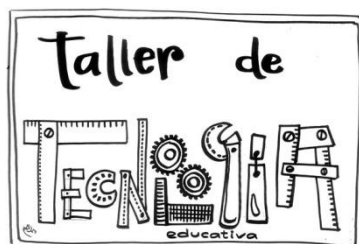


TALLER DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA



Sesión 1. Sábado 6. 9,30-11,30 h.

45

Presentación (15-20 m). En esta primera sesión nos juntamos 17 personas procedentes de Huelva, Valencia, Madrid, Salamanca, Cantabria, Sevilla, León, Almería, Granada. Al hacer una primera ronda de presentación, surgió de manera desenfada la necesidad de catalogarnos en relación al mundo digital, y nos encuadramos en las categorías de emigrante digital, nativo digital, objetor digital, temporero digital.

A continuación se realizó una **dinámica** para crear un ambiente más afectivo y movilizador en el grupo, llamada BARBEROS. Cada persona escribe en una hoja grande o papel su nombre y algunos detalles que no sean los convencionales (edad, gustos, frases, ideas, lugares..., libremente lo que quiera). Luego se la coloca con un imperdible delante del pecho. A continuación todos y todas se pasean por la sala procurando relacionarse con los demás al leer lo escrito por el otro. Mientras lo hacen suena una música adecuada para la ocasión. Por último, se pone en común una breve resonancia de cómo ven el grupo ahora, quienes concordaron en algunas cosas, qué sintonías hay, qué cosas se repetían...



Alguna persona de las habituales en el Taller comentó que era la primera vez que se realizaba una dinámica de este tipo en un taller tradicionalmente sedentario y muy teórico. Se comentó lo importante que es generar en cualquier grupo, y por tanto también en este, un ambiente emocional y afectivo. En este sentido, se ve la necesidad de hacer también cosas que nos permitan levantar la vista de los ordenadores, mirar a los ojos de los demás, y sentir de otra manera.

Como propuestas para el trabajo en clase se propone que cada 10 o 15 minutos, la gente se levante de su ordenador para ver y comentar lo que están haciendo los demás.

En otra línea diferente, pero como consecuencia de la dinámica, se habló de las posibilidades y recursos de lo tecnológico para trabajar el cuerpo con alumnos discapacitados, donde sí hay necesariamente una incorporación del cuerpo. Se hizo referencia en este sentido a las Jornadas que se celebran en Albacete para comunicar ideas nuevas sobre este campo. Se puede encontrar más información sobre ello en <http://www.crmfalbacete.org/recursosbajocoste/presentacion.asp>. También se hizo alguna referencia a las propuestas de trabajo de tipo acrosport o acrogimnasia.

Antes de comenzar el trabajo del taller propiamente dicho, Juan Manuel Delgado, de Madrid, comentó, en nombre del grupo organizador del Congreso, que se ha hecho un trabajo previo de organización de las sesiones de estos días, para evitar tiempos perdidos, y se pide a los miembros del Taller que valoren su propuesta de organización de las sesiones o se presente otra. Se acepta la propuesta.



CONTENIDOS DEL TALLER

DEBATE SOBRE LA EVOLUCIÓN DEL TALLER, SU NECESIDAD Y SUS CONTENIDOS

Juan Manuel Delgado, de Madrid, hizo una presentación prezi con el título *¿Qué hace un tema como tú en un taller como este?*, a partir de un breve recorrido por la historia del taller y los debates que ya hemos tenido en otras ocasiones enriquecido con las aportaciones de los participantes de este año. Los contenidos fundamentales de dicha presentación fueron:

- La informática, como cualquier tecnología, debe ponerse al servicio de la escuela que queremos y no al revés. La escuela debe ser liberadora y no domesticadora. La tecnología permite vivir más cómoda y agradablemente, acabando con el tedio de ciertos trabajos, pero al mismo tiempo genera un aumento de la desigualdad en función de ser o no usuario de esa tecnología.
- Posibilidades colaborativas con estas herramientas. La web 2.0 permite un trabajo cooperativo muy sugerente para la metodología Freinet.
- Reflexionar sobre tendencias y propuestas educativas en línea freinetiana.
- Seguir buscando su complementación con lo afectivo y lo emocional. Potenciar los elementos humanizadores. Eliminar o vigilar los elementos deshumanizadores
- Elementos negativos: Plagios; Desinformación, falta de profundidad; Despersonalización; Alienación (falsa interactividad), Nuevas adicciones
- Elementos positivos o ventajas: No las tenemos tan claras, Entorno colaborativo, Potencia audiovisual
- Diferencia entre usar y escolarizar: Escolarización: las clases son iguales que hace 100 años. El profe hace, el profe enseña, el profe resuelve. El alumnado no se implica en el aprendizaje

46

DEBATE SOBRE QUIÉN CONOCE MÁS LOS PROCESOS TECNOLÓGICOS E INFORMÁTICOS

- Alumnado: ocio, redes sociales, audiovisuales / Profesorado: visión crítica y analítica
- Los blogs: Forma muy adecuada de hacer texto libre. El alma de los blogs son los comentarios. Importancia de que sea el alumnado quien hace el trabajo (más fácil con los más mayores)

DEBATE SOBRE EL PAPEL DE LAS REDES SOCIALES EN LA CONSTRUCCIÓN DE UN MUNDO MEJOR

- Análisis del lenguaje en las redes sociales: Tacos, coeducación...
- Las pizarras digitales: Versión actualizada del libro de texto. Espectacularidad. Entretenimiento Creatividad; Interacción; Polifuncionales
- WIKIS: Más interesantes para el trabajo colectivo; Muy freinetianas
- Falta de emotividad, de implicación afectiva



Tras la presentación hubo un debate en el que se dijo que el Taller debe continuar, porque es necesaria la reflexión sobre los procesos tecnológicos en la educación y ser conscientes de la responsabilidad que el profesorado tiene en que los alumnos sean conscientes de lo que hacen con esta tecnología (en línea con lo que supone el texto libre, herramienta básica de toma de conciencia). Además es importante seguir analizando cómo transformar el conocimiento, en cualquiera de sus formas, en una herramienta crítica.

Se hizo una crítica al enfoque que tenía la presentación en prezi; parecía tener cierta prevención sobre las Tics, que sin embargo son la vida y la realidad inmediata del alumnado, asunto que no se debe olvidar en ningún momento. Debe haber un reconocimiento de que como inmigrantes digitales nos cuesta entrar en algunos aspectos de este mundo, pero no hay que olvidar que nuestros alumnos son nativos digitales.

Sobre las redes sociales, se dijo que no hay que tener miedo a los conflictos o los problemas que puedan surgir, pero que es importante una vez que surgen trabajarlos, indagar en ellos y buscar soluciones.

La primera sesión acabó con la aportación de Juanjo Vicente de Salamanca que nos presentó *El blog de los enigmas* (<http://ridef2012.org/enigmas>) con la intención de jugar durante el Congreso. Es un ejemplo de cómo insertar un blog en nuestro dominio en lugar de crearlos en blogspot o en wordpress. Es fácil de hacer si se instala el software de wordpress en nuestro alojamiento web.

Sesión 2. Jornada de Puertas abiertas. Domingo 7. 12,45-14,00 h.

La sesión consistió en un encuentro con Diego Martín, del Mcep de Madrid, que nos presentó: ***Materiales para trabajar en el aula en distintos niveles educativos***. En su presentación hizo un agradecimiento a la influencia que Paco Bastida y Paco Lara y algunas personas más que desgraciadamente ya no están en este mundo, han tenido en su trayectoria profesional cuando coincidieron en Palomeras Bajas. Actualmente trabaja en un centro concertado, el colegio Montserrat de la FUHEM (Fundación Hogar del Empleado), uno de los pocos centros concertados laicos de Madrid.

Las experiencias sobre las que habló son:

- ***El cuento viajero. Infantil.*** Cuyo objetivo principal es la participación de las familias en la educación de sus hijos.

La construcción de un cuento multimedia. Infantil. Desarrollo de la lengua oral y escrita con colaboración especial de alumnos de cuatro años.

En línea con J. Alcobé cree que las familias hay que convertirlas en aliados del educador. Cuantas más personas se impliquen en el proyecto de un Centro, de una actividad, mejores resultados tendremos. En ese sentido es interesante tener los correos electrónicos de los padres y madres; en algún caso, se puede plantear un pequeño taller de formación para padres y madres, que al mismo tiempo puede servir como tutoría. En su trabajo en infantil también habló de las posibilidades de Prezi para construir cuentos. Por último, desde el punto de vista técnico propone el uso del editor de video *Sony Vegas Pro*, así como *Audacity* para temas de audio.

La exposición infantil acabó con una sentencia lapidaria que conviene no olvidar: TODO LO QUE SE HAGA EN EDUCACIÓN INFANTIL, SE REPETIRÁ EN EL RESTO DE LA VIDA EDUCATIVA.

- ***Cómo se desarrolla un proyecto apoyándose en las Tic: ROMA. Primaria.*** el trabajo por proyectos en la educación primaria.

El trabajo se configura por equipos que deciden lo que van a trabajar (se les deja bastante tiempo para que discutan y lo decidan; hay que ser pacientes: que hablen, que discutan, que pidan, que duden... Posteriormente tienen que hacer una presentación. Entre los trabajos que hacen sus alumnos llamó la



atención el de la construcción de un arco de medio punto utilizando tizas cuadradas. Muchas de estas cosas las ha trabajado con **Smart Document Camara**.

La tecnología no es lo más importante de todo este trabajo. Lo importante es el trabajo en equipo, el trabajo por proyectos. Las tics no son más que una herramienta. No son algo importante en sí mismas sino algo necesario para trabajar con dinamismo lo más importante.

- **La composición poética con las Tic. Secundaria.** desarrollo del lenguaje. Composición estética con alumnos de secundaria. Utilizando **Movie Maker**, el alumnado hace montajes de poesía en los que se incluyen texto, música, imágenes, videos. Como fuente de recursos propone la página web de **Radio 5**. Concluye diciendo que todo esto lleva mucho tiempo prepararlo, pero que la informática es una herramienta que no se puede evitar en estos momentos.

48

En el coloquio posterior se hizo referencia a la naturaleza del centro en el que Diego trabaja, con una alta participación de los padres en la vida del centro, y con alumnos de clase media-alta.

El ideal es que en un centro en el que todo el mundo trabaje lo mismo y al mismo ritmo. Independientemente de los resultados más o menos buenos (su centro no obtiene unos resultados espectaculares en las pruebas externas), lo que sí es palpable es la emoción, el interés, con el que trabajan los críos, las crías.

Las Tics son muy útiles en la dinámica de la clase. Es como el carpintero que ha clavado ya 5000 clavos y ya ni se da cuenta cómo usa el martillo, pues lo hace de manera rutinaria. Del mismo modo con las tics hay que pasar ese periodo de rutina y eso sólo se consigue haciendo, practicando.

Ante la pregunta de si con la Ley Lomce, estas fórmulas de trabajo están condenadas a desaparecer, se comentó que no hay que tener miedo a ninguna ley educativa, pues nuestro trabajo siempre estará por encima de ella.

Sesión 3: Lunes 8 12,00-14,00 h.

Comienza la tercera sesión con un premio a la puntualidad.

Alfredo Bux, de Madrid, habló sobre la REDCURSOS, trabajo cooperativo en el SAED-Sur y la importancia de los avatares en la imagen de los jóvenes usuarios de internet.



Desde hace una década, el equipo de profesores del Servicio de Atención Educativa Domiciliaria (SAED) de Madrid-Sur viene trabajando cooperativamente con herramientas informáticas con el fin de tener recursos con los que atender a nuestro alumnado y facilitar la comunicación entre los miembros del equipo.

A este fin, se ha elaborado (<http://saedsur.wikispaces.com/>) una wiki con los contenidos habituales del currículo de primaria y secundaria, cuya versión en inglés está siendo



completada. La wiki tiene sobre todo enlaces motivadores para un alumnado enfermo y convaleciente que necesita recompensa diaria para su esfuerzo. Actualmente se ha incluido en el blog "*Escritos con pijama*", base de una publicación en papel del mismo nombre, donde pueden participar alumnos y alumnas, y donde se reflejan todas las actividades de formación, los "chismes" informáticos; se trata de herramientas de creación de contenidos, como Wix, Corel Draw, Camtasia, Pearls, y demás cacharrería.

Uno de estos juguetes (que con buen hacer pueden llegar a ser herramientas educativas) son los avatares, que es el tema que se ha presentado en el taller. En la religión hindú, un avatar es la encarnación de un dios. En el programa Second Life era una figura que representaba al usuario/a en el juego virtual, y en general el avatar es cualquier imagen o icono que nos representa en la red. Puede ser de cualquier tipo, y no guardar relación con nuestra fisonomía, sino con nuestros gustos o afinidades, pero es habitual, especialmente en las redes sociales, poner nuestra foto o dibujo.

49

La importancia de la imagen en la red es tal que existe una coincidencia relevante entre el uso de la propia imagen en los cursos on line, por ejemplo, y el nivel de participación.

El lenguaje de la imagen es anterior a la palabra, y transmite las emociones más eficazmente que esta, así que la implicación emocional en la red cuando se usa la propia imagen o un avatar es mucho mayor que cuando no se hace. Además, a partir de imágenes, iconos y símbolos se produce la identificación y la sensación de pertenencia del individuo dentro del grupo. Se podría decir que las imágenes crean los grupos, como las banderas las naciones.

Desde el punto de vista educativo, es importante remarcar el valor de conocer y construir la propia imagen en la infancia y adolescencia, y las tecnologías nos pueden ayudar a ello a través de los avatares.

Buscaremos en la red un buen programa para diseñar avatares. Será necesario, en todo caso, someterlo a crítica, para desenmascarar los contenidos sexistas y estereotipadores de algunos de ellos, lo que puede ser ofensivo para una parte del alumnado, que no se ajuste a los estándares del programa y poco educativo para los demás. Si corremos peligro de provocar estas sensaciones, es mejor buscar otro programa que transforme la fotografía de un alumno o alumna en un avatar, o pedir que ellxs hagan su propio dibujo.



En el taller se pretendía elaborar uno de estos avatares, con la idea de que cada participante hiciera el suyo propio para compararlo con el resto, pero la realización concreta ha parecido demasiado sencilla al personal, cada día más preparado técnicamente, y ansioso por cuestiones de mayor profundidad.

En el debate posterior se discutió qué era primero si el tener un avatar o el afán de participar, pues no queda claro que el avatar sea un elemento esencial para la participación. En realidad, el avatar es una fórmula para que no aparezca quiénes somos realmente.

Se concluye que es importante educar al alumnado para que sean creativos y adopten como referente de su imagen otro tipo de fotos como pueden ser imágenes de arte, cine, objetos, etc..., que den alguna pista sobre su personalidad.

La segunda parte de la sesión se dedicó al compromiso adoptado en la Asamblea Intermedia de este Congreso de hacer un

Análisis sobre la página web del Mcep existente y plantear una respuesta sobre si se cambia o no

Después de muchas intervenciones y un interesante debate, se llegó a las siguientes conclusiones:



Sobre la página actual:

Como **positivo** se habló de que te llegan al correo avisos de las novedades. Permite utilizar los correos con la terminación mcep.es, pero poca gente del Mcep los usa y sigue utilizando su correo personal. Algo parecido ocurre con las publicaciones, que no se cuelgan donde lógicamente deberían estar (es curioso el hecho de que el blog de este taller de Tecnología educativa es de Blogger, en lugar de ser de nuestra página). También es una buena herramienta para las inscripciones de los Congresos.

Algo **negativo** es que es difícil enlazar videos. Al subir materiales sólo te presenta los contenidos en una página, aunque te indica que hay muchas más, pero no es posible llegar a ellas. Ahora mismo las experiencias van a dossieres, pero deberían ir a etapas educativas. Este tipo de fallos son importantes porque generan dificultades a aquellas personas que buscan información, dificultades que obligan a hacer cosas más complejas para llegar a la información buscada.

Ahora mismo es una web poco visible. Se entra en ella no porque google te lo ofrezca sino porque sabes que existe y lo tecleas (en ese sentido somos una organización endogámica). Pero si tecleas escuela cooperativa mcep no aparece como primera opción, sino en 6º o 7º lugar. La página no se ve y es necesario cambiarla para adecuarla a nuevas formas. La gente joven no relaciona Freinet y Mcep y al poner en Google Freinet España debería aparecer el Mcep.

El diseño actual no es atractivo para gente joven; tendría que tener acceso a Facebook (como grupo) y Twitter. Hay demasiadas categorías diferentes para pocos contenidos visibles. Además tampoco es bueno que haya una portada fija, que siempre es la misma. Actualmente solo cambia la columna de la izquierda; el resto siempre es estático.

Sobre qué debe tener la página del Mcep.

- Enlaces a blogs, que lleven siempre la marca Mcep, para cuidar la imagen corporativa del movimiento Freinet, del Mcep.
- Cada contenido nuevo debería tener enlaces con twitter o facebook. Esta página habría que compartirla en las redes sociales. En el caso de twitter alguien tendría que ocuparse de su actualización.
- Que sea más audiovisual que textual.
- Que informe de los trabajos que se hacen en el aula. Para ello habría que hacer una ficha normalizada de recogida de los parámetros básicos de cada material para poder tratarlo convenientemente.
- Tener clara la información sobre Freinet que deberíamos incluir.
- La estructura de la página debería ser más coherente con la estructura del sistema educativo. En lugar de 12-18, habría que hablar de secundaria, por ejemplo. Así sería fácil, a partir de etiquetas en cada artículo incluido, llegar a las etapas educativas y sus materiales.
- El posicionamiento web se consigue en base a distintos parámetros, y aquellos en los que nosotros tenemos más fácil de incidir son los siguientes:
 - Actualización: de dos a tres actualizaciones por semana mínimo, porque esto provoca que Google y los distintos motores de búsqueda tengan que indexar con mayor frecuencia la caché que tienen de nuestra web. A más indexaciones, mejor posicionamiento.
 - Tiempo de permanencia y páginas internas vistas dentro de la web: a más tiempo que pasan los usuarios en la web, mejor posicionamiento. Esto se consigue poniendo los videos embebidos directamente en nuestra web, evitando así links externos a YouTube, vimeo, etc. y también con los pdfs.
 - El tiempo de permanencia también se aumentaría si los blogs estuviesen alojados en subdominios del MCEP.



- Calidad de la información e integridad de la web: si podemos citar a entidades oficiales y demás y no tener ningún link roto dentro de la web, el posicionamiento mejora. También poniendo información básica sobre la pedagogía Freinet y enlazando a blogs sobre el tema.
- Parámetros de búsqueda: necesitamos que nos encuentren no sólo googleando Freinet, MCEP o Movimiento Cooperativo de Escuela Popular, sino que cuando la gente busque cosas como "escuela moderna" "cambio educativo" "revolución educativa" "escuela no directiva" "democracia escuela" y similares, también aparezcan. Para eso es necesario un sistema de etiquetas que, cuando agreguemos entradas a la web, éstas aparezcan asociadas a las mismas.
- Veces compartido: Es necesario que las entradas o apartados de la web sean compartibles en Facebook y twitter.

Después de ver las múltiples aristas del tema, Abel comenta que hay que aclarar si se trata de arreglar la página del Mcep o de hacer una nueva, porque si es este segundo caso no es preciso seguir analizando la actual.

Se acepta, por fin, hacer una página web nueva, pero que se haga sin precipitación, y se forme una **pequeña comisión** que haga un borrador de la nueva página colaborativa, que sería dinamizada por los responsables de los talleres. Se acepta la propuesta y surge una comisión formada por: Ángel Pérez, Juan Fernández, Alfredo López, Rosella Antolí, Juanjo Vicente y Abel Roberto.

Sesión 4. Martes 9 9,30 h-10,45 h.

Se hace una propuesta sobre cuál será el **plan de trabajo** para el próximo curso:

1. El taller se compromete a trabajar algo de Presentaciones (sean del formato que sean), redes sociales, materiales con fotografías (Flickr, Picassa...), la pizarra digital, asuntos que ya se han trabajado en otros cursos, y como novedad, el video libre (Vlog).
2. Como tema de discusión para el próximo curso se propone el análisis del uso del teléfono móvil, sus ventajas y desventajas, y su relación con el tema de las adicciones o enganches que generan las Tics.
3. También convendría hacer algún trabajo informativo sobre cómo proceder para que la extensión "mcep.es" sea visible.



EVALUACIÓN DEL TALLER.

- En la **evaluación del taller** se ha comenzado tomando conciencia de lo que ha supuesto estar dos años sin coordinación del Taller, lo que ha motivado que en algunos momentos el trabajo de este congreso no haya sido todo lo fructífero que se esperaba, ya que no había un plan de trabajo y unos objetivos claros. Por eso, se comenta la importancia que tiene encontrar un coordinador o coordinadora para el próximo curso. También se ha comentado lo necesario que es trabajar desde ya con una lista de correo del taller.
- Algunas de las personas presentes esperaban un taller más práctico, con un trabajo más particular sobre programas y herramientas informáticas. Otras consideran que el fin del taller no es tanto la



práctica, sino la evaluación de lo que se ha hecho en las aulas durante el curso, es decir, la reflexión teórica sobre la práctica realizada. En este sentido se vuelve a repetir año tras año la misma situación con las expectativas ante el trabajo del taller, en el que unas personas vienen a aprender a resolver dudas concretas sobre programas, y otras personas que ya dominan más el medio buscan debate sobre los fines del trabajo tic. La mayoría de los participantes siguen pensando que no se debe descuidar la reflexión sobre el sentido con el que se usan las tecnologías en las aulas.

- Se ha planteado la necesidad de buscar fórmulas para no estar aislados y que la comunicación entre la gente del taller sea fluida.
- También se ha valorado como positivo el hecho de que haya habido una dinámica al comienzo así como el trabajo de sistematización de la historia del taller que sirvió como generador del debate del primer día.
- Por último, se considera muy positivo el debate sobre la página web y las conclusiones alcanzadas al respecto.

La **coordinación para el próximo curso** va a estar a cargo de Ángel Pérez (Madrid), nuestro querido y dinámico nuevo compañero.

ENLACES:

- <http://www.crmfalconete.org/recursosbajocoste/presentacion.asp> Jornadas de Tecnología de Bajo Coste, Albacete.
- Tecnonet. <http://tecno-net.blogspot.com.es/>
- http://prezi.com/evwoh0p8wyi9/?utm_campaign=share&utm_medium=copy&rc=ex0share Presentación Prezi sobre la historia del taller.
- El blog de los enigmas. <http://ridef2012.org/enigmas>.
- Saed-Sur. Wiki de Redcursos: <http://saedsur.wikispaces.com/>

DOCUMENTOS PRESENTADOS:

- **Materiales de Diego Martín para el Taller:**
 - EL CUENTO VIAJERO
 - LA CREACIÓN DEL CUENTO MULTIMEDIA
 - PROYECTO ROMA
 - EL TRABAJO DE LA POESÍA EN SECUNDARIA
- **Trabajos de secundaria (Diego Martín):**
 - A la noche
 - Celaya
 - La zorra y el chivo
 - Neruda. Me gustas cuando callas



ANEXO I “LA CREACIÓN DE CUENTOS MULTIMEDIA”. Diego Martín

Todos los enlaces que se presentan en la experiencia hacen referencia a páginas Web propias y los archivos correspondientes están a una calidad de unos 300 píxeles de lado mayor para evitar el sobre peso y alojados en <http://infantil.colegiomontserrat.com>. En cualquier caso se dispone de grabación en mayor calidad por si alguien estuviera interesado para poderlo proyectar como hacemos en el colegio en calidades de 640 píxeles de lado mayor. No tengo ningún problema en presentar a los interesados la experiencia en mayor calidad. Mi correo electrónico es diego@colegiomontserrat.com También decir que el trabajo se ha realizado con alumnos de educación infantil (2º ciclo) aunque la experiencia es extrapolable a etapas tanto de primaria como secundaria.

53

1. INTRODUCCIÓN – JUSTIFICACIÓN DE LA EXPERIENCIA

Cuando disponemos de medios tecnológicos en las aulas como la Pizarra digital Interactiva, un rincón de ordenador o tablet pc, el modo de presentar la información a los alumnos cambia sustancialmente o así debe ser si tenemos los medios y los trabajamos de un modo provechoso. No rechazamos la lectura del cuento, ni tampoco el relato a viva voz de las historias que tanto les gustan a niños y a grandes, pero consideramos esencial

apoyarnos en las nuevas tecnologías para hacer atractivo el aprendizaje.

Cuando leemos un cuento con los niños en el corro nos encontramos muchas veces con el problema de que todos quieren ver las imágenes a la vez, que apenas hemos terminado una frase y nos dicen “a ver, a ver...”. Pienso que un buen ejemplo para trabajar sin agobios el cuento puede ser lo desarrollado a continuación, de modo que nos puede servir para trabajar el lenguaje, la escucha, la atención, la comprensión y todo lo que desarrolla la creación de un relato literario (en este caso el cuento, tan unido a nosotros desde las primeras edades).

Cuentos relatados por nuestros mayores, por nuestros profesores, por amigos, leídos, vistos o escuchados, son un recurso esencial a la hora de aprender los códigos de nuestro lenguaje.



Cuando se cuenta un cuento pretendemos que se disfrute escuchando, y además estamos transmitiendo una forma de relación entre nosotros y el que escucha.

Un cuento es un regalo y por eso podemos contarlo infinitas veces que el niño no se cansará de oírlo. Además el cuento ayuda al niño a clarificar todo su mundo de emociones y sentimientos.

Un profesor decía: cuando no sepas que hacer con los niños... CANTA. Este recurso también nos ayuda porque cuando queremos transmitir valores o conocimientos no hay nada más atractivo que EL CUENTO. Si combinamos los dos recursos anteriores pues llegamos a un resultado espectacular en el proceso de enseñanza – aprendizaje. Cuando no sepas que hacer en la clase CANTA Y CUENTA. Tendrás a tus alumnos ganados. Y estarás realizando una tarea importantísima en este proceso.



La incorporación a la escuela de elementos como el ordenador, Internet o como en nuestro caso La pizarra digital interactiva (PDI) han contribuido sobre manera a la explotación de este recurso tan fascinante para los que lo contamos y los que lo escuchan. Aunque no todos contamos con las PDI estamos seguros que poco a poco se irán incorporando a las escuelas de modo que serán algo rutinario en el modo de enseñar y de aprender.



Hemos querido mostrar esta experiencia porque no supone un trabajo extra y además resulta ser motivadora para la adquisición del lenguaje tanto sea oral como escrito; y debemos apoyarnos en las nuevas tecnologías para facilitar nuestra labor. Es cierto que en los inicios hasta que se adquiere la rutina pueden costar pero no se tarda mucho en valorar las mejoras educativas que conlleva. y sobre todo una constante y permanente investigación educativa. No por ello dejamos de valorar los trabajos que a diario se crean en la escuela. Esto es un modo de registrarlo más y de poder compartir con vosotros la experiencia.

Realmente a un compañero se le ocurre que un cuento puede ser interesante en función del proyecto que estemos trabajando. Actualmente es la granja pues una buena idea puede ser un cuento relacionado con esta, hay bastantes, incluso monográficos sobre el cuidado especial y sus beneficios de un animal concreto de la granja, por ejemplo las ovejas. *Elegimos, ensayamos, grabamos, dibujamos y editamos*. Son los pasos que seguimos para la elaboración del cuento multimedia. Posteriormente comenzamos a trabajar con los sentidos. Un buen cuento para apoyarnos en este proyecto es nada más y nada menos que Caperucita Roja (¡Qué ojos más grandes tienes...! para verte mejor) ahí están la vista, el oído, el gusto, el tacto, el olfato. ¿Qué mejor manera de introducir el proyecto?



2.OBJETIVOS

- Desarrollar mediante el cuento la transmisión de conocimientos. El relatar historias siempre ha tenido, entre otras, esa función.
- Desarrollar el gusto por la escucha
- Fomentar el desarrollo de la lectura. Por ello hay que hacerlo desde bien pequeños.
- Proporcionar una vía de escape a los miedos y sentimientos al sentirse el niño reflejado en las historias que relatamos. Introducción en el mundo de los valores.

3. CONTENIDOS

Los relatos multimedia pueden ser de varios tipos

- **La creación de un relato** por parte del profesor para la explicación de un tema como por ejemplo "*los indios*" donde se muestra en formato de vídeo y texto cuales eran las costumbres de las tribus indias en las praderas de América del Norte cuando ellos dominaban ese territorio. Su elaboración se ha llevado a cabo a través de la elección de imágenes: indios galopando, los tipis como el lugar donde vivían, las costumbres, de que se alimentaban, etc.



Posteriormente se escanean esas imágenes y se prepara una carpeta en el ordenador para el proyecto. Se eligen rótulos que clarifiquen las imágenes y representativos en el proceso de enseñanza. También es el momento de elegir una música adecuada para la presentación “Tribal Winds of life” Native American Indians. Es una música muy apropiada. Una vez que tenemos estos elementos buscamos un editor de vídeo. Montamos pista de audio, pista de vídeo y pista de texto y vamos conformando el proyecto. Sincronizamos y medimos el tiempo y conseguimos este trabajo sobre la explicación de [los indios](#) (el vídeo se encuentra al final de la página)

La adaptación de un cuento con formato de audio. Hay veces que nos encontramos con un cuento en formato Mp3 y sería una buena idea montarlo con música de fondo y pidiendo a los niños que realicen dibujos queda bastante bien como el cuento completo. También podemos buscar imágenes nosotros y



preparar el cuento, como el de [la rana gigante](#) (una vez en álbumes entramos en vídeos y elegimos el susodicho). En esta opción tenemos las colaboraciones externas, como padres o madres que vienen a contar cuentos y grabando el audio podemos hacer dibujos y montarlos con pista de música. Como la historia de la creación maya por parte de la madre de Z. que se le ha pedido que después de contar el cuento en la clase, lo grabe en un tablet pc y posteriormente se ha montado con música e imágenes. En este caso el proceso parte de que un día concreto una madre de la clase quiere venir a contar un cuento o a

relatarnos una historia, además ha traído ilustraciones de realización propia. También ha venido vestida para la ocasión. El relato trata sobre el mito de la creación Maya. Una vez terminado le pedimos que nos grabe la voz contando el cuento y a partir de ese relato vamos montando las imágenes correspondientes. El resultado se puede ver en: [la creación maya](#)

- **Proponer un cuento a partir de un tema dado.** Podemos encontrarnos con imágenes que han dibujado los niños y vendría bien realizar una grabación de voz relatando las imágenes, le añadimos música y fenomenal. Con cinco años los niños pueden inventarse un cuento colectivo, realizar las imágenes, el profesor pone voz, u otro adulto, al texto y lo acopla a las imágenes junto a una pista de música de fondo. El resultado es muy atractivo junto a este relato multimedia puede exponerse el cuento en formato gráfico. Para los alumnos prelectores les viene muy bien escuchar la voz a la vez que ellos ojean el cuento, además de poder leer algunos las frases cortas que relatan la historia. ([cuento valores](#)) – buscamos el taller de cuentos y vemos el vídeo - .



Representación de un cuento. Otra opción es elegir un cuento que nos guste, estudiar las distintas voces, buscar a las personas que las representen y grabar el audio; posteriormente escaneamos las imágenes del cuento o pedimos a los niños que nos realicen dibujos y montamos en varias pistas texto, imágenes, audio (voz y otra pista de música de fondo.) De este modo nace [Caperucita Roja](#) ó [El gallo que quería ver el mundo](#)

- **Grabación de un cuento representado.** Otro modo es grabar el cuento directamente en vídeo según se está realizando como si grabáramos una obra de teatro. Tenemos en este apartado el vídeo de [la ratita presumida](#) (cuento en teatro de sombras que realizaron las alumnas que cursaban el tercer año de carrera y el cuento orquestado, además también del cuento de [la ratita en inglés](#) representado a los alumnos de cinco años.), [Kirikú](#) que viene acompañado por instrumentos en vivo y en directo a medida que se cuenta el cuento.

El cuento que forma parte de un proyecto de trabajo. Otra opción es un híbrido entre anteriores



exposiciones. Hemos visto que también da buenos resultados. Se conforma de la siguiente manera: sobre un proyecto se realiza la historia; bien si tenemos un texto previamente o lo inventamos. El viento de otoño se lleva las hojas de los árboles caducifolios. Dos hojas no quieren abandonar el árbol y finalmente se van con los pájaros. Esta historia nos da una serie de actividades al finalizar. A partir del texto lo contamos en directo en el taller de cuentos o en el corro o a comienzos de la presentación de un proyecto, pero hemos añadido efectos varios a los dibujos. Suena el viento, los pájaros graznan, las hojas hablan. Hemos buscado sonidos en bancos de recursos de audio como en la página del cnice y en otros casos nosotros mismos nos hemos grabado para crear sonidos, modificando la voz, dándole rapidez, poniéndola bronca, etc. Finalmente el cuento tiene una serie de actividades que realizamos con ellos en la Pizarra Digital Interactiva y en los tablet pc. Su título es [El Cuento de Otoño](#) y está realizado con el Software “Notebook” de Smart Board. El propio de la pizarra digital interactiva.

4. METODOLOGÍA DIDÁCTICA

Pasos en la realización de un cuento multimedia. Para empezar no nos vamos a complicar demasiado y de este modo suponiendo que contamos con nosotros mismos, podemos hacer varias voces e incluso posteriormente modificarlas con algún efecto con Audacity (programa de audio gratuito que nos permite editar la grabación).

La elección del texto.

Podemos empezar con un cuento que sea bastante familiar a los niños y también a nosotros. Puede ser un cuento clásico, como Caperucita, o un cuento que nos guste especialmente y que vemos que cuando lo contamos que ponen especial interés, como “El topo que quería saber quién se había hecho aquello en su cabeza” de Werner Holzwarth y Wolf Erlbruch editado por Alfaguara; cuento que les atrae bastante desde la primera página y les mantiene en escucha hasta la última y además con edad de tres años entienden bastante bien, gustando hasta los primeros cursos de la primaria. También “[El gigante Ruperto](#)” editado en Sm con buenas ilustraciones y texto llamativo. Valores como el compartir, que tanto trabajamos en las primeras edades, se dan cita en esta bonita historia.

La grabación del audio

Con este cuento, por ejemplo, grabamos el texto con tres o cuatro voces, interpretando con cada animal. Previamente ensayamos un poco sobre los tonos que vamos a emplear y que parte del texto nos toca a cada uno. Lo bueno es que podemos repetirlo cuantas veces queramos, hasta que encontremos la versión que más nos guste. [Audacity](#) es un buen programa para realizar esta operación. Además es gratuito. Convierte los ficheros grabados a Mp3.

La elección de la música

Una música melódica puede ser adecuada bajando el volumen en los momentos del habla y subiendo en otros y pudiendo establecer silencios. De nuevo el programa anteriormente mencionado (Audacity) es adecuado para insertar una nueva pista junto a la de voz después se funden las dos al exportarlo como Mp3.

Las imágenes

Realizamos con los niños dibujos sobre la historia o escaneamos el cuento para proyectarlo en la PDI. Os aseguro que es una experiencia divertida y que trabaja el compañerismo, si miramos nuestra vertiente como adultos. El aprendizaje y el entretenimiento así como la motivación están servidos para los niños. Los dibujos de los niños son geniales para crear historias. Ellos se sienten extraordinariamente agradecidos cuando ven sus dibujos dentro del cuento y lo exponemos al resto de los compañeros.

5. EN EL FUTURO PRÓXIMO

Nuestra investigación actualmente se encuentra en la elección de buenos materiales, buenos programas de edición de vídeo y audio así como la mejora de las voces. El montaje del proyecto emplea a veces



Photoshop para el retoque de imágenes y el acoplamiento de las mismas sobre las distintas escenas. Una buena opción para el montaje de las voces, las imágenes, los dibujos es hacerlo con **Sony Vegas** que es un programa de edición de vídeo para unir todas las pistas que sean necesarias. También **Windows Movie Maker** nos puede sacar del apuro y viene gratuito con Windows. Para Linux tenemos varios editores gratuitos. Véase esta página: <http://www.taringa.net/posts/linux/1763231/10-Excelentes-Editores-de-V%C3%ADdeo-Libres-Para-Linux.html>)

El aspecto técnico necesitaría explicación ampliada que sobrepasa la experiencia en sí. Desde aquí me presto como ayuda para las explicaciones oportunas.

Me parece muy interesante para introducirnos en el mundo de los cuentos leer la bibliografía que seguidamente recomiendo, sobre todo porque en su mayor parte son una fuente de recursos en los que apoyarnos para aprender a relatar y para poder elegir sobre diversas historias y cuentos populares.

57

6. BIBLIOGRAFÍA COMENTADA

"Psicoanálisis de los cuentos de hadas". Bruno Bettelheim. Crítica. Grupo editorial Grijalbo, Barcelona 1986. (8a Edición) 463 pags.

Bruno Bettelheim es un psicólogo infantil que ha abordado en profundidad el valor formativo de los cuentos de hadas. En un libro "Psicoanálisis de los cuentos de hadas", hace un examen de los cuentos tradicionales: Caperucita Roja, La Bella Durmiente, Cenicienta, Blancanieves, etc. Estudiando a través de ellos los aspectos afectivo-emocionales del niño. Según B. Bettelheim uno de los objetivos fundamentales que se cubren con los cuentos de hadas es, principalmente, poner orden en el caos del mundo afectivo del niño. Por una parte, al identificarse el niño con los personajes de los cuentos vive aquellos sentimientos de bondad, honradez, justicia, valentía con los que aparecen revestidos los protagonistas, adentrándose de esta manera en el mundo de los valores. Por otra parte en los cuentos de hadas hay una presentación y superación de "los conflictos existenciales" del niño: la maldad, la rivalidad fraterna, la presentación de la muerte, la renuncia a las dependencias infantiles... ejercen también una función liberadora de dichos conflictos.

Y todo desde la magia del cuento de hadas porque dice B-Bettelheim: "Aunque la fantasía es irreal, la sensación agradable que nos proporciona respecto a nosotros mismos y a nuestro futuro es completamente real, y necesitamos esta sensación para sobrevivir".

Es un libro denso, para leer despacio, pero a la vez asequible para todos aquellos que nos movemos en ambientes educativos.

"Mil Años de cuentos". De historias y relatos para contar a los niños antes de acostarse. Editorial Milán, Noviembre 1991

Nos encontramos con un libro lleno de historias originales de autores conocidos y desconocidos, de nuestro país y de otros muchos de los que generalmente no estamos acostumbrados a escuchar, invitándonos a conocer mediante ellos la cultura propia del país de origen.

Nos desarrolla varias clasificaciones:

- A. Por personajes: (Genios y Maravillas; Historias escalofrantes; Rimas, Fábulas, etc.)
- B. Por otra parte hay una clasificación, cuento por cuento que atiende a la edad mínima aconsejable.(¡No hay edad máxima!); la duración en minutos de la historia; el lugar donde se desarrolla la historia; los personajes principales de la historia.
- C. Al Final del libro nos encontramos con un índice alfabético por título de los cuentos. Un índice de personajes por orden de aparición. Índice en función del tiempo de lectura.



“Gramática de la Fantasía” Introducción al arte de inventar historias. **Rodari, Gianni.** Editorial Hogar del Libro S.A. y Editorial Fontanella S.A.

A través de algunas técnicas simples se pueden inventar historias y jugar con el lenguaje; historias colectivas e historias individuales.

Tomando algunos ejemplos del propio libro nos encontramos que con dos palabras se pueden construir algunos cuentos maravillosos y llenos de imaginación. Si comenzamos con la frase "Que pasaría sí..." nuestros relatos estarían llenos de creatividad.

Si cambiamos la personalidad de los personajes de un cuento conocido salen historias divertidas (Caperucita niña mala y el lobo bueno).

Este libro expone una multitud de ideas que nos sirven para aplicar técnicas nuevas en el lenguaje y demostrándonos que la imaginación es una fuente inagotable.

58

“El Arte de Contar Cuentos” Sara Cone Bryant. Colección Navidad Editorial Nova Terra Barcelona, Diciembre, 1976. ISBN: 9788489095045 (En otra edición) Nº Edición:1ª Año de edición:1995 Plaza edición: BARCELONA

Es un libro básico en el tema de contar cuentos. Los primeros capítulos son un tanto personales. Sin embargo enseguida veremos su gran utilidad. Establece algunas clasificaciones: En primer lugar por edades y tipos de relatos, por autores, por un análisis de algunos cuentos y resúmenes. Existe un capítulo referido a "Como contar un cuento" y a establecer las diferencias entre contar una historia y leerla. Finalmente nos propone una relación de cuentos para contar por edades.



7. PÁGINAS WEBS INTERESANTES EN RELACIÓN CON LA EXPERIENCIA

Página Web con multitud de historias y relatos de España. Merece la pena echarle un vistazo.

<http://www.weblitoral.com/archivo%20de%20textos/palabras-mayores>

Buena página Web para coger ideas aunque como veréis cuenta con unos medios difíciles de conseguir para un maestro de a pie. Está en Catalá

<http://www.unamadecontes.cat/inici/mapa/>

ANEXO II “EL CUENTO VIAJERO”. Diego Martín

Probablemente muchos de vosotros conozcáis o incluso hayáis realizado la experiencia alguna vez a lo largo de vuestro tiempo en la escuela. En este ejemplo se ha trabajado con alumnos de las clases de *tres años y sus familias*.

Básicamente la experiencia de El cuento viajero consiste en realizar un cuento entre todos los componentes del aula: profesores, alumnos y familias. Al ser un trabajo cooperativo enriquece mucho, acostumbra a las familias a colaborar y marca unas señas de identidad en un centro escolar. En nuestro centro no solamente se hace esto que ahora relatamos.



Habitualmente se trabaja bastante con las familias en otras experiencias como el acompañamiento a salidas, la colaboración en talleres, la participación en la piscina cuando los niños van a nadar, las charlas por expertos para enriquecer los proyectos, la creación y puesta en escena de obras de teatro de apoyo a los proyectos de trabajo o la realización de distintas actividades que implican una participación en la medida de las posibilidades de cada uno, como contar cuentos o tardes de pruebas para búsquedas de tesoros.

Esta colaboración es sumamente importante porque entendemos que la educación es una labor conjunta, compartida por todos los estamentos que componen la sociedad. Y ya lo dice el proverbio africano: **"Para educar a un niño, hace falta la tribu entera"** Las familias están a nuestro lado a la hora de educar. Recuerdo a Josep Alcobé que nos decía que a las familias había que enseñarles nuestro método de enseñanza para conseguir su apoyo y colaboración, refiriéndose a la metodología que empleábamos en el aprendizaje de la escritura y de la lectura. De este modo tenías potentes aliados y apoyos duraderos en todo el proceso.

Es en los primeros cursos donde se debe conseguir dicho apoyo, donde se debe explicar bien el proyecto de un centro, y donde se deben sentar las bases del aprendizaje pero de este modo: en colaboración, cooperativamente, compartiendo el trabajo.

La novedad de este cuento viajero en relación con otros anteriores es que éste se ha realizado de manera virtual, sin utilizar papel o haciéndolo muy poco. Aprovechándonos de la tecnología.

Recursos materiales utilizados:

Escáner; ordenador con altavoces; papel (en muy pocos casos)

Aplicaciones utilizadas:

Correo electrónico; Power Point; algún programa para editar imágenes (Photoshop o alguno más sencillo)

Los pasos a seguir

1. En primer lugar pensamos en el equipo de profesores como será la actividad y posteriormente elaboramos una carta de explicación y se envía a los padres. Es la siguiente:

EL CUENTO VIAJERO

Estimadas familias, con la presente pretendemos dar a conocer las normas para construir el jero como hablamos en la última reunión de clase.

Se van a construir cuatro cuentos por cada clase. La temática versará sobre el animal de la clase (ballenas, cangrejos, tiburones). La primera página es común para todos los equipos. La realiza el profesor de cada clase. Por ejemplo:

una vez (el animal correspondiente) que vivía con todos sus amigos en un lugar llamado X, jugaban alegremente mientras que una tormenta se acercaba a ellos. Sin percatarse de la misma..." Esto va con su dibujo correspondiente.

La siguiente página la realiza el primer niño del grupo ayudado por su familia con su texto y dibujo hecho a mano, en collage, fotocopiado, fotografiado; las



- La siguiente página la realiza el primer niño del grupo ayudado por su familia con su texto y dibujo hecho a mano, en collage, fotocopiado, fotografiado; las ilustraciones corren a cargo del correspondiente ilustrador igual que el seguimiento del texto con coherencia.

Cada familia dispondrá de 2 ó 3 días para hacer su parte y se la manda inmediatamente después al niño

siguiente de la lista. Y así hasta que llegue al último.

Finalmente realizaremos la portada y la contraportada. En todos los cuentos aparecerán los autores.



El medio para realizar el proyecto será POWER POINT. Cada familia una página.

Procuraremos que los textos no sean demasiados largos (no más de cuatro ó cinco líneas). Tamaño del texto 14 y letra Arial, espacio entre líneas 1,5. Si alguien tiene problemas en el colegio podemos escanear las imágenes y añadirlas al texto. Cualquier tipo de problemas será subsanado por los profesores. Se trata por tanto que cada texto vaya con su dibujo correspondiente. Y se lo mandemos lo antes posible al siguiente. El último lo enviará al profesor.

Finalmente se realizará la portada y contraportada y se enviarán a todas las familias. Con lo que nos encontraremos con cuatro cuentos por clase. Y 12 entre las tres clases.

2. Cada profesor realiza los equipos de trabajo, que suelen coincidir con los colores de la clase: rojo, amarillo, verde y azul. Si tenemos 25 alumnos como es el caso salen tres equipos de 6 y uno de 7. Por lo tanto vamos a tener 4 cuentos al final del proceso. Como somos de línea tres pues nos juntamos con 12 cuentos en los que la participación ha sido propia y todos los niños de la clase junto a sus familias ya que intervienen abuelos, padres, madres, hermanos, etc.

3. Seguidamente cada profesor realiza la primera página del cuento. En este caso tenemos la siguiente imagen:



Y la envía al primer componente del equipo, la tiene unos días y se la manda al segundo de la lista junto a su página ya elaborada siempre con copia para el profesor para que vaya comprobando que todo vaya bien. Así la primera página es común para todos los equipos pero el cuento varía a partir de la segunda página saliendo cuentos con diversa narrativa e ilustraciones. El cuento se va armando entre unos y otros. No olvidéis que las páginas creadas se deben enviar al siguiente de la lista pero también al profesor para que vaya organizando el trabajo o incluso vaya bajando de peso el cuento para que a la hora de enviarse no tarde tanto y se puede mandar con facilidad. Las

páginas van saliendo con mucha creatividad e imaginación y se nota que los niños participan en su creación cuando empezamos a verlo en la clase. Además ha habido cuentos en los que han insertado la voz de los personajes.

4. Se vienen empleando entre unas cosas y otras alrededor de dos meses para acabar el cuento. Finalmente realizamos las portadas con el título y los componentes del equipo ("El tiburón busca" por fulanito, menganito, etc., y sus familias). Más o menos todos han ido en paralelo. Las portadas se hacen entre algunos padres voluntarios y el profesor o profesora.

Problemas encontrados y como se han resuelto

- No sabemos dibujar en el ordenador. Pues se hace a mano y después se escanea para digitalizar la imagen. En algunos casos las algas se han hecho con lechuga de hoja de roble como en la imagen anterior.
- No tengo escáner. Pues no hay problema se trae al colegio y se hace.
- No sé grabar. También lo podemos hacer en el colegio
- Realmente hay que decir que han sido muy pocos los problemas encontrados y con fácil resolución.





Objetivos Trabajados

- Los propiamente académicos relacionados con la lectura, la escritura, la imagen, la competencia digital.
- Los relacionados con el medio social como son la participación, la colaboración; en definitiva *el trabajo cooperativo*.
- Los relacionados con la creación con el gusto por el trabajo bien hecho, por los buenos acabados, etc. Se puede ver el resultado en [este enlace](#)

ANEXO III “EL TRABAJO DE LA POESÍA EN SECUNDARIA”. Diego Martín

Mirad lo que dice un poeta de Gana al sur de Burkina Faso, llamado AIDOO Ama Ata: **“La poesía utiliza pocas palabras para expresar grandes ideas”**. Qué razón tiene, muchas veces sugiere, y otras relaja, y otras te hace ver paisajes dentro de tu cabeza. La poesía es grande. Y además nos gusta. A los adolescentes también, por eso el trabajar del modo que proponemos la poesía puede ser muy interesante.

Se trata de construir montajes multimedia donde se trabaje la poesía empleando el sonido, la música y la imagen. ¡Qué completo queda! Trabajar el sonido de nuestra voz, la modulación, el énfasis. Trabajar el sonido de nuestra música elegida para el acompañamiento de la poesía y a la vez buscar imágenes que acompañen al texto, a la poesía. Sincronizando todo ello e intentando controlar que determinadas partes del texto coincidan con el paso de las imágenes o con el ritmo de la música. Comencemos primero con poetas o poesías conocidas para acabar realizando algo propio y personal, único. Seguro que gustará bastante.

Para ello emplearemos un **micrófono** para poder grabar nuestra voz, un **ordenador** para transformar y componer todo el trabajo, un **proyector**, una **pantalla** y las siguientes aplicaciones:

Audacity para trabajar el sonido pudiendo incluir pistas varias, de voz, de música, de sonidos especiales en determinados momentos.

Windoos movie maker para editar las imágenes y fusionar el vídeo resultante con el sonido que hemos tratado anteriormente con Audacity

Todo ello puede reducirse al principio a tener una reproducción mp3 de un poeta o de alguien que recite bien y el texto en Word para poder copiar y pegar en las imágenes. El montaje en vídeo sí debe ser con un editor como Windows Movie Maker porque es gratuito y accesible.



Al principio los alumnos se pueden dividir en equipos y trabajar con más seguridad por el grupo, sacando varios montajes multimedia hasta que se sientan capaces de realizar poesías individuales. Debemos tender a que cada uno realice un trabajo propio.

Puede convertirse en un taller periódico y puede también realizarse en un taller semanal por parte de los profesores para llevarlo y proponerlo de la manera más consistente posible. Todo ello requiere un entrenamiento hasta conseguir buenos resultados. La presentación al grupo debe ser sólida. Debemos dominar los programas y el conjunto de la presentación.

La exposición se debe realizar en una pizarra digital con sonido o proyectar sobre una pantalla y meter sonido de altavoces al portátil.

Este documento tiene como adjunto una carpeta con lo imprescindible para realizar el primer montaje además de algunos ejemplos: poesía de Lope "A la noche" poesía de G. Celaya "la vida nada más" y ejemplo de una fábula de Esopo "La zorra y la cabra" y una reproducción de Pablo Neruda de su poesía "me gustas cuando callas" en Mp3. Para con ello buscar imágenes y hacer el montaje.

62



LA POESÍA EN SECUNDARIA

- Montajes audiovisuales con los alumnos
- Imágenes
- Música, sonidos
- Vídeo
- Texto
 - Poesía conocida
 - Poesía nueva
- Sincronización



Lope de Vega

Elementos tic que hemos utilizado

- La Pizarra digital (Smart)
- La Cámara de documentos (Smart)
- Cámara de fotos
- Cámara Web
- Escáner
- Fotocopiadora
- Sony Vegas
- Audacity
- Power Point, Word, Windows media player
- Adobe Acrobat, Photoshop, Notebook (Smart).
- Dropbox, sugarsync, skydrive, googledrive

ROMA: Trabajo por Proyectos

- Como comienza
 - Que sabemos
 - Alguna película, hablar sobre Anibal y Roma. Motivación...
- Que hacemos
 - Organización de equipos
 - Distribución del trabajo. Dejar tiempos. Tener paciencia
- Exposiciones (Libros, vídeos, Pompeya, nuestro libro), presentación de los grupos de trabajo en Power Point
 - Visitas (Segóbriga)
 - Colaboraciones (El arco de medio punto)
 - Bibliografía
 - Webgrafía
 - Anualidad
 - Diversidad



C:\Users\Diego\Desktop\Curso
MCEP\Proyecto Roma\proyecto roma
roma.pdf

