experiencias educativas inspiradoras

Nº 17

Mapamundi interactivo de animales

Chroma Key en Educación Infantil

intef INSTITUTO NACIONAL DE TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS Y DE FORMACIÓN DEL PROFESORADO

GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL

Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF)

Recursos Educativos Digitales

Noviembre 2019

NIPO (web) 847-19-120-X

ISSN (web) 2695-4184

DOI (web) 104438/2695-4184_EEI_2019_847-19-120-X

NIPO (formato html) 847-19-132-2

NIPO (formato pdf) 847-19-133-8

DOI (formato pdf) 104438/2695-4184_EEIpdf17_2019_847-19-133-8

"Mapamundi interactivo de animales" por Mirentxu (María) Pardo Artero para **INTEF**
<https://intef.es>
Obra publicada con **Licencia Creative Commons Reconocimiento-Compartir Igual 4.0**
https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/

Todas las imágenes utilizadas en el desarrollo de esta experiencia cuentan con la autorización de los autores del contenido para su publicación en la web del INTEF.

Imagen índice de Klaus Hausmann en Pixabay

Para cualquier asunto relacionado con esta publicación contactar con:

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado

C/Torrelaguna, 58. 28027 Madrid.

Tfno.: 91-377 83 00. Fax: 91-368 07 09

Correo electrónico: **cau.recursos.intef@educacion.gob.es**

Entendiendo el proyecto...

El proyecto “Experiencias Educativas inspiradoras” se encuadra dentro del Plan de Transformación Digital Educativa lanzado desde el INTEF en 2018.

A través de la realización de proyectos personales de los docentes, o proyectos de centro donde se busca mejorar algún aspecto del ámbito educativo, se encuentran experiencias asociadas a tecnología digital que consiguen efectos transformadores.

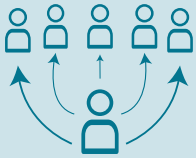
Son estas experiencias, las que este proyecto intenta localizar y darles visibilidad para conseguir que se extrapolen a otros entornos educativos reglados.

Dos son los OBJETIVOS claros que pretende alcanzar este proyecto:

CREACIÓN DE REPOSITORIO

Creación de un repositorio de experiencias didácticas asociadas a tecnología digital, ya aplicadas en el entorno educativo y que hayan demostrado tener un efecto transformador.

DIFUSIÓN ENTRE DOCENTES



Difundir estas experiencias con el fin de inspirar a otros docentes en su práctica diaria.

“Que las experiencias de unos sirvan de guía e inspiración para otros”.

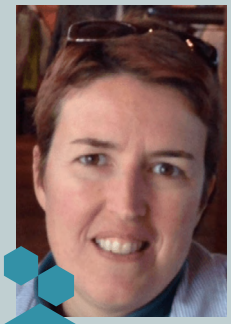
GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL
intef INSTITUTO NACIONAL DE TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS Y DE FORMACIÓN DEL PROFESORADO

Índice

Índice

1. Introducción 5
2. Punto de partida 6
3. Paso a paso 7
4. Evaluamos 11
5. Conclusiones 12
6. ¿Te animas? 13
7. Material complementario 14

1. Introducción



RESPONSABLE	Mirentxu (María) Pardo Artero
CENTRO ESCOLAR	CEIP Isidoro Andrés Villarroya
DIRECCIÓN	C/Río Volga 20
LOCALIDAD Y PROVINCIA	Castellón. Castellón
WEB DEL CENTRO	http://mestreacasa.gva.es/web/ceipisidoroandresvillarroya
EMAIL DE CONTACTO	mirenlucas@hotmail.com

Somos un aula de 24 alumnos de 5 años y la experiencia que compartimos está integrada en el proyecto colaborativo "Els continents" que realizamos en el centro en el curso 2017-2018. En total participaron 12 aulas emparejadas entre sí. Nuestra participación fue junto a los alumnos del aula CIL del centro, 8 alumnos de edades comprendidas entre los 5 y los 12 años.

Los alumnos de 5 años C y el aula CIL.

El tema en torno al que giraba la realización del proyecto era los continentes y cada equipo debía decidir las categorías que iba a investigar sobre este tema. Nuestros alumnos escogieron, entre otros, el tema de los animales y entre todos comenzamos a investigar los animales de los diferentes continentes: sus hábitats, características, desplazamiento etc. (Url del proyecto "Els continents" https://laclasedemiren.wixsite.com/elscontinents).

Las TIC forman parte de una manera absolutamente natural e integrada de nuestra metodología con los alumnos y decidimos realizar un mapamundi interactivo con vídeos llevados a cabo por los alumnos en los que nos contaban todo lo aprendido por el animal escogido por cada uno de ellos. Para realizar dichos vídeos utilizamos la técnica audiovisual de Chroma Key y esta es la experiencia que vamos a compartir con vosotros.

"Els continents": proyecto colaborativo en el que se realizó la experiencia.

2. Punto de partida

El CEIP Isidoro Andrés Villarroya está situado en la zona sur-este de la ciudad de Castellón. La zona de influencia se extiende desde la avenida Valencia al oeste, la avenida Burriana al norte, el límite sudeste de la ciudad y el nuevo eje de circunvalación al este, en gran parte en proceso de urbanización.

El colegio está ubicado en un espacio construido hace 12 años cuyo edificio central es en el que se encuentra la educación primaria y la zona administrativa de dos plantas, mientras que los otros edificios de educación infantil, comedor y gimnasio son de una sola planta. En estos edificios están las tutorías, espacios para refuerzos, aula de acogida, actividades extraescolares, biblioteca, sala de informática, de música, aulas de PT y AL. El centro dispone de comedor y cocina que separan los edificios y espacios de patio de infantil y primaria. También dispone de huerto escolar y gimnasio con vestuarios y

Entrada principal del CEIP Isidoro Andrés Villarroya de Castellón.

baños.

Somos un centro con 9 unidades de educación infantil, 18 de educación primaria y 1 aula de Comunicación y Lenguaje (aula CIL). Cuenta con un claustro formado por 43 profesores más 2 educadores.

Es un centro en régimen de jornada continua desde hace dos años y ofrece tanto servicio de comedor como actividades extraescolares gratuitas para que los alumnos puedan permanecer en él hasta las 5 de la tarde.

C.E.I.P. Isidoro Andrés Villarroya

Logotipo del colegio.

El hecho de ser un centro que cuenta con tantas aulas, lo cual dificulta la realización de actividades entre todos por la organización de espacio y tiempos, nos llevó a plantear la

3. Paso a paso

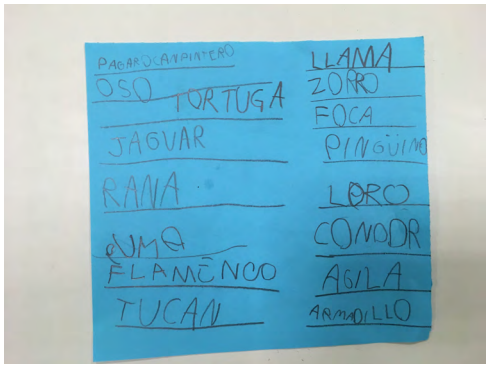
El punto de partida de nuestra experiencia fue organizar los equipos. Para ello juntamos a los alumnos del aula de 5 años C con los alumnos del aula CIL. Decidimos agruparnos en tantos equipos como continentes hay en la tierra. De esta forma formamos seis equipos llamados como los nombres de los continentes: África, América, Asia, Europa, Oceanía y Antártida.

Nos organizamos en seis equipos con los nombres de los continentes.

En primer lugar, cada equipo preparó su viaje investigando el clima de su continente, preparando la maleta según este clima, escogiendo el transporte con el que viajar, preparando el pasaporte... Una vez que organizamos todos estos aspectos, cada grupo viajó a su continente a investigar sobre los animales que viven allí.

Paso 1. Globo terráqueo de Realidad Aumentada para elaborar una lista de animales

Los alumnos elaboraron una lista de animales que viven en el continente de su equipo. Para ello utilizamos un globo terráqueo de Realidad Aumentada. Localizaron su continente en el globo terráqueo y buscaron en él los marcadores de Realidad Aumentada, que, en este caso, eran estrellas. Al capturar las estrellas con la app **Orboot,** aparecieron en Realidad Aumentada diferentes categorías: animales, banderas, inventos... Nos fijamos en la categoría de animales y, al pinchar sobre uno de los animales de ese continente, les apareció una nueva pantalla con la imagen e información de dicho animal.



Listados de animales de dos de los continentes.

También buscamos en la app **Kids World Atlas** la categoría de animales y con toda la información obtenida gracias a ambas apps escribieron una lista de animales de cada uno de los continentes.

Buscando animales con el globo terráqueo de Realidad Aumentada.

Paso 2. Elaboramos un mapa conceptual sobre los animales.

De las listas elaboradas de animales cada alumno escogió una animal para investigar en casa. Se llevaron una hoja de investigación en la que tenían que pegar una foto de su animal y los datos más importantes que encontraran. A medida que iban trayendo al colegio sus hojas, fueron compartiendo tanto la información como las imágenes con sus compañeros.

Elaborando un mapa conceptual sobre las características de los animales.

Elaborando un mapa conceptual sobre las características de los animales.

Analizando todos los datos aportados realizamos en grupo un mapa conceptual con las características que diferencian a estos animales. Escribimos todos estos datos clasificando diferentes categorías: su cuerpo, qué comen, cómo se mueven... y pegamos dibujos representativos de cada una de estos rasgos.

Este mapa conceptual que podéis ver a continuación nos sirvió para realizar la siguiente actividad que fue la preparación de las páginas de la enciclopedia de animales del mundo.

Paso 3. Preparamos una enciclopedia de animales del mundo.

Le entregamos a cada alumno una lámina preparada con los dibujos representativos de las categorías del mapa conceptual. También les dimos la ficha de investigación que habían completado en casa. Durante un par de semanas, en diferentes momentos de la jornada, los alumnos se fueron organizando por equipos para ir a rellenar su ficha de la enciclopedia. Todos los equipos realizaron esta actividad en diferentes espacios del centro: biblioteca, sala de informática, aula CIL y en clase 5 años.

Material para elaborar la enciclopedia.

En cada hoja informativa pegaron, en primer lugar, la foto y el dibujo del animal. A continuación, con el apoyo del mapa conceptual y de la información que tenían, fueron recortando los iconos correspondientes al animal que habían investigado y con todas ellas preparamos la **enciclopedia de animales**.

Elaborando sus páginas de la enciclopedia de animales.

Paso 4. Grabamos los vídeos con Chroma Key.

Una vez que todos los alumnos habían preparado su página de la enciclopedia de animales, nos dispusimos a grabar un vídeo compartiendo dicha información y para ello utilizamos la app **Green Screen** y la pared de chroma del colegio.

Cada alumno escogió la imagen de su animal que más le gustó y la descargó en la Tablet. Después cada equipo de los continentes subió al aula de inglés donde tenemos colocada la tela verde para poder grabar chroma. Cada uno hizo un ensayo individual y unos cuantos hicieron parejas con algunos compañeros del aula CIL para que sus animales también aparecieran en la enciclopedia interactiva. Una vez ensayado, con la imagen de su animal de fondo colocada, grabaron los vídeos explicando todo lo que habían aprendido sobre dicho animal.

Proceso de grabación de los vídeos con chroma.

Paso 5. Genially: mapamundi interactivo de animales.

Utilizamos la herramienta Genially para preparar nuestro mapamundi interactivo de animales. Pusimos de imagen de fondo el mapa del mundo montado y coloreado por ellos. Colocamos la foto de cada animal en su continente correspondiente y enlazamos un link junto a cada foto que llevara a los diferentes vídeos grabados. Para poder hacer esto, subimos los vídeos al Drive de Google. Y aquí tenéis el **resultado final**.

Mapamundi interactivo de animales.

4. Evaluamos

La experiencia tuvo muchos momentos que nos sirvieron para poder evaluar si se iban alcanzado los objetivos propuestos:

- En primer lugar, la observación nos permite comprobar cómo se están implicando todos los alumnos en las actividades realizadas y de qué manera lo están entendiendo.
- La actividad de la exposición oral para compartir la información encontrada en casa sobre su animal nos permitió comprobar qué alumnos realmente habían realizado esta actividad en casa con sus familias y qué alumnos no habían participado.
- La actividad planteada para preparar su página de la enciclopedia de animales también era para evaluar.
- Realizamos una asamblea conjunta con los compañeros del aula CIL para comentar, entre todos, nuestras impresiones y valoraciones de las diferentes actividades realizadas a lo largo de todo el proyecto.
- La realización del mapamundi interactivo permitía evaluar los conocimientos adquiridos por cada uno de los alumnos sobre su animal.
- Finalmente, la enciclopedia de los animales nos sirvió de elemento evaluador para comprobar si los alumnos eran capaces de descubrir las características de cualquiera de los animales investigados "leyendo" los iconos representativos de las diferentes categorías.

Mapa conceptual sobre las características de los animales.

5. Conclusiones

Como conclusión, diría que la realización de este proyecto ha sido, sin duda, una de las experiencias más enriquecedoras tanto para mis alumnos como para mí. Participar en un proyecto colaborativo con tantos alumnos haciendo equipo con los estudiantes del aula CIL fue increíble. Todos los momentos en los que mis alumnos esperaban que acudieran a nuestra aula o que nosotros nos desplazábamos a buscarlos eran absolutamente mágicos. En el grupo se creó un clima de respeto y colaboración del que nos sentimos muy orgullosos.

Ambiente relajado y de colaboración durante la realización de la actividad.

Cada día estoy más convencida de que el uso de las nuevas tecnologías en el aula es muy positivo y motivador. Sin duda, nos permitió alcanzar muchos de los objetivos propuestos en la realización de este proyecto. Además, es muy importante aprender a usar correctamente los dispositivos creando contenidos que pueden compartir con otros compañeros y con las familias y aprendiendo que las nuevas tecnologías no son sólo herramientas de juego, sino también de aprendizaje.

El uso del Chroma Key es muy sencillo de aprender y permite realizar actividades muy llamativas y con unos resultados realmente espectaculares. No sólo lo utilizamos para poder “situar” a nuestros alumnos junto a sus animales investigados sino también para realizar un viaje por los continentes, lo que para ellos ha sido una actividad emocionante.

Imágenes creadas con chroma.

6. ¿Te animas?

Anímate a utilizar el Chroma Key, sólo necesitas un dispositivo móvil y alguna app sencilla como Green Screen o Chromavid. Prepara una pared con tela, papel continuo o pintura verde sobre la que se realizarán las fotos o vídeos. Descargas las imágenes que quieres que sean el fondo y simplemente haces la nueva foto o vídeo.

Captura de uno de los vídeos grabados por los alumnos.

La mayor dificultad creo que es saber cómo funciona la app que se vaya a utilizar pero afortunadamente actualmente hay tutoriales muy completos en la red para seguir poco a poco los pasos indicados.

Aconsejo a todo el mundo que experimente con la técnica audiovisual del Chroma Key porque nos los hemos pasado genial y porque ellos mismos aprenden a crear imágenes absolutamente "mágicas".

Reacción de los peques ante la magia del Chroma.

7. Material complementario

Toda esta experiencia está recogida dentro de la wix del proyecto "Els continentes" junto con el resto de actividades que realizamos durante el proyecto, concretamente en la pestaña "5 anys C i aula CIL"

https://laclasedemiren.wixsite.com/elscontinents/5-anys-c-i-aula-cil

Wix que recoge nuestra participación en el proyecto.

También encontraréis en mi blog todas las actividades y recursos que utilizamos en el aula explicadas con detalle.

http://laclasedemiren.blogspot.com/

Mi blog de aula "La clase de Miren"

experiencias educativas inspiradoras

Chroma Key en Educación Infantil
Mapamundi interactivo de animales

GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL
intef
INSTITUTO NACIONAL DE TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS Y DE FORMACIÓN DEL PROFESORADO