


# “PUPPET PALS: ATRÉVETE A SER PROTAGONISTA”. CÓMO IMPULSAR EL aprendizaje global e interdisciplinar CON EL USO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

**GIOVANNI ALARIO**  @gioalario  
 Director de Formación e Innovación Educativa  
 Colegio San Ignacio de Loyola.Torrelodones, Madrid  
 gioalario@gmail.com

“Educar es introducir en la realidad”

Esta frase de Luigi Giussani es para mí fuente inagotable de preguntas: ¿cómo ha cambiado hoy la realidad de nuestros alumnos?, ¿cómo pueden los nuevos instrumentos tecnológicos ayudarnos a contactar con la realidad en lugar que falsearla? ¿En qué medida la experiencia en el colegio ayuda a los alumnos a contactar con su propia realidad interna, con sus deseos, con sus inquietudes...? ¿Qué posición asumo yo como educador frente a la realidad, estoy apasionado, resignado, temeroso...? ¿Qué hay de interesante en la realidad y en lo que sucede cada día en clase?

Podría continuar con más preguntas, pero todas apuntarían a un principio fundamental: la educación es acompañar a nuestros alumnos para que abran los ojos y el corazón ante todas las cosas y entren en ellas de forma creativa, encontrando en la realidad los significados más profundos que respondan a su propio deseo de felicidad.

Esta es la inquietud fundamental que ha encendido nuestra pasión para diseñar y llevar a cabo el proyecto “Puppet Pals: atrévete a ser protagonista”.

Cómo responsable de la Innovación Educativa de mi colegio, una de mis tareas es impulsar proyectos y dinámicas capaces de innovar y mejorar la propuesta educativa de nuestra institución.


Este proyecto surgió de la forma más natural posible, tal vez la que más pueda garantizar su éxito: las ganas de unos profesores por ayudarse en un trabajo común.

Los que estuvimos implicados en la creación de este proyecto, teníamos una inquietud común, la de poder abrir un ámbito de trabajo en el que los alumnos pudieran acceder a los contenidos curriculares de un modo diferente, donde ellos mismos fueran los protagonistas de un proceso creativo.

## QUÉ ES EL PROYECTO “PUPPET PALS: ATRÉVETE A SER PROTAGONISTA”

Es un proyecto interdisciplinar cuyo objetivo didáctico es la creación de cortometrajes animados a través del uso de las nuevas tecnologías.

Se ha desarrollado con alumnos de 5º de primaria y la programación cumple todos los objetivos curriculares de la asignatura de Educación para la Ciudadanía, Informática, Plástica, Música y Pastoral.

 El proyecto “Puppet Pals”: atrévete a ser protagonista”, es un proyecto interdisciplinar cuyo objetivo didáctico es la creación de cortometrajes animados a través del uso de las nuevas tecnologías. En él se ha podido desarrollar todo el currículum de educación para la Ciudadanía, Tecnología, Plástica, Música y parte de Lengua.



Giovanni Alario.

Estos han sido los objetivos que nos hemos puesto:

- Desarrollar una metodología interdisciplinar que permita la participación de distintas asignaturas.
- Encontrar aplicaciones concretas y reales a los contenidos académicos.
- Dar visibilidad al aprendizaje a través de la creación de un “producto” concreto.
- Proponer una forma distinta de evaluación basada en las competencias.
- Fomentar el trabajo cooperativo.
- Facilitar el desarrollo de la creatividad.
- Valorizar los lenguajes verbales y no verbales.
- Facilitar la expresión artística.
- Conseguir una mejor integración en el grupo-clase de los niños con más dificultades.
- Promover el autoconocimiento a través de la reflexión sobre la experiencia.
- Facilitar la flexibilidad de roles y responsabilidades dentro del grupo.
- Integrar el uso de las nuevas tecnologías en el aprendizaje.
- Abrir espacios de participación para las familias.

### EL USO DE UN LENGUAJE COMÚN: EL CINE

Entendemos que el significado de la educación no se agota en la transmisión de unos conocimientos teóricos o en la adquisición de unas habilidades técnicas, sino que estas cuestiones han de estar integradas en un aspecto fundamental: la identidad de la persona. Ante el reto que supone guiar a cada uno de nuestros alumnos en la respuesta a la pregunta “¿quién soy yo?”, pensamos que sería de gran ayuda servirnos de la metodología cinematográfica, donde la presencia de diferentes personajes e historias permiten interrogarse sobre uno mismo, e iluminan el propio actuar personal.

El cine tiene el poder de dirigirse de forma muy directa al mundo interior de los alumnos dada la capacidad que tenemos las personas de resonar emocionalmente frente a las imágenes cinematográficas.

En particular, desde un punto de vista más psicológico, el alumno participa de la situación cinematográfica a través de los mecanismos de identificación y proyección.

La primera permite a los alumnos reconocerse en los protagonistas mientras que la segunda es responsable del notable “valor personal” que para ellos revisitan las historias y los eventos narrativos.

El uso que hacemos del cine no es sólo como espectadores sino que lo que hemos pretendido es ponernos dentro de la misma metodología de trabajo que el cine nos puede ofrecer. Si identificarse con los protagonistas nos ayuda a descubrir las virtudes personales que queremos trabajar con nuestros alumnos, mucho más ambicioso ha sido utilizar los mismos procesos creativos del cine para crear nuestro propio cortometraje animado. Esto permite generar una experiencia en el aula que pone en juego numerosas dinámicas entre los alumnos y entre alumnos y profesores.

Estos son algunos elementos que han puesto en juego, en primera persona, a los creadores del proyecto:

**Creación de personajes:** han tenido que reflexionar y comprender las dimensiones que conforman a las personas; partir de sí mismos y de la realidad para dar origen a un personaje.

**Creación de historias:** han visto el carácter narrativo de la propia vida, y han podido aprender cosas para la existencia personal a partir de los ejemplos y enseñanzas contenidas en los relatos que se han trabajado y los que han ido inventando. El hecho de tener que poner por escrito las historias y leerlas ante los demás hace posible salir al paso de cuestiones como la ortografía, la expresión escrita y hablada, el hablar en público, el respeto al que habla y la importancia de la escucha atenta. El hecho de tener que transcribir al ordenador los textos y compartirlos vía web abre la posibilidad de trabajar con las nuevas tecnologías.

**Estudio de la música:** el trabajo con las bandas sonoras de películas y la comprensión de la importancia de la música en el cine, ha permitido trabajar el tema de las emociones.

**Reportajes del trabajo:** cada alumno ha tenido la oportunidad de ponerse en el lugar del “video-reporter” recogiendo material para producir nuestros reportajes, *teaser* y *making-of* del proyecto.

A través de la visión de los reportajes que se han ido grabando, los alumnos han podido tener una memoria concreta de su proceso de aprendizaje y han analizado los conflictos que han surgido en los grupos de trabajo.

### UNA METODOLOGÍA INTERDISCIPLINAR CAPAZ DE GENERAR EXPERIENCIAS EN EL AULA

Con la propuesta de este proyecto hemos querido integrar distintas áreas del conocimiento para que el aprendizaje no sea parcial sino global y con sentido. Esta integración no sólo permite tener una visión del mundo más rica, sino que actúa directamente en la capacidad que tiene la mente de integrar y dar significado a las experiencias. Las áreas elegidas fueron Educación para la Ciudadanía, Pastoral, Plástica, Música e Informática.

#### I. EL TRABAJO POR PROYECTOS

El tipo de propuesta didáctica que hemos generado entre alumnos y profesores nos coloca dentro de un enfoque pedagógico que algunos llaman “trabajo por proyectos”. Siguiendo las palabras de Loris Malaguzzi,



fundador de las Escuelas de Reggio Emilia, “se trata de un método que permite que los niños se encuentren bien dentro de un montón de túneles que tendrán poco a poco que superar, abandonar y sustituir. En su gran capacidad de negociación entre ellos nacerá así, una forma de inteligencia diversa, con actitudes diversas cuando son capaces de converger para dar, como fruto, muchas ideas”.

En la manera de desarrollar el trabajo se ha dado mucha importancia al escuchar y al observar, partiendo de las sugerencias y de las preguntas de los alumnos, queriendo sondear sus pensamientos y animándolos a responder a las ideas de los otros compañeros.

## 2. LA CREATIVIDAD

Lo que hemos pretendido con este proyecto ha sido crear oportunidades para que los alumnos desarrollen la creatividad, entendida como “el proceso de tener ideas originales que tengan valor”. En cierta medida despertamos la aplicación de la imaginación en la creación de un cortometraje animado a través del cual aprendemos y enseñamos a otros los temas que queremos trabajar.

No nos servimos del cine y de las películas exclusivamente para transmitir valores, sino que usamos el proceso de producción cinematográfica como metodología de trabajo.

Esto ha abierto campos muy interesantes para enfocar el aprendizaje desde la dinámica de la acción personal, explorando de forma más detallada la toma de decisiones.

Creando con esta metodología fundada en el arte, como lo es el cine, podemos despertar los aspectos más creativos de los alumnos.

## 3. LA VISIBILIDAD DEL APRENDIZAJE

El cine documental es lo que nos ha inspirado para el constante trabajo de documentación de los procesos de aprendizaje y de las fases de creación por las que hemos pasado, proporcionando a los alumnos una memoria concreta de lo que han dicho, pensado y hecho.

Poder analizar los conflictos que surgen en los grupos de trabajo a través de los reportajes que hemos ido grabando durante el *making of*, ha sido una parte fundamental de este proyecto.

Esta documentación sistemática de los procesos y productos del trabajo de los niños cumple distintas funciones: tanto para los niños como para los profesores y los padres. Proporciona a los niños una memoria concreta sobre lo que han dicho, pensado y hecho. Introduce al profesorado en un método de investigación reflexivo, documentando acerca de lo que los niños dicen y comentan durante la experiencia. Proporciona a los padres información sobre el trabajo que se hace en el colegio y promueve su participación.

## 4. EL TRABAJO COOPERATIVO

El pequeño grupo es un contexto cultural fecundo de ideas, negociaciones y dinámicas comunicativas más frecuentes. Por eso consideramos que es un espacio relacional privilegiado para promover el desarrollo.

El carácter interdisciplinar de nuestro proyecto nos permite colaborar también entre profesores del mismo curso y enfrentarnos nosotros mismos a las dificultades de trabajar en equipo, lo cual nos permite seguir aprendiendo.

## 5. EL APRENDIZAJE AL SERVICIO DE LOS DEMÁS

Lo que perseguimos es que el aprendizaje que estamos adquiriendo se revierta en un servicio que beneficie a otros miembros de la comunidad escolar y del entorno social. Esta manera de aprender implica un compromiso con otras personas y en este caso hemos elegido que los beneficiarios sean todos los alumnos de Infantil y de Primaria que pueden, a través de nuestros cortometrajes animados, aprender las enseñanzas que queremos mostrar en las historias de nuestros personajes.

Para sensibilizar nuestro entorno global y poder llegar a otras personas hemos decidido crear nuestro blog del proyecto [<http://saignacio-puppetpals.blogspot.com.es/>] y nuestro canal de video en Internet: <http://vimeo.com/channels/puppetpals>

## UNA CORRECTA INTEGRACIÓN DE LA TECNOLOGÍA EN EL APRENDIZAJE

Estamos en una nueva era donde la creatividad, la selección de la información, la capacidad crítica y la cooperación en el aprendizaje es decisiva a la hora de poder ser protagonistas del futuro.

El papel de la tecnología ha sido dar soporte a esta pedagogía de la cooperación y la creatividad, estimulando los distintos canales de comunicación a través de los cuales nuestros alumnos aprenden.

En nuestro caso los dispositivos móviles como el iPad nos han permitido crear y documentar del trabajo mientras que el blog ha sido el espacio más indicado para prolongar el diálogo y el aprendizaje fuera de las aulas.

En esta experiencia se nos hizo evidente que para que podamos usar la tecnología con éxito en nuestras aulas debemos combinarla con un nuevo tipo de pedagogía de la cooperación y con una propuesta didáctica más práctica y creativa.

En nuestro caso hemos querido ir más allá de este proyecto y el año pasado decidimos apostar por la tecnología móvil en el aprendizaje, introduciendo por primera vez en España el modelo “Un iPad por alumno”.

## CONSEGUIR UNA REAL INNOVACIÓN EDUCATIVA

Podemos hablar de innovación como un proceso de mejora continua que tiene necesidad de una respuesta integral y que implica profesores, alumnos y padres. La característica principal es poder alcanzar los objetivos deseados de un modo creativo y nuevo.

A veces el término innovación se usa en ambientes educativos para etiquetar situaciones de simple novedad. Emprender un nuevo proyecto, como ha sido nuestro caso o introducir las nuevas tecnologías en la educación puede ser una novedad pero no siempre implica una innovación profunda. Una escuela se renueva cuando llega a poder modificar la propia cultura y en definitiva poder cambiar las personas en ella implicadas. El cambio es siempre un proceso personal. Como psicólogo y como responsable de la formación



del profesorado y la innovación educativa, soy consciente de la necesidad de acompañar no sólo a los alumnos sino también a los profesores para que disminuyan los obstáculos al cambio y se sientan capaces de integrar y aprovechar las novedades en un continuo proceso de mejora. Evidentemente hay cuestiones básicas del proceso educativo que nunca cambian porque responden a los fundamentos de las relaciones y del crecimiento personal. Esto no nos exime de una continua verificación de las hipótesis que tenemos sobre la realidad, por eso los educadores tenemos que ser los primeros en abrir los ojos ante una realidad en constante cambio. Mi función últimamente es la de apoyar personalmente a los profesores en un trabajo que algunos podrían llamar de “coaching”, ósea de guía. No siempre el tiempo y las múltiples tareas me lo permiten como yo quisiera, pero cuando consigo entrar en algunas clases o pensar junto a algún profesor sobre propuestas didácticas o retos que se pueden lanzar a sus alumnos para potenciar el aprendizaje, percibo la gran utilidad de ayudarnos en un trabajo común.

Ahora que muchos se enfrentan por primera vez a manejar un dispositivo móvil y a tener en su clase alumnos que estudian y crean contenidos con su iPad, la formación y el acompañamiento que intento desempeñar desde mi función en el colegio, es una de las partes que favorecen el éxito de nuestra propuesta educativa, poniendo las herramientas y la metodología al servicio de este gran reto que es educar.

Todo esto que he intentado mostrar a través de cómo se ha ido creando un proyecto concreto no hubiera sido posible sin una clara apuesta de la dirección educativa del colegio y un claustro de profesores implicados en primera persona delante de la realidad que viven cada día.

#### UN ÉXITO CELEBRADO POR TODOS

Desde que decidimos presentarnos al Premio Internacional de Innovación Educativa de la Fundación Telefónica, el sentimiento de grupo de los alumnos aumentó, así como su motivación por el trabajo bien

hecho. Hemos estado pendientes de todas las fases del concurso que con sorpresa y entusiasmo íbamos pasando, así nos vimos entre los semifinalistas y luego finalistas. Cuando al principio de este curso escolar nos comunicaron que entre miles de proyectos de todo el mundo, el nuestro resultó ganador, la euforia se apoderó de todo el grupo y lo hemos podido celebrar con alumnos, padres y profesores. Detrás de este trabajo los alumnos han aprendido que, cuando consiguen fiarse de un adulto comprometido con su crecimiento y están dispuestos a seguirle, la vida les puede sorprender.

Nosotros, los profesores, tenemos cada vez más claro que educar es implicarse con los alumnos y ayudarnos en un trabajo común, sin miedo a asumir las novedades y los riesgos, respondiendo con creatividad a los desafíos que se nos presentan cada día. ■

#### Para saber más

- *Puppet Pals* (blog): [sanignacio-puppetpals.blogspot.com.es](http://sanignacio-puppetpals.blogspot.com.es)
- HOYELOS, A. (2004). *La ética en el pensamiento y obra pedagógica de Loris Malaguzzi*. Barcelona: Octaedro.
- ROVINSON, K. (2009). *El elemento a descubrir. Tu pasión lo cambia todo*. Guijalbro.

#### hemos hablado de:

**Trabajo por proyectos, interdisciplinaridad, aprendizaje creativo, aprendizaje cooperativo, tecnología educativa, cine y educación, educación en valores.**

Este artículo fue solicitado por PADRES Y MAESTROS en noviembre de 2012, revisado y aceptado en marzo de 2013 para su publicación.