

PRÁCTICAS EDUCATIVAS CREATIVAS CON MEDIOS DIGITALES EN EL CONTEXTO RURAL

CREATIVE EDUCATIONAL PRACTICES WITH DIGITAL MEDIA IN RURAL CONTEXTS

PRATIQUES ÉDUCATIVES CRÉATIVES AVEC LES MÉDIAS NUMÉRIQUES DANS LES CONTEXTES RURAUX

Amaya Pola, Cristina Vilas, Inés Usán

CEIP Santa Engracia (Santa Engracia, Zaragoza, España)

Resumen

En el contexto actual, los medios digitales se han revelado importantes para el desarrollo de prácticas educativas inclusivas y de ciudadanía global. En esta línea, las prácticas creativas con medios digitales se centran en la interacción y la participación del alumnado y comunidad educativa, así como en sus intereses y experiencias. La finalidad de este artículo es dar a conocer prácticas de enseñanza creativa con medios digitales realizadas en un centro educativo rural.

De esta manera, se presentan diversas prácticas de enseñanza creativa con medios digitales, como la radio escolar, StopMotion, el Blog del Aula o la creación de una biografía en Wikipedia. Se concluye que este tipo de prácticas favorecen la escucha de las voces del alumnado, la conciencia por parte del profesorado de los intereses del alumnado y la participación de toda la comunidad educativa. Asimismo, se potencia el desarrollo de valores y actitudes de ciudadanía global.

Palabras clave: prácticas creativas, educación inclusiva, TIC, educación para la ciudadanía global, desarrollo sostenible

Abstract

In the current context, digital media have proven to be important for the development of inclusive educational practices and global citizenship. In this line,

creative practices with digital media focus on the interaction and participation of students and the educational community, as well as on their interests and experiences. The purpose of this article is to present creative teaching practices with digital media carried out in a rural educational centre.

In this way, various creative teaching practices with digital media are presented, such as school radio, StopMotion, the Classroom Blog or the creation of a biography on Wikipedia. It is concluded that this type of practice favours listening to pupils' voices, teachers' awareness of pupils' interests and the participation of the whole educational community. It also promotes the development of global citizenship values and attitudes.

Keywords: creative practices, inclusive education, inclusive education, ICT, global citizenship education, sustainable development

Résumé

Dans le contexte actuel, les médias numériques se sont révélés importants pour le développement de pratiques éducatives inclusives et de la citoyenneté mondiale. Dans cette optique, les pratiques créatives avec les médias numériques se concentrent sur l'interaction et la participation des élèves et de la communauté éducative, ainsi que sur leurs intérêts et leurs expériences. L'objectif de cet article est de présenter des pratiques d'enseignement créatif avec des médias numériques mises en œuvre dans un centre éducatif rural.

Ainsi, diverses pratiques d'enseignement créatif avec les médias numériques sont présentées, telles que la radio scolaire, StopMotion, le blog de classe ou la création d'une biographie sur Wikipédia. Il est conclu que ce type de pratique favorise l'écoute de la voix des élèves, la sensibilisation des enseignants aux intérêts des élèves et la participation de l'ensemble de la communauté éducative. Il favorise également le développement de valeurs et d'attitudes de citoyenneté mondiale.

Mots-clés: pratiques créatives, éducation inclusive, TIC, éducation à la citoyenneté mondiale, développement durable

1. INTRODUCCIÓN

El propósito de este artículo es generar conocimiento sobre prácticas de enseñanza creativa con medios digitales en el contexto rural. En particular, tiene como objetivo explorar y describir las prácticas realizadas en una escuela rural de la provincia de Zaragoza con el fin de escuchar las voces y los intereses del alumnado y conectar con la comunidad (Craft, 2014).

Los efectos que causó el COVID-19 en términos educativos hicieron que nos diéramos cuenta de que las tecnologías digitales en educación son importantes para el éxito escolar, el buen funcionamiento de las escuelas, la labor de los profesionales, la participación de familias, etc. Además, en el contexto global actual en el que nos encontramos, creemos necesario trabajar la inclusión, la interconexión, la tecnología, y los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) (Balanskat, Blamire y Kefala, 2006; Bang, Hu y Couture, 2020; Naciones Unidas, 2015; Mayolas Pi et al., 2024). No obstante, no todas las escuelas tienen las mismas oportunidades ni son capaces de implicarse de la misma forma, sea por cuestiones socioculturales o de dinámica (Vigo y Dieste, 2019). Pero, al ser reconocida la brecha digital (Cabrera, 2020; Rodicio-García, Ríos-de-Deus, Mosquera-González y Penado Abilleira, 2020; Rogero, 2020; OECD, 2021; UNESCO, 2020, 2021), los estudios también muestran que esas escuelas, reconocidas como espacios vulnerables (Blesa, 2004; Vigo y Dieste, 2019), son pioneras en la incorporación de medios digitales en las aulas y centros.

Sin embargo, a pesar de que los medios digitales se hayan hecho presentes en nuestra práctica docente, la realidad es que no en todos centros escolares se puede desarrollar como se prevé desde las Naciones Unidas, ya que no se disponen de los recursos necesarios para utilizar estos medios en prácticas que promuevan procesos de participación, interacción, colaboración, investigación, experimentación y reflexión (Craft, Chappell y Twining, 2008).

Por esa razón, en este artículo se muestra, a pesar de las dificultades encontradas para desarrollar la competencia digital en un centro rural de la provincia de Zaragoza (Aragón, España), diversas prácticas educativas creativas con medios digitales en el centro y aulas (Vigo Arrazola, 2021).

1.1. Contexto de investigación

Nuestro centro es un colegio rural de Educación Infantil y Primaria situado en la localidad de Santa Engracia, pedanía ubicada en el municipio de Tauste, a unos 8 km. de esta localidad. La población aproximada de Santa Engracia es de 250 habitantes.

Mayoritariamente, existe una economía agropecuaria, aunque en estos últimos años se va cediendo hacia los sectores secundario y terciario.

Esta localidad y, por tanto, su escuela, depende administrativamente del Ayuntamiento de Tauste y del mantenimiento de sus infraestructuras.

Hoy en día, el colegio está compuesto por dos aulas internivelares, una de infantil y otra de primaria. Dentro de cada una, están mezclados niños y niñas de diferentes edades. En un aula están los alumnos de infantil, 1º y 2º de primaria y en la otra aula los alumnos de 3º a 6º de primaria. En total, contamos con 6 alumnos en cada clase que se desglosan de la siguiente forma:

- Aula 1: Un niño y una niña de 1º de Educación Infantil, dos niñas de 1º de primaria, y un niño y una niña de 2º de primaria
- Aula 2: Un niño y una niña de 3º de Educación Primaria, una niña de 4º de primaria, un niño de 5º de primaria y dos niños de 6º de primaria.

El centro participó en el proyecto PIECIT Erasmus K+ (2020-1-ES01-KA226-SCH-095780), focalizado en la promoción de prácticas creativas con medios digitales durante desde el año 2020 hasta el año 2023. Asimismo, desde el año 2019, el centro participa en el Proyecto Escuelas Transformadoras financiado por la Diputación de Zaragoza y coordinado por la Universidad de Zaragoza, cuyo objetivo principal es el fomento de una Educación Sostenible y para la Ciudadanía Global.

1.1.1. Principios y objetivos del centro educativo

Como se comentaba anteriormente, el propósito central de esta propuesta es difundir y generar conocimiento sobre prácticas de enseñanza creativa con medios digitales que se desarrollan en una escuela situada en el contexto rural.

Como principios educativos, este centro escolar pretende:

- Seguir un modelo educativo abierto y adaptado, en la medida de lo posible, al medio rural, defendiendo los valores democráticos de una sociedad pluralista y el respeto de todos los derechos y libertades para hacer de nuestro alumnado miembros activos de una ciudadanía global.
- De acuerdo con los principios de igualdad de derechos y de no discriminación, asumimos educar para los procesos cambiantes, potenciando el desarrollo integral de nuestros alumnos, la capacidad crítica y una actitud curiosa e investigadora.
- Que nuestro alumnado sea capaz de aplicar sus aprendizajes a situaciones que surjan en la vida diaria.

- Consideramos la escuela activa (trabajo por proyectos), el constructivismo y el aprendizaje cooperativo, y las nuevas tecnologías, como punto de partida de referencia de nuestra metodología en el proceso de enseñanza-aprendizaje y por ello entendemos que dicho proceso debe atender a la diversidad (metodología individualizada debido a las características de nuestros grupos de alumnos), a la interacción escuela/vida y a los avances que en ésta se producen.
- Este centro asume el principio de llevar una gestión participativa común, que implique a todos los estamentos de la comunidad educativa (profesores, padres) de forma integradora, flexible y democrática.

La escuela tiene una serie de objetivos que pretende conseguir con el uso y el desarrollo de estas prácticas de enseñanza creativa:

- Promover la inclusión educativa de todo el alumnado, especialmente de colectivos en situación de vulnerabilidad. La escuela actúa como facilitadora a la hora de acceder a medios digitales debido a la situación social (acceso muy limitado a internet por falta de cobertura de su zona) o económica (por falta de recursos económicos para acceder a dispositivos o medios digitales).
- Ampliar las relaciones interpersonales de la Comunidad Educativa e incrementar la cohesión social de toda la Comunidad. En la escuela, no solo se desarrolla la relación alumnado-docente, sino también Comunidad Educativa-Centro Educativo. Además de familias y vecindario, también se incluyen a personas que pertenecen a otras asociaciones fuera del ámbito cercano como es la localidad (ONGDs, otros centros educativos, asociaciones artísticas, entre otros)
- Mejorar la relación de la Comunidad Educativa con el entorno en el que está inmersa. A través de diferentes actuaciones, mejorar el entorno en el que nos encontramos (mejoras medioambientales) tanto el entorno social como el entorno ambiental.
- Fomentar la Competencia Digital y la creatividad de nuestro alumnado mediante prácticas creativas. A pesar de los pocos recursos otorgados al centro escolar, este desarrolla y fomenta, en la medida de sus posibilidades, la competencia digital el alumnado a través de actuaciones referentes a sus intereses y necesidades.

Todos estos objetivos van conectados con el significado de prácticas de enseñanza creativas, fundamentadas en la escucha de las voces del alumnado, la interacción con sus intereses, el diálogo como método para la transformación de las

pedagogías y el constante contacto con la comunidad (Woods y Jeffrey, 1996; Jeffrey, 2006; Craft, 2014; Vigo Arrazola, 2021). En este sentido, a continuación, se describe la experiencia llevada a cabo y su correspondiente metodología.

2. DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA Y SU METODOLOGÍA

Por sus características, se puede clasificar este artículo como una propuesta educativa innovadora.

Para desarrollar esta propuesta se ha tenido en cuenta la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación y el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria.

Más concretamente, se ha tenido en cuenta la Orden ECD/1112/2022, de 18 de julio, por la que se aprueban el currículo y las características de la evaluación de la Educación Primaria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón. En consonancia con su artículo 11, las competencias clave que se han trabajado en estas prácticas creativas son:

1. Competencia en comunicación lingüística.
2. Competencia plurilingüe.
3. Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
4. Competencia digital.
5. Competencia personal, social y de aprender a aprender.
6. Competencia ciudadana.
7. Competencia emprendedora.
8. Competencia en conciencia y expresión cultural.

Además, de manera implícita, en la propuesta se han trabajado los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), especialmente el ODS 3-Salud y bienestar, ODS 4-Educación de calidad y ODS 13 - Acción por el clima.

Algunas de las actividades de ámbito creativo y digital que hemos llevado a cabo, son entre otras, radio escolar, *Stop motion*, blog de aula y biografía de Zacarías Pellicer en *Wikipedia*, las cuales se explican a continuación.

2.1. Radio Escolar

Esta primera propuesta gira en torno a la radio escolar, dirigida a toda la comunidad escolar, en la que se parte de los intereses y necesidades del alumnado

(Craft, 2014; Vigo Arrazola, 2021) para elaborar cada uno de nuestros programas radiofónicos, de forma que, el aprendizaje es tanto significativo como motivador para el alumnado. Con esta práctica creativa se intenta escuchar las voces e intereses del alumnado (Saiz Linares, Ceballos López y Susinos Rada, 2019) puesto que muchas de las secciones que elaboran son experiencias vividas por ellos: destinos de vacaciones a los lugares a los que se desplazan ellos, actividades que hemos realizado en el colegio (excursiones, Centro Rural de Innovación Educativa -CRIE-, excursiones de final de curso...) acontecimientos acaecidos durante el curso escolar.

Esta práctica tiene como objetivo el desarrollo de la Competencia Lingüística, en la que se trabaja tanto la expresión oral como la expresión escrita. También tiene como objetivo promover valores de Ciudadanía Global (Coma-Roselló, Dieste Gracia y Blasco-Serrano, 2023; Dieste, Coma y Blasco-Serrano, 2019; Mesa, 2019), a través del conocimiento de la realidad que nos rodea y adquirir las habilidades sociales necesarias para desarrollar el trabajo en equipo en favor de una sociedad más justa y solidaria.

El proceso de realización de la actividad es el siguiente:

1. Se forman grupos de trabajo cooperativo. Cada miembro del grupo asume un rol establecido (coordinación, portavoz, secretaria o preparación y recogida del material a usar).
2. A continuación, se realiza una lluvia de ideas para decidir qué secciones van a aparecer en cada uno de los programas. Una vez decidido qué sección elige cada grupo, el alumnado, en sus grupos de trabajo, comienza a realizar el guion. Se empieza partiendo de una escaleta en blanco (plantilla para el guion), dada por la maestra, en la que desarrollan y escriben las secciones de dichos programas. Esta escaleta está dividida en tres columnas: la primera está destinada al orden en que los miembros del equipo van a hablar; en la segunda columna se escribe lo que va a decir cada participante en la misma línea en la que aparece su nombre en la columna anterior; y en la tercera, aparecen los efectos sonoros de transición entre cada uno de los participantes o dentro de las intervenciones de cada uno.
3. Dicho guion lo elaboran primero en papel, como borrador, y una vez lo tienen corregido por las maestras, lo escriben en el ordenador, en la escaleta, y lo guardan en un archivo drive compartido por todo el centro. De esta manera queda reflejado el trabajo elaborado a lo largo del curso. Una vez realizado este guion y ensayado varias veces, se graba con el programa *AUDACITY*. Para ello, es necesario un ordenador con el programa y un micrófono, como mínimo (también se puede usar una mesa de mezclas y otros programas).

Debido a la sencillez y facilidad de este programa, no es necesario más material. Los grupos van grabando sus secciones y una vez grabado y editado por la responsable de edición, cada programa se comparte con la Comunidad Educativa (<https://radioondas2017.blogspot.com>).

2.2. Stop Motion

En esta segunda actividad, de acuerdo con los principios de la Educación para la Ciudadanía Global y los Objetivos de Desarrollo Sostenible, la finalidad es la de dar solución de manera creativa a situaciones del entorno local y global o, mostrar hipotéticas situaciones, sobre hechos que ocurren a nuestro alrededor. Para ello, en consonancia con la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación y la Orden ECD/1112/2022, trabajamos la Competencia lingüística, matemática y competencia en ciencia, tecnología, arte e ingeniería (STEAM, por sus siglas en inglés), competencia digital (CD), competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA) y competencia ciudadana (CC).

Tras estudiar y trabajar en el aula los ecosistemas y el cuidado del medio ambiente, se desarrolló el proyecto de creación de *Stopmotion*, a través del cual, diesen a conocer al resto del alumnado, los problemas que ocasionan las especies invasoras en nuestros ecosistemas, a través de las nuevas tecnologías.

Como objetivo esta práctica pretende mostrar a toda la Comunidad Educativa el cuidado del entorno natural que nos rodea a través de una forma diferente como es con *Stopmotion*.

Este proyecto se realizó a través de estos pasos:

1. En primer lugar, el alumnado, distribuido en pequeños grupos, eligió un ecosistema de los que se habían trabajado previamente.
2. Tras la elección del ecosistema, el alumnado buscó información acerca del mismo, de la flora, la fauna y el clima.
3. A continuación, realizaron el guion con la historia sobre los problemas que las especies invasoras producen en los ecosistemas cercanos que quieren contar, eligiendo una de esas especies invasivas. Se trata de que el alumnado muestre una situación en la que cuenten qué ocurriría si uno de los elementos de dicho ecosistema desapareciera, o por el contrario, apareciera una especie invasiva.

4. Para poder realizar este proyecto necesitamos, además de una *tablet*, la aplicación *Stopmotion* y muñecos (de plastilina, *Playmobil*, *LEGO*...) para poder realizar las escenas. Una vez realizado el guion, entran en la aplicación *Stopmotion* para empezar a crear su proyecto haciendo fotos, moviendo a los distintos personajes para hacer el efecto de movimiento.
5. Cuando la película está creada, añaden diálogos, el fondo de la película, el título y los créditos. Después de exponer los proyectos, se realiza un debate sobre qué opinan sobre dichas situaciones, (extinción de alguna especie, cambio de clima, flora o fauna, etc.).
6. Dan a conocer su trabajo al resto de la Comunidad Educativa.
7. De esta manera, el alumnado demuestra sus conocimientos sobre la materia a la vez que son conscientes de los cambios que sufre nuestro entorno, con el fin de concienciar a dicho alumnado y al resto de la Comunidad Educativa sobre el cuidado del medio ambiente y sobre el cambio climático.

2.3. Blog de Aula

Con esta actividad, lo que se consigue es desarrollar la expresión escrita de manera lúdica y que vean la utilidad al compartir estas actividades realizadas con la Comunidad Educativa. Se intenta que el alumnado participe y haga conocedor al resto de la Comunidad Educativa de sus intereses y experiencias.

Además, se exploran las vidas del alumnado y se conecta con su realidad externa a la escuela (García-Gómez y López-Gil, 2020). Cada uno de ellos tiene su espacio en el aula y se siente reconocido. El rol del profesorado es únicamente de guía, es el alumnado el que va construyendo su propio aprendizaje en base a sus experiencias de vida (Vigo Arrazola, 2021).

Esta tercera práctica, tiene como objetivo prioritario desarrollar la expresión escrita, teniendo en cuenta las reglas gramaticales, de sintaxis y ortografía. En esta práctica desarrollamos la competencia lingüística, además de la digital, ya que el alumnado expresa sus intereses en una plataforma digital. Nos parece interesante realizar este tipo de actividades puesto que conectamos con las vivencias e intereses del alumnado a la vez que desarrolla sus habilidades de lectura y escritura (Heredia Ponce y Romero Oliva, 2017; Florido Zarazaga y Heredia Ponce, 2020; Chura Quispe y Villacorta Castro, 2022).

Una vez a la semana el alumnado escribe una entrada en el blog de aula del cole, que luego puede leer la comunidad educativa, e incluso dejar sus comentarios, en el que cuentan diversos acontecimientos: cosas que les han sucedido durante el fin de

semana, lo que han hecho en alguna salida que hayan realizado, o una pequeña reflexión sobre uno de los proyectos realizados en Ciencias Naturales sobre la materia,

Para llevar a cabo dicha actividad, y de manera individual, a modo de borrador, el alumnado crea el guion de lo que va a tratar su entrada al blog. A continuación, se corrigen en el aula, entre todo el alumnado y con la supervisión del profesorado, los errores gramaticales y ortográficos. De esta manera, cada alumno y alumna es consciente de sus errores y de los demás para evitar cometerlos nuevamente.

Una vez corregidos los errores, el alumnado, bajo la observación de la maestra responsable en ese momento, pasa a escribir su entrada en el blog, añadiendo, en ocasiones, una imagen o foto de dicha actividad.

2.4. Biografía de Zacarías Pellicer en Wikipedia

Esta práctica tiene como principal objetivo conocer la vida y obra de un escultor cuya vida transcurrió en el entorno cercano en el que el alumnado vive, concretamente en la localidad de Tauste. Se elige la localidad de Tauste puesto que es la localidad más cercana al alumnado, por lo que se da respuesta a la necesidad de interactuar con el contexto más cercano al alumnado. De esta manera, esta práctica puede ser considerada como una práctica de enseñanza creativa (Jeffrey, 2006; Craft, 2014; Vigo Arrazola y Soriano Bozalongo, 2014; Vigo Arrazola, 2021).

La finalidad de este proyecto es que el alumnado conozca la importancia cultural que estas obras escultóricas tienen en la población, ya que se exponen tanto en el museo como en las calles o plazas por las que el alumnado se mueve. También tiene una finalidad social ya que es uno de los escultores de la Edad Contemporánea más importantes de la localidad y, además, es interesante que comprendan la importancia que tienen sus obras para la localidad y qué es lo que quería expresar el autor con esas obras escultóricas.

Esta iniciativa parte de un proyecto de centro sobre la escultura. Una de las salidas didácticas relacionadas con este proyecto, fue la visita a Tauste para acudir a la exposición de este escultor taustano. El alumnado y maestras se dieron cuenta de que no había datos sobre la vida de este autor en Internet. En consecuencia, se vio la necesidad de que hubiera información en internet sobre el autor y su obra. Así, maestras y alumnado decidieron redactar una entrada en Wikipedia sobre la vida y la obra de Zacarías Pellicer.

Para desarrollar esta actividad, contactamos con su familia, que informó sobre la vida y obra de Zacarías Pellicer (dónde y cuándo nació, su familia, dónde se crió,

dónde se formó, qué esculturas realizó, si ganó o participó en algún concurso o premio, y sobre su familia actual: su mujer y sus hijos). Una vez conseguida dicha información, por grupos, organizamos los datos para redactar la biografía en un borrador. Cada grupo se dedicó a realizar una parte de la vida y posteriormente se unificó toda esa información. Después de corregir los posibles errores gramaticales y ortográficos, los grupos, mediante un editor de texto, trasladaron de forma digital toda esa información.

En el área de inglés, con la biografía en castellano ya creada, entre todos, traducimos estas frases al idioma inglés y creamos una infografía con todos los datos utilizando el programa *Canva*. Esta infografía fue incluida en el nuestro libro sobre biografías de nuestros artistas favoritos (pintores, escultores, ilustradores, cantantes...) en el que, además, se trabaja el vocabulario aprendido sobre ese tema.

En consecuencia, en este proyecto, no solo trabajamos la competencia lingüística y la competencia digital, sino también la competencia en conciencia y expresión culturales y la plurilingüe al crear una infografía digital con la misma información, pero en inglés. De esta manera, las actividades del aula y del centro responden a la necesidad de interactuar con el contexto más cercano al alumnado, lo cual conecta con su vida diaria, desarrollando, en este sentido, prácticas creativas (Craft, Chappell, y Twining, 2008; Vigo Arrazola y Soriano Bozalongo, 2014).

2.5. Principios Metodológicos comunes a todas las actividades

Una de las propuestas metodológicas usadas es el Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) (Alba Pastor, Sánchez Serrano y Zubillaga del Río, 2014) ya que se adapta a las necesidades, las características y los ritmos de aprendizaje del alumnado. Además, las propuestas van más allá y se centran también en el por qué y en el cómo atender a las necesidades, intereses y vidas del alumnado, centrándonos no sólo en el aprendizaje sino también en el proceso de enseñanza (Rodríguez Herrero y Herrán Gascón, 2021). Por otro lado, se llevan a cabo prácticas creativas (Woods y Jeffrey, 1996; Craft, 2014; Vigo Arrazola, 2021). Se escucha la opinión del alumnado, se tiene en cuenta sus intereses y el resultado de cada una de estas se da a conocer a la Comunidad Educativa y que, en ocasiones, son partícipes de la misma, por lo tanto, la relación Comunidad - Escuela es constante y bidireccional. A través de esta propuesta metodológica el alumnado adquiere y desarrolla habilidades, conocimientos, conductas y valores que asume como propios. El alumnado se apropia del conocimiento a través de la dimensión emocional, motivacional y cognitiva.

Además, se trabaja a partir del aprendizaje por descubrimiento (Hernández García et al., 2022) ya que partimos de los intereses y motivaciones del alumnado, que investiga y resuelve una situación en la que las maestras actúan como guía del proceso de enseñanza-aprendizaje en cada una de las propuestas anteriores (Vázquez, 2011).

Otro principio metodológico utilizado, por ejemplo, en la Radio Escolar o en la biografía de Zacarías Pellicer, es el aprendizaje cooperativo y globalizado. Se trabaja en grupos cooperativos en el que cada miembro tiene un rol característico y necesario a la hora de elaborar las partes del proyecto. Dichos roles son: responsable del material (se encarga de sacar y recoger el material: tablet o chromebook, y las hojas con las que estén trabajando en ese momento), secretario/a (responsable de escribir tanto el borrador como el guion definitivo ya sea en papel o digital), coordinador/a (anima al equipo a seguir trabajando, comprueba que todos realizan su tarea, coordina a los del grupo a la hora de realizar el trabajo y dirige la evaluación del grupo) y portavoz (habla en nombre de todo el equipo). A lo largo del curso, dichos roles van cambiando de manera que, al finalizar el curso escolar, todo el alumnado ha pasado por cada uno de ellos.

Finalmente, se procura que el alumnado aprenda, con autonomía y desde una perspectiva crítica, en la que se sitúe como futuro ciudadano o ciudadana del mundo, desde una perspectiva de construcción social y de respeto y cuidado al resto de personas y al medio ambiente (Dieste, Coma y Blasco-Serrano, 2019).

3. IMPACTO Y RESULTADOS

A través de estas actividades y de la metodología utilizada nos proponemos que el aprendizaje sea significativo para el alumnado, partiendo de sus intereses y motivaciones (Woods y Jeffrey, 1996; Craft, 2014; Vigo Arrazola y Soriano Bozalongo, 2014), y se les hace partícipes de ese aprendizaje a través de diferentes investigaciones que realizan, las cuales llevan a cabo mediante diferentes medios, ya sean digitales (Heredia Ponce y Romero Oliva, 2017; Castañeda y Selwyn, 2018; Vigo Arrazola, 2021), y/o analógicos y respetando los ritmos necesarios para cada niño/a. Además, se llevan a cabo en el entorno natural y social más cercano al alumnado (Martínez-Aznar et al., 2024; Vázquez, 2011).

Estas actividades también hacen que el alumnado se relacione con el resto de la Comunidad Educativa, ya sea exponiéndoles los resultados a los que han llegado de las actividades y proyectos realizados, o haciendo que la Comunidad sea partícipe

de los mismos (Garreta, 2016; Vigo-Arrazola y Dieste-Gracia, 2019; García-Gómez y López-Gil, 2020). De esta forma hacen que la escuela sea motivadora y difusora de diferentes valores sociales, naturales y cívicos, así como motor de cambio para la localidad y la Comunidad Educativa.

Además, a través de estas actividades, pretendemos que nuestro alumnado y toda la Comunidad Educativa comprenda una serie de conceptos e ideas para ser “ciudadanos del mundo”, que sean miembros activos de la sociedad en pos de conseguir una Ciudadanía Global (Dieste, Coma y Blasco-Serrano, 2019; Mesa, 2019; Coma-Roselló, Dieste Gracia y Blasco-Serrano, 2023).

4. CONCLUSIONES

A lo largo de este artículo se han presentado diferentes propuestas, basándonos en los intereses y necesidades del alumnado y Comunidad Educativa, en las que se ha utilizado diversas aplicaciones tecnológicas como es *Canva*, *Stop motion*, *Wikipedia* y *Audacity*, entre otras, demostrando que no es necesario una amplia cantidad de tecnología dentro del aula sino la capacidad y las ganas de trabajar con lo que se tiene en ella, tanto del profesorado como del alumnado, dando respuesta a las diferentes situaciones que se nos plantean en el día a día.

Con estas prácticas queremos que se escuchen las voces del alumnado, para que el claustro sea consciente de los intereses y motivaciones que tienen, para hacer que el aprendizaje se llegue a adquirir por todo el alumnado de una manera significativa y constructiva.

Además, con muchas de estas prácticas, hacemos partícipe a toda nuestra Comunidad Educativa (Entendiendo por Comunidad Educativa no solo al alumnado, maestras y familias, sino también vecindario, asociaciones de la localidad o localidades cercanas, miembros de ONGD´s que colaboran con nosotras, miembros de colegios con los que colaboramos...)

Como conclusión, diremos que el trabajo que se lleva a cabo en nuestro centro escolar es para conseguir que toda la Comunidad Educativa sea consciente de pertenecer a una CIUDADANÍA GLOBAL. Creemos que hoy en día pertenecemos a una sociedad global en la que todo el mundo cabe. Por ello trabajamos valores ciudadanos, medioambientales, igualdad, respeto, resolución de conflictos de forma pacífica... valores que vienen reflejados en los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) que tanta importancia tienen en nuestro trabajo del día a día.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Asamblea General de las Naciones Unidas (2015). *Transformar nuestro mundo: la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible*. Naciones Unidas. https://unctad.org/system/files/official-document/ares70d1_es.pdf
- Alba Pastor, C., Sánchez Serrano, J. M., y Zubillaga del Río, A. (2014). *Diseño Universal para el aprendizaje (DUA)*. https://www.educadua.es/doc/dua/dua_pautas_intro_cv.pdf
- Balanskat, A., Blamire, R., y Kefala, S. (2006). *The ICT impact report*. European Schoolnet, 1, pp. 1-71.
- Bang, N. M., Hu, H. H., y Couture, V. G. (2020). "School counselors and technology: Bridging the gap for student success". En: Huffman, S. P., Loyless, S., Albritton, S. y Green, C. *Leveraging Technology to Improve School Safety and Student Wellbeing* (pp. 167-187). IGI Global.
- Beach, D. y Vigo-Arrazola, M. B. (2021). "Critical ethnographies of education and for social and educational transformation: A meta-ethnography", *Qualitative Inquiry*, 27(6), pp. 677-688.
- Blasco-Serrano, A. C., Dieste, B., y Coma-Roselló, T. (2019). "Actitudes en Centros Educativos respecto a la Educación para la Ciudadanía Global". *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 17(3), pp. 79-98.
- Blesa, J. A. (2004). "Aulas autosuficientes y pupitres digitales en una comunidad de aprendizaje". En Boix, R. (Coord.). *La escuela rural: Funcionamiento y necesidades*. Madrid: Ciss Praxis, pp. 121-154.
- Cabrera, L. (2020). "Efectos del coronavirus en el sistema de enseñanza: aumenta la desigualdad de oportunidades educativas en España". *Revista de Sociología de la Educación-RASE*, 13(2), pp. 114-139, <http://dx.doi.org/10.7203/RASE.13.2.17125>
- Castañeda, L. y Selwyn, N. (2018). "More than tools? Making sense of the ongoing digitizations of higher education", *Int J Educ Technol High Educ* 15, 22, <https://doi.org/10.1186/s41239-018-0109-y>
- Chappell, K. (2008). "'Towards humanising creativity', UNESCO Observatory E". *Journal Special issue on Creativity, policy and practice discourses: productive tensions in the new millennium*, 1(3). [http://www.abp.unimelb.edu.au/unesco/ejournal/vol one issue three.html](http://www.abp.unimelb.edu.au/unesco/ejournal/vol%20one%20issue%20three.html)
- Chappell, K., Rolfe, L., Craft, A., y Jobbins, V. (2011). *Close encounters: Dance partners for creativity*. Trentham: Stoke on Trent

- Chappell, K., Craft, A., Rolfe, L. y Jobbins, V. (2012). "Humanising creativity: Valuing our journeys of becoming". *International Journal of Education and the Arts*, 13(8), pp. 1-35.
- Chura Quispe, G., y Villacorta Castro, N. R. M. (2022). "Impacto del blog en la producción de textos argumentativos en estudiantes de educación secundaria". *Horizonte de la Ciencia*, 12 (22), pp. 93-108. <https://doi.org/10.26490/uncp.horizonteciencia.2020.18.403>
- Coma-Roselló, T., Dieste Gracia, B., Blasco-Serrano, A. C., y Sobradíel Sierra, N. (2023). "Escuelas transformadoras. Camino hacia la ciudadanía global y la agenda 2030". *Contextos Educativos*, 31, pp. 27-51. <https://doi.org/10.18172/con.5453>
- Craft, A. (2014). "Wise Humanising Creativity: a goal for inclusive education". *Revista de Educación Inclusiva*, 7(1), pp. 3-15.
- Craft, A., Chappell, K. y Twining, P. (2008). "Learners reconceptualising education: widening participation through creative engagement?", *Innovations in Education and Teaching International*, 45(3), pp. 235-245, <https://doi.org/10.1080/14703290802176089>
- Dieste, B., Coma, T., y Blasco-Serrano, A. C. (2019). "Inclusión de los Objetivos de Desarrollo Sostenible en el Currículum de Educación Primaria y Secundaria en Escuelas Rurales de Zaragoza". *Revista Internacional de Educación para la Justicia Social - RIEJS*, 8(1), pp. 97-115. <https://doi.org/10.15366/riejs2019.8.1.006>
- Florido Zarazaga, B., y Heredia Ponce, H. (2020). "El blog de clase como recurso didáctico para la mejora de la competencia lingüística del alumnado: una experiencia con alumnos de 4º de Educación Primaria". *Didáctica, innovación y multimedia*, (38). <https://raco.cat/index.php/DIM/article/view/371586>
- García-Gómez, S., y López-Gil, M. (2020). "El blog de aula y el WhatsApp¿ herramientas útiles para la comunicación entre maestras y familias?". *EduTec, Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 72, pp. 17-33. <https://doi.org/10.21556/edutec.2020.72.1613>
- Garreta, J. (2016). "Las asociaciones de madres y padres en los centros escolares de Cataluña: puntos fuertes y débiles". *Revista electrónica interuniversitaria de formación del profesorado*, 19 (1), pp. 47-59.
- Heredia Ponce, H. y Romero Oliva, M. F. (2017). "El blog como estrategia lectora en el aula de Educación Secundaria Obligatoria". *Revista de estudios socioeducativos*, 5, pp. 75-88. http://dx.doi.org/10.25267/Rev_estud_socioeducativos.2017.i5.08
- Hernández García, M., Vidal Coronado, R. M., Soplin Ríos, J. A., y Rodríguez Soles, E. G. (2022). "Aprendizaje por descubrimiento: características e importancia para el estudiante y el docente". *Paidagogo*, 4(2), 38-46. <https://doi.org/10.52936/p.v4i2.131>

- Jeffrey, B. (2006). "Creative teaching and learning: Towards a common discourse and practice". *Cambridge Journal of Education*, 36(3), pp. 399-414. <https://doi.org/10.1080/03057640600866015>
- Jeffrey, B. y Craft, A. (2004). "Teaching creatively and teaching for creativity: distinctions and relationships", *Educational Studies*, 30(1), pp. 77-87, <https://doi.org/10.1080/0305569032000159750>
- Mayolas-Pi, C., Preciado-Azanza, G., Lamiquiz-Moneo, I., Calvo-Lluch, Á., Gimeno-Marco, F., Grimal-Tejero, Y., y Romero-Martín, M. R. (2024). "Proyecto de innovación Pongamos los ODS en danza en el grado de Ciencias de la Actividad Física y del Deporte". *Revista educación, investigación, innovación y Transferencia*, (4), pp. 49-65. https://doi.org/10.26754/ojs_reiit/eiit.202418856
- Mesa, M. (2019). "La Educación para la Ciudadanía Global: Una apuesta por la Democracia". *Revista Internacional de Educación para la Justicia Social*, 8(1), pp. 15-26. <https://doi.org/10.15366/riejs2019.8.1.001>
- OECD (2021). *PISA Creative Thinking Framework*. OECD. <https://www.oecd.org/pisa/publications/PISA-2021-creative-thinkingframework.pdf>
- Poveda, D., Matsumoto, M., y Vigo Arrazola, M. B. (2023). "La 'especial dificultad/complejidad' como objeto limítrofe en la política educativa española". En Gajardo Espinoza, K. y Cáceres-Iglesias, J. (Coord.). *Soñar grande es soñar juntas: En busca de una educación crítica e inclusiva*. Madrid: Octaedro, pp. 1188-1198.
- Rodicio-García, M. L., Ríos-de-Deus, M. P., Mosquera-González, M. J., y Penado Abilleira, M. (2020). "La brecha digital en estudiantes españoles ante la Crisis de la Covid-19". *Revista Internacional de Educación para la Justicia Social* 9, 3, pp. 103-125. <https://doi.org/10.15366/riejs2020.9.3.006>
- Rodríguez Herrero, P. y de la Herrán Gascón, A. (2021). "Del Diseño universal del aprendizaje" al" diseño universal de la enseñanza formativa: críticas y propuestas desde la pedagogía y la didáctica". *Revista Boletín Redipe*, 10(2), pp. 38-51. <https://doi.org/10.36260/rbr.v10i2.1193>
- Rogero-García, J. (2020). "La ficción de educar a distancia". *Revista de Sociología de la Educación-RASE*, 13(2), pp. 174-182. <https://doi.org/10.7203/RASE.13.2.17126>
- Saiz Linares, Á., Ceballos López, N., y Susinos Rada, T. (2019). "Voz del alumnado y mejora docente. Una investigación en centros educativos en Cantabria". *Revista Complutense de Educación*, 30(3) pp. 713-728.

- Sancho-Gil, J. M., Rivera-Vargas, P. y Miño-Puigcercós, R. (2020). "Moving beyond the predictable failure of Ed-Tech initiatives". *Learning, Media and Technology*, (45)1, pp. 61-75, <https://dx.doi.org/10.1080/17439884.2019.1666873>
- Selwyn, N. (2015). "Minding our language: why education and technology is full of bullshit...and what might be done about it". *Learning, Media and Technology*, 41 (3), pp. 437-443, <https://doi.org/10.1080/17439884.2015.1012523>
- Troman, G. y Jeffrey, B. (2007). "Qualitative data analysis in cross-cultural projects". *Comparative Education*, 43(4), pp. 511-525.
- UNESCO (2017). *Guía para asegurar la inclusión y la equidad en la educación*. UNESCO.
- UNESCO (2020). Informe de Seguimiento de la Educación en el Mundo: Inclusión y educación.
- UNESCO (04/04/2021). *Reforzar el aprendizaje y las capacidades digitales en los países más poblados del mundo para estimular la recuperación de la educación*. UNESCO, <https://es.unesco.org/news/reforzar-aprendizaje-y-capacidades-digitales-paises-mas-poblados-del-mundo-estimular>
- Vázquez, R. (2011). "Enseñanza para la comprensión: el caso de la Escuela Rural de Bolonia (Cádiz, España)". *Revista Iberoamericana de Educación*, 57, pp. 183-202.
- Vigo Arrazola, M. B. (2021). "Inclusión educativa y tecnologías para el aprendizaje". En: Latorre Cosculluela, C. y Quintas Hijós, A. (Coord.) *Desarrollo de prácticas de enseñanza creativa e inclusiva con medios digitales*. Huesca: Octaedro, pp. 129-144.
- Vigo-Arrazola, B. y Dieste-Gracia, B. (2019). "Building virtual interaction spaces between family and school", *Ethnography and Education*, 14. 2, pp. 206-222, <https://doi.org/10.1080/17457823.2018.1431950>
- Vigo Arrazola, M. B. y Soriano Bozalongo, J. (2014). "Prácticas de enseñanza y aprendizaje creativo para una educación inclusiva en la formación inicial del profesorado: experiencias de investigación". *Revista de Educación Inclusiva*, 7(1), pp. 30-45.
- Woods, P. y Jeffrey, B. (1996). *Teachable Moments: The art of creative teaching in primary schools*. Open University Press.

Fecha de recepción 7 de OCTUBRE de 2024

Fecha de aceptación 8 de DICIEMBRE de 2024



Este artículo pertenece a la Universidad de Zaragoza
y se distribuye bajo una Licencia Creative Commons
Atribución-NoComercial-SinDerivar 4.0 Internacional.

Eres libre de compartir copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato
Bajo las condiciones siguientes:

Reconocimiento de la autoría, ya incluida en esta diapositiva.

NoComercial — no se puede utilizar el material para una finalidad comercial.

SinObraDerivada — Sin remezclar, transformar o crear a partir del material