ESCENARIO PEDAGÓGICO DE EUROPEANA - NARRACIÓN COLABORATIVA DE CUENTOS

Título

Narración colaborativa de cuentos

Autor/a

Francisco José Orosia Salvador

Resumen

Se trata de una actividad cooperativa titulada *Cuentos digitales colaborativos*, en las que los miembros de un grupo deben diseñar y crear un cuento digital. Deben conocer los elementos fundamentales de un cuento: ubicación, personajes y argumento, hacer un borrador de la historia, asegurarse de que tiene coherencia y de que puede lo podrán entender otras personas fuera del grupo. El producto final que elaborará el grupo con Google Slides estará compuesto por imágenes de las colecciones de Europeana y la narración se hará con aplicaciones de voz.

Palabras clave

Narración de cuentos, colaboración, arte, expresión oral, TIC, primaria

Tabla de resumen

Tabla de resumen	
Materia	Lenguaje, Informática, Arte.
Tema	Narración de historias desde el arte.
Edad de los estudiantes	4 años
Tiempo de preparación	1 sesión
Horas lectivas	Dos sesiones en un grupo grande, cinco sesiones en un grupo pequeño y otras cinco sesiones más cortas en un grupo pequeño + una exposición y evaluación del resultado final en línea
Material didáctico en línea	• Herramienta GSuite • *Diapositivas de Google* • *Elements of a story* • *Posters for the class* • *Spreaker Studio*
Material didáctico tangible	Papel blanco, lápices de colores, lápices y carteles con los elementos del cuento.
Recursos de Europeana utilizados	• *Voyage sur jupiter* • *Théâtre électrique de bob, le e* • *Métamorphoses* • *Maison ensorcelée, la*

Tabla de resumen

- *Une excursion incohérente*

Licencia

Atribución CC BY. Esta licencia permite que un tercero distribuya, remezcle, modifique y amplíe tu trabajo, incluso comercialmente, siempre y cuando te reconozca por la creación original. Es la licencia más flexible. Se recomienda para la máxima difusión y uso de materiales con licencia.

Integración en el currículo

CONOCIMIENTO Y AUTONOMÍA PERSONALES

5. Adaptar su comportamiento a las necesidades y requisitos de los demás, desarrollar actitudes y hábitos de respeto, ayuda y colaboración, evitar el comportamiento de sumisión o dominio.

8. Participar en juegos colectivos respetando las reglas establecidas y valorar el juego como medio de relación social y recurso para el ocio y el tiempo libre.

CONOCIMIENTO DEL MEDIO

2. Relacionarse con los demás, de forma cada vez más equilibrada y satisfactoria, interiorizar progresivamente los patrones de comportamiento social, ajustar su comportamiento a ellos.

3. Conocer los diferentes grupos sociales cercanos a su experiencia, algunas de sus características, producciones culturales, valores y formas de vida, generar actitudes de confianza, respeto y aprecio.

IDIOMAS: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

1. Usar el lenguaje como instrumento de comunicación funcional, representación, aprendizaje y disfrute, expresión de ideas y sentimientos, y valorar el lenguaje oral como medio de relación con los demás y regulación de la convivencia.

2. Comprender las intenciones y mensajes de otros niños y adultos, adoptar una actitud positiva hacia el idioma, tanto el propio como el extranjero.

3. Comprender, reproducir y recrear algunos textos de la tradición literaria y cultural de nuestro entorno, mostrar actitudes de aprecio, disfrute e interés por ellos.

4. Iniciarse en los usos sociales de la lectura y la escritura explorando su funcionamiento y valorándolos como un instrumento de comunicación, información y disfrute.

5. Desarrollar la capacidad de analizar las expresiones orales en sus elementos, como palabras, morfemas, sílabas y fonemas y establecer sus relaciones con la representación escrita del idioma.

Objetivo de la unidad

Con este escenario didáctico queremos que nuestros estudiantes empiecen a trabajar en el aprendizaje colaborativo. Desarrollarán su expresión oral, la narración de cuentos y la alfabetización digital.

Resultados de la unidad

El resultado de la actividad serán cinco cuentos digitales basados en los cortometrajes de Segundo de Chomón, y se elaborarán de forma colaborativa, ya que los alumnos podrán la voz y crearán un cuento a partir de algunos pasajes de sus cortometrajes.

Tendencias

- Aprendizaje por proyectos: reciben tareas basadas en hechos, problemas por resolver y trabajan en grupos. Este tipo de aprendizaje suele ir más allá de las materias tradicionales.
- Aprendizaje colaborativo: hincapié en el trabajo de grupo.
- Aprendizaje permanente: el aprendizaje no acaba al salir de clase.
- Evaluación: la evaluación pasa de «Lo que sabes» a «Lo que eres capaz de hacer».

Competencias del siglo XXI

- Colaboración
- Construcción del conocimiento
- Resolución de problemas en el mundo real
- Uso de las TIC para el aprendizaje
- Autodisciplina
- Comunicación

Actividades

Nombre de la actividad	Procedimiento	Duración
Presentación	Presentamos a los alumnos la actividad que vamos a hacer con ellos. Vamos a crear cuentos digitales de forma colaborativa. Les informamos de que vamos a utilizar algunas imágenes que hemos tomado de un cortometraje de Segundo de Chomón, un cineasta español del siglo pasado. Explicamos a través de vídeos y carteles los elementos que componen la historia. Llevamos a cabo una autoevaluación mediante una evaluación dirigida para comprobar lo aprendido y despejar las dudas.	50’
Diseño del borrador	En la siguiente actividad cada equipo visualizará el cortometraje en el que se inspirará y luego analizará las imágenes que utilizará para contar su cuento digital. A continuación, diseñarán un borrador en papel dibujando y contando las diferentes partes de la historia. Al terminar, hablarán con los miembros de su equipo sobre su idea para la historia. Para concluir, los alumnos se evaluarán entre pares.	50’

Nombre de la actividad	Procedimiento	Duración
Preparación de la historia	En estas sesiones el grupo se dividirá en equipos también y el tutor guiará el proceso de preparación del cuento. Los primeros alumnos se pondrán de acuerdo sobre qué personajes, qué trama y qué lugar elegirán de los bocetos de todos sus compañeros de clase. Luego, por turnos, comenzarán a elaborar sus cuentos digitales colaborativos. Al final habrá una autoevaluación y una coevaluación.	50' por equipo
Grabación de audio	Una vez desarrolladas las historias, grabaremos las voces de los alumnos con la aplicación. Por equipos, el profesor grabará sus voces para incluirlas en los cuentos.	20' por equipo
Exposición y evaluación	En esta sesión presentaremos los productos finales de los alumnos a toda la clase; luego evaluarán su propio trabajo, el de su equipo y el de los demás equipos.	50’

Evaluación

Para la evaluación de la actividad utilizaremos el final de cada sesión para que, si es necesario, podamos hacer modificaciones para mejorar ciertos aspectos en la siguiente. En la evaluación que llevaremos a cabo en cada sesión utilizaremos la autoevaluación y la coevaluación. Cuando los productos estén terminados, durante la sesión de exposición, también llevaremos a cabo tareas de autoevaluación y coevaluación de nuestro propio trabajo y el de todos nuestros colegas.

********** **DESPUÉS DE HACER LA ACTIVIDAD** **********

Valoración de los estudiantes

Los niños hicieron la evaluación después de cada sesión y comentaron lo mucho que les gustó la actividad. Sin embargo, no usamos el cortometraje «Bob’s electric theatre» porque no les gustaba. Además, disfrutaron creando el cuento y digitalizándolo.

Comentarios de la profesora o profesor

En esta sección evaluaré la práctica docente, la duración de la actividad, la selección de los materiales y la metodología que utilicé. La duración fue la adecuada porque los alumnos pudieron disfrutar de cada sesión. La metodología colaborativa y la organización en pequeños grupos también funcionó muy bien, interactuaron y colaboraron como esperábamos y la actividad se desarrolló con éxito. En cuanto a la selección del material, el material con música de fondo podría mejorar su visualización porque los niños a esta edad necesitan un poco más de estímulos para motivarse. Eso es lo que habría que mejorar en este escenario pedagógico: incluir música en los cortometrajes para la visualización.

Acerca del proyecto Europeana DSI-4

Europeana es la plataforma digital europea para el patrimonio cultural, que ofrece acceso gratuito en línea a más de 53 millones de objetos digitalizados procedentes de museos, archivos, bibliotecas y galerías de Europa. El proyecto Europeana DSI-4 continúa el trabajo de las tres ediciones anteriores de Europeana DSI. Se trata de la cuarta edición, que cuenta con un historial probado de logros a la hora de facilitar el acceso, la interoperabilidad,

la visibilidad y el uso del patrimonio cultural europeo en los cinco mercados objetivo-descritos: ciudadanía europea, sector educativo, investigación, industrias creativas e instituciones del ámbito del patrimonio cultural.

European Schoolnet (EUN) es una red formada por 34 ministerios de educación europeos, con sede en Bruselas. Como organización sin ánimo de lucro, nuestro objetivo es acercar la innovación en la enseñanza y el aprendizaje a nuestros principales grupos de interés: ministerios de educación, centros educativos, docentes, investigadores y socios sectoriales. La tarea de European Schoolnet en este proyecto es continuar y ampliar la comunidad educativa de Europeana.

Anexo

- Auto y coevaluación
- Productos elaborados por los estudiantes