

Cuentacuentos digitales en programas de aprendizaje de inglés

Autora: Patricia González González

Email- patriciagonzalezgg@gmail.com

Centro de trabajo: Ermitagaña (Navarra)

Especialidad: Diplomada en lenguas extranjeras y licenciada en psicopedagogía.

Resumen:

El uso creciente de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) en distintos ámbitos de la sociedad ha significado el empleo cada vez más común de ellas en el sector educativo.

A su vez, la creciente demanda del aprendizaje de lenguas extranjeras de nuestra sociedad, propicia que se desarrollen programas educativos que fomenten las lenguas extranjeras desde edades tempranas. El inglés es la lengua más común de estas iniciativas que pretenden que cierta parte del currículum se desarrolle en inglés como lengua vehicular.

En este artículo se pretende dar a conocer una propuesta de innovación que aúna el aprendizaje del inglés, los cuentos y las nuevas tecnologías y brinda su potencial para que el alumno se desarrolle de manera integral en la etapa de Educación Infantil y Primaria.

Palabras clave: TIC, Programas de aprendizaje de inglés, cuentacuentos, digital, photostory, slidestory.

Introducción

La educación no puede ignorar los cambios acontecidos en la sociedad. Estamos en la era digital, y nuestros alumnos tienen motivaciones diferentes, de las que los profesionales de la educación nos tenemos que valer para que desarrollen su máximo potencial.

Los maestros tenemos que tener en cuenta que están surgiendo nuevas formas de comunicación, y gran diversidad de medios disponibles para que los alumnos puedan emplearlos y compartir sus resultados asociándose en redes que pasan a transformarse en comunidades de aprendizaje que podemos emplear en nuestras clases. Esto requiere hacer cambios importantes en el “qué” y “cómo” enseñar.

En nuestras clases de infantil y primaria, hemos incorporado los cuentos digitales, como una forma nueva de atraer a nuestros alumnos de los programas de aprendizaje de inglés hacia la lectoescritura en inglés usando un medio interactivo en el que se sienten cómodos y les atrae y motiva.

¿Qué son los cuentos digitales? ¿Por qué los hemos incorporado a nuestra rutina en inglés?

Por primera vez, La Ley Orgánica de Educación (LOE), aprobada el 3 de mayo de 2006, introduce en término “competencias básicas” educativas, como un compendio de habilidades que aprendemos para la vida, y traspasan los límites de la escuela ya que las aprendemos y practicamos en diferentes contextos. Una de las ocho competencias básicas se refiere exclusivamente a las TIC y en concreto se denomina “Tratamiento de la información y competencia digital”.

La competencia digital, es un claro reto para el profesorado, ya que se tiene que someter a una profunda revisión de sus metodologías, incluyendo en

ellas elementos, materiales y recursos tecnológicos, no como un elemento aislado sino como un eje para conseguir su uso natural en nuestros alumnos.

Partiendo de estas revisiones en nuestro centro, que tiene una singularidad especial al estar inmerso en un PROGRAMA DE APRENDIZAJE DEL INGLÉS (PAI) surgen los Cuenta-Cuentos digitales.

Estos cuentacuentos, cumplen unos objetivos básicos que queremos conseguir con nuestros alumnos;

1. Estimular la creatividad y la imaginación a través del lenguaje digital.
2. Fomentar en los alumnos hábitos de lectura.
3. Descubrir distintos materiales de lectura en formatos atractivo para ellos.
4. Crear momentos en el aula de relajación y disfrute a través de los cuentos.

Por estos motivos, hemos decidido crear unas sesiones semanales de cuentacuentos digitales en las clases de 2º y 3º de infantil y primero de primaria.

Aplicaciones informáticas para crear cuentacuentos digitales

Hay muchas aplicaciones en internet que nos permiten crear nuestras propias historias digitales. Las dos que proponemos aquí son muy utilizadas en educación y son sencillas, no obstante adjuntamos tutoriales para profundizar en su uso.

Slidestory

Esta herramienta nos permite subir fotografías a su servidor y grabar para cada una de ellas un texto o comentario guardando toda la historia en una página web que puede visitar cualquier persona. Es necesario instalar una pequeña aplicación en el ordenador pero la calidad de las imágenes y del sonido es magnífica. En educación es una herramienta educativa muy aprovechable. Un ejemplo para empezar a probar esta herramienta e implicar a los alumnos en sus propias historias es aprovechar una salida escolar para crear un pequeño cuento de lo que han hecho en inglés, y proyectarlo.

Microsoft photo story 3

Microsoft PhotoStory es una aplicación libre que permite a los usuarios crear una historia visual de fotografías digitales; añadiendo narración, efectos, transiciones y música de fondo. Es muy completa y tiene mucha calidad de imagen y sonido.

Ambas aplicaciones son gratuitas, y se pueden descargar fácilmente. La red dispone de tutoriales de fácil comprensión para usuarios no iniciados;

Tutoriales para SlideStory

- En español: [Creacion de SlideStory](#)
- En italiano, pero muy entendible: [Tutorial SlydeStory](#)
- En inglés: [How to create a podcast using the Publisher](#)

Tutoriales para PhotoStory

- En inglés: muchas ideas, cómo descargar PhotoStory 3, ejemplos... [Digital Storytelling using PhotoStory \(wiki\)](#)

Desarrollo de la experiencia con cuentacuentos digitales.

Desde el equipo de dinamización TIC del centro en el que trabajo, se han llevado a cabo una serie de actuaciones en las que las nuevas tecnologías son las protagonistas. Se pensó en el enriquecimiento lingüístico y cultural de la experiencia de un cuentacuentos digital para los alumnos, y nos pusimos a darle forma, el equipo de esta iniciativa fueron las tutoras de infantil programa PAI y los profesores de inglés de 1º ciclo.

La iniciativa tiene como finalidad que los alumnos se acerquen tanto a la iniciación de la lectura y escritura en inglés como al mundo de las nuevas tecnologías con un elemento que ellos conocen y que les motiva como son los cuentos.

La experiencia tiene un curso escolar de duración y tiene un componente formativo para los profesores que tienen que adquirir un compromiso de formación y aplicación del programa.

En esta sencilla tabla se muestra la temporalización del proyecto por trimestres:

1º Trimestre	<p>Acciones: Formación del profesorado Septiembre y octubre. 1 sesión semanal: “Slidestory” taller de creación de cuentos.</p> <p>Noviembre y diciembre. 1 sesión semanal: “Microsoft photo story 3” creamos historias.</p>
2º Trimestre	<p>Cuentacuentos en infantil y Primaria. 1 sesión semanal. Enero- “ Classic tales” Febrero – “ Animal tales” Marzo – “ Travelling tales”</p> <p>A final de trimestre se rotarán las historias entre infantil y primaria.</p>
3º Trimestre	<p>Cuentacuentos en infantil y Primaria; 1 sesión semanal Abril- “Toy tales” Mayo-“ School tales” Junio – “Disney tales”</p>

	A final de trimestre se rotarán las historias entre infantil y primaria.
--	--

A final de curso se realizará una evaluación y una memoria final por parte de los profesores que han participado en la actividad. La memoria es una buena manera de recopilar los materiales y reflexionar sobre las propuestas de mejora de los programas de innovación.

Propuesta para el aula

- Actividad básica: (para infantil) preparar una pequeña historia de palabras, imagen y voz. Pueden prepararlo los alumnos con ayuda del profesor o el profesor a modo de ejemplo. Permite a los alumnos realizar un feedback de su expresión oral, lo que les ayuda a analizar cómo pronuncian, corrigiendo los errores y mejorando en pronunciación y entonación.
- Actividad de ampliación:(para primaria) Crear historias mediante fotos, y añadirles texto y/o voz. Puede ser algo tan sencillo o complejo como se desee:
- Se puede empezar con secuencias my day
- Portfolios my hobbies
- Pequeñas historietas divertidas “my birthday”
- Se puede dividir la clase en pequeños grupos, y se les entregan unas fotos para que las ordenen como ellos consideren, el objetivo es que sea una historia que tenga sentido. Se les ayuda después a que escriban el texto de la historia (pueden ser palabras simples o frases cortas). A continuación, deben grabarlo y montar la historia (guiados en todo momento por el profesor). Por último, cada grupo expone la historia que ha preparado, con lo que se completa el ciclo de destrezas lingüísticas (writing, speaking, listening). Se puede preparar la historia con texto escrito o no, dependiendo del tipo de destrezas que se desean practicar y el nivel. Esta actividad es posible para todos los niveles de infantil y de primaria.
- Preparar actividades de comprensión cortas, para trabajar en el aula o en un blog como refuerzo, ya que esta herramienta nos permite evaluar la comprensión de nuestros estudiantes sobre algo que han trabajado y que les motiva.
- Crear presentaciones comentadas de imágenes que para ellos sean significativas. para realizar explicaciones en clase de proyectos, como por

ejemplo si estamos dando los animales hacer trabajos en grupos. Fomentamos de esta manera el trabajo cooperativo.

- Muy útil, para mostrar y explicar los pasos para hacer algo, para el profesor para explicar cómo funcionan determinados instrumentos, crear secuencias, etc.

Bibliografía

- HYMES,D.; COTTS,J.M. y LLOBERA,M. (1995). Competencia comunicativa: documentos básicos en la enseñanza de lenguas *extranjeras*. Edelsa Madrid:
- KRASHEN, S. (2004).The power of Reading. Portsmouth: Heinemann.
- READ, C. (2007) 500 Activities for the Primary Classroom. Oxford:Macmillan.
- - YAGÜE, G. (2004). *Y colorín colorado con el inglés empezamos*. Madrid.
- - YAGÜE, G. (2005). *Actualización científica y didáctica del inglés*. Madrid.
- - YAGÜE, G. (2004). *La enseñanza del inglés en edades tempranas*. Madrid.



www.sociedadelainformacion.com

Edita:



Director: José Ángel Ruiz Felipe
Jefe de publicaciones: Antero Soria Luján
D.L.: AB 293-2001
ISSN: 1578-326x