

TRABAJAMOS EN EL AULA

Antonio Allende / Alfonso Trillo
Profesores de Bachillerato.

Comenzamos este mes una serie de artículos que nos acompañarán hasta final de curso, momento en el que daremos por finalizada esta etapa del *Educador en la Red*.

A lo largo de estos dos últimos años hemos hablado de diferentes formas de trabajar en el aula con las Tecnologías de la Información y la Comunicación, mientras nos acercamos al, cada vez más extenso y complejo, mundo del software educativo que podemos encontrar en la red y que sirve de apoyo a nuestra tarea docente.

Con todo, sólo hemos iniciado un camino que aparentemente tiene amplios horizontes. En este tiempo la tecnología se ha desarrollado y popularizado en todas sus dimensiones: los equipos informáticos son cada vez más potentes y ligeros; el software comercial centrado en el mundo de la educación es cada vez más abundante, variado, de mejor calidad y de precios asequibles; los portales de internet dedicados al mundo de la educación son más completos, ofreciendo al profesorado materiales didácticos y la oportunidad de intercambiar opiniones y experiencias de aula; las páginas web elaboradas por educadores son numerosas; cada vez hay más colegios que incorporan en su proyecto de centro el uso de las nuevas tecnologías; se publican libros de didáctica que ya apuntan formas diferentes de gestionar la educación en el aula para incorporar, de forma adecuada, el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.



Este último punto nos parece de especial importancia, puesto que hay que tener en cuenta que la implantación de las TIC en el sistema educativo no puede hacerse de forma superficial, como un instrumento que podemos utilizar para cubrir los desajustes o "lagunas" de nuestra programación de aula, tal y como se ha venido haciendo frecuentemente con el televisor y el video.

En el mundo de la educación las TIC son un medio y un fin. Los educadores no podemos servirnos de ellas sólo para facilitar el aprendizaje de contenidos, sino que la adquisición de habilidades y competencias relacionadas con la informática y los medios audiovisuales son imprescindibles para la formación integral de nuestros alumnos y alumnas, y por lo tanto debemos trabajar para que sean capaces de utilizarlas de forma adecuada.

Hoy en día son numerosas las organizaciones y personalidades del mundo de la educación que advierten del riesgo de un analfabetismo funcional relacionado con la no utilización de estas tecnologías.

La enseñanza de y a través de las TIC implica ver el proceso de ense-

ñanza-aprendizaje desde una postura constructivista, donde el alumno desarrolla un papel más activo y el profesor se convierte en un mediador que acompaña, guía y reconduce las acciones que lo precisen.

Esto implica dos cosas:

La primera es que los profesores debemos buscar nuevas formas de gestionar nuestra actividad docente en el aula: tiempos, espacios, estilo relacional, trabajo individual y en grupos, actividades, instrumentos de evaluación...

La segunda es que los educadores debemos tener conocimientos suficientes, didácticos y técnicos, que nos permitan desarrollar con profesionalidad nuestra tarea docente. Los aspectos técnicos son especialmente importantes en los últimos cursos de la Educación Secundaria, momento en el que, casi con seguridad, nos encontraremos con alumnos que tienen enormes conocimientos sobre las TIC, muy motivados, con enormes inquietudes, pero que necesitan un método que les ayude a utilizarlas de forma adecuada.

La mejor forma de aprender a usar las TIC es que el profesor combine la enseñanza explícita de los contenidos propios de este campo con la realización de actividades de aula que precisen de la utilización de las TIC.

Para ello es preciso que el colegio tenga una programación vertical que contemple las capacidades básicas que los alumnos deben adquirir a lo largo de las diferentes etapas educativas, implicando para ello al mayor

número posible de profesores y departamentos didácticos.

Para ilustrar lo dicho anteriormente con un ejemplo, vamos a utilizar una actividad inspirada en una experiencia educativa realizada por el equipo de Educación Infantil del Colegio Santa María del Mar (A Coruña).

Esta experiencia consistió en elaborar con los alumnos una serie de cuentos audiovisuales con los que trabajar valores como la igualdad, la justicia, el juego, el amor a los animales... El resultado final fueron varios cuentos seleccionados por las profesoras, con ilustraciones proyectadas con PowerPoint y narrados por los propios alumnos.

Veamos como se puede realizar una actividad similar a esta. El primer paso es seleccionar los cuentos. Para este ejemplo hemos seleccionado la serie de "Lobo Rojo" de la editorial Bruño.

Antes de empezar a trabajar el audiovisual es importante que los alumnos se familiaricen con la historia, que la hagan suya, que les cojan cariño a los personajes. Para ello se pueden realizar diferentes actividades previas: contarles el cuento, dialogar sobre él, buscar finales alternativos, dibujar a los personajes...



Una vez motivados los alumnos empezamos a realizar la actividad. Para ello necesitamos utilizar los siguientes programas:

- Power Point (módulo del Office de Microsoft)
- Grabadora de sonidos (incluida en el S.O Windows)

- Un programa para capturar y tratar imágenes.
- Un programa para editar y mezclar sonidos.

En el mercado podemos encontrar gran variedad de títulos que capturen imágenes o editen sonido. Nosotros hemos seleccionado el Corel Photo-Paint y el Sound-Forge, pero podríamos haber escogido otros.

Es importante señalar que esta actividad educativa no se puede llevar a cabo sólo con medios informáticos y buena voluntad. Es muy importante que los alumnos presencien todo el proceso y que se impliquen activamente en el mismo. Para ello puede resultar útil centrar su tarea en una de las imágenes. Podemos asignar una imagen a uno o dos alumnos para que participen en todo el proceso, desde que se captura la imagen hasta que se incorpora al programa de presentaciones.

Para poder hacer esto es necesario que estén dos profesores en el aula: uno trabajando con los alumnos los aspectos técnicos y otro desarrollando actividades educativas simultáneas con el resto de los alumnos y alumnas.

El primer paso es capturar las imágenes. Para ello necesitamos un escáner y un programa de retoque fotográfico.

El Corel Photo-Paint, módulo que viene incorporado dentro de la suite gráfica de Corel, permite capturar imágenes desde su interfaz gráfica. Para ello colocamos la imagen en el escáner y seleccionamos *archivo-adquirir imagen-adquirir*. Una vez que se inicia el escáner debemos de seleccionar la resolución de la imagen, 300 pp son más que suficientes para lograr una calidad excelente a la hora de proyectar las imágenes o verlas en el monitor del ordenador.

Capturada la imagen sólo queda retocarla. Para este tipo de trabajo

normalmente sólo serán necesarias tres herramientas: nuevo muestreo, borrar y ecualizar automáticamente.

La herramienta de nuevo muestreo permite ajustar el tamaño de las imágenes (el número de bits que ocupa). Para seleccionarlo hacemos clic en *imagen-nuevo muestreo*. Aquí podemos cambiar el tamaño de imagen y la resolución. Sería conveniente que el tamaño final de la imagen no superara el 1.000.000 de bytes.

La goma de borrar permite eliminar objetos o zonas de la imagen. Podemos seleccionarla en la caja de herramientas, que podemos desplegar si hacemos clic en *ver-barras de herramientas*. El puntero se convierte en una figura geométrica que "borra" las zonas de la imagen por donde pasa.

Ecualizar automáticamente realiza el color y la forma de la imagen. Para activarlo debemos hacer clic en *imagen-ajustar-ecualizar automáticamente*. En algunos casos puede que esto no sea suficiente y tengamos que recurrir a otras herramientas que se encuentran disponibles en el desplegable *ajustar*.

Finalmente nombramos y guardamos la imagen en una carpeta que habremos creado previamente. Puede ser útil nombrar la carpeta con el título del cuento e ir capturando las fotos en el orden con el que vamos a presentarlas. De esta manera evitaremos confusiones posteriores que nos pueden hacer perder el tiempo.



El siguiente paso es grabar el texto del cuento. Para ello el programa más cómodo que podemos utilizar es la grabadora de sonidos Windows.

Sólo tenemos que pinchar en inicio-todos *programas-accesorios-entretenimiento-grabadora de sonidos*.

Para empezar a grabar sólo hay que conectar un micrófono a la entrada de micro de la tarjeta de audio. Una vez hecho esto sólo hay que hacer clic en el botón rojo que se encuentra en la esquina inferior derecha del interfaz del programa. Una vez que hemos grabado el texto sólo debemos hacer clic en la tecla de STOP (el botón que tiene un cuadrado en su interior) y guardar el sonido resultante. Para ello hacemos clic en *archivo-guardar como*.

Podemos guardar el archivo de sonido en la misma carpeta de las imágenes, e incluso le podemos dar el mismo nombre que a la imagen que corresponde el sonido. De esta manera no hay riesgo de equivocación.

En el caso de que deseamos pulir el sonido, eliminando silencios o limpiando la grabación, deberemos usar un editor de audio como el Sound Forge.

Primero abrimos el archivo de sonido con el que vamos a trabajar. Hacemos clic en *archivo-abrir*. Se despliega un cuadro de diálogo donde buscaremos el archivo que nos interesa. Una vez encontrado hacemos clic sobre él y lo abrimos. En pantalla aparece una imagen gráfica del mismo.



La acción más común que realizaremos será cortar silencios. Para ello seleccionamos con el cursor aquella zona que deseamos eliminar y posteriormente hacemos clic en la herramienta *cortar* que se encuentra en la barra de herramientas stan-

dard. Podemos observar que la imagen gráfica que representa el sonido ha cambiado.

El programa Sound Forge permite otros muchos efectos sonoros. Recomendamos que experimentéis con todas las posibilidades que ofrecen los apartados *Especial y Procesos* de la barra de herramientas standard.

Una vez que hemos limpiado el archivo sonoro debemos volverlo a guardar. Basta con hacer clic en *archivo-guardar*.

Finalmente hay que decidir el tipo de producción que deseamos realizar. En este caso hemos optado por dos posibilidades: una presentación en power point o una película de video.

Para hacer la película de video os recomendamos que reviséis los dos artículos que dedicamos a la elaboración de video con el programa Windows Movie Maker.

El power point tiene la ventaja de permitir una mayor interactividad, pudiendo ser manejado por el profesor, que puede hacer comentarios en cada diapositiva, o por los propios alumnos, que pueden decidir la velocidad a la que pasarán la presentación.

El power point permite insertar imágenes, video, sonidos, texto y animaciones con el fin de crear una presentación multimedia. Sus posibilidades son mucho más amplias que las descritas en este artículo, pero los puntos a los que haremos referencia son suficientes para hacer una presentación sencilla como la que nos ocupa.

Iniciado el programa aparece una diapositiva en blanco. En ella debemos insertar la imagen y el sonido correspondiente. Nada más sencillo.

Hacemos clic en *insertar-imagen-desde archivo*. Se despliega un cuadro de diálogo donde seleccio-

naremos la imagen que deseamos. Una vez hecho esto aparece la imagen en lo que antes era una página en blanco. Ahora debemos ajustarla para que ocupe el mayor espacio posible de la diapositiva. Para ello hacemos clic sobre ella. Aparecerán ocho puntos blancos en los bordes de la imagen. Si ponemos el cursor encima de estos puntos este cambiará su forma. Hacemos clic y arrastramos el puntero para que la imagen cambie de tamaño.

Ahora debemos insertar el sonido. Hacemos clic en *insertar-películas y sonidos-sonido de archivo*. El programa nos preguntará si deseamos que el sonido se reproduzca automáticamente en la presentación. Respondemos que sí. Aparecerá entonces un icono de un altavoz que debemos ocultar. Hacemos clic sobre él. Posteriormente hacemos clic con el botón de la derecha y aparece un menú desplegable. Hacemos clic sobre *ordenar-enviar al fondo*. Ya hemos ocultado el icono del altavoz.

Para incorporar más diapositivas a nuestra presentación hacemos clic en *insertar-nueva diapositiva* y repetimos el proceso hasta que hemos acabado la presentación.



Una vez finalizada la presentación hacemos clic en *archivo-guardar como*.

El producto final es un cuento en el que han trabajado profesores y alumnos, y que además podrá ser utilizado por otros compañeros que quieran trabajar la educación en valores. ■