

La edición española de eLearning Papers ha sido posible gracias a la colaboración de la Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI)



Cuentos y servicios de la Web 2.0: síntesis de viejas y nuevas formas de aprender

Vojko Strahovnik and Biljana Mecava
Institute for Symbolic Analysis and Development of Information Technologies
Velenje, Slovenia

Resumen

Los cuentos constituyeron durante mucho tiempo la única forma en que la gente aprendía de las experiencias de los demás. Aún hoy día existen culturas que todavía poseen una fuerte tradición oral. En este artículo presentamos los resultados y las experiencias adquiridas a lo largo de numerosos proyectos educativos de la Unión Europea donde se combinaron cuentos y servicios de la Web 2.0.

Este método combinado ha demostrado tener numerosas ventajas didácticas en proyectos educativos:

- Se incrementa la comprensión y la empatía hacia otras razas y culturas.
- Se apoyan y practican capacidades para escuchar y asimilar lo escuchado.
- Se mejora la memoria y se extienden los periodos de atención.
- Se enseña material factual y conceptual del currículo de manera efectiva y eficiente.

A pesar de que el cuento era un modelo de educación eficiente, con el desarrollo de la sociedad industrial perdió su popularidad. Hoy día, las escuelas proponen enfoques educativos “uniformes”, con menos creatividad y narraciones menos interesantes, lo que no favorece el desarrollo de la imaginación de los alumnos.

Los servicios de la Web 2.0 ofrecen herramientas de comunicación muy útiles que pueden servir para apoyar los cuentos modernos de manera más eficiente. El blog, las webs de vídeo como YouTube y gran parte de lo que está sucediendo en las redes sociales provienen de la necesidad básica que tiene el ser humano de narrar y compartir historias. Actualmente, se están desarrollando nuevas webs que permiten que los cuentacuentos superen las limitaciones de los medios unidimensionales -texto (blogs) o vídeo (YouTube). Las cuentas personales que se comparten en webs como Flickr y PhotoShow, entre otros, están intentando llevar el cuento al nivel siguiente. Pese a que el cuento en línea aún está en ciernes, se podría utilizar de manera muy provechosa para el e-learning.

Este artículo describe tres proyectos: el proyecto TALE, en el que se fomenta el aprendizaje mediante historias sonoras sobre experiencias de aprendizaje exitosas; HiStory, donde las personas mayores cuentan historias sobre la vida en el siglo XX en Europa y las suben a la red, y MobiBlog, donde estudiantes presentan crónicas sobre sus experiencias de estudio en el extranjero

Palabras clave: cuenta cuentos, contador de cuentos, e.learning, web 2.0, proyecto de cuentos, historia, mobiblog, tradición oral, redes sociales, educación, habilidades orales

1 Introducción

Este caso juega con el cuenta cuentos como forma de experiencia de aprendizaje y lo relaciona con la posibilidad que ofrece la tecnología web 2.0. Lo describe tres EU de ayuda a la educación y proyectos de aprendizaje a largo tiempo que combinan cuenta cuentos y servicios web 2.0, llamados proyectos TALE (Cuenta Sobre Experiencias de Aprendizaje), proyectos MobiBlog y proyectos HiStory (Los mayores cuentan la historia). Lo que tienen los tres proyectos en común es el cuenta cuentos, por ejemplos, contar cuentos a modo de experiencia de aprendizaje de diferentes grupos objetivos. Los proyectos fueron (y todavía son) llevados a cabo por compañeros de proyecto de 10 países europeos diferentes: Eslovenia, Alemania, España, Italia, Grecia, Bélgica, Francia, Reino Unido, Finlandia y Rumanía.

Brevemente, el proyecto TALE tiene como objetivo alentar a las personas a aprender a través de contarles historias sobre aprendizaje exitosos o la experiencia de aprendizaje de otras personas. TALE conlleva la filosofía y metodología de los “cuentacuentos de café” como lugares donde las personas ser reunían, se contaban los unos a los otros y escuchaban historias sobre diversos temas y asuntos de la Web. En la plataforma web personas pueden contar historias de cómo han llegado a conseguir sus objetivos mediante las cosas que han aprendido (en el colegio o en situaciones formales o informales) o de cómo han aprendido estas cosas. Otros usuarios pueden leer estas historias, comentarlas y se les alienta a acogerse a sus propias actividades de aprendizaje.

El proyecto HiStory está planteado para ciudadanos mayores en EU (y en el mundo). Les alienta y da la posibilidad de expresar su experiencia personal en la historia de Europa en el siglo 20 usando la forma narrativa o una historia. El objetivo del proyecto es motivar a los ciudadanos mayores a tomar parte en los procesos de aprendizaje y estimular sus capacidades intelectuales. Su experiencia en la historia que ha tenido lugar es una buena forma de comenzar. El proceso de aprendizaje es ambos: el cuento en sí mismo, porque significa una imagen, organizar y trabajar la experiencia personal, y escuchar o leer las historias de otros. Más allá amplía la comprensión y la forma de ver la historia cuando esta se ve desde el punto de vista de otras personas de distintos países. Todo esto tiene lugar en una weblog fácil de usar con un entorno de aprendizaje más asequible para ciudadanos con distintos orígenes culturales y crea una conciencia europea común.

El proyecto MobiBlog está diseñado para estudiantes que toman parte (o están considerando formar parte) en diferentes programas de movilidad o intercambio como Erasmus network. Más allá de las barreras organizativas que pueden ponerse para incrementar el número de estudiantes que participan en dichos intercambios, el número depende fuertemente de las decisiones individuales de los estudiantes para estudiar fuera. Estas decisiones están muy influenciadas por consideraciones personales, motivacionales o individuales. El proyecto MobiBlog pretende proveer un servicio nuevo para estudiantes móviles en Europa, con la involucración de muchas instituciones, basadas en la web, saludables y bien estructuradas con servicios multilingüísticos en un nivel europeo de intercambios de igual a igual entre los estudiantes individuales. Todo esto tiene lugar en un área web que contiene todos estos aspectos de estudiar fuera como motivación, motivos sociales, comunicación y asuntos culturales, al igual que organización y problemas administrativos y de cómo los estudiantes pueden superar estas barreras y obstáculos. Tales experiencias son las que se transmitirán de un estudiante a otro en forma de historia.

Todos estos proyectos atentan a la síntesis de lo viejo y lo nuevo: contar cuentos como una de las más antiguas formas de transferir y preservar el conocimiento y los servicios Web 2.0 que están disponibles hoy en día.

El empeño de seguir el tan llamado paradigma de la narrativa, que dice que las personas son seres con la narrativa inherente. Nos entendemos a nosotros mismos y al mundo que nos rodea en relación a una narrativa (o diversas narrativas en diferentes niveles) de los cuales

somos parte. Las historias son una de las formas más fundamentales de aprender y comunicación. Son una forma extremadamente eficaz de contar historias, organizar, buscar sentido y ampliar información a otros. Con las nuevas tecnologías existe la posibilidad de usarlo de muchas formas novedosas.

2 Fondo de los proyectos

Los proyectos mencionados han sido y siguen siendo llevados a cabo por varias organizaciones europeas que están conectadas por networks. Estas networks consisten en un proyecto de colaboración formado por 10 países europeos: Eslovenia, Alemania, España, Italia, Grecia, Bélgica, Francia, Reino Unido, Finlandia y Rumanía. El proyecto TALE está llevado a cabo por cinco participantes de cinco países; el proyecto HiStory está llevado a cabo por nueve participantes de siete países, y el proyecto MobiBlog está llevado por nueve participantes de ocho países. Las instituciones involucradas van desde universidades o instituciones relacionadas con universidades a organizaciones privadas sin ánimo de lucro, centros de investigación y otro tipo de instituciones que operan en las áreas de educación, aprendizaje a largo plazo, educación para adultos y la promoción de ciencia y tecnología.

Los proyectos HiStory y MobiBlog están fundados con la ayuda de Programa de Aprendizaje a Largo plazo y el TALE está fundado con la ayuda del Programa Sócrates.

Los tres proyectos descritos son parte de un amplio desarrollo europeo y de agenda educativa en sus programas específicos. Los objetivos principales son:

- Reforzar la contribución a la cohesión social de un aprendizaje a largo plazo, ciudadanía activa, diálogo intercultural, igualdad de género y realización personal.
- Contribución a incrementar la participación en aprendizaje a largo plazo de personas de todas las edades incluyendo a aquellas con necesidades especiales y en grupos en desventaja, independientemente de su trasfondo socio-económico;
- Asistir a personas de grupos sociales vulnerable y en contextos sociales marginales, en particular a gente mayor y a aquellos que han dejado la educación sin llegar a tener calificaciones básicas, de cara a darles alternativas de educación para acceso a una educación adulta
- Contribuir al desarrollo de la calidad del aprendizaje a largo plazo y promover grandes mejoras, innovaciones y sistemas de dimensiones europeas y prácticas en este campo.
- Apoyar el desarrollo de innovación basado en contenidos ICT, servicios, pedagogías y prácticas para aprendizaje a largo plazo;
- Dotar de recursos educativos abiertos en la línea de garantizar que los temas organizativos, técnicos y de buena calidad sean dirigidos de cara a compartir contenido y hacerlo en un nivel europeo accesible;
- Probar conceptos innovadores en e-learning;
- Integrar distintos aspectos de aprendizaje inter generacional.

3 Narrativa de cuentos y la Web

3.1 ¿Qué es un cuento? Los cuentos como una forma de explicación

Los cuentos pueden ser definidos como una serie de frases que describen una secuencia de acciones, eventos o experiencias, normalmente relacionados con personas que hacen de actores en la historia. Las personas descritas como caracteres en una historia se presentan normalmente en una situación humana característica de las que- junto con factores y cambios que afectaran a la situación desde el exterior- reaccionan y cambian. Con el desarrollo de la historia, estas adaptaciones y cambios, ambas de la situación original y de los caracteres revelan al que sigue la historia hasta ahora aspectos escondidos de la situación original y de los personajes y les exponen a una aprieto en la que sobrellevaran una acción o un cambio que lo solucione. “El aprieto está normalmente sostenido y desarrollado de varias formas para llevarnos su significación para los caracteres principales. Tanto si responden favorablemente

los actores como si no a la situación, su respuesta y los efectos de la misma más allá de lo que piensen otras personas, llevarán a la historia a su conclusión” (Gallie, 2001, .41) Los principales pilares de una historia son los personajes, las situaciones que están conectadas entre sí con algún tipo de plan, que relaciona a los actores de estas secuencias o eventos. (Bruner, 1994). Algunos proponen que podemos analizar las historias dentro de un esquema consistente en la puesta en escena, los eventos, la respuesta interna (objetivos, emociones y conocimiento), método, actividad y consecuencia gobernada por unas reglas específicas sintácticas y semánticas. (Rumelhart, 1975). Dependiendo de la naturaleza y propósito de la historia cada uno puede describir o utilizar la misma secuencia de forma diferente y de esta forma crear un nuevo significado a la historia.

Las historias o cuentos también son las tan llamadas narraciones explicativas que son muy diferentes de lo que se encuentra en ciencias naturales. En la ciencia de historia, por ejemplo, la narrativa descriptiva y la narrativa comprensiva son una parte esencial. (Bevir, 2000; Gallie, 2001) y lo podemos usar como un caso ilustrativo.

Los historiadores siempre han contado historias que han parecido internas a la historia en sí misma. Cuando Carl Hempel propuso un modelo para hacer nomológica la historia y acuso al estado actual de la historia de ser casi-historia o proto-ciencia (en un sentido no una ciencia completamente desarrollada), hace más de medio siglo, su propuesta no fue aceptada favorablemente por los historiadores, y más allá el desarrollo futuro en la ciencia histórica no ha traído cambios significativos que pudieran dar un soporte positivo a su propuesta. Hempel reclamó que de acuerdo con la opinión popular la historia juega con descripciones narrativas de eventos pasados particulares y que por ello no hay lugar para principios generales y leyes que puedan tener la misma función aquí que en ciencias naturales. Pero que si la historia quiere desarrollarse en una ciencia debería saber que “las leyes generales tienen funciones análogas en historia y en las ciencias naturales” (Hempel, 1942, p35). El propuso el tan llamado modelo deductivo normológico de explicación de acuerdo con que cualquier (evento histórico) explicación científica de un evento consiste en unas afirmaciones que explican la sucesión de ciertos eventos, un grupo de hipótesis universales, tales como (i) la afirmación de que ambos grupos están razonablemente bien confirmados por evidencias empíricas, y (ii) de los dos grupos de afirmaciones la sentencia que mantiene el suceso del evento puede ser lógicamente deducido. (Hempel, 1942) dentro de esta perspectiva no hay una diferencia sustancial entre la explicación y la predicción. Una ciencia desarrollada de la historia sería capaz de hacer también acertadas predicciones del futuro.

Los historiadores nunca han aceptado realmente las ideas de Hempels. Muchos insistieron firmemente que la explicación histórica es distinta y que el entendimiento histórico requiere de historias. Louis Mink fue uno de los más rigurosos defensores de estas ideas. Argumentó que hay muchos modos distintos de comprensión, sobre los que la comprensión configurativa busca alcanzar entendimiento de cosas como elementos en un complejo escenario de relaciones concretas, por ejemplo; el conocimiento de una acción o evento en un escenario de influencias, motivos, creencias y propósitos explicaría esta acción. (Mink 1960). Los historiadores a menudo emplean este tipo de explicación. Hay una multitud de formas de entender los mismos hechos, y el entendimiento que emplean las leyes generales es solo una de ellas. “Si se puede demostrar que la historia es autónoma, y no una proto-ciencia, deberá ser, no demostrando que hay algún hecho o grupo de hechos que pueden ser explicados históricamente, pero no científicamente, no solo mediante un modelo alternativo de explicación científica, pero por la crítica de la suposición” (Mink, 1965, p30).

En una historia /narración los personajes, acciones, creencias, emociones y otras actitudes están interconectadas en una compleja red de relaciones y conexiones. Esto facilita una forma particular de entender cuando uno une la historia completa. A veces incluso vamos más allá y decimos que nos hemos quedado enganchados con una historia. Seguir una historia consecuentemente no es solo una forma de entender palabras o frases que componen una historia. Las historias por si solas no pueden ser evaluadas, por ejemplo, referentes a su

verdad de tal forma que uno solo vería valores verdaderos en todas las frases que la historia contuviera.

La narrativa y la historia pueden jugar un papel crucial en el proceso de aprendizaje. Las historias han sido y son usadas por muchas culturas para transmitir conocimiento a futuras generaciones, para simular preguntas sobre el mundo que nos rodea, para promover debates o para enseñarnos como vivir (por ejemplo, en el caso de moralejas, fabulas, cuentos morales o con dilemas). (Sunwolf, 1999) Por ello el contar cuentos y seguir historias son importantes procesos educativos.

3.2 Cuentos y contar cuentos como una forma de experiencia de aprendizaje

Aprender mediante la escucha o contar cuentos tiene ventajas muy importantes sobre (principalmente) otras formas de aprendizajes. Estos incluyen:

- a. Capacidades del proceso auditivo y capacidades de escucha se sostienen y practican.
- b. La memoria se potencia y los niveles de atención se estrechan (van den Broek, 1997) No todas las piezas de la historia están igualmente salientes o recordadas (Stein & Glenn, 1975) y por la construcción de una historia podemos direccionar la atención a zonas particulares de la misma.
- c. El currículo del material que sea real y conceptual es efectivamente y eficientemente enseñable
- d. Mediante la formación y el relato de la historia estamos transformando una multitud de observaciones, percepciones, impresiones, hechos, fenómenos y datos desordenados a un total coherente que para nosotros tiene sentido (Frenzel et al, 2004)
- e. Las historias son recordables de tal forma que el conocimiento adquirido con ellas es preservado durante un periodo más largo de tiempo (por ejemplo; recordando eventos; Trabasso & Stein, 1997)
- f. Las historias están normalmente abiertas a interpretaciones e invitan al que escucha a ser creativo en el proceso de escucha o mientras lo lee.
- g. Las historias pueden llevarnos a su contenido y estimular la escucha atenta.
- h. La comprensión y la empatía sobre otras razas y culturas se incrementa (Mello, 2001)
- i. Las historias se pueden usar en multitud de formas: podemos aprender mediante su creación o su escucha.
- j. Las historias como herramienta efectiva de aprendizaje incrementa la investigación, la escritura, entendimiento, presentación y aptitudes interpersonales y de afirmación. Combinadas con el uso de la tecnología de Web 2.0 contribuyen a la alfabetización digital, visual, tecnológica, informativa y global.
- k. Cuando alguien escucha una historia, normalmente ambos procesos cognitivo y emocional están involucrados, lo cual significa que ambos lados del cerebro están trabajando (Klein & Boals)
- l. Las historias son siempre integrales; no nos transportan solo a un conocimiento enciclopédico, pero nos conecta con el conocimiento. (Trabasso & Stein, 1997) Son emociones que activan y nos proveen con la posibilidad de identificación (Young & Saver, 2001)
- m. El proceso de aprendizaje inicializado por historias es un proceso el cual promueve no solo el conocimiento, pero también inteligencia social y emocional (Heid & Hahner, 2006)

3.3 Combinando la narración de cuentos y los servicios de Web 2.0: una síntesis de lo viejo y lo nuevo

Los cuentos son un tipo de experiencia de aprendizaje que puede ser combinada fructíferamente en distintas formas de e-learning, especialmente con el uso de las tecnologías Web 2.0, como blogs, compartir videos, redes sociales, utilidades wiki y otras. En los años recientes ha habido un cambio notable hacia el uso de narrativa de cuentos con estas nuevas tecnologías y la narrativa digital está ganando importancia. Es importante reflejar esta nueva

moda de narrativa de cuentos desde todos los ángulos posibles para aprender sobre las ventajas de sus usos educativos.

Las nuevas multimedias y tecnologías están haciendo grandes y profundos cambios en la educación. Hay fantásticas soluciones tecnológicas que permiten conectar a las personas a lo largo del mundo prácticamente en “ningún tiempo”. Aunque es una increíble oportunidad para intercambiar ideas y experiencias, la tecnología moderna también trae muchas cosas, que no son tan buenas como aparentan ser. Especialmente la gente joven está pasando mucho tiempo con la tecnología, jugando a juegos, enviando mensajes de texto, chateando, desarrollando nuevos lenguajes y formas de comunicación. El problema es que aunque usáramos la mejor tecnología disponible, la comunicación a través de la web no es completa y los estudiantes rara vez tienen la posibilidad de desarrollar aptitudes de comunicación tan importantes, como por ejemplo; narrativa de cuentos.

De todas formas los nuevos servicios de Web 2.0 se componen de unas mejores herramientas de comunicación que pueden ayudar a la narrativa de cuentos de una forma más eficiente. Haciendo blogs, lugares para videos como YouTube, y mucho de lo que está pasando en las redes sociales está dirigido por la necesidad básica de contar y compartir historias. Nuevas páginas web están emergiendo para ayudar a los contadores de historias a sobrellevar las limitaciones a una dimensión multimedia- en texto (blog) o en video (YouTube). Las historias personales contadas en sitios como Flickr, PhotoShow y otros están intentando llevar la narrativa de historias a un nivel superior. Aunque la narrativa online está nada más que empezando puede ser muy efectiva usada en eLearning.

Los blogs son actualmente la herramienta más extendida entre las aplicaciones de software social en la red. Los blogs pueden ser descritos por sus atributos; actualización regular, posts fecundos, permitiendo feedback (comentarios), vínculos a otras fuentes de información (trackbacks, links permanentes), categorización (tags=etiquetas), fácil de usar (sin instalaciones de programas), publicación inmediata en la red, control individual por usuarios y un fácil manejo de los contenidos en multitud de lenguas. Sobre otras posibilidades, la aplicación en el entorno educativo, los blogs pueden ser usados efectivamente para documentación del proceso de aprendizaje y su publicación.

“Diferente al resto de opciones técnicas para comunicarse y compartir experiencias en la www, como páginas web personales, grupos de noticias, e-mail, wiki, mensajería instantánea, etc... la técnica de weblogs está especialmente ajustada para publicar historias individuales y artículos que se desarrollen paso a paso de una forma cronológica. La idea original del weblog ha sido derivada del deseo de publicar diarios personales en Internet. Solo unos años después de su establecimiento en la web se usan con muchos propósitos y están creciendo no solo por el uso de personas individuales sino también por organizaciones como diarios y periódicos. Actualmente cada segundo se crea un weblog en la web” (Heid and Hahner, 2006, p.1)

Lo que sigue a continuación es una descripción de los tres proyectos distintos que combinan la narración de historias como una forma de experiencia de aprendizaje con la tecnología web 2.0 basada en weblog.

3.4 Proyectos

TALE¹

Hace algunos años compañeros de proyecto de Alemania, Grecia, Italia, España y Eslovenia empezaron a trabajar en el proyecto TALE (Cuentos sobre experiencias de aprendizaje). El proyecto comenzó en 2005 y terminó en 2007. El principal objetivo del proyecto TALE fue alentar a la gente a aprender mediante la escucha de historias sobre experiencias exitosas de otras personas. TALE transfiere la filosofía y metodología de los “cuentacuentos en cafés” en la red. En una plataforma web las personas pueden contar historias sobre cómo han adquirido su

¹ <http://www.tale-net.org/>

aprendizaje y otras metas mediante el uso de cosas que aprendieron (en el colegio o en otra situación de aprendizaje formal o informal). Otros usuarios pueden leer estas historias y están alentadas para tomar ellos las riendas de su propio aprendizaje.

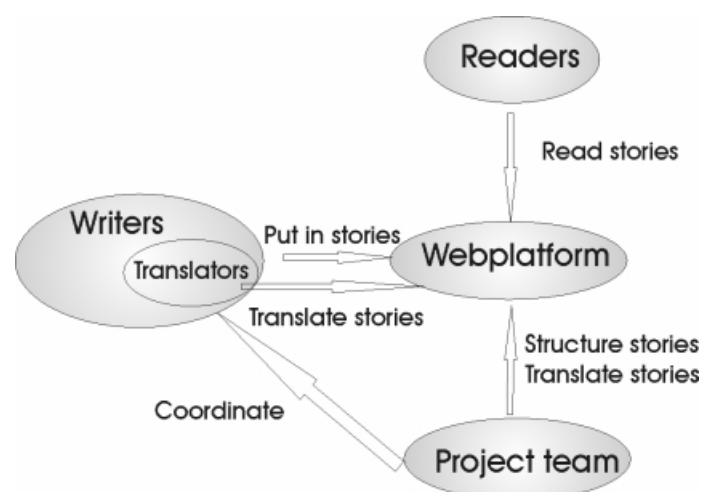
El proyecto TALE esté desarrollado en una plataforma web, donde los ejemplos de aprendizaje e historias de personas individuales y sus procesos de aprendizaje pueden ser contadas, donde estas historias en el mejor de los casos muestran una solución a un problema a través del aprendizaje. Para ello se están recogiendo cuantas más historias posibles que tengan relación con el aprendizaje, estructurando, categorizando y evaluando por aprendices. (Para su uso en diferentes países europeos se está utilizando un servicio de traducción para las historias).

En los cafés cuentacuentos la gente se reúne, contando cada uno y escuchando historias sobre diversos temas y asuntos. Los clubs y cafés cuentacuentos son un fenómeno en expansión en Reino Unido. En el resto de Europa han sido bastante desconocidos hasta ahora. Hay algunas web sobre cuentacuentos dando información sobre como contar cuentos oralmente, los contadores de cuentos y los eventos de cuenta cuentos como los festivales. El proyecto TALE sumándose a esto, montó un servicio basado en la web donde cualquiera puede poner su historia sobre aprendizaje y cada uno puede leer estas historias. La plataforma TALE está diseñada como un café cuentacuentos, con una importante diferencia con los cafés físicos; ¡Puedes contar y leer historias cuando quieras y donde quieras! Las historias orales y las escritas pueden ambas ser incluidas. Al igual que las historias pueden ser leídas o escuchadas de acuerdo con las preferencias del usuario individual.

En contraste al aprendizaje de otras fuentes como de libros especializados, el aprender de historias significa aprender imagen a imagen, más que de palabra a palabra. Las historias pueden ser mucho más fácilmente recordadas y contadas nuevamente. Aprender de historias también significa aprender de modelos y ejemplos. Como añadido a otras teorías de aprendizaje como el aprendizaje por ensayo y error, castigo y premio, el acercarse al aprendizaje con modelos explica lo difícil y complejo, por ejemplo conducir un coche se puede aprender. Cuando miramos al “aprendizaje” como un proceso general con todas sus diferentes facetas, necesitamos una teoría que explique las acciones complejas. Para aprender con un modelo es importante que el aprendiz sienta el modelo como realista y similar a él o ella. Durante el proceso de aprendizaje del modelo algunos problemas deben ocurrir antes de que el objetivo se complete. El modelo deberá ser especialmente interesante y alentador para el aprendiz.

Hay también un fuerte vínculo desde la teoría del aprendizaje con modelos con los acercamientos psicológicos a la motivación. Los hallazgos psicológicos dan un soporte para el argumento en el que la valoración general no posee una importante influencia en la motivación personal y estas generalizaciones no tienen un alto potencial de activación de las valías personales. Pero estas valías (una evaluación personal que evalúa algo como “importante” o “evaluable”) son altamente relevantes para la motivación personal en el aprendizaje. Para incrementar la atracción del aprendizaje (y la motivación) es necesario estimular las valías personales. Esto puede ser hecho mediante la presentación (aprendizaje) de ejemplos donde las valencias de las personas y sus metas se han completado.

El proyecto TALE sigue el siguiente esquema:



Dibujo 1: La estructura del proyecto TALE (Heid and Hahner, 2006)

Una plataforma web se desarrolló donde las personas están invitadas a contribuir con sus historias de aprendizaje. Se dieron simples guías para los autores. Las historias se categorizaron y estructuraron según los diferentes criterios (por ejemplo; tema, lenguaje, país de origen, etc). Las personas también pueden trasladar las historias. Todas las personas interesadas pueden tener acceso a las historias reunidas y también comentarlas. En la base de datos de las historias se recogen y se suben y se distribuyen en entradas sencillas en una weblog y con una rápida búsqueda disponible de fácil acceso para ellos. El equipo del proyecto supervisa el proceso completo y coordina las actividades.

Los resultados del proyecto son Buenos. Más de cincuenta historias interesantes sobre aprendizaje (que difieren en su longitud) donde el rango es muy amplio de materias como resolución de problemas, decisión de carrera, experiencias escolares, lecciones aprendidas en la vida y de trabajo. Las historias hablan de cómo una persona resolvió un problema particular, que le motivó, como otras personas reaccionaron a su actividad, cual fue el impacto del aprendizaje exitoso en su autoconfianza y como superó su frustración.

HiStory²

Los procesos de aprendizaje y educación de ciudadanos mayores son prioritarios en el marco del envejecimiento de la sociedad en Europa. Los descubrimientos psicológicos demuestran que el aprendizaje en edades adultas es posible y deseable, cuando algunas particularidades del grupo objetivo son tenidas en cuenta. El proyecto HiStory, -Mayores que cuentan la Historia guarda estas particularidades mediante la elección de un tema, la experiencia personal en la historia, lo que es altamente relevante y motivador para el grupo objetivo de personas mayores. Estas historias basadas en experiencias personales se recogen en un formato de historia personal, las cuales están integradas en un weblog fácil de usar en un entorno de aprendizaje con el potencial de integrar también archivos de audio y video.

El acercamiento metodológico es la narrativa y combina el acercamiento de la historia oral, investigación biográfica y el contar la historia. Los mayores cuentan sus experiencias individuales en el marco de la historia Europea del siglo 20 (diferentes perspectivas, diferentes regiones, y diferentes campos de la historia). El proceso de aprendizaje puede ser doble, mediante el relato en sí mismo, porque significa reflejarse y trabajar con experiencias personales y su organización y la escucha /lectura de las historias del resto. Este último amplía la comprensión y el entendimiento de la historia de otras personas en diferentes países. El principal grupo objetivo del proyecto es la población anciana de distintos países europeos, los cuales estén interesados en su propia historia y en la historia de los otros. Desde que el proceso de aprendizaje no es teoría pero está ilustrado por las historias de otros, es una forma informal de aprender que no requiere teoría, conocimiento general o abstracto de la historia. El

² <http://www.history-project.eu/>

acceso al proyecto es muy fácil y se encuentra con la necesidad de las personas mayores de tener una forma fácil de (re-) introducirse en contextos de aprendizaje.

Las metas del proyecto propuesto son múltiples y diversas. A parte del objetivo de la integración europea y la cohesión, HiStory alienta a dirigir la exclusión/inclusión social de la gente mayor, a avanzar en ciudadanía activa en términos de estar atentos a los contextos históricos comunes y, como consecuencia, simular políticas responsables y actuaciones culturales para las necesidades de los mayores, y más allá, que avancen en intercambio de comunicación y cultura, para ello contribuyendo a una sociedad más integrada y más concienciada con los mayores.

Adicionalmente, el aprendizaje inter-generacional está integrado mediante la inclusión de una generación joven. Durante la segunda parte de la vida del programa, los colegios europeos podrán llevar a cabo proyectos piloto en los que la historia basada en la experiencia será incluida. Los alumnos aprenderán de los cuentos de los mayores y empezarán un proceso de comunicación con el ánimo de conseguir un intercambio inter-generacional, de comunicación y aprendizaje.

La plataforma HiStory se abrió en Mayo 2008 y diversas historias fascinantes se han recogido y presentado. El proyecto comenzó en el 2007 y terminará en el 2009. En el futuro esperamos que un gran número de personas estarán preparadas para compartir sus experiencias personales de la historia y habrá también un gran número de personas que vayan a leerlas.

MobiBlog³

El MobiBlog es un proyecto que pretende mejorar la movilidad de los estudiantes europeos y sirve para ayudarles a decidir a pasar parte de sus estudios en otra universidad. El proceso empezó en el 2007 y terminará en el 2009. Se estructura de acuerdo con las siguientes metas:

- (A) Da un servicio multi-institucional, basado en la web, saludable y bien estructurado y multi-lingüístico a nivel europeo para un intercambio de igual a igual sobre experiencias de estudiantes móviles individuales en un área weblog que contiene todos los aspectos del intercambio de estudiantes como motivación, sociedad, comunicación y temas culturales así como también problemas organizativos y administrativos y de cómo los estudiantes superan estos obstáculos y barreras.
- (B) Desarrollar una guía online estructurada y comprensible para el tema objetivo el cual estará conectado en ambas direcciones por múltiples hipervínculos con el área weblog.
- (C) Construir una red de universidades en Europa para adoptar el servicio desarrollado en su portfolio de servicios para estudiantes móviles, alentarles a usarlo, sustituyendo los servicios existentes basados en papel e institucionales e integrar Mobiblog en campus virtuales existentes.

De acuerdo con el principal objetivo del proceso europeo de Bolonia, los estudiantes móviles en la Unión Europea se verán libres de obstáculos organizativos y administrativos. Por encima de la necesidad de reducir las barreras organizativas el número de estudiantes móviles en realidad solo dependerá de la decisión individual de ir a estudiar fuera. Estas decisiones están influenciadas fuertemente por consideraciones personales, motivacionales de estos individuos. Mediante la producción de estos tres elementos (A) área weblog, (B) guía online y (C) la red de universidades, Mobiblog visualiza un impacto a corto plazo de incremento de estudiantes queriendo hacer intercambios en Europa, proveyendo que la información para estudiantes en educación superior pueda usar esta sinergia en servicios para estudiantes móviles. El proyecto también pretende concienciar sobre el asunto y estimular el aprendizaje con la participación de instituciones, promoviendo un modelo para un uso adecuado de weblogs y de software de igual a igual en general para aprendizaje y educación.

³ <http://mobi-blog.eu/>

El factor psicológico de toma de decisión está relacionado con las creencias individuales de encontrarse preparados para estudiar en otro país, en base al conocimiento cultural de un determinado país, o ciudad en la que vivir, al igual que aspectos psicológicos sobre la movilidad, como desenvolverse con la sociedad (amigos, familia) en casa, comunicación y temas lingüísticos. El soporte social mediante el uso de modelos positivos puede ser un factor determinante para superar barreras motivacionales para la movilidad. Servicios existentes de ayuda a estudiantes móviles aparte de la administración y organizaciones son raros y si existen son solo fáciles de encontrar en las universidades de origen de los estudiantes. Normalmente estos servicios son una colección de reportes escritos por estudiantes anteriores al respecto de la universidad elegida. En muchos casos los informes están almacenados en carpetas en la librería o en el centro Erasmus de la Universidad, y la catalogación por cuestiones o por problemas no suele estar disponible.

Mobiblog direcciona la necesidad de los estudiantes de adquirir de primera mano la mayor información posible sobre estudiantes móviles. La inhibición de barreras motivacionales para la decisión de formar parte en estudios móviles puede ser identificada, y extraída de una forma comprensiva y bien estructurada, potenciada por ejemplos reales y hechos accesibles para niveles europeos. El aprendizaje informal para estudiantes sobre aspectos motivacionales, lenguaje en las comunicaciones, aspectos culturales y otros problemas sociales y psicológicos para estudiantes móviles se hacen posibles en un único portal.

Por ello Mobiblog permite el aprendizaje individual a través de documentación a tiempo real o resumida sobre el proceso de una forma reflexiva. Al mismo tiempo, el servicio desarrollado permite una plataforma de aprendizaje cara-a-cara para el intercambio de experiencias entre individuos. La guía online ofrece una fuente adicional yendo más allá de experiencias individuales en un nivel comprensivo y analítico. El proyecto ayuda al acercamiento a instituciones individuales y alienta a las organizaciones en educación superior en toda Europa a usar la sinergia de la integración en el campo de los servicios al estudiante móvil. El proyecto además prueba un concepto de e.Learning innovador que combina un acercamiento abierto, individual y menos estructurado al aprendizaje de experiencias documentadas.

Alrededor de cincuenta historias sobre intercambios de estudiantes se han recogido hasta ahora, algunas de ellas han sido traducidas a otras lenguas. Las historias difieren en longitud y país de origen. Las historias son testimonios sobre acomodación, vida social y cultural, vida educativa y académica, amigos, redes universitarias y aspectos similares sobre estudiar en otro país.

Una visión global sobre los proyectos

A pesar de las importantes diferencias entre ellos, los tres proyectos combinan contar historias con servicios de Web 2.0. El contar historias se presume como una importante forma de aprendizaje. Los proyectos descritos quieren enmarcar el contar historias en un controlado y guiado, pero ampliamente accesible entorno de web que se estructura para motivar a los contadores de historias y a los lectores y gente que escucha.

4 Desafíos actuales y futuros

El problema que emergió de los tres proyectos era el bajo reconocimiento en la plataforma web desarrolladas y consecuentemente la baja participación de usuarios. En el futuro se ha de poner más esfuerzos en la promoción de todos los proyectos. Por otro lado, las historias recogidas son interesantes y útiles y la satisfacción de los usuarios es alta.

Referente a los proyectos TALE e HiStory, uno de los problemas fue la accesibilidad al portal web para las historias, particularmente para los autores de las historias. Aunque el web log es un área simple y fácil de usar, requiere de un conocimiento de ordenadores y de software. Una solución factible fue incluir el portal cuentacuentos en diversos talleres sobre el uso del ordenador para los mayores.

Más allá, en muchos casos el contar cuentos digitalmente mediante el uso de un procesador de textos o un entorno blog puede ser en muchos casos un exceso de tiempo y se ha de hacer mucho esfuerzo para presentar la historia. Especialmente a los jóvenes usuarios no les motiva este punto. Una solución es dar posibilidades complementarias a las historias escritas con tecnología Web 2.0 audio y video.

Lo que sigue a continuación son algunos aspectos, problemas y desafíos relacionados a proyectos individualmente.

El proyecto TALE permaneció en un grupo relativamente cerrado de usuarios y debió ser promovido más ampliamente para su uso en educación formal o informal. Creemos que tiene mucho potencial.

El proyecto HiStory revela que los ciudadanos mayores no están lo suficientemente introducidos en las tecnologías de Web 2.0 para ser capaces de contribuir con historias a gran escala. También la barrera del lenguaje en las generaciones mayores europeas es más grande que en las nuevas generaciones. La mejor solución es usar tecnología weblog que permita un soporte multi-lingüístico y de dotar con un número de voluntarios que traduzcan las historias escritas de una lengua a otras.

El proyecto MobiBlog revela la falta de motivación en las generaciones jóvenes a la hora de escribir historias. Solo el 59% realmente disfruta contando historias sobre su propia vida. De esos, el 69% prefiere hacerlo oralmente, solo un 31% lo haría usando un procesador de texto. Así que tenemos que hacer esfuerzos para motivar a los estudiantes a contar historias, y desde el punto de vista técnico la posibilidad de que las historias puedan ser subidas en audio o vídeo. De todas formas, la mayoría de los estudiantes (80%) cree que el resto de los estudiantes aprenderían bastante de sus experiencias previas.

En el futuro intentaremos aprender lo más que podamos de estos proyectos e intentaremos superar las dificultades y obstáculos que se hayan podido revelar en el pasado. Creemos en las perspectivas de cuenta cuentos Web 2.0 que es una forma de adquirir experiencia.

Referencias

- Bartlett, F. C. (1967). *Remembering: A study in experimental and social psychology*, Cambridge, UK: Cambridge University Press. (Originally published in 1932.)
- Brevir, M. (2000) Narrative as a Form of Explanation. *Disputatio*, 9(2000), 10-18.
- Bruner, J. S. (1994). Life as narrative. In A. H. Dyson & C. Genishi (Eds.), *The need for story: Cultural diversity in classroom and community*, Urbana, IL: National Council of Teachers of English, 28-37
- Bull, G., & Kajder, S. (2004). Digital Storytelling in the Language Arts Classroom. *Learning & Leading with Technology*, 32 (4), 46-49. Retrieved February 15, 2009 from http://www.iste.org/Content/NavigationMenu/Publications/LL/LLIssues/Past_Issues1.htm
- Collins, R. & Cooper, P.J. (1977). *The Power of Story. Teaching Through Storytelling*, Scotsdale (USA): Gorsuch Scarisbrick.
- Egan, K. (1989). *Teaching as Story Telling: An Alternative Approach to Teaching and Curriculum in the Elementary School*, Chicago: University Of Chicago Press.
- Frenzel, K., Müller, M., and Sottong, H. (2004). *Storytelling. Das Harun-al-Raschid-Prinzip*, München: Hanser.
- Gallie, W. B. (2001). Narrative and Historical Understanding. In G. Roberts (Ed.), *The History and Narrative Reader*, New York: Routledge, 40-51
- Heid, S. & Hahner, R. (2006). *Learning by Storytelling on the Web*. Tice.
- Hempel, C. G. (1942). The Function of General Laws in History. *The Journal of Philosophy*, 39 (2), 35-48.

Klein, K. & Boals, A. (2001). Expressive writing can increase working memory capacity. *Journal of Experimental Psychology: General*, 130, 520-533.

Mello, R. (2001). The Power of Storytelling: How Oral Narrative Influences Children's Relationships in Classrooms. *International Journal of Education & the Arts*, 2 (1). Retrieved February 15, 2009 from <http://www.ijea.org>

Mink, L. (1960). Modes of Comprehension and the Unity of Knowledge. *Proceedings of the XIIIth International Congress of Philosophy*, Florence, Sansoni Editore, V. 41, 1-17.

Mink, L. (1965). The Autonomy of Historical Understanding. *History and Theory* 5, 24-47.

Rumelhart, D.E. (1975). Notes on a Schema for Stories. In D.G. Bobrow & A.M. Collins (eds.) *Representation and Understanding: Studies in Cognitive Science*, New York: Academic Press, 185-210.

Stein, N. L. & Glenn, C. G. (1975). A Developmental Study of Children's Recall of Story Material. Paper presented at SRCDC Conference, Denver, Colorado, April 1975.

Sunwolf. (1999). The Pedagogical and Persuasive Effects of Native American Lesson Stories, Sufi Wisdom Tales, and African Dilemma Tales. *Howard Journal of Communications*, 10(1), 47-71.

Trabasso, T. & Stein, N. (1997). Narrating, Representing, and Remembering Event Sequences. In P. W. van den Broek, P. J. Bauer & T. Bourg (Eds.), *Developmental Spans in Event Comprehension and Representation: Bridging Fictional and Actual Events*, Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, 237-270.

van den Broek, P. (1997). Discovering the Cement of the Universe: The Development of Event Comprehension From Childhood to Adulthood. In P. W. van den Broek, P. J. Bauer & T. Bourg (Eds.), *Developmental Spans in Event Comprehension and Representation: Bridging Fictional and Actual Events*, Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, 321-342.

Young, K. & Saver, J. L. (2001). The Neurology of Narrative. *Substance* - 94/95 (30, 1&2), 72-84.

Autores

Vojko Strahovnik vojko.strahovnik@gmail.com

Biljana Mecava mecava@ipak-zavod.si

Institute for Symbolic Analysis and Development of Information Technologies
Velenje, Slovenia

La edición española de eLearning Papers ha sido posible gracias a la colaboración de la Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI)

Política de copyright



Los textos publicados en esta revista, a menos que se indique lo contrario, están sujetos a una licencia de **Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 3.0 Unported de Creative Commons**. Pueden copiarse, distribuirse y comunicarse públicamente, siempre que se citen el autor y la revista digital donde se publican, eLearning Papers. No se permite su uso comercial ni la generación de obras derivadas. Puede consultarse la licencia completa en <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/>

Edición y producción

Nombre de la publicación: eLearning Papers

Edición: P.A.U. Education, S.L.

Dirección postal: P.A.U. Education, C/ Muntaner 262, 3º, 08021 Barcelona, Spain

Teléfono: +34 933 670 400

Email: editorial@elearningeuropa.info

Internet: www.elearningpapers.eu

elearningeuropa: www.elearningeuropa.info