

El Libro digital como herramienta pedagógica

2003-07-01

El Libro digital como herramienta pedagógica

Miguel Ángel Caro, profesor de Español y Literatura en el Gimnasio Inglés de Armenia, vincula el Libro Electrónico a la enseñanza de la lectura de: textos clásicos, épicos, románticos o descriptivos. Acrecentando de esta manera el interés de los estudiantes y potenciando sus habilidades de interpretación y creación.

Miguel Ángel Caro, profesor de Español y Literatura en el Gimnasio Inglés de Armenia, vincula el Libro Electrónico a la enseñanza de la lectura de: textos clásicos, épicos, románticos o descriptivos. Acrecentando de esta manera el interés de los estudiantes y potenciando sus habilidades de interpretación y creación.

EL LIBRO ELECTRÓNICO COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA

Los textos digitales que incorporan hipertexto ofrecen a los docentes de Literatura una herramienta valiosa para atraer a los estudiantes hacia la lectura de obras clásicas. Las experiencias con el hipertexto [1] son variadas y cada vez más numerosas, como la presentada por la profesora Susana Pajares Tosca en el marco de la jornada “Textualidades Electrónicas: Nuevos Escenarios para la Literatura” realizada en

Barcelona el pasado mes de abril. La ponencia de la profesora Pajares fue acerca de “El uso del hipertexto en la enseñanza de la literatura” y utilizó un hipertexto complejo que recorre la totalidad de la obra “El Retrato del Artista Adolescente” de James Joyce. El material contiene miles de enlaces y permite, además, añadir comentarios y entablar debates.

Con el fin de mostrar en detalle otra experimentación con el uso del hipertexto en el ámbito académico, presentamos el trabajo realizado por el profesor Miguel Ángel Caro Lopera que consiste en el diseño y desarrollo de un proyecto pedagógico en torno al libro electrónico para la lectura de obras clásicas. Para ello aprovecha algunas herramientas básicas para la creación de paginas web tales como enlaces, música, imágenes, animaciones, narraciones, applets, etc. El resultado es “El Mito de Psique y Cupido” una obra interactiva que puede servir a estudiantes con problemas en la lectura e interpretación de obras clásicas. Esta experiencia fue expuesta por el profesor Caro en el pasado Foro de “[Enseñanza y Aprendizaje](#)” realizado en el Colegio Bolívar de Cali y la publicamos en EDUTEKA como una muestra de lo que se puede lograr mediante la utilización del hipertexto. La presente versión difiere de la original (en Cd-Rom) por no tener activados los archivos de sonido (música y narraciones).

ACERCAMIENTOS AL LIBRO ELECTRÓNICO COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA LA ENSEÑANZA DE LA LITERATURA, LA PROMOCIÓN DE LECTURA Y LA POTENCIACIÓN DE HABILIDADES INTERPRETATIVAS Y CREATIVAS EN ESTUDIANTES

Trabajo desarrollado por: Miguel Ángel Caro Lopera, profesor de Español y Literatura en bachillerato en el Gimnasio Inglés de Armenia, Colombia.

PRESENTACIÓN

Este proyecto de innovación pedagógica nació, en primer lugar, como trabajo de grado de quien lo presenta para optar al título de *especialista en enseñanza de la literatura* en la Universidad del Quindío, bajo la dirección de los profesores Magdalena Gómez de Ríos y Carlos Alberto Castrillón. Dicho trabajo busca vincular el libro electrónico a la enseñanza de la lectura de textos clásicos, épicos, románticos o

eminentemente descriptivos, como herramienta pedagógica para elevar el interés de los estudiantes y potenciar sus habilidades interpretativas y creativas.

Supuso, en primer lugar, la preparación, diseño y edición de un libro electrónico sobre el “Mito de Psique y Cupido”, tomado de la obra “El Asno de Oro” de Apuleyo (siglo II de nuestra era) y, en segundo lugar, su puesta en escena pedagógica entre los estudiantes de octavo grado del Gimnasio Inglés de Armenia.

Después de haberse concluido esta primera parte, el proyecto entra ahora en una fase de expansión a los otros grupos del bachillerato con el producto inicial y contempla próximamente el diseño de nuevas obras en dicho formato electrónico.

El libro electrónico puede constituirse en valioso instrumento de apoyo al maestro para la lectura de textos clásicos, ante todo, con estudiantes apáticos por ella y con dificultades para su comprensión, ya que les ayuda a recrear el marco intertextual en el que se inscribe la obra y los impulsa a asumir roles de coautores, a partir de propuestas interactivas de composición creativa.

Por sus resultados eminentemente positivos, este trabajo pretende, por último, invitar a los docentes de español y literatura a reflexionar sobre su quehacer y a trabajar en red, en busca de nuevas propuestas que acerquen sus prácticas pedagógicas a la realidad cultural específica por la que se mueven sus estudiantes, en relación con los vertiginosos avances del desarrollo tecnológico y la revolución informática.

Por dicha razón, en nombre del colegio en el que trabajo y convencido de la necesidad de someter a la crítica inter-institucional los alcances del proyecto para que otros estudiantes se apropien de él, presento a ustedes, mi libro electrónico sobre el mito de Psique y Cupido.

DESCRIPCIÓN DEL LIBRO

Desde el punto de vista de técnico, el trabajo consiste en la elaboración de un libro hipermedial en lenguaje HTML [2], con inclusión de porciones de código Java [3], HTML dinámico [4], sonido y video, para un producto multimedia en soporte CD-ROM. Por su estructura de compatibilidad, es posible ejecutarlo en cualquier computador personal actual en ambiente Windows 9x, con navegador Internet Explorer 5.x o Netscape 4.x,

o en sistemas de red.

[NOTA DEL EDITOR: Hemos publicado el libro electrónico creado por el profesor Caro, “El Mito de Psique y Cupido”, para que sirva como ejemplo. La presente versión difiere de la original (en Cd-Rom) por no tener activados los archivos de sonido (música y narraciones)].

PARTES DEL LIBRO



Desde la página inicial del libro “El Mito de Psique y Cupido” (la cual se carga automáticamente en el computador o ejecutando manualmente el archivo default.htm en el directorio raíz del Cd-Rom), se puede acceder a todas las secciones de la obra, así:

- **CAPÍTULOS DE LA HISTORIA CENTRAL:** El texto original viene dividido en nueve capítulos. Al hacer clic sobre cualquiera de ellos, se encuentra la siguiente

información: Título, frase de introducción al argumento del capítulo e índice de páginas del mismo.

- **PÁGINAS DE LA HISTORIA:** Cada página de la historia consta de encabezado (número de capítulo y de página y el hipervínculo al archivo de sonido que contiene su narración), texto e imágenes, hipervínculos (nombres propios siempre aparecen resaltados en azul; al hacer clic sobre ellos, el lector pasa a la sección de ampliación respectiva), actividades de inferencia de significados, anotaciones estilísticas, preguntas predictivas, propuestas de composición creativa y enlaces a página anterior y siguiente.
- **APARTADO DE ARGUMENTOS:** Con el ánimo de privilegiar aún más la multilinealidad de la lectura, ofrezco en esta página una mirada panorámica a los capítulos de la historia central, con sus títulos correspondientes. En caso de que el lector quiera ir a cualquiera de ellos, simplemente tendrá que hacer clic sobre el ícono respectivo.
- **RINCÓN MITOLÓGICO:** Esta sección contiene información sobre dioses, héroes, lugares o elementos mencionados en la obra. Al final de cada una de las anteriores páginas, se añaden 16 mitos adicionales relacionados con tales personajes, con lo que se amplía el horizonte hipertextual y se multiplican las rutas de lectura
- **HIPERTEXTOS:** En esta sección, encontrarán los lectores dos formas distintas de abordar el universo mitológico. En una de ellas (Mitología Griega por Fernando Cipriani), con un lenguaje de hoy, se describe “la obra, vida y milagros de Júpiter (“el tumbalocas” del Olimpo), y, en la otra (versión de Psique y Cupido, según Argos), se relata, en dialecto paisa, la historia central del libro. Esta última, por su extensión, fue dividida en tres partes y cuenta, además, con archivo WAV [5] para escuchar la narración con acento igualmente paisa.

- **GALERÍA DE IMÁGENES:** Para explotar el copioso arsenal de imágenes disponibles sobre el tema y aprovechando la herramienta de vista miniaturizada, diseñé una galería de imágenes dividida en seis secciones: Psique, Cupido, Psique y Cupido, Venus, otros dioses y otros personajes.
- **LINKS:** Con el ánimo de estimular aún más la lectura hipertextual y en reconocimiento a otras páginas Web que visité durante mi investigación, propongo al lector una lista de hipervínculos externos, a través de los cuales, si se conecta a internet, podrá ampliar insospechadamente su horizonte lector sobre el tema, internándose en la “galaxia de significantes” de la World Wide Web. Esa es – como lo expresara antes – la idea de la lectura postmoderna: plantear una aventura de la que acaso se conoce el comienzo, mas nunca el final.
- **MAPAS:** Tomados del sitio de Carlos Parada (Greek Mithology Link) incluí dos mapas que pueden iluminar la contextualización geográfica del lector en la obra: uno de la Grecia Antigua y otro del infierno por el que pasó Psique y del que se ocupa otro relato adicional en el Rincón Mitológico.
- **SECCIÓN DE CREACIONES:** Allí se podrá observar una muestra representativa de las producciones estudiantiles, en torno a diversas propuestas de composición creativa, planteadas en la obra. Conviene, por último, anotar que, en aras de favorecer una muestra fidedigna del estado de composición de los estudiantes, sólo operé sobre los textos modificaciones estrictamente formales. En esta sección se destacan:

Los Infiernos: Los lectores diseñan su propio infierno con la inclusión de obstáculos infranqueables, al estilo de los griegos y, ante todo, con alta dosis de creatividad.

- **Mitos jóvenes:** En esta sección, se incluyen hipertextos estudiantiles, a partir de ciertas propuestas de composición creativa incluidas en algunas páginas de la historia central.

- **Otros:** Complementan la sección: poemas, tops 10, “perfiles de un novio boleta”, “cantaletas”, cartas, horóscopos y finales alternativos [6].
- **BIOGRAFÍA DEL AUTOR:** Allí encuentra el lector trazos biográficos de lo que se ha podido rescatar de Apuleyo y, además, el texto completo del “Asno de Oro”, como documento de texto sin animaciones, pero en un formato que facilita una lectura fluida y descansada.
- **CRÉDITOS:** Aparte de la mención del autor y de los asesores del trabajo, se incluye una documentación del libro electrónico, para que los interesados en explorar su estructura correlacionen nomenclatura de los nombres con los títulos respectivos.

NOTAS DEL EDITOR:

[1] Ver el artículo elaborado por EDUTEKA sobre el Hipertexto (qué es y cómo utilizarlo para escribir en medios electrónicos). Actualmente es indispensable entender qué es el Hipertexto ya que los textos digitales que lo incorporan requieren que escritores y usuarios desarrollen habilidades que están más allá de las requeridas para enfrentar medios impresos. Este artículo plantea algunas ideas generales para escribir efectivamente en este formato y estrategias para crear buenos enlaces.

<https://eduteka.icesi.edu.co/Hipertexto1.php>

[2] HTML: Siglas de Lenguaje de Marcación de Hipertexto. Lenguaje para marcar las porciones de un documento (llamados elementos), con el fin de que, cuando sea cargado por un programa llamado navegador Web (Internet Explorer, Netscape, Opera, etc.), cada porción aparezca en un formato distintivo. HTML incluye capacidades que permiten a los autores insertar hipervínculos (enlaces), los cuales, cuando se hace clic sobre ellos, despliegan otros documentos HTML.

[3] JAVA: Lenguaje de programación creado por Sun Microsystems que permite a los programadores escribir un programa que se ejecute en cualquier computador capaz de correr un interprete de Java (que está incorporado en la mayoría de los

navegadores Web actuales).

[4] DHTML: El Dynamic HTML suple una gran carencia que tiene el HTML para dotar a las páginas web de dinamismo. También se utiliza para la realización de menús en las páginas Web.

[5] WAV: Formato de archivo desarrollado en conjunto por Microsoft e IBM para almacenar sonidos de ondas. Las especificaciones de formato incluyen almacenamiento de 8 y 16 bits, monoaural y estereofónico, pero la mayoría de los sonidos WAV que se encuentran en Internet están en formato monoaural de 8 bits.

[6] Aunque la mayoría de los temas de esta sección no tienen relación directa con el Mito de Psique y Cupido, resultan interesantes para atraer a los estudiantes en sus primeros intentos en la escritura para un medio en línea. Para orientar a los estudiantes en este tipo de escritura puede leer el artículo "[El Hipertexto: qué es y cómo utilizarlo para escribir en medios electrónicos](#)"

CRÉDITOS:

Ponencia presentada por Miguel Angel Caro Lopera en el Foro de "Enseñanza y Aprendizaje" realizado en el Colegio Bolívar (<http://www.colegiobolivar.edu.co/>) de Cali. Si tiene alguna inquietud sobre este tema o desea comunicarse con el profesor Caro, puede hacerlo en el Correo electrónico: maincaro@yahoo.com o visitando su página Web: <http://www.geocities.com/maincaro/>

*Publicación de este documento en EDUTEKA: Julio 05 de 2003.

Última modificación de este documento: Julio 05 de 2003.*