

APLICACIÓN DIDÁCTICA DUN PROXECTO MAKER

1. INTRODUCCIÓN.

Neste documento expoño unha proposta educativa para a área de inglés enraizada na metodoloxía maker. A explicación e os materiais utilizados para levalo a cabo pódense encontrar na páxina web de [instructables.com](https://www.instructables.com/Interactive-Story-Telling-With-Makey-Makey/) e proxecto chámase “[Interactive Story Telling With Makey Makey](https://www.instructables.com/Interactive-Story-Telling-With-Makey-Makey/)”. Basicamente trátase de crear un póster interactivo que, cun pequeno aparato conectado a un ordenador, se pode escoitar pulsando nos lugares apropiados.

Escollín este proxecto por varias razóns. En primeiro lugar, os materiais utilizados que detallo en epígrafes posteriores son baratos e sinxelos de encontrar, sexa a través da rede ou en tendas de electrónica. En segundo lugar, un destes materiais é o “Makey Makey”, un dispositivo pequeno que se poderá reutilizar en moitos proxectos, xa que a propia páxina web propón moitas actividades que se poden realizar con el. En terceiro lugar, o proxecto é relativamente fácil de realizar, polo que o considero máis apropiado tendo en conta que aínda me estou iniciando nesta metodoloxía.

2. MATERIAIS UTILIZADOS NO PROXECTO.

- Cartolina ou papel de cor tamaño A3 para o póster.
- Material de escritura (rotuladores, lápices, bolígrafos, etc.).
- Material condutivo (papel de aluminio, clavos de latón, cinta de cobre, pinzas crocodilo, etc.).
- Makey Makey.



3. OBXECTIVOS.

- Mellorar a destrezas lingüísticas (comprensión e expresión oral e escrita) na lingua estranxeira.
- Adquirir habilidades artísticas en deseño con materiais baseados no papel.
- Potenciar o traballo en equipo, de forma que todos os membros contribúan ó resultado final.
- Coñecer materiais básicos utilizados en electrónica, así como a súa distribución no espazo.

4. RESUMO EXPLICATIVO DO MONTAXE DO PÓSTER.

Para empezar, teremos que deseñar o póster que queiramos facer, decidindo o texto e as imaxes que vamos incluír así como a súa organización e aspecto. É preciso ter en conta que só poderemos incluír 5 gravacións polo que os elementos do póster deben estar dispostos tendo en conta isto. Posteriormente deberemos incorporar os clavos de latón nos lugares onde queremos que se active a voz gravada ó ser pulsados. Despois deberemos fixar as pinzas crocodilo ó Makey Makey e ó resto de elementos condutivos. Por último, conectaremos o Makey Makey a un ordenador para programalo con Scratch incorporando as gravacións.

5. APLICACIÓNS DIDÁCTICAS NA AULA.

Este proxecto ofrece un montón de posibilidades didácticas que non se circunscriben unicamente á área que nos ocupa, senón que se pode levar a cabo con calquera temática de calquera materia. Ademais, o aparello Makey Makey

proporcionáanos unha forma de facer interactivo todo tipo de material. Nos seguintes parágrafos vou propoñer unha proposta educativa na área de inglés baseada neste proxecto. O curso no que se levará a cabo é 5º de Educación Primaria, aínda que tamén farán aportacións discentes de cursos inferiores.

O alumnado traballará por grupos de 4-5 membros en todas as fases do proxecto e o póster versará sobre 5 dos períodos históricos máis significativos do Reino Unido. Cada grupo centrarase nun destes períodos de forma que, unha vez finalizado o proxecto, todos os grupos aprendan de todos. Proporcionaráselles unha cartolina grande de forma que teñan todo o espazo que necesiten e a súa creatividade non se vexa coartada. O proxecto ten as seguintes fases:

- Búsqueda de información.

Cada grupo terá que buscar información sobre estes períodos en páxinas como projectbritain.com nas que a información está bastante ben organizada e apropiada para o seu nivel. Posteriormente deberán sintetizar a información máis relevante e redactala coas súas propias palabras.

- Deseño do póster.

Nesta fase deberán crear e incorporar elementos gráficos ó póster. Farase especial énfase en teñen que ser interactivos e que se valorará a estética dos mesmos. Tamén deberán incluír parte da información seleccionada na fase anterior no propio póster de forma escrita, reservando outra parte para as gravacións.

- Elaboración das gravacións.

Agora o alumnado deberá escribir os textos que posteriormente serán lidos e gravados polo alumnado de 4º curso. Realizaranse varios ensaios para pulir aspectos como a pronunciación ou a fluidez.

- Incorporación dos elementos conductivos.

Nesta fase o alumnado deberá incorporar todo o cableado ó póster e conectalo ó Makey Makey.

- Programación con Scratch.

Por último deberemos programar o Makey Makey con Scratch por medio dun ordenador e incorporando as gravacións previamente realizadas.

6. WEBGRAFÍA.

Instructables (s.f). *Interactive Story Telling With Makey Makey*. Recuperado de <https://www.instructables.com/id/Interactive-Story-Telling/>.