**El Día de la Imaginación. Una actividad grupal.**

**Autor: Carlos Bravo Reyes**.

Doctor en Pedagogía. Profesor de Tecnología Educativa de la Universidad Autónoma “Gabriel René Moreno” Coordinador académico de sus aulas digitales.

[cbravo@catedradigital.info](mailto:cbravo@catedradigital.info)

**Resumen.**

El Día de la imaginación es un sistema de tareas relacionadas con las Web 2.0 donde los estudiantes sistematizan sus conocimientos en el empleo de algunas de estas herramientas. Para el trabajo los estudiantes se organizaron en grupo que fueron creados previamente por el profesor de la asignatura y trabajaron empleando su celular para tomar fotografías y crear videos relacionados con las tareas establecidas. Los resultados los divulgaron empleando las redes sociales. Al finalizar las actividades se procedió a la evaluación mediante un cuestionario donde la totalidad de los estudiantes expresaron su conformidad e interés con las acciones desarrolladas.

Palabras claves: Motivación, interés, imaginación, web 2.0

**Introducción**.

Los estudiantes universitarios requieren emplear diferentes tecnologías de la información y comunicación con el objetivo de reducir el tiempo de estudio e incrementar la efectividad del aprendizaje. Se reconoce que para lograr lo anterior es necesario integrar las tecnologías de la información al proceso pedagógico, formando parte del mismo en todas las asignaturas y no solo en algunas.

Las tecnologías de la información y comunicación cuando son empleadas en la actividad pedagógicas se convierten en medios que en unión con los métodos permiten a estudiantes y profesores alcanzar los objetivos propuestos. Su correcto empleo mejora la motivación hacia la asignatura, la seguridad del estudiante en su aprendizaje, favorece la concentración de la atención, eleva el interés, ahorra tiempo en el aprendizaje y en especial intensifica el proceso pedagógico.

Con el objetivo de profundizar en el empleo de algunos recursos de la Web y elevar la motivación por la asignatura trabajé con mis estudiante un sistema de actividades llamadas el “Día de la imaginación”, ejecutadas por medio del celular y las redes sociales. Este sistema se desarrolló con los estudiantes de la asignatura Taller de elaboración de multimedia didáctico, perteneciente a la Licenciatura en Educación de la Facultad de Humanidades de la Universidad Autónoma “Gabriel René Moreno” en Santa Cruz de la Sierra, Bolivia.

**La preparación previa**.

La asignatura, tiene como objetivo mejorar el sistema personal de aprendizaje de los estudiantes a partir de un conjunto de herramientas de la Web 2.0 imprescindibles para el trabajo educacional.

Esta asignatura del octavo semestre de la Licenciatura en Educación, es la última del ciclo de formación en Tecnología Educativa y todas sus clases se desarrollan en un laboratorio de computación con conexión a Internet.

En la asignatura se trabaja en la elaboración de un blog, un podcast, un video, además de contar con su propia agenda electrónica (EverNote) y participar en las redes sociales como Twitter, Facebook, Google + y Delicious.

Los estudiantes disponen de un aula digital soportada en Moodle donde desarrollan diferentes actividades, algunas de ellas evaluativas, además de acceder a los contenidos de la asignatura.

La asignatura se organiza a partir de clases presenciales, trabajo independiente y trabajo en grupos. En esta última forma de organización los estudiantes profundizan en variados recursos de la Web 2.0, como es el caso de los códigos QR, libros electrónicos, foto blog, listas en Youtube entre otros.

Una particularidad de la asignatura es la formación de los grupos, donde el criterio de agrupamiento se crea en base al enfoque de inteligencias múltiples de Howard Gardner. Es necesario recordar que son estudiantes de licenciatura en educación y este es un tema de obligado estudio, que además les resulta interesante.

Gardner en varios de sus trabajos refiere ocho tipos diferentes de inteligencias, sin que con ello quiera decir que solo podemos asociarnos a una de ellas. Su teoría se basa en tres principios: “**La inteligencia no es una sola unidad, sino un conjunto de inteligencias múltiples**”. “**Cada inteligencia es independiente de las otras**”. “**Las inteligencias interactúan entre sí, de otra manera nada podría lograrse**” (Gardner 2001). En sus estudios llega a la conclusión que cada una de las inteligencias señaladas tiene sus características propias, que pueden variar de una persona a otra a la par que todos tenemos combinaciones de estas ocho inteligencias.

A partir de este criterio se crearon seis grupos diferentes, a uno de los cuales los estudiantes debían inscribirse. Para seleccionar el grupo creé una consulta en el aula digital, con cupos limitados en cada grupo con la opción que no es posible ver los integrantes del grupo hasta no realizar su selección. De este modo el criterio para la selección está más vinculado a las inteligencias múltiples que a su amistad. Los grupos y sus características son las siguientes:

1-**Innovador**. Te atraen los retos nuevos, te gusta trabajar con las Tics y proponer nuevas ideas, te gusta avanzar sin retroceder. Eres de los que siempre dicen "si puedo"  
  
2- **Diseñador**. Te gusta hacer fotos en fiestas, cumpleaños y reuniones, empleas tu celular o una cámara y te gusta mostrarlas a los demás.  
  
3- **Musical**. Te gusta la música, bailar, llevas en tu celular música que vas escuchando en el micro, a veces en clases.  
  
4- **Influyente**. Te gusta compartir con los demás, eres de los que fácilmente ayudas a otros con las tareas, les explicas lo que deben hacer y facilitas libros y direcciones Web.  
  
5- **Individual**. Te gusta trabajar solo, aunque no dejas de reconocer que el trabajo en grupo es útil.  
  
6- **Rezagados**. Llegas tarde a casi todo, consideras que debes mejorar la puntualidad aunque a veces dices que es culpa de otros.

Los primeros cinco grupos se relacionan con varios rasgos de las inteligencias citadas por Gardner, pero el último de estos grupos tiene que ver con la impuntualidad. Es justamente este el grupo que más estudiantes tiene. En el caso de esta experiencia tuve que abrir por dos plazos diferentes la encuesta, demostrando la impuntualidad de varios estudiantes, que suelen dejar las tareas para el último momento.

Con su grupo seleccionado los estudiantes son conscientes que su tarea no es la de exponer un contenido que se aprenden por partes y relatan, muchas veces sin comprender a cabalidad lo que explican. Ello preparó el camino para proponer el Día de la imaginación, como una actividad grupal a desarrollarse con gran intensidad en una sola clase. Los grupos los conformé al azar, aunque evidentemente el conocimiento de las características de mis alumnos influyó en el agrupamiento.

**El Día de la imaginación. Su desarrollo**.

La asignatura Taller de elaboración de multimedia didáctico se desarrolla dos veces a la semana y en cada ocasión trabajamos por espacio de 150 min. Cada estudiante dispone de una computadora con conexión a Internet y se trabaja en un ambiente adecuado.

A los estudiantes les comenté con dos semanas de antelación sobre el Día de la imaginación, pero no hice referencia alguna a las tareas a desarrollar, con lo que se fue generando un clima de interés generalizado entre todos. Solamente indiqué al grupo “musical”, que su tarea principal era divulgar mediante la radio digital todas las actividades que se realizarían dicho día. La imagen muestra uno de los grupos en pleno trabajo.

Una hora antes de la clase los estudiantes recibieron un correo con las instrucciones del trabajo. La primera de ellas fue ubicar a los otros compañeros con la misma tarea y la segunda ponerse de acuerdo en cómo realizar la actividad correspondiente. En esta última seleccionaron el responsable del grupo y el relator que emplearía las redes sociales para comunicar los avances del trabajo. Los grupos se conformaron entre cinco a siete integrantes.

Las tareas de cada grupo fueron las siguientes:

**Grupo 1**: Realizar dos videos con el celular con una duración de dos minutos cada uno. El tema es libre pero debe mostrar una secuencia lógica de la acción a grabar. Es importante que discutan previamente el tema y elaboren un breve guión. El video deberá ser subido a Youtube, con enlaces en Facebook, Twitter y Google +

**Grupo 2**: Tomar no menos de veinte fotos de las actividades que se realizan durante el Día de la Imaginación, publicarlas por medio de Twitter, agregarlas a Facebook y Google +

**Grupo 3**: Realizar no menos de tres dibujos o caricaturas a mano relacionadas a la actividad que se realiza en el Día de la Imaginación. Fotografiarlos con el celular y divulgarlos por medio de Twitter, Facebook y Google +

**Grupo 4**: Crear una narración de lo que ocurre en el laboratorio y escribirlo en Google Drive. Incluir imágenes de la actividad. Divulgar el enlace en Facebook y Google + para que todos lo puedan leer, pero no modificar.

**Grupo 5**: Elaborar un foto video reportaje sobre el cuidado de las instalaciones de la Universidad, en especial lo que observan a su alrededor, el deterioro de las paredes y los carteles que abundan en todas partes. Subirlo a Youtube y divulgarlo por Twitter, Facebook y Google +

**Los resultados**

Una vez iniciado el horario de la clase, los estudiantes accedieron a su correo electrónico, leyeron las instrucciones que envíe y comenzaron a ubicar a los otros compañeros de su grupo, tarea que completaron con rapidez. A partir de ese momento cada grupo se reunió brevemente para acordar cómo realizar su tarea y seleccionar tanto al responsable, como al relator. Lamentablemente cuando los estudiantes estaban por terminar algunas de las tareas, la Universidad sufrió un corte de energía que nos dejó sin acceso a Internet, por lo que tuvimos que continuar en la siguiente sesión de clases.

Unos de los grupos tuvo la tarea de realizar una narración escrita de lo que aconteció en las dos sesiones, tomar fotos y colocarlas en el documento. Para esta se usó Google Drive, que es una de las herramientas que los estudiantes emplean en nuestra asignatura. Su trabajo fue la memoria histórica del Día de la Imaginación y se puede consultar en este [enlace](https://docs.google.com/document/d/16obmPDI-g4QTi488gvK0GZ_vAMkKrF3BZ-N-5SI3s78/edit).

Otro de los grupos trabajó en crear un video y tomar fotos de la Universidad en especial que llamaran la atención del deterioro que se provoca cuando se pegan carteles y anuncios en las paredes. El video accesible mediante [YouTube](http://www.youtube.com/watch?v=YzuRiiWObCs) y las fotos en un álbum en [Google +](https://plus.google.com/u/0/photos/117381214922419943442/albums/5801879097038930801).

Otro grupo creó un video de tema libre, para ello recrearon un suceso que a veces se da en las aulas y le llamaron “[Mala jugada de las compañeras](http://www.youtube.com/watch?v=-wBl8kfxzdc&feature=g-upl)”

El grupo de los dibujos a mano, creó una página en [Facebook](https://www.facebook.com/DiaDeLaImaginacion) donde divulgaron sus dibujos e invitaron a otros estudiantes a crear sus propios trabajos. De este modo nos damos cuenta que no todo se hace en la computadora, también el papel sigue siendo útil para la creatividad. La imagen corresponde a una de las integrantes de este grupo.

**Conclusión.**

El Día de la Imaginación terminó con la exposición de los grupos donde informaron de las tareas realizadas, además de expresar sus propios comentarios. Previamente se les pidió a los estudiantes que respondieran una encuesta donde se evaluaba dicho Día. La totalidad expresó su agrado por las actividades, manifestando que fue una actividad enriquecedora, motivante, interesante de mucho ajetreo y útil para su formación. 8 de cada diez estudiantes expresó que tanto su trabajo como el de sus compañeros de equipo fue excelente o muy bueno.

Las actividades que se desarrollaron durante las dos sesiones demostraron que los estudiantes pueden trabajar con gran intensidad cuando se logra motivar su trabajo y reconocer sus habilidades. Evidentemente este tipo de tarea requiere de un perfeccionamiento para próximas ediciones, reorganizar algunas de las acciones desarrolladas y los contenidos de la materia.

El Día de la imaginación lleva ese título debido a que cada día queremos imaginarnos una educación mejor, pero esta es posible sí cada uno de nosotros nos lo proponemos.

Bibliografía:

Bravo Reyes, Carlos (2012). El Día de la Imaginación en <http://366-dias.blogspot.com/2012/10/el-dia-de-la-imaginacion.html> Consultado el 10/11/2012

Gardner Howard (2002) “La inteligencia reformulada : las inteligencias múltiples en el siglo XXI”. Editorial Paidos, Barcelona, España.