

# Animando el aprendizaje con Movie Maker

**Establecimiento:** Escuela G84 El Cobre La Colonia, Catemu  
**Profesor:** Eduardo Arancibia Cortés

## Resumen

Se realizó una investigación por grupos con el sexto año y el octavo año básicos de la escuela, sobre la fauna de la localidad de Catemu y las cadenas alimenticias, además de la flora autóctona de la región y su importancia en el ecosistema. Para esto se trabajó en terreno en la recolección de material fotografiando y grabando pequeños videos. Luego en la sala de informática se clasificó el material y se prepararon presentaciones en Movie Maker, utilizando también material bibliográfico. Además, se creó material expositivo con maquetas, papelógrafos y dípticos. Los alumnos presentaron el trabajo en la cuarta exposición pedagógica que realizó el establecimiento en la localidad de Catemu, en el salón municipal y el frontis del mismo, para todas las escuelas básicas de la comuna. El tema que se presentó fue sobre la fauna y la flora del sector y la importancia de su cuidado. Esta exposición se acompañó de las maquetas y dípticos informativos que prepararon los alumnos en un sector de la plaza de armas; y el trabajo investigativo se mostró en un simposio pedagógico efectuado por los alumnos en el salón municipal. Se aprovecharon los medios audiovisuales e informáticos en la adquisición, construcción y entrega del aprendizaje de los alumnos y sus pares invitados al simposio; y se verificó cómo estos interfirieron positivamente en la adquisición del conocimiento de los educandos.

En la evaluación final del trabajo los resultados fueron muy satisfactorios, las presentaciones en *Movie Maker* de los alumnos fueron creativas y pedagógicas. Una de las escuelas asistentes a la muestra nos invitó a su establecimiento para realizar la muestra nuevamente y nos preguntó sobre la posibilidad de poder enseñar a los docentes el uso de esta herramienta. La autoridad local felicitó a los alumnos, además de comentar que los niños del nuevo milenio manejan la tecnología de una manera sorprendente, y que como municipio están dispuestos a invertir en herramientas tecnológicas para el crecimiento personal y cultural de los alumnos.

En lo pedagógico, el equipo de gestión pudo palpar en terreno, cómo se logró que los alumnos se apropiaran de un sistema de trabajo moderno, ocupando el método científico con herramientas tecnológicas, apropiándose del conocimiento al trabajar en terreno (en cuanto al mundo natural y su cuidado). Ejecutar esta experiencia trajo como resultado que en el 2010 se creó en el establecimiento un taller de *Movie Maker* y una brigada de investigación ecológica.

## Aprendizajes esperados

- A través del aprendizaje y manejo de *Movie Maker*, los alumnos serán capaces de crear material para valorar el cuidado de los ecosistemas, así como también del rol que tiene el ser humano en el cuidado de este.
- Los alumnos valoran la fotosíntesis como proceso de intercambio de materia y energía con el ambiente y el rol del productor como fuente de materia y energía para otros seres vivos, así como también el cuidado de este para el beneficio de la biosfera.
- Adquisición de conocimientos tecnológicos así como de herramientas informáticas por parte de los alumnos, para la construcción de su aprendizaje digital.
- Manejo de la informática como campo de aplicación en su educación, aplicando el método científico con herramientas digitales.

## **Interés o motivación del docente para implementar esta Experiencia**

Integrar las herramientas tecnológicas nuevas, en el proceso de aprendizaje de los alumnos; implementar, con la ayuda del profesor guía, una exposición donde quienes imparten el conocimiento a sus pares son los niños. De esta manera los receptores de los conocimientos valoran y sienten más cercano el proceso de enseñanza-aprendizaje.

## **Evaluación**

Se evaluó el análisis crítico de formas de conducta que evidenciaron:

- Las motivaciones de cada alumna o alumno.
- Sus actitudes hacia el cuidado de la naturaleza y el medio ambiente.
- Las actitudes de respeto al trabajo en equipo y hacia las demás personas.

Se realizó un análisis crítico de la evolución del producto del trabajo de los estudiantes:

- La elaboración de estrategias de trabajo y planificación de actividades.
- Los trabajos de recopilación y sistematización de información.
- Los aportes en grupos de discusión.
- Las exposiciones en simposio pedagógico.

El manejo de *Movie Maker*, por parte de los alumnos y el material creado para valorar el cuidado de los ecosistemas, así como también del rol que tiene el ser humano en el cuidado de este.

El manejo de herramientas informáticas por parte de los alumnos, para la construcción de su aprendizaje digital.

Manejo de la informática como campo de aplicación en su educación, aplicando el método científico con herramientas digitales.

## **Productos obtenidos**

- Material educativo producido con *Movie Maker*.
- Aprendizajes significativos para el alumnado.
- Obtención de nuevas técnicas de trabajo.
- Material en afiches y dípticos educativos.

## **Conclusiones y reflexiones del proceso**

El trabajo fue muy provechoso, como docente. Enfrentar el desafío de trabajar en terreno con equipos de investigación de alumnos. Recopilar material fílmico y fotográfico; y luego llevarlo al laboratorio de computación y seleccionar, clasificar y montar una exposición educativa significó una gran labor de parte de alumnos y del profesor. Sin embargo, ver cómo los alumnos realizaban su trabajo con agrado y utilizaban las herramientas informáticas con facilidad; y observar que su material final era de muy buena calidad, para niños pequeños de básica, me llevó a la reflexión de que no existen límites para poder trabajar en la educación de nuestros alumnos; que las barreras solo son ficticias y muchas veces las crea el mismo docente. Hay que atreverse a innovar en nuestro trabajo como maestros. Los niños estarán siempre dispuestos a conocer y aprender sobre todo si el método para ellos (como alumnos) es nuevo y participativo.