

“Toonlet: una herramienta web 2.0 útil para la práctica docente”

AUTORÍA JOSÉ JIMÉNEZ CRIADO
TEMÁTICA TICS
ETAPA ESO, BACHILLERATO Y FORMACIÓN PROFESIONAL

Resumen

Cuantas veces hemos comprobado que las actividades, pruebas de evaluación, ... que proponemos a nuestras alumnas y nuestros alumnos no son realizadas satisfactoriamente porque no se han preocupado de leer esas instrucciones que tan cuidadosamente habíamos preparado. ¿Qué es lo que no funciona?, en este artículo voy a exponeros mi experiencia y proponeros el uso de Toonlet: una herramienta web 2.0. de enormes posibilidades en la práctica docente.

Palabras clave

Web 2.0, exámenes, actividades, comic, Toonlet

1. UN PROBLEMA EN NUESTRA PRÁCTICA DOCENTE.

Es enormemente desconcertante encontrarnos con que, tras un extenso proceso de programación y búsqueda de actividades motivadoras, así como sus correspondientes pruebas de evaluación, estas no dan el rendimiento que esperábamos de ellas. ¿Qué es lo que falla?. Una de las causas que he descubierto es el hecho de que mis alumnas y alumnos no prestan prácticamente atención a las instrucciones que les ayudarían a realizar dicha actividad, a pesar de:

- La importancia que tienen para el posterior desarrollo de la actividad de que se trate.
- La preocupación: por cuidar el lenguaje que empleaba (claro, preciso, ...), la situación de las mismas en el ejercicio (encabezando los documentos) y su sencillez.

Con un ejemplo entenderéis lo que quiero decir. A continuación os pongo el inicio (sólo aparecen las dos primeras preguntas porque son suficientes para ilustrar este ejemplo) de un sencillo cuestionario de comprobación de conocimientos para la asignatura de Economía y Organización de Empresas de 2º de Bachillerato, aunque es un ejemplo que también he aplicado en Ciclos Formativos (Administración y Finanzas). Este sólo consta de diez preguntas con cuatro opciones de las que una sola es correcta.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N°18 MAYO DE 2009

CONCEPTO Y CLASES DE EMPRESAS

COMPROBACIÓN DE CONOCIMIENTOS

INSTRUCCIONES Y CONSEJOS

- Estas preguntas te van a ayudar a repasar los contenidos mas importantes de la Unidad, para saber si los has asimilado.
- En cada pregunta señala una única respuesta, ya sea verdadera o falsa.
- Antes de contestar, lee bien todas las preguntas y empieza por las mas fáciles.

1- La empresa se puede definir como:

- a) Organización integrada por los factores factores productivos (tierra, trabajo, capital e iniciativa empresarial) cuyo fin es lucrarse.
- b) Organización integrada por una combinación de factores productivos (tierra, trabajo, capital e iniciativa empresarial) cuya razón de ser es la satisfacción de necesidades detectadas en la sociedad de forma lucrativa y asumiendo la correspondiente responsabilidad.
- c) Sociedad creada con el fin de lucrarse al máximo.
- d) Todas las anteriores son correctas.

2- Las clases de empresas según su forma jurídica son:

- a) Públicas y privadas.
- b) Individuales y societarias, distinguiendo dentro de estas últimas las sociedades capitalistas y personalistas.
- c) Sector Primario, Secundario y Terciario.
- d) Ninguna de las anteriores es correcta.

A pesar de tratarse de una prueba con unas instrucciones muy sencillas y figurar al principio del encabezamiento, me encontraba con alumnas y alumnos que me preguntaban si podían seleccionar mas de una opción o con los/las que me confesaban, al terminar, que no les había sobrado demasiado tiempo (habían dispuesto de 25 minutos) porque se habían atrancado con las preguntas centrales. Todo ello me hizo constatar que las instrucciones no estaban cumpliendo su función. ¡Cómo conseguir que les presten atención!.

En un primer momento recurrí al procedimiento de leer con el grupo dichas instrucciones y proceder, acto seguido, a su realización. Pero tampoco conseguía un resultado mucho mas satisfactorio. Por lo que esta ha sido una cuestión pendiente.

El curso pasado descubrí la existencia de Toonlet una herramienta para la creación de personajes y tiras animadas sin necesidad de tener conocimientos de dibujo. Me llamó la atención y como es gratuita decidí darme de alta para probarla. Tras familiarizarme con ella pensé experimentar su aplicación a las instrucciones de los cuestionarios, es decir, ¿porqué no crear un personaje para atraer su atención y

convertirlo en medio de comunicación en las siguientes instrucciones?. El cuestionario anterior quedó con el siguiente aspecto:

CONCEPTO Y CLASES DE EMPRESAS
COMPROBACIÓN DE CONOCIMIENTOS



1- La empresa se puede definir como:

- a) Organización integrada por los factores factores productivos (tierra, trabajo, capital e iniciativa empresarial) cuyo fin es lucrarse.
- b) Organización integrada por una combinación de factores productivos (tierra, trabajo, capital e iniciativa empresarial) cuya razón de ser es la satisfacción de necesidades detectadas en la sociedad de forma lucrativa y asumiendo la correspondiente responsabilidad.
- c) Sociedad creada con el fin de lucrarse al máximo.
- d) Todas las anteriores son correctas.

2- Las clases de empresas según su forma jurídica son:

- a) Públicas y privadas.
 - b) Individuales y societarias, distinguiendo dentro de estas últimas las sociedades capitalistas y personalistas.
 - c) Sector Primario, Secundario y Terciario.
- Ninguna de las anteriores es correcta.

¿Cuál está siendo la reacción?. Parece prometedora porque, aunque sigue habiendo despitadas/os, la atención a la información para realizar un actividad o una prueba de evaluación es mucho mayor y de hecho la proliferación del personaje de la asignatura ha captado su atención. Esto me ha decidido a probar la proliferación del personaje como vehículo de comunicación de multitud de documentos, empezando por la Guía Didáctica de la asignatura).



Ilustración 1: Tira de presentación de la Guía Didáctica

No obstante, seguiré experimentando esta aplicación de la imagen animada, mediante el uso de Toonlet (se podría traducir libremente como taller de viñetas) o las próximas herramientas que aparezcan, en mi práctica docente.

A mi me está dando resultados interesantes y por ello quiero compartir esta experiencia con vosotras/os. Para ello; os propongo, a continuación, es que me acompañéis en una rápida visita por la herramienta con el ejemplo del cuestionario como referencia. Así podéis apreciar su facilidad de acceso y uso, así como las enormes posibilidades educativas que puede ofrecer. Para ello, he realizado una serie de “capturas de pantalla” que con ayuda del programa Draw de Openoffice.org (3.0) he enriquecido para hacer mas comprensible y agradable esta visita.

2. PRIMEROS PASOS CON TOONLET: LA CREACIÓN DE PERSONAJES Y TIRAS ANIMADAS AL ALCANCE DE CUALQUIERA.

Nuestro arranque empieza accediendo a Toonlet, para encontrarlo podéis emplear varios métodos, aunque se pueden concretar en la:

- Introducción de la palabra (toonlet) en cualquier buscador.
- La escritura en la barra de direcciones de vuestro navegador de la dirección: <http://toonlet.com>.

Con lo que accederéis a la siguiente pantalla de Bienvenida:

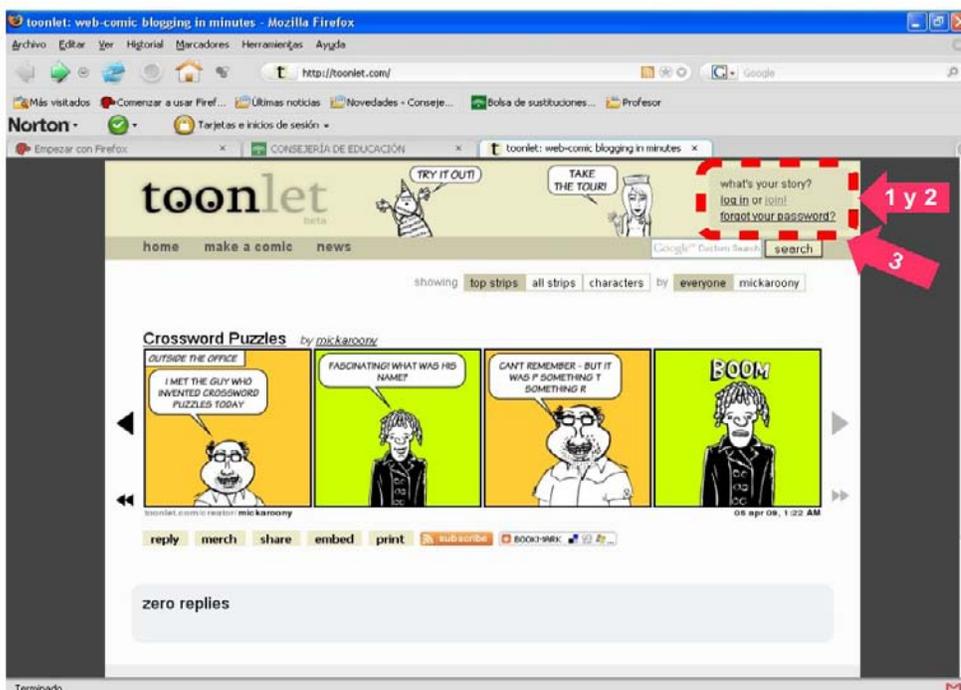


Ilustración 2: Pantalla de Bienvenida

Recordemos que se trata de una herramienta gratuita para la que se precisa nuestra inscripción. Esta función se encuentra en la esquina superior derecha que es, además, el mismo lugar para el acceso, una vez que nos demos de alta (señalado en la Ilustración 2 con trazo rojo discontinuo).

Ahí tenemos las tres funciones básicas relacionadas con el acceso a Toonlet:

1. Inscripción o alta (join!).
2. Acceso a Toonlet (log in), en posteriores sesiones tras la inscripción.
3. Recuperar nuestro usuario y clave cuando se nos olvide (forgot your password?).

Antes de continuar con nuestra visita, me gustaría detenerme en el formulario de acceso para haceros algún comentario. Se trata de un proceso muy sencillo y rápido que consta de cinco pasos que están reflejados en la Ilustración 3, es decir: elección del nombre de usuario (1), escritura de nuestra dirección electrónica de correo (2), elección de nuestra contraseña (3), aceptación de las condiciones de uso de Toonlet (4) y confirmación del registro (5).



Ilustración 3: Proceso de Inscripción

Sólo recordaros que no debéis dejar de marcar la casilla del paso 4 (conformidad con las condiciones de uso) y que la contraseña no puede tener menos de cinco caracteres.

¡Se me olvidaba!, como usuario no he recibido correo basura (spam) procedente de Toonlet.

Una vez que hemos alcanzado este punto, y nos hemos registrado recibiremos un mensaje de correo con un enlace que tendremos que pinchar para activar nuestra cuenta y poder acceder a la herramienta propiamente dicha.

3. FUNCIONES BÁSICAS: LA CREACIÓN DE PERSONAJES Y TIRAS ANIMADAS.

Para comprobar que hemos accedido veremos (Ilustración 4) que, en la esquina superior derecha, Toonlet nos ha reconocido (hello “nuestro nombre de usuario”). En este menú principal quiero destacar:

- Crear una viñeta (Make a comic). Que permite no sólo la creación de una tira animada sino de nuestros propios personajes, como veremos adelante.
- Mi obra (My stuff). Donde quedará almacenado todo nuestro trabajo (personajes y tiras).

En este apartado me voy a centrar en explicaros los dos primeros aspectos fundamentales que encierra, es decir:

- La creación de un personaje.
- La creación de una tira animada.

ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N°18 MAYO DE 2009

- La publicación y almacenamiento de nuestro trabajo. Este último queda para el siguiente apartado del artículo.



Ilustración 4: Principales funciones

Vamos pues con la creación de un personaje, para ello basta con “pinchar” en el menú principal (ver la Ilustración 4) en la opción de creación de una tira (make a comic) que nos mostrará una plantilla para iniciar nuestra viñeta, con cuatro cuadrantes para empezar (si lo necesitásemos se pueden aumentar) , como se detalla en la Ilustración 5.

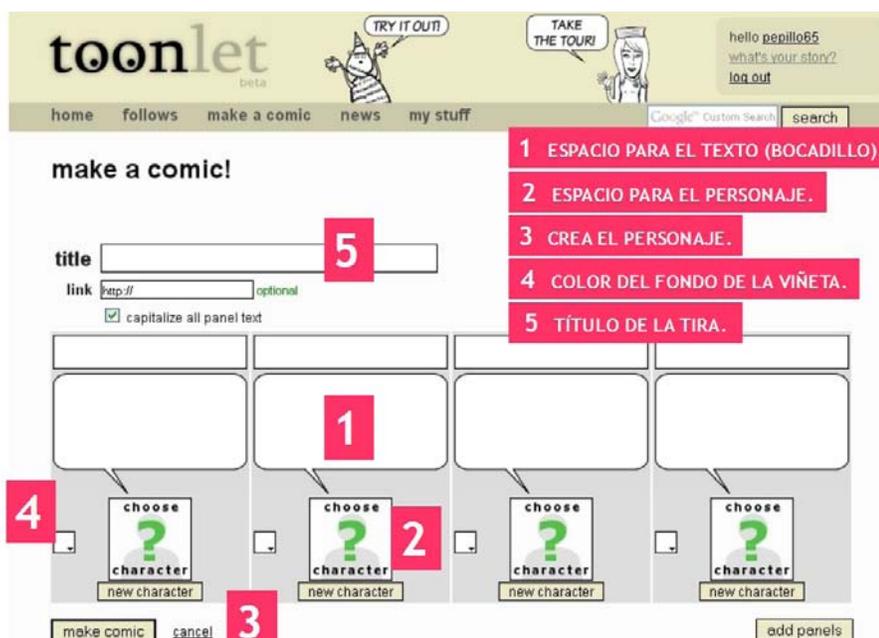


Ilustración 5: Creación de una tira animada

Como podéis ver, se trata de un entorno visual que no requiere conocimientos informáticos sofisticados sino una idea para nuestra historia. Recordad que en mi caso:

- Tengo suficiente con tres cajas para elaborar mis instrucciones.
- Voy a elegir tres personajes diferentes: el primero de la librería que existe en Toonlet, el segundo de mi archivo (creado anteriormente) y el tercero lo crearé para este ejemplo.

La elección en cada cuadrante, del personaje nos da dos posibilidades:

- Elegir un personaje (choose character) de la librería que existe y que sólo requiere pinchar encima del mencionado cuadro.
- Crear nuestro propio personaje (new character).

Voy a empezar creando el nuevo personaje para el tercer cuadrante, para ello pulsaré “new character” de la tercera caja, lo que abrirá un menú de edición muy sencillo que os muestro en la Ilustración 6.



Ilustración 6: Creación de un nuevo personaje

ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N°18 MAYO DE 2009

En la parte izquierda tenemos los diferentes elementos que necesitamos para crear un personaje ordenados por partes del cuerpo (1.1 Menú de elementos). En dicho Menú se resaltan las partes fundamentales: torso (torso), cabeza (head), boca (mouth), nariz (nose), ojos (eyes) y pelo (hair).

Además podemos cambiar otras partes como, en orden ascendente: orejas (ears), barba (beard), bigote (moustache), gafas (glasses), cejas (eyebrows), sombrero (hat), brazo izquierdo (left hand), objetos variados (prop), onomatopeyas (zazz) y, por supuesto, brazo derecho (right arm).

Es tan sencillo como ir eligiendo elementos y librerías (1.2 bibliotecas) y ver como va quedando nuestro personaje en la ventana derecha (2.1 de previsualización de la Ventana de Edición).

Una vez que tengamos el personaje que buscábamos, se pueden hacer correcciones con los botones de edición. De hecho, seleccionando cada elemento se podrán: mover (move), rotar (rotate, flip y spin), cambiar de tamaño (scale) u obtener un personaje aleatoriamente (random character):

2 VENTANA DE EDICIÓN.

2.1 COMANDOS.



Por último, guardaremos a nuestro personaje (3) pudiendo elegir su “estado de ánimo” (mood) risueño, agresivo, ...

El resto de los personajes se seleccionan de la biblioteca pinchando en la correspondiente caja (choose character) como podéis ver en la siguiente ilustración (7), para el caso del profesor:

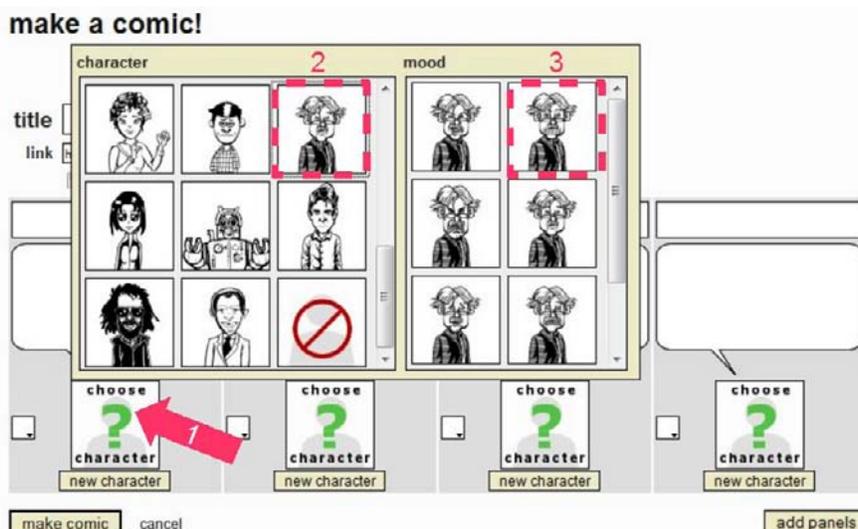


Ilustración 7: Selección de personajes

El texto se va incluyendo simplemente pinchando en cada “bocadillo” y, además, elegimos el color del fondo. El resultado está a punto, basta con que pulseis el botón :”make comic” y tendreis vuestra tira animada.



El resultado es el que os incluí en el cuestionario que he empleado como ejemplo en la página 3.

4. POSIBILIDADES PARA COMPARTIR NUESTRO TRABAJO.

Para finalizar este breve visita a Toonlet nos queda su tercera función básica. Es decir, ¿qué posibilidades nos ofrece para publicar y compartir nuestro trabajo?. Recordad que es una herramienta web 2.0 y que, por ello, nos ofrecerá muchas posibilidades para compartir y de formar parte de numerosas comunidades virtuales.

Esto quiere decir que podemos:

- Compartir (share) nuestra obra con otros personas por correo electrónico (2).
- Insertarla (embed) en una página web o un blog (3).
- Imprimirla (print) (4), volver a modificar (edit) (7) y borrar (delete) (8).
- Tener informados a los demás de trabajos mas recientes (marcadores RSS) (5).
- Compartirla con otras comunidades (Bookmarks) como Myspace, Facebook, Delicious, Twitter y la lista continua (6).
- Los miembros de la comunidad de Toonlet pueden dejarnos comentarios (replies) (10).
- ¡Hasta podemos crear objetos de recuerdo o merchandising (merch) (1).

Todo esto lo podéis encontrar en vuestra zona de gestión del material que habéis creado, como podéis ver en la última ilustración (8) de nuestra visita:



Ilustración 8: Posibilidades de publicar nuestro trabajo.

5. CONCLUSIONES.

A modo de conclusión quería:

- Animaros a que la probarais e introdujeseis en vuestra práctica docente (me gustaría conocer vuestras experiencias).
- Advertiros que no es la piedra filosofal al problema que os he planteado pero que puede ser utilidad en vuestra práctica docente.

6. BIBLIOGRAFÍA Y ENLACES.

- Petit, Jean Pierre, Anduckia, Juan Carlos (traducción) El Económico http://www.savoir-sans-frontieres.com/JPP/telechargeables/ESPANOL/El_Economico_es.pdf.
- Yarza, Jesús: <http://loseconomicos.blogspot.com/>

Autoría

- Nombre y Apellidos: José Jiménez Criado
- Centro, localidad, provincia: Granada, Granada
- E-mail: pepejimenezcriado@gmail.com