

DISEÑO DE UN ITINERARIO DE APRENDIZAJE PARA NIÑOS MEDIANTE SYMBALOO, APLICADO EN EL CERDO CELTA Y BASADO EN EL DESFILE DE RAZAS AUTÓCTONAS DE GALICIA DURANTE LA FESTIVIDAD DE SAN FROILÁN EN LUGO

Submitted: 05/10/2022

Accepted: 24/04/2023

Published: 20/06/2023

DESIGN OF A LEARNING ITINERARY FOR CHILDREN THROUGH SYMBALOO, APPLIED TO THE CELTIC PIG AND BASED ON THE PARADE OF NATIVE BREEDS FROM GALICIA DURING THE FESTIVITY OF SAN FROILÁN IN LUGO

Iglesias Cornide M.^{1*}, Rodríguez Paz I.²

¹Graduada en Educación Infantil (USC). Máster Universitario en Tecnología Educativa y Competencias Digitales (UNIR). Lugo. ²Director Técnico de la Asociación de Criadores de Raza Porcina Celta (ASOPORCEL). Recinto Ferial El Palomar s/n. 27004. Lugo.

*mariaiglor@gmail.com

This article reflects on the educational possibilities of *Lesson Plans* in childhood education developed in the Symbaloo platform, putting it in relation to the conservation and promotion of the native pig breed of Galicia "Porco Celta", can be performed in this educational level. The results obtained show a good acceptance of the design, which was considered manageable and creative. Acceptable rates of participation were identified in the follow-up of the webmix and in the fulfillment of the deliveries of the assigned tasks. Consequently, it is foreseeable that a good efficiency will be obtained in the learning process, which will have a favorable effect on the conservation and diffusion of the Celtic pig breed.

Resumen

Este artículo reflexiona sobre las posibilidades didácticas de los *Lesson Plans* en educación infantil desarrollados en la plataforma Symbaloo, poniéndolos en relación con la conservación y promoción de la raza porcina autóctona de Galicia "Porco Celta", que se pueden llevar a cabo en esta etapa educativa. Los resultados obtenidos muestran una buena aceptación del diseño realizado, que se consideró manejable y creativo. Se identificaron índices aceptables de participación en el seguimiento de la webmix y en el cumplimiento de las entregas de las tareas asignadas. En consecuencia, es previsible que se obtenga una buena eficacia en el proceso de aprendizaje, lo que repercutirá favorablemente en la conservación y difusión de la raza porcina celta.

Introducción

Las fiestas de San Froilán, patrón de Lugo, cuyo origen se remonta a 1754, se celebran en otoño, concretamente entre los días 4 y 12 de octubre, son consideradas como las fiestas del otoño gallego y están catalogadas como Fiestas de Interés Turístico, de gran relevancia en la vida social de Galicia. Destacan dos fechas: el 5 de octubre, cuando tienen lugar los actos religiosos y el último domingo, el

llamado "O Domingo das Mozas". En estos últimos años, en el denominado "San Froilanciño", se programan actividades específicamente para los niños y niñas.

En un estudio realizado por de Abel Vilela (2015), se señala la vinculación entre las fiestas lucenses, y más en concreto las de San Froilán, con las ferias de ganado, como un modo de promocionar estas últimas, que se consolidaron con el tiempo hasta que en el último tercio del s. XX, fueron mermando su importancia.

Anualmente, en el transcurso de las fiestas patronales de San Froilán de Lugo y en su recinto ferial, se realizan numerosos eventos, entre ellos una muestra ganadera y agroalimentaria en la que se exponen las razas autóctonas de Galicia. Dichos eventos se complementan con un desfile de los animales, a modo de pasarela, por la ciudad. Habitualmente se inicia en el tramo peatonal que rodea la muralla romana de Lugo, continuando después por diversas plazas y calles emblemáticas de la ciudad. Durante el recorrido las instituciones participantes en el evento buscan recuperar el espíritu tradicional de las antiguas ferias de San Froilán.

Con los *Lesson Plans*, es posible crear itinerarios de aprendizaje propios y personalizados, de modo que se puede incluir online el contenido más relevante destinado a los niños y niñas, que en

Keywords: Education; Symbaloo; Lesson plans; Porco Celta; Gamification.

Palabras clave: Educación; Symbaloo; Planes de estudio; Porco Celta; Gamificación.



Actas Iberoamericanas de
Conservación Animal

ISSN: 2253-9727

<https://aicarevista.jimdo.com>

nuestro caso, incorporará el desfile la raza suina “Porco Celta” y una serie de actividades complementarias. Utilizando SymbalooEDU (2022), podrán desplazarse de manera lúdica a través de un itinerario previamente establecido.

La gamificación se define como la aplicación de elementos propios del juego a otras áreas de actividad, planteados para involucrar a los usuarios en la resolución de problemas. En educación consiste en la realización de tareas que pueden generar diversión cuyo objetivo es el de incentivar a los niños y darles la posibilidad de aprender en línea, para ayudarlos a mejorar sus resultados en diversos campos de aprendizaje. Se basa en el principio de que facilita la capacidad para retener la información y los conceptos con mayor facilidad, de esta manera aprenden mientras se divierten.

Esta metodología de innovación educativa tiene su ubicación tradicional en contextos formales, no formales e informales; en la actualidad en la escuela, los docentes están fomentando actividades mediante la gamificación y el uso de los denominados “serious games” (juegos serios) que, sin prescindir de la parte lúdica, permiten que los niños adquieran conocimientos en un contexto lúdico. La educación no formal, que se caracteriza por ser intencionada y planificada, aunque fuera del ámbito de la escolaridad obligatoria, también es utilizada de forma habitual.

Aunque la base de la gamificación y de los denominados (juegos serios) tienen fundamentos similares, consistentes en transponer las técnicas motivacionales del juego a un dominio no lúdico, en estos últimos se necesita un objetivo de aprendizaje concreto claramente definido, lo cual exige un diseño específico (Labrador, 2021). Además de la formación también debemos considerarla capacidad para conseguir una suficiente motivación para que los niños adquieran y disfruten de nuevos aprendizajes. Actualmente estos “juegos serios” son muy utilizados para promover el desarrollo de las habilidades del pensamiento computacional (Faouaz et al., 2021). Este trabajo consiste en la creación de un entorno personal de aprendizaje (PLE), que recoge diversos recursos web en un único espacio virtual. Para ello se utiliza una webmix en la que se recopila información en bloques que tratan sobre el porcino celta, basados en el desfile que con esta raza autóctona se realiza todos los años durante las fiestas de San Froilán, patrono de Lugo. A la plataforma se le añaden páginas web, aplicaciones, servicios o sitios webs relacionados con los temas que sean susceptibles de ser visitados. Para ello utilizaremos la herramienta Symbaloo con los objetivos de impulsar la integración de las TIC en la promoción de la raza porcina autóctona “Porco Celta” fomentando así su difusión.

Material y métodos

Para organizar el itinerario de aprendizaje utilizaremos SymbalooEDU (2022) que incluye en uno de sus paneles los denominados *Lesson Plans*. Esta herramienta facilita el acceso a internet y proporciona una mejor organización de contenidos de

aprendizaje al permitir incluir todo tipo de archivos (Marín et al., 2012).

El documento que se presenta está estructurado en la webmix en una serie de apartados correspondientes a los distintos bloques temáticos de los recursos educativos que se incorporan a la misma. En el primero se proporciona información acerca de la festividad del patrono de la ciudad de Lugo y de las características de la raza, en el segundo se muestra las formas de vida de los animales, los sistemas de producción y las instalaciones además de una serie de canciones disponibles en la web sobre granjas de animales para los más pequeños y una canción para karaoke sobre el cerdo celta (Díaz, 2019). En el tercero figuran actividades para que los niños conozcan las razas de ganado autóctonas de España, incorporadas de la página web del Ministerio de Agricultura, Alimentación y Medio Ambiente; otras propias del cerdo celta procedentes de la web de la Asociación de Criadores de Raza Porcina Celta (ASOPORCEL) y un proyecto de videojuego completo diseñado y desarrollado específicamente para esta actividad con el motor multiplataforma Unity (Santiso, 2022).

Este software permite el desarrollo de juegos de gran calidad contando con numerosas funcionalidades incorporadas y muchos tutoriales en la red. Esta primera versión de la aplicación es simple, de modo que se podrá mejorar incorporando nuevas funcionalidades a las ya existentes. El título del juego es “Busca las bellotas y el maíz para alimentar al cerdito” su finalidad principal consiste en que el personaje, un niño granjero, debe recoger maíz y bellotas que transportará a un recinto de la granja donde el cerdito está alojado pidiendo el alimento. El juego termina cuando el granjero le ha aportado al cerdo toda la comida.

En el cuarto bloque temático se ofrece una galería de vídeos e imágenes del cerdo celta.

Mediante la aplicación Symbaloo *Lesson Plans*, se han creado contenidos propios y se han incorporado materiales creados por otros usuarios relacionados con la temática de la raza “Porco Celta”. Los contenidos tienen la pretensión de divertir, a modo de actividad recreativa, aportando al tiempo numerosos elementos educativos que facilitan el conocimiento, y han sido elegidos por los autores y ASOPORCEL Con el propósito de motivar la participación en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños.

La información recopilada en la página web de ASOPORCEL, anclada en los Lesson Plans, está encaminada a la divulgación de información de esta raza autóctona, constituyendo una herramienta de gran interés, dirigida al público en general y en particular a niños, niñas padres, madres y también profesionales de la enseñanza.

Su entendimiento es clave para reflexionar sobre la importancia que tiene su conservación, la cual es esencial para mantener la biodiversidad y los ecosistemas, además de constituir una parte fundamental del patrimonio genético, agrario y cultural de Galicia,

ofreciendo nuevas posibilidades de planificar y organizar el desarrollo rural en la Comunidad Autónoma de Galicia.

Fueron incorporadas también canciones para los niños en la etapa de educación infantil que les facilitan experimentar con la propia voz, fomentando la expresividad, el aumento de su capacidad para reproducir un patrón melódico y rítmico y la movilización de su propio cuerpo para interpretarlas. También se dispone de un rock para karaoke sobre el Cerdo Celta (Díaz, 2019).

En el itinerario de aprendizaje se incluyeron preguntas relacionadas con morfología del cerdo celta, su modo de vida y alimentación, con la intención de hacer un seguimiento en tiempo real el progreso de los usuarios. Todos los controles y funcionalidades que se ofrecen son muy intuitivos intentando crear una experiencia satisfactoria en el transcurso de su seguimiento.

Una vez incorporados los contenidos a la webmix se procedió a invitar a un grupo de cinco niños y seis niñas con edades comprendidas entre los cinco y seis años relacionados con el entorno, a colaborar en una prueba piloto con el Symbaloo *Lesson Plans* que hemos diseñado. Para ello se les dio acceso al material y las actividades desarrolladas compartiendo el enlace: <https://learningpaths.symbaloo.com/preview/L250862/>, que les fue enviado por email.

El enlace se mantuvo activo durante dos semanas en las cuales pudieron revisar los contenidos incorporados previamente. Seguidamente, de forma asíncrona, se les propuso resolver diversas tareas y varias preguntas correspondientes a las características de los animales. Estas actividades se adaptaron al nivel de edad de los niños; para resolverlas dispusieron de una hora en el transcurso de la cual debían completar un cuestionario.

Se formularon un total de 10 preguntas diseñadas por los autores de este trabajo de acuerdo con ASOPORCEL que incluían características sobre la anatomía, comportamiento, hábitat, alimentación e instalaciones de la raza porcina Celta. Se pretendía comprobar si los niños y niñas habían entendido correctamente los contenidos de los itinerarios de aprendizaje diseñados.

En la página de Lesson Plans de Symbaloo es posible visualizar las estadísticas de los usuarios en tiempo real, que son generadas a partir del procesamiento de la información recolectada. De esta manera es factible determinar el progreso total obtenido por cada uno de ellos, el tiempo que han utilizado en cada bloque que forma parte de la webmix, las respuestas correctas y otras observaciones.

Resultados y discusión

En general, los resultados presentaron una buena aceptación de esta herramienta digital. puesto que niños y niñas en las respuestas realizadas a las preguntas formuladas, obtuvieron una puntuación promedio del 75,71% (figura 1). Se observó que uno de los niños contestó a un menor número de preguntas, obteniendo además una puntuación muy baja (figura 1) analizadas las razones, se supo que habitualmente tampoco aceptaba de buen grado realizar las tareas

escolares. Posteriormente se le motivó a participar en las actividades explicándole a él y a sus padres las ventajas de las nuevas tecnologías (TIC), ya que por una parte puede decidir cuánto tiempo puede emplear para adquirir conocimientos y por la otra responsabilizarse de su propio aprendizaje. El seguimiento individual de rendimiento de cada uno de los diez niños y niñas que participaron en las actividades de la webmix, mostró que dos de los usuarios destacaron del promedio, otros siete se mantuvieron en un nivel medio, y uno de ellos solamente contestó a una parte de las preguntas (figura 2).

Asignado		
Nombre	Puntuación	Recompensa
A Ana	8/10	40/50
B Bobán	10/10	50/50
J Jorge	4/7	20/35
J Juan	2/5	10/20
L Lucre	8/10	40/50
L Luis	8/10	40/50
M Marcos	7/10	35/50
S Susana	7/10	35/50
T Teresa	10/10	50/50
T Tomás	8/10	40/50
Promedio	75,71%	72,21%

Figura 1. Análisis de participación Symbaloo con la actividad diseñada para el Cerdo Celta (*Analysis of Symbaloo participation with the activity designed for the Celtic Pig*).

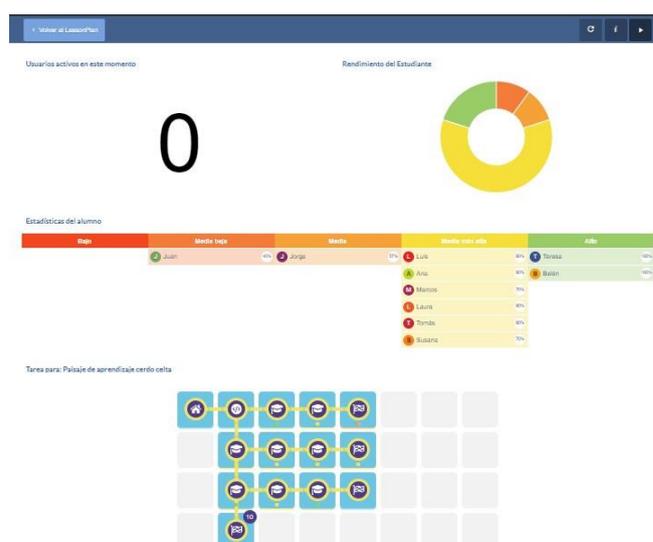


Figura 2. Clase en Symbaloo con la actividad diseñada para el Cerdo Celta. (*Class in Symbaloo with the activity designed for the Celtic Pig*).



Figura 3. Juego de los cerditos. (*Little pigs game*).

En lo que se refiere al juego desarrollado en Unity (figura 3), se constata que tiene un buen nivel de gráficos y facilidad para jugar, cuenta con varios personajes entre los que destaca el niño granjero y el cerdito, además de una buena animación resultando bastante interactivo. En un primer momento y después de que les fueran proporcionadas a los niños las primeras instrucciones de uso, se constató una buena aceptación del juego. Una vez tenidas en cuenta sus apreciaciones, fundamentadas en el reconocimiento de los personajes y la dinámica del juego se decidió que en futuras versiones se podrían personalizar los personajes lo que mejoraría la animación.

Conclusiones

La digitalización del desfile del recorrido de los animales de la raza “Porco Celta” está destinada a fomentar la participación de los niños, despertar su curiosidad, avivar su interés y aumentar su ilusión, convirtiéndose en una actividad amena e instructiva.

De acuerdo a la información recibida procedente de padres, madres y niños es conveniente que los itinerarios de aprendizaje creados sean actualizados con regularidad mediante herramientas digitales. Las presentaciones, videos, infografías, audios y juegos deben adaptarse a los intereses, necesidades y exigencias de niños y niñas. La herramienta Symbaloo *Lesson Plans* facilita reunir todos los contenidos y producir enlaces con diversas aplicaciones relacionadas con esta temática y con las plataformas sociales de modo que faciliten la curiosidad e interés de los destinatarios. Además, ASOPORCEL dispone de numerosas actividades para niños en su página web al tiempo que realiza concursos y actividades presenciales en su stand, desplazándose por distintas ferias y eventos dando para dar a conocer el trabajo que realiza.

Symbaloo *Lesson Plans* ofrece la posibilidad de una evaluación individual que permite identificar cuál de las opciones que se presentan son las más adecuadas para el aprendizaje personalizado. Para llevar a cabo un proceso de aprendizaje más completo y conseguir una mayor motivación se necesita que nuestros usuarios accedan a distancia manejando un “juego serio”, entendido en nuestro caso como una actividad que se adapte a unos contenidos preestablecidos. Hemos tratado de trasladar la mecánica de los juegos al ámbito educativo con el fin de conseguir mejores

resultados de aprendizaje relacionados con el conocimiento de la raza.

La interacción de las distintas metodologías didácticas que se proponen en el paisaje de aprendizaje creado dentro de la plataforma web Symbaloo para el “Porco Celta”, permitirá a los niños, aumentar su motivación mediante el aprendizaje autónomo y colaborativo, su capacidad de retención, y la posibilidad de nuevos aprendizajes.

Bibliografía

- Díaz, P. (21 febrero de 2019). Rock do porco celta (karaoke). Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=1NamJU7nsvI>
- De Abel, F. A. (2015). *A orixe das festas modernas e contemporáneas*. Colección San Froilán dos devanceiros. Concello de Lugo.
- Faouaz, D., García, A. & Poyatos, A. (2021). *Juegos Serios para Promover el Pensamiento Computacional y la Programación* (Trabajo de Fin de Grado). Facultad de Informática Universidad Complutense de Madrid. España. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/66940/>
- Labrador, E. (2021). Gamificación, serious games y ABJ. <https://emil-lab.eu/gamificacion-serious-games-y-abj>
- Marín, V., Salinas, J. & Benito, B. (2012). Using SymbalooEDU as a PLE Organizer in Higher Education. https://www.researchgate.net/publication/235660273_Using_SymbalooEDU_as_a_PLE_Organizer_in_Higher_Education/link/540c89730cf2df04e754718b/download
- Santiso, (M. 2022). Xogo dos porquiños. Unity. <https://play.unity.com/mg/other/webgl-builds-238328>
- Symbaloo para la Educación (2022). <https://symbalooedu.es/>
- UnityTechnologies.(2017). Manual: *Unity 3D*. [Enlínea] <https://docs.unity3d.com/Manual/class-NavMeshAgent.html>