

Imágenes interactivas como herramientas para el aprendizaje virtual

Por: Lcdo. Kléber Quiroz Quinto, Mgtr.

Desde hace tiempo las Tecnologías de la Información y la Comunicación, TIC, ocupan un espacio de relevancia en el quehacer educativo. El uso de entornos y recursos virtuales se ha ido configurando como una de las nuevas variables para el diseño y concreción del currículo de aula, al punto de que todas las teorías y enfoques sobre el aprendizaje son percibidos y evaluados desde la capacidad del sujeto para desenvolverse en un mundo que impone una conexión e interacción permanentes, desde la corriente conectivista (Siemens, 2004). Y por efectos del confinamiento y respectiva modificación de inicio de clases, las instituciones educativas y el sistema, en general, han debido readaptarse al escenario de la conectividad. En la Unidad Educativa Javier, desde hace cuatro períodos lectivos el *Proyecto InnovAcción XXI* ha hecho posible una transformación profunda de los distintos componentes de la gestión educativa a partir del uso de espacios y herramientas tecnológicas para fortalecer la gestión de enseñanza-aprendizaje. Este hecho generó las condiciones necesarias para asumir las circunstancias actuales de escolaridad por causa de la pandemia. A continuación, se describe la experiencia en el uso de imágenes interactivas desde la asignatura de Lengua y Literatura (BGU) y Literatura (Programa de Diploma IB):

Es pertinente empezar el relato de esta experiencia desde la descripción de la herramienta utilizada para las imágenes interactivas: Genially. Se trata de un novedoso recurso que, incluso desde su versión gratuita, posibilita diseñar narraciones no lineales sobre una imagen digital, matizando con textos, gráficos, archivos de multimedia o hipervínculos que amplíen las opciones de exploración para el usuario (Negrín, 2017). El resultado es un material vistoso y efectivo en cuanto a que fusiona adecuadamente el texto, los gráficos y la interacción desde los botones que pueden ser ubicados en concordancia con los fines didácticos, como se puede observar en la siguiente imagen a ser utilizada para el estudio de la tragedia Electra:

Figura 1: Electra: el mito y la tragedia



Fuente: Quiroz (2020)

Se puede apreciar cómo, sobre una imagen alusiva al tema de la Antigua Grecia, se han insertado tres opciones de interacción e hipertextualidad: a) Un breve documental sobre el mito de Electra; b) una cronología sobre la vida y obra del autor de la obra; y, c) un botón para la revisión y descarga de la obra en formato PDF. Esta característica del recurso le ofrece, al docente y a los estudiantes, la libertad de decidir por cuál de los insumos empezar el trabajo de exploración. No obstante, en la mayoría de secuencias didácticas es recomendable establecer con antelación cuál será el orden a seguir. Pero si la decisión, del docente a través de la consigna o del estudiante por propia iniciativa, fuera empezar por la revisión de la cronología del autor, esto es lo que se abriría en una nueva ventana:

Figura 2: Sófocles. Cronología



Fuente: Quiroz (2020)

En este ejemplo preliminar, se visualiza otra característica favorable de las imágenes interactivas creadas en Genially: por ser recursos basados en los códigos HTML, permiten insertarse como ventanas adicionales en sitios Web o en otras imágenes interactivas diseñadas por el mismo autor en la misma plataforma. En este caso, al dar clic en el botón respectivo, la ventana emergente que se abre es otra imagen interactiva que, a su vez, también contiene recursos multimedia. Este recurso ha sido elaborado para el tercer curso de BGU.

Ante el rediseño de las planificaciones de inicio de año lectivo, se propuso la idea de continuar el trabajo con las imágenes elaboradas en Genially trasladando a estas, en la medida de lo posible, la estructura y organización de las secuencias didácticas que ya se han empleado en la plataforma virtual que se ha usado en Bachillerato: *Google Classroom*. Pero el mayor desafío consistía en hacer que el recurso abordara la temática desde y a través de una reflexión crítica ante la situación mundial. Surgió así el diseño que está reflejado en la Figura 3:

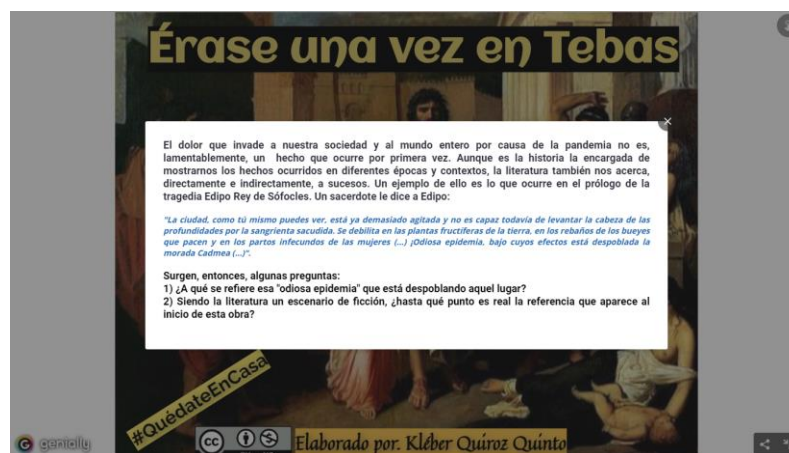
Figura 3: Érase una vez en Tebas



Fuente: Quiroz (2020)

Es evidente que el ambiente textual de la imagen tiene un rasgo que llama la atención: la secuencia didáctica planificada demanda un determinado orden de exploración por parte de los alumnos y la señalética de los botones debe enunciarlo de manera clara y directa. Así, cuando el estudiante abra el primer botón, esto es lo que visualiza:

Figura 4: *Érase una vez en Tebas. Actividad 1*



Fuente: Quiroz (2020)

Las actividades propuestas en la primera actividad constituyen un ejercicio de exploración de saberes y opiniones en torno al tema. Implica provocar en el alumno una reacción crítica ante un pasaje de una obra que ellos leyeron el periodo lectivo anterior: Edipo Rey de Sófocles. El segmento elegido procura establecer un paralelismo entre la ficción literaria y la terrible situación generada por la pandemia actual. Son preguntas que exigen establecer una relación entre los contextos interno y externo de la obra. Luego, en la segunda actividad:

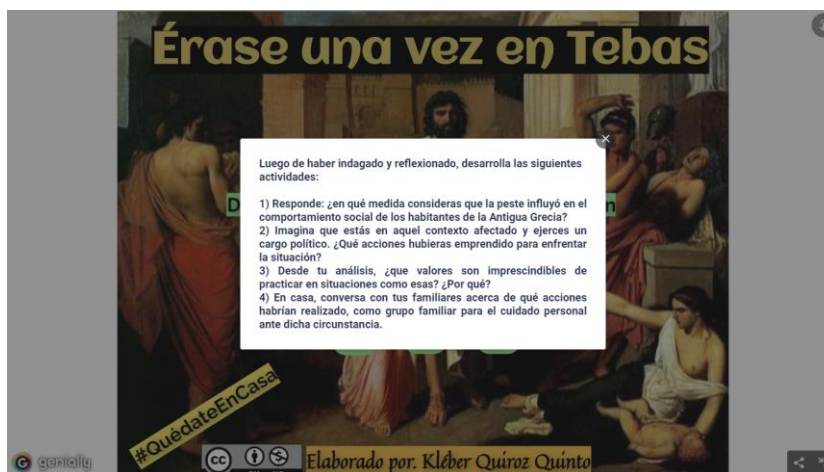
Figura 5: *Érase una vez en Tebas. Actividad 2*



Fuente: Quiroz (2020)

Es una acción de profundización sobre las bases teóricas y veraces del tema que aparece en la obra como referencia histórica. Finalmente, en la tercera actividad:

Figura 6: Érase una vez en Tebas. Actividad 3



Fuente: Quiroz (2020)

Las cuatro consignas de la tercera actividad están orientadas hacia el desarrollo del pensamiento crítico, la imaginación y el involucramiento del entorno familiar en las actividades académicas virtuales. Un ejercicio de análisis, opinión y personalización del aprendizaje basándose en la problemática del contexto local y global. Este recurso fue elaborado para el grupo que está iniciando el Programa de Diploma de Bachillerato Internacional. El impacto suscitado en el aprendizaje es lo que motiva a compartirlo, desde estas líneas, como experiencia significativa de la gestión pedagógica javeriana ante las circunstancias impuestas por la pandemia al escenario educativo global y local.

Finalmente, es oportuno citar el comentario que un estudiante de este grupo efectuó en la clase sincrónica llevada a cabo desde Google Meet, al finalizar la segunda semana y valorar el trabajo realizado por él y sus compañeros:

Al principio tenía pocas expectativas acerca de cómo iban a ser estas dos primeras semanas de clases virtuales. Pero este material no solo que fue entretenido y muy importante para la asignatura, sino que pude darme cuenta que en el Javier,

profesores y estudiantes estamos acostumbrados a usar la tecnología para aprender de mejor forma. Por ello, aunque no estemos físicamente en las aulas, sé que nuestro aprendizaje está garantizado.

Un testimonio que constituye no solo una evidencia de la gestión realizada: es también un indicador de que el esfuerzo desplegado está dando frutos. Además, es el impulso para que cada educador ignaciano persevere en la misión de seguir transformando la educación, siempre *A la mayor gloria de Dios*.

Para ver visualizar en su totalidad los recursos:

- [Ejemplo 1](#)
- [Ejemplo 2](#)

Referencias:

- Negrín, E. (2017). Las narraciones digitales interactivas como recurso didáctico gamificado en Educación Superior. *Actas del V Congreso Internacional de Videojuegos y Educación (CIVE'17)* (págs. 1-5). Puerto de la Cruz: IVE. Obtenido de https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/6789/CIVE17_paper_72.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Quiroz, K. (abril de 2020). Electra: el mito y la tragedia. Guayaquil, Guayas, Ecuador. Obtenido de <https://view.genial.ly/5e7a2d3b9648d70e2adda26b/interactive-image-electra-el-mito-y-la-tragediakleberquiroz>
- Quiroz, K. (abril de 2020). Érase una vez en Tebas. Guayaquil, Ecuador. Obtenido de <https://view.genial.ly/5e9509a23cd3850deabed497/interactive-image-erase-una-vez-en-tebaskleberquiroz>
- Siemens, G. (2004). *Conectivismo: una teoría de aprendizaje para la era digital*. México, DF: Mc Graw.