



UNIVERSIDAD ACADEMIA DE HUMANISMO CRISTIANO

ESCUELA DE EDUCACIÓN

LA INCORPORACIÓN DE HERRAMIENTAS TIC A LOS PROCESOS DE COMPRENSIÓN Y PRODUCCIÓN DE TEXTOS.

Alumnas: Cárdenas Vergara, Carla Muriel

Valeria Morales, Daniela Angelina

Profesor Guía: Rubio Manríquez, Manuel Fernando

Tesis para optar al Grado de Licenciado en Educación

Tesis para optar al Título de Profesor de Lengua Castellana y Comunicación.

SANTIAGO, 2014.

A la vida, al futuro, a los sueños.
Se cierra un ciclo y se abren todos los caminos.

Agradecimientos.

Carla Cárdenas Vergara

Finalizada esta etapa, me gustaría dedicar algunas líneas de agradecimiento a personas importantes que estuvieron incondicionalmente presentes en el largo tránsito que significó este trabajo.

A una mujer excepcional que ha entregado todo lo que tiene y más, por mí y por mis sueños, mi madre, Rosana Vergara: No me alcanzan las palabras y posiblemente el tiempo, para agradecer el amor, la constancia, la firmeza y la ternura de todos estos años.

A mi abuelo, Luis Vergara: por su sabiduría y sus ojos dulces, por la generosidad de amarme y protegerme como a una hija.

A Ana, mi tía, por lo precioso de los recuerdos que no se desvanecerán jamás de la memoria. Por hacer que sienta tu fuerza y amor desde donde quiera que estés. Gracias por la fortuna de compartir conmigo una parte del camino.

A mi compañero Claudio, por el amor, la infinita paciencia y por ser el respiro en medio del caos.

A Daniela, mi compañera y amiga, por la confianza, la tolerancia, la amistad y el cariño.

Hoy, escribimos el último capítulo de un viaje que comenzamos hace ya algunos años, un camino de altos y bajos, de risas y adversidades, de inquietudes y entusiasmo, pero sobre todo, un proceso de crecimiento, aprendizaje y amor, que no hubiese sido posible de recorrer sin ustedes:

A mis padres; a ti Papá por ser la esperanza, la lucha y la alegría de mis días, a ti Mamá por tu amor, tus palabras y tu dedicación.

A mis hermanos; a ti Seba por tu entrañable compañía, a ti Álvaro por tu cariño y tu impulso, a ti Bárbarita por ser los colores, la curiosidad y mi energía.

A ustedes, Tata y Nene por ser el calor de mis tardes, el eterno cariño, la infaltable taza de té y el incondicional apoyo.

A mis amigas; a ti Guisette por tu infinita presencia, a ti Carla por tu constancia, tu compañerismo y tu nobleza.

A ti Leandro por ser mi compañero y el mañana.

A nuestros estudiantes, por impulsarnos a creer que es posible construir un nuevo mundo.

A todos aquellos que formaron parte de este trayecto y a quienes un día estuvieron y ya no volverán.

Índice:

Agradecimientos.....	3	
Abstract.....	7	
I. Planteamiento del problema		
1.1 Antecedentes.....	8	
1.2 Problema.....	15	
1.3 Justificación.....	18	
1.4 Objetivos.....	20	
II. Marco Teórico		
2.1 TIC: Aprendizaje y cultura digital.....	21	
2.2 Actuales proceso de lectoescritura.....	28	
2.3 Comprensión y producción de textos digitales.....	34	
2.4 Alfabetización digital y comunicación multimodal: Nuevas formas de leer.....	40	
2.5 La comunicación multimodal.....	43	
2.6 Literacidad electrónica: un acercamiento a la lectura crítica en la comprensión y producción de textos multimodales.....	45	
III. Diseño Metodológico.....		52
3.1 Enfoque.....	56	
IV. Propuesta pedagógica.....		58
4.1 Planificación general.....	59	
4.2 Planificaciones clase a clase		
Sesión 1: Evaluación diagnóstica: El micro-cuento.....	63	
Sesión2: El cómic como posibilidad de lectura.....	76	

Sesión 3: Comprensión lectora y cómic.....	84
Sesión 4: Producción de textos y cómic.....	90
Sesión 5: Edublogs.....	97
Sesión 6:Creando un poster digital.....	103
Sesión 7: Chile, rincón de leyendas.....	106
Sesión 8:Creando mi radioteatro.....	110
Sesión 9:Creo mundos con mi voz.....	114
Sesión 10:Conociendo el género periodístico.....	116
Sesión 11: Reportero por un día.....	121
Sesión 12: El foto-reportaje y sociedad.....	124
Sesión 13:Creando mi página web.....	129
Sesión 14:Feria web.....	133
Sesión 15: Evaluación final del proyecto.....	136
V. Conclusiones.....	143
VI Bibliografía.....	145
VII Anexos.....	149
7.1 Sobre la comprensión lectora.....	150
7.2 La evaluación diagnóstica.....	153
7.3 La importancia de la retroalimentación.....	154
7.4La evaluación de proceso y final.....	157

Abstract.

La presente propuesta consiste en un proyecto de intervención pedagógica centrado en la utilización e incorporación de herramientas TIC a los procesos de comprensión y producción de textos en estudiantes de octavo año básico.

Para ello, se ha diseñado una unidad para desarrollar a modo de taller extra-programático, que consta de quince sesiones de dos horas pedagógicas respectivamente, para trabajar semanalmente a lo largo de un semestre.

La propuesta, sesiones y material didáctico constituyen una guía para el docente, cuyo objetivo es proporcionar diversas alternativas para trabajar herramientas digitales en la escuela, atendiendo el contexto y requerimientos de los estudiantes, y por sobre todo, significando su condición de nativos digitales.

La comprensión y producción de textos son los ejes de la propuesta curricular actual, desarrollarlas y alcanzar competencia en ellas es un objetivo fundamental, no solo para el subsector de Lengua Castellana y Comunicación, sino que transversal a todas las áreas del saber. A través de las distintas herramientas TIC que propone la intervención, se pretende potenciar y afianzar habilidades en estos dos ámbitos.

La tecnología, materializada a través de recursos como internet, redes sociales, programas computacionales, herramientas 2.0 y aplicaciones, se han convertido hoy en una vía de acceso a la información, una aproximación concreta al conocimiento interactiva y multimodal, que forma parte importante de las actividades cotidianas de los jóvenes que forman parte de la llamada cultura digital. Es por ello, que la escuela debe integrarlas y ofrecerlas como una posibilidad más en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Palabras claves: Comprensión y producción de textos- cultura digital- alfabetización digital- herramientas TIC-comunicación multimodal.

I. Planteamiento del problema.

En el contexto del auge de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC), surgen nuevas formas de relacionarse con el conocimiento asociadas al aumento y acceso a la información, la conectividad y el uso de Internet. Debido a esto, resulta indispensable desarrollar competencias que permitan a las personas desenvolverse en una cultura digital que pareciera formar parte del desarrollo profesional y personal de cualquier ciudadano del siglo XXI.

El incremento de las nuevas herramientas tecnológicas abarca también el ámbito de la educación, llevando a que el uso de las denominadas TIC (Tecnologías de la información y la Comunicación) resuelvan en gran medida las necesidades informativas y comunicativas de los estudiantes, ya que estos se ven notoriamente influenciados por el contexto de una sociedad en la que prima la inmediatez y simultaneidad de la información. Para ello, resulta importante que docentes y miembros de comunidades educativas en general, posean los niveles de conocimientos y habilidades necesarios para acompañar a los jóvenes durante este proceso. La incorporación de herramientas tecnológicas facilitaría significativamente el quehacer pedagógico y enriquecería el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Estos motivos han impulsado, a lo largo de estas dos últimas décadas en Chile, una serie de investigaciones y proyectos que consideran necesaria la incorporación de TIC al sistema educativo, estos se enfocan en los diferentes subsectores y niveles, pretenden integrar y mejorar su utilización en la escuela, con el propósito de conseguir avances en la motivación y aprendizaje de los estudiantes.

En el campo de la medición de usos y habilidades TIC, se realiza en el año 2009 el primer censo digital llevado a cabo a lo largo de todos los establecimientos educacionales del país. De esta manera, se busca conocer el estado de la infraestructura y gestión informática, además de indagar sobre usos y competencias por parte de docentes y estudiantes.

Sin duda, el proyecto más emblemático en relación a esta materia es el proyecto Centro y Educación de Tecnología ENLACES, perteneciente al Ministerio de Educación de Chile, el cual a través de sus políticas públicas se centra en enriquecer los programas de estudio, proveer a los docentes de nuevas herramientas didácticas y ofrecer a todos los estudiantes las mismas oportunidades de acceder a una mayor cantidad y una mejor calidad de recursos de aprendizaje, independientemente de la ubicación geográfica o nivel socioeconómico de sus establecimientos.

El propósito de ENLACES es reducir la brecha digital entre profesores y estudiantes, para generar así, un cambio en la percepción del rol de las TIC dentro de la educación. De esta forma, se empeña en promover distintas competencias como son las digitales, las de indagación y selección de información, de fomento de la comunicación y trabajo en equipo, además del análisis reflexivo y la resolución de problemas.

ENLACES ha favorecido la inclusión digital en el país, centrándose en el impacto de las tecnologías en el aprendizaje y el incremento del uso de estas en la escuela, midiendo a través de encuestas, ya que según su visión lo que no se mide, no se puede mejorar. Es así como en el año 2011, se aplicó por primera vez el SIMCE TIC, rendido por 10.321 estudiantes pertenecientes a segundo medio, con el fin de indagar en el nivel de desarrollo de las habilidades TIC en el aprendizaje. Esta evaluación se aplicó a una muestra representativa de estudiantes, distribuidos en 505 establecimientos educacionales a nivel nacional. El total de registros válidos analizados correspondió al 92% de los estudiantes evaluados. Los resultados de esta primera evaluación demostraron que un 46,2% de los estudiantes se encuentran en el nivel inicial, es decir sólo logran realizar tareas básicas en el computador. En tanto el 53,8% de los estudiantes presenta un desempeño Intermedio y Avanzado.

Así mismo y consistentemente con otras evaluaciones nacionales, dejó ver las brechas de orden socioeconómicos, donde el 73% de los alumnos de estratos

más bajos se situaban en el nivel inicial en el uso de tecnologías. Mientras solo un 8,5 del grupo socioeconómico más alto se situó en este nivel.

Desde este punto de vista, ENLACES busca promover el uso e implementación de las nuevas tecnologías en todas las escuelas del país, ya que según datos de la Encuesta de Caracterización Socioeconómica Nacional (CASEN) realizada el 2006, el 66% de los estudiantes vulnerables tendría acceso a la nuevas tecnologías desde la institución escolar, por tanto, uno de los objetivos del proyecto se orientó, justamente, a la transversalidad del acceso.

Asimismo, existe otro proyecto que al igual que ENLACES se encarga de abrir nuevos espacios de comunicación y colaboración entre los diversos actores de la comunidad educativa, privilegiando el apoyo docente a partir de la incorporación de las TIC. Se trata de Educarchile, portal autónomo, pluralista y de servicio público que cuenta con la colaboración de los sectores público, privado y filantrópico. Concurren a su creación el Ministerio de Educación de Chile y la Fundación Chile. Nace de la confluencia de los sitios educativos de la Red Enlaces del Ministerio de Educación y del Programa de Educación de la Fundación Chile.

Este proyecto fue concebido con el objetivo de promover el uso de las nuevas tecnologías de información y comunicación y ponerlas al servicio de la calidad y equidad de la enseñanza.

Otra iniciativa importante es la Red Latinoamericana de Portales Educativos (RELPE) materializada en una red de colaboración entre los portales educativos latinoamericanos. Se inicia el año 2001, en el marco de los acuerdos bilaterales de cooperación que realizó en varios países de la Región, el presidente Ricardo Lagos Escobar. Este proyecto se orientó a todos los miembros de la comunidad educativa nacional, entre los cuales se encuentran escuelas, docentes, alumnos, directivos, familias, organismos de padres y apoderados, sostenedores municipales y privados, investigadores y especialistas de la educación, facultades de pedagogía y organismos culturales.

Su misión es contribuir al mejoramiento de la calidad y equidad de la educación en el marco de las políticas educativas nacionales, mediante una plataforma tecnológica colaborativa que ofrece recursos en todos sus niveles, ámbitos y modalidades, ampliando las oportunidades de formación y aprendizaje a lo largo de la vida; funcionando como lugar de encuentro y participación que entrega información, recursos, servicios y experiencias educativas que responden a las necesidades e intereses de la comunidad educativa, además de ayudar al desarrollo profesional docente, promoviendo foros y debates de educación a través de la Red de Profesores Innovadores encargada de actualizar las novedades en el ámbito de las TIC mediante artículos, módulos de aprendizajes y capacitaciones gratuitas a los docentes sobre el tema.

Debido a que se considera fundamental el manejo que los docentes tienen de estas nuevas herramientas al momento de incorporarlas en el proceso de enseñanza y aprendizaje, surge la necesidad de establecer ciertos estándares en el uso de las TIC.

A través de una investigación referida a establecer dichos estándares para profesores de educación primaria y secundaria, el Departamento de la Computación de la Universidad de Chile realizó una serie de encuestas y entrevistas a grupos de profesores con experiencia en el uso de las TIC y de acuerdo a estos resultados diseñó un conjunto de estándares que cualquier profesor debiera lograr para integrar efectivamente las nuevas tecnologías al aula y a su trabajo profesional. Esto se logró analizando la labor desarrollada por el Ministerio de Educación en los últimos diez años y los contenidos y la modalidad de trabajo que ha llevado a cabo la Red ENLACES en la capacitación de profesores pudiendo así establecer fortalezas y debilidades en este accionar. (Sánchez, Ponce, 2007).

Entre las intervenciones que se han realizado a través del uso de las TIC destaca el proyecto: *Desarrollo y evaluación experimental de componentes de software interactivos* que implementa estrategias de aprendizaje para mejorar la comprensión lectora y la producción significativa de textos. Dicha iniciativa es

llevada a cabo por el FONDEF (Fondo de Fomento al Desarrollo Científico y Tecnológico) organismo creado en 1991, con el propósito de contribuir al aumento de la competitividad de la economía nacional y al mejoramiento de la calidad de vida de los chilenos.

El FONDEF propone en el año 2010, a partir de la necesidad de mejorar los niveles de comprensión lectora de los estudiantes chilenos considerados bajos, según los resultados arrojados por sistemas de medición nacionales e internacionales como el SIMCE y PISA; la implementación de softwares interactivos permitiendo así, el desarrollo y práctica de habilidades del pensamiento comprometidas con el proceso lector mediante la creación de esquemas visuales como estrategias de aprendizaje para mejorar la comprensión lectora en octavo básico. El paquete tecnológico se implementó entre enero y octubre de 2011 en 6 colegios, 12 octavos básicos, con un total de 400 estudiantes en el grupo experimental y 6 colegios, 12 octavos básicos, con un total de 397 estudiantes en el grupo de control. En enero y marzo se realizó la capacitación a los docentes, encargados de laboratorio y jefes de UTP; abordando aspectos teóricos y prácticos, entre los que se encuentran: habilidades de pensamiento y estrategias de aprendizaje, esquemas visuales en la enseñanza de lectura, estrategias pedagógicas en el uso del software, y evaluación de estrategias pedagógicas y uso de software. Una de las salidas importantes de la capacitación fue la planificación de actividades con uso del software en aula y laboratorio de computación.

Como resultado, los estudiantes del grupo experimental avanzaron en la creación de composiciones visuales propuestas, mostrando creciente nivel de apropiación de las estrategias y por ende mayor nivel de desarrollo de las habilidades cognitivas, además, de una creciente participación en los foros y en las actividades de colaboración. A través de la reiteración, el uso sistemático del software interactivo y la metodología, más el acompañamiento pedagógico de la implementación, los jóvenes del grupo experimental mostraron mejores niveles de

comprensión que los estudiantes del grupo de control que no usaron el software (López, Ponce, Loyola, Toro, 2011).

Por otro lado, un proyecto de innovación en informática educativa llevado a cabo el año 2008 por la Universidad del Bio-Bío presenta una investigación orientada a integrar curricularmente las TIC (video, multimedia, internet, software, computadores, etc.), con el objeto de mejorar las prácticas pedagógicas, incorporar competencias técnicas sobre el uso de TIC en los estudiantes, fomentar y desarrollar habilidades informativas y de comunicación, integrando a la comunidad escolar (familia, plantel) y ampliada a los procesos educativos de los establecimientos involucrados. Tanto el plantel docente como el estudiantado trabajaron en la producción de un video reportaje sobre su comunidad, recibiendo previamente capacitación pedagógica y técnica para su preparación, producción y post producción. El estudio consideró, principalmente, concepciones sobre aprendizaje significativo, la fundamentación teórica sobre el uso de los medios para la enseñanza, particularmente, el video educativo y la reforma curricular en el área de Lenguaje que orienta al diseño de propuestas audiovisuales.

La experiencia fue catalogada como exitosa y se consideró un aprendizaje sobre las prácticas pedagógicas actuales. Uno de los aspectos favorables identificados tiene relación con que los contenidos pedagógicos fueron transversales a todas las unidades del currículum de Lengua Castellana y Comunicación para Segundo año de Educación Media. Esto permitió que los manuales de trabajo diseñados fueran un verdadero aporte para los docentes, ya que les permitió desarrollar actividades prácticas con el uso de TIC en directa relación con los contenidos abordados en el programa de estudio. Además de ello, el uso de las TIC en esta experiencia entregó oportunidades a los jóvenes más allá de lo netamente curricular, por ejemplo, se vieron impactados positivamente aspectos como la integración social y la apertura de nuevos espacios de participación y expresión a través del acceso a estas nuevas tecnologías. (Carrasco, Montecinos, Gaete, Iturra, Monrroy., Sáez, 2008).

Estos estudios permiten dar cuenta de importancia de la implementación de las TIC en los procesos de aprendizaje, el incremento de estas durante las últimas dos décadas trae como consecuencia que las relaciones sociales giren en torno a las nuevas tecnologías. En este contexto, se propone utilizar el concepto de *Nativos digitales*, generaciones nacidas con las nuevas tecnologías que se diferencian de las anteriores al poseer sofisticados conocimientos y habilidades relacionadas con las TIC en cuanto a estilos de aprendizaje y preferencias (Contreras, 2010).

Esta transformación puede llevarse a cabo considerando que las prácticas cotidianas de los jóvenes no deben aislarse de la experiencia escolar, el estudiante se relaciona continuamente con la tecnología fuera de la escuela, sin embargo, dentro de ella, los métodos de enseñanza siguen una línea tradicional que impide la implementación de las nuevas tecnologías al no considerar a estas herramientas como verdaderos depósitos culturales que favorecen la cognición a través de la construcción de significados, la creación y la transformación de los contenidos propuestos por los programas de estudio. Utilizadas de manera innovadora, las TIC permitirían ofrecer nuevas representaciones y perspectivas de los distintos fenómenos de interés, cambiando el sentido y las prácticas de la escuela (Sacristán, 2006).

Integrar las TIC dentro del sistema educativo implica hacerlas parte del currículum, enlazándolas armónicamente con sus demás componentes y utilizándolas como parte integral de este y no como un recurso periférico, a partir de los principios educativos y la didáctica que conforman el engranaje del aprender (Sánchez, 2007). Otro de los focos de atención de la educación chilena apunta a la extensión de la alfabetización digital, tema que se ha convertido en un reto para el sistema educativo, ya que existen aún desigualdades que obstaculizan la incorporación e integración plena de las nuevas tecnologías a todos los sectores y niveles de la educación pública y privada.

La cultura digital implica una serie de desafíos por parte de todos los miembros del sistema escolar, surgen entonces interrogantes acerca de la relevancia de generar experiencias que reconozcan su importancia y valoración.

Problema:

El sistema escolar chileno posee ciertas debilidades relacionadas con las prácticas educativas actuales, estas se presentan descontextualizadas y ajenas a la realidad de los estudiantes. La sociedad está en constante cambio, mientras la escuela pareciera mantenerse estática, principalmente, en sus metodologías de enseñanza las que muchas veces siguen siendo conservadoras y arcaicas en tanto consideran al estudiante como una página en blanco que debe ser escrita a partir de los saberes que únicamente entrega la escuela, no considerando en ello, la experiencia y los conocimientos que los jóvenes poseen provenientes de su entorno. Pareciera entonces, presentarse un vacío en la construcción de aprendizajes significativos.

Según Chumpitaz, García, Sakiyama (2005) en el ámbito de la educación existe consenso en señalar que la enseñanza de hoy aún se centra en la reproducción y memorización de contenidos como principal fuente de conocimiento. Esta concepción del proceso educativo es obsoleta por los pocos logros en términos de aprendizaje que pueden alcanzar los estudiantes, pues lo propuesto por la escuela tradicional que adhiere al paradigma técnico, no sería útil para insertarse en el mundo actual que requiere de otras competencias, tales como, discriminar, seleccionar información, tomar decisiones, valorar y aprender a aprender.

La visión técnica de la enseñanza de las nuevas tecnologías de la información y comunicación se puede ver reflejada en la escuela a partir de la presencia de laboratorios de computación donde asisten los estudiantes únicamente para aprender a utilizar los equipos y sus recursos técnicos sin que haya en ello, profundización y vinculación con el resto de los aprendizajes. La computación es vista con carácter instrumental no como un recurso o medio pedagógico, pasa a ser un fin en sí mismo y se aprende de manera

descontextualizada y reproductiva. Esta problemática resulta significativa si se considera el avance progresivo que las TIC tienen a diario en la vida de las personas, más aun en la de los estudiantes que han nacido en la era digital.

Las TIC ejercen gran influencia en la vida de los jóvenes, ya que la mayoría de ellos accede a la información de forma digital, dando así prioridad a las imágenes y al sonido sobre el texto, llevando a que los conocimientos se obtengan a través de un procesamiento de la información discontinuo y simultáneo en vez de lineal (Contreras, 2010).

La escuela no se hace cargo del carácter de nativos digitales de sus estudiantes, por tanto, no integra adecuadamente a sus prácticas las nuevas tecnologías, lo que explicaría en gran medida, la desmotivación por parte de los jóvenes y la falta de aprendizajes significativos al interior del aula que se ven reflejados en los distintos sistemas de medición, referidos por ejemplo, a los bajos niveles de comprensión lectora que actualmente afectan la educación en Chile.

Apuntando a esta área, la utilización de las TIC no debería incluir solo el manejo de dispositivos que expongan a los estudiantes a adquirir contenidos estáticos que se queden solo en ejercicios rutinarios y lecturas basadas en resolver cuestionarios con preguntas literales, dado que esto no permitiría una construcción significativa del conocimiento. En este caso, el manejo de medios y programas no estarían enfocándose en las competencias comunicativas, sino que este uso de las tecnologías estaría expandiendo el modelo ya existente.

Ya en la década de los noventa, el seminario regional de comprensión lectora organizado por la UNESCO, OREALC, UNICEF (1992), apuntaba a la necesidad de realizar cambios al sistema escolar imperante para que los estudiantes mejoraran sus niveles de comprensión lectora. Parte de estos cambios apuntaban a transformar las prácticas pedagógicas de manera que lograsen estimular la lectura y guiar al estudiante para que este se apropiara de este recurso. La modalidad pedagógica debe, entonces, reflejar la naturaleza y las características de los cambios y las innovaciones que proponga el medio en el cual los estudiantes se desenvuelven.

La lectura y la escritura resultan significativas, ya que permiten el desarrollo de los individuos no sólo en el área del lenguaje, sino que son transversales a otras áreas comprendidas en la vida de un ser humano. Ser un lector activo representa en muchos casos una herramienta de autonomía, de progreso, una posibilidad de adoptar una postura crítica frente a la realidad y una vía para superar la desigualdad social.

Todo lo anterior apunta a transformar las metodologías de enseñanza actuales de las escuelas chilenas. En concreto, se hace necesaria una intervención pedagógica que proponga a docentes y estudiantes nuevas formas de abordar los contenidos, para actualizar las metodologías de enseñanza y resolver así la incompatibilidad que existe entre un mundo globalizado y en permanente transformación gracias a las nuevas tecnologías, versus una escuela que es pasiva frente a este escenario, lo que produce falta de motivación y relación con la cotidianidad de sus estudiantes.

Dichas metodologías se relacionan con la adecuada adquisición de competencias en el plano de la lecto-escritura, esto en el marco de los contenidos propuestos por el programa de estudio de octavo año básico, que en el ámbito de la producción tiene como objetivo fundamental que los estudiantes realicen textos literarios de diversos géneros, ateniéndose al estilo y reglas de estos, transformando esta actividad en un proceso de desarrollo personal intelectual y emocional, y en un modo de progresar hacia una vinculación positiva con la sociedad.

En este sentido, el lenguaje escrito es visto como un medio para ampliar, resumir, sintetizar, comparar, clasificar, analizar, categorizar y generalizar.

En cuanto al ámbito de comprensión, la finalidad es que los jóvenes sean capaces de leer comprensivamente diversos tipos de textos relacionados con necesidades de aprendizaje o con otros propósitos definidos como podría ser analizar su estructura, contenido, finalidad y el entorno social de su producción.

Justificación:

Formular permanentemente innovaciones en las metodologías de enseñanza impartidas por la escuela, resulta fundamental en estos nuevos tiempos. La sociedad está en constante transformación y gran parte de esta se debe a la presencia de las nuevas tecnologías de la información y comunicación que adquieren mayor relevancia y adherencia, sustituyendo en muchos casos, a los canales ya existentes. La escuela no debe permanecer ajena a este proceso de cambio, una integración progresiva y eficiente de los recursos informáticos a las actividades que se realizan cotidianamente en el aula, es hoy una tarea que debe llevarse a cabo.

Una adecuada integración de las TIC, influiría significativamente en los aprendizajes de los estudiantes, quienes en conjunto con los docentes aplicarían diariamente diversas estrategias en las cuales las TIC, más allá de ser un apoyo técnico, servirían para adquirir competencias que facilitarían la resolución de problemas, además de aprender, colaborar y comunicarse.

La comprensión y producción de textos es hoy una evidente debilidad en la gran mayoría de los contextos educativos en Chile. Gran parte de esta deficiencia se debe a que las estrategias de enseñanza dejan de lado los intereses y conocimientos previos de los estudiantes que no necesariamente proceden de la educación formal. Diariamente, los jóvenes se ven expuestos al uso de distintas herramientas tecnológicas, siendo internet una de las más utilizadas. En este contexto cibernético, los estudiantes muchas veces adquieren habilidades de las que no son conscientes y que surgen a partir de una necesidad específica, por ejemplo, la búsqueda de información que lleva necesariamente a la selección concreta de la misma.

La escritura es otra habilidad que se ve favorecida por este tipo de medio, ya que al ser usuarios de distintas redes sociales y al verse limitada la oralidad, pues el contacto con el interlocutor no es presencial, la escritura como medio de comunicación y difusión de ideas se ve evidentemente potenciada, se enfrentan entonces al código escrito, sus limitaciones y posibilidades. En este contexto y, a

partir de la necesidad de comunicarse con un otro, los jóvenes se convierten en usuarios competentes de su propia lengua. Además, las nuevas tecnologías abren puertas a distintas instancias de socialización lo que tiene directo impacto en la formación personal de los sujetos.

En la búsqueda de nuevas estrategias, esta intervención propone que a través del uso de TIC se impacte positivamente en el ámbito de la comprensión y producción de textos. Mediante el uso diferentes programas y software que incorporan los nuevos modos de leer, el concepto de alfabetización digital, además de la comunicación multimodal, se realizará una propuesta pedagógica en función de potenciar dichas habilidades en las sesiones establecidas para este propósito.

Al poseer una naturaleza lúdica e interactiva, las herramientas TIC seleccionadas, generan mayor interés e identificación en los estudiantes, motivándolos así a aproximarse al mundo literario pudiendo establecer vínculos con sus saberes previos, tanto en la instancia de lectura como en la producción de distintos textos.

La razón de incorporar estas temáticas a la intervención es indudable: Las habilidades propuestas por las TIC en cuanto al manejo apropiado de la información, la comunicación efectiva, la colaboración, la convivencia digital y la relación con la tecnología, entre otras, son cada día más relevantes. Resulta imprescindible vincular las TIC con los procesos de enseñanza y aprendizaje para que estos resulten significativos para los estudiantes, ajustando los requerimientos curriculares o rompiendo sus límites para incorporar estas nuevas herramientas a la hora de abordar los contenidos.

A través de las planificaciones presentadas en la propuesta pedagógica, se pretende poner en práctica, diversas estrategias y metodologías de aprendizaje que apunten a desarrollar y fortalecer competencias comunicativas, integrando de manera efectiva y manifiesta las tecnologías que forman parte del contexto diario de los estudiantes.

Objetivos:

Objetivo General:

- Potenciar las habilidades de comprensión y producción de textos en estudiantes de octavo año básico a través de la utilización de TIC.

Objetivos Específicos:

- Proponer a través del uso de TIC, nuevas metodologías de aprendizaje en materia de comprensión y producción de texto, para docentes y estudiantes.
- Incentivar el uso de TIC por parte de los docentes como herramienta efectiva y favorecedora de aprendizaje significativo.
- Caracterizar las diferentes posibilidades creativas que ofrecen las distintas herramientas TIC para la adquisición y fortalecimiento de competencias lectoras.

II. Marco Teórico.

El marco teórico de este proyecto se estructura a partir de tres temáticas centrales. La primera de ellas se relaciona con el contexto actual de cultura digital y la necesidad de incorporar las TIC en la escuela a partir de ello. La segunda refiere a los aspectos fundamentales de la comprensión y producción de textos y cómo estos podrían verse positivamente afectados por la utilización de TIC. Por último, se abordan la alfabetización digital y la comunicación multimodal como nuevas posibilidades de lectura, de motivación al interior del aula y herramientas eficientes para potenciar habilidades comunicativas.

TIC: Aprendizaje y cultura digital.

Durante las últimas décadas del siglo XX ha habido una explosión de las comunicaciones dada fundamentalmente por el auge de la cultura audiovisual y la masificación de medios, tales como el cine, la radio y la televisión. A lo anterior, se suma una nueva transformación tecnológica: el internet, basado según Castells, en la combinación de varios modelos de comunicación bajo una red interactiva que integra en el mismo sistema las modalidades escrita, oral y audiovisual de la comunicación humana superando la influencia de la comunicación escrita (Castells, 1997).

Estas innovaciones conllevan una forma de socialización distinta que transforma los códigos culturales actuales al incluir un nuevo lenguaje y modo de acceder a la información de una manera múltiple y versátil. Al mismo tiempo, este sistema de comunicación compuesto por otras formas de expresión, plantea como reto la adaptación e integración de una nueva lógica cultural:

“La integración potencial de texto, imágenes y sonido en el mismo sistema, interactuando desde puntos múltiples, en un tiempo elegido (real o demorado) a lo largo de una red global, con un acceso abierto y asequible, cambia de forma fundamental el carácter de la comunicación.” (Castells, M., 1997:7).

El nuevo sistema de comunicación transforma de manera significativa las nociones de espacio y tiempo al provocar un *espacio de flujos* en el que los lugares y los instantes parecen coexistir simultánea y atemporalmente, desprendiéndose del significado histórico, cultural y geográfico para convertirse en imágenes desconectadas de la realidad (Castells, 1997).

En efecto, la inmediatez de las nuevas tecnologías permite superar las barreras temporales. En esta lógica, las comunicaciones pueden darse de manera diferida dando paso a una sociedad que se desenvuelve en *una cultura de lo eterno y lo efímero* al perder el ritmo cronológico de los acontecimientos (Castells, 1997).

La transformación que involucra el acceso global, se incorpora paulatinamente a todos los medios de comunicación modificando la visión cultural, diversificándola y enfocándola a diversos segmentos sociales o audiencias, destacando tal como señala Castells, su atemporalidad y la forma de acceder a la información. Estas constituyen características decisivas de la era digital al moldear las mentes y memorias de los sujetos educados bajo el actual contexto, impidiendo así que la escuela esté ajena a estas evoluciones.

De este modo, la masificación de las tecnologías digitales que tiene lugar en las últimas décadas, trae consigo distintas formas de aprehender la realidad por parte de los jóvenes, ya que estos no solo se relacionan con mayor frecuencia con los avances tecnológicos, sino que según Prensky, han adquirido otras formas de pensar y procesar la información, produciendo una discontinuidad respecto a sus predecesores. Los primeros poseen mayores destrezas a la hora de manejar y utilizar la información, justamente porque forman parte de una de las primeras generaciones nacidas bajo el alero de las nuevas tecnologías digitales (Prensky, 2010).

El norteamericano Mark Prensky, director ejecutivo de la compañía de aprendizaje *Games2train*, y fundador de The Digital Multiplier, organización dedicada a disminuir o paliar la brecha digital subyacente entre enseñanza y aprendizaje, adhiere también a la noción de *Nativos e Inmigrantes digitales*.

Según esta lógica, los nativos digitales han nacido y se han desarrollado a partir del uso de la lengua digital, los juegos por computador, videos e internet, mientras que los inmigrantes digitales, han vivido el impacto de las nuevas tecnologías con cierta distancia dada fundamentalmente por el vago conocimiento en el manejo de las TIC, no obstante, se han visto de igual modo afectados e instados a adquirir manejo en ellas para estar actualizados.

Las principales características de los denominados *nativos digitales* están dadas por la práctica que estos han adquirido en el uso de las nuevas herramientas tecnológicas, la necesidad de inmediatez a la hora de recibir la información y la realización de tareas simultáneas. Los nativos digitales están habituados a navegar en distintos espacios y a realizar distintas actividades a la vez dentro de la red, privilegiando la imagen y los gráficos por sobre el texto, así también el uso de hipertextos. Esto trae consigo, una forma lúdica de aproximarse al conocimiento que se distancia de los métodos suministrados por la enseñanza tradicional.

Según lo planteado por Chumpitaz, García & Sakiyama (2005), las TIC impactarían positivamente el grado de autonomía de los estudiantes al tomar en cuenta sus intereses y circunstancias, aportando un mayor grado de interactividad en el cual los estos construyen sus propias rutas de aprendizaje, interactuando activamente con su medio:

“Nos encontramos ante una nueva restructuración mental de los individuos, pues esta forma actual de acercarse a la realidad genera distintos hábitos perceptivos, distintas actitudes y expectativas en relación con la aproximación al conocimiento.” (Chumpitaz, García, & Sakiyama, 2005:11).

En este escenario, surge la necesidad de replantear las prácticas pedagógicas, ya que la mayoría de los profesores y actores a cargo de la comunidad educativa son parte de los denominados *inmigrantes digitales* por acceder tardíamente y adquirir con cierta parcialidad manejo en estas nuevas tecnologías. Es debido a esta situación, que en ocasiones existe una concepción impropia de las herramientas digitales asociando su uso únicamente al ocio y

al entretenimiento; noción que distanciaría estas tecnologías digitales del aprendizaje, pues dificultaría la interacción de éstas con los estudiantes. Una de las razones por las que los jóvenes no prestarían atención en el aula podría darse porque los métodos de enseñanza convencionales (independiente del subsector) aún están presentes y no incorporan lo que para ellos es hoy parte de su cotidianidad, es decir, la relación que establecen con las nuevas tecnologías, por ende, esta propuesta muchas veces obsoleta que sigue impartándose en las aulas, no despierta motivación ni interés ya que son expuestos a una cultura que, a estas alturas, les resulta ajena y desplazada.

“Debemos derrochar imaginación, debemos inventar. Hay que adaptar los materiales a la “lengua” de los Nativos –algo que ya se viene haciendo con éxito–. Personalmente, opino que la enseñanza que debe impartirse tendría que apostar por formatos de ocio para que pueda ser útil en otros contenidos. Así, la mayoría de los estudiantes se familiarizaría con esta nueva lengua” (Prensky, 2010:9).

Las TIC repercuten en la sociedad e influyen en la escuela, por tanto, los métodos y contenidos dentro del aula deben reconsiderarse. De esta forma, docentes y estudiantes podrán internalizar los contenidos y aprender a comunicarse a través de una lengua y estilo común, incorporando a los distintos subsectores las nuevas tecnologías, de manera tal que su uso modifique la vigencia y existencia de paradigmas anteriores.

Si bien, a nivel cultural los *nativos digitales* se relacionan con el conocimiento de manera diferente a la de sus predecesores dedicando mayor tiempo al uso de herramientas digitales que a la lectura de libros impresos, a nivel biológico también presentan diferencias como consecuencia de los estímulos a los que se han visto expuestos, comprometiendo así cambios a nivel cerebral atribuidos a que diversas clases de experiencias cognitivas conducirían a la transformación de estructuras cerebrales (Prensky, 2010). Los estímulos provenientes de la cultura predominante influyen en la manera de pensar de los individuos, a nivel neurobiológico el cerebro cambia a medida que recibe estímulos

desde el exterior afectando las estructuras de pensamiento de las personas y reorganizando los procesos cognitivos a medida que se incorporan nuevas prácticas a largo plazo.

Recientes investigaciones científicas apuntan a que estas transformaciones son la causa de la llamada neuro- plasticidad que posee el cerebro humano. De este modo, el cerebro se reorganiza constantemente a partir de los distintos estímulos que recibe a lo largo de la vida.

Durante mucho tiempo, se tuvo la equívoca concepción de que el sistema nervioso era una estructura que anatómica y funcionalmente no sufría transformaciones. Es decir, que no se producían nuevas neuronas y tampoco nuevas conexiones una vez que el sistema concluyera su desarrollo embrionario. En definitiva, se consideraba que el sistema nervioso era una entidad terminada, posible de mutación o cambio sólo por lesión o degeneración irreparable de su propia naturaleza. No obstante, en la actualidad la ciencia ha demostrado que el concepto de neuro-plasticidad, sustenta una nueva visión que dice relación con que el sistema nervioso es objeto de permanentes modificaciones en su configuración, respondiendo así a cambios producidos en el entorno en el que se desenvuelven los sujetos.

Esta noción es fundamental para comprender los aspectos del sistema nervioso, comprender procesos aparentemente disímiles, como por ejemplo, el aprendizaje y la recuperación de funciones tras una lesión. De acuerdo con el concepto de neuro-plasticidad, el sistema nervioso es un producto nunca terminado, pues da cuenta de resultados siempre versátiles e inconstantes.

El aprendizaje y la memoria no son procesos puntuales que ocurren en un sitio cerebral determinado, sino que, son estados funcionales para los que se requiere la participación de numerosas estructuras nerviosas y la correcta activación temporal entre ellas. Por ello, el aprendizaje depende del estado motivacional y emocional del individuo que aprende, del grado de atención, de sus conocimientos y habilidades previas, de sus receptores sensoriales (Aguilar L., 2010: 3).

La antigua creencia que refería a un número fijo de neuronas cerebrales que van muriendo una a una, ha sido abandonada en virtud de los estudios que demuestran que la provisión de éstas se repone constantemente y que el cerebro se reorganiza a lo largo de toda la existencia, fenómeno atribuido a la neuroplasticidad (Prensky, 2010).

Experimentos concluyen que el cerebro se moldea en diversas situaciones tales como la adquisición de un nuevo idioma, alojando esta nueva estructura en un lugar diferente del cerebro; así otros demuestran que cuando las personas no videntes aprenden braille, activan áreas cerebrales relacionadas con el ámbito visual; también se han hecho comparaciones entre los cerebros de los músicos y aquellas personas que no practican este arte, descubriendo que a través de imágenes de resonancia magnética los cerebelos de los músicos alcanzan un 5% más de volumen atribuido a las adaptaciones en la estructura cerebral, como resultado de la práctica musical y del ejercicio intensivo. Al mismo tiempo, experimentos hechos con niños de diez años, basados en aprendizaje de lectura intensiva, arrojan la creación de cambios químicos duraderos en áreas claves de sus cerebros.

En el área de psicología social, se estima que los patrones de comportamiento cambian en función de nuestras experiencias, ya que en el pensamiento humano no subyacen los mismos procesos básicos. De acuerdo a esto, investigaciones realizadas por psicólogos muestran que quienes crecen en diferentes contextos culturales no solo poseen diferentes conceptos, sino que piensan de modo diferente existiendo así, una relación dada entre el entorno y los procesos de pensamiento. Sin embargo, los patrones de pensamiento no cambian de manera drástica, sino que para ello se requiere de concentración y tiempo para que lleguen a concretarse tales cambios (Prensky, 2010).

Si uno de los principales objetivos que tuvo la escuela durante la masificación de la lectura, fue precisamente orientar al cerebro para generar capacidades lectoras mediante largas horas de entrenamiento destinadas a potenciar esta habilidad, hoy en día, pareciera surgir la necesidad de adaptar a los

individuos a la cultura digital, que precisa nuevos esquemas cognitivos que implican el desarrollo de actividades paralelas y múltiples, entre las cuales destacan la multitarea, la fantasía, la conectividad, la velocidad e inmediatez y el juego; un lenguaje basado en nuevos estímulos que no deben ser ignorados por la escuela:

“Como resultado de sus experiencias, los Nativos Digitales se identifican con la interactividad: una respuesta inmediata a todas y cada una de sus acciones. No hay duda de que la escuela tradicional ha ofrecido muy poco en este sentido, en comparación con el resto de su mundo.” (Prensky, 2010:17).

Como se ha mencionado, los sujetos que se han desarrollado frente a las nuevas tecnologías piensan de manera distinta, por tanto, se debe enfatizar en un nuevo modelo educativo que recoja los múltiples factores de la cultura digital, y los integre al aula a la hora de generar transformaciones acordes a los requerimientos de los actuales estudiantes. También podría resultar favorable, considerar la capacitación docente para complementar el logro este propósito: docentes con una renovada visión sobre la integración curricular y la elaboración de diseños educativos atravesados por el uso de las TIC.

La apertura a nuevas estrategias de enseñanza que consideren la incorporación de herramientas tecnológicas a los procesos educativos, resulta fundamental en la generación de aprendizajes significativos durante la clase. La transformación en este sentido, no está dada por la mención de los recursos, sino que por el modo en que éstos son utilizados por los docentes, ya que se puede seguir enseñando bajos modelos de enseñanza tradicionales incorporando las TIC solo de manera instrumental, sin vincularlas al aprendizaje.

“El uso de TIC puede incorporar un cambio en el paradigma educativo centrado en el aprendizaje, en el que los alumnos interactúan y construyen conjuntamente sus aprendizajes. Así se destierra la idea de que tan solo el profesor o el libro de texto son los portadores de sabiduría.” (Chumpitaz, García & Sakiyama, 2005:17).

Actuales procesos de lecto-escritura.

La lectura y la escritura adquieren relevancia al ser procesos que abarcan la mayoría de los ámbitos culturales. Estas competencias comunicativas permiten acceder al conocimiento y la información por medio de distintos recursos, tales como: diarios, revistas, estudios teóricos, investigaciones, literatura, poesía, entre otros. La escuela es la encargada de propiciar las competencias básicas basadas en la expresión oral y escrita. La apropiación de ellas, convierten a los estudiantes en sujetos activos en sus propios procesos.

A continuación, se mencionan algunos aspectos relevantes referentes al proceso de lecto-escritura que destacan en el Informe PISA y el Programa de Estudio de Lenguaje y Comunicación:

Dentro del informe referido al Programa para la Evaluación Internacional de los Alumnos; PISA (Program for International Student Assessment, 2009), que busca examinar el rendimiento de alumnos de 15 años, al margen del nivel que cursan, pertenecientes a varios países de los distintos continentes, la competencia lectora está enfocada a comprender, utilizar, reflexionar e interesarse por los textos escritos para alcanzar los propios objetivos, desarrollar el conocimiento, el potencial personal y la participación activa en la sociedad, mientras que la lectura en sí misma implica que el estudiante posea cierto grado de motivación para leer, abarcando un conjunto de características afectivas y de conducta que hacen alusión al interés por la lectura, el placer de leer, la sensación de control respecto a lo que se lee, la implicancia social de la lectura, y las distintas y frecuentes prácticas en torno a esta habilidad. Para ello, PISA toma en cuenta en sus procesos de evaluación, el formato del texto, tanto como los procesos y situaciones en las que tenga lugar la lectura.

Al mismo tiempo, el programa de estudio de Lenguaje y Comunicación enfocado a los estudiantes de octavo año básico, busca reforzar los aprendizajes mejorando la comunicación oral y escrita, enriqueciéndola con discursos coherentes y creativos que fortalezcan el desarrollo de un pensamiento lógico, crítico y una libre manifestación de sus emociones, promoviendo como objetivos

fundamentales en el ámbito de la lecto-escritura, la lectura comprensiva de obras literarias que abarquen los diversos géneros, la utilización del lenguaje escrito como un medio para expresar ideas, opiniones y creaciones personales; todos ellos, procesos que se afianzan de manera progresiva, enfrentando los requerimientos tanto de la Educación Media, como eventualmente los de la vida laboral, con el propósito de formar a los alumnos y alumnas con la capacidad de observar y analizar la diversidad y complejidad del mundo en que viven; apreciar lo mejor que el ser humano ha pensado y escrito en diferentes épocas y lugares, y desarrollar habilidades comunicativas que les permitan desenvolverse en la sociedad (Mineduc, 2011).

Considerando la incidencia que las TIC tienen en la vida de los jóvenes, la labor docente recae en potenciar habilidades con estas herramientas y vincularlas con los contenidos referentes a los procesos de lecto-escritura a través de nuevas metodologías que las enlacen, contribuyendo de esta manera, a mejorar los objetivos planteados a nivel curricular.

Según Henao (2006), las TIC reconfiguran las nociones de lectura y escritura, integrando una nueva concepción de alfabetización mediada por el cambio en el acceso a la información, a partir por ejemplo, de mensajes, correos electrónicos, la lectura y escritura de documentos a nivel hipermedial y a nivel de diversos formatos audiovisuales y digitales. En la mayoría de las escuelas, a los estudiantes no se les prepara formalmente para leer este tipo de documentos que se diferencian de la lectura convencional, por tanto, resulta necesario desarrollar nuevas estrategias que consideren y valoren estas instancias como verdadero aprendizaje.

El formato digital requiere de competencias relacionadas con una mayor diversidad de elementos semióticos que conllevan a que los estudiantes, además de reconocer el material escrito, deban enfocar su atención a los íconos, videos, imágenes y sonidos encargados de comunicar mensajes de manera interrelacionada e intertextual. Por ello, es importante que las personas desarrollen

capacidades que les permitan seleccionar, relacionar y organizar información de múltiples fuentes:

“Durante muchos siglos predominó la noción de que una persona alfabetizada era aquella capaz de captar y expresar significados por medio del lenguaje escrito. Actualmente, la facilidad para representar el conocimiento y las ideas mediante sonidos, gráficos, animaciones o videos está a partir de la influencia que han alcanzado los medios de comunicación y la masificación de las tecnologías hacia los jóvenes, pareciera inevitable generar posibilidades de contextualizar los contenidos de la escuela. Es por ello, que surge la interrogante acerca de cómo integrar tales herramientas al interior del aula para que estas puedan generar un apoyo en las habilidades de lecto-escritura” (Henao, O. 2006:75).

Durante las últimas décadas, se han realizado diversos avances sobre el uso de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación en la enseñanza de la lecto-escritura, a partir de la necesidad de incorporar otros espacios de comunicación a causa de la masificación de las herramientas audiovisuales y el uso de internet. Es por ello, que han surgido programas destinados a fomentar el valor pedagógico de las TIC y su integración a los procesos de enseñanza-aprendizaje. Uno de los primeros programas enfocados a la incorporación de la informática en dichos procesos fue llevado a cabo por investigadores de la Universidad de Stanford, y tiene lugar en la década de los setenta. Apuntó a una serie de aplicaciones informáticas para apoyar la enseñanza de este contenido destacando la estimulación y el desarrollo de destrezas, tales como: el vocabulario visual, el reconocimiento de patrones ortográficos y la comprensión de frases. Posteriormente, destacan otras investigaciones basadas en la ejecución de programas de apoyo a la lectura como el proyecto CMI (computer managed instruction) realizado en Canadá en 1975, el cual mediante la implementación de test de diagnóstico y actividades complementarias de aprendizaje, estimulaba a los niños y fomentaba el interés por parte de los padres (Henao, 2006).

Si bien, estos estudios no tienen una data reciente, sus planteamientos aportan claridad y elementos que podrían resultar de gran utilidad en el contexto actual de la educación chilena, donde es posible identificar problemáticas importantes a nivel de comprensión y producción de textos en distintos soportes. Estos programas actualizados y contextualizados en la realidad de los distintos establecimientos educacionales, podrían ayudar a mejorar estas competencias en los estudiantes, ya que como nativos de la era digital, resultaría más efectiva su aproximación a estos modos de lecto-escritura basados en recursos anexos que complementan el texto convencional incorporando gráficos, audio, video, diccionarios y textos de apoyo. Para los estudiantes, este escenario propiciaría cierto grado de control respecto de su propio aprendizaje.

La escritura digital se diferencia de la tradicional al contar con el apoyo de las diversas funcionalidades que ofrecen los computadores. Esto conlleva a que el proceso escritural y la posterior lectura del mismo, dentro de las nuevas plataformas electrónicas permita planificar de mayor forma lo que se escribe, otorgando opciones tales como la edición, la corrección ortográfica, el conservar varias versiones de un texto, el poder cortar y ordenar fragmentos, la capacidad de establecer jerarquía de ideas y el acceso a las múltiples realidades que ofrece el uso de Internet, ya sea por medio de la comunicación simultánea o la comunicación no concordante que este medio instaura. La mecánica de la lectura y el modo en el que se procesa cognitivamente la información, también se modifican, ya que no es lo mismo escribir un documento a partir de una estructura secuencial, utilizando caracteres alfanuméricos, que leer y escribir documentos con una estructura hipertextual ramificada, múltiple, y muchas veces saturada de sonidos, imágenes o videos, además de hipervínculos y superposición de elementos:

“Con la ayuda de las TIC el texto escrito adquiere un carácter multidimensional, resultado de la hipertextualidad, de los recursos multimedia y, sobre todo, de la colaboración de diferentes voces narrativas en una fascinante polifonía. Estamos ante una nueva cultura de la lectura y

la escritura en la que interacción y participación son las palabras clave”
(Henaó, 2006:8).

Las habilidades lectoras dejan de establecerse de manera lineal, dando paso así a aspectos tales como la interactividad, la multidireccionalidad que varía desde las relaciones entre persona-persona, persona-grupo y grupo-grupo, dando paso a la creación de comunidades virtuales (Graells, 2006). Para que los alumnos sean capaces de participar de esta interactividad, ya sea leyendo, comprendiendo, escribiendo, corrigiendo, publicando y reescribiendo, la escuela moderna debe facilitar espacios de adquisición de este tipo de habilidades comunicativas, de manera tal que el estudiante se empodere de estos espacios activamente.

Las posibilidades que ofrece Internet al ser mediadas adecuadamente por los docentes, pueden impactar positivamente en los estudiantes, permitiendo, por ejemplo, su acceso a plataformas de lectura que colaboren en la creación de comunidades literarias virtuales. Cabe destacar, que si bien la profundidad de los documentos digitales abre múltiples caminos a la lectura, también puede llevar a perderse en lo accesorio durante la búsqueda de la información, a causa de la gran cantidad de artículos disponibles (Graells, 2006). La exploración de documentos que llaman la atención de los jóvenes, en ocasiones puede alejarlos de la búsqueda inicial producto del exceso de información que las páginas web ofrecen. Por este motivo, la sociedad de la información digital exige el desarrollo de competencias que permitan la formación y adquisición de ciertas habilidades para utilizar este tipo de recursos, siendo la selección y el establecimiento de criterios de búsqueda, los más significativos.

Entre las propuestas del *Proyecto Educativo: El libro de nuestra escuela* (2006), el mayor programa de fomento de lecto-escritura en España, se encuentran destrezas básicas con las que se sugiere comenzar a alfabetizar respecto a la incorporación de TIC en el aula. Entre ellas, se considera el conocimiento del teclado y del mouse, herramientas alusivas al formato del texto,

además del manejo de un correo web y la utilización de buscadores tales como diccionarios y enciclopedias en línea.

La tecnología tiene la capacidad de proyectar de manera real las creaciones de los estudiantes debido a las miles de personas que pueden tener acceso a la red, de esta forma, el saber no queda en la escuela, sino que puede ser compartido con las familias, amigos y el resto del ciber-mundo. Es por eso, que en el ámbito de la creación literaria se sugiere que los alumnos aprendan a comunicar ideas y mensajes apuntando a destinatarios concretos mediante la creación de comunidades virtuales, donde los textos puedan ser compartidos, comentados y complementados mediante un ejercicio de participación colectiva (Proyecto Educativo: El libro de nuestra escuela, 2006). De este mismo modo, la narrativa digital ofrece la posibilidad de complementar el texto con imágenes, al mismo tiempo propiciando la inclusión de nuevos recursos, ya sea el hipertexto (links que conectan con otros textos) o la creación de cuentos animados en línea que permiten vincular los contenidos del mundo narrativo con el mundo gráfico de una manera lúdica e interactiva, ejemplo de estos podría ser los programas de animación digital en línea, orientados a la creación de historietas o cómics.

A medida que los estudiantes y docentes adquieren mayores habilidades en cuanto a la práctica de las TIC, estas pueden aplicarse de forma más eficiente al proceso educativo, aprovechando de este modo las posibilidades que este medio otorga:

“Los docentes tienen el papel clave de enseñar los procedimientos que son hoy el centro del aprendizaje para que las generaciones más jóvenes puedan beneficiarse de todas las ventajas que las nuevas tecnologías ofrecen” (Proyecto Educativo: El libro de nuestra escuela, 2006:7).

Comprensión y producción de textos digitales:

El actual contexto, exige considerar la importancia de las herramientas tecnológicas ofrecidas por la computación e internet. Este último medio, se ha constituido como un espacio de comunicación versátil, fuente significativa de información y puerta de acceso a nuevos mundos que estimulan la motivación y el aprendizaje de nativos e inmigrantes digitales.

La reciente noción de alfabetización además de considerar la internalización de un código escrito, abarca la comprensión, la práctica y la interacción con las TIC, las que a su vez demandan instancias en la escuela. Los textos electrónicos se convierten en un instrumento de ayuda y a la vez de reto, al ofrecer nuevos formatos, nuevos propósitos para la lectura, nuevas destrezas y nuevos modos de interactuar con la información. Los textos tradicionales combinan la impresión y la gráfica bidimensional, mientras que los textos digitales integran símbolos y múltiples formatos multimedia, presentando la información de forma atractiva.

A diferencia de los textos convencionales en los cuales el lector tiene un menor grado de elección respecto a cómo está estructurada la información por el autor, los textos en internet ofrecen esta interactividad que permite a los nuevos lectores ser a la vez coautores de los textos, navegar por distintas rutas, elaborar respuestas personales para ser compartidas con otros, construyendo así, diversas adaptaciones acerca de la información que se posee.

“Los textos en Internet se convierten en ambientes interactivos en oposición a las palabras estáticas impresas en una página. Los textos digitales también ofrecen oportunidades para interactuar con otras personas utilizando herramientas ofrecidas por los programas, tales como foros de discusión activos y ambientes sincrónicos de “Chat”, que a su vez exponen al lector a una gran cantidad de perspectivas diferentes” (Coiro, J. 2003:4).

Para el universo de lectores, nativos pero principalmente inmigrantes digitales, las nuevas tecnologías pueden convertirse en herramientas que

enriquecen el lenguaje escrito, pero que también representan un desafío si no se tienen ciertos conocimientos acerca de su uso. Una de las principales dificultades, es la confusión que genera este espacio al pretender homologar o equiparar el modo tradicional con el nuevo. Son dos lógicas distintas, ya que la lectura llevada a cabo en la web no comparte las mismas características que la lectura impresa, fundamentalmente, por el orden o secuencia, y la cantidad de información ofrecida por los distintos soportes. Suele existir frustración por parte de los lectores, al no encontrar de manera instantánea respuestas a las preguntas o al no estar familiarizados con los formatos, lo que conlleva a indagar de manera azarosa, apresurada e irreflexiva. Esto genera interacciones causales, superficiales y pasivas con el texto que contrastan con procesos activos, caracterizados por la planificación, estrategia y capacidad crítica para producir significados (Coiro, J. 2003).

Según Fainholc (2005), la máquina debe ser utilizada como un instrumento que permita desarrollar las funciones del pensamiento vinculadas con lo inferencial y lógico formal, impulsando el conocimiento, la creatividad, el aprendizaje a partir del descubrimiento y la exploración, la resolución de problemas y la toma de decisiones. Debido a esto, surge la necesidad de repensar la comprensión y producción de textos digitales:

“El uso de la computadora requiere de una considerable actividad de lecto-escritura en otros soportes y entornos: esto se aprende y ejercita. Abrir programas y archivos, seleccionar las distintas opciones de un programa, guardar y recuperar información, y comunicarse por diferentes vías telemáticas implican comandos que necesitan de una adecuada comprensión procedimental para su uso” (Fainholc, B. 2005:3).

El texto digital y el texto convencional tienen en común aspectos de estructuración referidos fundamentalmente a la construcción secuencial de oraciones, que deben conectarse semánticamente para dar coherencia y cohesión a la totalidad del texto, pero para el caso del texto digital, influyen aspectos dados por la inclusión de la comunicación multimodal, traducidos por ejemplo, en el uso

de diagramación, puntuación o entonación si se trata de contenidos con audio, ya que estos también influyen en la comprensión de las propiedades de conexión y coherencia inherentes al texto, o la incorporación de imágenes pertinentes a la idea global, en el caso de formatos que incluyan elementos visuales para reforzar o añadir información o significado.

La lectura de textos hipermediales en la red supone una lectura no lineal, basada en diseños arbóreos que buscan reconfigurar una trama narrativa a través de la navegación. Esto trae consigo la existencia de distintas interpretaciones dadas por la descentración progresiva de la información y la síntesis que van haciendo los lectores o usuarios.

Existe una etapa pre-textual en la que el acercamiento a la información se da a partir de interacciones lúdicas y erráticas, hecho que se plantea como una de las principales dificultades en la búsqueda de información en este tipo de formato. Posteriormente, se pasa a una etapa intermedia, donde el lector o usuario se centra en hipertextos concretos, breves, claros y con gráficos sencillos que apuntan a obtener información puntual acerca de la temática a la que se quiere acceder, transitando posteriormente a la etapa de lectura.

La hipertextualidad propicia distintos tipos de lectura. Entre ellas, es posible encontrar:

La lectura vertical, establecida por el sujeto, la direccional dada por el acceso idiosincrático a la información, la secuenciada que comprende dos o más contenidos relacionados en la red e incorporados en la misma pantalla, y la lateral generada por los enlaces demandados por el individuo para la búsqueda de la información (Fainholc, B. 2005). El espacio de la lectura no es neutro, el sujeto ingresa al universo de la información desde sus preferencias y marcos mentales, produciendo sentido desde su contexto.

Existen una serie de estrategias que apuntan a facilitar la comprensión virtual. Entre los métodos y técnicas que pueden guiar a los estudiantes en la lectura desde internet, está la vinculación de los textos virtuales con los objetivos

de lectura que señalen el para qué leer y la finalidad que entrega cada tipo de lectura. (Fainholc, B. 2005).

Ejemplos de textos virtuales.	Objetivos de lectura ¿para qué leer?
1. Noticias del periódico, anuncios, cartelera, base de datos, glosarios...	1. Obtener información, ya sea general o bien una información precisa.
2. Libros y revistas especializadas, enciclopedia...	2. Adquirir conocimientos específicos sobre un ámbito o tema.
3. Agenda, consignas, normas...	3. Recordar.
4. Animaciones, cuentos, poesías, novelas...	4. Disfrutar, por placer.
5. Envío de cartas, noticias, un poema, dibujos, animaciones...	5. Facilitar información o placer a los demás.
6. Juegos, crucigramas, adivinanzas...	6. Entretenerse y jugar con el lenguaje.
7. Instrucciones, recetas, resolver problemas...	7. Ejecutar alguna acción.
8. Un texto propio, el de un compañero/a...	8. Revisar, corregir.

Las posibilidades que ofrece internet son múltiples como se muestra en el recuadro, intencionar los textos en función de objetivos de lectura resulta relevante para ingresar a este espacio.

Según Brunner y Tally (1999) existen “siete hábitos de la mente” que ayudan a los estudiantes a aclarar el acceso a la información, a partir de una serie de preguntas críticas que favorecen la construcción de argumentos y la aplicación de juicios de manera creativa. Entre ellas se encuentran: ¿Qué perspectiva

específica de la realidad se está presentando?, ¿Cuáles son los valores explícitos o implícitos contenidos en el texto?, ¿Cuáles son las claves de comunicación que se usan en este texto y como afectan la forma de interpretar la información? ¿Cuál es el grupo objetivo al cual está dirigida la información y cómo podrían diferentes grupos interpretar el texto?

Al mismo tiempo, los procesos de comprensión en internet además de basarse en formas de investigación tradicionales y síntesis deben involucrar otras capacidades tales como la búsqueda, el saber ubicar y establecer conexiones entre los recursos que plantean distintas perspectivas, la utilización de diversos motores de búsqueda y navegación y la jerarquización de las temáticas (Coiro, J. 2003).

De este modo, la comprensión y producción de textos digitales genera una nueva actividad de lectura que incorpora procesos basados en nuevos objetivos, procesos críticos de pensamiento durante la lectura, y la adopción de distintos roles, además de la solución a respuestas y problemas tanto de modo individual como colaborativo.

Existen métodos de comprensión previos a la lectura, utilizados con los textos tradicionales que se enfocan en los procesos de pensamiento previo. Estos se basan en preguntas tales como qué sucederá en el texto, qué conocimientos tengo acerca de la temática planteada por el texto, cuál es el objetivo del autor y qué espero aprender con el texto. Este tipo de técnicas también sirven de apoyo en los ambientes de lectura de textos digitales, favoreciendo la búsqueda de información. Este apoyo puede darse a través de preguntas como qué espero de la interacción con este sitio, cómo lo haré para navegar dentro del sitio sin perder de vista mis objetivos de trabajo, cómo escogeré la información relevante o cuál es mi papel dentro de la actividad.

A la vez, la lectura tanto de textos informativos como narrativos se ve influenciada positivamente al hacer uso de los recursos multimedia, logrando un mayor acercamiento con el contexto y adquiriendo un mayor grado de reflexión al

tener la oportunidad de leer y compartir opiniones con otros, aportando con ideas y formando comunidades globales basadas en la retroalimentación y en generar una mayor conciencia social que abarque una comprensión más profunda del texto.

Como estrategia motivacional para fomentar la lectura y producción de distintos tipos de texto, se debe considerar otra posibilidad de uso de los recursos cibernéticos que dice relación con la idea de globalización, dada por la ausencia de fronteras que genera internet, al permitir pensar un mundo sin límites ni barreras geográficas; favorecer experiencias de comunicación virtual en pro del desarrollo de la interculturalidad y la tolerancia de diversos pueblos e idiosincrasias, puede convertirse en una táctica efectiva para potenciar la capacidad de creación y autonomía en los estudiantes.

Las herramientas tecnológicas transmiten la noción de colaboración y cooperación en base a proyectos que requieren de trabajo en equipo. Internet se abre como un portal de experimentación de actividades interactivas, donde la navegación, la creación de proyectos, páginas web y el uso de programas vincula tanto a profesores y alumnos con el nuevo lenguaje multimedial e interactivo que incorpora la alfabetización digital (Coiro, J. 2003). Internet permite establecer lazos con personas de diferentes lugares del mundo, produciendo interacciones comunicativas mediante el uso de códigos escritos que permiten la creación de distintas realidades discursivas que pueden ser compartidas con otros.

Incorporar estos aspectos al modelo educativo a partir de una metodología que contribuya a la alfabetización digital de estudiantes y docentes, en la cual además de describir los servicios y el funcionamiento de las distintas herramientas ofrecidas por la web, se atienda a la trascendencia de este fenómeno dentro del panorama de actual y sus implicancias a nivel de educación, resulta una tarea compleja pero indispensable para ir a la par con la sociedad de la información y el conocimiento.

Alfabetización digital y comunicación multimodal: Nuevas formas de leer.

Actualmente, existen formas narrativas convencionales y las pertenecientes a la narrativa digital, esto supone la coexistencia de formas ya instaladas de leer con maneras renovadas, en ambos escenarios, el lector se transforma en protagonista gracias a su capacidad de interpretar y re-significar cada escrito.

Comprender el cambio sociocultural que se está produciendo en esta materia es necesario si se desea lograr un acceso equitativo a la lectura y al conocimiento al interior del aula.

“Desde los comienzos de la Historia, cuando el ser humano empezó a comunicarse a través de la escritura, los modos de leer han variado. Es más que obvio que leer un pergamino con jeroglíficos requiere de habilidades distintas a las que se necesitan para leer un libro o una pantalla de una computadora. Pero estos cambios que se producen en la esencia misma de las sociedades que los generan, no son asépticos ni libres de conflictos. Siempre que se han producido transformaciones en la tecnología de la escritura, también han variado los modos de leer y los lectores mismos.” (Aparici, Barbas, Rodríguez, 2010:2).

Alfabetizar, no solo supone la memorización de un código escrito, sino que es un concepto más amplio que incluye habilidades lingüísticas y cognitivas necesarias para ingresar al mundo del conocimiento en sus distintas manifestaciones y expresiones tales como la ciencia, el arte y los lenguajes simbólicos, matemáticos, entre otros, que el ser humano ha producido a lo largo de su historia. Los sujetos se tornan activos en sus procesos de aprendizaje cuando son capaces de comprender el lenguaje escrito que es la herramienta fundamental para organizar, sistematizar y conservar la información a través del tiempo, además de ello, deben utilizar el lenguaje escrito para reelaborar y producir nuevos significados relacionados con su propio conocimiento y experiencia. Se entiende que las personas alfabetizadas no sólo adquieren conocimientos mediante la escritura, sino que además usan al pensar y al hablar,

las formas más elaboradas de sistematizar la información que aprenden al adquirir el lenguaje escrito.

Estas concepciones corresponden a la visión tradicional de alfabetización, no obstante, hoy se debe considerar y sumar a lo anterior, la perspectiva moderna de una sociedad del conocimiento e información, esto supone incorporar en todo proceso de alfabetización todo lo referente a lectura crítica y producción de textos multimodales, que a grandes rasgos, son todos aquellos textos en los que convergen en un solo mensaje, imagen, sonido y lenguaje verbal.

La incorporación de tecnologías a los procesos de lectura y escritura ha significado importantes modificaciones en cuanto contenidos, signos utilizados, soportes, formatos, espacios físicos, lenguajes, escenarios y posturas corporales, se entiende todo esto como nuevas formas de leer (distintas a las antiguas prácticas donde la lectura era por lo general lineal, silenciosa e individual y cuyo único soporte era el libro impreso), nuevos modos de comunicarse, nuevas estructuras mentales y configuraciones del pensamiento, lo que deriva lectores distintos que provienen de sociedades en permanente relación con la tecnología y la información. En este contexto la lectura y la escritura se entienden como prácticas con un componente sociocultural significativo y un proceso cognitivo individual que ha ido imprimiendo rasgos determinantes a las personas y cuerpos sociales. No obstante, lo que no se ha modificado, es el carácter que ha tenido la lectura como factor decisivo de inclusión social, en términos sencillos quien es capaz de leer y escribir puede apropiarse de la cultura, transformarla y sacarle provecho.

Resulta significativo reconstruir las prácticas que dan cuenta del acceso a los textos, considerando que éstos pueden ser aprehendidos y comprendidos de diversas formas según el lector y su contexto. En este sentido, es importante entender que las formas de apropiación de los textos en la era digital se relaciona directamente con los soportes en los que estos textos se encuentran, como se ha mencionado, un texto impreso en papel versus un texto en formato digital, no tienen el mismo impacto cognitivo, no se trata de juzgar en términos cualitativos

dichas lecturas, más bien se pretende hacer referencia a la diferencia que significan estos modos de leer.

En la actualidad, la imagen ha cobrado tanta importancia como el texto mismo, no por nada, se caracteriza a esta época como “la cultura o sociedad de la imagen”, indudablemente, el cambio ha surgido y repercutido directamente en los nuevos lectores, o nativos digitales que se han desarrollado en permanente contacto con este tipo de estímulos y los han incorporado de manera tal a sus procesos de aprendizaje, que les resulta ajeno y tedioso cuando este componente no está presente al momento de enfrentarse con algún texto. Las imágenes se convierten también lectura, tan como el texto carecen de neutralidad y siempre son portadoras de algún mensaje, en ellas está presente una intención comunicativa identificable por el lector que bien puede entregar nueva información o reforzar la idea del texto escrito, en las imágenes hay información implícita que debe ser re-significada, interpretada y vinculada con el resto del texto, subyace entonces la idea de una habilidad compleja relacionada con la comprensión lectora llamada inferencia.

Debido a su carácter descriptivo, muchas veces en el ámbito escolar las imágenes son subestimadas, no obstante, es posible constatar que la decisión de incluir imágenes para sostener los procesos de aprendizaje, resulta importante ya que aunque una imagen parezca sencilla de leer, siempre trae consigo un cierto nivel de complejidad que se relaciona fundamentalmente con la experiencia compartida, el contexto, y la cultura general de los individuos que han de leerla (Aparici y García, 1998).

La alfabetización digital, comprende este aspecto visual y lo considera necesario para los procesos de enseñanza y aprendizaje, interpretar las imágenes y decodificarlas reflexivamente considerando los múltiples significados que estas pueden entregar de forma simultánea, hoy las TIC cada día alcanzan mayor nivel de desarrollo por parte de las nuevas generaciones, por tanto, diversificar y enriquecer los métodos de enseñanza, además de vincularlos con el contexto de los estudiantes es tarea ineludible para cualquier docente.

Tanto la alfabetización tradicional, como la alfabetización digital se plantean como herramientas útiles e indispensables para que un lector pueda identificar, organizar, entender, evaluar y analizar información, lo que varía es el soporte, ya que en esta última la tecnología digital ocupa un espacio primordial. Un sujeto alfabetizado digitalmente, debiese conocer los nuevos medios tecnológicos y debiese tener habilidades para comprenderlos y utilizarlos según su necesidad cotidiana, esto implicaría que las personas digitalmente alfabetizadas tenderían a comunicarse y trabajar de forma más eficiente, especialmente, con aquellos que poseen los mismos conocimientos y habilidades. Dichas habilidades se traducen en aspectos como buscar, identificar, utilizar, resumir, sintetizar evaluar, crear y transmitir información utilizando tecnologías digitales y no sólo con la habilidad o rapidez para usar un computador. Por tanto, el alfabetismo digital se considera como una competencia comunicativa trascendente, el poseerla o no significa enormes diferencias en términos socio-culturales.

La comunicación multimodal.

La comunicación multimodal se caracteriza por la intervención en el proceso comunicativo de los sentidos humanos como la visión, el tacto, la audición, el movimiento, la voz o el habla, gestos, expresión, etc. La inclusión de estos aspectos tiene por propósito hacer más natural la interacción del hombre con el texto independientemente de su soporte, por lo general, este tipo de comunicación surge conjuntamente con la aparición progresiva de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación como puede ser la televisión, el cine, la radio, la computación e internet. Existen entonces gran cantidad de medios que se sustentan en la multimodalidad de la comunicación para crear y otorgar múltiples significados al proceso de comunicación e interacción humana, en el ámbito educativo, este discurso multimodal adquiere relevancia en el aula ya que es ahí donde se da el mayor intercambio de palabras, gestos, posturas, esquemas, ilustraciones, etc., en relación a un objeto determinado de estudio entre el docente y sus estudiantes (Errázuriz, 2006:21).

Lo anterior, alude a la preocupación por utilizar nuevas formas para que los jóvenes se empoderen y lleven el control de sus procesos a través del empleo de este tipo de comunicación que les es cercana, ya que al interactuar con un otro, intervienen todos sus sentidos y percepciones, por ende el acto comunicativo se torna interactivo y recíproco, rasgo que intenta de alguna forma asemejar la comunicación multimodal. Bajo esta concepción, la escuela intenta propiciar el uso de TIC en su cotidianidad, no se trata de ocupar este elemento en ocasiones especiales y sin vinculación alguna con la realidad de los estudiantes, se trata de que a través de su adecuada utilización, se refuercen las competencias y habilidades comunicativas ya existentes que son parte de la realidad y del contexto diario de los jóvenes como una forma efectiva de suscitar ambientes de aprendizaje. La contribución más significativa de la comunicación multimodal tiene relación justamente con esta multiplicidad de formas de comunicar que diversifican y enriquecen el nivel de transferencia y apropiación de contenidos, independientemente, del subsector al cual pertenezcan (Orrego, 2011).

La inclusión de la comunicación multimodal en el aula presenta numerosas ventajas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, su aplicación exige una preparación especial por parte de docentes y estudiantes para poder aprovecharla adecuadamente, exigiendo estrategias, planificación, diversidad de materiales para presentar la información y una adecuada incorporación de las TIC, esto propiciaría la búsqueda y generación de conocimientos que permitan obtener el mayor beneficio de la labor docente y de los aprendizajes de los alumnos.

“La contingencia cultural de las tecnologías de la información abre un nuevo horizonte de prácticas- con las tecnologías incorporadas, cuyo efecto multiplicador se obtiene por la vigencia de las posibilidades de los instrumentos de la oralidad, dentro de la vigencia de los instrumentos lecto-escritores, dentro de las coincidencias tecnológicas analógicas, en las oportunidades tecnológicas que ofrecen las tecnologías de la información. El horizonte de posibilidades se abre por la metamorfosis de los sistemas técnicos, como consecuencia de contingencia y vigencia de oralidad,

escritura y nuevas tecnologías. El recurso texto se modifica cualitativamente por la mediación tecnológica que permite reconstructividad permanente del texto y heterogeneidad de componentes.” (Peiró i Gregori, 2006:107).

El modo tradicional de lecto-escritura se caracteriza por su linealidad, cuando se escribe una palabra o una cláusula, estas se presentan al lector de forma secuencial. Por el contrario, al agregar la imagen al texto la lógica de la comprensión de cualquier texto es diferente y nueva. La comunicación multimodal centrada en elementos audiovisuales implica cambios cognitivos. Un cambio importante constituye el que dice relación con la manera que debiera concebirse la lectura y la escritura ya que en la sociedad de la información es un proceso distinto en comparación a como se ha concebido tradicionalmente basada en el modo convencional. Los nuevos textos requieren diferentes conceptualizaciones y una nueva manera de pensar.

Hoy, la mayor parte de la sociedad se enfrenta a comprender e interpretar mensajes que son expresados no solo a través del lenguaje escrito, sino que también traen consigo otros recursos de transmisión de significados, tales como imágenes y sonidos. Todo esto implica que hablar hoy en día de alfabetización solo en términos de saber leer y escribir, sea impreciso, ya que la alfabetización hoy no se limita a su tradicional definición (saber leer y escribir), sino que está enriquecida por las innovaciones y recursos tecnológicos que el contexto ofrece a las personas.

Literacidad electrónica: Un acercamiento a la lectura crítica en la comprensión y producción de textos multimodales.

Al modificarse los soportes de los textos escritos, se modifica también el modo en que estos son leídos. Las prácticas comunicativas actuales, generan nuevas formas de conectarse con los textos, demandando exigencias en el lector en torno al proceso de lecto-escritura. A su vez, la *revolución digital* (Sampaio, A., 2010) influye dentro del ámbito social, transformando la relación con las producciones artísticas, la forma de leer y concebir el mundo.

Internet hace que las prácticas cotidianas se modifiquen y se expandan, en un momento en que la cultura y la relación de las personas con el libro se redefinen y parecieran dar paso al nacimiento de un nuevo lector. De esta manera, el mundo se vuelve digital, hecho que pareciera afectar el entorno en cual se movilizan los sujetos. Las prácticas cotidianas reflejan otra forma de relación con el mundo, que tiende a acortar las distancias y a posibilitar el acceso a la información; esto conlleva a una suerte de democratización, dada por la noción de ciberespacio, que permite acceder sin mayor exigencia, a los discursos e imaginarios de otras culturas (Sampaio, A., 2010).

“Si el espectador ante los mass media tradicionales podía, como mucho, cambiar de canal o sintonizar otra emisora de radio, con las nuevas tecnologías de la comunicación pasa a tener otro tipo de poder: el de la interacción. Se rompe así el proceso cerrado de la comunicación masiva y se pasa a potenciar nuevas características de esta estructura creativa on-line. La literacidad digital construye un nuevo tipo de lector, un lector que materializa la utopía de la liberación del mensaje del dominio único y exclusivo del autor” (Sampaio, A. 2010:109).

Ante un territorio que pareciera no tener dueño, ya que a diferencia de una biblioteca, en la red no existe una selección previa de los textos y, las personas capaces o no capaces, con y sin credibilidad, tienen poder para publicar información, resulta indispensable el desarrollo de una capacidad crítica que permita identificar e interpretar los textos presentes en la web, ya que el discurso electrónico cada vez más demanda la responsabilidad del lector sobre el texto.

En este escenario, surge el concepto de hipertexto, considerado como la estructura básica del discurso digital. Transforma el proceso de lectura convencional, dando paso a un proceso no lineal, sustituyendo la secuencia de páginas, por la presencia de links o enlaces. Este fenómeno lleva a que el lector digital se transforme en un lector “errante”, que debe decidir en todo momento que caminos seguir. La idea de hipertexto se atribuye al físico Vannevar Bush, quien en 1945, en un artículo publicado en *The Atlantic Monthly*, describe algo impensado para la época; un banco de datos virtual asemejado al pensamiento

humano, en el que estarían archivados miles de documentos en forma de imagen, sonidos y textos. En 1960, se da inicio al Proyecto Xanadu, en el que el sociólogo Theodore Nelson, desarrollaría lo que llegaría a ser conocido más adelante como hipertexto. La idea consistía en la construcción de un espacio virtual donde se pudiese acceder a bibliotecas, libros y documentos que conectaran la literatura de manera global, implantando así, la idea de un sistema informático que enmarcaba la escritura como un proceso no lineal.

La condición del ciberespacio como un espacio errante, hace necesaria la interacción constante de los usuarios, debido a las múltiples posibilidades de conexión y a la combinación de nodos literarios que remiten a otros textos (Sampaio, A., 2010).

El proceso de lectura y escritura, más allá de tratarse de un proceso cognitivo, abarcaría una orientación sociocultural o literacidad; concepto que según Cassany y Castellà (2010) aludiría a tareas sociales y prácticas culturales enraizadas en la comunidad de hablantes. Según los autores, existe una imprecisión en torno al concepto de literacidad, asociado a la diversidad de perspectivas que se tienen de este. Esto hace que en algunas ocasiones existan connotaciones peyorativas acerca de este fenómeno. Un ejemplo de ello es el caso de la literacidad que asocia al analfabetismo como lo inculto, versus la concepción de lo letrado como lo culto. A su vez, para el término crítico, tampoco es posible especificar un significado común, ya que en cada disciplina se ha usado el significado a partir de denominaciones diferentes. Es debido a esta imprecisión, que los denominados nuevos estudios de literacidad, han constituido una perspectiva más general, que apunta una serie de principios fundamentales que explican el uso social de la escritura.

Desde este enfoque, la literacidad puede ser concebida como un conjunto de prácticas sociales inferidas por hechos de escritura, mediados a la vez por textos escritos. Las formas de literacidad se asocian a diferentes ámbitos de la vida, así como sus prácticas son gestionadas y organizadas por instituciones sociales y relaciones de poder, llevando a que algunas de estas sean más

dominantes e influyentes que otras. Estas prácticas, cumplen propósitos específicos que forman parte de objetivos sociales y prácticas culturales que las hacen situarse históricamente, lo que las lleva a transformarse, haciendo que las nuevas se adquieran a través de procesos de aprendizaje informales. De este modo, la escritura se va mezclando con otros elementos no verbales que evolucionan a través del tiempo a partir de la práctica, el error, la corrección y el apoyo de otros.

Siguiendo la propuesta de Cassany y Castellà (2010), es posible ejemplificar lo anterior, mediante la siguiente situación: Un examen académico no es solo un escrito que exponga los conocimientos de un estudiante acerca de una asignatura. Si bien, este se construye bajo una forma discursiva preestablecida y forma un hecho de escritura en el que dicho estudiante responderá a una serie de preguntas mediadas tanto por el contexto académico en determinadas condiciones, también este examen hace referencia a una práctica social preestablecida social e históricamente llevada a cabo dentro del ámbito educacional, bajo una institución que encierra relaciones de poder y concepciones acerca del aprendizaje y la enseñanza que van variando a través del tiempo. Por este motivo, rendir un buen examen académico, no dependería tan solo de disponer de conocimientos y destrezas, sino que al mismo tiempo, estaría implicando aspectos socioculturales que requieren de un lector crítico que pueda analizar el contexto de los textos.

Según la manera en que el lector se enfrenta a los textos, es posible distinguir una serie de actitudes y aptitudes asociadas al proceso de lectura crítica, lo que nos permite a la vez delimitar como los lectores acrícos acceden a un texto. Observar el siguiente cuadro propuesto por Cassany y Castellà (2010):

Lector acríco	Lector crítico
Efectúa una lectura plana y literal.	Efectúa una lectura poliédrica y

<p>Tiene poco en cuenta el contexto.</p>	<p>compleja. Utiliza el contexto (o se da cuenta de que le falta algo y, si es preciso, lo busca o lo pregunta).</p>
<p>Hace una interpretación absoluta: tiende a creerlo todo o nada (o a no importarle).</p>	<p>Hace una interpretación relativa: distingue, selecciona (y puede cuestionar parcialmente el texto).</p>
<p>Tiende a pensar que las cosas son sólo de una manera.</p>	<p>Tiende a pensar que las cosas cambian según el punto de vista.</p>
<p>Suele aceptar las informaciones cómo se las explican.</p>	<p>Suele cuestionar la veracidad de la información, su coherencia interna, preguntarse con qué interés se la dan, a quien beneficia, qué clase de persona la ha escrito, etc.</p>
<p>Simplifica los mensajes que lee (y los prefiere simples).</p>	<p>Ama la precisión y considera los matices. Piensa que el resumen puede obviar u ocultar aspectos importantes de un tema.</p>
<p>Tiene y quiere poca información.</p>	<p>Pide mucha información y sabe manejarla.</p>
<p>No se implica en la recepción del mensaje y tiende a la pasividad.</p>	<p>Se implica en el mensaje y se posiciona respecto a su contenido.</p>
<p>Se interesa por pocos temas.</p>	<p>Se interesa por el mundo que le rodea.</p>
<p>No le interesan el lenguaje ni la precisión.</p>	<p>Se fija en las palabras y los significados, y le gusta jugar con ellos.</p>
<p>No analiza el texto, su estructura o su argumentación.</p>	<p>Analiza y juzga los textos según su coherencia, su calidad argumentativa, etc.</p>
<p>Hay una actitud pasiva después de la lectura y la comprensión.</p>	<p>Después de leer y comprender, el lector reacciona, habla, actúa, interviene. Adopta una actitud activa e interactiva.</p>

En la lectura de estudio, tiende sólo a memorizar y lo hace sin placer.	En la lectura de estudio, tiende a relacionar y a argumentar (e incluso memoriza con placer).
---	---

A partir del cuadro anterior, es posible destacar ciertas características que poseería un lector crítico y que serían posibles de considerar a la hora de acceder a la lectura y escritura de textos multimodales. En primer lugar, un lector acrítico accede al texto desde una perspectiva plana que tiende a simplificar el contenido sin enfatizar en el mensaje, a su vez, el lector crítico actúa desde una lectura poliédrica; es decir, accediendo a la información expuesta desde varias perspectivas, lo que permite complejizar la lectura y considerar sus distintos aspectos. De esta manera, se cuestiona el texto, prestándole atención al contexto y evitando una interpretación absoluta que le impide al lector pensar por sí mismo, dándole herramientas que le permitan acceder a información complementaria y considerar diferentes puntos de vista acerca del tema. Esto permite generar una relación que quiebra los esquemas de la pasividad del lector y el hecho de solo memorizar los contenidos, debido a que mientras el lector se relacione interactivamente con el texto, se construye un nuevo vínculo a la hora de comprender lo que se lee.

Es importante considerar estas características a la hora de hablar de una nueva forma de acceder al conocimiento, ya que estos elementos apuntarían a una diversificación de la información y un mejor manejo de esta, que llevadas a cabo bajo esta perspectiva, permitiría lograr seleccionar críticamente la múltiple información dispuesta en la red. La comprensión crítica supone, entonces, el acceso al conocimiento sociocultural de la comunidad en la que está inserto el texto, para que así sea posible reconocer las prácticas discursivas y poder participar de ellas, tomando conciencia de su situación y de las interpretaciones de otros, para así integrarlas en un todo.

“En conjunto, la lectura crítica se sabe elaborada, compleja, humilde, cargada de matices y razonamientos, dúctil, insatisfecha, exploradora, capaz de

discutir e, incluso, de cambiar de opinión de forma razonada; es la lectura que aspira a comprender la complejidad de lo humano, psicológico y social, y a transformarlo si es preciso. Al contrario, la acrítica se nos representa como sencilla, rápida, directa, simplificadora, autosatisfecha, esquemática y muchos otros adjetivos – no hay duda de que muchas de las características que aquí atribuimos a uno y otro tipo de lector tienen implicaciones didácticas de gran envergadura...” (Cassany, D., Castella, J. 2010:367).

El desarrollo de competencias críticas en el aula, implica una reinención y transformación de espacios estructurados a partir de relaciones intertextuales en las que el lector crea un recorrido y una linealidad propias, gracias a las infinitas posibilidades de construcción y sentido creados por cada usuario que interactúa con la web.

III. Diseño Metodológico

La intervención pedagógica a desarrollar busca apoyar las habilidades de comprensión y producción de textos a través de la incorporación de herramientas TIC al proceso de enseñanza y aprendizaje.

En concreto, la intervención consiste en la utilización de distintos programas computacionales en línea, descargables y gratuitos basados en distintos objetivos de aprendizaje relacionados con la lectura y escritura. La elección de cada programa, se relaciona con la posibilidad de interactuar didácticamente que ofrecen a los estudiantes, enfatizando la capacidad creativa, la opción de edición y la posibilidad de socialización.

La propuesta está dirigida a estudiantes de octavo año básico a los cuales se les motivará a reconocer y comprender distintos elementos del texto, además de realizar sus propias producciones a través de utilización de estas herramientas TIC.

El tiempo de aplicación estimado para la intervención es un semestre, dividido en quince sesiones de dos horas pedagógicas cada una. Se contempla realizarlas una vez por semana, a modo de taller extra-programático. Esto implicaría un cupo limitado de participantes (12 a 15 estudiantes) escogidos por el docente de acuerdo a sus intereses y necesidades de aprendizaje.

Considerando la metodología y el tiempo que requiere adquirir un manejo adecuado de los programas y herramientas web propuestas, es necesaria mayor presencia y supervisión por parte del docente a cargo del taller. Por tanto, es necesario reducir el número de estudiantes haciéndolo inferior al de una clase normal, para poder atender a todos los requerimientos y demandas que los alumnos presenten en el proceso, de esta forma, será posible optimizar el tiempo de cada sesión y, ejecutarlas de manera personalizada, entendiendo que muchos de los programas puedan resultar desconocidos y, requerir trabajo en plataformas virtuales fuera del horario del taller. Esta es la razón por la que se ha determinado la modalidad de taller extra-programático y no de clase normal del subsector.

La última instancia de la intervención, se traduce en la creación de un blog educativo, donde los estudiantes expondrán sus trabajos a la comunidad escolar a través de este medio que ofrece internet. Será una instancia de socialización, donde los miembros de la comunidad escolar podrán conocer y comentar las creaciones de los estudiantes y así reforzar positivamente el trabajo llevado a cabo durante el año. Por su parte, quienes expongan en el blog otorgarán valor a sus creaciones al ser estas vistas por sus pares.

El formato del blog ofrece muchas posibilidades de uso en procesos educativos, fundamentalmente, el énfasis en el lenguaje escrito como forma de comunicación, intercambio de ideas y opiniones, trabajo en equipo, nociones de diseño, visualización instantánea de sus producciones, desarrollar la habilidad de síntesis, etc.

La dirección de este blog estará cargo del docente que dirija el Taller de Comprensión y Producción de Textos, sin embargo, será una creación conjunta, un espacio común donde los estudiantes expondrán sus trabajos al resto de la comunidad, ofreciendo nuevas posibilidades a quienes visiten dicho espacio.

Por último, la facilidad con que se crea y trabaja el formato blog, lo hace atractivo porque gracias a los asistentes y las plantillas (diseños) prediseñadas, no hay que concentrarse en la implementación técnica sino en los contenidos y materiales a publicar. Esto permite que cualquier docente o estudiante pueda crear recursos y contenidos de temas educativos sin necesidad de instalar aplicaciones o de tener conocimientos de programación.

Tanto en el ámbito de la comprensión como de la producción de textos, se considerará fundamental para la ejecución de las actividades que ellos plasmen sus intereses y su capacidad de imaginar en cada uno de las actividades, por ejemplo, para la producción de textos los estudiantes escogerán alguna temática que les sea significativa, incorporarán elementos narrativos que serán revisados en la clase (como podría ser en el caso de un texto literario, el tratamiento del tiempo, tipos de narrador, tipos de personaje, tipos de ambiente, etc.) y

posteriormente, crearán con alguno de los programas un texto con características multimodales que integre lo anterior.

Los programas escogidos para trabajar la propuesta pedagógica serán los siguientes:

1. *Youtube*: Es una herramienta que permite acceder, organizar y buscar material online en video. Se admite publicar videos propios grabados, por ejemplo, con un celular o una cámara digital casera, además de compartir y difundir dichos videos en otras herramientas de la web (ej.: publicar un video en un blog o página de internet). En este sitio, es posible subir, guardar, descargar videos, y además compartirlos con otras personas. Existe la opción de suscripción donde se puede diseñar un canal online, espacio de una comunidad integrado por una serie de clips de videos, que se pueden ir organizando y etiquetando según criterios y e intereses.

2. *Pixton*: Es una herramienta online, disponible en español, que permite crear cómics a quien se registre como usuario. Es posible usar las figuras que el programa tiene disponibles y crear únicamente los diálogos de la historieta o dibujar directamente en nuevas viñetas. Los trabajos pueden ser compartidos fácilmente en la propia web.

3. *Windows Movie Maker*: es el programa de edición de video que Windows incorpora en su sistema operativo. La principal ventaja que ofrece este programa es su sencillez, tanto de manejo como de concepto, por lo que constituye una buena opción para empezar a familiarizarse con el proceso de montaje de un vídeo, permite además, trabajar con múltiples formatos de video, lo que en algunos casos puede suponer un importante ahorro de memoria RAM y de espacio en el disco duro. Por este motivo, su uso no requiere de una gran infraestructura tecnológica y, por tanto, es altamente recomendable para iniciarse en la edición de video.

4. *Glogster*: Es una aplicación web que permite crear y compartir pósters multimedia interactivos. Al acceder al programa, previo registro como usuario, es posible insertar con facilidad textos, enlaces o imágenes, así como archivos de audio o vídeo; desde el computador o desde Internet en una sola planilla o póster digital. Una de sus ventajas es la posibilidad de grabar audio y video desde la propia aplicación para lo cual únicamente se requiere tener un micrófono y una webcam conectados al computador. Es posible publicarlo desde la misma página o utilizar la dirección web asignada para insertarla por ejemplo en algún blog, también existe la posibilidad de imprimirlo

5. *Blog (Blogger)*: son herramientas de edición personal con las que cualquier persona o grupo puede editar contenido propio en la web y recibir algún tipo de reacción y comentario por parte de otros. Por lo general, las entradas publicadas en un blog se muestran en orden cronológico inverso. Los pluggins (complementos) permiten integrar recursos como imágenes, videos y presentaciones con diapositivas.

6. *Cool edit Pro*: Es una aplicación gratuita y descargable en forma de estudio de sonido, destinado a la edición de audio digital que permite tanto un entorno de edición mezclado de ondas multi-pista.

7. *Voki*: es una aplicación web que permite crear y caracterizar avatares o personajes digitales. A través de estos personajes animados y de las opciones que el programa ofrece para diseñarlos, el usuario puede insertar voz o usar las que Voki tiene predeterminadas y hacer una animación.

8. *Wix*: es una herramienta que permite crear páginas web de forma sencilla y atractiva, cuenta con plantillas prediseñadas y otras que es posible modificar. Al diseño se pueden agregar imágenes, fotografías, audio, videos, enlaces, entre otros.

A través de este proyecto, se pretende masificar la incorporación de TIC al aula en función de generar aprendizajes significativos en el grupo de estudiantes

en materia de comprensión lectora y producción de textos, a partir de la relevancia de la cultura digital en la sociedad actual y en la necesidad de ofrecer nuevas estrategias a docentes y estudiantes para abordar estos contenidos.

Enfoque:

El enfoque de esta intervención pedagógica se basará en la teoría constructivista que concibe el conocimiento como una construcción que el estudiante o aprendiz hace sobre su realidad. Esta construcción es un proceso preferentemente interno, pues se considera que es el estudiante quien direcciona, ajusta e interpreta estos nuevos saberes a su contexto de aprendizaje. Por tanto, el conocimiento según la corriente constructivista, no es recibido de forma pasiva. Por el contrario, con todos estos elementos se transforma en proceso activo, donde la cognición tiene una función adaptativa, pues se presenta en función de la experiencia del estudiante.

Las metodologías constructivas apuntan a que los aprendices deben interactuar y coordinarse entre sí para llevar a cabo un diseño o proyecto con el que construirán nuevos conocimientos, reflexionan sobre sus formas de aprendizaje y desarrollan destrezas y habilidades complejas. El docente, por su parte, debe orientar, asignar funciones y coordinar las acciones dentro del aula según las necesidades de sus estudiantes, su rol es la de un facilitador de todos estos procesos. Debe, además, encargarse de propiciar un ambiente adecuado para la interacción, poner a disposición de los estudiantes materiales, herramientas, espacios y, por último, proponer constantemente al grupo actividades, desafíos y metas.

Además de esta visión constructivista, se considerará la noción de aprendizaje significativo propuesta por David Ausubel, entendida como la incorporación de un nuevo esquema de información a la estructura cognitiva previa que posee del individuo. Esto creará una asimilación entre los conocimientos previos del individuo con la nueva información. Además este aprendizaje será significativo en tanto esta nueva estructura conformada por los

conocimientos previos más los nuevos conocimientos, tenga alguna utilidad o impacto en la realidad cotidiana del estudiante.

De esta forma, los jóvenes serán capaces de otorgar significado y sentido a las actividades propuestas en la medida que estas se relacionen con sus experiencias (Pozo, 2006).

IV. Propuesta Pedagógica.

La siguiente propuesta pedagógica tiene como objetivo brindar a los docentes algunas estrategias y orientaciones metodológicas, enfocadas en el uso de herramientas TIC para potenciar aspectos de comprensión y producción de textos. Estas herramientas se traducen en web en línea y descargables que se pueden obtener de manera sencilla y gratuita desde internet.

La utilización constante de herramientas y equipamiento tecnológico adecuado en el aula, facilita y apoya los proceso de enseñanza y aprendizaje, rediseñando los objetivos y habilidades propuestos para cada sesión.

Las herramientas TIC presentadas se categorizan y caracterizan de la siguiente manera:

Programas o Aplicaciones: son aquellas que están instaladas ya en los equipos (ej: notebooks o computadores convencionales) o que pueden descargarse de Internet. Como se guardan en los computadores se puede disponer de ellas sin conexión.

Herramientas 2.0: son aquellas utilizadas para crear y compartir contenidos en línea. Es necesario poseer conexión a Internet para hacer uso de ellas.

La intención de esta intervención es que en el marco de la actual era digital, se puedan generar contenidos y proyectos pedagógicos que incorporen y vinculen las TIC a la cotidianidad del espacio escolar y, desde allí se generen aprendizajes significativos para estudiantes y docentes.

La propuesta está diseñada de acuerdo a los objetivos fundamentales y contenidos mínimos obligatorios de octavo año básico, para ser aplicada durante un semestre a modo de taller extra-programático. Para ello, se han planificado dieciséis sesiones (de dos horas pedagógicas cada una) donde se incluyen distintas de estas herramientas TIC para desarrollar actividades relacionadas con la comprensión y producción de textos.

Planificación general.

Nivel: Octavo año básico.	Tema del proyecto:	Nº de horas:
Ejes centrales de la propuesta de intervención: Lectura, escritura, habilidades TIC.	Incorporación de herramientas TIC a los procesos de comprensión y producción de textos, en octavo año básico.	15 sesiones de 2 horas pedagógicas cada una. Proyecto diseñado para ser aplicado a lo largo de un semestre.

Referencias curriculares.

Objetivos de Aprendizaje	<ul style="list-style-type: none">✓ Leer comprensivamente, con distintos propósitos, textos de estructuras variadas, con diferentes elementos complejos, en soportes impresos y electrónicos, que aborden temas de diversos ámbitos.✓ Producir textos de intención literaria y no literaria, con la finalidad de expresarse, narrar, describir y/o exponer.✓ Expresarse en forma creativa por medio de la escritura de textos de diversos géneros, considerando aspectos de planificación como el tema tipo de texto o el destinatario.
--------------------------	---

- ✓ Formular una interpretación de los textos literarios leídos o vistos, que sea coherente con su análisis considerando su experiencia personal y conocimientos.
- ✓ Comprender, comparar y evaluar textos orales y audiovisuales tales como exposiciones, discursos, documentales, noticias, reportajes, etc., considerando su postura personal frente a lo escuchado, temas, conceptos o hechos principales y/o el contexto en el que se enmarcan dichos textos.
- ✓ Identificar y valorar las relaciones que se establecen entre imágenes, texto y sonido.
- ✓ Buscar, seleccionar, evaluar y organizar información en entornos digitales, transformando dicha información en un nuevo producto, conocimiento o idea.
- ✓ Transmitir e intercambiar información, opiniones y conocimientos extraídos desde medios digitales a través de plataformas y recursos virtuales, entendiendo el valor que representa interactuar dentro de un grupo o comunidad.

Proceso de evaluación.	<p>Se han dispuesto tres instancias para ello:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li data-bbox="792 352 1393 884">1. <i>Evaluación diagnóstica</i>: Realizada con el propósito de obtener información respecto a las habilidades iniciales que los estudiantes poseen en comprensión y producción. Principalmente, referidas a la inferencia, jerarquización y selección de información, reconocimiento de personajes, planificación, organización y síntesis de un texto multimodal. <li data-bbox="792 930 1393 1184">2. <i>Evaluación de proceso</i>: Consistente en instancias de retroalimentación al inicio y término de cada sesión, además de la entrega de pautas de evaluación en algunas de las actividades propuestas. <li data-bbox="792 1230 1393 1812">3. <i>Evaluación final</i>: Única de carácter sumativo. Orientada a evaluar y calificar el trabajo final del taller, consistente en la creación de una herramienta web 2.0 en formato blog, donde se exhiban los trabajos realizados por los estudiantes durante el semestre en el taller. Su propósito, además de recopilar y presentar los trabajos en la red, es socializarlos con el resto de la comunidad escolar.

Actitudes

- ✓ Valorar la evidencia y la búsqueda de conocimientos que apoyen sus aseveraciones.
- ✓ Realizar tareas y trabajos de forma rigurosa y perseverante, entendiendo que los logros se obtienen solo después de un trabajo prolongado.
- ✓ Manifestar disposición a formarse un pensamiento propio, reflexivo e informado, mediante la lectura y el diálogo con otros.
- ✓ Manifestar una disposición a reflexionar sobre las cuestiones sociales y éticas que emanan de las lecturas.
- ✓ Trabajar colaborativamente, usando de manera responsable las tecnologías de la comunicación, dando crédito al trabajo de otros y respetando la propiedad y la privacidad de las personas.

Planificaciones clase a clase:

Sesión 1: Evaluación Diagnóstica “El micro-cuento”	
Objetivos de aprendizaje	<p>-Comprender e interpretar micro-cuentos a través de ejercicios de inferencia.</p> <p>-Producir relatos breves a partir de temáticas escogidas por los estudiantes.</p> <p>Socializar sus creaciones en la plataforma web “Twitter”.</p>
Indicadores de evaluación	<p>-Análisis e interpretación de micro-relatos.</p> <p>-Identificación y análisis de los elementos centrales de los textos para comprender globalmente su sentido.</p> <p>-Inferencia y extracción de conclusiones a partir de información explícita e implícita.</p> <p>-Manejo de una plataforma virtual (registro, publicación, digitación, número de caracteres)</p>
Inicio	<p>Se comenta a los estudiantes que durante la clase serán evaluados a partir de un ejercicio de diagnóstico, cuyos criterios de evaluación se adjuntarán en la misma prueba. Es importante explicar a los estudiantes que dicha evaluación tiene como propósito conocer su nivel de conocimiento referido a los ámbitos de lecto-escritura, para que el proceso de evaluación no sea una instancia de presión. El profesor escribe en la pizarra el micro-cuento “El dinosaurio” de Augusto Monterroso.</p> <p>A continuación, pregunta a los estudiantes sobre qué tipo de texto creen que es el relato presentado. Luego de las respuestas se expone una breve descripción acerca del concepto de micro-cuento para posteriormente entregar la guía de trabajo.</p>

Desarrollo	<p>Los estudiantes trabajarán en la evaluación diagnóstica, que además de evidenciar los conocimientos previos que tienen sobre el tema, agrega nueva información, profundizando sobre el género del micro-cuento, sus características y estructura.</p> <p>El ámbito de comprensión será evaluado a partir de preguntas de interpretación sobre los micro-cuentos “La mosca que soñaba que era un águila” de Augusto Monterroso, “El despistado” de José María merino y “Mujeres bonitas” extraído de <i>Santiago en 100 palabras</i>. A su vez, el ámbito de producción se evaluará mediante una actividad de escritura que consiste en realizar un micro-relato de manera creativa a partir de una temática libre.</p> <p>Por último, deberán compartir sus creaciones y exponerlas en la web, a través de la red social “Twitter” (www.twitter.com) una aplicación web gratuita de microblogging que reúne las ventajas de los blogs, las redes sociales y la mensajería instantánea. Esta nueva forma de comunicación, permite a sus usuarios estar en contacto en tiempo real con personas de su interés a través de mensajes breves de texto a los que se denominan <i>Tweets</i>, los cuales no deben superar los 140 caracteres.</p>
Cierre	<p>Para finalizar, se les sugiere a los estudiantes compartir sus impresiones sobre el género del micro-cuento, comentando cómo fue el proceso de creación y evaluando brevemente la experiencia. Entregan la evaluación al docente, adjuntando el link o nombre de</p>

	usuario de sus cuentas de “Twitter”, respectivamente.
Materiales	<p>-Evaluación diagnóstica.</p> <p>-Tabla de criterios de evaluación.</p> <p>-Micro-relatos “La mosca que soñaba que era un águila” de Augusto Monterroso, “El despistado” de José María merino y “Mujeres bonitas” extraído de Santiago en 100 palabras.</p> <p>Computadores con conexión a internet.</p>

Material para esta sesión:

Antes de comenzar el diagnóstico, es preciso que el docente contextualice la evaluación, dando a conocer a sus estudiantes las temáticas que abordará y algunas referencias sobre los textos que trabajarán. Para ello, se sugiere compartir lo siguiente con los estudiantes:

Contextualizando...

¿Leo y comprendo?

En ciertas ocasiones de nuestra vida personal y escolar, nos encontramos frente a una historia, pero nos cuesta identificar con claridad a los personajes, la secuencia o la temática del relato. Esto sucede porque existen múltiples maneras de acceder a la información que el texto nos quiere transmitir.

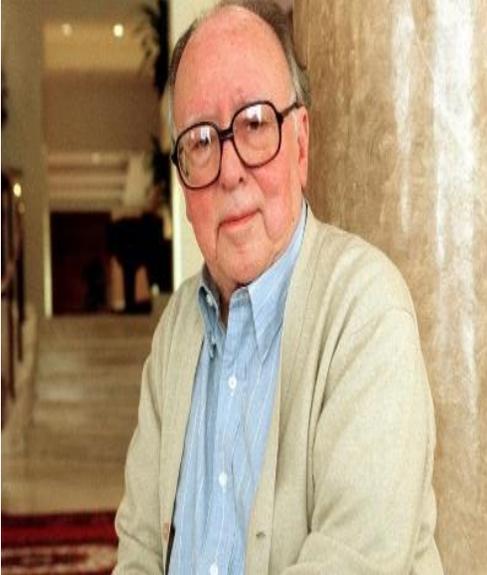
De esta manera, advertimos que hay distintos procesos implicados en la comprensión de un texto, entre ellos encontramos:



La **extracción de información literal de un texto**, que alude a aquella información que se encuentra presente en el texto y que no necesita de interpretaciones por parte del lector. Para acceder a esta información, debemos, en primer lugar, leer atentamente el texto para hacernos una idea global de éste. De esta forma, nos resultará más fácil buscar la información específica que necesitamos.

Las **inferencias relativas al contenido del texto**, implican que como lectores debemos deducir cierto tipo de información que no se encuentra presente en el texto, pero que debemos deducir a partir de lo que hemos leído. Para ello, es necesario comprender primero la información textual, es decir, lo que nos dice el texto, siendo capaces de relacionarla con nuestro conocimiento previo sobre el tema o acceder a esta mediante nuestro conocimiento sobre el mundo.

Los micro-cuentos que leerás a continuación, pertenecen a los autores José María Merino, Augusto Monterroso, y al concurso “Santiago en 100 palabras”, conoce un poco más acerca de ellos:



Augusto Monterroso nace en Guatemala un 21 de diciembre de 1921. Es considerado como uno de los maestros de la mini-ficción, ya que, a través de sus relatos breves, aborda temáticas complejas y fascinantes, con una provocadora visión del mundo. De Este modo, su narrativa deleita hasta a los lectores más exigentes. Entre sus libros destacan: *La oveja negra y demás fábulas* (1969), *Movimiento perpetuo* (1972), la novela *Lo demás es silencio* (1978); *Viaje al centro de la fábula* (conversaciones, 1981); *La palabra mágica* (1983) y *La letra e: fragmentos de un diario* (1987). En 1998 publicó su colección de ensayos *La vaca*.

Augusto Monterroso, fallece el 3 de diciembre del 2003, en ciudad de México.



José María Merino, escritor, ensayista y poeta, nace en Galicia, España, un 5 de marzo de 1941. En marzo de 2008, fue elegido académico de la Real Academia Española. En 1993 ganó el Premio Nacional de Literatura Infantil y Juvenil por *No soy un libro* y en 2013 ganó el Premio Nacional de Narrativa por su novela *El río del Edén*.

Comenzó a escribir micro-relatos por encargo de Alfonso Fernández Ferrer, quien preparaba un libro colectivo sobre el género que se tituló *La mano de la hormiga*. A partir de ello, Merino creó una abundante obra que fue recogida en distintas publicaciones como: *La glorieta de los fugitivos*, *Cuentos del libro de la noche* y *Días imaginarios*.



Santiago en 100 Palabras es el concurso literario más masivo que se realiza en Chile. Nació el año 2001 y es organizado por Plagio, Minera Escondida y Metro de Santiago. Su objetivo es incentivar la creación literaria a través de la reflexión sobre la ciudad, el significado de vivir en las grandes metrópolis y las historias que, día a día, se entrecruzan entre quienes viven en Santiago. El gran desafío es contar esta historia en menos de 100 palabras.

Evaluación Diagnóstica

Nombre: _____ Fecha: _____

1. A continuación, se presentan tres micro-cuentos. Lee con atención y luego responde las preguntas.

¡Considera para ello, las diferentes formas de acceder a la información!

El despistado

El avión ha aterrizado, han parado los motores, ya se apagó la señal que obligaba a usar el cinturón. Sin embargo, nadie se levanta. No comprendo cómo los demás no tienen ganas de abandonar este sitio después de haber experimentado el horroroso vuelo, los ruidos extraños, la explosión, el humo espeso, el terrible zarandeo. Me levanto yo, abro el maletero, saco mi cartera, mi abrigo. Acabo de descubrir que todos me están mirando. De repente me señalan y se echan a reír con una carcajada extraña, una carcajada que parece llena de dolor, y aquí estoy yo con la cartera en una mano y el abrigo en la otra, sin enterarme de lo que sucede.



José María Merino

-¿Por qué nadie se levanta del avión cuando el personaje se da cuenta que ha experimentado un vuelo horroroso?

-¿Por qué crees que la gente se ríe del personaje del texto cuando este se levanta del asiento del avión? Compara tu respuesta con la de tus compañeros.

-¿Por qué crees que pueden existir respuestas diferentes ante un mismo texto?

La mosca que soñaba que era un águila.

Había una vez una mosca que todas las noches soñaba que era un Águila y que se encontraba volando por los Alpes y por los Andes.

En los primeros momentos esto la volvía loca de felicidad; pero pasado un tiempo le causaba una sensación de angustia, pues hallaba las alas demasiado grandes, el cuerpo demasiado pesado, el pico demasiado duro y las garras demasiado fuertes; bueno, que todo ese gran aparato le impedía posarse a gusto

sobre los ricos pasteles o sobre las inmundicias humanas, así como sufrir a conciencia dándose topes contra los vidrios de su cuarto.

En realidad no quería andar en las grandes alturas o en los espacios libres, ni mucho menos. Pero cuando volvía en sí lamentaba con toda el alma no ser un águila para remontar montañas, y se sentía tristísima de ser una mosca, y por eso volaba tanto, y estaba tan inquieta, y daba tantas vueltas, hasta que lentamente, por la noche, volvía a poner las sienes en la almohada.



Augusto Monterroso

-¿Por qué la mosca se sentía angustiada?

-¿Cuál es la problemática de la historia? ¿Logra resolverse?

-¿Cuáles son los sentimientos y/o impresiones que te genera el dilema de la mosca?

Mujeres Bonitas

Las descubro paradas en una esquina. Qué bonitas se ven con esos vestidos cortos, brillantes, apegados al cuerpo como los de las barbies. Y esos collares y pulseras multicolores. Y esos pelos sueltos, rubios, rojos, negros, aleonados. Cuando se dan cuenta de que las observo a través de la ventanilla del auto, me hacen chao con la mano y me sonríen. “¡No las mires!”, ordena mi madre. Pero no le hago caso. Cuando grande quiero parecerme a ellas.



(Santiago en 100 palabras).

-¿Quién narra la historia? ¿Frente a qué tipo de narrador nos encontramos?

-¿Podemos identificar a qué tipo de mujeres se refiere el autor del texto al describirlas? ¿A partir de que elementos nos damos cuenta de ello?

-¿Qué mensaje imaginas que nos trata de transmitir el relato en la última línea?

RECUERDA QUE...

El microcuento es un texto narrativo de muy breve extensión. Una de sus principales características es que la historia da un giro inesperado. Su lectura constituye un ejercicio de interpretación de lo leído, y su escritura desarrolla la creatividad.

A partir de los relatos leídos, escoge una temática y luego crea tu propio relato en no más de 140 caracteres (letras). Al terminar, ingresa y regístrate en www.twitter.com y publica tu microcuento. ¡No olvides cuidar tu ortografía y redacción!

Título: _____

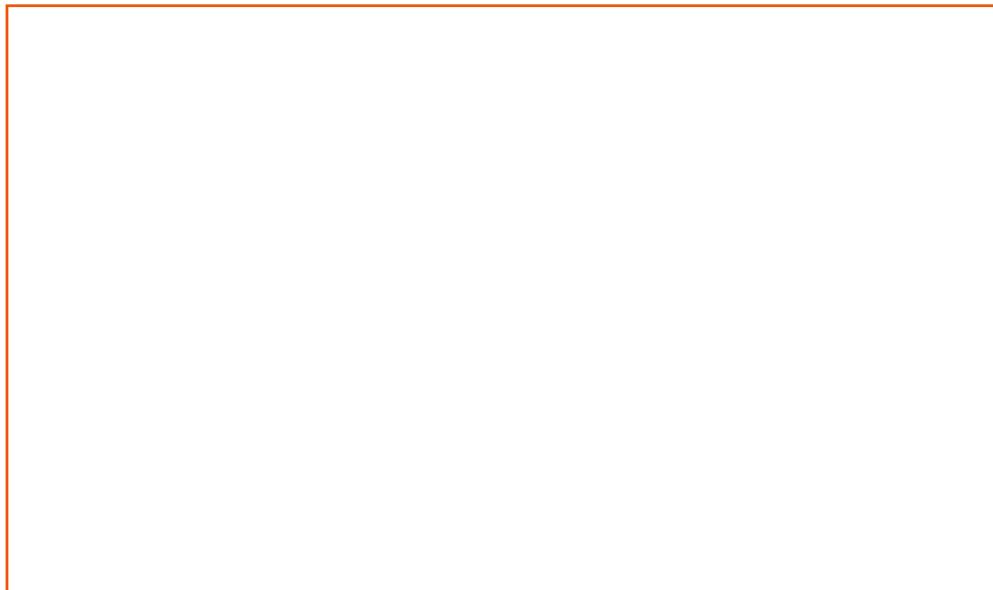
¡Conoce la red TWITTER! Utilizar esta herramienta es muy sencillo:

1° paso: Regístrate. Crea una cuenta de twitter con tu nombre de usuario y correo electrónico en: www.twitter.com.

2° paso: Publica tu creación. Entra y escribe tu primer mensaje o tweet (en este caso el microcuento) con un máximo de 140 caracteres.

3° paso: Sigue y deja que te sigan. Hazte seguidor de tus compañeros Utiliza el buscador para encontrarlos.

Ahora que ya has creado y publicado tu microcuento, intenta plasmar a través de un dibujo lo que quisiste transmitir a través de tu escrito.



Indicadores de evaluación para el diagnóstico.

Niveles de logro	Excelente	Logrado	No logrado
El estudiante es capaz de realizar análisis e interpretaciones a partir de las distintas temáticas y problemáticas presentes en los microcuentos propuestos.			
El estudiante Identifica y analiza los elementos centrales de los textos siendo capaz de comprender globalmente su sentido.			
El estudiante infiere y extrae conclusiones a partir de información explícita e implícita, argumentando mediante opiniones y reflexiones personales.			
El estudiante es capaz de producir textos breves, planteando una temática atractiva, sintetizando los elementos y dando a conocer una problemática sugerente y con un final inesperado con la finalidad de sorprender al lector.			

<p>El estudiante demuestra un manejo adecuado de la plataforma virtual “Twitter”. Es capaz de completar el registro, publicar su entrada y “seguir” a sus demás compañeros.</p>			
<p>La publicación cumple con el requisito de 140 caracteres, exigido por esta herramienta web. La publicación está correctamente digitada y no presenta errores ortográficos ni de redacción.</p>			

Sesión N°2 “El cómic como posibilidad de lectura”.	
Objetivo de aprendizaje	Conocer los rasgos fundamentales de un texto multimodal con el fin producir una historieta.
Inicio	<p>Se presenta el tema de la clase y se invita a los estudiantes a conversar sobre ello. Para eso, se sugieren preguntas al grupo como: ¿Han leído alguna vez un cómic? ¿Qué historietas conocen? ¿Les parece interesante o atractivo el formato? ¿Cuáles creen que son sus principales características?</p> <p>Por último, se invita a pensar la historieta como un tipo de texto complejo que incorpora elementos gráficos, además de los textuales.</p>
Desarrollo	<p>Se profundiza sobre la historieta, características técnicas y estructura. Paralelamente, el docente vincula este contenido con el formato del texto tradicional (ej.: cuento) y en conjunto identifican similitudes y diferencias. Se les hace entrega de una guía de apoyo que contiene la misma información para que ellos puedan consultarla durante la actividad.</p> <p>Posteriormente, se propone la actividad que consiste en realizar una historieta a partir de un video presentado por el docente sobre el clásico personaje “Mafalda”. La particularidad de este material es que no se presenta como cómic, sino como una secuencia animada. Por tanto, serán los estudiantes los encargados de disponer de la cronología, espacio, personajes y adecuar el argumento para que sea coherente en su historieta. Como se trata de una aproximación al tema, ellos mismos</p>

	<p>deberán elaborar la historieta mediante dibujos simples, agregando a ello, elementos visualmente atractivos, tanto en el plano del texto como de la imagen. Considerarán solo diez viñetas para relatar la historia.</p>
Cierre	<p>Finalizados los trabajos, se les solicita a algunos voluntarios que comenten sobre la experiencia creativa, cuáles fueron las principales dificultades que se presentaron, qué les pareció interesante en el proceso, cómo organizaron sus ideas para plasmarlas sólo en diez viñetas, etc. Luego, se les sugiere al grupo socializar sus creaciones con el resto de los compañeros y evaluar brevemente la experiencia y lo que observan de las demás historietas.</p> <p>Se les solicita a los estudiantes que para esta y las siguientes clases, encontrarse con el docente en la Sala de Enlaces directamente, para no perder tiempo innecesario en el traslado.</p> <p>Nota: Se sugiere a los estudiantes tener un medio para contactarse regularmente. Previamente a la sesión, el docente creará un grupo del curso en la red social “Facebook” (www.facebook.com) en la clase, dará a conocer esta información, de esta forma, la comunicación con y entre sus estudiantes, será permanente (a través del sistema de mensajería y publicaciones que ofrece esta plataforma). Les dará a conocer el nombre del grupo para que puedan suscribirse.</p>
Materiales	<p>Computador, proyector, video de Mafalda animada extraído desde: http://www.youtube.com/watch?v=Uv3MGXbE_1Q , hojas</p>

blancas, lápices de colores, guía de apoyo sobre los elementos del cómic. Guía sobre los distintos tipos de textos “El texto tradicional, multimodal y digital”.

Guía: El Texto: tradicional, multimodal y digital.

¿Qué es un Texto?

Con origen en el latín *textus*, el concepto de texto describe a un conjunto de enunciados que permiten entregar un mensaje coherente y ordenado, ya sea de manera escrita o a través de la palabra. Se trata de una estructura compuesta por signos y una escritura determinada que da espacio a una unidad con sentido.

Texto Tradicional	Texto Multimodal	Texto Digital
<ul style="list-style-type: none">✓ Su soporte es el papel. (Impresión).✓ Como objeto material, tradicionalmente está hecho de papel y tinta, con páginas de igual tamaño, de dimensiones muy variables y con contenidos también variados.✓ Está formado por una trama o conjunto de información la cual se va relacionando entre sí sin dejar de tener una estructura lineal o secuencial, se encuentra plasmado en libros impresos en donde se pueden agregar	<ul style="list-style-type: none">✓ Su soporte puede ser impreso o digital.✓ Este tipo de texto se encuentra en el marco de la comunicación multimodal, que es aquella en la que intervienen modos humanos, como por ejemplo: la voz o el habla, los gestos, los ojos, los movimientos, etc. El objetivo de la comunicación multimodal es hacer más natural la	<ul style="list-style-type: none">✓ Su soporte es electrónico/digital.✓ Incorpora el concepto de "hipertexto" caracterizado por la no linealidad. Se accede a él, mediante la navegación en la Web y no en los libros, se pueden encontrar textos, imágenes estáticas o dinámicas, audio, videos, etc.✓ Está formado por un texto el cual

<p>imágenes las cuales son, lógicamente, estáticas.</p> <p>✓ El texto tradicional ha tomado mayor relevancia desde la invención de la imprenta la cual permitió una transmisión fluida de información y cultura que hasta el momento eran impensadas, logrando así un cambio radical en la sociedad.</p>	<p>interacción hombre máquina.</p> <p>✓ En la actualidad, la comunicación multimodal es un campo en el cual se está investigando y se ha convertido en una nueva frontera para las comunicaciones. La dificultad reside en cómo adaptar todos estos datos e información de manera que una interfaz electrónica los pueda interpretar y permita a los lectores interactuar con ella mediante esta comunicación.</p>	<p>contiene las llamadas “unidades de información (nodos), las cuales están interconectadas a través de enlaces (links) los cuales logran ampliar determinada información si se lo desea. De esta manera el lector elige un camino de navegación que él mismo va seleccionando.</p> <p>✓ La web (soporte) contiene una actualización de la información que se renueva minuto a minuto.</p>
		

El Cómic



La historieta gráfica o cómic consiste en la narración de una historia a través de una sucesión de ilustraciones que se completan con un texto escrito. También hay historietas mudas, sin texto. El autor de un cómic organiza la historia que quiere contar distribuyéndola en una serie de espacios o recuadros llamados viñetas. El texto escrito suele ir encerrado en lo que conocemos como globo o bocadillo que sirve para integrar en la viñeta el discurso o pensamiento de los personajes y el texto del narrador. La forma de los bocadillos depende de la intencionalidad del contenido.

<i>Lenguaje Visual (imagen)</i>	<i>Lenguaje verbal (palabra)</i>	<i>Signos Convencionales</i>
<p>La Viñeta: es cada cuadro de la historieta.</p> <p>El Encuadre: selección de una parte de realidad que convenga a la historia para plasmarla en las viñetas.</p> <p>Los Planos: Superficie imaginaria que ocupan las personas y objetos que forman una imagen. (Plano general, primer plano, plano americano, plano medio y plano detalle)</p> <p>Los Ángulos: es el punto de vista desde el que se observa la acción (Normal o medio, picado y contrapicado).</p> <p>El Color: Puede cumplir funciones diferentes:</p> <ul style="list-style-type: none">-Figurativa: Dar realismo a la imagen.-Psicológica: Provocar distintos sentimientos.-Significativa: Dar a un color diferentes significados según el lugar donde se encuentre.	<p>Bocadillo: es el espacio donde se colocan los textos que piensan o dicen los personajes.</p> <p>Cartela: es la voz del narrador. No se pone en la imagen sino en la parte superior de la viñeta en forma rectangular.</p> <p>Cartucho: es un tipo de cartela que sirve de enlace entre dos viñetas consecutivas.</p> <p>Onomatopeya: es la imitación de un sonido o ruido de la realidad y puede estar dentro o fuera del globo.</p> <p>Letras: El tipo de letra más usado es el de imprenta. Según las características de los personajes y el tono de voz empleado se usarán letras de otro tipo. Por ejemplo: Si el personaje habla en voz alta la letra tendrá un tamaño mayor que si dice algo en tono confidencial.</p>	<p>Metáfora visual: Es una convención gráfica, se acepta mediante un pacto y por costumbre para expresar una idea a través de una imagen.</p> <p>Ej.: una ampollita sobre la cabeza de un personaje, representa un pensamiento o idea.</p> <p>Figuras o líneas cinéticas: ofrece la ilusión de movimientos a través de la utilización de rayas, curvas, nubes de polvo, piedras en el aire, etc.</p> <p>Signos de apoyo: sirven para enriquecer la expresión de los personajes de una historia.</p> <p>Ej.: Un signo de exclamación para indicar sorpresa o un signo de interrogación para expresar dudas.</p> <p>Así es posible dar aún más relevancia a la expresión de los personajes.</p>

Para compartir con tus estudiantes e introducir el tema de la sesión:

El origen de la historieta...

Algunas teorías sostienen que sus antecedentes se encuentran en las antiguas civilizaciones que representaban su cosmovisión mediante jeroglíficos, pinturas o murales en forma de tira, que incluían imagen y texto. No obstante, las referencias más cercanas a la historieta, surgirán conjuntamente con la llegada de la imprenta (que nace casi al mismo tiempo que el cine). Es en este escenario donde se ampliará y desarrollará su particular lenguaje icónico, y a idea de viñetas que incluirán dibujo y texto y así evolucionará hasta la historieta que conocemos hoy. Inicialmente, estas historietas tenían carácter cómico, de ahí el nombre: cómic-strip (tira cómica), pero en la actualidad abordan infinitas temáticas por ende sus posibilidades narrativas son múltiples.

Antes de comenzar la actividad, se sugiere compartir esta breve reseña sobre la historieta con la que trabajarán los estudiantes:

La emblemática Mafalda: *Mafalda* es el nombre de una tira de prensa argentina desarrollada por el humorista gráfico Quino, de 1964 a 1973, protagonizada por la niña homónima, «espejo de la clase media latinoamericana y de la juventud progresista», que se muestra preocupada por la humanidad y la paz mundial, y se rebela contra el mundo legado por sus mayores. *Mafalda* es muy popular en Latinoamérica en general, así como en algunos países europeos: España, Italia, Grecia y Francia. Ha sido traducida a más de treinta idiomas.



Luego de ver el video, es importante recoger impresiones y comentarios respecto a su contenido. De este modo, el material no solo tendrá una repercusión en la actividad señalada en la planificación, sino que será una herramienta para invitar a la reflexión y a establecer posturas frente a un tema, controversial en este caso, como es la televisión, por tanto, se enriquece el sentido del material escogido para la clase permitiendo que sea transversal y significativo para el desarrollo del pensamiento crítico de los jóvenes.

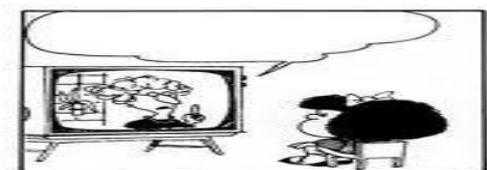
Reseña sobre el material y sugerencias:

El video de Mafalda animada pensado para esta clase, aborda la problemática de la televisión y la infancia.

Mafalda solicita a su padre que compre un televisor porque todos sus compañeros de escuela tienen uno y ella aún no. Tal vez su interés no radica en ver los programas televisivos, sino en el deseo de tener el aparato en sí mismo. (Es posible sugerir temáticas como la irreflexión que trae consigo el consumismo).

No obstante, el padre tiene muchas reticencias al respecto que no son de índole económica, sino que radican en el temor que tiene al pensar en que la televisión pueda ser dañina para la salud mental y la educación de su hija.

Estas aprehensiones se corresponden con el discurso social que predominaba en la época respecto a los medios de comunicación: en general, se consideraba a los medios como una especie de enfermedad contra la que era preciso proteger a los niños. Ese pensamiento se basaba en la idea de que los mensajes mediáticos incidían directamente en las conductas de la audiencia, sin mediación alguna. Específicamente, se temía que (a diferencia de lo que se pensaba que sucedía cuando se escuchaba un radioteatro o se leía una noticia) la transmisión de gran cantidad de imágenes que posibilitaba la televisión podía atrofiar la imaginación de los menores. (¿Qué piensan los estudiantes al respecto?).



Sesión N° 3 “Comprensión lectora y cómic”.

<p>Objetivo de aprendizaje</p>	<p>Interpretar, organizar y valorar el cortometraje “El almohadón de plumas”, basado en un cuento del autor Horacio Quiroga.</p> <p>Crear su propia versión expresada en una historieta en la herramienta 2.0 “Pixton</p>
<p>Inicio</p>	<p>Desde la sala de Enlaces, se inicia la clase, con un breve recordatorio sobre los aspectos centrales del cómic revisados en la sesión anterior.</p> <p>Se presenta brevemente y se exhibe el cortometraje (duración 10:26 minutos).</p> <p>Luego, se les solicita a algunos estudiantes que realicen un breve resumen sobre el cortometraje. Guiados por el docente, se les pedirá identificar personajes centrales, describirlos, precisar los acontecimientos significativos dentro de la historia, interpretar los elementos semióticos presentes y, desde allí, extraer información explícita e inferencial, organizar ideas centrales y secundarias, etc. El docente apuntará esto en la pizarra (con ayuda de la ficha técnica que se adjunta).</p>
<p>Desarrollo</p>	<p>Se propone la actividad que consiste en crear un cómic sobre el cortometraje y la información expuesta en la pizarra sobre el material. En esta oportunidad, se incorpora una herramienta TIC, un programa computacional de historietas disponible en la web llamado Pixton. El docente exhibe un breve tutorial sobre el programa y sus principales funciones desde un proyector para todo el curso. Los alumnos, reunidos en grupos de 3</p>

	integrantes, comienzan a trabajar en su historieta.
Cierre	La actividad puede resultar extensa, por tanto, antes de finalizar la hora se les pide a los grupos que muestren sus avances al resto del curso y comenten la experiencia, precisando y justificando la elección de los elementos textuales y gráficos, la ordenación de las temáticas, ideas y secuencias, la organización del grupo, etc. Finalmente, se insta a terminar la actividad durante la semana.
Materiales:	Sala de Enlaces, computadores, conexión a internet, proyector, cortometraje “El almohadón de plumas” (disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=IGIkUWv1THc) tutorial de Pixton, (disponible en : http://www.youtube.com/watch?v=GWEepZaPWfI) Herramienta 2.0 Pixton (disponible en: www.pixton.com/es)

Material para esta sesión:

Sobre el programa PIXTON (consultar además video tutorial):



Pixton es una herramienta 2.0 muy práctica para diseñar divertidos comics, es muy adecuada para trabajar con los alumnos por su aspecto creativo. Pixton ofrece plantillas para crear varios tipos de cómics y gran cantidad de personajes, fondos, artículos decorativos, etc. También es posible subir imágenes, cambiar la expresión de la cara o la postura de los personajes. Con Pixton es posible crear historias sobre temas relacionados con las materias de clase, campañas publicitarias, avisos importantes y todo lo que permita la imaginación.



¿Cómo utilizar Pixton?

Para utilizar esta herramienta es necesario registrarse en www.pixton.com/es. Una vez creada la cuenta, es posible empezar a diseñar las historietas desde la página con la opción "crear". Pixton ofrece varios tipos de comics: Rápido, Clásico, Chiste Dominical, Gran formato, Avatar Pixton, 4-Koma (formato Manga), Súper Largo y Estilo Libre.

De todos ellos, el "Cómico Rápido" y el "Cómico Clásico" son recomendables para comenzar a trabajar en esta herramienta 2.0. Una vez elegido el tipo de cómic se abrirá la plantilla en una nueva página. El editor aparece en cada viñeta con iconos fácilmente reconocibles y cada vez que hacemos clic en un personaje se activan nuevos iconos para otras funciones.

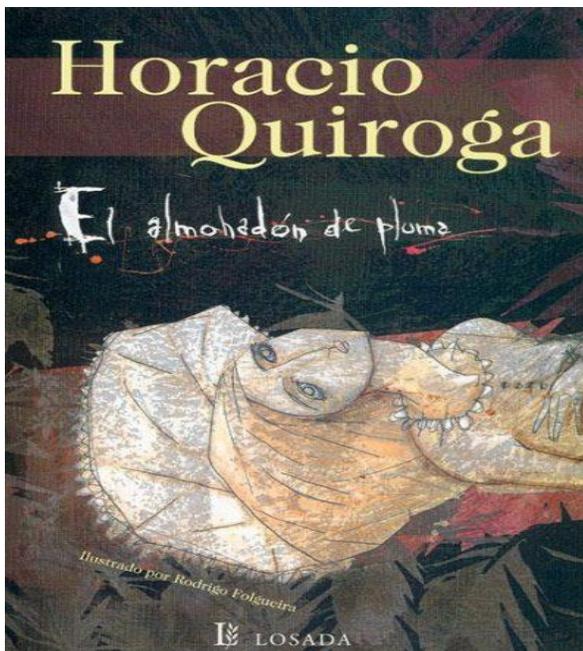
Ficha técnica: “EL ALMOHADÓN DE PLUMAS”

Título de la Obra:	El almohadón de plumas.			
Autor:	Horacio Quiroga (uruguayo).			
Reseña biográfica:	<p>Horacio Quiroga nace en Salto, Uruguay, el 31 de diciembre de 1879. La vida del escritor está marcada por la tragedia: la muerte accidental de su padre en un accidente de caza y, posteriormente, la de su padrastro. Unos años más tarde, su primera esposa se suicida y este sufre la pérdida de su mejor amigo, tras matarlo accidentalmente de un disparo. Quiroga sintetizó las técnicas de su oficio en el decálogo del perfecto cuentista, estableciendo pautas relativas a la estructura, la tensión narrativa, la consumación de la historia y el impacto del final. Incursionó asimismo en el relato fantástico. Entre sus obras más conocidas destacan la novela Historia de un amor turbio (1908), Cuentos de Amor, de Locura y de Muerte (1917) y Cuentos de la Selva (1921).</p> <p>Muere en Buenos Aires el 19 de febrero de 1937.</p>			
Género:	Narrativa- Cuento.			
Año de publicación:	1917			
Personajes:	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> Alicia Jordán La criada El médico </td> <td style="width: 10%; text-align: center; vertical-align: middle;"> } } } </td> <td style="width: 40%; vertical-align: middle; text-align: center;"> Principales } Secundarios </td> </tr> </table>	Alicia Jordán La criada El médico	} } }	Principales } Secundarios
Alicia Jordán La criada El médico	} } }	Principales } Secundarios		
Contexto:	<p>Influido por Edgar Allan Poe, Rudyard Kipling y Guy de Maupassant, Horacio Quiroga destiló una notoria precisión de estilo, que le permitió narrar magistralmente la violencia y el horror que se esconden detrás de la aparente apacibilidad de la naturaleza. Muchos de sus relatos tienen por</p>			

	escenario la selva de Misiones, en el norte argentino, lugar donde Quiroga residió largos años y del que extrajo situaciones y personajes para sus narraciones
Tipo de Narrador:	Omnisciente.
Temáticas centrales:	<p>-La muerte: Es un tema recurrente en la literatura de Quiroga, esta no se presenta de forma natural, sino que sorprende a sus protagonistas.</p> <p>La muerte accidental es muy frecuente en los cuentos de Quiroga, y esta se explica por las condiciones del medio que forman el trasfondo de sus cuentos, entre estas, la selva.</p> <p>-La naturaleza: Sus personajes suelen ser víctimas propiciatorias de la hostilidad y la desmesura de un mundo bárbaro e irracional, en que la fuerza de la naturaleza absorbe al ser humano. Esta, se manifiesta a través de la presencia de inundaciones, lluvias torrenciales, la presencia de animales feroces y seres extraños que finalmente, terminan por dar un giro inesperado a la historia.</p>
Síntesis:	Alicia se ha casado recientemente, pero el carácter duro y poco demostrativo de su marido acaba muy pronto con sus sueños de novia. A pesar de no demostrárselo, Jordán, su marido, la ama profundamente. Así, y dentro de una casa silenciosa y fría, Alicia pasa todo el otoño. El problema surge cuando de la nada y sin razón aparente, la joven comienza a enfermarse, sin ser posible ser asistida por algún tratamiento médico. Pasado el tiempo, la protagonista muere, produciéndose más tarde, un horrible hallazgo dentro del almohadón de pluma que desconcierta tanto a los personajes, como al lector.

Interpretación:

La obra narrativa de Horacio Quiroga, se caracteriza por la incorporación de elementos fantásticos dentro del cuento latinoamericano. De esta forma, el autor crea personajes de psicología enfermiza que actúan en un clima de misterio. La tensión, en los cuentos, es indudablemente una de las técnicas que el uruguayo maneja con gran precisión. Tensión que alberga un potencial dinámico que repercute en el corazón del relato. De esta forma, se observa como los relatos se construyen a través de temas que abarcaban los aspectos más extraños de la naturaleza, a menudo, teñidos de horror, enfermedad y sufrimiento para los seres humanos, en los que se hace presente de manera constante la presencia de la muerte como un elemento que a partir de la creación de situaciones completamente verosímiles y que demuestran como el hombre no es capaz de escapar de la naturaleza y su destino.



Sesión N°4 “Producción de textos y cómic”.

<p>Objetivo de aprendizaje</p>	<p>Desarrollar y compartir una postura personal frente al mundo a partir de la elaboración de una historieta sobre una temática actual y significativa para los estudiantes.</p> <p>Fortalecer aspectos referidos a la planificación de un texto, escritura, aspectos formales de la lengua y el uso de vocabulario en el proceso de producción de su propia historieta.</p>
<p>Inicio</p>	<p>Se comienza la sesión preguntando al grupo qué entienden por proceso de producción de un texto y cuáles son sus elementos centrales. Activando sus conocimientos previos, se propone una lluvia de ideas que el docente irá apuntando y complementando en la pizarra a través de este diálogo con el grupo. Una vez concluido este proceso, se elaborará una definición conjunta, considerando la información anterior con información nueva contenida en una guía de apoyo que será entregada a los estudiantes.</p>
<p>Desarrollo</p>	<p>Se propone luego que los estudiantes, organizados en grupos de 3 integrantes, sugieran temáticas de interés, actualidad y controversia (el docente puede sugerir algunos ejemplos como adolescencia, drogas, aborto, embarazo adolescente, tribus urbanas, bullying escolar, etc.). Estas temáticas serán clasificadas en la pizarra y cada grupo deberá escoger alguna para realizar su historieta. Una vez seleccionado el tema, cada grupo deberá delinear su relato, definiendo una postura frente al tema, organizando sus ideas y luego creando una historia que plasme todos esos aspectos. Una vez</p>

	<p>finalizado este escrito, se les invita a trasladarse a la sala de Enlaces del colegio para trabajar en el programa de historieta revisado en la clase pasada. Cada grupo presentará a sus compañeros el diseño de su historia y comenzarán a trabajar en ella.</p>
Cierre	<p>Tal como la actividad anterior, esta también puede resultar extensa. Por eso, antes de concluir la sesión, el docente les solicitará a los grupos que muestren sus avances al resto del curso y comenten la experiencia, precisando y justificando la elección de los elementos textuales y gráficos, el desarrollo de la temática escogida, secuencias, organización grupal, etc. Para tener una idea respecto al trabajo de los estudiantes, se entrega una pauta de auto-evaluación. Finalmente, se insta a terminar la actividad durante la semana.</p>
Materiales	<p>Sala de enlaces, computadores, Herramienta 2.0 Pixton, planificación del texto diseñada por cada grupo, pautas de auto-evaluación, guías sobre producción de textos.</p>

Material para esta sesión:

Sobre la producción de textos...

La producción de textos.

En la actualidad, las exigencias de lo cotidiano nos exigen que estemos preparados adecuadamente para expresar en forma escrita nuestros pensamientos, sentimientos, inquietudes o demandas.

Gran parte de las actividades que realizamos a diario en la escuela y en nuestra vida cotidiana, requieren que desarrollemos la habilidad de escribir. De esta forma, la redacción de un informe para alguna asignatura, un correo electrónico a un amigo, la elaboración de un currículum para un trabajo, un oficio u otros textos de carácter funcional, constituyen una práctica habitual en nuestras actividades diarias. Por tanto, los textos escritos y nuestra capacidad de producirlos son aspectos que no debemos descuidar pues nos garantizan una comunicación efectiva.

En esta guía, conoceremos los aspectos y las estrategias que debemos considerar al momento de producir un texto escrito. Recuerda que las habilidades escriturales solo se consiguen a través de la práctica y de la constancia, por tanto, mientras más escribas, independientemente del tema, mejor dominarás esta actividad.

Comencemos...

Paso 1

- Todo proceso escritural requiere de una **PLANIFICACIÓN**. Esta consiste básicamente en plantearnos previamente a la redacción, las siguientes preguntas:
 - ¿Cuál es el tema central de mi texto?
 - ¿Qué ideas quiero desarrollar?
 - ¿A quiénes va dirigido?
 - ¿Qué tipo de lenguaje (registro) debo utilizar?

Estas preguntas correspondientes a esta etapa de planificación, nos permitirán generar, seleccionar y jerarquizar nuestras ideas, elaborar esquemas previos con ellas, decidir respecto a su organización, analizar características de los posibles lectores y del contexto comunicativo en que se presentará nuestro escrito.

Paso 2

- La siguiente etapa es la **TEXTUALIZACIÓN** que es poner por escrito lo que se ha previsto en la planificación. Lo que se ha pensado se traduce en información lingüística. Esto implica tomar una serie de decisiones sobre la ortografía, la sintaxis y la estructura del discurso. Durante la textualización, se consideran algunos aspectos como:
- Tipo de texto (estructura): narrativo, expositivo, argumentativo.
 - Lingüística Textual: funciones dominantes del lenguaje; enunciación, coherencia textual, coherencia semántica, progresión temática, etc.
 - Lingüística oracional (orden de las palabras o grupos de palabras, relaciones sintácticas, manejo de oraciones, etc.)

Paso 3

- Por último, la tercera etapa es la **REVISIÓN** que está orientada a mejorar el resultado de la textualización. En ella, se relee atentamente lo escrito para detectar casos de incoherencia, vacíos u otros aspectos que necesiten corrección. Para llevar a cabo la etapa de revisión, puedes plantearte las siguientes interrogantes:
- ¿Hay coherencia entre los diferentes párrafos o apartados de mi texto?
 - ¿Las palabras que empleé están escritas correctamente?
 - ¿El registro que utilicé se adecuó a mi propósito?
 - ¿Sintácticamente, las expresiones de mi texto están bien construidas?
 - ¿Los pronombres y artículos mantienen la referencia?
 - ¿Hay unidad o cohesión en la presentación de las ideas?
 - ¿Mi texto cumple con el propósito comunicativo que planeé inicialmente?

La etapa de revisión incluye también la reflexión sobre el proceso de producción textual. En realidad, se trata de un aspecto significativo del aprendizaje llamado **METACOGNICIÓN** que abarca las diversas etapas que aquí se presentaron, pues en todo momento tenemos necesidad de corroborar y evaluar si estamos haciendo bien las cosas o no.

Ten en cuenta que la metacognición es la capacidad que tenemos de auto-regular y reflexionar sobre nuestros propios procesos de aprendizaje, eso incluye (como observamos en esta guía) planificar qué estrategias utilizaremos en cada tarea o desafío que se nos proponga, aplicarlas adecuadamente, controlarlas y evaluarlas para detectar posibles fallos y, como consecuencia, transferir todo ello a una nueva situación de aprendizaje.

Para sintetizar...

Guía para escribir un texto.

Paso 1: Planificación

- ¿Sobre qué tema escribiré?
- ¿Qué conocimientos tengo sobre el tema?
- ¿Sobre qué aspecto específico del tema deseo escribir?
- ¿Qué más necesito saber sobre el tema?
- ¿Qué tipo de texto elegiré?
- ¿A quién estará dirigido?
- ¿Qué tipo de registro utilizaré?
- ¿Cómo organizaré las ideas?

Paso 2: Textualización

Empiezo a escribir mi texto.

Durante el proceso cuido detalles referentes a la cohesión, coherencia, corrección y adecuación de mi escrito.

Paso 3: Revisión

- Leo atentamente el primer borrador
- ¿Qué errores he detectado?
- ¿Cómo puedo mejorar el texto?
- Corrijo y escribo la versión final del texto.

Pauta de auto-evaluación sobre las sesiones referidas al cómic.

Pauta de auto-evaluación.

Nombre: _____ Fecha: _____

Instrucciones:

A partir de los siguientes indicadores, determina en qué nivel se encuentra el trabajo realizado en estas sesiones.

Indicadores de evaluación	Lo logré fácilmente	Tuve dificultades	No logré comprender
Logré identificar las principales similitudes y diferencias entre el texto multimodal y el texto tradicional.			
Fui capaz de manejar la herramienta 2.0 (Pixton) utilizando todos sus componentes y funciones para realizar mi historieta.			
Establecí coherentemente la cronología, espacio, personajes y argumento a través de mi historieta.			
Logré sintetizar todos los sucesos de la historia mediante las diez viñetas.			
Fui capaz de producir un texto multimodal, relacionándolo con el contenido propuesto en clases e incorporando elementos visualmente atractivos.			
Respeté los trabajos y opiniones de mis compañeros, otorgando críticas constructivas y señalando sugerencias respecto a los trabajos realizados.			

Sesión N° 5 “Edublogs”.

<p>Objetivo de aprendizaje</p>	<p>Producir textos informativos y funcionales estructurados y vinculados a su realidad a través de la creación de un blog, orientado a ofrecer información sobre panoramas culturales en la comuna y en la ciudad.</p> <p>Afianzar aspectos vinculados a la ortografía, la redacción y la presentación formal en los escritos que producen.</p>
<p>Inicio</p>	<p>El docente comienza la clase instando a los estudiantes a que comenten y discutan sobre las actividades que realizan en sus tiempos libres en la ciudad (ej.: ¿qué lugares frecuentan con sus amigos?, ¿cuáles son sus posibles panoramas para los fines de semana o vacaciones?, etc.)</p> <p>Luego, se presenta el tema de la clase con una breve introducción al blog como herramienta interactiva de comunicación.</p>
<p>Desarrollo</p>	<p>Se profundiza en el tema del blog como herramienta de comunicación. Paralelamente, se les pregunta a los estudiantes si conocen esta herramienta, si son usuarios de ella, si les parece una nueva forma de comunicar y expresar información e ideas, etc.</p> <p>Conjuntamente se define y caracteriza esta herramienta TIC.</p> <p>Luego el docente, apoyado por un proyector, presenta a</p>

	<p>sus estudiantes distintos ejemplos de blogs extraídos de la web, destaca y explica sus características y presenta un tutorial para crear un blog (extraído desde http://www.youtube.com/watch?v=VCX0KJJMzC0).</p> <p>Se les entregara una guía sobre el blog y sus aspectos básicos para que ellos puedan consultarla durante la realización de la actividad.</p> <p>Trabjarán en la sala de Enlaces, en grupos de 3 integrantes, quienes organizan la creación de su blog, seleccionan previamente información para cada una de las entradas y comienzan a trabajar en la actividad.</p>
Cierre	<p>Para finalizar la actividad, los grupos deben presentar al resto de la clase al menos la primera entrada de su blog, explicar aspectos de organización de la información, elementos gráficos utilizados y su relación con el tema, las características de los textos que incluyeron, etc. El grupo, en general, aportará con ideas y críticas para el resto de sus compañeros. El docente sugerirá algunas correcciones si es pertinente.</p> <p>Durante el semestre, los jóvenes seguirán trabajando en este blog, ya que se evaluará al finalizar el taller (En esa instancia al menos deberá contener como mínimo seis entradas).</p> <p>Nota: Aprovechando el contenido de esta sesión donde se indica cómo trabajar el formato blog, el docente dará a conocer a los estudiantes la modalidad que tendrá la evaluación final del taller.</p> <p>Explicará que finalizadas las sesiones del taller, todas</p>

	<p>las actividades realizadas deberán publicarse en un blog creado para compartir con el curso y con la comunidad escolar en general.</p> <p>Para ello, destacará la importancia de ir publicando los trabajos desarrollados en las distintas sesiones, a medida que estos sean presentados, entregando a sus futuros lectores, información sobre el contenido de las actividades, reseñas acerca de las temáticas abordadas en cada una de las producciones, comentarios e impresiones de la herramienta TIC empleada, etc.</p> <p>El curso deberá aportar ideas para titular este proyecto final. Previamente a la sesión, el profesor creará la cuenta de este blog, de manera que en esta clase dará a conocer datos de usuario y contraseña para que los alumnos puedan revisar, editar y publicar algunas entradas sobre los trabajos que ya han finalizado.</p>
<p>Materiales</p>	<p>Sala de Enlaces, computadores, Herramienta 2.0 Blog (Disponible en www.blogger.com), tutorial de blogs (disponible en: http://www.youtube.com/watch?v=VCX0KJJMzC0).</p> <p>Guía “Conociendo el formato Blog”.</p>

Conociendo el formato BLOG.

El blog, también denominado bitácora digital, es una herramienta 2.0 de la web en el que uno o varios autores publican textos o artículos con absoluta libertad en cuanto a estructuras y géneros narrativos. Este formato permite expresar comunicar en la red nuestros pensamientos, intereses, opiniones o artículos informativos que sirvan a la comunidad cibernauta. Por eso, hoy encontramos en internet gran diversidad de blogs que hacen alusión a distintas temáticas: periodísticas, económicas, corporativas, tecnológicas, educativas (edublogs), políticas y personales de variado contenido, diseño y estructura.

Las publicaciones o entradas se presentan generalmente en un orden cronológico inverso, es decir, la primera que se presenta es la que se ha escrito recientemente. Dentro de este formato, es habitual que los lectores o seguidores de blogs participen activamente a través de sus distintas publicaciones, comentarios, enlaces a otros sitios de internet, etc. Generalmente, estos espacios disponen de una lista de enlaces a otros blogs relacionados, a páginas web para ampliar la información tratada o las fuentes citadas, o sistemas de hipervínculos dentro del mismo texto del autor de los comentarios de los lectores. Disponen, además, de un sistema de comentarios que permiten a los seguidores dejar su opinión y establecer comunicación con el autor o con el resto de los lectores.

Para que un blog sea exitoso en términos de comunicación y lectores, debemos atender a estos tres aspectos:

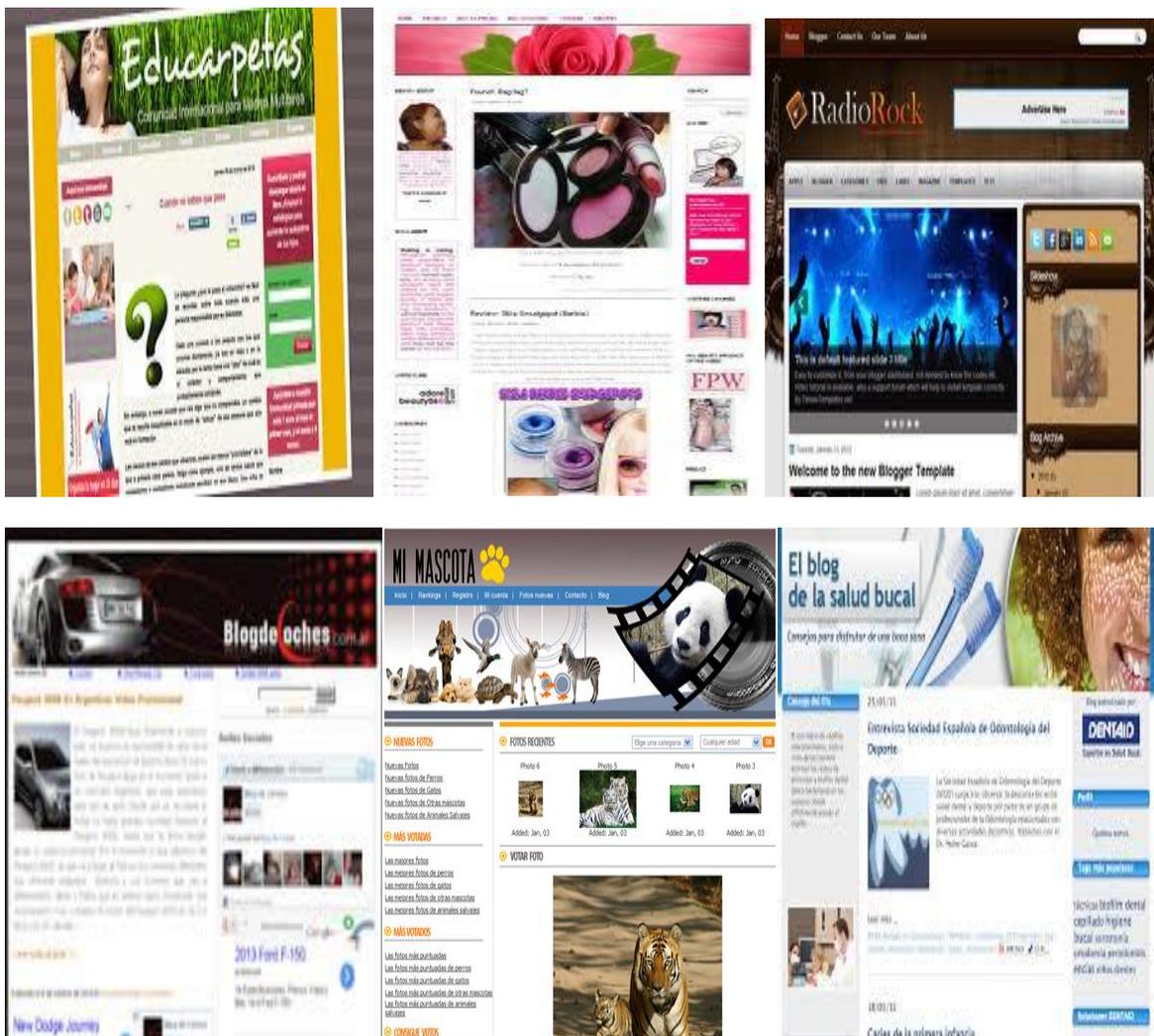
1. **La periodicidad de la publicación:** El tiempo que debe transcurrir entre una entrada y otra debe ser relativamente breve para que, de esta manera, cada vez que el lector visite el blog tenga algo nuevo que leer y compartir sobre su tema de interés.

2. **Los comentarios:** Un blog debe admitir comentarios de los lectores. De esta manera, es posible crear una comunidad en torno al autor y a las temáticas expuestas. La opción de recibir comentarios de los lectores permite pasar de una comunicación unilateral (medio de comunicación hacia el lector) a una comunicación bilateral, en la que el lector es también protagonista. El efecto que este sistema ha tenido es la creación de "comunidades" de lectores muy fieles, muy parecidas a las que existen, por ejemplo, en un foro de discusión. Esto ha resultado ser también muy

ventajoso desde un punto de vista profesional o comercial, porque estos lectores son personas que confían en el autor y, por tanto, muy abiertas a las recomendaciones e incluso venta de productos y servicios por parte del autor del blog.

3. **La personalización:** Un blog debe tener una reconocible marca personal. Incluso los blogs corporativos o profesionales intentan conservar en su sitio web un diseño personal e informal que aporta en la relación de confianza y empatía entre el autor del blog y sus seguidores, recreando así de un ambiente parecido al que hay entre amigos que la relación clásica entre una publicación comercial y sus lectores.

Observa algunos ejemplos de blogs extraídos desde la web:



Para que te familiarices con algunos conceptos propios del mundo del blog...

Entrada o post: unidad de publicación del blog.

Borrador o draft: es una entrada ingresada al sistema de publicación, pero que todavía no se ha publicado.

Fotolog o fotoblog: unión de foto y blog, blog fotográfico.

Videolog o videoblog: nace de la unión de videos y blog, blog con clips de vídeo, típicamente usando reproductores de sitios conocidos como YouTube o Vimeo.

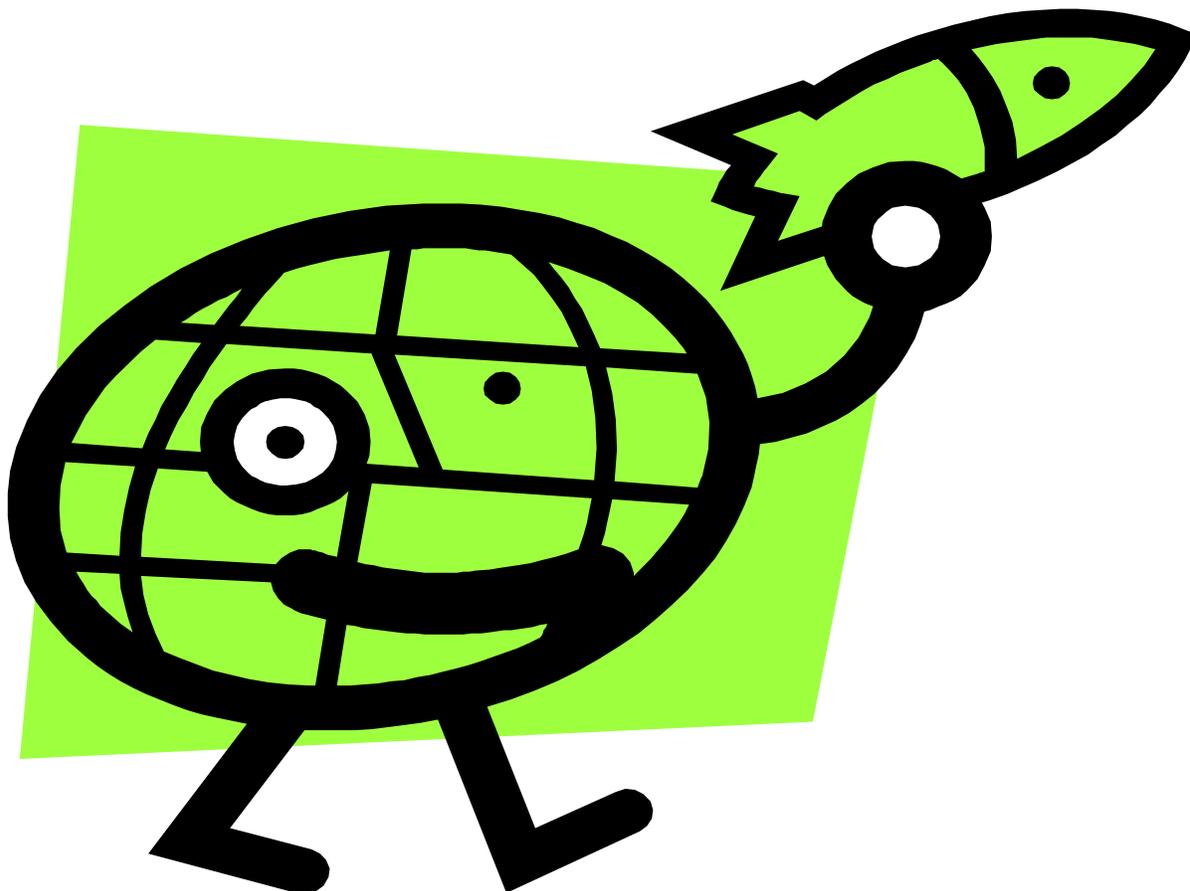
Permalink: Se usa en los blogs para asignar una URL permanente a cada entrada del blog, para luego poder referenciarla.

Bloguero: escritor de publicaciones para formato de blog. Es común el uso del término inglés original: "blogger".

Plantilla o tema: documento que contiene pautas de diseño pre-codificado de uso sencillo.

Bloguear: acción de publicar mensajes en blogs.

Blogósfera: conjunto de blogs agrupados por algún criterio específico (localización, temática, idioma). Por ejemplo: blogósfera hispana, blogósfera chilena o la blogósfera política.



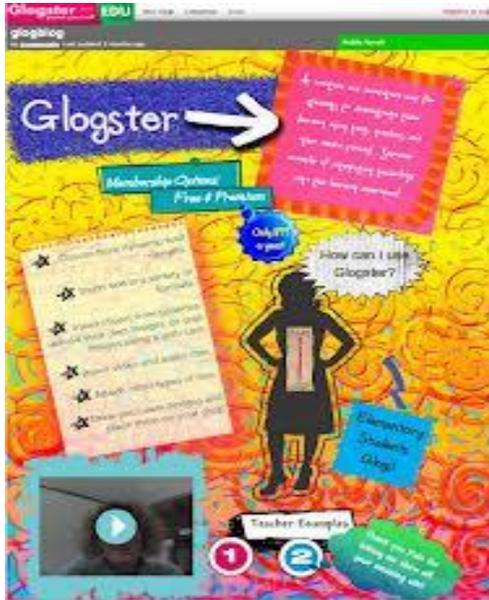
Sesión N°6: “Creando un póster digital.”

<p>Objetivo de aprendizaje</p>	<p>Producir textos literarios y no literarios, estructurados y vinculados a su realidad a través de la creación de un póster digital. Este material estará orientado a ofrecer información sobre temas de interés y/o entretención a la comunidad escolar.</p> <p>Aplicar aspectos de contenido, presentación, redacción y la ortografía en la realización del póster digital.</p>
<p>Inicio</p>	<p>El docente comienza la clase proponiendo a los estudiantes realizar una breve descripción y/o reflexión sobre su comunidad escolar. Anotará en la pizarra algunas de sus características y de las opiniones expresadas por el grupo. De acuerdo a lo expuesto, sugerirá que los estudiantes escriban algunos temas de interés e importancia para su comunidad y en la necesidad de una forma efectiva de comunicación para ella.</p>
<p>Desarrollo</p>	<p>Algunos voluntarios exponen sus opiniones y comentarios sobre lo solicitado por el docente. Luego este profundiza sobre la necesidad de un medio que permita mantener informada y conectada a la comunidad escolar. Presenta entonces el póster digital como una instancia para lograr este propósito.</p> <p>El docente presenta al grupo algunos ejemplos atractivos sobre póster digital extraídos desde la web, destacando la simultaneidad de medios que esta herramienta ofrece. Explica sus principales características y presenta un video tutorial para que los</p>

	<p>estudiantes comiencen a crear su propio póster.</p> <p>Desde el sitio, los estudiantes acceden a esta herramienta y comienzan a trabajar desde la sala de enlaces, grupalmente.</p>
Cierre	<p>Antes de finalizar la sesión, el docente solicita a algunos estudiantes que den a conocer la organización de su póster digital, los elementos centrales que incluirán, la planificación y orientación de este. Conjuntamente, se hacen sugerencias y correcciones. Los estudiantes deberán compartir sus direcciones web de cada póster para que puedan visitar y difundir estos sitios al resto de la comunidad escolar.</p>
Materiales	<p>Sala de Enlaces, conexión a internet, Herramienta 2.0 Glogster (Desde: http://edu.glogster.com/), tutorial, extraído desde http://www.youtube.com/watch?v=TSNAuwWzq8.</p>

Materiales para esta sesión:

Sobre la herramienta **GLOGSTER** (consultar además video tutorial):



Glogster es una aplicación web 2.0 que permite crear y compartir pósters multimedia interactivos.

Los estudiantes podrán insertar con gran facilidad textos, enlaces o imágenes así como archivos de audio o vídeo; tanto desde el computador como desde Internet.

Una de sus ventajas es la posibilidad de grabar audio y vídeo desde la propia aplicación para lo cual únicamente se necesita tener un micrófono y una webcam conectados al equipo.



¿Cómo utilizar Glogster?

La utilización de Glogster es muy sencilla. Se debe ingresar a la página www.glogster.com y registrarse como usuario. Una vez concluido el registro, se puede acceder a la web personal en la que haciendo clic en el botón **CREATE A NEW GLOG**, allí es posible comenzar a elaborar un póster digital aprovechando las utilidades propias del programa.

Sesión N°7 “Chile, rincón de leyendas”.	
Objetivo de aprendizaje	Identificar y comprender, desde formatos de audio (radioteatros), elementos de la cultura chilena, tales como costumbres, creencias y tradiciones.
Inicio	Se invita a los estudiantes a ponerse cómodos (se puede cambiar la disposición del mobiliario de la sala si es necesario) para escuchar con atención el radioteatro “Enterrado vivo” (duración, 25 min 8 seg).
Desarrollo	<p>Luego de oír el radioteatro, se comentará en torno a:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Las sensaciones que produjo en los estudiantes la incorporación de un soporte de audio, distinto al texto tradicional. -los momentos de la historia que les parecieron atractivos y en los que identificaron tradiciones y costumbres chilenas. -los mitos urbanos o leyendas que conocen o que alguna vez les han contado y el porqué de la creación de mitos dentro de una sociedad. <p>El profesor entregará una breve descripción del concepto de leyenda. Posteriormente, les invitará a revisar el tutorial del programa Cool Edit Pro, con el cual trabajarán la clase siguiente para elaborar su propio radioteatro (Extraído desde: http://www.youtube.com/watch?v=l5b8sz47wCM).</p>
Cierre	A partir del radioteatro escuchado, los alumnos tendrán la oportunidad de dar su opinión acerca de que les pareció la clase, vinculando los relatos con el concepto de leyenda expuesto con anterioridad. Para finalizar, se les pide a los estudiantes que hagan el ejercicio de averiguar acerca de

	algún mito urbano o leyenda para ser trabajado la próxima clase con el programa computacional de audio.
Material de la clase	Radioteatros “Enterrado vivo” extraídos del ciclo “Cuentos de Misterio” del Gran radioteatro de Radio Agricultura (disponible desde el minuto 36: 20 en http://www.ivoox.com/cuentos-misterio-radioteatro-agricultura-audios-mp3_rf_719028_1.html), tutorial de Cool Edit Pro (extraído desde: http://www.youtube.com/watch?v=l5b8sz47wCM) Computador, proyector.

Materiales para esta sesión:

Reseña sobre la Leyenda:

La Leyenda

¿QUÉ ENTENDEMOS POR LEYENDA?

Una leyenda es el relato de hechos naturales, sobrenaturales o mezclados, transmitida de generación en generación en forma oral o escrita. Generalmente, este relato se sitúa de forma imprecisa, entre el mito y el suceso verídico, lo que le confiere cierta singularidad. Se ubica en un tiempo y lugar que resultan familiares a los miembros de una comunidad, lo que aporta al relato cierta verosimilitud. En las leyendas que presentan elementos sobrenaturales, como milagros, presencia de criaturas mágicas o de ultratumba, etc., estos se presentan como reales, pues forman parte de la visión del mundo propia de la comunidad en la que se origina la leyenda. En su proceso de transmisión a través de la tradición oral, las leyendas experimentan a menudo supresiones, añadidos o modificaciones, surgiendo así todo un mundo lleno de variantes. Se define a la leyenda como un relato folclórico con bases históricas.

Contrariamente al mito, que se ocupa de dioses, la leyenda se ocupa de hombres que representan arquetipos (tipos humanos característicos), como el del héroe o el anciano sabio, como se aprecia por ejemplo en las leyendas heroicas griegas y en las artúricas.

Existen distintos tipos de leyendas, estas son:

Leyendas etiológicas: aclaran el origen de los elementos inherentes a la naturaleza, como los ríos, lagos y montañas.

Leyendas escatológicas: acerca de las creencias y doctrinas referentes a la vida de ultratumba.

Leyendas religiosas: historias de justos y pecadores, pactos con el diablo, episodios de la vida de santos.

Leyendas urbanas: pertenecen al folclore contemporáneo, circulan de boca en boca, etc.

Leyendas rurales: solo las leyendas válidas en el campo, porque no tienen lugar o adaptación para las urbanas.

Leyendas locales: es una narración popular de un municipio, condado o provincia.

Algunas leyendas pueden mezclar estos temas.

Un ejemplo de leyenda urbana es *La Rubia de Kennedy*:

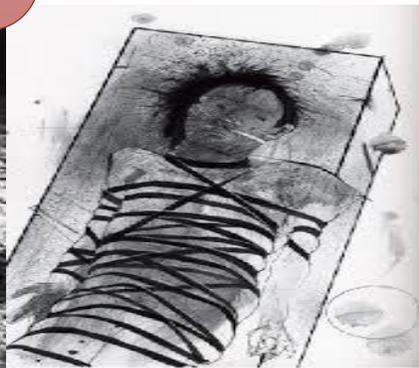
Esta leyenda nace cerca del año 1979, y trata de una mujer joven y hermosa, con cabello rubio y tez blanca, vestida con un abrigo largo de piel color blanco, que hace autostop o 'dedo' a los automovilistas que pasan por Av. Kennedy en la noche, entre las intersecciones de Américo Vespucio y Gerónimo de Alderete. Se dice que se acerca a los vehículos ocupados por matrimonios y les solicita acercarla a un supermercado cercano; cuando acceden, se sube en el asiento trasero; cuando el vehículo ha recorrido aproximadamente un par de kilómetros, se le escucha a la bella mujer, suavemente, decir: "Por favor no corra...Más despacio, más despacio".

Cuando el conductor mira por el espejo retrovisor, la bella muchacha ha desaparecido, sin posibilidad alguna de haberse bajado del vehículo en marcha.

Materiales para esta sesión:

Reseña sobre el radioteatro que los estudiantes escucharán:

El radioteatro “enterrado vivo” que escucharás a continuación, forma parte de la primera temporada del ciclo “Cuentos de Misterio” emitidos por la señal de Radio Agricultura en el año 2011. Con el propósito de rescatar este tradicional medio de difundir la cultura y acercar el género teatral a las personas, se creó el GRAN RADIOTEATRO DE AGRICULTURA, que hasta hoy sigue emitiendo, con gran éxito de audiencia, este tipo de obras junto a un gran elenco de actrices y actores chilenos.



Reseña sobre el programa COOL EDIT PRO (consultar además video tutorial):



Cool Edit Pro es un programa utilizado para editar y grabar audio digital. Permite recortar y pegar tracks (tramos de pista gráficos que contienen un sonido), agregar algunos efectos, como reverberancia, chorus, ecos, todos ellos personalizables gracias a sus opciones. Es posible además escuchar en tiempo real como va quedando la grabación y los efectos que puedan añadirse en la pista seleccionada. Permite también filtrar ruidos y soplos, modificar volúmenes y muchos tipos de equalizaciones.

Sesión N° 8 "Creando mi radioteatro".	
Objetivo de aprendizaje	Transformar relatos orales a textos dramáticos, con el propósito de elaborar un guión de radioteatro.
Inicio	El docente solicitará voluntarios para que expongan al curso las distintas leyendas que pudieron recopilar. Conjuntamente, con la socialización de estos relatos, vinculará la temática revisada en la clase anterior referida a la leyenda, recordando sus características.
Desarrollo	<p>Los estudiantes deberán reunirse en grupos de 3 a 4 integrantes, escoger una historia de las expuestas por sus compañeros, para elaborar un guión dramático que convertirán con la ayuda del profesor en un radioteatro.</p> <p>El profesor dará una introducción acerca del concepto de radioteatro, para luego entregar las claves para la producción del guión basándose en recursos tales como:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Pensar en la historia que se desea narrar, situando el lugar y los personajes, -escoger cuáles son las escenas que se incorporarán en el relato y decidir quiénes participaran en cada una de ellas, -identificar quién hará las voces de cada personaje para darle vida a la historia, -hacer una lista de los elementos ambientales que aparecerán en la historia, pensando en que recursos utilizarán para tratar de imitarlos. <p>Los estudiantes comienzan a trabajar en su guión de radioteatro. Durante el proceso de creación, se les pide socializar algunas de</p>

	sus ideas para estructurarlo.
Cierre	Se insta a los estudiantes a terminar su guión y a definir instancias de ensayo y grabación del guión en Cool edit pro, durante la semana, pues a la sesión siguiente deben presentar a la clase sus trabajos de audio ya concluidos.
Materiales	Guía de apoyo que incluye los elementos centrales de un radioteatro. Programa Cool Edit Pro. (Descargable desde: http://descargar.mp3.es/lv/group/view/kl36218/Cool_Edit_Pro.htm)

Materiales para esta sesión:

Guía sobre el Radioteatro para compartir con los estudiantes:

El Radioteatro

El radioteatro puede entenderse como una obra dramática (como las de teatro, películas o teleseries) cuyo canal de transmisión es la radio. Este hecho implica un gran desafío, puesto que el receptor no puede ver la historia que se le está presentando, por tanto, la posibilidad de que entienda y se interese por la trama depende exclusivamente de los elementos que le permitirán imaginar lo que no puede ver, por ejemplo, las voces, la música y los efectos de sonido. En síntesis, el auditor “ve” solo lo que escucha a través de lo que relata el narrador o los personajes, lo que sugiere la música y lo que representan los sonidos.

En el radioteatro cada emisión presenta una obra completa, a diferencia de la radionovela, que es presentada por capítulos a la audiencia generando muchas veces gran expectación cada vez que es emitida, ya que la trama se desarrolla y resuelve en cada una de ellas.

El radioteatro se parece a los cuentos sonorizados o audio-libros, aquellos que escuchamos en la infancia. La diferencia entre ellos es que en el cuento sonorizado se utilizan elementos comunes al radioteatro como un narrador, música y efectos de sonido, pero no se presentan los diálogos de los personajes que son lo más importante en el radioteatro.

Para que un radioteatro resulte interesante para la audiencia, el relato debe presentarse de forma atractiva y novedosa a través de elementos tales como suspenso, el humor o la sorpresa. Un buen relato podría arruinarse si no es planteado a través de una idea original que se adapte al formato.

Podría resultar significativo que la historia que se plantee sea cercana a la realidad de la audiencia o, al menos que alguno de los elementos o temáticas propuestas en ella, tengan relación con la realidad o la experiencia cotidiana, para que de esta

manera se genere cierto sentido de identidad o pertenencia con la historia o los personajes. Por esta razón, es fundamental pensar las características del público al cual se dirigirá el radioteatro.

¿Qué elementos debemos considerar antes de elaborar nuestro propio radioteatro?

El dónde y el cuándo de la acción: el lugar y la época en que sucederá la historia determinarán las características del tipo de diálogos que incluirá así como la música y los efectos de sonido (urbanos, rurales, actuales, antiguos, etc.)

Los personajes: debe existir un protagonista que requiere cumplir con cierto objetivo y un antagonista que intente impedirselo; frecuentemente se requiere de personajes secundarios que son necesarios para el desarrollo de la acción.

El subgénero: es necesario definir si nuestra obra será cómica, trágica, de aventuras, romántica, de suspenso, etc.

La estructura dramática: es importante definir el momento en que se plantearán los antecedentes del conflicto, cuánto durará su desarrollo hasta llegar al climax (momento de máxima tensión) y cómo será el desenlace. Todo esto debe ocurrir rápidamente en un radioteatro debido a su brevedad.



Sesión N° 9 "Creo mundos con mi voz".	
Objetivo de aprendizaje	Desarrollar la habilidad de escuchar atenta y silenciosamente los radioteatros presentados por los compañeros de curso, exponer brevemente sus trabajos y evaluar la producción de estos.
Inicio	Se escogen los turnos de cada grupo para la exposición del radioteatro, dando unos minutos para que los grupos vayan preparando lo necesario para presentar su trabajo.
Desarrollo	Se da comienzo a las presentaciones de los radioteatros basados en las narraciones escritas anteriormente. La sala debe acondicionarse para que el sonido y el relato sean los protagonistas, se sugiere, por ejemplo, que cada estudiante se recueste sobre su mesa, se relaje y se apaguen las luces de la sala.
Cierre	Al finalizar las presentaciones, los grupos podrán contar al curso como fue el proceso de construcción de su radioteatro, que fue lo que más les gustó y como resolvieron las dificultades que pudieron presentarse. Sus compañeros también podrán hacer comentarios respecto a los trabajos expuestos. Los estudiantes hacen entrega al profesor de la pauta de auto y co-evaluación.
Materiales	Computador, parlantes, trabajos de audio de los radioteatros de los estudiantes en formatos mp3 o wma.

Materiales para esta sesión:

Sugerencia: Como se trata de las presentaciones formales de los radioteatros que los estudiantes han realizado, es necesario dar un clima especial a la sala.

El ambiente físico de la sala de clases es un recurso más que el docente puede utilizar para lograr aprendizajes significativos. Demostrar creatividad en el manejo del espacio y del mobiliario de la sala puede tener repercusiones positivas en el desarrollo de la sesión.

Considerando que en esta sesión, el sentido que privilegiaran nuestros estudiantes será la audición, es posible prescindir de las luces. De esta manera, lograrán concentrarse aún más en los radioteatros que se presenten, escuchando atentamente, sin distracciones visuales. Para que el ambiente sea aún más acorde con el contenido, podemos solicitar a los estudiantes que se recuesten sobre su mesa, apoyando la cabeza en sobre los brazos.

Es importante también distribuir los parlantes o el equipo de sonido que tengamos para que todos puedan escuchar adecuadamente los trabajos desde cualquier posición de la sala.



Sesión N° 10 “Conociendo el Género Periodístico”	
Objetivo de aprendizaje	Reconocer las formas básicas del texto periodístico y valorar sus actuales soportes digitales. A partir de ello, elaborar uno según alguna temática de interés y contingencia nacional o internacional.
Inicio	<p>El docente realiza un breve recorrido sobre la actualidad noticiosa mundial. Para introducir a los estudiantes al tema realiza preguntas como: ¿Qué noticias del último tiempo les han parecido relevantes o atractivas? ¿Cómo imaginas que es el oficio de periodista? Si fueras uno, ¿qué temáticas te gustaría abordar? ¿Lees o ves diarios o artículos periodísticos? ¿Qué canal de información usas para ello: diarios, internet, televisión?</p> <p>Luego de esto, introduce el tema del texto periodístico.</p>
Desarrollo	<p>Presenta a los estudiantes nociones generales de este tipo de texto, su estructura, tipos y algunas estrategias para elaborarlo. Hace entrega de una guía que contiene toda esta información para que puedan consultarla.</p> <p>Para ejemplificar, presenta a sus estudiantes algunos periódicos online nacionales e internacionales, donde en conjunto con los estudiantes, identifican las nociones presentadas y, conjuntamente, reconocen las características de este género y sus distintas manifestaciones. También, es una oportunidad para que el docente destaque el valor de los medios escritos en soportes digitales, considerando que en la actualidad, se han convertido en una fuente importante de información para las personas, superando incluso la prensa impresa en formatos tradicionales.</p> <p>Luego de ello, presenta la actividad que consistirá en que los</p>

	<p>estudiantes escojan algunas de estas formas (ej.: crónica, artículo, reseña, noticia) según alguna temática que les parezca interesante (ejemplo: de su comunidad escolar o barrio) y desarrollen un texto en torno a ello.</p> <p>Se les hará entrega de una guía que contiene la información expuesta por el docente, para que puedan consultarla durante la actividad.</p> <p>Los estudiantes comienzan a producir su escrito.</p>
Cierre	<p>Se socializan los avances, se dan a conocer las temáticas y formas de texto periodístico que escogieron, relacionando los contenidos de la clase con los escritos.</p> <p>Se sugiere a los estudiantes terminar su texto periodístico durante la semana. La siguiente sesión será desde la sala de Enlaces.</p>
Materiales	<p>Guía sobre el género periodístico.</p>

Docente: a continuación se incluyen algunos links de los diarios online más visitados a nivel nacional e internacional.

- 1°Diario ***“El Mundo”*** www.elmundo.es
- 2°Diario ***“El Clarín”*** www.clarin.com
- 3°Diario ***“El País”*** www.elpais.com
- 4°Diario ***“La Tercera”*** www.latercera.com
- 5°Diario ***“Las Últimas Noticias”*** www.lun.com
- 6°Diario ***“El Mercurio”*** www.emol.com

Material para esta sesión:

Guía sobre el género periodístico.

El Género Periodístico

Tal como sucede con las obras literarias, los textos periodísticos también pueden clasificarse en géneros. El criterio de clasificación, fundamentalmente, se basa en la predominancia de la información en el escrito. Es decir, si en el texto hay gran desarrollo y exposición de esta se hablará de un texto perteneciente al género informativo, mientras que si lo que se expresa se relaciona con el pensamiento o visión personal y subjetiva del emisor, se hablará de textos pertenecientes al género de opinión.

Entonces:

Género periodístico

El género de información privilegia dar a conocer hechos desde una perspectiva objetiva. Lo importante es lo “ocurrido” más que el análisis u opinión personal de quien enuncia.

El género de opinión privilegia el punto de vista y el análisis del enunciador a partir de un hecho concreto que ya fue referido por un género informativo.

Cada uno de estos géneros se manifiesta y concreta a través de textos con características definidas:

En el caso del género periodístico utiliza recursos como la noticia, el reportaje, reseña y la entrevista. Mientras que el género de opinión utiliza la editorial, la carta al director, el artículo de opinión y el comentario. También existen textos mixtos, es decir que mezclan la información y la opinión en su contenido, este es el caso de la crónica, un tipo de texto periodístico muy utilizado en la actualidad, no sólo en este ámbito, sino que también en la literatura por las libertades que permite al poder incluir lo objetivo y lo personal.

Observa el siguiente cuadro resumen:

Guía “El Género Periodístico”.

Según la predominancia del criterio objetivo de la información, se divide en:

Géneros Informativos	Géneros de Opinión
<p>La Noticia: Relata un acontecimiento perteneciente a la actualidad, que suscite el interés del público. Quien la emita debe narrar con objetividad y veracidad los detalles del hecho.</p> <p>El lenguaje utilizado en este formato debe caracterizarse por ser claro, concreto y conciso.</p>	<p>El Editorial: Es un texto periodístico que ocupa una página y espacio importantes dentro del medio en que se publica. Representa la opinión y postura ideológica de dicho medio al interpretar un hecho noticioso de cierta trascendencia, o algún tema relacionado con él. De esta opinión reflexiva, se hacen responsables el editor o el consejo de redacción de ese medio en particular.</p>
<p>El Reportaje: Informa y desarrolla un tema de manera profunda, incluye trabajo de investigación y archivo, y puede incorporar elementos de otros géneros (ej. noticias o entrevistas que aludan al tema). En el caso de los hechos o temáticas tratadas en el reportaje, estos ya no son estrictamente actuales, pues su desarrollo exige cierta distancia con el momento mismo en que ocurrieron los hechos referidos.</p>	<p>El Artículo de Opinión: Si bien este tipo de texto comparte con el editorial el carácter interpretativo y reflexivo, a diferencia de él, aporta una opinión personal y particular de una persona que lo firma y que no participa necesariamente en el consejo de redacción o grupo de editores, y que se reconoce como un especialista en la materia sobre la que se refiere.</p>
<p>La Entrevista: Consiste en la nota periodística que surge del diálogo entre entrevistado y entrevistador, por medio del cual se intenta obtener una</p>	<p>El Comentario: es un tipo de artículo que realiza un análisis de un hecho de índole cultural, tal como libros, cine, teatro, espectáculos, etc. Es realizado por un</p>

<p>información u opinión determinada. Se caracteriza como género informativo pues el periodista no expresa su punto de vista, sino que le da espacio al entrevistado para que exprese aquello que se quiere saber de él.</p>	<p>especialista en la materia y se basa en criterios de apreciación estético-artística que tienden a la objetividad.</p>
<p>La Reseña: Describe una manifestación de índole cultural. Su propósito es informar y orientar al público sobre películas, libros, obras de teatro, y espectáculos culturales en general. No comenta, sólo entrega datos sobre las manifestaciones informadas.</p>	<p>La Carta al Director: Es un texto dirigido al director de algún medio específico escrito por sus lectores, para opinar públicamente acerca de algún tema o suceso de actualidad. Se asocia al discurso del artículo de opinión en la medida en que expone un determinado punto de vista sin intentar explícitamente convencer al receptor. La publicación de esa carta en el medio al que ha sido enviada, depende exclusivamente de la línea editorial del medio.</p>

La Crónica: se define como un género mixto o híbrido, pues une, en una misma nota periodística, la exposición e información de hechos con la interpretación y el análisis del cronista. El nombre de “crónica” deriva del término griego “cronos”, que significa “tiempo”, pues es un relato que se expresa de manera cronológica, es decir, de comienzo a fin. El cronista, testigo presencial de los acontecimientos que informa y comenta, va relatando los acontecimientos de manera ordenada, pero como es un testigo presencial, puede expresar sus puntos de vista sobre aquello que está informando.

Sesión N° 11 “Reportero por un día”	
Objetivo de aprendizaje	Producir un texto periodístico informativo o de opinión y representarlo (a modo de nota periodística) a través de la herramienta TIC: “Voki”.
Inicio	<p>Breve recordatorio sobre el texto periodístico y sus componentes.</p> <p>El docente solicita a los estudiantes hacer una reseña sobre sus textos periodísticos elaborados en la sesión anterior. Se sugieren correcciones si es pertinente.</p>
Desarrollo	<p>Luego de ello, presenta la actividad que consistirá en que los estudiantes se conviertan en reporteros por un día a través de la herramienta computacional Voki, que consiste en el diseño de un “avatar” , concepto definido como representación gráfica, generalmente humana, que se asocia a un usuario para su identificación. Los avatares pueden ser fotografías o dibujos artísticos, y algunas tecnologías, cómo Voki, permiten el uso de representaciones tridimensionales a las es que es posible añadir audios prediseñados o la propia voz y, contextualizar a través de distintas planillas y animaciones.</p> <p>A través de las opciones de este programa, deberán insertar el texto periodístico escrito y convertirse en reporteros por un día.</p> <p>Se presenta tutorial de Voki, (extraído desde: http://www.youtube.com/watch?v=q_f39D0OWag)</p> <p>Los estudiantes comienzan a trabajar individualmente con el programa y sus escritos.</p>

Cierre	La actividad puede resultar extensa, por lo que se insta a los estudiantes a terminar la actividad durante los próximos días, pero antes se les solicita compartir sus avances en el programa. (ej.: mostrar el avatar que los representa, el tipo de espacio, colores, etc.) y desde allí sugerir algunas ideas en conjunto con el curso para seguir desarrollando sus proyectos.
Materiales	Tutorial de Voki (extraído desde: http://www.youtube.com/watch?v=q_f39D0OWag) Herramienta 2.0 Voki (www.voki.com), textos periodísticos de los estudiantes.

Materiales para esta sesión:

Sobre el programa VOKI (consultar además video tutorial):



Voki es una herramienta 2.0 para crear avatares interactivos que podemos publicar en blogs como presentaciones personales o mensajes de bienvenida. Es una herramienta interesante, ya que los estudiantes pueden producir textos de distintos géneros y crear a la vez personajes que los relaten, ya sea con su propia voz o con voces predeterminadas que incluye el programa. El uso de Voki es sencillo, divertido y creativo, cuenta con numerosos complementos para crear personajes y escenarios.



¿Cómo utilizar Voki?

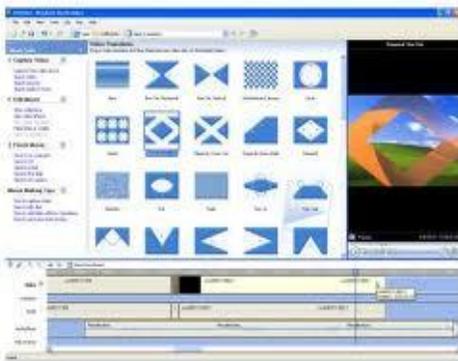
Se requiere de un registro simple para crear una cuenta. Una vez en ella, es posible diseñar el avatar desde la opción "Create" situada en la parte superior de la página. El editor de Voki es bastante intuitivo, ya que todas las opciones están representadas con iconos: Customicze your character, para crear el personaje. Give it a voice, para grabar o escribir el mensaje que escucharemos al personaje. Backgrounds, para elegir el fondo y Players, para seleccionar el marco de nuestro voki. Debajo del voki, vemos otras opciones para diseñar el rostro del personaje: el color de la piel, ojos, anchura de nariz, etc. una vez terminado el voki lo publicamos y compartimos en la red a través del link, el código incrustado o publicando directamente en un blog o web.

Sesión Nº 12: “Foto-reportaje y sociedad”.	
Objetivo de aprendizaje	<p>Comprender mensajes expresados a través del formato foto-reportaje, compartiendo ideas y experiencias con otros.</p> <p>Producir un foto-reportaje con la herramienta TIC propuesta (Movie Maker).</p>
Inicio	<p>Se muestra a los estudiantes el foto-reportaje “Santiago Urbano” (Extraído desde: http://www.youtube.com/watch?v=3zgsQgrvrwl).</p> <p>Se les hace entrega de una guía con las principales características de la estructura del foto-reportaje.</p>
Desarrollo	<p>Se recogen impresiones del grupo con respecto al material presentado. El docente guía la reflexión en torno al sentido que cobran las imágenes en este contexto del foto-reportaje, por un lado, como un medio de expresión y creatividad, y por otro, una ventana para enseñar y exhibir realidades.</p> <p>Luego, el profesor explicará a los estudiantes como utilizar el programa de edición Movie Maker a través de un tutorial (extraído desde: http://www.youtube.com/watch?v=3p-jNZk7NkU) con este programa, los estudiantes deberán realizar su propio foto-reportaje.</p> <p>Los estudiantes se reúnen en grupos de 3 a 4 integrantes, y comienzan la planificación del foto-reportaje.</p> <p>Este deberá tener una duración de 2 a 4 minutos, y la temática será de libre elección, considerando la diversidad de intereses y la libertad de abordarlos en su propia</p>

	<p>secuencia de imágenes, con una perspectiva particular. (El docente puede sugerir algunos ejemplos como: el arte urbano, el fútbol, tribus urbanas, música, ecologismo, tecnología, movimientos sociales, etc.)</p> <p>Las imágenes podrán ser extraídas desde la web o podrán el capturarlas a través de las cámaras de sus celulares o de cámaras fotográficas, si es que las poseen.</p> <p>El docente supervisa el trabajo de los estudiantes y enfatiza la idea de contar una historia a través de las imágenes que ellos escojan.</p>
Cierre	<p>Los estudiantes exponen aspectos preliminares sobre la realización de sus foto- reportajes a sus compañeros: posibles dificultades, dudas y comentarios surgidos durante la elaboración y el modo en el que pretenden solucionarlas.</p> <p>Ya que la actividad puede extenderse, el profesor revisará los avances de cada grupo durante la semana, los grupos deberán presentar sus dudas u observaciones en los canales de comunicación establecidos por el Taller (vía facebook o e-mail), y una vez concluido el trabajo, deberán publicarlo en el blog del curso.</p>
Materiales	<p>Foto-reportaje “Santiago Urbano”(duración 2 min., 44 seg.- extraído desde:</p> <p>http://www.youtube.com/watch?v=3zgsQgrvrwl)</p> <p>Tutorial de Movie Maker (extraído desde: http://www.youtube.com/watch?v=3p-jNZk7NkU9)</p> <p>Programa Movie Maker (Descargable desde: http://windows-movie-maker.softonic.com/), computador, proyector.</p>

Material para esta sesión:

Sobre el programa MOVIE MAKER (Consultar además video tutorial):



Windows Movie Maker es un programa de Microsoft que permite crear presentaciones caseros en el computador y completarlas con títulos, transiciones, efectos, música e incluso con narración para conseguir un aspecto profesional.

Para crear, editar y compartir los montajes con vídeo, imágenes y sonido, basta con arrastrar los elementos escogidos (ya sean videos, sonido o imágenes) e intercalarlas con cualquiera de los efectos de transición que el programa dispone.

Si el computador que usamos no cuenta con este programa, es posible descargarlo gratis desde la web.

Reseña sobre el foto-reportaje utilizado para esta sesión:



"Santiago Urbano", es un foto-reportaje publicado el 2013, en el canal de videos youtube, Aborda la temática de la ciudad, en este caso, de Santiago de Chile, evidenciando distintas realidades, cultura, espacios públicos y las dinámicas que se establecen en ellos.

Documentado a través de imágenes y fotografías tomadas por su realizadora, "Santiago urbano" es un foto-reportaje que ofrece una de tantas perspectivas que se pueden desprender de la ciudad.

Materiales para esta sesión:

Reseña sobre el foto-reportaje para compartir con los estudiantes:

Conociendo el Foto-Reportaje...

El foto-reportaje es un concepto proveniente del mundo del periodismo gráfico, relacionado con elementos como la fotografía, el diseño y el video. Quienes se dedican a desarrollarlos, generalmente, son profesionales como reporteros gráficos, periodistas o fotógrafos que tienen cierto vínculo con el mundo del arte. La fotografía o la imagen es considerada un elemento artístico, ya que tiene la capacidad de capturar la naturaleza emotiva de una determinada situación y, a la vez, funcional, ya que puede transformarse en un medio objetivo y representativo de un hecho.

La fotografía, por tanto, transita en el ámbito de la percepción, la emoción, lo visto y lo documentado. Es herramienta de investigación cuando va más allá del hecho noticioso; cuando el foto-reportero se interesa por el tiempo (historia), el lugar (espacio) y los protagonistas (sujetos) con el propósito de conocer qué pasó, cómo pasó y por qué pasó, para producir así un texto fotográfico que intente reconstruir la “totalidad” de un hecho, desde la perspectiva del realizador.

Como instrumento de narración, la imagen impregna veracidad, credibilidad e importancia a los hechos cotidianos. Las narraciones fotográficas o foto-reportajes, hacen comprender los hechos y a sus protagonistas, trazan rutas, referencias e identidad. Ellas generan un efecto más poderoso ante quien la ve y cristalizan sentimientos, emociones y hasta conmocionan.

La propuesta para esta sesión, es la creación de relatos a través de la imagen como una herramienta eficiente para relatar y comunicar lo que sucede en nuestro entorno.

¿Qué elementos debemos considerar para realizar un foto-reportaje?

Primero, debemos establecer una temática y un propósito: ¿Qué tema o problemática queremos documentar?, ¿cuál es la intención de nuestro trabajo (ej.: denunciar, evidenciar realidades, emocionar a quien las observe)?

En base a esto, debemos establecer una propuesta estética en torno a las imágenes que recopilamos. Para ello, puede ser necesario trabajo de edición, posiblemente, deseemos resaltar algunas características de los objetos fotografiados a través del color, de la luz, de la definición de las formas.

Por último, debemos considerar articular todo lo anterior en una línea o estructura narrativa, no olvides que el foto-reportaje está dando cuenta de una historia. Para ello, ten presente elementos de espacio y tiempo para dar una secuencia o cronología a tu narración gráfica (puedes considerar la estructura clásica de la narración: inicio-nudo o conflicto y desenlace). Además, es posible que tu historia requiera personajes y resaltar en los sujetos fotografiados ciertas características, para dar mayor intención.

¡Todo listo, a trabajar en tu propio foto-reportaje!



Sesión N° 13: “Creando mi página web”.	
Objetivo de aprendizaje	<p>Diseñar una página web desde la herramienta TIC “Wix”, que aborde algún tema de interés para los estudiantes y que esté dirigido a un público definido.</p> <p>Producir textos breves y reseñas para incluir en la página web, añadir aspectos audiovisuales, pertinentes con la temática propuesta.</p>
Inicio	<p>Para introducir el tema, el docente pregunta a los estudiantes qué páginas web visitan a menudo y si podrían identificar y dar a conocer al grupo las temáticas que les parecen interesantes en esta etapa de su vida.</p>
Desarrollo	<p>Después de recoger algunas respuestas voluntarias, el docente presenta, con la ayuda de un proyector, ejemplos de páginas web juveniles y explica a grandes rasgos sus características y funciones.</p> <p>Luego, presenta la actividad que consiste en la creación de una página web por parte de los estudiantes según sus intereses y hobbies, desde el programa Wix. A continuación, exhibe un tutorial de Wix (extraído desde: http://www.youtube.com/watch?v=iW8fNdvquNk)</p> <p>Los estudiantes comienzan a trabajar en su creación.</p>
Cierre	<p>Se presentan las temáticas escogidas y principales estrategias o ideas de diseño según temática. Se sugieren correcciones si es pertinente.</p> <p>Se invita a los estudiantes a concluir el diseño de su página en el transcurso de la semana, pues deberán exponerla frente al curso la sesión siguiente.</p>

Materiales	Archivo de páginas web (ejemplos), tutorial de Wix (extraído desde: http://www.youtube.com/watch?v=iW8fNdvquNk), Herramienta 2.0 Wix (desde: http://es.wix.com/)
------------	--

Material para esta sesión:

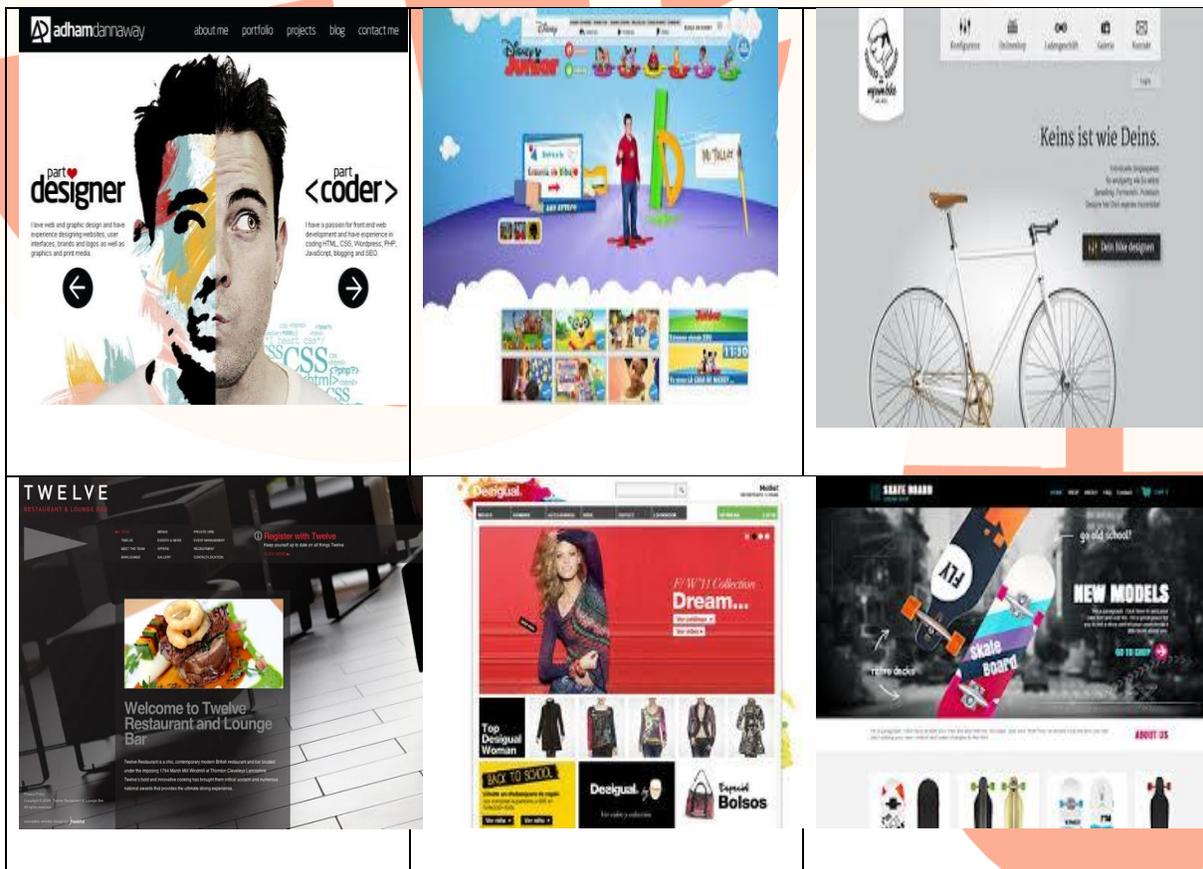
Reseña sobre la página web.

La Página Web

Es un documento o formato electrónico, capaz de presentar información en forma de texto, sonido, vídeo, programas, enlaces, hipervínculos, imágenes, entre otras cosas, a la que se accede mediante un navegador de internet.

Una página web es en esencia una tarjeta de presentación digital, ya sea para empresas, organizaciones o personas, así como una tarjeta de presentación de ideas y de informaciones y de teorías. En este sentido, es fundamental que una página web sea atractiva e interesante no solo en términos de contenido, sino que también en diseño.

Algunos ejemplos de páginas web que dan cuenta de su variedad de temáticas:

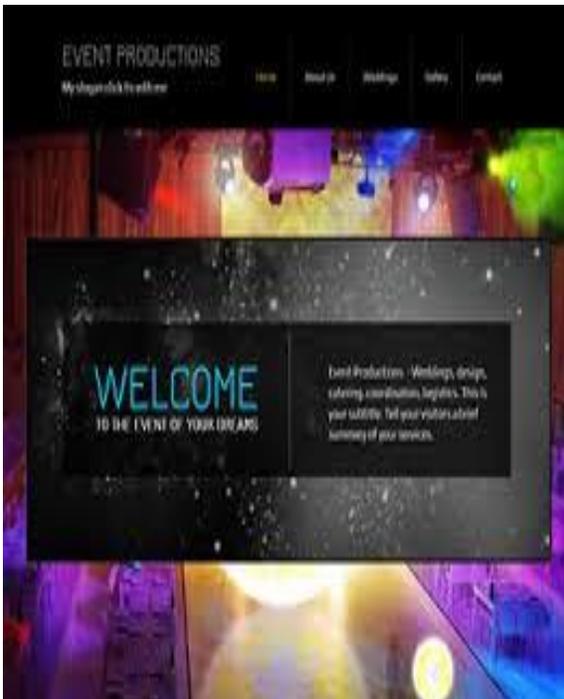


Sobre el programa WIX (Consultar también video tutorial):



Wix es una herramienta 2.0, online, gratuita y atractiva que permite crear nuestros propios sitios web. Posee un diseño e interfaz sencillos y fáciles de utilizar.

Con este programa creador de páginas web, podemos exhibir algún negocio, como una tienda online, promover alguna causa, difundir ideas, o simplemente crear un sitio para exponer información sobre algún tema de interés.



¿Cómo utilizar Wix?

Primero, necesitamos registrarnos como usuarios en la página www.wix.com, así creamos una cuenta en el sitio y podemos acceder a ella. Desde allí, comenzamos a crear nuestra página web (opción CREAR) elegimos una plantilla prediseñada o en blanco y agregamos texto, imágenes, sonido, videos, fotos, editamos, etc. Una vez finalizada nuestra creación, es posible guardarla y además publicar nuestro sitio web para que otros puedan visitarlo.

Sesión N°14: “Feria web”	
Objetivo de aprendizaje	<p>Socializar las creaciones web.</p> <p>Expresarse adecuadamente frente a una audiencia.</p>
Inicio	<p>Desde la sala de Enlaces, los estudiantes se agrupan en “comunidades temáticas” de acuerdo a los intereses plasmados en sus sitios web.</p>
Desarrollo	<p>Realizan una breve reseña sobre las principales similitudes y diferencias de sus páginas, para orientar la búsqueda de quien desee visitarlas.</p> <p>Luego, se organiza la feria web donde cada estudiante, agrupado en su comunidad, inicia la presentación de su sitio virtual frente al resto del curso con la ayuda de un proyector. Explican su sentido, sus principales características, hacia el público que se orienta, etc.</p> <p>Los miembros de la comunidad web, presentan la información de forma oral, demostrando dominio del tema y de la situación.</p>
Cierre	<p>Terminadas las presentaciones, el docente entrega algunos comentarios generales sobre lo revisado en la sesión, lo mismo hacen los estudiantes comentando la importancia y sentido que entregaron a la experiencia de diseñar un sitio que recogiera sus intereses, pero con la particularidad de estar orientado a un segmento social definido. Reflexionan respecto al valor de la lectura, escritura y de la comunicación multimodal en este tipo de formatos digitales.</p>

Materiales	Sala de Enlaces, proyector, páginas web de los estudiantes.
------------	---

Material para esta sesión:

Sugerencia: Como se trata de las presentaciones formales de los sitios web que los estudiantes crearon, y expondrán esta información frente a una audiencia, es importante entregarles previamente algunas indicaciones respecto a la oralidad en este contexto.

En ocasiones, al hablar frente a una audiencia o frente a una autoridad experimentamos inhibiciones, nervios, estrés o ansiedad, signos que si no se manejan adecuadamente, pueden paralizarnos al tener que transmitir nuestros conocimientos. No obstante, debes saber que esta habilidad puede mejorarse en la medida en que la practicamos, tal como sucede con la escritura. Para eso, pon atención a los siguientes aspectos al momento de dirigirte a un público:

La dicción: Se refiere a la modulación y la vocalización de las palabras. El volumen y la entonación deben adecuarse al nivel y el lugar en que se produce la conversación o exposición. Si hablas utilizando un tono plano, sin alzas ni descensos en el registro tonal, no lograrás captar en ningún momento la atención de tus interlocutores y acabarás aburriéndolos.

La gestualidad: Una de las mayores ventajas del lenguaje oral es que permite recurrir a los gestos faciales y manuales para reforzar y enfatizar nuestros mensajes. Pero no se debe abusar ni en la cantidad ni en la amplitud de los gestos: la medida y la moderación son los mejores aliados.

Saber escuchar: Con frecuencia, las conversaciones entre varios interlocutores se convierten en un campo de batalla. Todo el mundo esgrime sus razones y argumentos, haciendo caso omiso de los que dicen los demás. Las claves de una buena comunicación se basan en dos principios fundamentales:

a) la empatía, esto es, ponerse en el lugar de los demás.

b) saber escuchar, que es tan importante como la elocuencia o el nivel de conocimientos que se tengan.

Adaptarse al contexto: Este es, sin duda, uno de los principales aspectos que define a un buen orador: la capacidad para adaptarse con facilidad al contexto. Dicho contexto puede venir marcado por las características del espacio en que se produce la conversación y por las del interlocutor.

Conociendo y trabajando en estos ámbitos, tendrás la base para una comunicación eficiente y empática tanto en tu vida personal como profesional. Además, al dominarlas superarás el temor que en ocasiones produce el hecho de hablar ante un auditorio.

Sesión 15: Evaluación Final del proyecto.	
Objetivos de aprendizaje	-Publicar y valorar conjuntamente las creaciones realizadas durante el semestre a través de la herramienta digital blog.
Indicadores de evaluación	<p>-Identificación de los elementos centrales de los textos multimodales, comprensión global de su sentido a partir de la exposición de información de forma atractiva para lector.</p> <p>-Producción de textos breves relacionados con el contenido expuesto en el blog del curso. Síntesis de los elementos centrales del proceso de creación.</p> <p>-Analizar e interpretar las producciones a partir de las distintas temáticas y objetivos presentes en las actividades propuestas.</p> <p>-Reflexión y análisis acerca del propósito de cada una de las actividades realizadas, durante el semestre argumentación mediante opiniones y reflexiones personales.</p>
Inicio	Conjuntamente con los estudiantes, el profesor comienza la clase haciendo una síntesis acerca de la comprensión y producción de textos y las herramientas TIC empleadas para estimularlas y desarrollarlas. Invitará a los jóvenes a comentar y resumir cómo fue su proceso. Posteriormente, el profesor recuerda a los estudiantes como acceder al blog del curso, para que luego estos publiquen sus trabajos en la web.

Desarrollo	<p>Posteriormente, los estudiantes se encargarán de ir subiendo las actividades al blog, adjuntando las direcciones URL y enlaces, poniendo los títulos correspondientes, las reseñas referidas a explicar el contenido de cada actividad, los comentarios sobre los programas utilizados y las reflexiones acerca de su proceso de creación.</p>
Cierre	<p>Para finalizar, se les da el espacio a los estudiantes para socializar acerca del proceso de creación del blog del curso, evaluando la experiencia central del taller, es decir, el trabajo con herramientas TIC. El docente los incentivará a seguir utilizando este recurso para responder a los comentarios y compartir las próximas experiencias que puedan tener a partir de la utilización de recursos digitales. Se les hará entrega de dos pautas, una de evaluación para que conozcan los criterios a partir de los cuales serán evaluados y otra de autoevaluación, la cual deberán entregar al profesor.</p> <p>Nota: Durante los días posteriores a esta sesión, el docente deberá evaluar el trabajo realizado por los estudiantes en el blog del curso, revisando que cada grupo haya subido adecuadamente sus trabajos, que deberán incluir una reseña y algún comentario o impresión que les generó el desarrollo de la actividad con la herramienta TIC respectiva. El blog deberá titularse, y cada grupo deberá identificar sus creaciones con nombre de sus realizadores y las correspondientes referencias. Una semana más tarde, el docente dará a conocer las calificaciones adjuntando la pauta de evaluación, para que de esta forma los estudiantes</p>

	identifiquen sus fortalezas y debilidades, así podrán conocerlas, trabajar en ellas y mejorarlas.
Materiales	-Sala de Enlaces. -Tabla de criterios de evaluación. -Autoevaluación final.

Materiales para esta sesión:

Pauta de evaluación final:

Indicadores de evaluación. Finalización del Taller.

Niveles de logro	Excelente	Logrado	No logrado
El estudiante es capaz de realizar análisis e interpretaciones y generar opiniones a partir de las distintas temáticas y problemáticas presentes en las actividades propuestas.			
El estudiante Identifica los elementos centrales de los textos multimodales creados por ellos y sus compañeros, siendo capaz de comprender globalmente su sentido para darlo a conocer de manera llamativa con la finalidad de sorprender al lector.			
El estudiante reflexiona grupalmente acerca del propósito de cada una de las actividades realizadas durante el semestre, argumentando mediante el intercambio de opiniones y reflexiones personales y grupales.			

<p>El estudiante es capaz de producir textos breves y claros, relacionados con el contenido que se expone en el blog, sintetizando los elementos centrales de su proceso de creación.</p>			
---	--	--	--

Pauta de autoevaluación. Finalización del Taller.

Nombre: _____ Fecha: _____

Instrucciones:

A partir de descripción de los siguientes indicadores de evaluación, determina en qué nivel se encuentra el trabajo desarrollado durante el semestre.

Indicadores de evaluación	Siempre	Muchas veces	Pocas veces	Nunca
Comprendí con facilidad los variados tipos de texto de carácter multimodal expuestos por mi profesor.				
Fui capaz de producir textos multimodales claros y coherentes, relacionándolos con los contenidos propuestos en las clases, tomando en cuenta que serían leídos por un receptor.				
Expresé mi opinión sobre lo leído, comparando el contexto sociocultural presentado en los textos multimodales con el propio o con la actualidad.				
Interactúe con mis compañeros acerca de las actividades tratadas en clases, trabajando de manera grupal y comparando mis reflexiones con la postura de otros frente al tema.				
Respeté los trabajos y opiniones de mis compañeros, otorgando críticas constructivas y señalando sugerencias respecto a los trabajos realizados.				
Tuve la oportunidad de exponer mis				

visiones de mundo y trabajar de manera creativa y reflexiva a través de las distintas actividades propuestas durante las sesiones de clase.				
---	--	--	--	--

Autoevaluación:

A continuación, detalla con tus palabras las ventajas y las principales dificultades que tuviste durante el semestre a partir del trabajo con herramientas TIC, proponiendo sugerencias acerca de las actividades realizadas y los criterios de evaluación, argumentando a partir de tu opinión e impresiones.

Ventajas _____

Dificultades: _____

Sugerencias: _____



V. Conclusiones:

Hasta el momento, se ha dado a conocer la importancia que adquieren los cambios sociales dentro de las prácticas educativas. Los cambios a los que se hace alusión dicen relación con el contexto que se da a partir del surgimiento de la era digital en el mundo. Estos cambios traen consigo nuevas formas de comunicación que modifican en gran medida los antiguos códigos culturales existentes.

A propósito de la expansión de las comunicaciones y el auge de la cultura digital, se advierte que la escuela pareciera seguir actuando a través de prácticas tradicionales de enseñanza, en un escenario que está en constante movimiento. Por ende, sus prácticas se perciben como descontextualizadas y ajenas a la cotidianidad de los estudiantes. Por ello, que la propuesta planteada, sugiere una alternativa para revertir este panorama y hacer de las actuales debilidades, futuras fortalezas a partir de la generación de nuevas estrategias y metodologías que permitan facilitar los procesos de enseñanza- aprendizaje, actualizándolos e insertándolos dentro de este nuevo contexto donde predominan las tecnologías de la información y comunicación, pues plantean otras formas de acceder al conocimiento, posiblemente, más autónomas e interactivas.

Retomando los ejes centrales expuestos en la propuesta, se intenta evidenciar que la incorporación de tecnologías digitales a través de metodologías didácticas facilita los procesos de enseñanza-aprendizaje, impactando positivamente en el desarrollo de competencias de comprensión y producción de diversos tipos de texto.

La intención de integrar estas herramientas al currículum nacional da cuenta de una problemática significativa que se relaciona con la valoración que tiene la actual escuela de las formas de pensamiento e interacción de los llamados nativos digitales. Desde aquí, surge la necesidad de hacerse cargo de esta

realidad y de los desafíos que implica considerar estos cambios e innovar en el campo educativo.

De este modo, proponer nuevas metodologías que permitan tomar en cuenta el carácter de nativos e inmigrantes digitales de estudiantes y profesores respectivamente, implica realizar transformaciones profundas en las prácticas de la escuela, orientadas a generar aprendizajes basados en las experiencias de los estudiantes, a la apertura de espacios diversos para construir significados, y por último, a las exigencias de la actual era digital. Las proyecciones de esta propuesta pedagógica apuntan justamente a las posibilidades creativas y didácticas que ofrecen las TIC para adquirir y fortalecer habilidades que se trabajan diariamente en el aula (en diferentes subsectores) como son la comprensión y producción de textos, otorgándole especial importancia a la diversidad de elementos multimodales que incorporan los nuevos formatos digitales, que contribuyen a este cambio de percepción y pensamiento en los jóvenes. Además de ello, también se pretende enfatizar en las potencialidades sociales y comunicativas que esto trae consigo, pues las sesiones diseñadas para esta propuesta se llevan a cabo grupalmente, lo que propicia el trabajo colaborativo, la resolución de problemas considerando la presencia y opinión de un otro, la participación en proyectos de producción creativa, el intercambio de ideas y opiniones, el respeto y la tolerancia.

Las estrategias planteadas buscan integrar recursos informáticos al aula, desde experiencias de socialización asociadas a estas herramientas tecnológicas con las que los estudiantes conviven diariamente, vinculándolas así al aprendizaje desde un modo constructivo y no únicamente instrumental.

VI. Bibliografía:

- Aguilar, L. (2010) Aprendizaje, memoria y neuroplasticidad. Laboratorio de Neurociencia y Comportamiento. Facultad de Medicina Alberto Hurtado. Universidad Peruana Cayetano Heredia, Lima, Perú.
- Aparici R., Barbas A., Rodríguez S. (2010) Leer en el mundo digital. Nuevas narrativas, nuevos lectores. UNED Programa modular en tecnologías digitales y sociedad del conocimiento. Disponible en: <http://analiarosa.files.wordpress.com/2011/10/leer-en-el-mundo-digital.pdf>.
- Aparici R., García Matilla A. (1998) Lectura de imágenes. Ediciones de la Torre. Proyecto didáctico Quirón.
- Carrasco, M., Montecinos, P., Gaete, E., Iturra, M., E, Monrroy., Sáez D. (2008). Proyecto de Innovación en Informática Educativa Video Blogs, Aprendizaje Significativo en Sintonía Digital. Informe final (en línea). Disponible en: http://www.enlaces.cl/tp_enlaces/portales/tpe76eb4809f44/uploadImg/File/U Bio-Bio+VideoBlog+Informe+Final%5B2%5D.pdf
- Cassany, D., Castella, J. (2010) Aproximación a la literacidad crítica. Núcleo de Publicaciones / NUP. Centro de Ciencias de la Educación. PERSPECTIVA, Florianópolis, v. 28, n. 2, 353-374, jul./dic
- Contreras, D. (2010). El libro abierto de la informática educativa. Lecciones y desafíos de la red Enlaces. Publicación de Enlaces, Centro de Educación y Tecnología del Ministerio de Educación. Bilbao, A., Salinas, A. (ed.), ¿Nativ@s digitales o aprendices del nuevo milenio? Educación y TIC en la experiencia de los alumnos (pp. 90-104). Santiago de Chile: LOM.
- Castells, M. (1997) La era de la información. Economía, sociedad y cultura. La sociedad red. Vol. 1. Ed. Alianza, Madrid.
- Campos, Ch., García, M., Sakiyama, D. (2005) Informática aplicada a los procesos de enseñanza-aprendizaje. Fondo Editorial de la Pontificia Universidad Católica del Perú. Lima, Perú.

- Coiro. J. (2003) Comprensión de lectura en internet: Ampliando lo que entendemos por comprensión de lectura para incluir las nuevas competencias. Revista digital Eduteka. Cali – Colombia.
Disponible en: <http://www.eduteka.org/ediciones/recomendado17-8a.htm>
- Errázuriz L., Orbeta A. (2006) Sensibilidad Estética. Pontificia Universidad Católica de Chile, Facultad de Filosofía, Instituto de Estética, Santiago, Chile.
- Espinoza, G., Oruro, E., Carrión, D (2010) Aprendizaje, Memoria y Neuroplasticidad. I Congreso mundial de Neuroeducación ASEDH – CEREBRUM Lima, Perú. Disponible en: http://www.ciberdocencia.gob.pe/archivos/aprendizaje_memoria_neuroplasticidad.pdf
- Fainholc, B. (2004) La lectura crítica en internet. Análisis y utilización de los recursos tecnológicos en educación. Ed. Homo Sapiens. Rosario, Argentina.
- Gutiérrez, A. (2003). Algo más que ratones y teclas. Ed. Gedisa. Barcelona, España.
- Henao, O. 2006. “Evidencias de la investigación sobre el impacto de las tecnologías de información y comunicación en la enseñanza de la lectoescritura”, Revista Educación y Pedagogía, Medellín, Universidad de Antioquia, Facultad de Educación, vol. XVIII, núm. 44, (enero-abril), 2006, pp. 71-87.
- López, M., Ponce, H., Loyola, M., Toro, O. (2011). Nuevas Ideas en Informática Educativa. Volumen 7. Memorias del XVI Congreso Internacional de Informática Educativa, TISE. Sánchez, J. (ed.) Software interactivo e impacto en el mejoramiento de la comprensión lectora en octavo básico (pp. 90-104). Santiago de Chile.
- Mineduc. (2004) Lenguaje y Comunicación. Programa de Estudio Octavo Año Básico / Nivel Básico 6. Educación Básica, Unidad de Currículum y Evaluación. Ministerio de Educación, Republica de Chile.

- Orrego R., Obilinovic K., Farias M. (2011). Modelos de Aprendizaje Multimodal y Enseñanza- Aprendizaje de Lenguas Extranjeras. Proyecto DICYT N° 030951FF, USACH. Departamento de Lingüística y Literatura. Universidad de Santiago de Chile
Disponible en:

http://www.academia.edu/1027697/Modelos_de_Aprendizaje_Multimodal_y_Ensenanza-Aprendizaje_de_Lenguas_Extranjeras_Co-authored_with_Farias_and_Obilinovic_
- Peiró i Gregori S. (2006) Nuevos espacios y nuevos entornos de Educación. Editorial Club Universitario. Alicante, España.
- PISA 2009. Programa para la Evaluación Internacional de los Alumnos OCDE. Informe español. Ministerio de Educación, Gobierno de España.
- Prensky, M. (2010) Nativos e Inmigrantes digitales. Adaptación al castellano del texto original “Digital Natives, Digital Immigrants”. ED. Distribuidora SEK, S.A., Chile.
- Prensky, M. (2010) ¿Realmente piensan diferente? Adaptación al castellano del artículo original: “Digital Natives, Digital Immigrants: Do They REALLY Think Differently” ED. Distribuidora SEK, S.A., Chile.
- Proyecto Educativo El libro de nuestra escuela. (2006). El papel de las TIC en el proceso de lecto-escritura. Leer y escribir en la escuela... a golpe de clic. Editorial Planeta. Introducción de Pere Marquès Graells.
- Sacristán, R. (2006). Plataformas de aprendizaje sustentadas en las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (en línea). Disponible en:
http://www.lecturayvida.fahce.unlp.edu.ar/numeros/a27n4/27_04_Sacristan.pdf
- Sampaio, A.(2010) La literacidad electrónica y el hipertexto: los caminos de la literatura digital. Revista LOGOS 32 Comunicación y Audiovisual. Año 17, N°01, 1º semestre.

- Sánchez, J. (2002). Integración Curricular de las TICs: Conceptos e Ideas. Departamento de Ciencias de la Computación, Universidad de Chile (en línea).

Disponible en:

http://info.worldbank.org/etools/docs/library/87522/nicaragua/efa/docs/nicaragua_workshop/train_mat_mar04/intetic.html

- Sánchez, J., Ponce, A. (2007). Estándares TICs para profesores chilenos

Disponible en:

<http://www.niee.ufrgs.br/eventos/RIBIE/2004/comunicacao/com345-354.pdf>.

VII. Anexos:

En este apartado se incluye información acerca del propósito de algunas prácticas pedagógicas o herramientas utilizadas habitualmente en el aula, como son la evaluación diagnóstica o la retroalimentación. Además se adjunta un cuadro donde se identifican y exponen los principales problemas que tienen los estudiantes en el ámbito de la comprensión lectora y su posible solución.

Sobre la comprensión lectora:

Problemas asociados a la comprensión de textos	Operaciones implicadas en la comprensión de textos	Los conocimientos que los estudiantes poseen sobre...	Resultado
Cuando no conozco el significado de algunas palabras	Reconocer las palabras	-el significado de las palabras -forma ortográfica de las palabras -forma de letras y sílabas -reglas que relacionan grafemas con fonemas	Significado lexical
	Construir proposiciones	-esquema proposicional -conocimiento sobre la lengua -conocimientos sobre el mundo físico y social	Predicado (argumentos)
Cuando pierdo el hilo mientras leo	Integrar las proposiciones	-conocimiento sobre los textos referentes a su progresión temática - conocimientos	Las proposiciones se relacionan linealmente entre sí

		sobre el mundo físico y social	
Cuando no sé lo que me quiere decir	Construir ideas globales (generalizar, seleccionar, e integrar)	-conocimiento sobre los textos - conocimientos sobre el mundo físico y social	Ideas centrales que dan sentido y unidad
“Cuando los árboles no me dejan ver el bosque”	Integrar todas las ideas en un esquema	-conocimiento sobre los textos - conocimientos sobre el mundo físico y social	Las ideas se organizan a través de relaciones, causales, comparativas, temporales, etc.
Cuando no sé lo que se supone que debo saber.	Construir un modelo situacional que impliquen auto-cuestionarse, auto-explicarse.	- conocimientos sobre el mundo físico y social.	Las ideas del texto se funden y amplían con lo que ya sabemos.

Para que se genere metacognición es importante:	Proponer metas de lectura.	Trazar un plan de lectura.	Supervisar y evaluar la comprensión a través de la ayuda del docente.	Aprender a aprender: Autorregular el proceso de comprensión, para proseguir la tarea de metacognición de manera individual.
---	----------------------------	----------------------------	---	--

LA EVALUACION DIAGNÓSTICA



La Evaluación diagnóstica es un instrumento que nos permite reconocer las habilidades y los conocimientos que los estudiantes han ido adquiriendo a lo largo de su proceso de enseñanza.

Algunos investigadores incluyen a la evaluación diagnóstica dentro de la evaluación formativa, es decir, como un **dispositivo de aprendizaje**, donde a través de instrumentos que reflejan lo más fielmente posible la **situación inicial**, es posible obtener información del proceso de aprendizaje y a partir de ello, mejorarlo. Esta evaluación se produce al inicio del proceso.

El tipo de evaluación sugerida para esta clase, constará de preguntas relacionadas con los ámbitos de lectoescritura, referidas a reconocer habilidades básicas que los estudiantes del nivel ya han adquirido, tales como la capacidad de inferir, interpretar y crear textos breves.

CARACTERÍSTICAS DE LA EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA

- **No puede llevar nota:** porque se pierde la función diagnóstica de la evaluación. La nota tenderá a penalizar a los estudiantes, cuando lo que en realidad se busca es que den cuenta de lo que manejan al inicio de una unidad de aprendizaje. Sólo es posible calificar un estado de avance, cuando ya se ha llevado a cabo un proceso de enseñanza-aprendizaje.
- **No tiene por qué ser una prueba:** puede ser una actividad programada. Lo importante es que tengas muy clara la pauta de evaluación, porque sin ella no podrás sistematizar la información obtenida.
- **Puede ser individual o grupal:** dependiendo de si se quiere tener una visión global o particular de los estudiantes.
- No es sólo información para el profesor: como toda evaluación debe ser devuelta a los estudiantes con sus observaciones correspondientes para que ellos mismos puedan darse cuenta de su estado inicial ante los nuevos conocimientos y participen activamente en el proceso.

La importancia de la Retroalimentación en el aula.

¿En qué consiste la Retroalimentación o feedback?

El feedback o retroalimentación refiere a un proceso de comunicación y ajuste de resultados.

Todo docente debe ser experto en un ámbito (o varios) del saber y, adicionalmente, tener un conocimiento pedagógico del contenido de su disciplina. Esto significa, entre otras cosas, que debe conocer cómo progresa el conocimiento o el desarrollo de habilidades que constituyen los objetivos de su sector, es decir, debe saber describir y reconocer la evidencia (la forma en que se manifiesta) de la meta de aprendizaje.

En este sentido, resulta significativo comunicar las metas de aprendizaje y los criterios de evaluación de esas metas a los estudiantes. Esta comunicación debe hacerse de manera adecuada a la edad de los alumnos y lo más descriptivamente posible. Lo mismo para cada tarea o actividad de enseñanza-aprendizaje que es evaluada, explicitar lo más detalladamente posible, los criterios, las expectativas de realización y estándares de resultado esperados.

¿Cómo hacer del feedback una acción efectiva para mejorar el aprendizaje?

La primera de las dos funciones generales de la retroalimentación es entregar un enunciado acerca del desempeño, basada en la evaluación del docente de la respuesta del estudiante, además de una razón que indique la manera en la que se consideraron las fortalezas y debilidades de la respuesta en el juicio.

La segunda función es entregar consejos o sugerencias respecto a la manera en la que se podría haber elaborado una mejor respuesta. Claramente, si se quiere que la retroalimentación tenga una buena posibilidad de lograr su propósito formativo, tiene que ser específica (sugiriendo cómo podría haber realizado el trabajo recién evaluado) y también general (identificando un principio que podría aplicarse a trabajos posteriores).

Recomendaciones para que el feedback sea útil y efectivo.

1. **Es oportuno:** La retroalimentación necesita ser dada lo más pronto posible después del evento evaluativo o la entrega de la tarea para que sea recibida cuando todavía le importa

a los estudiantes. Si los estudiantes no reciben feedback con la suficiente rapidez, ya habrán empezado a trabajar nuevos contenidos y el feedback resultará irrelevante para su estudio actual y será extremadamente improbable que genere una actividad apropiada de aprendizaje adicional que dé resultados.

2. **Es frecuente:** El feedback para que sea útil ha de ofrecerse con bastante regularidad. Un único feedback, aunque sea detallado, sobre un trabajo extenso tipo ensayo o una tarea de diseño después de diez semanas de estudio difícilmente contribuirá a un mejor aprendizaje a lo largo de todo el curso.

3. **Es coherente:** La retroalimentación debe ser coherente con los aprendizajes esperados, con los criterios de evaluación y con las especificaciones de las tareas evaluadas. Adicionalmente, debe hacer referencia a criterios de evaluación preestablecidos y precisos.

4. **Es claro:** Debe tener mensajes entendibles y legibles. Es importante considerar la forma en que los estudiantes comprenden e interpretan los mensajes del feedback y no solo la forma en que usualmente se informa de los resultados. Los estudiantes a menudo se quejan de que los comentarios devueltos en su trabajo son crípticos y no ayudan a mejorar su rendimiento. Los que lo han hecho bien están igualmente frustrados si no saben por qué, y no saben cómo mantener el logro de una alta calificación. Por ejemplo, los comentarios como "excelente ensayo" no son útiles a menos que el estudiante comprenda por qué era "excelente".

5. **Se registra:** Es recomendable que la retroalimentación quede registrada en un comentario escrito, visual o de audio, para que el estudiante pueda volver sobre ella.

6. **Es una crítica constructiva:** Los estudiantes tienden a ser más receptivos a las sugerencias de mejora si se expresan en términos constructivos. Deben evitarse las frases muy condescendientes o excesivamente negativas y se sugiere ligar toda crítica a sugerencias positivas para ayudar a motivar a los estudiantes.

7. Por último, y quizás la recomendación más importante y más innovadora es **transformar la retroalimentación en prealimentación**, o el feedback en feedforward. Esto significa que, a pesar de que la retroalimentación es tradicionalmente de carácter retrospectivo, también se puede utilizar para mejorar el aprendizaje o el desempeño en futuras ocasiones. Este componente específico que tiene relación con futuras actividades se puede llevar a cabo de mejor manera en un modelo de evaluación progresiva o continuada.

Evaluación progresiva

En un enfoque tradicional de evaluación de los aprendizajes, la retroalimentación tiene escaso interés para los alumnos, porque se refiere a una tarea o prueba que ya fue entregada y que ya obtuvo una calificación que no se puede cambiar y porque, probablemente, ya no es útil porque se recibe cuando ya se cambió de tema, de unidad, o de actividad de aprendizaje.

Entonces, ¿cómo hacer que a los estudiantes les interese el feedback y lo utilicen?

Quizás la mejor respuesta es cambiando el modelo de evaluación hacia un enfoque progresivo o continuado. Esto quiere decir que el docente puede escoger un conjunto de aprendizajes complejos y fundamentales de su asignatura y trabajarlos a través de una actividad de aprendizaje -la misma- que progresa a lo largo del semestre o del año. Los estudiantes entregan varias veces una versión de la tarea o desempeño, para que sea evaluada por el profesor y reciben feedback respecto a ella, pero con un acento en la entrega siguiente más que en el desempeño pasado. En cada entrega el profesor puede poner una calificación, pero cada vez esta nota reemplaza a la anterior, o bien, cada calificación tiene una ponderación mayor que la anterior en la evaluación de la asignatura. En esto consiste el clásico ejercicio de la escritura y re-escritura, pero también puede llevarse a cabo en actividades de laboratorio, proyectos de investigación, proyectos de intervención fuera de la escuela, resolución de problemas, análisis de casos, desempeños en idiomas extranjeros, presentaciones orales, debates, etc.

La retroalimentación, idealmente, se trabaja en situaciones dialogantes, conversaciones entre pares y entre el estudiante y el profesor que favorecen la apropiación de los estándares de desempeño esperado, los criterios de evaluación, el concepto y nivel de calidad que se espera reconozcan los alumnos en sus propios trabajos.

(Fuente: <http://www.educarchile.cl/ech/pro/app/detalle?ID=217565>)



EVALUACION DE PROCESO: Durante las sesiones trabajadas se generaron una serie de actividades que actuaron como un mecanismo de interacción y diálogo entre profesor y estudiante. La función de estas consistió en que estos actores fueran conscientes de sus logros y necesidades, aciertos y errores, generando instancias intermedias de retroalimentación, necesarias para re-evaluar los objetivos planteados.

Este tipo de evaluación (formativa) está basada en una relación activa del estudiante con sus conocimientos y competencias, otorgándole mayor espacio en la toma de decisiones acerca de su proceso de aprendizaje, convirtiéndolo así en una situación donde se privilegia la autonomía y el compromiso con las actividades propuestas.

EVALUACION FINAL: Esta instancia, constituye el cierre del proceso, ya sea en sus etapas intermedias (trimestrales, semestrales, anuales) o de un ciclo (básica, media). Esta busca verificar que los conocimientos y competencias correspondan al modelo previamente acordado durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Es importante señalar que en el momento de evaluación final, los estudiantes, como constructores de conocimiento, deben empoderarse de la instancia y compartir sus experiencias sobre cómo llevó a cabo su proceso de aprendizaje. Además de ello, es fundamental, que el docente los retroalimente, reflexionando acerca del logro de objetivos y desempeño, en general