Primaria. Consiguió con SigTV (el 1^{er} canal de noticias en formato podcast realizado enteramente por alumnado de Primaria) el 1^{er} premio María Sarmiento al proyecto educativo más innovador por la Universidad de Santiago de Compostela en 2008, así como el 1^{er} puesto en RedeTIC de la Consellería de Educación en 2009. Ha realizado numerosas ponencias en jornadas docentes.

Proyecto de conocimiento sobre dinosaurios y varias etapas de la prehistoria desarrollando la creatividad, la estética y diferentes lenguajes en experiencias audiovisuales con alumnas y alumnos de 7 años de educación Primaria.

Memolane & Facebook & Instapaper & Twitter: manelrives manelrives@mac.com · www.ceipsigueiro.org · manelrives.pulsememe.com · web.me.com/manel

Resumen: ¿Por qué el uso de medios audiovisuales? Los medios audiovisuales históricamente han estado vinculados a una forma de ver la enseñanza donde el docente crea los materiales y al alumnado se le concede el papel de pasivo receptor de información... ahora en imágenes. Creo que es otra cosa.

¿Por qué incentivar la creatividad? El desarrollo de la creatividad a la hora de hacer uso de las nuevas tecnologías abre espacios muy interesantes de desarrollo personal, de interacciones personales y grupales donde la interdependencia a la hora de abordar experiencias permite acceder a conocimiento compartido. El trabajo con imágenes, con audio y vídeo permite al alumnado desarrollar otros lenguajes y reelaborar información.

Abstract: Why use audiovisual media? Audiovisual media has historically been linked to a way of teaching where the teacher creates learning materials and the students assume the role of passive recipient of information... These days media is associated with pictures. I think this should change.

Why should we encourage creativity? Making use of creativity when we use new technologies opens up interesting areas of personal development and personal and group interaction, where interdependence, talking about experiences, allows access to shared knowledge. Working with images, audio and video enables students to develop other languages and re-process information.

Palabras clave: creatividad, medios audiovisuales, podcast, cómic, PBL, stopmotion.

Contextualización de la experiencia

Educativa: desarrollo este tipo de proyectos porque, ante todo, estoy convencido de que el trabajo con nuevas tecnologías NO es el diseño de actividades que el alumnado ha de responder delante de una pantalla, ni tampoco utilizar la PDI como el antiguo encerado, y ni mucho menos cambiar el libro de texto por un ultraportátil. Todo lo anterior vale (personalmente, en un segundo plano). Lo primordial es desarrollar proyectos donde el alumnado hace un uso autónomo de técnicas, tecnologías y estrategias que potencien su creatividad, desarrollen su curiosidad y apliquen el conocimiento para su difusión y transmisión por diferentes canales.

Curricular: no existe (desde mi punto de vista) un contenido de conocimiento que no sea potencialmente factible de ser desarrollado en el aula: ¿por qué el estudio de las plantas y no el de los planetas? ¿Por qué el estudio de los pájaros y no el desarrollo evolutivo de los dinosaurios hasta las actuales aves? Eso es lo que intento hacer, conectar contenidos actuales puramente curriculares con cuestiones que la curiosidad nos pide y que están directamente conectados con lo anterior. Y si no lo están a primera vista, ya se encarga el alumnado de hacernos ver ese enlace que muchas veces se nos escapa a los adultos.

Las actividades

Búsqueda

Biblioteca: ese lugar medio desconocido como tesoro de información y conocimiento. Evidentemente es un rincón

de lectura placentera, pero no es menos cierto que es un lugar para explotar con valiosos recursos. En nuestro caso, la biblioteca cuenta con una zona “multi-media”, donde los ordenadores no solo funcionan como puntos de consulta, funcionan como equipos de conexión a Internet donde el alumnado puede acceder a contenidos de la red, hacer uso de redes sociales (parte de mi alumnado publica en Twitter actividades que realizamos y mantenemos conversaciones e incluso pequeños “piques” de búsqueda de información), y sobre todo realizar estas experiencias con tecnología. Pero también acceder a libros de consulta donde encontrar esa información relevante.

La red: como no podía ser de otra forma, es nuestra primera fuente de recursos. Entre todo el grupo buscamos no solo aprender a localizar la información, sino a discriminarla, a quedarnos con lo importante, lo valioso, la realización del resumen, a contrastar datos.

Creación

Documento de texto rico: utilizamos iWork Pages¹ para realizar un “documento rico”, que es como denomino a los documentos que no solo contienen texto, sino que aportan imágenes y donde se busca también un diseño de página que dé vistosidad y estética (algo que no se trabaja lamentablemente).

Podcast enriquecido: a través de iLife Garageband² (a mi entender la mejor aplicación para crear podcast, bandas sonoras, cuentos audiovisuales...), el alumnado graba varios podcast que van desde las épocas de la prehistoria, características de los

1 <http://www.apple.com/es/iwork/pages/>

2 <http://www.apple.com/es/ilife/garageband/what-is.html>

dinosaurios y detalles de los más conocidos. Sobre este audio se enlazan diferentes imágenes, lo que acaba siendo un “podcast enriquecido”, elemento que aumenta significativamente su valor educativo.

Cómic: con Comic Life³ realizamos varios documentos donde el alumnado reprocessa la información para hacerla compatible con este formato (cambiando el lenguaje, las formas de expresión, la estética...).

Stopmotion: ¿quién no tiene en casa muñecos de dinosaurios? Los aprovechamos para realizar un pequeño cuento inventado donde cada animal tiene un papel. Con Boinx iStopmotion⁴ y una cámara de fotos creamos los pasos gráficos para que el software nos cree una animación sobre la que grabar el audio y contar nuestra historia.

Actividades individuales como feedback: también hay hueco para Hotpotatoes o JavaClic. En nuestro caso usamos HotPotatoes para realizar unas sencillas actividades en las que emparejar, llenar huecos o realizar un crucigrama con la información con la que trabajamos. En cualquier caso el alumnado puede consultar de nuevo los podcasts o los documentos creados para solucionar la tarea.

Difusión

Publicación en red: en nuestro caso estamos publicando en el portal educativo del centro, portal sui géneris que no sigue ningún protocolo ni software oficial de la administración. Contamos con una zona

multimedia llamada “o caixón audiovisual” que también está presente desde hace varios años en la zona de podcasts de la iTunes Store⁵ y con un feed en Feedburner⁶.

Duración

La realización de estos proyectos basados en desafíos lleva aproximadamente una hora diaria durante cuatro semanas, lo cual lo hace más que aceptable para ser llevado a la práctica dentro del aula.

Dificultades

Organizativas: como cualquier trabajo basado en PBL, la organización inicial es un poco conflictiva, un poco... “caos organizado” como yo lo llamo. Pero es interesante ver como la propia estructura del grupo y la dirección del docente va creando las dinámicas necesarias. Quizá el módulo orientado al trabajo con stopmotion requiera simultanearse con alguna otra tarea, realizando varios grupos que desarrollan con Comic Life mientras otros trabajan con esta técnica que requiere de más atención y tiempo por parte del docente, por lo menos en las primeras etapas.

Materiales: trabajamos con cuatro ordenadores que son más que suficientes. En nuestro caso son equipos adquiridos por el propio centro, porque la mala calidad de las dotaciones oficiales así como la ausencia del docente en la toma de decisiones en la adquisición de software/hardware dificulta en cierta medida la implantación de ciertas formas de trabajo. Bueno, eso... y la malísima calidad de la conexión a Internet que sufrimos los centros educativos.

3 <http://plasq.com/products/comiclife/mac>

4 <http://www.boinx.com/istopmotion/overview/>

5 <http://itunes.apple.com/es/podcast/o-caixon-audiovisual-do-ceip/id306624985>

6 <http://feeds2.feedburner.com/o-caixonaudiovisual>



Conclusiones

Trabajar por proyectos requiere cierta dosis de paciencia, organización y establecer unos objetivos claros en las competencias que se quieren desarrollar. También hay que tener claro que el paso histórico, institucional y administrativo de los libros de texto es abrumador. El cambio metodológico es fundamental, el cambio al mundo digital, al mundo tecnológico es imprescindible. El cambio a una educación más creativa

es necesario. Creo que es necesario acercarse al profesorado de Educación Infantil para observar cómo pueden llevarse a cabo este tipo de planteamientos en el aula. El resto de las etapas educativas tenemos mucho que aprender de ellos.

Aportaciones

Al proceso de aprendizaje: el aprendizaje significativo, el desarrollo de la autoestima, el trabajo grupal, la interdependencia, la mejora en la autoestima, el trabajo directo con tecnología, la participación positiva y activa en el desarrollo de experiencias creativas, los nuevos lenguajes, la proyección al exterior, el conocimiento compartido... ¿Suficiente?

A las áreas curriculares: conectar el conocimiento del medio del mundo animal con el pasado es importante para que el alumnado tenga una visión general de la evolución de las especies, así como el conocimiento de parte de las características comunes a muchos animales.

Competenciales: desarrollar la competencia lingüística, así como la tecnológica mediante la plástica, el lenguaje no verbal, la metainformación.