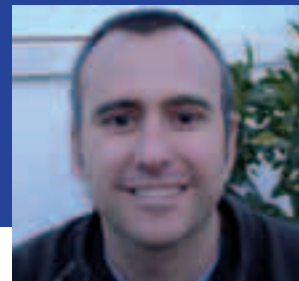


APRENDIENDO TECNOLOGÍA A TRAVÉS DE GLOGSTER

JORGE LORENZO MARFIL

El Calamot, Gavà. Barcelona



Resumen: El artículo describe la utilización de la herramienta 2.0 Glogster para la creación de pósteres en la materia de Tecnología de 1º de ESO. Asimismo se explica cómo realizar la gestión de un grupo de alumnos por parte del profesor utilizando la versión educativa de la herramienta.

Abstract: The article describes the use of the web2.0 tool Glogster to create posters in the area of technology at secondary school (Grade 7). It also explains how to manage a group of students by teachers using the educational version of the tool.

Palabras clave: Web 2.0, Glogster, póster, tecnología, herramientas.

El instituto El Calamot se encuentra en el término municipal de Gavà, en la provincia de Barcelona. El alumnado de este centro es de un nivel socioeconómico medio y principalmente reside en el municipio, en las proximidades del instituto. Dispone de tres líneas para 1º, 2º y 3º de ESO y cuatro líneas para 4º de ESO. La experiencia se ha realizado sobre un total de 86 alumnos de 1º de ESO distribuidos en tres grupos de entre 28 y 30 personas.

La idea es desarrollar la parte teórica de la unidad didáctica de las herramientas utilizadas en el aula de tecnología. La parte práctica se desarrolla en el taller de tecnología, donde los alumnos adquieren la destreza con el uso de las herramientas y obtienen el carnet para el uso de las herramientas del aula de tecnología. Para ello se

propone a los alumnos que se distribuyan en grupos de dos personas y que estudien de su libro digital cuáles son las principales familias de herramientas que podemos encontrar en el aula de tecnología. Una vez conozcan las familias, deberán realizar, para cada una de estas familias, un póster en el que deberán aparecer algunas de las más representativas de cada una con alguna fotografía y una descripción breve de sus principales características y funcionalidad. Si lo consideran oportuno pueden incluir algún vídeo que muestre cómo se utilizan o una explicación sonora grabada por ellos mismos. Posteriormente deberán realizar una presentación del póster al resto de la clase defendiendo su solución. Dado que hay 13 familias de herramientas, el profesor asignará a cada grupo cuál será el póster que deben defender de forma que no se repitan las exposiciones.

La evaluación de la actividad se realiza por parte del alumnado mediante la votación de cada uno de los pósteres en función de los criterios: Contenidos, Diseño y Claridad en la exposición. Para cada uno de estos criterios los alumnos eligen entre cuatro valores: Mal (1), Regular (2), Bien (3) y Muy Bien (4). De la votación de todos los alumnos se extrae una valoración media de cada criterio y para cada póster. El profesor realiza una evaluación en paralelo de cada uno de los pósteres utilizando los mismos criterios, pero añadiendo una nota de contenidos adicionales en la que se valora si los contenidos que aparecen en el póster son correctos o no.

La principal ventaja que presenta Glogster es que permite realizar pósteres en los que se pueden incluir textos, imágenes, vídeos y sonidos de una forma fácil e intuitiva. Además, los títulos y la presentación del cuerpo del póster son totalmente personalizables, de forma que cada alumno puede dar rienda suelta a su creatividad para hacerlo lo más atractivo posible.

Para realizar la gestión de los alumnos con Glogster, el profesor inicialmente debe crear una cuenta y registrarse en www.edu.glogster.com. El registro y el acceso al programa es gratuito, si bien existe una versión de pago que incluye algunas características adicionales. Una vez registrada la cuenta, se presenta la posibilidad de configurar una clase de hasta doscientos alumnos.

El profesor debe asignar a cada alumno un nombre de usuario y una contraseña y posteriormente notificarla al alumnado para que puedan tener acceso al grupo y a la supervisión del profesor. En ocasiones el alumnado accede por cuenta pro-

pia a Glogster y se registra con un nombre de usuario distinto al asignado por el profesor. En estos casos los alumnos pueden crear sus pósteres pero no están sometidos a la disciplina de grupo y por lo tanto ni el profesor ni sus compañeros pueden visualizar los trabajos realizados por estos alumnos.

Este paso es uno de los más lentos y tediosos del proceso ya que deben introducirse las cuentas una a una (96 cuentas), con lo que supone un gasto de tiempo considerable por parte del profesorado. Una vez se han dado de alta todos los alumnos, en la primera sesión de clase el profesor explica a los alumnos cómo utilizar Glogster. Con una sesión de una hora los alumnos son capaces de manejarse sin problemas dentro del aplicativo. El punto más complicado para ellos resulta el de la introducción de imágenes y vídeos. Glogster necesita que las imágenes se carguen previamente en su servidor, de forma que los alumnos deben seleccionarlas y posteriormente "subirlas a Glogster" con la opción *upload*. Se recomienda practicar esta operación en varias ocasiones ya que, aunque sea sencilla, es una forma de trabajar con la que muchos de ellos no están acostumbrados.

Otro aspecto importante para tener en cuenta es la introducción de vídeo en los pósteres. Glogster ofrece la posibilidad de utilizar un vídeo propio, subiéndolo a su servidor o utilizar un vídeo alojado en otra página web tipo YouTube. En este caso necesita que el alumnado realice un enlace con la ruta del vídeo. Este aspecto también suele presentar alguna dificultad, ya que muchos alumnos no están acostumbrados a copiar las direcciones de la barra de navegación y después pegarlas. Después de tres o cuatro prácticas y demostracio-

nes, la totalidad del grupo puede moverse y realizarlo sin problemas.

Ejemplo de un glog creado por un alumno¹.

Temporización

La temporización de la unidad se establece en seis sesiones. La primera sesión para introducir la actividad, realizar los grupos de trabajo y comenzar la búsqueda de información en el libro digital. Durante la segunda sesión el profesor reparte los accesos a Glogster y explica el funcionamiento de la herramienta. Los alumnos realizan un primer póster de un tema libre en el que deben incluir como mínimo un par de imágenes y vídeos. En la tercera sesión se inician las exposiciones. Teniendo en cuenta que cada exposición dura aproximadamente 10 minutos y que los alumnos tienen que valorar posteriormente la exposición y el trabajo de sus compañeros, no pueden realizarse más de tres exposiciones por sesión. La cuarta, quinta y sexta sesión se destinan a realizar las exposiciones y valoraciones del resto de los pósters.

Dificultades encontradas

Un punto importante para tener en cuenta es la conectividad. La herramienta únicamente permite trabajar online, de forma que una mala conectividad puede ralentizar todo el proceso o impedir el desarrollo de la actividad. Otro aspecto es que en Glogster todo está en inglés. Al principio los alumnos se muestran inseguros y desconocen el funcionamiento y el significado de algunos botones y he-

rramientas, pero rápidamente identifican las funciones de cada uno de ellos.

La última dificultad encontrada es el paso de crear las cuentas de usuario, asignando un nombre de usuario y una contraseña. El proceso es lento y está poco automatizado.

Conclusiones a la experiencia

Las conclusiones son positivas. Los alumnos al finalizar la experiencia son capaces de identificar visualmente el 90% de las herramientas del aula de tecnología y conocen su funcionamiento y sus características principales. Por otra parte, el hecho de que el programa esté en inglés les obliga a acostumbrarse a trabajar en este idioma, habituándose al vocabulario propio del aplicativo con facilidad. En relación al uso de las TIC los alumnos trabajan aspectos básicos como son el de buscar información en Internet, identificar y cribar los aspectos importantes de esta información, manejarse con órdenes de edición básicas como copiar, pegar, recortar, guardar y subir documentos a servidores alojados en Internet.

Propuestas de mejora

Los alumnos pueden realizar las fotografías de las herramientas del aula de tecnología en lugar de buscarlas en Internet y aprender a editar y retocarlas. Los alumnos pueden grabar vídeos de cómo se usan estas herramientas e incluirlos en sus pósters. De esta forma entienden que el póster es algo, aún más suyo y le dan más valor.

1. <http://s4qj865.edu.glogster.com/els-materials-metallics>