

“SUCRO 2.0”

Merxe Montaner Darás

Educadora Social

Instituto Enseñanza Secundaria Sucro, de Albalat de la Ribera (Valencia)

merxemontaner@yahoo.es

RESUMEN

El instituto SUCRO, está situado en la localidad de Albalat de la Ribera y allí acuden alumnos de cinco localidades diferentes. Todas las localidades son muy pequeñas, y se encuentran poco comunicadas con las ciudades más cercanas como son el caso de Alzira o Sueca.

Estas circunstancias hacen que el instituto ofrezca a sus alumnos, algunas actividades que no pueden tener en sus municipios, por falta de políticas juveniles.

Estas actividades están contempladas dentro del Instituto después de las horas lectivas de clase.

PALABARAS CLAVE:

Educar, transmitir, internet, redes sociales, jóvenes, participar.

SUMMARY

SUCRO school is located in the town of Albalat de la Ribera and there come students from five different locations. All localities are very small, and are poorly communicated with the nearest such as the case of Alzira or Swedish cities .

These circumstances make the institute offers its students , some activities may not have in their municipalities , for lack of youth policies .

These activities are contemplated within the Institute after school hours class .

KEYWORDS:

Educate , transmit , internet, social networks , youth, participate.

“SUCRO 2.0”

Copyleft: Merxe Montaner Daras

INTRODUCCIÓN

El instituto Sucro, ha realizado diferentes actividades de las cuales la gran mayoría de ellas están relacionadas con las redes sociales. Concretamente con la ciberanimación.

Los componentes de cada actividad, se relacionan entre ellos mediante grupos de whatsapp, coordinados por la técnica. Al mismo tiempo que se trabaja la actividad como tal, también se trabajan las relaciones interpersonales entre alumnos de diferentes niveles (de primero, segundo, tercero, etc...)

Los alumnos de cursos superiores, o más destacados en la materia relacionada con la actividad, actúan de responsables o coordinadores de la misma. De esta forma, se trabajan aspectos como, las relaciones interpersonales, el trabajo en equipo, la inclusión, la creatividad, la libertad de expresión, etc.

Estas actividades, no son nuevas en el centro puesto que se vienen realizando desde hace años, pero sí que se han ido adaptando a las necesidades del centro y por supuesto cada vez más se han ido utilizando las nuevas tecnologías. Tengamos en cuenta que los alumnos son nativos en la era digital. Trabajamos desde la ciberanimación en diversas actividades, pero nos centraremos en dos de ellas.

ACTIVIDADES DE CIBERANIMACIÓN

Si consideramos que la ciberanimación sociocultural, es la forma de utilizar las nuevas tecnologías para desarrollar los procesos de enriquecimiento de la sociedad, mediante actividades socioculturales, nos encontramos ante diferentes tipos de actividades de ciberanimación, con diferentes perfiles, tanto de objetivos como de alumnado, pero unidos por la ciberanimación.

Nos centraremos en dos de ellas:

- Revista Punxa
- Radio Sucro

ACTIVIDADES

RADIO-SUCRO: Se trata de una actividad donde los jóvenes debaten acerca de un tema que se propone sobre su interés y se realizan varias sesiones para el lanzamiento de cada programa.

En primer lugar, el coordinador o alguno de los miembros del grupo, propone una temática y la misma se debate a puerta abierta para saber el interés que genera en los adolescentes.

Seguidamente se realiza la grabación del programa en una mesa redonda, donde participan alumnos

“SUCRO 2.0”

Copyleft: Merxe Montaner Daras

y alumnas de diferentes cursos.

Posteriormente el coordinador del grupo, realiza las tareas técnicas necesarias para poder terminar el programa y subirlo a la red.



NOTA: Grabación programa de radio en el Instituto.

REVISTA PUNXA: Actividad en la que participan jóvenes de diferentes edades. La revista contiene diversos apartados y está siempre abierta a cualquier sugerencia o artículo que se quiera publicar por parte de cualquier persona perteneciente a la comunidad educativa.

El equipo de redacción de la revista, está compuesto por una alumna que se encarga de coordinar la misma, y por varias alumnas y alumnos que redactan artículos. La persona encargada de la coordinación de la revista, establece un calendario para la entrega de artículos y realiza una propuesta a los colaboradores para que escriban sobre esa temática.

La revista tiene algunos apartados fijos y otros que varían según la época del año o la necesidad de expresión de los adolescentes.

Una vez recogidos los artículos, se montan en una plantilla y pasan a corrección, revisión y

“SUCRO 2.0”

Copyleft: Merxe Montaner Daras

supervisión para obtener un buen resultado.

Seguidamente, se publica en papel y también se pasa a video para poderla subir al canal de YouTube que el Instituto tiene para su difusión.



NOTA: este es el anagrama que representa la revista

OBJETIVOS DE LAS ACTIVIDADES

RADIO-SUCRO:

- ✓ Consolidar el grupo que impulsó la actividad.
- ✓ Aprender las características fundamentales de la radio.
- ✓ Manipular las nuevas tecnologías.
- ✓ Conocer las funciones del personal que trabaja en los medios de comunicación.
- ✓ Trabajar áreas como el lenguaje, la cultura y el valenciano.

REVISTA PUNXA

- ✓ Favorecer la libertad de expresión.
- ✓ Hacer del lenguaje un instrumento de comunicación.
- ✓ Reforzar el uso de la lengua.
- ✓ Disponer de un medio de creatividad literaria del alumnado.
- ✓ Potenciar el trabajo en equipo.
- ✓ Tener la revista al alcance de toda la comunidad educativa con la finalidad de difundir la información de todas las actividades y demás acontecimientos del centro.

“SUCRO 2.0”

Copyleft: Merxe Montaner Daras

OBJETIVOS DE LA CIBERANIMACIÓN EN LAS ACTIVIDADES

- ✓ Facilitar el desarrollo, en entornos informáticos y elementos virtuales.
- ✓ Crear mensajes informáticos en la red con sentido educativo.
- ✓ Participar en los medios de comunicación y redes sociales.
- ✓ Trabajar y experimentar con fuentes musicales procedentes de internet.
- ✓ Utilizar técnicas de montaje para la emisión en redes sociales.
- ✓ Salvar la brecha entre los medios de comunicación tradicionales y las nuevas tecnologías.
- ✓ Experimentar en la producción de nuevas herramientas didácticas para que puedan trabajar de forma transversal contenidos de diferentes áreas.
- ✓ Ser elemento dinamizador para la participación de todos los miembros de la comunidad educativa.

PROCESO DE LA ESTRUCTURA TECNICA DE LAS ACTIVIDADES

Funcionamiento y ajustes en la grabación de RADIO-SUCRO:

Para la grabación del programa de radio hemos utilizado, un micrófono unidireccional de membrana pequeña y una grabadora portátil conectada por un cable XLR a mini-jack.

Los participantes en el programa se disponen en círculo, con la finalidad de que el micrófono pueda llegar a todos. También es importante que se respete, el turno de palabra, ya que, solo se puede grabar en una única dirección.

Después de la grabación del programa (en mp3 a 320 kbps-kilobits por segundo-), utilizamos el FL Studio, un software de edición de audio y secuenciador con soporte multipista y MIDI para la producción musical, (aunque se pueden utilizar muchos otros programas y más sencillos) para ecualizar ligeramente el sonido de la grabación y añadir la música de fondo.

La música que utilizamos en el programa, es sin copyright, y la obtenemos de la biblioteca audio, que nos ofrece nuestro canal de youtube.

Otra característica a tener en cuenta, es que para que la música no impida que se nos escuche, le ponemos un limitador de volumen, cuya función es la de reducir el volumen de la música cuando empezamos a hablar, en algunos casos también automatizamos el volumen de la música.

Finalmente y con este software, conseguimos que el sonido del programa tenga la misma calidad de grabación que el del micrófono.

Una vez terminado el programa, lo subimos a nuestro canal en YouTube (iessucrojove).

“SUCRO 2.0”

Copyleft: Merxe Montaner Daras

Funcionamiento y ajustes en la revista PUNXA:

La revista, la redactamos en Word y se publica en papel como archivo PDF.

Realizamos un video con el contenido de la revista, convirtiendo las páginas PDF en imágenes, para posteriormente subirla en el canal que tenemos en Youtube del Instituto. (iessucrojove).

Para la conversión de las páginas, utilizamos una web on line <http://smallpdf.com/es/pdf-a-jpg>. También utilizamos el programa, Adobe Premiere, para el montaje del video. Para solucionar el problema de dejar la imagen en la página de forma estática, recurrimos a la utilización de las propiedades de tamaño y posición para animarla.

La animación la realiza el propio programa automáticamente, pasando desde un fotograma clave que elijamos a otro. De esta manera los artículos se pueden leer a un tamaño y velocidad considerable.

Seguidamente, y para darle más vivacidad al video, utilizamos una canción de fondo.

Finalmente, y ya para terminar reenderizamos el video a una calidad óptima.

MODELO UTILIZADO

Utilizamos un modelo didáctico, con enfoque constructivista, con un proceso permanente de culturalización, donde debemos tener en consideración el contexto, los agentes educativos, los instrumentos y los objetivos. De esta forma potenciamos las habilidades para un desarrollo adecuado tanto de las capacidades individuales como de las colectivas.

METODOLOGIA

La metodología que hemos utilizado es la participativa. Participar es algo más que asistir o estar presente aunque sea una condición necesaria para que exista participación. Participar es tener o tomar parte, intervenir, implicarse... supone en consecuencia que la presencia es activa, comprometiendo al alumno en mayor o menor medida.

Esta participación se realiza por un lado en el centro y por otro mediante las redes sociales.

RESULTADOS DEL PROYECTO

Los datos para evaluar la implementación e implantación del proyecto, son los relativos al último curso 2014/15 y el actual 2015/16.

Realizamos una evaluación interna, llevada a cabo y promovida por los integrantes de la institución.

A su vez, dentro de la evaluación interna realizamos diversas alternativas:

“SUCRO 2.0”

Copyleft: Merxe Montaner Daras

AUTOEVALUACIÓN: Hemos realizado una evaluación sobre la participación del alumnado en las dos actividades. Utilizamos para ello la técnica de la observación participante, puesto que al final de cada intervención realizamos un diario de prácticas y en él anotamos los datos más significativos. Evaluamos la asistencia a las actividades y la participación e interacción en las mismas.

El resultado es el siguiente:

En principio de la puesta en marcha de las actividades, solo asistían alumnos de primero y segundo de secundaria. El resto de alumnos eran más reacios a la participación. Pero desde que se realizan las actividades con monitores/coordinadores de cursos más elevados, aumenta la participación del número de alumnos de todos los cursos.

HETEROEVALUACIÓN: Evaluadores que trabajan en el centro y tienen un punto de vista diferente. Se trata del equipo directivo, utilizando para ello la observación no participante. Siendo el resultado:

El equipo directivo consideraba que los alumnos que participan en estas actividades eran muy jóvenes, pero están de acuerdo que poco a poco y mediante la estabilidad de las actividades, las edades de los alumnos participativos son mucho más variadas.

CONCLUSIONES FINALES

Hablar de juventud dada la diversidad, a veces resulta problemático. Podríamos definir la juventud diciendo que es una etapa de la vida donde personas de diferentes edades tienen características comunes, faltas y necesidades para cubrir. En cualquier caso la juventud es un periodo de crisis y transición.

La juventud está en continua evolución y se ve afectada por el progreso de la sociedad, lo cual afecta el proceso de transición a la etapa adulta.

Los jóvenes son nativos y se comunican y expresan en la era digital con total naturalidad con las nuevas tecnologías, por lo que todas las actividades que se han realizado en el centro tienen una gran acogida si se trabajan en las redes sociales. Por este motivo, los resultados de las actividades de "SUCRO 2.0", cada vez tienen mayor acogida entre los jóvenes del Instituto. Y también cada vez tienen un mayor impacto en la comunidad educativa, que en un intento de comprender el trabajo de estos jóvenes, nos encontramos con inmigrantes digitales, preocupados por el buen entendimiento del trabajo de estos jóvenes.

"SUCRO 2.0"

Copyleft: Merxe Montaner Daras

PERSPECTIVAS DE FUTURO

En estos momentos tenemos un proyecto que se implementó hace tres años, actualmente se encuentra implantado en el centro. Lo cual significa que poco a poco ha ido adquiriendo consistencia.

“SUCRO 2.0” es un proyecto que ha ido adaptándose única y exclusivamente a las necesidades de los alumnos del IES Sucro de Albalat de la Ribera.

No obstante, y al tratarse de dos actividades que funcionan en paralelo, los alumnos pertenecientes a ambos grupos se interrelacionan entre sí intercambiando opiniones y mejorando las dos actividades.

Como consecuencia de la experiencia adquirida por estos alumnos, se espera que en los próximos cursos, estos realicen tareas de coordinación y el número de participantes sea cada vez mayor.

Además se espera que, a través de las redes sociales, toda la comunidad educativa participe de las actividades. Es decir estas actividades están pensadas para que puedan abrirse al exterior, que no queden únicamente en el Instituto y sus alumnos. De ahí la importancia de su difusión en las redes sociales.

No olvidemos, que la ciberanimación, nos comunica no solo con la comunidad educativa, sino también con toda la sociedad en general.

BIBLIOGRAFÍA:

Viché González, M. (2013) *La Ciberanimación*: Mario Viché Gonzalez.

Álvarez Marcos, J., & López Hidalgo, A. (1997). *El periodismo que viene*. Sevilla: Fundación Cruzcampo.

Bernal, A. I. (2009). *Los nuevos medios de comunicación y los jóvenes. Aproximación a un modelo ideal de medio*. Madrid: Euroeditions.

Cabrera, M. Á. La era de la participación y el creciente poder de las audiencias (Web 2.0 o web social y periodismo 3.0 o periodismo participativo).

Orange, F. (2009). *Informe anual sobre el desarrollo de la Sociedad de la Información en España*. Madrid: Fundación Orange.

“SUCRO 2.0”

Copyleft: Merxe Montaner Daras

Adell, J. (1995). *La navegación hipertextual en el World-Wide Web: implicaciones para el diseño de materiales educativos*. Comunicación presentada a EDUTEC'95, II Congreso de Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación para la Educación, Universitat de les Illes Balears, Palma de Mallorca, 22, 23 y 24 de Noviembre de 1995.

Get (1997): "*El docente y los entornos virtuales de Enseñanza-Aprendizaje*". Comunicación presentada en EDUTEC'97. Málaga.

Bartolomé, A. (1994): "Sistemas Multimedia en educación", en *Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación para la Educación*, Sevilla, Alfar.

Cabero, J. (1997): "*Navegando, construyendo: la utilización de los hipertextos en la enseñanza*".

Rodríguez, J.L y Sáenz, O.(direcc.): *Tecnología Educativa. Nuevas Tecnologías aplicadas a la educación*, Alcoy, Marfil.

Gadner Howard. *Estructuras de la mente, Teoría de las inteligencias múltiples*. Fondo de cultura económica. México, 1997.

WEBGRAFÍA:

CARDONA, Guillermo. Educación virtual y necesidades humanas. (En línea) disponible:<http://contexto-educativo.com.ar/2001/2/nota-03.htm>. Año III. Numero 16

CARDONA, Guillermo. El uso de la tecnología en educación, para una mejor calidad de vida. (En línea) Disponible

en: <http://www.microsoft.com/colombia/educacion/superior/cardona.asp>

COMO CITAR ESTE ARTÍCULO: Montaner Daras, Merxe; (2016); "SUCRO 2.0"; en <http://quadernsanimacio.net> ; nº 24, julio de 2016; ISSN: 1698-4404

"SUCRO 2.0"

Copyright: Merxe Montaner Daras