



Cuentos digitales interactivos, una alternativa para el aprendizaje en educación básica

Carolina Colunga Jiménez
CREN "Dr. Gonzalo Aguirre Beltrán"
colunga2705@hotmail.com

José Luis Vidal Pulido
CREN "Dr. Gonzalo Aguirre Beltrán"
joselvidal@hotmail.com

Eje temático 4. La innovación y la investigación educativa en los ambientes de aprendizaje.

Resumen

Los cuentos digitales interactivos ofrecen la oportunidad de diseño y creación bajo la perspectiva de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, la idea es propiciar la creación literaria bajo la premisa que sustenta al enfoque actual para la enseñanza del español. Dentro de las principales ventajas podemos mencionar que desarrolla las competencias comunicativas a través del uso didáctico de las TIC, promueve la creatividad para el diseño y elaboración de cuentos, desarrolla las inteligencias lingüística y visoespacial a partir de la digitalización de historias cortas; también permite poner en práctica la expresión oral a través de la narración digital de los textos y propicia la utilización creativa, en tareas educativas, de herramientas como el presentador multimedia Power Point.

Palabras clave: digitalización, interactividad, cuentos, creación.

La dinámica en la evolución de la informática, las telecomunicaciones, las redes electrónicas y las tecnologías representan un núcleo de conocimiento cuyo uso ha entrado en debate en virtud de su impacto en el ámbito educativo tanto formal como informal. Esta evolución ha generado el surgimiento de nuevas estrategias para la enseñanza, el aprendizaje y la evaluación, aunque no todas proporcionan las mismas ventajas ni se aplican con el mismo éxito.

Es muy común escuchar o leer sobre el acelerado, exponencial y casi apocalíptico avance de la tecnología (Edel-Navarro, 2010); sin embargo, en términos de educación, la tecnología aún tiene muchos retos por cumplir y no será posible alcanzar sus propósitos sin comprender que la fórmula no se encuentra en el cambio, sino en las formas de concebir, planear, implementar y evaluar las acciones educativas en el contexto social, pues la tarea no consiste sólo en contar con recursos tecnológicos de punta, sino en formar usuarios social y éticamente responsables de la tecnología.

Estas cuestiones nos permiten reflexionar sobre el nuevo rol del docente, al cual le corresponde retomar en el aula a las TIC como aliadas del proceso educativo y reconocerse a sí mismo como mediador entre los recursos tecnológicos y los estudiantes, con una clara conciencia de que este proceso debe abarcar desde la educación infantil hasta la universidad y continuar durante toda la vida.

La conexión y relación que los niños desde temprana edad establecen con las TIC comienza muchas veces desde los hogares (Santos y Osorio, 2010:41) y la escuela deberá proporcionar el contacto con esta realidad para promover la igualdad de acceso para todos.



A eso obedece el surgimiento de reglas y modelos que intentan homogeneizar los criterios para el manejo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación; uno de ellos es el documento de la UNESCO sobre los estándares de Competencia en TIC para docentes, que refiere: [...] preparar estudiantes, ciudadanos y trabajadores capaces de comprender las nuevas tecnologías [...] supone una definición más amplia de la alfabetización tal como la contempla el DNUA (Decenio de las Naciones Unidas de la Alfabetización), es decir, una alfabetización tecnológica (TIC) que comprende la adquisición de conocimientos básicos sobre los medios de comunicación más recientes e innovadores (UNESCO, 2008:8).

Un hecho ineludible es que las herramientas tecnológicas son cada vez más elaboradas y proporcionan un sinnúmero de posibilidades nunca antes imaginadas, creando un escenario distinto y un cambio en costumbres, prácticas profesionales y redes sociales, es decir, ha cambiado nuestra cultura y la forma como vivimos en sociedad.

El surgimiento de esta sociedad que ha pasado de la información al conocimiento, se hizo acompañar de una nueva cultura digital que afectó a todos, sin distinción de edades y en diversas dimensiones de nuestras vidas. Los niños nacidos en esta nueva era parecen integrar las tecnologías de mejor manera (Santos y Osorio, 2010) y establecer relaciones cercanas con ellas, de ahí que hayan surgido para ellos denominaciones tales como “nativos tecnológicos” o “generación net”, cuya definición implica necesariamente pensar en los nuevos códigos y lenguajes de las computadoras, los videojuegos y el Internet.

Una tarea más del docente es recuperar el uso de las TIC como instrumentos mediadores, pues cuando se emplean como recursos de apoyo en procesos de enseñanza y de aprendizaje es posible que puedan mediar las relaciones entre profesores y contenidos, entre los alumnos y los contenidos, entre los docentes y los alumnos o entre los alumnos durante la realización de las actividades educativas.

Bajo este escenario es preciso que las actividades docentes se modifiquen y que su actuar en el aula se transforme, la creación de materiales digitales una alternativa para lograrlo, pues se enfoca a las nuevas habilidades que poseen los estudiantes y las retoma, dándoles un uso didáctico y convirtiéndolas, no en un fin de aprendizaje, sino en un medio para desarrollar competencias y todo lo que ellas implican. Los docentes de diferentes niveles se han convertido sólo en consumidores de tecnología y difícilmente se inmiscuyen en tareas que impliquen la creación de herramientas digitales que sean aplicables en su aula de clase.

Continuamente nos preguntamos ¿por qué los docentes hacen un uso demasiado incipiente de los recursos tecnológicos?, ¿qué alternativas podrían apoyar a los profesores para un mejor manejo de las TIC en el aula?, ¿en realidad las tecnologías pueden convertirse en un aliado para el docente?, ¿qué recursos podrían emplearse en las aulas para apoyar el proceso de aprendizaje? Al tratar de encontrar respuesta a estos planteamientos diseñamos algunos materiales digitales que favorecen los procesos de enseñanza y aprendizaje en las escuelas de Educación Básica.

Metodología

Son muchas las opciones de las que un maestro puede disponer para generar conocimientos a partir de recursos digitales, aunque es importante que tenga en cuenta y valore algunas características y condicionantes que pueden ayudarlo a tomar decisiones que redunden en un beneficio mayor; entre ellas es preciso mencionar el nivel de manejo de tecnología, tanto de los



alumnos como del propio docente, los recursos con los que cuenta en la escuela y en el aula, el acceso a esos recursos que pueden tener sus estudiantes fuera del escenario escolar, entre muchas otras más.

Existen alternativas con muchas ventajas y muy pocos inconvenientes, algunas de ellas se vienen utilizando con bastante éxito por algunos profesores; sin embargo, este proceso se da en forma asistemática, sin que se establezca para ello un plan a seguir que permita la creación de ambientes virtuales, a través de la combinación de diferentes herramientas digitales.

Nos corresponde vivir una realidad en la que utilizar los recursos tecnológicos se convierte cada vez más en una labor ineludible, porque no podemos vivir al margen de los intereses que han surgido entre los niños en edad escolar y en las de los estudiantes de todos los demás niveles educativos, ni en las necesidades propias de este tiempo, tenemos que preparar a los nuevos docentes con las competencias necesarias para formar futuros ciudadanos con los conocimientos y las habilidades elementales que les permitan asumir el nuevo rol que la sociedad espera de ellos.

Lo anterior tiene sus cimientos en las concepciones de diversos autores, que sostienen un cambio en las tareas de quienes enseñan, porque "...el nuevo docente debe poseer criterios válidos para la selección de materiales y conocimientos técnicos suficientes que le permitan rehacer y estructurar de nueva cuenta los materiales existentes, para adaptarlos a sus necesidades." (Gómez, 2007).

Es decir, como docentes no sólo nos corresponde usar las TIC en tareas educativas sino, además, prepararnos adecuadamente para que ser capaces de realizar una selección adecuada de aquellos recursos que sean de mayor utilidad para los aprendizajes en el aula. También es necesario actualizarnos para que nuestros conocimientos en tecnología nos permitan hacer modificaciones y adaptaciones al material del que disponemos, pero sobre todo, para pasar de ser consumidores de tecnología a creadores de materiales educativos.

Tal y como lo concibe Philippe Perrenou (2004), el manejo de las tecnologías debe ser una de las diez competencias básicas que todo docente debe poseer, pues le permiten abordar de manera creativa y eficiente la temática que forma parte de su programa de curso. Además de que propicia que los alumnos interactúen con los contenidos y se apropien de ellos habiéndolos razonado y reflexionado en forma adecuada.

Nos interesa compartir el trabajo que es posible diseñar a partir de los cuentos digitales como una invitación a los docentes para aprovechar este recurso, ya sea como material diseñado para usar en clase o como una estrategia en la que sus alumnos pueden participar, pues la mecánica de trabajo es tan sencilla que es factible emplearla incluso con niños en edad preescolar.

Nos corresponde vivir una realidad en la que es utilizar los recursos tecnológicos se convierte cada vez más en una labor ineludible, porque no podemos vivir al margen de los intereses que han surgido entre los niños en edad escolar y en las de los estudiantes de todos los demás niveles educativos, ni en las necesidades propias de este tiempo, tenemos que preparar a los futuros ciudadanos con los conocimientos y las habilidades elementales que les permitan asumir el nuevo rol que la sociedad espera de ellos. Inevitablemente, también debemos reconocer que esta tarea le compete fundamentalmente a los docentes, porque "El nuevo docente debe poseer criterios válidos para la selección de materiales y conocimientos técnicos suficientes que le permitan



rehacer y estructurar de nueva cuenta los materiales existentes, para adaptarlos a sus necesidades.” (Pérez, 2007).

Es decir, en las escuelas formadoras de maestros no sólo nos corresponde enseñar el uso de las TIC's, sino además preparar a nuestros estudiantes para que sean capaces de realizar una selección adecuada de aquellos recursos que les sean de mayor utilidad para comunicar sus aprendizajes. También es necesario que sus conocimientos en tecnología les permitan hacer modificaciones y adaptaciones al material del que pueden disponer en Internet, pero sobre todo, para pasar de ser consumidores de tecnología a creadores de materiales educativos.

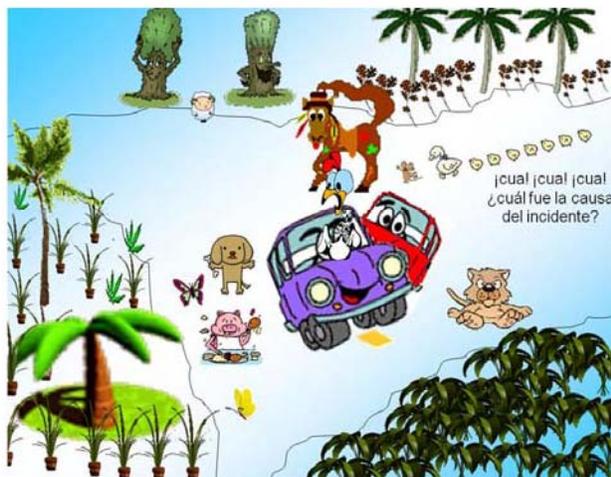
El diseño de cuentos digitales interactivos de inicia concibiendo la idea de un cuento o intentando adaptar alguno ya conocido. Posteriormente y con la ayuda de un sencillo software se puede digitalizar la idea, agregarle música y efectos, para finalmente narrarla con ayuda de un micrófono. La interactividad del cuento se logra a partir de hipervínculos, los cuales propician que el lector decida el curso de la historia o pueda evaluar lo que comprendió del texto. La calidad del producto final depende en gran parte de la imaginación y creatividad del autor, pero indudablemente se convertirá en una experiencia de aprendizaje realmente emocionante y divertida.

Resultados / Conclusiones

El trabajo cotidiano con nuestros alumnos en su formación inicial nos ha llevado a la digitalización de 30 títulos de la Colección “Libros del Rincón”, destinados a estudiantes de educación básica y la experiencia con docentes en servicio nos ha demostrado que aún en aquellos profesores cuya formación inicial no incluyó el trabajo con TIC es posible desarrollar actividades que permitan un acercamiento al diseño y utilización de materiales digitales.

Hemos trabajado talleres con docentes de los distintos niveles de educación básica con un manejo incipiente o nulo sobre tecnología y nos han dejado sorprendidos por la calidad de sus productos finales, los cuales resultan muy atractivos para el trabajo con sus grupos y también porque el 100% de ellos ha sido capaz de diseñar su propio material digital.

Otra situación que nos ha resultado gratificante es el hecho de las diversas aplicaciones que han ido surgiendo a partir de la idea original, pues ahora hemos logrado consolidar cuentos para el desarrollo de la competencia lectora, para el abordaje de conceptos matemáticos, para fomentar el cuidado del ambiente, para presentar hechos históricos y para abordar dilemas morales.



Libro del Rincón “¡Cuidado, animales manejando!”



Cuento sobre tema histórico “La vida de don Benito Juárez”

Es necesario que los docentes integren el manejo de la tecnología como parte de sus competencias, por supuesto que un manejo eficiente del paquete de Office es importante, pero consideramos que aún más importante eso que es llevarlo a descubrir las formas de usar didácticamente esas aplicaciones y apoyarlos en el uso de software gratuito de creación que los lleven a producir materiales para usar en clase o como una estrategia en la que sus alumnos puedan participar, pues en algunos casos la mecánica de trabajo es apropiada para ser empleada hasta con pequeños de los primeros grados de educación primaria o incluso de nivel preescolar. El trabajo que realizamos en esta escuela normal ha estado encaminado a encontrar en recursos de uso sencillo, nuevas aplicaciones que favorezcan el trabajo en el aula, al mismo tiempo que apoyan la construcción de los aprendizajes en los niños y jóvenes de educación básica.

Referencias

- Asencio, Mikel, Carretero, Mario y Pozo, J. Ignacio (1997). *La enseñanza de las Ciencias Sociales*. Madrid: Visor.
- Coll Salvador, César y Alfonso Bustos Sánchez. *Entornos Virtuales como espacios de Enseñanza y Aprendizaje: una perspectiva psicoeducativa para su caracterización y análisis*, en *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, Número 44, Vol. 15. Enero-Marzo 2010, México.
- Davis, Alan (2006) “El mundo de las narraciones Digitales”. Recuperado el 2 de mayo del 2008 en <http://www.eduteka.org/directorio/index.php?sid=396424953ft=subfcat=208>
- Edel-Navarro, Rubén. *Entornos Virtuales de Aprendizaje: La contribución de lo “virtual” en la educación*, en *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, Número 44, Vol. 15. Enero-Marzo 2010, México.
- Gómez Flores, Sandra Guadalupe (2008), “La tecnología en los procesos de Enseñanza y Aprendizaje”. Recuperado el 29 de abril del 2008 en <http://contexto-educativo.com.ar2003/4/nota-htm>
- Pérez, Gómez Ángel (2007), “El uso de las nuevas tecnologías en el aula de clase”. Recuperado el 26 de abril del 2008 en <http://213.0.8.18/Portal/Educantabria/Congreso%20Competencias%20Basicas/index.html>
- Santos Miranda-Pinto, Maribel y Antonio José Osorio. *Colaboración y Aprendizaje en el Ciberespacio* en *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, Número 44, Vol. 15. Enero-Marzo 2010, México.
- Perrenoud, Philippe (2004). *Diez Nuevas competencias para enseñar*. México: SEP/Graó.