

Los cuentos en distintos soportes tecnológicos

Autor: Garralda Luquin, Marta (Graduada en Educación Primaria con Mención en Enseñanza y Aprendizaje de la Lengua Inglesa, Profesora de Primaria Especialidad Lengua Inglesa).

Público: 1º Educación Primaria. **Materia:** Inglés. **Idioma:** Español.

Título: Los cuentos en distintos soportes tecnológicos.

Resumen

Los avances tecnológicos que se producen a diario en nuestra sociedad, como por ejemplo, en Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), pueden ser considerados de gran ayuda para trabajar en el ámbito educativo, ya que pueden ser incorporados en los procesos de enseñanza y aprendizaje de las aulas debido a distintas razones pedagógicas. Por consiguiente, los cuentos pueden ser trabajados en diferentes soportes según la situación, pero siempre con el objetivo comunicativo como referente principal del proceso de enseñanza.

Palabras clave: Cuentos, Primaria, Grado, Inglés, Alumnos, Deportes, Tecnológicos.

Title: Tales in different technological supports.

Abstract

Technological advances that occur daily in our society, such as in Information Technology and Communication (ICT) can be considered a great help to work in education, because they can be incorporated into the teaching learning and classroom teaching due to different reasons. Therefore, the stories can be worked in different formats depending on the situation, but always with the communicative purpose as the main reference in the English teaching process.

Keywords: Stories, Primary, Grade, English, Children, Supports, Technological.

Recibido 2016-09-07; Aceptado 2016-09-09; Publicado 2016-10-25; Código PD: 076027

LOS CUENTOS EN DISTINTOS SOPORTES TECNOLÓGICOS

Los avances tecnológicos que se producen a diario en nuestra sociedad, como por ejemplo, en Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), pueden ser considerados de gran ayuda para trabajar en el ámbito educativo, ya que pueden ser incorporados en los procesos de enseñanza y aprendizaje de las aulas debido a distintas razones pedagógicas. Por consiguiente, los cuentos pueden ser trabajados en diferentes soportes según la situación, pero siempre con el objetivo comunicativo como referente principal del proceso de enseñanza.

El profesorado de lenguas extranjeras, y en este caso en particular, de lengua inglesa, debe tener en cuenta diferentes soportes que le sean de ayuda a la hora de trabajar un cuento en el aula para que el método de enseñanza que se emplee sea eficiente y significativo, y los alumnos consigan alcanzar el objetivo máximo del aprendizaje de toda lengua extranjera; la competencia en comunicación lingüística.

Tal y como recogen autores como Underwood (1987), el uso de medios audiovisuales en la clase de lengua inglesa tiene numerosos beneficios en el proceso de aprendizaje de la lengua. Tal y como afirma este autor, los medios audiovisuales permiten a los estudiantes tener un contacto cercano con el mundo real más allá del contexto educativo, promueven el uso del lenguaje comunicativo, y además, motivan y ayudan al alumnado a avanzar en su proceso de aprendizaje.

Edge (1988) corrobora la idea de muchos otros autores cuando afirma que los medios de comunicación siempre han facilitado el aprendizaje de una lengua. Además, este autor expone que cuando los niños aprenden una primera o segunda lengua extranjera, éstos captan el significado de las palabras gracias a los elementos que les rodean; es decir, gracias a los apoyos visuales con los que cuentan.

Por otro lado, tal y como está recogido posteriormente en este trabajo, la motivación juega un papel fundamental en el aprendizaje, y es bien conocido que los recursos tecnológicos siempre son un elemento motivador y atractivo para los alumnos, por lo que deben ser integrados en las aulas y en los procesos de aprendizaje de manera significativa.

Cabe mencionar que el sistema educativo español establece que los centros educativos deben proporcionar a los alumnos un conocimiento básico digital para adaptar la educación actual a la era digital. De esta forma, los alumnos de

Educación Primaria deben ser introducidos de manera progresiva y adecuada a la utilización de las herramientas que ofrece internet y otros recursos multimedia.

Este objetivo queda reflejado en la Ley Orgánica de Educación (LOE), 2/2006, de 3 de mayo, en el artículo 17: *“Iniciarse en la utilización, para el aprendizaje, de las tecnologías de la información y la comunicación desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran”*.

A su vez, está también recogido en la LOE 2/2006 de 3 de mayo, en el artículo 112:

“1. Corresponde a las Administraciones educativas dotar a los centros públicos de los medios materiales y humanos necesarios para ofrecer una educación de calidad y garantizar la igualdad de oportunidades en la educación.

2. En el contexto de lo dispuesto en el apartado anterior, los centros dispondrán de la infraestructura informática necesaria para garantizar la incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación en los procesos educativos. Corresponde a las Administraciones educativas proporcionar servicios educativos externos y facilitar la relación de los centros públicos con su entorno y la utilización por parte del centro de los recursos próximos, tanto propios como de otras Administraciones públicas.”

“...la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, las Tecnologías de la Información y la Comunicación, el emprendimiento y la educación cívica y constitucional se trabajarán en todas las áreas.” LOE 2/2006 de 3 de mayo, artículo 18.

Soportes tecnológicos para trabajar los cuentos en la clase de lengua inglesa

A la hora de trabajar un cuento en la clase de lengua extranjera se puede optar por distintos soportes. Se puede narrar el cuento de manera tradicional, o bien se puede optar por la utilización de otros soportes más modernos. El profesorado debe elegir cuidadosamente el método más adecuado para cada momento y situación de aprendizaje, con el fin de lograr desarrollar un aprendizaje significativo y comunicativo en los alumnos.

Los materiales audiovisuales tienen una doble ventaja: por un lado, tienen el impacto visual de la imagen en movimiento, y por otro, cuentan con ayuda auditiva. De esta forma se produce la comunicación de forma activa. Las principales ventajas que presentan son que el lenguaje se muestra dentro de un contexto, lo que resulta favorecedor para que los estudiantes comprendan de forma significativa; y que fomentan la transmisión de los contenidos de lengua inglesa a través de la tecnología.

Algunos de estos soportes audiovisuales que resultan de gran utilidad para trabajar los cuentos en las aulas al mismo tiempo que los estudiantes desarrollan la competencia digital, son los siguientes:

1. El ordenador

En la actualidad, el uso de ordenadores en las aulas ha aumentado de manera considerable, hasta el punto de convertirse en un elemento esencial de la vida cotidiana de los maestros, y por consiguiente, de sus procesos de enseñanza.

Hubbard (1999) expone las siguientes ventajas, tanto para el profesorado como para el alumnado, de utilizar los ordenadores en el proceso de aprendizaje de una lengua. Para el alumnado su uso supone las siguientes ventajas:

- Los ordenadores son elementos familiares, motivadores y atractivos para los niños, por lo que es más fácil captar y mantener su atención (por ejemplo, en la narración de un cuento).
- Imagen y sonido se muestran de manera conjunta, favoreciendo la comprensión y la expresión oral.
- En los ordenadores se pueden utilizar materiales adaptados a los distintos ritmos de aprendizaje de cada niño, así como una gran variedad de recursos y actividades para trabajar distintos contenidos, como por ejemplo, canciones, cuentos, etc.
- El uso de ordenadores favorece el aprendizaje autónomo por parte de los alumnos, ya que pueden aprender cada cual a su ritmo y al mismo tiempo ser responsables de su aprendizaje. (Cada alumno puede visualizar un cuento las veces que sea necesario, pausarlo, repetirlo, etc en función de sus necesidades).

- Ofrecen la posibilidad de comunicarse con personas de distintas partes del mundo; de interactuar, y por lo tanto, de desarrollar la competencia comunicativa. (En el caso de los cuentos, los estudiantes pueden intercambiar y dar a conocer cuentos de su región, cuentos trabajados en el aula, etc.).

Para el profesorado, algunas de las ventajas que presentan son:

- Permiten una preparación sencilla y organizada así como el almacenamiento de múltiples recursos como cuentos, canciones, etc y el uso de distintos materiales audiovisuales para visualizar por ejemplo, ver historias, o simplemente escucharlas.
- Son de gran ayuda para encontrar una gran variedad de materiales didácticos, tanto reales como adaptados, en páginas web de hablantes de lengua inglesa, como en el caso de cuentos o canciones.
- Posibilitan que los profesores puedan intercambiar ideas, opiniones o experiencias con docentes de otros lugares.

Uso pedagógico del ordenador para trabajar los cuentos en el aula de inglés

Cuando se utilizan los ordenadores en las aulas, los maestros deben asegurarse de que las actividades y las tareas que se plantean están relacionadas con los objetivos planteados en el currículo y al mismo tiempo son adecuadas a la edad y el nivel competencial de los estudiantes.

Tal y como queda estipulado en el currículo, los alumnos de Primer Ciclo de Educación Primaria deben desarrollar de manera progresiva un conocimiento tecnológico y conocer los distintos usos didácticos que ofrecen los ordenadores. Haycraft (1986) expone que la tecnología puede proporcionar a los aprendices diversas experiencias con el lenguaje a medida que progresan a través de las diferentes etapas de la adquisición de una lengua:

➤ **Etapas de presentación**

El profesor puede utilizar aplicaciones multimedia para proporcionar a los estudiantes información comprensible en la etapa de pre-producción. Los profesores pueden presentar la lengua extranjera mediante el uso de historias interactivas. También, los niños pueden leer o ver historias en las que el lector o espectador puede elegir qué sucede después.

➤ **Etapas de práctica**

En esta etapa, los estudiantes pueden trabajar con los programas que requieren respuestas controladas, como por ejemplo, programas de ejercicios y prácticas que sirvan para reforzar el aprendizaje en las aulas y que proporcionen la práctica necesaria en las áreas de la lengua en las que se requiera. Además, este software puede ser programado para adaptar el dominio de la lengua y el nivel de vocabulario a cada alumno, suministrando asesoramiento correctivo y la práctica de auto-ritmo en la gramática y en el vocabulario a adquirir.

➤ **Etapas de producción**

A lo largo de esta etapa, el alumnado manipula la tecnología para resolver problemas o realizar tareas, como por ejemplo:

- Utilizar el procesador de textos para escribir palabras o frases y elaborar un cuento.
- Usar Internet para la búsqueda de información para su cuento (imágenes, elementos para la presentación, etc.)
- Enviar a sus compañeros los cuentos diseñados, chatear y compartir sus experiencias, etc.

2. La pizarra digital interactiva (PDI)

La pizarra digital interactiva, es un recurso muy versátil cada vez más utilizado en las aulas, ya que puede hacer todo lo que una pizarra convencional permite, pero además posibilita el trabajo con todo tipo de recursos multimedia educativos, por lo que su uso conlleva numerosas ventajas como por ejemplo, mejorar la motivación y la atención de los alumnos, innovar en las prácticas docentes o disponer de herramientas útiles para atender a la diversidad de las aulas.

Autores como Marqués y Casals (2002) o Hervás, Toledo y González (2010) señalan los siguientes aspectos positivos que tiene el uso de la PDI:

- Promueve la implicación del alumno en la dinámica del aula, ya que es un recurso que ofrece la oportunidad de desarrollar actividades educativas motivadoras para el alumnado.
- Aumenta la motivación y el interés de los estudiantes por aprender.
- Favorece la retención significativa y efectiva en los niños y el posterior repaso en los siguientes días.
- Mejora la preparación de las clases por parte de los maestros, ofreciendo la posibilidad de preparar los materiales con antelación, así como poder modificarlos, ampliarlos o mejorarlos en cualquier momento.
- Mejora el entusiasmo docente cuando observa actitudes y comportamientos positivos de los estudiantes ante su uso.
- Permite al profesorado construir una colección de materiales de aprendizaje que pueden ser actualizados constantemente y sobrescritos, y mantiene las lecciones actualizadas e interactivas.
- Facilita a los estudiantes el seguimiento de las explicaciones del profesor al tener un recurso visual en el que apoyarse.
- Permite tanto al alumnado como al profesorado llevar a cabo tareas de búsqueda y selección de información, materiales y recursos; desarrollar trabajos multimedia, realizar presentaciones o consultar datos e informaciones que se consideren necesarias en el proceso de enseñanza y aprendizaje del aula, etc.

Tal y como exponen estos autores, algunas de las actividades de aprendizaje que se pueden llevar a cabo en las aulas con alumnos de primero de Educación Primaria para trabajar los cuentos con PDI son: manipular el texto e imágenes del cuento, visualizar en gran grupo cuentos colgados en la web; crear actividades electrónicas con plantillas e imágenes a partir de la narración del cuento; trabajar con diferentes tipos de cuentos (cuentos con imágenes, cuentos interactivos, etc) usar herramientas de presentación incorporadas en la PDI para mejorar la comprensión y retención de los cuentos empleados en el aprendizaje de la lengua inglesa, o exhibir versiones sencillas realizadas por los estudiantes con ayuda del maestro de cuentos trabajados en el aula.

3. La tableta

Tal y como está recogido en la wikipedia : *“Una tableta, en muchos lugares también llamada tablet (del inglés: tablet o tablet computer), es una computadora portátil de mayor tamaño que un teléfono inteligente o un PDA, integrada en una pantalla táctil (sencilla o multitáctil) con la que se interactúa primariamente con los dedos o un estilete (pasivo o activo), sin necesidad de teclado físico ni ratón”.*

En el ámbito educativo, este recurso ha sido llevado a las aulas como proyecto de innovación e investigación para conocer su viabilidad y su utilidad en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Uso pedagógico de la tableta para trabajar los cuentos en el aula de inglés

La utilización en las aulas de este dispositivo como recurso didáctico supone el acceso a una gran cantidad y variedad de informaciones y materiales que ofrece Internet, al igual que ocurre con dispositivos como el ordenador y la PDI, pero en este caso, de manera individual y más personalizada.

El uso de la tableta en clase permite a los alumnos acceder a páginas web de carácter educativo, jugar, realizar fotografías y vídeos, editar documentos, etc. siempre con la ayuda del docente que debe gestionar y controlar el uso correcto de este dispositivo por parte del alumnado.

Es importante destacar las distintas posibilidades que ofrecen las tabletas en el ámbito escolar como recurso de aprendizaje por su versatilidad, portabilidad, funcionalidad y oportunidad de acceso a multitud de materiales educativos aptos para trabajar en las aulas. Algunas de las ventajas que tiene el uso de tabletas en las aulas son:

- Promueven el trabajo de contenidos de manera innovadora.
- Fomentan la participación e implicación de los alumnos en el proceso de aprendizaje.
- Captan la atención del estudiante y mantienen su interés por aprender los contenidos trabajados.

- Favorecen la creatividad y la autonomía, promoviendo en los aprendices la participación y la investigación en el desarrollo de sus aprendizajes.
- Ayudan al profesorado a conocer el grado de comprensión de los contenidos de los alumnos en tiempo real.
- Flexibilizan la presentación de contenidos atendiendo a la diversidad de las aulas.
- Monitorean los aprendizajes de cada niño, adaptando los contenidos al nivel de cada estudiante, respetando y atendiendo los distintos ritmos de aprendizaje de cada alumno.

Existen infinidad de páginas web educativas en las que los docentes pueden encontrar una gran variedad de aplicaciones diseñadas para atender las necesidades surgidas en las aulas.

De esta forma, algunas de las actividades de aprendizaje que se pueden llevar a cabo en las aulas con alumnos de primero de Educación Primaria para trabajar los cuentos en lengua inglesa mediante el uso de tabletas pueden ser: visualizar individualmente cuentos colgados en la web; crear actividades en pareja o individualmente a partir de la narración del cuento para poner en común con el resto de la clase; trabajar cuentos interactivos, crear cuentos sencillos a partir de modelos, reforzar la comprensión oral del cuento mediante la repetición de la visualización de la historia tantas veces como sea necesario, o realizar actividades ricas y variadas para reforzar la comprensión global del cuento.

Al encontrarnos en un campo en el que los avances son constantes, es importante que el profesorado esté suficientemente formado y actualizado para poder sacar el máximo provecho a estos recursos tecnológicos e informáticos, así como para poder adecuarlos a los procesos de enseñanza, con el objetivo de lograr en los alumnos un aprendizaje significativo al mismo tiempo que desarrollan la competencia en comunicación lingüística en lengua inglesa.

Tal y como afirman autoras como Manso, Perez, Libedinsky, Light y Garzon (2011), la clave del éxito de las TIC en las aulas radica en la óptima y eficaz combinación por parte de los docentes de estos recursos, tecnológicos e informáticos, en los procesos de enseñanza y aprendizaje.



Bibliografía

- Edge, J. (1988). *Essentials of english language teaching*. London: Longman.
- Haycraft, J. (1986). *An introduction to english language teaching*. London: Longman.
- Hubbard, P. (1999). *A training course for TEPL*. Oxford: Oxford University Press.
- Manso, M., Perez, P. Libedinsky, M., Light, D. y Garzon, M. (2011). *Las TIC en las aulas. Experiencias latinoamericanas*. Argentina: Editorial Paidós.
- Marqués, P. y Casals, P. (2002). La pizarra digital en el aula de clase, una de las tres bases tecnológicas de la escuela del futuro. *Revista Fuentes*, (4), 36-44.
- Underwood, M. (1987). *Effective class management*. London: Longman.
- Ley Orgánica de Educación (LOE) 2/2006 de 3 de mayo ley orgánica estatal que regula las enseñanzas educativas en España en diferentes tramos de edades, vigente desde el curso académico 2006/07. (BOE, de 4 de mayo de 2006) Fue modificada parcialmente el 28 de noviembre de 2013 con la aprobación de la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE) que ha entrado en vigor en el curso 2014/2015.
- Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. BOE, de 1 de marzo de 2014.