

«Dinosaurios en el camino». La integración de las TIC y la teoría de las inteligencias múltiples en los proyectos de Educación Infantil



<http://aliena242.wixsite.com/dinosauriosencamino>

El mundo de los dinosaurios es sin duda un tema fascinante para los más pequeños, no en vano, muchas son las aulas de infantil que trabajan o han trabajado sobre este tema, ¡a los niños realmente les apasiona! Y, he de confesar, que a mí, sin ser niña también.

Por eso, hoy me gustaría compartir con vosotros cómo integramos las TIC y las inteligencias múltiples este proyecto (que mis alumnos y alumnas consiguieron hacer grande). Comenzaremos con las diferentes inteligencias:

- Inteligencia lingüística. Teniendo espacios para el diálogo, la escucha activa, el desarrollo de discursos expositivos, la toma de decisiones en grupo... Así mismo, esta motivación permitió un enriquecimiento de la escritura espontánea, la búsqueda de información en un texto, los juegos con palabras...

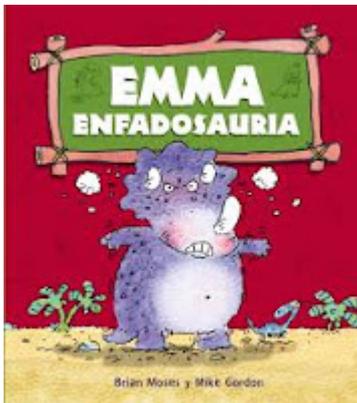
«Dinosaurios en el camino». La integración de las TIC y la teoría de las inteligencias múltiples en los proyectos de Educación Infantil



<http://aliena242.wixsite.com/dinosauriosencamino/linguaje>

- Inteligencia lógico-matemática. Pudiendo contextualizar la resolución de problemas dentro del propio proyecto, además de realizar actividades sobre estrategia y experimentación, así como a través del uso de la robótica como veremos más adelante.
- Inteligencia corporal y kinésica. Consiguiendo que se apoyen en aspectos paralingüísticos a la hora de realizar sus exposiciones, trabajando para vencer la timidez y controlar su cuerpo en diferentes situaciones. Así mismo, en las clases de psicomotricidad en las que inventamos, diseñamos y modificamos juegos para adaptarlos al proyecto.
- Inteligencia visual y espacial. Introduciendo paulatinamente pictogramas de ARASAAC en las diferentes actividades para que los alumnos y alumnas pudieran hacer una lectura de la imagen y saber qué tenían que hacer en esa actividad. Además también utilizamos pictogramas para trabajar el vocabulario propio del tema a través de la creación de bits de inteligencia. Así como, de nuevo, mediante el uso de Beebot y el lenguaje de la programación.

«Dinosaurios en el camino». La integración de las TIC y la teoría de las inteligencias múltiples en los proyectos de Educación Infantil



- Inteligencia musical. Aprendiendo canciones sobre dinosaurios, siguiendo ritmos para la realización de diferentes desplazamientos o, incluso, realizando interpretaciones musicales.
- Inteligencia interpersonal. Favoreciendo situaciones en las que mis alumnos y alumnas aprendan a comunicarse mejor dentro de un grupo, así como exponiendo sus ideas respetando al resto.
- Inteligencia intrapersonal. Uno de los aprendizajes más positivos, por la automotivación de mis alumnos y alumnas, así como la muestra de una actitud más positiva hacia el aprendizaje. Además trabajamos las emociones a través de diferentes cuentos de dinosaurios.
- Inteligencia naturalista. Siendo capaces de interactuar más con el entorno que les rodea, aprendiendo mediante la observación directa, así como desarrollando una actitud de respeto hacia los animales y plantas a través de su conocimiento.

«Dinosaurios en el camino». La integración de las TIC y la teoría de las inteligencias múltiples en los proyectos de Educación Infantil

En definitiva, mis alumnos y alumnas tuvieron un papel activo en su proceso de enseñanza, no sólo aprendiendo, sino creando esos aprendizajes a partir de sus conocimientos y sus investigaciones, las de sus compañeros y las personas adultas que les rodean, es decir, aprendiendo a aprender.

Y, ahora, veamos cómo integramos las TIC en nuestro proyecto «Dinosaurios en el camino» entendidas siempre como una manera de llegar al conocimiento o un apoyo para realizar actividades y no únicamente como un fin. Es decir, dotándolas siempre de sentido y otorgándoles utilidad.

- Códigos QR. Nuestro proyecto comienza con unas exposiciones orales en grupos de cuatro o cinco alumnos y alumnas en las que deben explicar a sus compañeros qué saben y qué quieren saber sobre los dinosaurios. Yo me encargo de grabarles en vídeo y hacer un pequeño montaje con esas exposiciones, para después, en clase, aprender a crear un código QR con la herramienta Unitag. También aprendemos a decodificarlos para ver qué «magia» contienen esos pequeños cuadrados.



- Realidad aumentada. La realidad aumentada se convirtió en algo indispensable en este proyecto. Pronto aprendimos que los dinosaurios estaban extinguidos, por lo que no había

«Dinosaurios en el camino». La integración de las TIC y la teoría de las inteligencias múltiples en los proyectos de Educación Infantil

manera de poder ver ninguno de carne y hueso, sin embargo, gracias a diferentes aplicaciones de RA conseguimos sentirlos más cerca, verlos, hacernos fotografías, vídeos y hasta jugar con ellos.

- QUIVER. Una app que nos permite descargar dibujos para colorear y después aumentar. En este caso utilizamos un dibujo de un alosaurio con un volcán, para ellos fue alucinante ver cómo el dinosaurio comenzaba a moverse por la mesa y cómo el volcán también cobró vida. Ver al alosaurio en movimiento nos ayudó a entender su desplazamiento, la manera en la que colocaba sus garras, los movimientos de su cara...

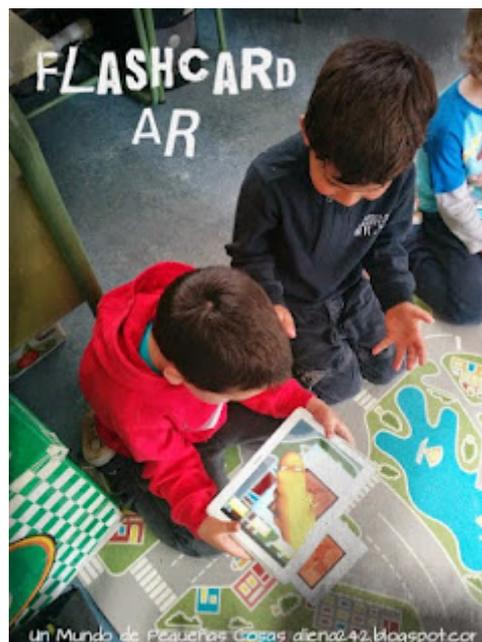


- Dinosaurs everywhere. Uno de los mayores retos fue conseguir que unas cuantas manadas de dinosaurios visitaran nuestro patio de recreo y, ¡vaya si lo conseguimos! Para ello utilizamos esta sencilla app en la que basta con lanzarla para poder llenar los espacios de dinosaurios.

«Dinosaurios en el camino». La integración de las TIC y la teoría de las inteligencias múltiples en los proyectos de Educación Infantil



- Flashcard AR. Imprimimos las tarjetas de la colección de dinosaurios para colocarla en el rincón de la tablet, así como para realizar diferentes actividades, entre ellas, fotografiarnos con los diferentes dinosaurios que en ellas aparecían.



- Robótica. Diseñamos diferentes tapetes para jugar con Beebot a través del lenguaje de la programación aprendiendo a través de la lógica, la deducción y el ensayo-error, así como trabajando diferentes conceptos espaciales, de lateralidad e interiorización de conceptos propios del proyecto. Algunas de las actividades más significativas fueron:
- Problemas con el Beebot. Para realizar la actividad utilizamos las tarjetas de comandos propias del robot y con ellas establecíamos una secuencia. Los alumnos o alumnas debían

«Dinosaurios en el camino». La integración de las TIC y la teoría de las inteligencias múltiples en los proyectos de Educación Infantil

interpretar los comandos y expresar dónde creían que llegaría el Beebot si lo programábamos así. Una vez hecha la conjetura, debían programarlo y ver si habían acertado.

Problemas beebot from Carol on Vimeo.

- Robótica y realidad aumentada. En esta ocasión mezclamos nuestras tres cosas favoritas en clase; el Bee-bot, la realidad aumentada y los dinosaurios. Para ello realizamos un tapete en el que las cartas de la app Flashcards AR (de las que os he hablado más arriba) fueron las protagonistas. En este caso fue una actividad grupal. Un alumno o alumna elegía un dinosaurio. Otro compañero debía programar el robot para llegar a él. Si lo conseguía, podía utilizar la tablet con la app lanzada para poder ver el correspondiente dinosaurio en realidad aumentada.

Robótica, Realidad Aumentada y dinosaurios from Carol on Vimeo.

Si queréis saber más sobre este proyecto podéis visitar nuestro blog o la wix creada como producto final del proyecto.

CAROLINA CALVO GARCÍA
CRA BAJO GÁLLEGO
LECIÑENA, PERDIGUERA Y ONTINAR.