

Lectura y escritura interactiva en lengua inglesa. Aplicación de la PDI y la Web 2.0 en el aula AICLE

Dionisio Jesús Montoya Lozano

E-mail: dimolo@telefonica.net

Resumen

En esta contribución se describe como la pizarra digital interactiva y las aplicaciones sociales de la nueva Web 2.0 son una gran ayuda, de especial interés en centros que desarrollan proyectos AICLE, para mostrar y afianzar en el aula las distintas destrezas y procedimientos relacionados con el aprendizaje de la Lengua Inglesa en primaria, en particular la lectura y la escritura.

Herramientas como el editor de publicaciones digitales Issuu permiten a nuestros pequeños alumnos crear sus propias bibliotecas virtuales, en las que pueden compartir con sus compañeros y profesores historias y cuentos en lengua inglesa que ellos mismos han versionado y elaborado previamente en formato multimedia.

Se describe, además, la experiencia en primer ciclo de primaria con el sistema on-line de lectoescritura Starfall, el cual resulta muy útil cuando se dispone en el aula de Pizarra digital Interactiva.

1. Introducción y Descripción de la Experiencia

La Pizarra Digital Interactiva y las herramientas sociales de la Web 2.0 son una gran ayuda para mostrar y afianzar las destrezas y procedimientos relacionados con la Lengua Inglesa, especialmente la lectura y la escritura. Al igual que se hace con las habilidades orales, la lectura y la escritura también deben introducirse en el aula ya desde el primer ciclo de primaria: palabras, frases y pequeños párrafos, sobre todo en centros bilingües en los que los alumnos ya han tenido contacto con el inglés en su etapa de infantil. Tradicionalmente, los profesores de primaria hemos usado carteles de palabras y oraciones, que teníamos que preparar de antemano, escribiendo los textos, recortando, etc. Ya en el aula y una vez que la estructura que interesa practicar se domina desde el

punto de vista oral, se siguen los pasos de la lectura. Dedicamos el tiempo necesario a la lectura grupal e individual. A continuación se desordena el pasaje que se acaba de leer. Utilizamos los carteles de palabras que hemos fijado a la pared con “blu tack”, y solicitamos que un alumno salga a ordenarlos correctamente. Antes de que lo intente le pediremos que diga la frase oralmente, ya que si no es capaz de hacer esto, lógicamente tampoco sabrá cuál es el orden de las palabras que la componen.

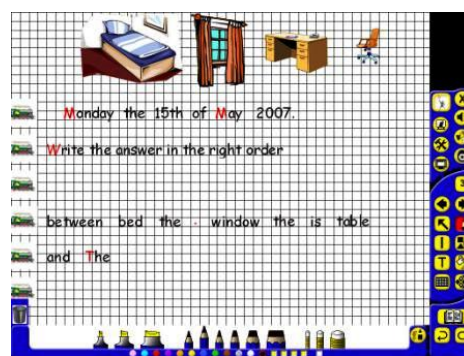


Fig. 1. Frase desordenada que se muestra al alumno en la Pizarra Digital Interactiva

Finalmente, la frase se ordena (el alumno utiliza sus habilidades lectoras, teniendo que reconocer la grafía de cada palabra). El proceso se somete a la aprobación o corrección del grupo, y una vez que hay quórum, todos copian en sus cuadernos. Pues bien, todo este proceso, se puede ahora llevar a cabo con el software interactivo de la PDI, que nos permite mover el texto por la pantalla con el lápiz puntero. La actividad, una vez elaborada, se puede guardar en el ordenador para futuras sesiones. Así evitamos que los carteles se pierdan o se deterioren como solía ocurrir con el formato papel. Además se simplifica el proceso de manipulación de estos materiales, el cual resulta mucho más “limpio” y sencillo al quedar todo centralizado y localizado en el ordenador. Con el banco de imágenes del software propio de la PDI apoyamos la actividad con dibujos ilustrativos de los textos, resultando el ejercicio así más significativo para los niños. En el margen izquierdo de la pantalla hemos incorporado el icono del “trenecito” (para

simular el formato de sus cuadernos “Lamela”, donde también se utiliza) que nos ayuda a conseguir los objetivos de linealidad y dirección de la escritura, muy a tener en cuenta en los primeros cursos de primaria.

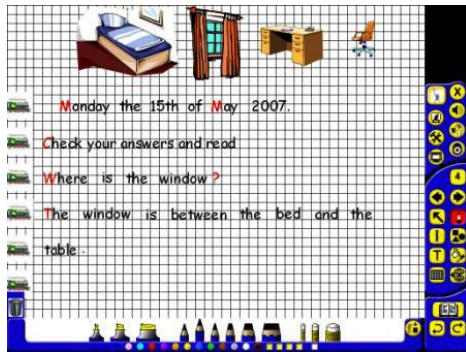


Fig. 2. Finalmente se comprueba la respuesta

La lectura de cuentos en esta etapa educativa, se ha venido trabajando en el aula con métodos de lectura global, utilizando “big books”, o libros de gran tamaño: Los niños se sitúan sentados en círculo muy próximos a su profesor para poder visualizar la fábula de forma adecuada. El docente lee la historia en voz alta y los niños reiteran el pasaje a coro. La vuelve a leer y pide voluntarios para repetir su lectura.

Con la pizarra digital se abre ante nuestros ojos un amplio abanico de posibilidades para el desarrollo de la habilidad lectora: Podemos digitalizar ese mismo cuento y mostrarlo a gran tamaño, eliminando así la barrera del espacio y facilitando el desarrollo de la actividad, pudiendo permanecer los niños tranquilamente en sus asientos. Incluso, podemos añadir un archivo de sonido o varios de ellos en cada secuencia que proyectamos de la historia, según nos interese, con la grabación de la lectura del texto que aparece digitalizado.

De todas formas, lo mejor de todo es que podemos proyectar páginas Web de lectura interactiva en inglés, apropiadas para estas edades, por medio de Internet, en las que tenemos gran cantidad de “e-books”, que apoyan el texto digitalizado con el correspondiente archivo sonoro, y en muchas ocasiones, también, con el movimiento de la animación que aparece en pantalla, proporcionando así a los niños una mejor comprensión de lo que están leyendo, un aprendizaje más significativo, a la par que mucho más motivador y que fomenta su deseo de participar en la actividad, en mayor medida que si ésta se plantea en el formato tradicional, tal y como argumenta A. Smith (1999) en su evaluación de la pizarra digital interactiva: “...a very good way to present information as it kept the attention by the constant movement of the image”.



Fig. 3. Web de lecto-escritura fonética

Una vez que el profesor lo estima oportuno, y ya desde 1º ep, a la vista de los avances observados en clase, el niño estará en condiciones de poder tomar prestado de la biblioteca de aula en inglés (al igual que hace en la de español) cuentos para leer en casa, con la supervisión de sus padres, los cuales podrán ir acompañados del correspondiente apoyo sonoro en CD, así como de algunas fichas de actividades para evaluar su comprensión. Estamos consiguiendo así un objetivo de gran repercusión para el futuro del niño: se le ayuda a crear un hábito de trabajo en casa y se fomenta su gusto por la lectura, a la par que dicha actividad es un escaparate para los padres, a los que les permite hacerse una idea de lo que el niño está aprendiendo y sus avances en el colegio (lo cual también contribuye a la promoción e imagen del propio centro escolar). Además, muchos de los cuentos son apropiados para que el docente aproveche para trabajar la formación en valores del niño. El contenido, así como la moraleja de las historietas, se encaminan hacia la convivencia y el respeto por los demás, la naturaleza, la colaboración, los hábitos saludables y de higiene personal...



Fig. 4. Cuento interactivo “on-line”

Adicionalmente, los alumnos han elaborado libros digitalizados en Power Point, tomando como modelo los cuentos de la biblioteca de aula que ellos suelen llevarse prestados a casa. La actividad se ha planteado como una forma alternativa de lectura, que resulta muy atractiva para los niños, en particular en los últimos meses del curso, cuando ya acusan cierto cansancio y necesitan nuevas motivaciones para

continuar con sus hábitos de trabajo. Tomando como modelo el cuento, elaboran una diapositiva de Power Point por cada una de las páginas de la historia, en la que versionan los pasajes más importantes de la escena, y la acompañan de un dibujo ilustrativo de dichos textos.



Fig. 5. El cuento “The Enormous Turnip” versionado por alumnos de 2º ep

Finalmente, estos cuentos digitales se exponen con la Pizarra digital interactiva, y se hace una lectura grupal de la historia, aprovechando para corregir posibles errores y centrar la atención en la lección que ésta trasmite, que como ya se ha dicho suele incidir en los temas transversales y la educación en valores de nuestros alumnos.



Fig. 6. Publicación virtual en Issuu del cuento “Jingle Christmas adventure”, con efecto madera

Para motivar aun más a los alumnos con esta actividad, se ha experimentando con “Issuu”, un editor de libros virtuales on line, que aunque no es un recurso creado específicamente para la enseñanza, puede resultar muy útil en este campo. Es una de las muchas herramientas “sociales” al servicio de la Web 2.0, que nos permite compartir publicaciones digitales, y tenerlas disponibles en línea. El Power Point en el que los niños han digitalizado sus cuentos se convierte a formato flash, con toda fidelidad al documento original, pero permitiéndonos ahora navegar por sus páginas como si estuviésemos leyendo una revista en

la vida real, con opción de realizar zoom y pasar páginas de una manera sencilla, incluido el modo a pantalla completa. De esta forma, profesores y alumnos tenemos nuestra librería on-line allá donde estemos. Para visualizar cada uno de los libros hacemos clic, pulsando la tecla ctrl. , en las imágenes que ilustran esta experiencia, o bien utilizamos los enlaces que se adjuntan debajo de estas líneas. Profesores y alumnos podemos acceder a nuestra cuenta compartida en Issuu introduciendo identificador y contraseña. Así tenemos disponible el menú con todos los cuentos y demás recursos que unos y otros hemos ido colgando, a modo de biblioteca virtual. Basta con elegir el recurso que se quiere visionar, y hacer clic en el extremo de cada página para avanzar o retroceder.

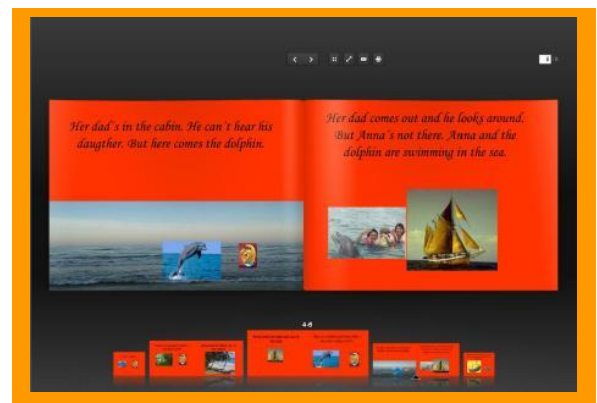


Fig. 7. Conversión on line del cuento “Anna and the dolphin”

<http://issuu.com/segundo/docs/annadolphin?mode=embed&documentId=080416164613-2cec174a06734ed2b54caaab3be639fe&layout=grey>

Esta herramienta Web 2.0 permite también a los propios alumnos publicar en Internet los trabajos que hacen con Power Point, dándoles ahora un formato mucho más atractivo, a la vez que muy práctico para poder leerlos y compartirlos con el resto de sus compañeros y profesores. (Sobra recordar aquí que siempre que nuestros hijos y/o alumnos vayan a manejar Internet es muy recomendable que padres y profesores nos sentemos con ellos para supervisar el proceso. Así evitaremos que fortuitamente accedan a posibles contenidos inapropiados).

2. Resultados

Se relacionan a continuación distintos enlaces para acceder on-line a varios de los cuentos versionados por distintos alumnos de primaria. Se incluyen también algunos esquemas y otros trabajos de alumnos:

A) CUENTOS DIGITALIZADOS EN ISSUU

1. <http://issuu.com/segundo/docs/turnipbycarlos?mode=embed&documentId=08051>

[4142401-a76f566feaf04569b6c299bd5908a9bd&layout=grass](http://issuu.com/segundo/docs/annadolphin?mode=embed&documentId=080416164613-2cec174a06734ed2b54caaab3be639fe&layout=grey)

Autor: Carlos 2º ep grupo B

2. <http://issuu.com/segundo/docs/annadolphin?mode=embed&documentId=080416164613-2cec174a06734ed2b54caaab3be639fe&layout=grey>

Autor: Jero 2º ep grupo A

3. <http://issuu.com/segundo/docs/jingles?mode=embed&documentId=080416162854-3a77fab704714793b0d661a3279daee2&layout=white>

Autor: Javi 2º ep grupo A

4. <http://issuu.com/segundo/docs/fisherman?mode=embed&documentId=080411220727-3ec2794a12994ab3940e76afd450b59e&layout=grey>

Autores: Eusebio y Jero 2º ep grupo A

5. <http://issuu.com/segundo/docs/turnip?mode=embed&documentId=080411220519-ff7f46ae40764753abd383cf5b931fc&layout=grass>

Autores: Ricardo y Dani 2º ep grupo B

6. <http://issuu.com/segundo/docs/townmouse?mode=embed&documentId=080411214731-6e03ffe1eaaf4afdb8e866c788dca658&layout=white>

Autores: Miguel y Vito 2º ep grupo A

B) PRESENTACIONES DIGITLIZADAS EN ISSUU

1. <http://issuu.com/segundo/docs/places?mode=embed&documentId=080413195326-66d8f4ce60614b1fb9d2bccb135a47e1&layout=wood>

Autores: Dani y Ricardo 2º ep grupo B

2. <http://issuu.com/segundo/docs/house2?mode=embed&documentId=080413194123-5ae5b9aba73a4da597e614910afab176&layout=grey>

Autor: Alejandro 4º ep

3. <http://issuu.com/segundo/docs/food2?mode=embed&documentId=080413192902-d705d345c3734017aa6ee3e6edb33509&layout=white>

Autores: Álvaro y Fernando 2º ep grupo B

4. <http://issuu.com/segundo/docs/clothes?mode=embed&documentId=080413190455-1adaf497cfde4a3eaa5517314ea28607&layout=wood>

Autores: Felipe y Roberto 2º ep grupo A

5. <http://issuu.com/segundo/docs/animals3?mode=embed&documentId=080413185117-d07b8256821648e98a785f9c45e23573&layout=grey>

Autor: Manuel 2º ep grupo B

6. <http://issuu.com/segundo/docs/house?mode=embed&documentId=080413172249-3e68f2857ac34200892405227d8dcfde&layout=wood>

Autores: Daniel y Álvaro 2º ep grupo A

7. <http://issuu.com/segundo/docs/sentidos2?mode=embed&documentId=080413170321-9b4c5c5f456e4d5681ce1b8b42e879cf&layout=white>

Autores: Ignacio y Francisco 6º ep

8. <http://issuu.com/segundo/docs/jorge?mode=embed&documentId=080413165208-858399c890c54b79a749e4ee6f07d4bc&layout=wood>

Autor: Jorge 6º ep

9. <http://issuu.com/segundo/docs/animals2?mode=embed&documentId=080413164229-6ddbc0b1288d4b3bb57de70e75b9313a&layout=white>

Autor: Gonzalo 2º ep grupo B

10. <http://issuu.com/segundo/docs/food?mode=embed&documentId=080413162252->

[a35be423e94e4bc3bbc9fd0b1da731df
&layout=wood](http://a35be423e94e4bc3bbc9fd0b1da731df&layout=wood)

Autor: Ángel 2º ep grupo B

11. http://issuu.com/segundo/docs/animals_1?mode=embed&documentId=080413155854-7900432d8ec2421bac5994180249833b&layout=grass

Autores: Miguel y Gabri 2º ep grupo B

Para el docente, Issuu ofrece un formato inmejorable para mostrar (y leer) con la Pizarra digital interactiva tanto estos libros digitalizados como presentaciones de vocabulario que suelen elaborar los alumnos. Es incluso un gran aliado para colgar apuntes o esquemas de cada unidad, y así facilitarles el estudio en casa, especialmente en colegios con proyectos de Aprendizaje Integrado de contenidos y Lenguas Extranjeras (AICLE) que imparten asignaturas como el Conocimiento del Medio con un sistema bilingüe por inmersión en Lengua Inglesa.

Este nuevo enfoque 2.0 de la “Red de redes” nos presenta una visión de Internet como plataforma de trabajo horizontal, en la que el usuario puede adoptar un papel más activo. No sólo se limitará a leer contenidos, como era habitual en la versión clásica 1.0, sino que ahora también podrá expresarse y opinar, recopilar y compartir información, colaborar y crear conocimiento, utilizando páginas dinámicas con contenidos abiertos que nos suministren herramientas on-line siempre disponibles, y nos proporcionen espacios de trabajo cooperativo. Así lo entiende también el profesor Marquès: “situados en esta sociedad de la información que exige una fuerte disminución de las prácticas memorísticas / reproductoras en favor de las metodologías socio-constructivistas centradas en los estudiantes y en el aprendizaje autónomo y colaborativo, los entornos sociales para la interacción que ofrecen las aplicaciones de la Web 2.0 constituyen un instrumento idóneo para ello” (Pere Marquès, 2008, Introducción, pára. 2).

3. El sistema “Starfall”: Un método de lecto-escritura fonético y global

Es conveniente, por las particularidades gráfico-fonológicas de la lengua inglesa, utilizar un método de introducción a la lectura, que además de ser apropiado a la edad de los alumnos, ofrezca también una aproximación fonética y sistemática a la lecto-escritura, que se consolide como una base adecuada para los aprendizajes que posteriormente se hayan de llevar a cabo en estas áreas. Es decir, se trata de estandarizar (con un grupo de alumnos concreto) un

sistema específico de lectura y desarrollo de la escritura.

Los materiales interactivos, que en este sentido ofrecen páginas como www.starfall.com, constituyen un recurso magnífico para el docente de Lengua Inglesa. Con una progresión muy adecuada, se combinan distintos métodos de aprendizaje, desde el fonético al global. Todos ellos perfectamente adaptados al desarrollo cognitivo de la edad de los alumnos a la que hemos hecho referencia.

La Web citada presenta, en su primera página, un menú dividido en cuatro secciones. En la primera (a la que llaman ABC’S) se muestran las letras del alfabeto. Al hacer “clic” sobre cada una de ellas, nos transporta a una ilustración en la que aparece dicho grafema, tanto en mayúscula como en minúscula, acompañado por un dibujo que representa un objeto, acción o concepto, que empieza con el sonido que hemos elegido (tal y como vemos en la ilustración del gato -“cat”, en inglés-, donde al pinchar sobre la “C” - mayúscula o minúscula”- así como sobre la palabra “cat”, que aparecería a continuación, podremos oír, con todo lujo de detalles y perfectamente discriminado, el fonema /k/. Acto seguido, para hacer más significativo el proceso y captar la atención del niño, veremos como el gatito empieza a corretear por la pantalla del ordenador, al ritmo de una animada sintonía. Los de 1º ep no pueden parar de reír).



Fig. 7. Menú de la sección 1 e ilustración del fonema /k/

“LEARN TO READ” es el nombre de la sección 2 de Starfall. Como vemos abajo, podremos elegir el sonido vocálico o consonántico que queremos

practicar, de entre los que figuran en la lista. Además, nos da la opción de acceder a un libro interactivo en el que aparece el fonema elegido de forma extensiva, o bien, optar por uno de los videos de la columna “Skills”, en la que encontraremos una dosis extra de práctica en el mismo. En la ilustración que aparece bajo estas líneas, hemos elegido el sonido nº 7, correspondiente a la /i:/ (“i” larga), en el que los alumnos han de completar los huecos con 2 de los grafemas consonánticos facilitados, hasta que obtienen la palabra “peel” (pelar), cuya acción se ilustra en el dibujo, que ellos han escuchado previamente, al pinchar sobre el plátano.



Fig. 8. Menú “Learn to Read” y actividad para practicar la /i/ larga

El tercer menú (“IT’S FUN TO READ”) nos da acceso a varios ejercicios de pre-lectura sencilla, en el que podremos decantarnos por un trabalenguas, una canción, una adivinanza, una poesía, o incluso un juego de magia, en los que el texto se irá iluminando al estilo de un karaoke, a la par que lo escuchamos, haciendo más fácil al niño su aproximación al ejercicio.

Finalmente, la última sección de Starfall (“I’M READING”) nos ofrece un menú con diferentes cuentos interactivos, pertenecientes a diferentes géneros literarios (Comedia, ficción, mitos, fábulas...), en los que el niño también podrá, de forma interactiva, hacer clic sobre el símbolo de la oreja para escuchar cada viñeta, poniendo así en relación, de una forma global en este caso, la comprensión auditiva y la lectura. A continuación, el profesor pedirá a los alumnos (primero a todos y después individualmente) que lean en voz alta la viñeta que acaban de escuchar y

leer silenciosamente. En el caso de detectar dificultades en la lectura de palabras concretas, el docente tiene la opción de hacer clic en dicho vocablo para que el programa informático repita su lectura, dando así una segunda oportunidad al alumno, que podrá leerla de nuevo, imitando al ordenador, corrigiendo así su error inicial.



Fig. 9. Menú “I’m reading”, y comic digitalizado

4. Conclusiones

La práctica habitual en el aula de esta metodología, combinando la utilización de libros interactivos on-line, la Pizarra Digital Interactiva, y las aplicaciones Web 2.0, supone un avance espectacular en las habilidades de lectura y escritura al final del primer ciclo de primaria, sobre todo en lo que a autonomía se refiere. Es decir, se logra conseguir que el niño se desvincule de la mera repetición o copia de lo que el profesor acaba de leer / escribir y, al igual que en lengua española, o que un niño nativo de habla inglesa de su misma edad, sea capaz de leer y entender de forma autónoma una lectura en inglés adaptada a su edad, así como de escribir sus propias versiones de dichas lecturas.

5. Bibliografía

García Areito, Lorenzo (2007), “Web 2.0 vs web 1.0” *BOLETÍN EDUCACIÓN A DISTANCIA*, Octubre. <http://www.uned.es/catedraunesco-ead/editorial/p7-10-2007.pdf>

Marquès Graells, Pere (2002), “La magia de la pizarra electrónica”. *Comunicación y Pedagogía*, nº 180.

Marquès Graells, Pere et al. (2007), “La pizarra digital interactiva en el aula. Primer informe de la Investigación “Promethean en España”. *GRUPO DE INVESTIGACIÓN DIM-UAB*. <http://dewey.uab.es/pmarques/dim/promethean/investigacion.htm>

Marquès Graells, Pere (2008), “La Web 2.0 y sus aplicaciones didácticas”. *MEDIATECA DIM*. <http://dewey.uab.es/pmarques/web20.htm>

Marquès Graells, Pere (2008), “Verdades y mentiras sobre la pizarra digital” *CHISPAS TIC Y EDUCACIÓN*. <http://peremarques.blogspot.com/search/label/PIZARRA%20DIGITAL>

Martín Patiño, José M.; Beltrán Llera, Jesús; Pérez, Luz (2003), *Cómo aprender con Internet (El modelo Pedagógico CAIT)*. Madrid, Fundación Encuentro.

Montoya Lozano, Dionisio J. (2005), “La pizarra digital en el aula bilingüe de primer ciclo de primaria”. *Revista digital DIM*, nº 1, artículo 1. Universidad Autónoma de Barcelona. <http://dewey.uab.es/pmarques/dim/revista1.htm>

O’Reilly, Tim. (2005), “What is Web 2.0. Design Patterns and Bussiness Models for the Next Generation of Software”. *Sitio web O’Reilly*. <http://www.oreilynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html>

Piaget, Jean (1967), *Seis estudios de psicología*. Barcelona: Seix Barral.

Sánchez Llabaca, Jaime (2000), *Aprender con Internet: Mitos y Realidades*. Universidad de Chile

Smith, A (1999) “Interactive whiteboard evaluation”. *MirandaNet*. <http://www.mirandanet.ac.uk/pubs/smartboard.htm>