

Estrategia elaborada por Yorleny Monge Soto

Creando un multimedia educativo sobre los parques Nacionales de Costa Rica en Inglés y Español

Nombre de la experiencia:

Imagina, cultiva y crea tu propio multimedia bilingüe

Asignaturas:

Informática Educativa, Inglés y Estudios Sociales

Área Temática:

Estudios Sociales:

Conservación-Protección y recuperación del ambiente

Biodiversidad: Áreas silvestres protegidas

Inglés:

Conservation, protection and recovery of the environment

Biodiversity (Protected Wild Areas)

Datos del autor:

Nombre Completo:

Yorleny Monge Soto

Especialidad:

Informática Educativa

Nombre de la Institución en la que labora:

Ministerio de Educación Pública, Programa Nacional de Informática Educativa.

Teléfonos:

6280-6989/ 8304-9079/ 8908-6308

Correo electrónico:

yorleny.monge@fod.ac.cr

Contexto:

Se escoge este nombre a la estrategia ya que la palabra imagina representa todo aquello que es capaz de hacer un niño, la palabra cultiva es muy representativa de la zona ya que para este proyecto es la capacidad que tienen estos niños de plantar, cuidar y obtener productos de lo que imaginaron y eso lo ven reflejado en las creaciones del multimedia.

La estrategia se desarrolló en el mes de diciembre del año 2006, en la escuela Manuel de Jesús Jiménez Oreamuno, ubicada en Tierra Blanca de Cartago, con niños seleccionados de sexto grado que se caracterizaran por ser alumnos muy comprometidos, con gran interés por el idioma Inglés y mucha fluidez con la programación en el área de informática.

Los docentes involucrados fueron la maestra de sexto grado de ese año Lilliam Barahona, Yetty Gómez, la docente Alejandra Víquez Docente de Inglés y Yorleny Monge docente de informática. Se propone realizar durante el plan de los 200 días lectivos, donde los docentes escogían un tema para trabajar un taller con los estudiantes.

Los docentes de informática y especiales, al no tener un grupo fijo, podíamos escoger los alumnos que estuvieran interesados y por eso se escogió a este grupo. Durante ese tiempo ya se ha terminado el plan de estudios, los exámenes y las tareas, por lo que se puede aprovechar las visitas al laboratorio durante dos semanas completas y trabajar un tema continuo.

Se dio a escoger a los estudiantes el tema que ellos decidieran para crear un multimedia programado en micromundos (único programa que se usaba en ese año para que los estudiantes de primaria programaran), con la condición que tenían que realizarlo tanto en inglés como en español y grabado y programado por ellos mismos. Por esta razón, los estudiantes escogieron el tema Parques Nacionales de Costa Rica.

Objetivo General:

Crear un multimedia sobre un tema seleccionado del área curricular para desarrollar destrezas tanto en el lenguaje del idioma inglés como en el pensamiento lógico y creativo por medio de la programación a través de las tecnologías digitales.

Objetivos Específicos:

Aplicar los conocimientos adquiridos durante el año sobre la programación logo, para desarrollar un multimedia.

Adquirir conocimientos básicos de edición de imágenes y sonidos utilizando softwares específicos.

Aplicar los conocimientos adquiridos durante el año en la materia de Inglés para el desarrollo de un multimedia educativo en este idioma

Reconocer los Parques Nacionales de Costa Rica y sus principales características

Recursos Tecnológicos Utilizados:

- Computadoras
- *Software:* Micromundos, Scan Studio, paint y netmeeting
- *Dispositivos de salida:* audífonos, videoprojector y parlantes
- *Dispositivos de entrada:* red local, scanner, cámara fotográfica digital y micrófono,

Contenido:

El tema principal son los Parques Nacionales de Costa Rica. Dentro de este tema se trabajan tres subtemas: Reservas, refugios y parques, en cada subtema se trabajan imágenes texto y sonidos tanto en español como en inglés.

Desarrollo:

Metodología:

Se realiza una selección por parte de la docente de informática y de la docente de inglés de 20 estudiantes de sexto grado que sean los más destacados en inglés e informática por sus destrezas en programación y por la fluidez en el idioma.

Los estudiantes asistieron al laboratorio durante dos semanas completas. Mientras sus compañeros estaban en talleres de manualidades o deportes, ellos estaban en el taller de informática educativa.

Al reunir a los estudiantes se les muestran 5 posibles temas a trabajar, el requisito es que tienen que ponerse de acuerdo para trabajar un único tema en común para todo el grupo. Ellos escogieron los Parques Nacionales de Costa Rica.

Se realiza la escogencia de las parejas donde estuvieran niños con gran fluidez en el idioma y otro con fluidez en la programación y luego se reparten en tres grupos, para trabajar los tres subtemas. Para esta elección utilizan net meeting como red social para llegar a acuerdos (netmeeting en ese tiempo era una red local donde los estudiantes chateaban por medio del sistema DOS de las computadoras llamando a la estación de trabajo con la que deseaban comunicarse, era como el WhatsApp de la época).

La idea principal en cuanto a la temática es que cada pareja debe desarrollar una página sobre un área de conservación donde aparezca un banner de imágenes cambiantes en el centro, a la izquierda el texto en español y a la derecha ese mismo texto traducido en inglés, además de un audio en español y otro en inglés que se activa con botones.

Los estudiantes realizan la digitación de los textos en español e inglés, la edición de las imágenes, escaneadas y se tomaban fotografías de revistas, periódicos o de almanaques que ellos tuvieran. Además con su propia voz grababan los audios de los textos escritos tanto en inglés como en español.

Tres páginas se dedican a los mapas donde se ubican las reservas, los parques y los refugios y pasando el mouse por encima debía aparecer un audio diciendo cual era.

Luego trabajaban en las páginas en Micromundos donde programaban en la página de procedimientos, de acuerdo a una plantilla que se les facilitaba, también programaban los botones de los audios y los botones para pasar de un proyecto a otro. Además programan las tortugas para que al pasar el mouse por encima se active el sonido pero además tenga link para los diferentes proyectos.

Todos los días se explicaba en las dos primeras lecciones los conceptos de programación y ejemplos. En la tercera y cuarta lección los estudiantes ponían en práctica lo aprendido en retos de programación y en las dos últimas lecciones trabajaban en el multimedia.

Además se le asignaba a una pareja la creación de la portada y la programación de la misma.

Luego dedicaban algunos días para trabajar con la docente de inglés sobre la traducción y la pronunciación de los textos, además de la redacción tanto en inglés como en español y luego venían al laboratorio a desarrollar lo aprendido en las lecciones de inglés.

El viernes de la primera semana tenían que tener listas las páginas en Micromundos programadas y en grupo se socializaban para ver que tuvieran el mismo formato y contenido similar. Además se escuchaban los audios en grupo y se retroalimentaban con comentarios de lo que estaba bien y lo que se podía mejorar.

El miércoles y jueves de la segunda semana se dedicaban a juntar las páginas para el multimedia, esta tarea estaba a cargo de los creadores de la portada, ya que ellos tenían que verificar que los vínculos de las páginas funcionaran.

El día viernes se invitaba a los compañeros de sexto grado a utilizar los multimedios creados en el laboratorio de informática.

En la graduación de sexto grado se dedicó un espacio del acto de graduación para mostrar el multimedia creado a los padres de familia con el proyector de la institución y la computadora portátil de la docente y se les entregó un disco a cada estudiante que participó en el proyecto con el multimedia creado.

Al final los docentes, padres de familia y especialmente los estudiantes estaban muy orgullosos y felices con el trabajo realizado.

Se adjunta [link del video](#) donde se muestra el producto realizado. Todavía tengo el contacto de las docentes y estudiantes involucrados después de nueve años de haber realizado esta estrategia.

URL: https://youtu.be/R_XMzT-WA6I

Conclusiones:

Durante el desarrollo de este proyecto se logró evidenciar la capacidad de programación que tienen los estudiantes que han estado durante seis años consecutivos recibiendo lecciones de informática con la misma docente, además de aplicar sus conocimientos en el uso de las herramientas tecnológicas.

A pesar de tener un equipo viejo (las famosas Magitronic) donde solamente 15 estaciones funcionaban, el laboratorio no tenía cámara fotográfica, ni de video, no teníamos internet para realizar las investigaciones, los respaldos se tenían que hacer con disquet, teníamos solamente 10 audífonos y cinco micrófonos funcionando, y la única forma de estos estudiantes para utilizar computadoras era en la escuela, se logra tener un multimedia de calidad.

Aunque la estrategia se realizó hace nueve años, puede ser adaptada a cualquier tema del currículo, y a cualquier programa donde los estudiantes pueden realizar

programación, además se le puede adaptar a los diferentes redes sociales por su propuesta de socialización en la elección del tema y de trabajo en equipo.

La apertura que dan los talleres del plan 200 días para desarrollar ideas de trabajo abiertas utilizando la imaginación e iniciativa de los docentes permite tener una motivación de realizar un trabajo diferente aprovechando el tiempo y generando recursos de calidad realizados por los propios estudiantes como un producto digital multimedia.

También se logra poner en práctica las habilidades lingüísticas de los niños que han tenido la oportunidad de contar con la asignatura de inglés dentro del currículo escolar.

Se logra unificar el trabajo de los docentes en un producto, por medio de un trabajo en equipo y coordinado por parte de los docentes, con la autorización y apoyo de la administración de la institución donde el director brindó mucha apertura a la propuesta y además permitir que se socializara con la comunidad educativa.

Recomendaciones:

En los laboratorios de informática actuales, hay muchos recursos que se les puede sacar más provecho con estrategias bien fundamentadas y planificadas. Estos recursos están a disposición de toda la comunidad educativa y se les debe sacar el mayor provecho posible. Además esta propuesta puede ser utilizada en cualquier institución que cuente con computadoras, no solo las que tienen laboratorios de informática.

Si existe una buena comunicación y coordinación entre el personal docente de las instituciones educativas, se puede realizar un trabajo transversal donde se evidencien los aprendizajes de varias materias en un producto.

Aprovechar el talento de los niños y no subestimar sus capacidades en programación ya que se puede ofrecer materiales, y conceptos de programación para aplicarlos a un proyecto.

Reconocer el trabajo que se realiza en los laboratorios y en las lecciones de inglés y no minimizar las propuestas educativas que en ellas se proponen y desarrollan, ya que de ellas depende en gran parte el futuro laboral de muchos de nuestros estudiantes, el cual se debe fomentar desde pequeños como lo son las habilidades de comunicación, socialización y resolución de problemas.

Aprovechar más el impacto de redes sociales para difundir este tipo de proyectos a nivel institucional que atraiga a los padres de familia a conocer este tipo de iniciativas.

Referencias bibliográficas:

Mario A. Boza. (2005). Costa Rica National Parks (Parques Nacionales). Editorial Incafo, Costa Rica.

Programa de estudios de inglés segundo ciclo. Ministerio de Educación Pública. Recuperado de:

<http://www.mep.go.cr/sites/default/files/descargas/programas-de-estudio/ingles2ciclo.pdf>

Programa de estudios de Estudios Sociales segundo ciclo. Ministerio de Educación Pública. Recuperado de:

<http://www.mep.go.cr/sites/default/files/programadeestudio/programas/esociales2ciclo.pdf>

Falbel, A. (2001). Construccinismo. Ministerio de Educación Pública de Costa Rica.

Programa de Informática Educativa. Recuperado de:

http://www.tecnoedu.net/lecturas/materiales/lectura15.pdf_