



INTEGRACION,  
EXTENSION,  
DOCENCIA  
E INVESTIGACION  
PARA LA  
INCLUSION  
Y COHESION  
SOCIAL

22 AL 25  
NOVIEMBRE  
DE 2011  
SANTA FE  
ARGENTINA



**TITULO: CUENTOS DIGITALES: UN PROYECTO PARA INCENTIVAR LA LECTURA INFANTIL**

**EJE: 3. EXTENSIÓN, DOCENCIA E INVESTIGACIÓN**

**AUTORES: GARCÍA BERTA ELENA, DAZA MÓNICA MERCEDES**

**REFERENCIA INSTITUCIONAL: UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN LUIS - FCMYN - DPTO DE INFORMÁTICA - ÁREA PROFESORADO**

**CONTACTOS: [bgarcia@unsl.edu.ar](mailto:bgarcia@unsl.edu.ar), [monicadaza48@hotmail.com](mailto:monicadaza48@hotmail.com)**

## **RESUMEN**

El uso masivo de las TIC's en diferentes sectores de la sociedad afecta al sistema educativo. Surgen nuevas formas de construir conocimiento, pensar, actuar, y entretenerse. Niños y jóvenes usan las TIC's para comunicarse y construir comunidades virtuales. El aprendizaje se vuelve multimedial. Los chicos no sólo buscan y ven videos, sino que producen los suyos y los comparten en la web.

En este contexto, surgen herramientas y oportunidades para aprender en ámbitos no formales. La escuela pierde el lugar preponderante que ocupaba en la distribución del saber. Esto requiere hacer cambios importantes en el "qué" y "cómo" enseñar.

Leer e interpretar correctamente lo que se lee son competencias básicas que debieran adquirir los estudiantes. El interés por la lectura es tema de preocupación en padres y docentes. Se piensa que los chicos no leen o no comprenden lo que leen.

Para promover estas competencias, la Secretaría de Innovación de la Facultad de Ciencias Físico Matemáticas y Naturales de la UNSL convoca a los alumnos de escuelas provinciales a escribir cuentos de ciencia ficción. Los cuentos premiados son organizados por categoría y publicados en un libro. Se convoca a los alumnos a adaptar estos cuentos a formato digital y multimedia, en el marco del proyecto "Cuentos Digitales para la Infancia".

Son objetivos principales del proyecto: estimular la creatividad y la imaginación expresadas a través del lenguaje multimedial, promover en los niños y jóvenes hábitos de lectura, acercarles material de lectura en un formato atractivo, fortalecer la apropiación de una cultura digital en docentes y alumnos, fortalecer los hábitos de lectura a través del uso de cuentos multimediales.

El proyecto, parte del Programa de Extensión "Puertas a la Cultura Digital", está conformado por un equipo de trabajo interdisciplinario en el que participan comunicadores sociales, docentes en informática, pedagogos y alumnos del profesorado en Ciencias de la



INTEGRACION,  
EXTENSION,  
DOCENCIA  
E INVESTIGACION  
PARA LA  
INCLUSION  
Y COHESION  
SOCIAL

22 AL 25  
NOVIEMBRE  
DE 2011  
SANTA FE  
ARGENTINA



Computación. En la dinámica del taller, metodología elegida para trabajar, se promueve el aporte colaborativo de los conocimientos de cada área disciplinar de los participantes.

En el transcurso del 2010, primer año de ejecución del proyecto, se realizaron las siguientes tareas: selección de herramientas de software para la digitalización de los cuentos, selección de cuentos a trabajar, encuentro con docentes y alumnos que participaron en el concurso de cuentos de ciencia ficción, talleres con docentes y alumnos para aprender a usar las herramientas de software seleccionados, elaboración de los guiones para los cuentos digitales y creación de los cuentos digitales.

En este segundo año del proyecto se seleccionaron nuevos cuentos, se incorporaron herramientas de software y se iniciaron los talleres para docentes y alumnos a partir del mes de abril. Cabe destacar que en el 2011 se incorporaron otras instituciones educativas con sus respectivos docentes y alumnos.

Al momento de finalizar las actividades de este año se espera contar con el material en su versión final, en soporte DVD, para ser distribuido en las escuelas educativas, junto a sus correspondientes guías didácticas.

**PALABRAS CLAVES:** Cuentos digitales, lectura, TIC's

## DESARROLLO

### INTRODUCCIÓN

Desde el año 2008, la Secretaría de Innovación y Desarrollo de nuestra facultad, a través de un proyecto de la Secretaria de Extensión Universitaria de la Universidad Nacional de San Luis, pone en marcha el proyecto "Cuentos de ciencia ficción". Convoca a las escuelas de la provincia con la intención de promover el acercamiento a la ciencia a partir de éste género literario, promoviendo en los alumnos la capacidad creadora, y dando libertad a su imaginación mediante la escritura de cuentos. Las creaciones literarias son evaluadas por un jurado. De esta manera las producciones ganadoras de 1° y 2° puesto son publicadas en un libro que edita la Nueva Editorial Universitaria [1].

Por otra parte el Centro de Informática Educativa (CIE), dentro del Área del Profesorado del Departamento de Informática de la Facultad de Ciencias Físico Matemáticas y Naturales de la Universidad Nacional de San Luis, trabaja con escuelas del medio desde el momento de su creación, en el año 1993. Entre las actividades que realiza podemos mencionar: dictado de cursos de capacitación, asesoramiento y desarrollo de material didáctico digital



INTEGRACION,  
EXTENSION,  
DOCENCIA  
E INVESTIGACION  
PARA LA  
INCLUSION  
Y COHESION  
SOCIAL

22 AL 25  
NOVIEMBRE  
DE 2011  
SANTA FE  
ARGENTINA



educativo. Las diferentes propuestas están destinadas a docentes de los distintos niveles del sistema educativo, provincial y nacional y tienen como objetivo fundamental, fomentar la creación de material digital e incorporar las nuevas herramientas informáticas dentro del ámbito educativo.

Teniendo en cuenta el proyecto de la Secretaria de extensión universitaria y la actividad que viene desarrollando el CIE, surge la inquietud de digitalizar los cuentos de ciencia ficción escritos por los niños en el marco del Proyecto “Cuentos Digitales para la Infancia”, (incluido en el Programa “Puertas a la Cultura Digital”). El Programa, y los Proyectos que lo conforman, fueron aprobados para ser desarrollados en forma bianual (2009-2011) por Resolución del Consejo Superior: RS CS N° 1-192/09

En una cultura donde lo visual se impone, el proyecto pretende desarrollar al máximo el potencial que brindan las herramientas informáticas adaptando los cuentos escritos a un formato digital y multimedial.

Entre los objetivos propuestos podemos mencionar:

- Promover en niños y jóvenes hábitos de escritura y lectura.
- Estimular la creatividad y la imaginación expresadas a través del lenguaje multimedial.
- Fortalecer la adquisición de una cultura digital por parte de docentes y alumnos.
- Contribuir con el fortalecimiento de los hábitos de lectura a través de la utilización de cuentos multimediales.

El equipo de trabajo está integrado por comunicadores sociales, profesores en informática, profesores en Ciencias de la educación y alumnos avanzados del profesorado en Ciencias de la Computación. De esta manera se conforma un equipo interdisciplinario donde cada uno aporta, en forma colaborativa conocimientos tanto de su formación académica, como de su experiencia.

## **MARCO TEÓRICO**

La ciencia ficción, con sus orígenes en la antigüedad, es un género literario desarrollado en un contexto donde aparece la burguesía como nueva clase social, se desarrolla el pensamiento racionalista y se produce la revolución industrial, surge la literatura de ciencia ficción, caracterizada por plantear los problemas socio-culturales que dejan ver un futuro incierto. Según Mario González Abrajan [2] -“La ciencia ficción es un género literario que por



XI CONGRESO  
IBEROAMERICANO  
DE EXTENSION  
UNIVERSITARIA

INTEGRACION,  
EXTENSION,  
DOCENCIA  
E INVESTIGACION  
PARA LA  
INCLUSION  
Y COHESION  
SOCIAL

22 AL 25  
NOVIEMBRE  
DE 2011  
SANTA FE  
ARGENTINA



lo general ha sido infravalorado por considerársele “menor”. Para muchos de sus partidarios, sin embargo, es precisamente en dicha subestimación donde reside su principal virtud y atractivo, en tanto le permite gozar de una mayor libertad de acción y con ello, de un margen más amplio de maniobra para proponer y analizar diferentes realidades, sociedades, formas de pensamiento y de vida, sean o no humanas (es decir, alienígenas), lo que le confiere otro aspecto interesantísimo al género. En otras palabras, carece de las restricciones propias de algunas disciplinas relacionadas directamente con el análisis del futuro, como es el caso de la prospectiva o la futurología. De tal forma que la ciencia ficción es una especie de puente entre un presente que se le muestra al individuo de manera siempre cambiante e inasible y los múltiples futuros posibles no sólo para él, sino para la humanidad entera, con énfasis la mayor parte de las veces en los aspectos científicos y tecnológicos de estos hipotéticos mañanas y de sus repercusiones culturales, éticas y sociales de ese tiempo.

En este sentido, como bien señala Francisco Tirado en su ensayo *Ciencia ficción y pensamiento social* (2004) [3]: -“Ciencia ficción es una palabra que designa un cruce de caminos. En ella se encuentran y conjugan dos dimensiones bien diferenciadas en nuestra cultura: la ciencia por un lado y la ficción, es decir el arte, por otro. Según este autor, la ciencia es una actividad que consiste en producir o construir funciones, algoritmos que establecen relaciones entre variables; y el arte es una actividad que consiste en producir y construir afectos, maneras de sentir, de padecer.

En otras palabras podríamos decir que el cuento de ciencia ficción derivado de la literatura fantástica y narrativa, es un género especulativo que relata acontecimientos posibles en un espacio-temporal imaginario, cuya credibilidad se fundamenta narrativamente en los campos de las ciencias físicas, naturales y sociales.

La acción puede tener múltiples posibilidades, viajes interestelares, conquista del espacio, evolución humana, etc. permitiendo al escritor y al lector desplegar la imaginación y creatividad.

Siguiendo el pensamiento de Luis F. Trocóniz [4], decimos que: “toda manifestación artística, como acto comunicativo que realiza al encontrar a un sujeto receptor, se sirve de una materia significativa donde en su unidad mínima encontramos la complejidad y la esencia última de ese arte. En una simplificación máxima podemos hablar de actos comunicativos en base al binomio signo-materia o en cuanto a las coordenadas espacio-tiempo, entre otras muchas clasificaciones. En el caso del lenguaje cinematográfico, la



INTEGRACION,  
EXTENSION,  
DOCENCIA  
E INVESTIGACION  
PARA LA  
INCLUSION  
Y COHESION  
SOCIAL

22 AL 25  
NOVIEMBRE  
DE 2011  
SANTA FE  
ARGENTINA



codificación, resultado de la compleja combinación de signos visuales y auditivos, dará lugar a un enunciado fílmico que el espectador interiorizará bajo los filtros de su experiencia”.

También, el cine de ficción emociona porque de alguna forma las historias que sufren los personajes son interiorizadas por el espectador. De ahí la capacidad de aterrarnos con el suspenso de Hitchcock o, por el contrario, de conmovernos profundamente con un drama de Rosellini.

Según Fernando Vásquez Rodríguez [5], la escritura es más que la sintaxis o los problemas de la semántica. Porque cuando uno escribe se reestructura el pensamiento, se piensa de otra manera, se desarrollan otras actividades cognitivas, entre ellas la imaginación, la creatividad, la fantasía y la creación de mundos posibles. De esta manera fomentando la escritura, los niños y jóvenes de hoy adquirirían habilidades que parecieran truncadas en el mundo consumista que hoy viven. Consumen información e imágenes, de todo tipo a través de la cantidad de los medios que los rodean, internet, tv, etc. y en muchas ocasiones estereotipan su propia imaginación. En cambio, su propia escritura acompañada de la lectura, facilita el habla y la capacidad de escucha como procesos comunicativos del sujeto, posibilitando expresar lo que piensa, siente y desea para así poder transformarse y transformar su contexto social y cultural de manera significativa.

Actualmente el interés por la lectura es un tema que preocupa a padres y docentes. Es común escuchar los chicos no escriben, no leen, no les interesa. Durante mucho tiempo estas dos actividades estaban a cargo de la escuela, con patrones predesignados, en relación a como se escribía, que tema escribían y que se leía. Como adultos deberíamos reflexionar sobre que les interesa a los niños y jóvenes de hoy, y tal vez brindarles la posibilidad de elegir teniendo en cuenta algunas características para fomentar y desarrollar ambas capacidades.

El aprendizaje de la escritura va íntimamente ligado al aprendizaje de la lectura. Utilizar herramientas informáticas en las que los jóvenes se sienten familiarizados, y motivados, por ser nativos digitales, puede constituir una puerta de entrada a la lectura.

La tecnología ha añadido un nuevo giro a la narración, aunque siempre debe asegurarse que el contenido es la fuerza impulsora detrás de cualquier proyecto, el uso de la misma puede despertar el interés en una variedad de estudiantes ya que permite utilizar herramientas disponibles en la computadora e Internet, obteniendo una interesante conjunción de medios de comunicación de imágenes y voz.



INTEGRACION,  
EXTENSION,  
DOCENCIA  
E INVESTIGACION  
PARA LA  
INCLUSION  
Y COHESION  
SOCIAL

22 AL 25  
NOVIEMBRE  
DE 2011  
SANTA FE  
ARGENTINA



En un mundo competitivo en el que se mueven nuestros alumnos, la participación en concursos, certámenes, ferias, pueden ser eventos interesantes para motivar a los jóvenes en producciones escritas. En esta ocasión acompañados de la incorporación de herramientas tecnológicas utilizadas para fomentar hábitos de escritura y lectura.

La modalidad de taller, elegida como dinámica de trabajo, permite un feed back entre el hacer y el teorizar; es decir, teoría y práctica en relación dialéctica. En el taller la práctica se enriquece con la teoría y la teoría se reconstruye en la práctica permitiendo la investigación, el descubrimiento científico y el trabajo en equipos colaborativos.

### **PUESTA EN MARCHA DEL PROYECTO**

A comienzos del año 2009, el equipo de trabajo, pone en marcha el proyecto, “Cuentos digitales para la infancia”.

En esta instancia de ejecución, el equipo de trabajo disponía de filmadora, scanner, grabador y cámara digital, todas ellas herramientas tecnológicas que permitieron realizar diferentes actividades para la digitalización de los cuentos.

### **Herramientas informáticas seleccionadas:**

- **Tratamiento de la imagen:** los cuentos se editaron y publicaron sólo con texto. Considerando que incluir imágenes estimula la imaginación, se decide usar el programa GIMP. Este Software que pertenece al proyecto GNU, es distribuido de manera libre bajo licencia GPL. Como programa de retoque fotográfico y compositor de imágenes permite dibujar, pintar, retocar, clonar, trabajar en capas, realizar gifs animados y escalar imágenes. Posibilita además trabajar con un gran número de formatos de imagen.
- **Audio:** Otro elemento importante a considerar, es la incorporación de pistas de audio y sonido a los cuentos. Para musicalizarlos, se propusieron sitios con música de libre descarga, como por ejemplo Jamendo, sito en <http://www.jamendo.com> y el uso del programa **Audacity**, para editar el audio, las voces grabadas o las canciones elegidas. Este programa que funciona bajo Mac OS X, Windows y GNU/Linux, con licencia GPL de GNU permite: grabar audio de un micrófono o de otras fuentes, crear pistas sobre otras ya existentes, y lograr grabaciones multipista de hasta 16 canales a la vez, importar archivos de sonido, editarlos y combinarlos con otros archivos o nuevas grabaciones y exportar grabaciones en varios formatos de sonido. Se pueden



INTEGRACION,  
EXTENSION,  
DOCENCIA  
E INVESTIGACION  
PARA LA  
INCLUSION  
Y COHESION  
SOCIAL

22 AL 25  
NOVIEMBRE  
DE 2011  
SANTA FE  
ARGENTINA



aplicar efectos como: cambiar el tono sin alterar el tiempo y viceversa, eliminar ruidos estáticos, silbidos, tarareos u otros ruidos de fondo, ajustar volúmenes y alterar frecuencias.

- **Edición de video:** para realizar la presentación final de los cuentos, se seleccionó el programa **Movie Maker** (libre en su versión 2.1), dada la sencillez de su utilización. Movie Maker se puede utilizar para capturar audio y video en el equipo desde una cámara de video, una cámara [web](#) u otro origen de video, y luego utilizar el contenido capturado en películas propias. Entre otras alternativas, posibilita importar audio, video o imágenes fijas existentes para ser utilizados en las películas que se diseñen, luego de editado el contenido se pueden incluir títulos, transiciones o efectos, guardar la película y compartirla. El destino puede ser el equipo mismo o un CD. También se la puede enviar como archivo adjunto en un mensaje de correo electrónico. Si también se cuenta con una cámara de video digital (DV) conectada al equipo, se puede grabar la película en dicha cámara y reproducirla en ésta o en un televisor.

Cabe destacar que se utilizan conceptos de guión multimedial y cinematográfico, a fin de proponer las adaptaciones de los cuentos. Se trabaja incrementalmente con: la idea, la sinopsis, la presentación y el storyboard.

- **Soporte virtual:** Como herramienta de soporte al material utilizado, para permitir una fluida comunicación entre los participantes y para tener un repositorio en línea de los desarrollos parciales, se usa la plataforma de aprendizaje on line **evirtual** ([www.evirtual.unsl.edu.ar](http://www.evirtual.unsl.edu.ar)) [6]. Teniendo como único requisito disponer de una cuenta en dicho entorno, los integrantes del proyecto pueden utilizar todas las ventajas que la plataforma provee.
- **Selección de cuentos y participantes:** Para realizar la convocatoria a las escuelas del medio, se tuvo en cuenta el siguiente criterio: dadas las limitaciones de tiempos, espacios y recursos materiales (tales como, cantidad de PC, micrófonos, scanner, etc.), en una primera etapa se invitó a docentes y alumnos que obtuvieron los primeros y segundos premios en el concurso de “Cuentos de ciencia ficción”. Para ello se visitaron las escuelas participantes, se acordaron entrevistas con directivos y docentes, explicando objetivos y modalidad de los trabajos a realizar. Dado que en esta instancia se disponía de una sala de computadoras equipada con

aproximadamente quince equipos, los lugares que quedaron vacantes fueron llamados a cubrir por escritores de cuentos no ganadores.

## LOS TALLERES

Los talleres comenzaron rescatando la importancia de los cuentos creados por los jóvenes, la posibilidad de digitalizarlos a partir del uso de diferentes herramientas informáticas y destacando el potencial de este material, dado que el mismo permite recrear el cuento usando la imaginación y creatividad de autores y coautores.

En un primer encuentro entre docentes, alumnos e integrantes del proyecto, se compartieron cuentos digitales disponibles en la web: tratando de ejemplificar desde los casos más sencillos (una imagen estática y el audio del cuento), hasta aquellos animados completamente en forma digital (realizados con flash), con el objetivo de pensar y reflexionar sobre las posibilidades que el material brinda en los espacios educativos, y sobre la posibilidad de producir este tipo de material.



*Alumnos trabajando en los talleres*

En los siguientes encuentros docentes y alumnos aprendieron a utilizar los diferentes software propuestos, mientras que en las instituciones escolares se trabajaba con los cuentos seleccionados, a fin de recuperar imágenes, reflexiones y sentimientos que los mismos aportaban.

Durante esta etapa de enseñanza y aprendizaje, se destaca el trabajo realizado, por alumnos de primer grado de una escuela de gestión pública de la ciudad de San Luis junto a su docente, quien comenzó contándoles el cuento seleccionado, de esta manera permitió que sus alumnos imaginaran personajes, espacios, tiempos, situaciones, etc. para luego expresarlos a través del lenguaje gráfico, que en posteriores encuentros fueron scaneados, y mejorados con el programa de retoque de imagen.



*Alumnos y docentes participando de los talleres.*



INTEGRACION,  
EXTENSION,  
DOCENCIA  
E INVESTIGACION  
PARA LA  
INCLUSION  
Y COHESION  
SOCIAL

22 AL 25  
NOVIEMBRE  
DE 2011  
SANTA FE  
ARGENTINA



A la hora de incorporar sonidos, se hizo un trabajo entre docente, alumnos. Integrantes del equipo del proyecto visitaron la escuela a fin de grabar la historia contada por los chicos, la que luego fue editada con Audacity.

Una vez compaginadas imágenes y sonidos, se plasmaron en un video, mediante el uso de Movie Marker.

Por otra parte alumnos de escuelas secundarias que no habían participado en la escritura del cuento, pero que si pertenecían a escuelas ganadoras, comenzaron leyendo el libro editado, para luego seleccionar un cuento de acuerdo a sus gustos e intereses. A partir de una guía didáctica elaboraron un guión de texto, buscaron sonidos, imágenes y utilizaron los programas propuestos con la intención de digitalizar el cuento elegido.

Teniendo en cuenta el objetivo final de los talleres, es motivador pensar que el producto obtenido será distribuido en las escuelas del medio, con la intención de ser incluido como material didáctico en distintos niveles educativos, a fin de promover la lectura en alumnos con diferentes capacidades, incluyendo a los alumnos no videntes e hipoacúsicos, ya que el cuento podría leerse a través de imágenes, sonidos y guiones.

En el primer año, se logró la digitalización de un cuento, el cual fue presentado y compartido con la comunidad educativa de la institución. En esta ocasión los alumnos participantes recibieron un diploma de la UNSL, como constancia del trabajo realizado.

En el segundo año de puesta en marcha del proyecto, teniendo en cuenta la demanda de varias escuelas y la experiencia del primer año, se amplió el grupo, incorporando a docentes y alumnos de escuelas de Nivel inicial y primario que no habían participado del concurso de ciencia ficción.

Esto originó la necesidad de repetir los talleres, dado que los nuevos integrantes no conocían las herramientas.

Las docentes de jardín de infantes, trabajaron con leyendas y cuentos, relataron a sus alumnos las mismas, y ellos fueron los encargados de plasmar mediante el dibujo, los relatos. Luego las maestras utilizaron las herramientas informáticas y teniendo en cuenta los comentarios de los pequeños, animaron los gráficos con el programa GIMP incorporando los sentimientos de los actores principales. En otra etapa de trabajo el equipo a cargo del proyecto concurre a la escuela para grabar el relato de los niños, que desarrollaron habilidades de locutores.



*Los nenes de jardín grabando los audios de los cuentos*

Por último las maestras incorporaron, imágenes, relatos, y música, en el programa Movie Marker, quedando de esta forma los dos cuentos y la leyenda en formato digital.

Los docentes de escuela primaria animaron a sus alumnos a la escritura de cuentos, y utilizando la misma modalidad de las maestras jardineras, lograron digitalizar ocho cuentos. En esta etapa cabe destacar la participación de la docente Andrea Tapiola que en su segundo año como integrante del proyecto, incorporó una nueva metodología, haciendo uso de otra herramienta tecnológica, como la filmadora, en esta oportunidad, los alumnos desarrollaron habilidades actorales siendo protagonistas de su propio cuento.

Paralelamente al desarrollo de los talleres se confeccionó un blog (<http://tallerdelproyectocuentos.blogspot.com/>) en el que se incorporaron imágenes, cuentos y otras actividades desarrolladas durante las jornadas de trabajo.



INTEGRACION,  
EXTENSION,  
DOCENCIA  
E INVESTIGACION  
PARA LA  
INCLUSION  
Y COHESION  
SOCIAL

22 AL 25  
NOVIEMBRE  
DE 2011  
SANTA FE  
ARGENTINA



Según lo planificado en el proyecto, y en una última instancia de trabajo, los cuentos se grabaron en DVD, y se trabajaron en dos jornadas realizadas en las localidades de Tilsarao y Merlo. El material fue presentado a docentes de diferentes niveles educativos, con la idea de ser evaluado. Luego de utilizarlo con sus alumnos y a través de una guía, realizaron sugerencias y aportes desde sus perspectivas pedagógicas, para mejorar el material.

Como última etapa se incorporan las modificaciones a los cuentos y se grabaron los DVDs en sus versiones finales para distribuirlos en forma gratuita a las instituciones educativas.

## **EVALUACIÓN**

Desde nuestra perspectiva, la evaluación es uno de los componentes principales que todo proyecto debe tener, ya que actúa como un componente regulador del proceso. Por ello debe estar presente en cada uno de los momentos a fin de visualizar las debilidades que el proyecto presenta en sus fases, dificultades que los alumnos tengan al aprender, falencias de la planificación, del docente y del material didáctico. Desde esta perspectiva, no sólo evaluamos al alumno, sino a todos los componentes involucrados en la práctica pedagógica, en cada momento de la puesta en marcha del proyecto. Es decir: evaluar antes, durante y después del taller, es fundamental para hacer los reajustes necesarios y lograr los objetivos planteados. En lo que respecta a lo metodológico, la mirada estará centrada en el trabajo del equipo, en la participación de los diferentes actores, en el compromiso que manifiesta cada uno con sus resultados y en la efectividad de las herramientas utilizadas.

La actividad de evaluación ha estado presente en cada etapa del proyecto y es por la misma que se han podido hacer diferentes ajustes que permitieron que el mismo crezca, en cantidad y calidad de producción.

## **CONCLUSIONES**

En lo que respecta a espacios y tiempos se han presentado algunos inconvenientes en la concreción del proyecto, ya que no resulta fácil coordinar un grupo de personas que pertenecen a diferentes establecimientos educativos, con horarios diferentes de trabajo y que no cuentan con la autorización para asistir a los talleres en horario de clases. A pesar de ello, la buena voluntad y predisposición de alumnos y docentes ha permitido llegar a un punto de encuentro, una vez a la semana, durante dos horas. En este tiempo un poco reducido, el trabajo es intenso. Entre los encuentros el trabajo continúa en las escuelas con los dibujos, los guiones, el grabado de los audios y la selección de la música.



INTEGRACION,  
EXTENSION,  
DOCENCIA  
E INVESTIGACION  
PARA LA  
INCLUSION  
Y COHESION  
SOCIAL

22 AL 25  
NOVIEMBRE  
DE 2011  
SANTA FE  
ARGENTINA



A través de la ejecución del proyecto los niños han podido leer e interpretar los cuentos, produciendo además los guiones para el video. Lograron expresarse a través de un lenguaje multimedial incorporando el uso de herramientas de software: incluyeron imágenes, música y sus propias voces en los cuentos.

Las producciones fueron utilizadas por docentes con sus alumnos y se recibieron críticas y aportes para mejorarlas.

Participaron cinco Instituciones educativas, con sus docentes y alumnos.

A partir de lo antes mencionado podemos decir que los objetivos del proyecto se han cumplido.

Desde lo afectivo este trabajo resulta muy gratificante, ya que permite desarrollar las capacidades creadoras, anima a docentes y alumnos en la utilización de las herramientas tecnológicas, permitiendo disfrutar tanto del producto terminado como de la experiencia en sí, reuniendo colaborativamente a integrantes de distintas instituciones educativas.

Si bien este proyecto bi-anual ha llegado a su fin, esperamos poder presentarnos con una propuesta superadora en la próxima convocatoria de la Secretaría de Extensión de nuestra Universidad.

## REFERENCIAS Y BIBLIOGRAFÍA

[1] Secretaría de Extensión Universitaria. "Segundo Concurso de Cuentos de Ciencia Ficción". Nueva editorial universitaria. 2009

[2] González Abrajan, Mario. "Trantor: la ciudad-mundo". POLIS 2007, vol. 3, núm. 2, pp. 105-12. Visitado el 20/08/11

Sitio: <http://148.206.53.230/revistasuam/polis/include/getdoc.php?rev=polis05&id=378&article=377&mode=pdf>

[3] Tirado, Francisco Javier. 2004. "Ciencia ficción y pensamiento social", en Athenea Digital, núm. 6, otoño, visitado el 20/08/11.

Sitio: <http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/pdf/537/53700611.pdf>

[4] Trocóniz, Luis F. "Soñadores del silencio". Visitado el 22/08/11

Sitio: <http://www.fueradefoco.org/documentos/So%F1adores%20de%20silencio.doc>

[5] Vazquez Rodríguez, Fernando. "La escritura y su utilidad en la docencia". Actualidades pedagógicas. Universidad de La Salle. 2008



[6] Evirtual, Entorno virtual de aprendizaje de la UNSL. Sitio: [www.evirtual.unsl.edu.ar](http://www.evirtual.unsl.edu.ar)

[7] Richard M. Stallman. "Software libre para una sociedad libre". Diciembre de 2004. Ver. 1.0 - Visitado el 22/08/11. Sitio: <http://biblioweb.sindominio.net/pensamiento/softlibre/>

[8] Juana M. Sancho Gil. "La formación del profesorado en la era de la información: entre lo conveniente, lo deseable y lo posible" En: II Congreso Iberoamericano de EducaRed. "Educación y Nuevas Tecnologías". Buenos Aires, 30 de junio, 1 y 2 de julio de 2005.