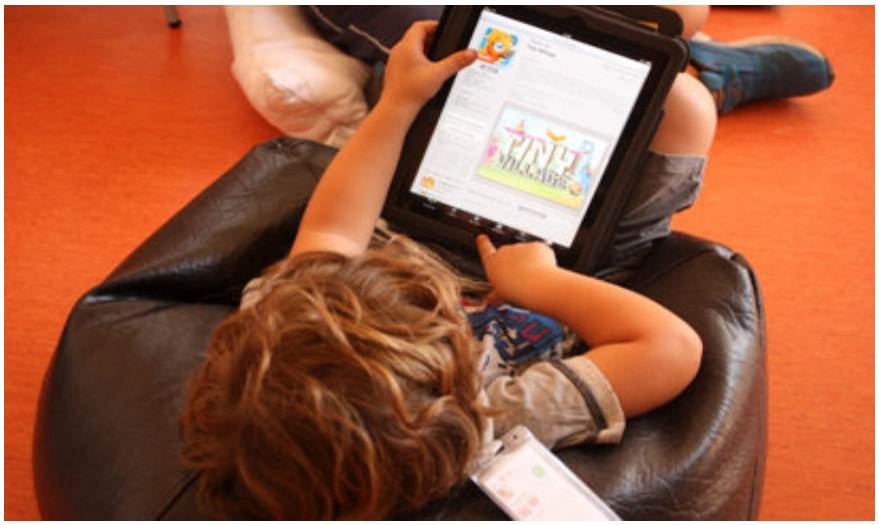
La experiencia

Veinticuatro niños y niñas, con edades comprendidas entre los 4 y los 11 años, estuvieron participando durante el mes de Julio en un taller lúdico-educativo con tabletas digitales en la escuela pública SolCunit (Cunit, Tarragona).

El taller fue organizado de manera conjunta entre el AMPA de la escuela y la Asociación Espiral, además de contar con la colaboración de Microgestió y el CITA que suministraron las tabletas: iPads (con sistema operativo iOS) y Samsung (con sistema operativo Android). La empresa local, SDsistemes, facilitó una buena conexión a Internet.

El taller fue coordinado por los docentes Pilar Soro y Xavier Suñe, responsables del Departamento Aulas Innovadoras de la Asociación Espiral, apoyados por dos monitoras que atendieron en todo momento al grupo de niños y niñas.



Objetivos del taller

1. El objetivo principal del taller no era otro que: integrar el uso de la tableta digital en un espacio lúdico para favorecer el desarrollo de competencias asociadas a la comunicación, el análisis del entorno físico, la creación, la convivencia y la ciudadanía y la alfabetización digital, inciidiendo en el fortalecimiento de:

- La competencia en comunicación lingüística y audiovisual
- La Competencia cultural y artística
- El tratamiento de la información y competencia digital
- La Competencia matemática
- La Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico

Se acondicionó el aula de idiomas de la escuela con cojines y pufs, lo que permitió el trabajo de los niños y niñas de una forma diferente a la que están habituados en la escuela, dotándole de un cierto toque de informalidad, propio del carácter lúdico del taller, y de observar el desarrollo de actividades en espacios de aprendizaje diversos (pasillos, entradas...)

2. Otro objetivo previsto era el de facilitar la interacción con las tablets desde diferentes posiciones corporales, no solamente la "tradicional" (silla y mesa). De esta manera facilitamos la socialización y la interacción con otros compañeros, además de potenciar la creatividad.

Desarrollo

Se entregó a cada niño/a una tableta que los docentes fueron personalizando a medida que los iban conociendo.

Las sesiones, de dos horas de duración, constaban de dos partes:

- una actividad dirigida y
- una actividad libre

Para la actividad dirigida se diseñaron 8 actividades, para iOs y Android, donde se trabajaban variadas competencias a través del dibujo, trabajo con podcasts, videotutoriales, periódicos, murales, códigos QR, realidad aumentada, música...

Actividades realizadas tanto de forma individual como en equipo, donde el resultado final era un contenido educativo creado por el alumno/a. Animo a consultar el blog de las actividades.

Las tabletas fueron configuradas con una cuidada selección de aplicaciones (Apps) para poder ofrecer, de este modo, múltiples actividades y atender de forma personalizada las diferentes inteligencias.

Los alumnos interactuaban con estas Apps de forma libre, investigando y creando con ellas, siempre con el soporte y acompañamiento de las monitoras.

Así, disfrutaron de un tiempo donde jugaron con la tableta de forma libre, aprendiendo por investigación/descubrimiento y otro donde participaron en las actividades dirigidas convirtiéndose en productores de contenidos.

Los docentes se centraron en conseguir atraer a los estudiantes por medio de la emoción y la creatividad, tarea que fue extremadamente fácil dado el potencial lúdico-educativo de las

tabletas y del clima cordial que acompañó el desarrollo del taller en todo momento.

Llas familias también tuvieron cabida, participando de manera activa en una sesión en la que sus hijos se convertían en los maestros de sus progenitores creando de manera conjunta diversos e interesantes contenidos educativos.

Una vez más, se puso de manifiesto y se pudo comprobar el potencial lúdico y a la vez educativo de las tabletas. Por último, el taller contó la participación de una maestra invitada que organizó un debate sobre el uso seguro de Internet en casa.



Conclusiones y propuestas de cara al futuro

Fue tal el éxito que la AMPA de la escuela quiere continuar durante el curso 2012-2013 con

una actividad extra-escolar, adquiriendo 10 tabletas a través de crowdfunding .

Los docentes que han puesto en marcha esta interesante experiencia, Pilar y Xavier, quieren ir más allá y afirman: *"nuestra propuesta es que las 10 tabletas que quiere adquirir la AMPA sean utilizadas también en horario escolar creando una Aula Nueva coordinada por voluntarios de la comunidad educativa y con el soporte de la Asociación Espiral ".*

La idea es implicar a todos, ofrecer un espacio de innovación, soporte al aprendizaje y de "descongestión" del aula-ordinaria (en los tiempos que corren) y, sobretodo, abrir la escuela a la participación tal y como lo hacen las escuelas con los proyectos de comunidades de aprendizaje.

Incluso, aún más. Preteder crear también una red de Aulas Nuevas donde cualquier persona de la comunidad educativa pueda participar.

"Pensamos que de esta manera es más fácil aprender: en red, intercambiando experiencias, colaborando, actuando... ¡Juntos SUMAMOS!"

Claro que si. Mucho ánimo y otro tanto de suerte para seguir innovando y acometiendo proyectos cargados de tanta frescura educativa.

Desde la Red de Buenas PrácTICas 2.0 agradecemos a **Pilar y Xavier** su colaboración para la elaboración de este artículo. También, a título personal, como docente interesado en aprender sobre los procesos innovadores y vientos de cambio en la escuela, por brindarme la oportunidad de conocer de primera mano esta experiencia y tener la oportunidad de difundirla al resto de la comunidad educativa, que en estas fechas comienza su andadura por el curso 2012/2013.

¡Suerte y feliz curso a todo/as!