

“Five little ducks went swimming one day...”

AUTOR:

Pablo José Rumoroso Solana

PONENTE:

Pablo José Rumoroso Solana

COORDENADAS DE CONTACTO:

Correo electrónico: pablors@educastur.princast.es

1. INTRODUCCIÓN

Esta aplicación nace a partir de la realización de una actividad final para el curso de “*Edición de Materiales Multimedia en Flash*” de Educastur en la que se aconsejaba realizar una aplicación útil para el aula.

La aplicación que se presenta constituye una adaptación de esta *canción infantil inglesa* al formato de *cuento interactivo*, como manera óptima de fusionar el lenguaje de los cuentos con las TIC, para contar una historia sencilla, destinada a niños y niñas de Educación Infantil y Primer Ciclo de Primaria. Esta historia se complementa con otras dos opciones: unas actividades complementarias, tales como imprimir y colorear una ficha basada en el cuento, o bien aprender y cantar la canción en la que se basa, siguiendo su melodía.

2. OBJETIVOS

El objetivo fundamental es acercar la lengua inglesa a nuestro alumnado más pequeño, utilizando los medios al alcance para mostrarla atractiva y entretenida. Por otra parte, al ser una canción tradicional, se les acerca también a la cultura de los países donde se habla inglés.

Otros objetivos que se pretenden conseguir a través de esta aplicación son: mostrar la forma escrita del inglés, para que se vaya asociando su grafía con su pronunciación; aprender a contar en inglés, descubrir colores, utilizar la lengua dentro de un contexto diferente; animar a la lectura en cualquier idioma; enseñar a respetar y cuidar el entorno; respetar y aceptar las diferencias; adquirir estrategias básicas del uso del ordenador; desarrollar estrategias expresivas a través de la música y la expresión plástica, etc.

3. ACTIVIDADES

Este cuento interactivo está diseñado como complemento de la temática que estemos trabajando en el aula, como se mostrará más adelante en el apartado dedicado al *desarrollo de la experiencia*. También podría ser utilizado como elemento introductor.

Se plantea una navegación sencilla y repetitiva, para facilitar su uso por parte del alumnado de estas edades.

Una vez entramos en la aplicación, nos encontraremos con una pantalla en la que, además del título "Five Little Ducks", podremos conocer a cinco protagonistas de la historia (el número 5 aparecerá de diferentes maneras, a lo largo de la aplicación). En este menú, nuestros alumnos y alumnas tendrán que escribir su nombre como se les solicita: empieza el contacto con el idioma.

En esta versión se incluye un pequeño menú de ayuda, destinado al profesorado de idioma. Desde aquí se podrá acceder a una breve explicación de los pasos a seguir para realizar la actividad correspondiente o, como en esta primera pantalla, se podrán leer los pasos a seguir para entrar en la *Guía del Profesorado* incluida en la aplicación. Para evitar entorpecer la navegación del alumnado se ha optado por ocultar esta guía, siendo necesario teclear como nombre "TEACHER" para poder acceder a ella.

En *la Teacher's Short Guide* se incluyen algunos de los objetivos y actividades que se pueden desarrollar mediante el uso de esta actividad en el aula. También se incluye un pequeño plano de *Navegación* en el que se explican las distintas opciones del programa, como por ejemplo las opciones rápidas para salir de la aplicación en caso de falta de tiempo.

Volviendo a la actividad principal, tras escribir el nombre se accede a una pantalla de bienvenida en la que reconocerán su nombre escrito en la pantalla. Inmediatamente después, el programa les mostrará la pantalla principal. En ésta deberán interactuar con el programa, que les da tres opciones de navegación: *read, do, sing*. Cada una de ellas representada gráficamente con su nombre en inglés y un dibujo que hace referencia al significado del mismo. Si somos nosotros los que les mostramos la aplicación, podríamos empezar por *READ* que es la historia en sí

READ: Dentro de esta sección nos encontraremos con una serie de pantallas en las que se puede ir leyendo la historia y comprendiendo su significado a través de unas animaciones. Previamente deberíamos haber realizado ciertas actividades en el aula que podrían considerarse de *pre-lectura* del cuento, tales como cantar y representar la canción en clase, para familiarizarles con lo que se van a encontrar. Dependiendo de las edades, las actividades que realicemos con esta aplicación cambiarán (tanto las de aula como las referentes al contacto directo de nuestros alumnos con la aplicación). Así pues, con los más pequeños (3 y 4 años) deberíamos ser nosotros los que les contásemos la historia, utilizando la pantalla del ordenador como sustituto del papel del cuento (aunque podríamos pedirles colaboración para cambiar de capítulo, etc.). Con los más mayores, sería interesante que ellos mismos utilizasen la aplicación. Pero en todos los casos dependerá de circunstancias tales como: el número de alumnos y alumnas, el tiempo de que dispongamos, etc.

Las pantallas en las que se va desarrollando la historia, así como la historia en sí misma, siempre se plantean de una manera semejante y con opciones muy sencillas para facilitar el paso por las mismas.

Una vez terminada la historia, volveremos a encontrarnos con un menú semejante al inicial. Desde aquí podremos acceder a las mismas opciones (*read, do, sing*). Así se podrá volver a leer/ver la historia, cantar la canción o acceder al menú de actividades.

La opción **DO**, nos dará acceso a otro menú en el que se presentan tres posibles actividades (dos de las cuales han sido desarrolladas recientemente):

La actividad **COLOUR**, permitirá imprimir una pantalla sencilla relativa a la historia, para luego colorearla.

En la actividad **GUESS** tendrán que adivinar el nombre del dibujo (pueden hacer clic sobre la pregunta para escucharla) y elegir las palabras necesarias para formar la pequeña frase que le da nombre. Es un primer acercamiento a la escritura en lengua inglesa, basándolo en el texto original de la historia.

Haciendo clic sobre la opción **RECYCLE**, se accederá a una breve actividad de reciclaje, en la que tendrán que limpiar el río por el que pasan los patitos para que éstos puedan nadar por él.

Estas tres sencillas y breves actividades que forman la sección **DO**, están diseñadas para ser utilizadas como complemento de la lectura, aunque deberá ser el profesor o profesora quien decida cuál es la adecuada para su grupo y lo trabajado en clase.

Por otra parte, la opción **SING** (volviendo al menú principal), mostrará una nueva pantalla en formato Web, desde la que se puede ver la canción en forma de karaoke. Aunque no se espera que los niños puedan leerla (por su edad), sí es una buena manera de aprovechar la melodía para cantar y escenificar con ellos la historia de los *Five Little Ducks*, a la vez que les mostramos que existe una asociación entre lo que decimos y lo que escribimos. Esta versión de karaoke, también será muy útil para todos aquellos profesores y profesoras que quieran usar esta aplicación y desconozcan la canción original, así como para continuar trabajando sobre la relación sonido-grafía.

4. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

La experiencia fue llevada a cabo con grupos una media de 20 alumnos de Educación Infantil de 3 y 4 años (por separado).

En el aula, se estaba trabajando con otra historia/cuento tradicional titulado "Ten in the bed", utilizando unos recursos encontrados en Internet (www.kizclub.com). En este cuento, se utilizan igualmente expresiones repetitivas, y también hay que ir contando a los personajes principales (representados por animales). Se introducían así los animales domésticos y los números (pudiendo ampliarlo también a los colores). Uno de los animales que conocíamos era "duck" (pato), lo cual sería el nexo con el uso posterior de la aplicación. Esta historia, *Ten in the bed*, fue contada y representada en el aula en diferentes sesiones (los niños y niñas fueron aprendiendo la canción a la vez que disfrutaban representándola todos). A la vez, como complemento de los minutos finales de las clases, se empezó a introducir la canción "Five Little Ducks", utilizando dibujos para representar a los personajes y que pudieran ser contados por los niños y niñas. También se empezó a hacer una mímica asociada a la canción.

Tras varias sesiones en las que se trabajó de diferentes maneras el tema, se llevó a los alumnos y alumnas al aula de informática para realizar allí otra sesión. En ésta, a parte de las rutinas normales del aula (como se sabe, en Educación Infantil es importante mantener las rutinas para que nuestro alumnado se sienta seguro aunque el entorno cambie) se les pidió a todos que se sentaran en el suelo como para ver una película. Usando la pantalla de un ordenador se les fue contando la historia que ya conocían (utilizando diferentes estrategias para trabajar los conceptos específicos: mirar a los colores de ciertas cosas, contar los personajes que iban apareciendo, etc.). Al final, se cantó la canción en grupo, haciendo la representación como la hacíamos en el aula sólo que esta vez utilizando la melodía que incluye la aplicación como fondo.

5. EVALUACIÓN

La experiencia se valora de positiva. Aunque no se realizó de otra manera que la presentada aquí, se cree que cada maestro y cada maestra tiene diferentes maneras de trabajar, y se pretenden dejar abiertas las posibilidades de empleo de esta aplicación en el aula.

La aplicación no cuenta con la narración grabada de la historia, con lo que se hace necesaria la narración por parte del profesorado. Pero también se trata de animar a la lectura, por lo que en el caso de los alumnos y alumnas más mayores deberían ser ellos los que fuesen leyéndola (o por lo menos siguiéndola dentro de sus diferentes posibilidades).

Como es lógico, esta aplicación no serviría por sí misma sin un trabajo previo y posterior en el aula, ya que no se lograrían la mayor parte de los objetivos planteados.

Algunos de los aspectos negativos del uso de esta aplicación, son: la disponibilidad de horario para utilizarla, la previa instalación en los ordenadores de la misma (aunque se copia, no se instala), etc. Y, sobretodo, que no existan problemas técnicos. Luego, en cada aula las circunstancias son diferentes (no es lo mismo utilizarla en un aula unitaria con alumnado de diferentes edades que en un aula con mayor número de alumnos-as pero de la misma edad). El empleo dependerá mucho de las posibilidades que cada uno veamos, como suele suceder con todos los recursos que llegan a nuestro alcance.

Puede que la actividad tenga carencias que quizás sean mejoradas en un futuro, pero eso ya es "otra historia". Por ahora, aquí está la aplicación, abierta a sugerencias y preparada para ser utilizada.

PROGRAMAS UTILIZADOS para realizar la aplicación:

Diseño: Macromedia Flash

Sonido: Grabadora de sonidos de Windows y Audacity.