

## **LIBRO + COMPUTADORA = CUENTOS QUE DAN QUE HABLAR. Una fórmula para poner en práctica.**

Centro Educativo Juan Pascual Pringles.  
Laboulaye, Depto. Roque Sáenz Peña, Prov. de Córdoba.

### **AUTORES**

Martín, Pamela Esther<sup>\*</sup>  
Olmedo, María Andrea<sup>\*\*</sup>  
Giordanino, Miriam<sup>\*\*</sup>  
Cometto, Patricia Verónica<sup>\*\*\*</sup>  
Romano, Verónica Beatriz<sup>\*\*\*</sup>

### **E-MAIL**

pamela\_de\_agua@hotmail.com  
olmedoandre@hotmail.com  
miriam2@live.com.ar  
patodoc70@hotmail.com  
veroromano1@hotmail.com

### **CONTEXTUALIZACIÓN**

La ciudad de Laboulaye, se encuentra ubicada en el Dpto. Pte. Roque Sáenz Peña, al sur de la provincia de Córdoba, a 350 Km. de la ciudad capitalina. Es una ciudad de 20 mil habitantes, enclavada en la zona de la pampa húmeda.

El Centro Educativo Juan Pascual Pringles es de gestión pública, dependiente de la Dirección de Nivel Inicial y Primario, que atiende a una población mixta y desarrolla sus actividades en dos turnos (mañana y tarde). El edificio donde desarrolla sus funciones está situado en la Avda, Independencia N° 284, en pleno centro de dicha ciudad. El alumnado que asiste al centro educativo proviene de diversos barrios de la ciudad.

En general el nivel socioeconómico y cultural del alumnado es medio, aunque se advierte también la presencia de sectores bajos, los cuales son asistidos a través del plan PAICOR con copa de leche, guardapolvos y calzados.

La escuela cuenta con una sala para informática, la cual está dotada de 23 computadoras, 18 de ellas son inferiores a Pentium II y las 5 restantes son superiores a Pentium IV. También dispone de una impresora de punto funcionando óptimamente; y una impresora multifunción que pertenece al Equipo Directivo, pero se utiliza en caso de ser necesario.

El gabinete de computación fue actualizado en el mes de Febrero del 2008 por la Fundación Cargill. El equipo está conectado en red, lo que permite un importante ahorro de tiempo, equipamiento y recursos.

La escuela a partir de este año cuenta con ciertos dispositivos tecnológicos; pen driver y una cámara digital.

En el ciclo lectivo 2006 se comienza a impulsar el proyecto "Autonomía más recursos: el libro y la informática, dos elementos para la comprensión"; para lo cual la Cooperadora del C.E. Juan P. Pringles contrata a una persona a cargo del gabinete de computación para llevarlo a cabo.

### **Contexto curso**

El proyecto a describir se lleva a cabo con alumnos de 5º y 6º grado, en los cuales hay 2 (dos) y 3 (tres) divisiones respectivamente. Se trabaja integrando contenidos curriculares correspondientes a las áreas de Lengua y Computación. Con los alumnos de 5º grado se comenzó a trabajar con Power Point desde Abril del corriente año y en cuanto a 6º grado es el segundo año que se trabaja con este programa.

---

\* Docente del Gabinete de Informática

\*\* Docente del Área de Lengua

\*\*\* Docente del Área de Ciencias

## **PERIODO DE REALIZACIÓN**

Este proyecto de aplicación real, que intenta promover y potenciar los procesos de enseñanza y aprendizaje, se comenzó a realizar entre agosto y septiembre del año lectivo 2010, estimándose para dicho proyecto una producción y construcción de entre cuatro a cinco meses de duración. Cabe aclarar que aun dicho proyecto no ha finalizado.

## **JUSTIFICACIÓN DE LA EXPERIENCIA**

Como sabemos la escritura y la lectura son una herramienta intelectual que propicia el desarrollo del pensamiento, posibilita el acceso al conocimiento, la comunicación con los otros y el disfrute de la experiencia literaria que lo lleva al descubrimiento.

Por eso es importante ofrecer a los estudiantes una amplia y variada cantidad de textos y obras literarias. Con ellas no solo propiciamos el desarrollo de la imaginación, también la exploración de sus sensaciones y sentimientos.

Promover la escritura de los niños a partir de textos literarios permite que se acerquen al sentido de esos textos y a sus modos de construcción. Mientras los alumnos escriben textos demandantes no solo por su extensión sino por sus características del género que enmarca la escritura, por el tipo de tema que se escribe, por los recursos que se ponen en juego (inclusión de diálogos, descripciones, comparaciones, etc.). Al mismo tiempo van desarrollando las posibilidades de revisar sus propios textos, es decir no solo consolidan la práctica de la relectura y de la corrección de los escritos, sino que lo pueden hacer de manera más consciente.

Con estos fines, en el aula se entrecruzan diversas formas de trabajo, al mismo tiempo que se profundiza en el sentido de la escritura, en los términos de valoración de los procesos además de los productos, y la vivencia del desafío que constituye poner en textos las ideas, sensaciones, sentimientos, deseos.

Así pues toda consigna de escritura debe permitir que los niños reflexionen acerca de para qué se escribe, para quién, quién escribe, qué temas hay que incluir y de qué modo.

Por ello es importante urdir historias que permitan poner en jaque la imaginación, preguntarse sobre las causas, ponerse en lugar de un narrador, y contar la historia desde su perspectiva entre otras posibilidades, son exploraciones que solo pueden darse en el marco de la escritura de textos literarios. Por eso se debe ofrecer a los estudiantes frecuentes instancias de escritura de textos narrativos. PowerPoint parece despertarles su lado creativo motivando a los alumnos a ser introspectivos e imaginativos y además, se aprende fácilmente a usar y a compartir con otras personas. Con frecuencia una sencilla presentación se convierte en método de descubrimiento que motiva a los alumnos y les ayuda a desarrollar habilidades intelectuales de orden superior en lenguaje y lectura.

PowerPoint es no solamente un programa emocionante, sino que además ayuda al docente a cumplir con su responsabilidad primordial, motivar a los alumnos para aprender. Este programa ayuda a desarrollar habilidades de investigación, promueve el aprendizaje cooperativo, la solución de problemas, aumenta la comprensión, mantiene el interés y la motivación, y los estimula a profundizar sobre el tema que están estudiando.

El desarrollo de proyectos con programas multimedia tiene el potencial de combinar el aprendizaje constructivista, colaborativo y basado en proyectos en los cuales los alumnos generan comportamientos de comprensión.

Este tipo de proyecto debe proporcionar soluciones múltiples e involucrar a los alumnos en la toma de decisiones, es necesario que los alumnos decidan el modo como se representará la información (texto, gráficas, fotos, vídeo, audio) y la manera como se enlazará la información para proporcionarles acceso a los lectores. Estas situaciones interactivas obligan a los alumnos a observarse recíprocamente, a negociar e intercambiar sus puntos de vista, a precisar su pensamiento, a tomar distancia en relación a él, a controlarlo. Además exigen que los niños generen un producto original con base en su propia comprensión mejorada.

La concepción constructivista, explica que la apropiación de conocimientos se realiza por medio de una elaboración progresiva que transforma, continuamente, la relación de quien aprende con los objetos y personas que le rodean, en tanto que la pedagogía interactiva conceptualiza los aprendizajes que realizan los niños como procesos de construcción de conocimientos. Esta óptica constructivista considera que las interacciones sociales juegan un rol preponderante en la elaboración de conocimientos, porque permiten a los niños confrontar sus descubrimientos y sus puntos de vista con los de sus compañeros. (Stambak,M.,1987).

Las computadoras se utilizan para proporcionar entornos de aprendizaje constructivista y también sirven como una herramienta para la construcción del conocimiento. Alessi y Trollip (2001).

Considerando todas las variables que pueden incidir en el proceso de construcción de aprendizajes, la labor del docente es fundamental pues tiene en sus manos el desafío y la responsabilidad de ejercer las acciones de mediación pertinentes; tanto en la aplicación de estrategias de aprendizaje individual o en equipo para el logro de los objetivos fundamentales, como en su capacidad de comprometer a todos los agentes que involucra este proceso.

El conocimiento no se recibe de afuera, sino que construimos el conocimiento en nuestra cabeza. Alessi y Trollip (2001).

## **OBJETIVOS QUE SE PERSIGUE LA EXPERIENCIA**

Como objetivo general se pretendió:

- Convertir la tecnología informática en instrumentos pedagógicos que promuevan mayores aprendizajes a partir del desarrollo de la producción de textos escritos para fomentar experiencias lectoras.

A su vez, se plantearon los siguientes objetivos específicos:

- Interés por producir textos orales y escritos en los que se ponga en juego su creatividad y se incorporen recursos propios del discurso literario.
- Comprender las funciones de la lectura y de la escritura por medio de la participación en ricas, variadas y frecuentes situaciones de lectura y de escritura.
- Valorar la importancia de la formación como lector a partir de la frecuentación, exploración y disfrute de obras literarias de tradición oral y de autor, y de la socialización de las experiencias lectoras.
- Valorar la lengua oral y escrita como medio para expresar y compartir ideas, puntos de vista propios, conocimientos, sentimientos, emociones.
- Expandir las posibilidades de aprendizaje en el aula, utilizando la computadora para investigación, publicación y comunicación.
- Proporcionar criterios que ayuden a seleccionar, evaluar y utilizar distintos recursos.
- Promover la elaboración de producciones que consideren recursos cotidianos además de nuevos recursos.
- Desarrollar la creatividad, evidenciando a través de su producción, la integración de nuevos saberes y la reutilización de los previos.
- Permitir y favorecer la exploración, el desarrollo y la evaluación, favoreciendo el intercambio con los pares y la comunidad, estimulándolos a compartir las experiencias y los logros.
- Promover la experiencia grupal.
- Fomentar el desarrollo de proyectos educativos interdisciplinarios.

## **DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA**

El C.E. Juan Pascual Pringles participa de la Maratón de Lectura, haciendo un despliegue de recursos muy importantes y de la cual ya somos partícipes por 5ta vez consecutiva. Este año se redoblo la apuesta, poniendo en práctica una Feria del Libro y muestra por grado de los proyectos llevados a cabo durante el año sobre lecto-escritura. Nos pareció importante que en este marco en el área de Informática se mostrara lo que los alumnos de 5º y 6º grado habían hecho para el Concurso DigiCuentos 2010. Además de que la escuela lanza la 10º edición de la revista Notipringles, la cual vendrá anexada con un CD, cuyo contenido serán los 20 DigiCuentos realizados.

Se realizaron talleres literarios en donde se juntaron en grupos de entre seis y ocho alumnos, se dieron las pautas para la elaboración de cuentos y en ese espacio se crearon, utilizando los recursos propios del área de Lengua. Luego de terminados los cuentos se secuenciaron, siempre con la guía docente.

Se utilizó la ayuda de Storyboards para facilitar el uso del marco narrativo, y que los alumnos pudieran evidenciar la secuencia del cuento escrito y así poder convertirlo en escenas. El storyboard suele ser visto como instancia de reproducción útil como instancia esclarecedora durante el proceso creativo. Para lograr esto previamente se ahondó en el tema del Storyboard. Explicando que es una herramienta que evidencia problemáticas narrativas, estéticas y técnicas. Es un recurso valioso para fomentar la actitud crítica, constructiva y activa en el campo de la narración con imágenes y la evaluación de sus dimensiones narrativas. Permiten indicar los recursos que serán empleados,

acompañados de las viñetas de los diseños. Permite al alumno tener una visión completa en este caso de la presentación multimedia.

Terminados los storyboard se comenzó a trabajar en Computación con el programa PowerPoint. Se les dio una estructura lógica y coherente con la forma de trabajo de los alumnos. Se volcó el storyboard por completo en la presentación. Lo cual le dio muchas ventajas a los alumnos, pudiendo explorar por completo las herramientas que el programa ofrece y cambiar de "estética" si así lo deseaban. Se lograron trabajos muy interesantes y creativos.

## **RESULTADOS PARCIALES OBTENIDOS CON LA EXPERIENCIA**

Los resultados han sido muy positivos en cuanto al uso del programa sino que también se ha observado el interés de los estudiantes por los vastos recursos utilizados en la creación y la gran responsabilidad tomada por ellos ante esta nueva propuesta de aprendizaje.

El uso de diferentes soportes informáticos motiva a los estudiantes a desarrollar las actividades con mayor autonomía, tratando de aprender siempre algo más de los docentes a cargo.

Los alumnos fueron desarrollando cierta independencia al uso de otros dispositivos tecnológicos, que antes no utilizaban para tal fin, como el uso de celulares.

Podemos decir que han existido excelentes resultados en cuanto al manejo del programa Power Point y en relación a la posibilidad de poder mostrar sus creaciones a un público, el cual se vio conmovido e interesado, asombrado de las posibilidades del programa utilizado y de la creatividad de cada uno de los DigiCuentos.

## **DIFICULTADES PARCIALES ENCONTRADAS EN LA REALIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA**

Una de las dificultades que se nos presentó ante el desarrollo de esta experiencia fue la falta de tiempo para la realización, pues los alumnos fueron muy meticulosos a la hora de elegir las herramientas acordes a la situación presentada, además de que lograron experimentar diferentes tipos de propuestas para luego decidir cual utilizarían.

## **VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA**

Los resultados parciales obtenidos, fueron acordes a los objetivos planteados, lo que nos permite una valoración positiva de la experiencia a nivel institucional y personal, del equipo docente.

Los alumnos demostraron actitudes positivas frente a la experiencia, tomaron responsabilidades frente a la idea de una competencia, se sintieron motivados y orgullosos al mostrar sus producciones frente a un público muy diverso, y el cual les respondió mayores expectativas de las esperadas; tanto por el equipo docente como por los mismo estudiantes.

Es importante que ellos puedan tener decisión sobre algún aspecto de esta propuesta, por más chico que sea, ya que son la parte fundamental de esto.

## **PERSPECTIVA FUTURA**

Se pretende en el mes de Noviembre anexar a la 10<sup>o</sup> edición de la revista Notipringsles un cd-rom con la presentación del producto final (20 DigiCuentos). La revista es hecha por la escuela y muestra los proyectos realizados durante el año. Esta revista se vende principalmente a las familias de los alumnos pero además tiene llegada a toda la ciudad.

Que los alumnos muestren sus producciones fuera del contexto escolar, haciendo participe a la comunidad en la cual está inmersa es para ellos tanto como para el equipo docente un logro muy importante y lleno de satisfacciones y responsabilidad.

## **BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA**

Vicki Sharp – Puntos de vista encontrados ¿Está PowerPoint inhabilitando a nuestros estudiantes? Septiembre 01 de 2008.

<http://www.eduteka.org/SiNoPowerPointInhabilita.php>

Regina Royer - Jeff Royer

Construyendo comprensión a través de la Multimedia

Junio 08 de 2002

<http://www.eduteka.org/modulos.php?catx=1&idSubX=164&ida=91&art=1>

Stephen M. Alessi - Stanley R. Trollip.

Multimedia para el aprendizaje: Métodos y el Desarrollo, 3<sup>a</sup> edición.

Needham, MA: Allyn & Bacon de 2001