

**Título:** A.D.I. (Aula Digital Interactiva)

**Institución:** Escuela Primaria Fray Mamerto Esquiú

**Localidad:** Monte Maíz – CBA-

**Autores:** Sonia Mercedes Rodríguez – Ana María Cagnín – Virginia Bernay

**E-mail o correo electrónico de contacto:** sonia\_mm\_19@hotmail.com

**Contextualización, período de realización y justificación de la experiencia**

La experiencia Institucional, proyecto: "Aula Digital Interactiva", consiste en la integración de las TICs en la currícula del segundo ciclo de la EGB en las áreas de Ciencias Sociales y Ciencias Naturales

La era digital ha llegado a todos los rincones de nuestra sociedad. La computadora personal, Internet en los hogares y los chicos de hoy manejan mejor que los adultos todas estas nuevas tecnologías y de este modo las tareas escolares son excusas para que ellos naveguen y bajen información, que en la mayoría de los casos son erróneas o de fuentes dudosas; ya que esta metodología se está aplicando en los hogares, ¿por qué no tomar la iniciativa de poder hacerlo en la escuela? en donde habrá un docente guía en dichas búsquedas y no correr el riesgo de perdernos en sólo la navegación, sino darle el aporte pedagógico que esta tarea implica. (Búsqueda, verificación de fuente o autor, lectura, análisis, contextualización, síntesis, etc.)

La renovación metodológica e innovación pedagógica que aporta la aplicación del "Aula Digital Interactiva" en las clases, especialmente cuando el profesorado recibe una adecuada formación didáctica sobre cómo utilizarla e integrarla en la currícula, nos permite que los contenidos escolares se integren al contexto siendo éstos significativos para los alumnos.

**Objetivos que se perseguían con la experiencia**

# impulsar la innovación pedagógica de todas las áreas, mediante un progresivo cambio metodológico proporcionado por el sistema tecnológico. Metodología e-learning.

# investigar sobre el impacto producido en el proceso de Enseñanza – Aprendizaje (alternativa a la educación tradicional).

# Llograr el compromiso de la comunidad educativa con dicho proyecto.

**Descripción de las acciones realizadas:**

La aplicación de este proyecto se organizó de la siguiente forma, primero se informó a las docentes y se realizaron reuniones para determinar estrategias y metodologías de trabajo, luego se confeccionaron listas de direcciones útiles (web educativas – Videos Educativos, Organizaciones, etc.) para que las docentes tengan de guía para el desarrollo de las clases en el Aula Digital Interactiva, también se acondicionó un espacio para el armado del "Aula Digital".

Ya entrando en el eje principal del proyecto podemos decir que en las Ciencias Sociales, específicamente en geografía, utilizamos el software Google earth, el cual nos brinda una perspectiva globalizadora del mundo geográfico y en donde los gráficos en 3D nos sitúa en una dimensión que los alumnos están familiarizados debidos la interacción con las nuevas tecnologías, también podemos describir las ventajas de este software en cuanto la precisión, la información y la dinámica visual que

nos enriquece e ilustra el proceso de enseñanza–aprendizaje, a diferencia de los mapas planos que tradicionalmente utilizamos. Otras de las ventajas de la aplicación del Aula Digital Interactiva en Ciencias Sociales son los mapas digitales, en los cuales los alumnos interactúan resolviendo las diferentes consignas y se ha notado la prolijidad de los mismos, siendo este un factor primordial a la hora del estudio. En cuanto a la rama de historia son innumerables los beneficios en los recursos didácticos-pedagógicos ya que se cuenta con diferentes materiales digitales, podríamos nombrar una lista de páginas recomendadas para la indagación e investigación en la materia, también en la red se dispone de recursos multimedios como videos, Imágenes y audios, los cuales a la hora de interpretar y comprender diferentes temáticas provocan conexiones cognitivas que favorecen el aprendizaje significativo.

En las Ciencias Naturales incorporamos como recurso didáctico a los gráficos o videos en 3D los cuales nos ilustran el tema de una forma más atractiva y motivadora, en donde podemos manipular e interactuar para lograr una mejor comprensión y significación de los contenidos. También utilizamos páginas web, que previamente hemos analizado, para que los alumnos realicen investigaciones educativas, en donde se toma como primordial condición la búsqueda, lectura, análisis, síntesis y el trabajo en equipo por medio de un Aprendizaje Cooperativo y Colaborativo. La elaboración de cuadros y mapas conceptuales son otras de las metodologías que hemos tecnificado ya que se puede contar con diferentes herramientas digitales para su confección (Word, Excel, Power Point, Paint, WordArt, Inserción de formas como cuadros, flechas, viñetas, imágenes, etc.).

En la elaboración de proyectos específicos dentro de las áreas Ciencias Sociales y Naturales, aplicamos diferentes software como Movie Maker, Corel Draw, HP MediaSmart, WebLog, Power Point, Word, Excel, Paint, etc.

Dentro del área de Ciencias Naturales podemos destacar algunos ejemplos como:

- **CAMPAÑA “AGUA LIMPIA PARA UN MUNDO SANO”** Consistió en la creación de una **WebLog** (<http://campanaagualimpia.blog.arnet.com.ar/>) en donde los alumnos de sexto grado crearon videos publicitarios por medio del software Movie Maker, Folletos con consejos para cuidar el agua (Corel Draw), los cuales repartieron en la localidad, artículos para publicar en el blog (Word), charlas en los medios de comunicación de la localidad y a los grados inferiores.
- **Trabajos Colaborativos**, los alumnos de quinto grado investigaron en internet sobre la Biodiversidad y cada grupo indagó un punto específico, luego se realizó en forma conjunta un Power Point y fue presentado en una clase por medio de la Pizarra Digital a otro grupo de alumnos, explicándoles la importancia de la Biodiversidad.
- **Videos Educativos**, actualmente los alumnos de sexto grado están investigando sobre los sentidos para luego elaborar videos educativos con imágenes en 3D y sus propios textos explicando el tema. (En elaboración)(Movie Maker, Downloader HD, HP MediaSmart)

Dentro del área de Ciencias Sociales podemos destacar algunos ejemplos como:

- **Videos Educativos**, los alumnos de cuarto grado realizaron una investigación sobre las Causas, Hechos y consecuencias de la Revolución de Mayo y elaboraron un video utilizando Internet, Movie Maker, grabadora de voz y el mismo fue proyectado el día de la fiestita en el colegio, ante autoridades, alumnos y padres. [http://escuelafaymamertoescu.blog.arnet.com.ar/cuarto\\_grado/](http://escuelafaymamertoescu.blog.arnet.com.ar/cuarto_grado/)
- **Trípticos**, en la semana de la Integración, los alumnos de sexto grado han investigado sobre algunas discapacidades y elaboraron trípticos con consejos, sugerencias e información. Los mismo fueron distribuidos con un diario local.

### **Resultados obtenidos con la experiencia:**

Los resultados son muy positivos, los alumnos se muestran más interesados y motivados, sus producciones son más ricas pedagógicamente.

Las estrategias de evaluación son diversas, algunas de ellas son:

# Observación y registro de las clases en la A.D.I. para luego analizar y reflexionar en una matriz FODA

# Comparación de datos obtenidos con los de la educación tradicional.

# Analizar y verificar los resultados para crear nuevas estrategias de aprendizajes.

### **Dificultades encontradas en la realización de la experiencia:**

La dificultad encontrada fue la reticencia de los docentes al implementar una nueva metodología, aunque había predisposición el cambio tuvo y tiene un proceso lento y progresivo.

### **Valoración de la experiencia:**

La experiencia está dando muy buenos resultados y se está obteniendo (a través de las encuestas realizada a los alumnos, docentes y padres) mucha información para ir reformulando y acomodando esta experiencia, la misma es de gran importancia para nuestra institución y estamos todos los docentes muy comprometidos.

### **Perspectiva futura:**

Incorporar otras áreas como lengua, matemática, etc. y el primer ciclo.

### **Bibliografía consultada**

COMO SERÁ LA ESCUELA DEL SIGLO XXI – Inés Aguerrondo

- APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO Y ENSEÑANZA EN EL NIVEL MEDIO – Liliana Olga Sanjurjo – María Teresita Vera.
- CON OJOS DE MAESTRO – Francesco Tonucci.
- LA EDUCACIÓN DIGITAL – Antonio M Battro y Percival J. Denham.

- YENDO DE LA TIZA AL MOUSE – Vera Rexach – Juan Carlos Asinsten-  
NATIVOS DIGITALES – Alejandro Piscitelli
- LA FAMILIA CONECTADA – Seymour Papert –
- DESAFÍO A LA MENTE – Seymour Papert – }

## ANEXO

Link donde se encuentran los trabajos destacados:

<http://campanaagualimpia.blog.arnet.com.ar/>

[http://escuelafraymameritoesquu.blog.arnet.com.ar/cuarto\\_grado/](http://escuelafraymameritoesquu.blog.arnet.com.ar/cuarto_grado/)

[http://escuelafraymameritoesquu.blog.arnet.com.ar/adj\\_aula\\_digital\\_interactiva\\_/](http://escuelafraymameritoesquu.blog.arnet.com.ar/adj_aula_digital_interactiva_/)

Sonia Mercedes Rodríguez

Analista Programador

Prof. de Educación Inicial

Lic en Educación

Docentes Innovador/10

Actualmente Realizando la Esp. en Entornos Virtuales.