

Mitjans i recursos tecnològics en el procés d'E - A

Guia didàctica

e-recurs: “El sonido que habito”

2014 - 2015

JIMÉNEZ DÍAZ, Lidia

MAS BERMÚDEZ, Maria
del Mar

SITGES ROIG, Llorenç

Universitat de les Illes Balears

ÍNDEX

PREÀMBUL: Qui som?

1. Objectius educatius Pàg. 2

2. Aspectes curriculars Pàg. 3

3. Metodologia Pàg. 4

4. Activitats Pàg. 6

5. Avaluació Pàg. 9

6. Bibliografia Pàg. 10

PREÀMBUL: QUI SOM?

Autors:

Lidia Jiménez Díaz

Maria del Mar Mas Bermúdez

Llorenç Sitges Roig

Som un grup d'alumnes d'Educació Primària que treballam en aquesta guia didàctica a l'assignatura de Mitjans i Recursos Tecnològics en el procés d'E-A amb l'objectiu d'elaborar activitats educatives entorn del so, que desenvolupin els coneixements de l'infant. La idea és crear un seguit d'activitats motivadores i atractives pels alumnes combinant el so amb les noves tecnologies, l'experimentació i les assignatures que s'imparteixen a l'aula. Tot i que les activitats que proposam poden ser adaptades al curs que el mestre desitgi, les nostres s'encaminaran, més concretament, al tercer cicle de primària.

Les activitats que proposam en aquesta guia didàctica són només una primera idea, ja que com a estudiants no l'hem duta a la pràctica directa amb alumnes.

Allò que proposam ho feim pensant en l'ample varietat d'alumnes que ens podem trobar dins l'educació primària, i facilitant l'aprenentatge de tots ells al seu ritme, sobre les seves característiques o capacitats.

1. OBJECTIUS EDUCATIUS

- Iniciar l'activitat científica, utilitzant les diferents fonts d'informació (directes, textos...), fent ús de les noves tecnologies per seleccionar informació,

simular processos, com a instruments per aprendre i compartir coneixements i presentar conclusions.

- Adquirir hàbits de feina diària i apreciar l'esforç com a qualitat necessària per assolir els objectius proposats en qualsevol tasca.
- Indagar i experimentar les possibilitats del so, la imatge i el moviment com a elements de representació i comunicació, i utilitzar-les per ampliar el seu coneixement.
- Conèixer i apreciar críticament algunes de les possibilitats dels mitjans audiovisuals i les tecnologies de la informació i la comunicació en les quals intervenen la imatge i el so, i utilitzar-los com a recursos per observar, cercar informació i elaborar produccions pròpies.
- Fer servir les destreses bàsiques de la llengua eficaçment, amb iniciativa personal, responsabilitat i esforç.
- Posar en pràctica hàbits i estratègies d'aprenentatge mitjançant l'estudi i el treball individual i d'equip amb esforç i responsabilitat, a partir del so.
- Usar de manera eficaç les destreses i habilitats bàsiques de la llengua (escoltar, parlar, llegir i escriure) com a instruments d'aprenentatge.

2. ASPECTES CURRICULARS

La Llei orgànica 8/2013, de 9 de desembre, per a la millora de la qualitat educativa (BOE núm. 295, de 10 de desembre), modifica l'article 6 de la Llei orgànica 2/2006, de 3 de maig, d'educació, per definir el currículum com la regulació dels elements que determinen els processos d'ensenyament-aprenentatge per a cada un dels ensenyaments.

El currículum ha d'estar integrat pels objectius de cada ensenyament i etapa educativa; les competències o capacitats per aplicar de manera integrada els continguts propis de cada ensenyament i etapa educativa, amb la finalitat d'aconseguir la realització adequada d'activitats i la resolució eficaç de problemes complexos; els continguts, o conjunts de coneixements, habilitats, destreses i actituds que contribueixen a l'assoliment dels objectius de cada ensenyament i etapa educativa i a l'adquisició de competències; la

metodologia didàctica, que comprèn tant la descripció de les pràctiques docents com l'organització del treball dels docents; els estàndards i els resultats d'aprenentatge avaluables, i els criteris d'avaluació del grau d'adquisició de les competències i de l'assoliment dels objectius de cada ensenyament i etapa educativa. L'aprenentatge per competències afavoreix els propis processos d'aprenentatge i la motivació per aprendre, a causa de la forta interrelació entre els components.

Els continguts que es refereixen als Procediments els consideram molt importants, ja que són importants per a un correcte ús de les Noves Tecnologies, fent prevaler les potencialitats de les Tecnologies de Desenvolupament.

El procés d'ensenyament-aprenentatge en les diferents àrees, lògicament, està condicionat per l'edat i les característiques de cada un dels alumnes, però ha d'atendre especialment els aprenentatges imprescindibles per continuar construint en les etapes següents.

Als efectes d'aquest Decret, les competències del currículum són les següents:

- Competència en comunicació lingüística.
- Competència matemàtica i competències bàsiques en ciència i tecnologia.
- Competència digital.
- Aprendre a aprendre.
- Competències socials i cíviques.
- Sentit d'iniciativa i esperit emprenedor.
- Consciència i expressions culturals.

3. METODOLOGIA

Els principis metodològics en l'elaboració d'aquest programa i present, dia a dia, en el procés d'E-A, pretén dur a la pràctica els recursos educatius pedagògics del docent.

Aquests principis metodològics són:

- Acció

Gràcies a la manipulació dels ordinadors afavorim l'acció dels infants. El nin és el protagonista, és a dir, són agents principals dels seus processos d'aprenentatge.

- Interacció

Interpretem aquest concepte, per una banda, com a interacció entre nin i situació informàtica i, per altra, com a interacció social, degut a les relacions de comunicació entre companys i amb el docent.

Com que han de ser capaços de resoldre diferents activitats, el coneixement adquirit és eficaç per continuar la situació, construint així un coneixement contextualitzat.

El coneixement, a més, permet que els alumnes relacionin programes informàtics que han après amb altres que empraven durant la seva vida quotidiana.

- Personalització

Pel que fa a la personalització implica atendre a l'infant tenint en compte les seves característiques, els seus interessos, els seus problemes... per així afavorir l'autoconcepte i l'autoestima, per acceptar-se a sí mateix i respectar als companys. Volem evitar que l'infant tengui la sensació de què ha fracassat.

Per altra banda, volem que els alumnes aprenguin a treballar en grup, de forma cooperativa, i també individualment.

- Aprenentatge significatiu i construcció del coneixement

Les activitats proposades estan dissenyades, racional i lògicament, perquè l'aprenentatge dels infants sigui substantiu.

A més, l'infant aprèn basant-se en la motivació i l'estimulació sensorial, és a dir "aprèn a aprendre".

- Desenvolupament de la competència

L'alumnat s'enfronta a les tasques planificades pel docent, les quals li permeten èxit un cop realitzada i finalitzada la tasca.

L'ordre amb el qual aquests principis han estat anomenats no és de prioritat, ja que a la pràctica es donen de forma globalitzada, no aïllats un de l'altre.

El docent tindrà un paper de mediador entre el nin i l'ordinador per resoldre possibles dubtes, conflictes, al mateix temps que observarà l'execució i resolució de les tasques. A més, tindrà també un paper de dinamitzador, ja que serà capaç de promoure el desig de l'infant per crear un entorn favorable i desenvolupar el pensament dels alumnes. El docent també s'encarregarà de facilitar a l'alumnat les URL per accedir a les aplicacions i realitzar les tasques encomanades. Els alumnes podran accedir a les URL a partir de l'adreça de pearltrees que tenen professor i alumnes i cada una d'elles estarà organitzada per carpetes perquè l'accés és hi sigui més fàcil. La URL de pearltrees és:

<http://www.pearltrees.com/mrtpeae3>

4. ACTIVITATS

Aquesta guia didàctica pretén ser un recurs educatiu que implementi l'ús de les TIC a l'aula. Va dirigida a infants d'entre 9 i 10 anys, per la qual cosa les activitats estan adaptades a les característiques dels infants d'aquesta edat.

Els infants no necessitaran coneixements previs per dur a terme les activitats, tot i que si que coneixerà programes informàtics nous. Volem que amb l'execució d'elles activitats els infants aprenguin a manejar les TIC i les vegin com a un mitjà, també, educatiu i no només d'entreteniment.

El docent, com a mediador, donarà les instruccions als alumnes perquè puguin dur a terme les activitats proposades i estarà pendent en tot moment de l'alumnat i de si aquest necessita ajuda o no.

Dins aquesta guia proposam quatre activitats, una fa referència a la creació d'un material multimèdia interactiu, l'altra a un podcast d'àudio, la tercera a la creació d'un vídeo i la darrera una presentació prezi.

- Creació d'un material multimèdia interactiu

En primer lloc, per a saber quins són els coneixements previs dels nostres alumnes sobre el tema de les famílies dels instruments, aquests hauran de contestar una sèrie de preguntes que haurem creat, mitjançant activitats interactives. Aquestes activitats la trobaran a la URL següent:

http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/1599051/els_instruments_musicals.htm

Un cop sabem quins són els coneixements previs dels nostres alumnes els hi explicam el tema mitjançant un pòster, on mostrem les diferents famílies dels instruments i alguns exemples. La URL d'aquest pòster és:

<https://realtimeboard.com/app/63904398/La-fam%C3%ADlia-dels-instruments>

Finalment, els donarem un mapa conceptual perquè puguin repassar el tema. La URL d'aquest mapa és:

<http://www.mindmeister.com/472310006>

Les activitats que proposam en aquest apartat són:

- La creació d'un pòster, amb l'eina linoit, sobre una família d'instruments perquè expliquin als seus companys amb més profunditat cada una d'elles i mostrin exemples.
- La realització de les activitats interactives inicials
- La realització d'un mapa conceptual on apareguin les famílies explicades pels seus companys i la seva pròpia.

Les pàgines web per a fer un tria dels programes per a realitzar els diferents materials multimèdia la trobaran classificada a la pàgina de pearltrees adjuntada anteriorment.

- Podcast d'àudio

Aquesta activitat es farà de forma individual. Primer de tot els hi posarem l'àudio *Poema per al gat*.

A continuació, cada alumne, a l'assignatura de Llengua Catalana, haurà d'escriure un poema d'invenció pròpia.

Després, cada alumne haurà de triar un editor d'àudio, d'entre els proposats pel mestre a la pàgina de pearltrees.

A continuació els alumnes hauran de gravar-se interpretant el seu poema i afegir alguns sons que escoltin durant el seu dia a dia i que hagin gravat abans.

El muntatge de l'àudio tindrà uns requisits mínims: hi ha d'haver canvis en la intensitat dels sons, la locució dels alumnes llegint el poema i la repetició d'un o més dels sons.

Un cop el muntatge estigui acabat l'hauran de penjar a la xarxa, més concretament a Goeear.com (URL que també trobaran a pearltrees), per poder accedir a l'àudio en línia.

- Creació d'un vídeo

Primer de tot, haurien de mirar el video que he fet nosaltres sobre les cançons populars, que es troba a la nostra carpeta privada d'aula a youtube.

Acte seguit, els alumnes, de forma individual, han de demanar als seus avis o pares quines cançons populars coneixen, qui els hi ha ensenyat, com les han apreses... per després elaborar una graella per mostrar als seus companys i penjar a l'aula i entendre millor que les cançons populars es transmetien oralment i de generació en generació.

A partir d'aquí, per comprovar que el concepte explicat ha estat assolit els alumnes hauran de fer grups de 4 o 5 alumnes i que cada grup elegeixi una cançó popular.

Quan cada grup hagi elegit la seva cançó s'ha de gravar, amb l'ajuda del docent, perquè després, un cop tothom s'hagi gravat, cada grup haurà de crear un vídeo, com si d'una pel·lícula es tractés, on apareguin totes les cançons populars de tots els grups.

Per a l'elaboració del vídeo final els alumnes també podran trobar URL d'editors de vídeo a pearltrees. Tot i que també poden utilitzar el programa d'ordinador Window Live Movie Maker.

Els requisits d'aquest video és que les transicions siguin correctes i estiguin adequades i que hi figurin els components del grup que han creat el vídeo final.

- Presentació amb Prezi

Fer grups de 4 o 5 alumnes i que cada grup elegeixi un període musical d'entre el llistat facilitat pel professor (neoclassicisme, clàssic, jazz, bossa nova, pop, rock...).

Un cop cada alumne tengui el seu període els hi mostrarem el prezi realitzat pel docent com a exemple:

http://prezi.com/mzcyhkvpbac/?utm_campaign=share&utm_medium=copy

Quan cada grup tengui el seu gènere assignat hauran de fer una presentació amb l'aplicació Prezi, la URL de la qual trobaran al pearltrees de l'aula. Per a la realització d'aquesta tendran 3 dies de classe.

Els requisits que han d'aparèixer en aquesta presentació és que hi ha d'haver una breu explicació del gènere musical, alguns autors i alguns exemples auditius per poder escoltar.

Finalment, cada grup haurà de mostrar la seva presentació al grup classe perquè tots coneguin els diferents gèneres.

5. AVALUACIÓ

A l'hora d'avaluar, els mestres tendran en compte tant els aprenentatges dels alumnes com els processos d'ensenyament, i es reconeixerà l'esforç, la dedicació i el rendiment, tan en grup com individualment.

Cada activitat s'avaluarà independentment una de l'altre a partir d'una rúbrica que haurà fet prèviament el docent. Dins aquesta rúbrica s'avaluarà, per una banda, que els requisits assenyalats figurin en el projecte i, per l'altre, s'avaluarà la tasca en grup i individual, a fi d'aconseguir la participació conjunta i cooperativa de tot l'alumnat.

6. BIBLIOGRAFIA

- **Fonts consultades:**

Garrido, A. (2013). *Edmodo*. Recuperat des de <http://edmodo.antoniogarrido.es/>

Clavera i River, F. (2014). *M'explico...* Recuperat des de <http://francescclavera.com/que-piensen-los-alumnos-de-una-experiencia-de-clase-invertida/>

Preciado, L. (7 nov. 2013). *Clase Invertida (Flipped Classroom en Español)* [vídeo]. Recuperat des de <https://www.youtube.com/watch?v=ePOnn0H9GMU>

Rotger, B. (21 des. 2013). *Tutorial movie maker* [vídeo]. Recuperat des de <https://www.youtube.com/watch?v=5dJ5pLUucSg>

Bram, Simple Machines, Alastair, Xserra, Frederic.font (2009). *Freesound*. Recuperat des de <http://freesound.org/>

Ministeri d'educació. *Banco de imágenes i sonidos*. Recuperat des de <http://recursostic.educacion.es/bancoimagenes/web/>

Universitat de Florida. (2015). *Clipaudio ETC*. Recuperat des de <http://etc.usf.edu/clipaudio/galleries/>

Pizzichini, A. (2015). *300 herramienta educativas para crear materiales interactivos*. Recuperat des de <http://www.fines2.com.ar/index.php/notas/37->

[tecnologia-educativa/207-300-herramientas-educativas-para-crear-materiales-didacticos#.VLvNIUeG-hv](#)

Castañeda, L. i Adell, J. (eds.). (2013). *Entornos personales de aprendizaje: claves para el ecosistema educativo en red*. Recuperat des de <http://www.um.es/ple/libro/>

Fernando. (2012). *PLE en la escuela*. Recuperat des de <http://canaltic.com/blog/?p=1135>

Sierra, J. (2011). *Jordi Adell – PLE*. Recuperat des de <https://www.youtube.com/watch?v=PbIWWIQbkUQ>

Alonso, N. (2015). *Haz visible tu PLE*. Recupetat des de <http://www.educacontic.es/blog/haz-visible-tu-ple-i-introduccion>

Garrido, A (2014). *Twitter. Redes sociales en educación*. Recuperat des de <http://www.cepazahar.org/recursos/file.php/92/twitter/a-quien-seguir.html>

Andreoli, S. (2014). *Docentes en Twitter*. Recuperat des de <http://edutwitter.wikispaces.com/Docentes+en+Twitter>

Rodríguez, M. (2014). *Construyendo nuestro entorno personal de aprendizaje*. Recuperat des de http://www.usfq.edu.ec/publicaciones/para_el_aula/Documents/para_el_aula_09/pea_009_0016.pdf

De Miguel, J. C. (2015). *El sonido que habito*. Recuperat des de <http://elsonidoquehabito.blogspot.com.es/>

Hipertextual. (2014). *Música y sonidos libres para tus proyectos, de la mano de Freesound y dig.ccmixer*. Recuperat des de

[http://bitelia.com/2010/08/musica-y-sonidos-libres-para-tus-proyectos-de-la-mano-de-freesound-y](http://bitelia.com/2010/08/musica-y-sonidos-libres-para-tus-proyectos-de-la-mano-de-freesound-y-dig.ccmixer)

Garrido, A. (2015). *Crear una comunidad para tu Escuela en Edmodo.com*.

Recuperat des de <http://alcazarcep.blogspot.com.es/2011/05/crear-una-comunidad-para-tu-escuela-en.html>

JLRED. (2012). *Un intento de clase invertida o Flipped Classroom*. Recuperat des de

<http://recursosgeograficos.com/2012/10/13/un-intento-de-clase-invertida-o-flipped-classroom/>