



## Creación de contidos dixitais co alumnado de infantil

Impresión 3D.

**Alba Presedo Arnosó**

albapresedo@edu.xunta.gal

**Maria Lema Fernández**

marialema@edu.xunta.gal

EEl Barrionovo

**P**ara comezar é fundamental facer unha breve introdución que faga referencia á metodoloxía do centro e ao contexto do mesmo.

A EEI de Barrionovo é unha escola do segundo ciclo de Educación Infantil situada no núcleo urbano de Pastoriza, no Concello de Arteixo. A situación sociocultural da mesma reflicte o contexto do Concello, onde a maioría da poboación se dedica ao sector servizos centralizado no polígono de Sabón. Tamén responde ao carácter demográfico predominante nos últimos anos en Arteixo, onde atopamos un aumento da poboación procedente doutros países.

Na escola avógase por unha metodoloxía didáctica enfocada ao traballo por proxectos, a cal vertébrase a través da Biblioteca Escolar e dos proxectos e programas que forman parte dela. Así, cada curso académico o Proxecto Documental Integrado do centro céntrase nunha temática relacionada co PLAMBE da escola, a través da cal nacen dentro das aulas diferentes centros de interese e investigacións. Todo isto coordínase estreitamente cos demais plans de centro: TIC, Voz Natura, Proxecto Plurinfantil, Dinamización da Lingua Galega e Actividades Extraescolares e Complementarias. Todo o claustro forma parte de todos os equipos mencionados, o que favorece a coordinación e a colaboración entre os mesmos.

REVISTAGALEGA  
DE EDUCACIÓN

ISSN: 1132-8932

Páx. 38-40

Así, sendo o punto de partida unha metodoloxía innovadora, aberta e flexible, e coordinada entre todo o profesorado do centro; os recursos materiais que atopamos na escola resultan tamén parte fundamental para levar a cabo a práctica docente. No referente a recursos dixitais, a escola conta cunha importante dotación de medios adquiridos con diferentes partidas relacionadas con proxectos da biblioteca escolar (Plan LIA.2, Biblioteca Creativa) e o proxecto Arteixo Innovación promovido polo Concello de Arteixo. Durante toda a traxectoria, dentro destes programas seguiuise unha liña de traballo común na xestión e adquisición dos recursos dixitais, promover o uso e coñecemento de dispositivos innovadores adaptados ás necesidades do alumnado.

Estes dispositivos van dende os l-pads, a través dos cales o alumnado pode ter acceso a diferentes aplicacións educativas (meteoGalicia, TinyTap, Doodle3D, StopMotion, Realidade aumentada...) centrando o uso en aplicacións de creación audiovisual e de xestión ou obtención de información; a impresora 3D, a través da cal o alumnado diseña e obtén recursos para materiais como os Escornabots, materias de xogo, creación de minimundos, elaboración de agasallos relacionados con conmemoracións e tamén recursos artísticos (moldes, estampación...); os robots, cos que se inician en programación; o estudo Croma, para a elaboración de vídeos de contido relacionado co proxecto a traballar; cámaras reflex e dixitais, e accesorios de fotografía; mesas multitáctiles; EDIs e equipos informáticos, a través dos cales realizan actividades rutinarias e de busca de información.



Estudio CROMA.

Aproveitando así estes recursos dixitais, e as súas posibilidades na aula, tentamos dinamizar con eles moitas das actividades sistemáticas implementadas ao longo de cada curso escolar e sempre relacionadas co PDI que esteamos a desenvolver. Entre elas poderíamos destacar as Poésías Express, unha actividade semanal na que tentamos dar máis visibilidade ao texto poético, e na que moitas veces empregamos recursos tecnolóxicos para a súa difusión; Ateliers temporais, que resultan unha actividade fantástica para a manipulación e experimentación con materiais dixitais; elaboración co alumnado de mapas dixitais; EncontXos nos que realizamos encontro aos redor dun conto, os cales, de cando en vez, apoiamos con creacións dixitais etc.

Neste punto, poderíamos dividir a creación e xestión dos recursos da escola en:

- Recursos audiovisuais.
- Recursos creativos.

Dentro dos *recursos audiovisuais* atopamos vídeos realizados coa técnica croma dentro de diferentes contextos (acti-

vidades en colaboración coas familias, celebración de conmemoracións, interpretación de contos etc.).

<https://bibliobn.blogspot.com/search/label/Croma>

Vídeos realizados a través do programa de edición iMovie e nos que o alumnado conta información recollida durante a fase de investigación dos proxectos e que serven como parte do produto final do mesmo.

<http://obarrioazul.blogspot.com/2019/06/montes-con-historia-rai-monticano.html>

Atopamos tamén dinámicas incluídas dentro de noso espazo creativo relacionado coa biblioteca denominado o "Espazo fedelleiro", como son os Ateliers Creativos, mediante os cales o alumnado experimenta e crea con diferentes materiais: minimundos, robótica, creación fotográfica, electrónica básica etc.

<https://bibliobn.blogspot.com/search/label/Atelier%20creativo>

O alumnado tamén crea contidos dixitais a través da aplicación Thinglink, mediante a cal recolle a través de mapas



Atelier fotográfico.



Impresión 3D.

dixitais a información obtida a través de diferentes investigacións.

<https://www.thinglink.com/scene/978937854598053890?button-Source=viewLimits>

<https://bibliobn.blogspot.com/search/label/thinglink>

Na parte de *recursos creativos* contamos con diferentes dinámicas que proporcionan o contexto ideal para que o alumnado traballe a creatividade a través da creación dixital. Dentro da biblioteca contamos con dúas actividades sistemáticas, os Venres de Encurtas e os Martes de Poesía-Express, a través das cales as alumnas e os alumnos crean diferentes contidos como son: vídeos coa técnica StopMotion, que se converten na curta para visionar o venres e materiais de apoio ás propostas coa impresora 3D.

<https://bibliobn.blogspot.com/2018/11/venres-de-encurtas-semente.html>

<https://bibliobn.blogspot.com/2020/03/poesia-express-paxarina.html>

<https://bibliobn.blogspot.com/2019/02/martes-poesia-express-chove-en-santiago.html>

As conmemoracións e celebracións son tamén contextos nos que o alumnado crea diferentes recursos a través de medios dixitais: materiais para estampación, creación de agasallos ou creación de carautas.

<https://bibliobn.blogspot.com/2021/12/estampando-constelacions-en-3d-postais.html>

<https://bibliobn.blogspot.com/2018/11/agasallo-enconto-25-n.html>

<https://bibliobn.blogspot.com/2019/03/atelier-iii-carautas-de-entroido.html>

Gustaríanos destacar tamén a importancia que ten a creación de recursos dixitais como medios de divulgación do traballo realizado durante o PDI. Así o alumnado participa na creación destes vídeos, mediante os cales expresa de diferentes maneiras os contidos traballados.

Un aspecto importante dentro da creación dos recursos dixitais é darlle protagonismo ao alumnado, poñendo ao seu alcance as ferramentas axeitadas e adaptando ás súas necesidades o proceso, facendo fincapé en que o uso deses recursos cada vez sexa máis autónomo.

Debido a que o centro leva anos traballando diariamente con diferentes ferramentas e recursos, o alumnado xa os atopa integrados no traballo do día a día.

Ademais, todos os anos inclúese no proxecto TIC unha secuenciación de contidos para poder coñecer, aprender a usar e elaborar creacións coas diferentes aplicacións e recursos dixitais de uso habitual e outros máis innovadores.

Dentro deste traballo temos tamén presente a importancia de que, cando teñen acceso á rede ou recursos dixitais como fontes de información, fágano traballando o sentido crítico, consultando varias fontes dentro da busca de información e cotexando e analizando os datos obtidos.

En definitiva, a filosofía da nosa escola radica no "aprender a aprender", no "aprender facendo" e os recursos dixitais son unha fonte de motivación fantástica para os nenos e nenas, que aproveitamos para que constrúan a súa propia aprendizaxe. ■