



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN
CARRERA DE COMUNICACIÓN SOCIAL**

TEMA

**Herramientas web en la enseñanza de lengua y literatura en
primer año de Bachillerato**

AUTORES

**Arosemena Abeiga, Carol
Cortés Rada, Elsa María
Murillo Ortiz, Ramón Alberto**

**Trabajo de Seminario de Graduación
previo a la Obtención del Título de:
LICENCIADO EN COMUNICACIÓN SOCIAL CON MENCIÓN EN
LITERATURA**

TUTOR

Vera de Gálvez, Cecilia

**Guayaquil, Ecuador
2013**



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE COMUNICACIÓN SOCIAL**

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo fue realizado en su totalidad por **Arosemena, Carol; Murillo, Ramón y Cortés, Elsa** como requerimiento parcial para la obtención del Título de **Licenciado en Comunicación Social con mención en Literatura**.

TUTOR (A)

Vera de Gálvez, Dra. Cecilia

REVISOR(ES)

DIRECTOR DE LA CARRERA

Luna, Mgs. Efraín

Guayaquil, a los 6 del mes de diciembre del año 2013



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE COMUNICACIÓN SOCIAL**

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, Carol Arosemena Abeiga

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación **Herramientas web en la enseñanza de lengua y literatura en primer año de Bachillerato** previa a la obtención del Título **de Licenciado en comunicación social con mención en Literatura**, ha sido desarrollado en base a una investigación exhaustiva, respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan al pie de las páginas correspondientes, cuyas fuentes se incorporan en la bibliografía. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance científico del Trabajo de Titulación referido.

Guayaquil, a los 6 del mes de diciembre del año 2013

LA AUTORA:

Carol Arosemena Abeiga



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE COMUNICACIÓN SOCIAL**

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Ramón Alberto Murillo Ortiz**

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación **Herramientas web en la enseñanza de lengua y literatura en primer año de Bachillerato** previa a la obtención del Título **de Licenciado en comunicación social con mención en Literatura**, ha sido desarrollado en base a una investigación exhaustiva, respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan al pie de las páginas correspondientes, cuyas fuentes se incorporan en la bibliografía. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance científico del Trabajo de Titulación referido.

Guayaquil, a los 6 del mes de diciembre del año 2013

EL AUTOR:

Ramón Alberto Murillo Ortiz



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE COMUNICACIÓN SOCIAL**

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, Elsa María Cortés Rada

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación **Herramientas web en la enseñanza de lengua y literatura en primer año de Bachillerato** previa a la obtención del Título **de Licenciado en comunicación social con mención en Literatura**, ha sido desarrollado en base a una investigación exhaustiva, respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan al pie de las páginas correspondientes, cuyas fuentes se incorporan en la bibliografía. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance científico del Trabajo de Titulación referido.

Guayaquil, a los 6 del mes de diciembre del año 2013

LA AUTORA:

Elsa María Cortés Rada



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE COMUNICACIÓN SOCIAL

AUTORIZACIÓN

Yo, **Carol Arosemena Abeiga**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación: **Herramientas web en la enseñanza de lengua y literatura en primer año de Bachillerato**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 6 del mes de diciembre del año 2013

LA AUTORA:

Carol Arosemena Abeiga



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE COMUNICACIÓN SOCIAL

AUTORIZACIÓN

Yo, **Ramón Alberto Murillo Ortiz**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación: **Herramientas web en la enseñanza de lengua y literatura en primer año de Bachillerato**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 6 del mes de diciembre del año 2013

EL AUTOR:

Ramón Alberto Murillo Ortiz



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE COMUNICACIÓN SOCIAL

AUTORIZACIÓN

Yo, **Elsa María Cortés Rada**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación: **Herramientas web en la enseñanza de lengua y literatura en primer año de Bachillerato**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 6 del mes de diciembre del año 2013

LA AUTORA:

Elsa María Cortés Rada

DEDICATORIA

A quienes derriban la pared

**Carol Arosemena Abeiga
Ramón Alberto Murillo Oritz
Elsa María Cortés Rada**

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN
(Se colocan los espacios necesarios)

Vera de Gálvez, Dr. Cecilia
PROFESOR GUÍA Ó TUTOR

(NOMBRES Y APELLIDOS)
PROFESOR DELEGADO



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE COMUNICACIÓN SOCIAL

CALIFICACIÓN

**CECILIA VERA DE GÁLVEZ
PROFESOR GUÍA Ó TUTOR**

ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN	1
Tema	1
Razones que motivaron el estudio	1
Justificación	2
Descripción del problema de investigación	3
Planteamiento del problema de investigación	3
Antecedentes.....	4
Contextualización	5
Objetivo general y objetivos específicos.....	6
Hipótesis.....	7
CAPÍTULO 1.....	9
COMUNICACIÓN EN EL SIGLO XXI.....	9
1.1. Modelo de comunicación actual	9
1.2. Las TIC en la interacción social.....	11
1.3. La nube.....	15
1.4. Comunicación móvil.....	16
1.5. Comunidades virtuales	18
1.6. Comunicarse en línea: Leer, escribir, escuchar y hablar	21
CAPÍTULO 2.....	36
LA EDUCACIÓN EN EL SIGLO 21	36
2.1. Cambio en el paradigma educativo	40
2.2. Educación en la nube	41
2.3. Aprender en la sociedad en red.....	48
2.4. Escuelas, docentes y estudiantes en el XXI	50
2.5. Educación En Ecuador	62
CAPÍTULO 3.....	70
METODOLOGÍA.....	70
CAPÍTULO 4.....	82
ANÁLISIS DE RESULTADOS.....	82
CAPÍTULO 5.....	100
PROPUESTA.....	100

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	112
BIBLIOGRAFÍA.....	116
GLOSARIO.....	120

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Figura 1. Modelo de comunicación de masas de Wilbur Scharmm	10
Figura 2. Modelo de comunicación EMIREC de Jean Cloutier	10
Figura 3. Evolución de la Taxonomía de Bloom.....	58
Figura 4. Cuadro de planificación	81
Figura 5. Cuadro de rúbrica	81
Figura 6. Edad de profesores.....	82
Figura 7. Equipamiento tecnológico en clase	83
Figura 8. Equipamiento tecnológico en casa	84
Figura 9. Frecuencia de conexión a internet.....	84
Figura 10. Utilidad que le da a internet	85
Figura 11. Lugar de conexión a internet	86
Figura 12. Comunicación con los estudiantes a través de internet	86
Figura 13. TIC que conoce	87
Figura 14. Frecuencia con que utiliza recursos didácticos.....	88
Figura 15. Consultas respecto a tecnología	89
Figura 16. Capacitación en tecnología	90
Figura 17. Actitud hacia la nube	91
Figura 18. Comprensión de la consigna	92
Figura 19. Recursos digitales utilizados.....	92
Figura 20. Manejo de información.....	93
Figura 21. Capacidad en el uso de las TIC.....	94
Figura 22. Capacidad en el uso de las TIC.....	95
Figura 23. Frecuencia de uso de Internet	96
Figura 24. Usos de Internet	97
Figura 25. Lugar de conexión a internet	97
Figura 26. TIC que conoce	98
Figura 27. TIC que utilizan.....	99

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Variables del Instrumento 1 (encuesta a docentes)	74
Tabla 2. Variables del Instrumento 2 (observación directa)	76
Tabla 3. Variables del Instrumento 3 (co-evaluación)	77
Tabla 4. Variables del Instrumento 4 (encuesta a estudiantes)	77
Tabla 5. Listado de páginas web más utilizadas por los docentes.....	83
Tabla 6. Planificación del Proyecto de <i>Wikis</i>	100
Tabla 7. Planificación del Proyecto de YouTube.....	101
Tabla 8. Planificación del Proyecto de Google Drive	102
Tabla 9. Planificación del Proyecto de Prezi.....	103
Tabla 10. Planificación del Proyecto de Spreaker.....	104
Tabla 11. Planificación del Proyecto de Blog.....	105

RESUMEN

Este trabajo pretende dar un nuevo enfoque a los Lineamientos curriculares de la materia de Lengua y Literatura de bachillerato al proponer una metodología basada en el uso de las TIC y en el concepto de comunidad educativa virtual para disminuir la brecha digital entre docentes y estudiantes.

En primer lugar, se realizó un diagnóstico del nivel conocimiento de la nube y grado de conectividad que tienen tanto los estudiantes como los docentes del colegio Aguirre Abad. Luego, expusimos a través de las teorías de la comunicación y de la educación del siglo XXI, el escenario en el que se desarrolla el proceso comunicativo y educativo. En un tercer momento, se aborda el contenido de los Lineamientos curriculares del Bachillerato General Unificado.

Finalmente, se realizó una propuesta que consiste en integrar los documentos ministeriales con una metodología diseñada a partir de la conformación de comunidades educativas virtuales y el uso de herramientas tecnológicas implementadas a través de proyectos colaborativos elaborados para cada uno de los bloques de currículo de Primer año de Bachillerato.

Este trabajo contiene un total de seis planificaciones de proyectos que cumplen con los indicadores esenciales de evaluación que constan en los parámetros del Ministerio de Educación.

Palabras Claves: Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), brecha digital, Educación del siglo XXI

INTRODUCCIÓN

Tema

Herramientas web aplicadas a la enseñanza de Lengua y Literatura en primer curso de bachillerato. Diagnóstico de la brecha digital estudiante-profesor en primer curso de bachillerato en el colegio Aguirre Abad de Guayaquil en 2013.

Razones que motivaron al estudio

La formación académica brindada por la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil en la carrera de Comunicación Social con mención en Literatura nos permite mirar de manera crítica el desarrollo de la Literatura en nuestra sociedad. El deseo de que nuestra ciudad se convierta en un espacio óptimo para el impulso del arte literario nos lleva a indagar posibles factores favorables que permitan fertilizar este campo.

El mayor problema de los productos literarios es el bajo índice de lectores capaces de apreciar el valor estético y social de una obra. Factor que depende directamente de la formación que se adquiere en los colegios en la materia de Lengua y Literatura. De ahí se desprende la preocupación por cómo se da la instrucción de dicha materia en las escuelas locales.

Creemos que si los ciudadanos guayaquileños salen de los colegios con una visión clara de la materia de Lengua y Literatura, con un hábito lector y una visión crítica, habrá un impacto favorable para el desarrollo de la Literatura en la ciudad.

Justificación

A partir de las diversas teorías y conceptos sobre la comunicación, podemos inferir un aspecto principal en el que convergen: la comunicación es un proceso que se da por medio de la interacción de personas y utiliza signos cuyo significado ha sido atribuido y consensuado por la sociedad. Dicho de esta forma, queda en evidencia que la aparición de nuevas formas de interactuar modifica el proceso comunicativo: la imprenta, el teléfono, la radio, la televisión han sido grandes hitos que han influido en la forma en la que nos comunicamos. En la actualidad, la tecnología, específicamente el internet, ha generado cambios igual de importantes a una velocidad vertiginosa, llegando a ser una parte fundamental en la vida de los sujetos en el proceso comunicacional el cual afecta a varios estratos, incluyendo el proceso pedagógico.

A nivel nacional, ha surgido una importante reforma en el sistema educativo. A partir de 2012, el Bachillerato General Unificado se volvió una realidad en los colegios de la costa. Los cambios generados en la educación en Ecuador se han dado en el marco del apogeo tecnológico y la web 2.0, haciendo que en todos los campos educativos se demuestre una creciente necesidad de incorporar las nuevas tecnologías de la comunicación y la información (TIC) a la educación.

Es dentro de este contexto que es importante proponer estrategias pedagógicas en las que se aproximen el proyecto del Ministerio de Educación para Lengua y Literatura en Bachillerato y las TIC. A su vez, dichas estrategias son socialmente pertinentes ya que su finalidad es educar a los estudiantes para ser ciudadanos del siglo XXI: jóvenes con las destrezas necesarias para usar sus conocimientos, tanto científicos como técnicos, en la resolución de problemas actuales.

A la vez, el uso de las TIC en la enseñanza es importante para una institución como la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil por dos

motivos distintos. Primero, gracias a que las conclusiones de este trabajo se desprenden del estudio de la enseñanza, podrían ser modificadas y aplicadas a la universidad como una entidad educativa que también se ha insertado en este cambio tecnológico. Segundo, ya que demuestra el interés de los egresados de la Carrera de Comunicación Social con Mención en Literatura de presentar propuestas prácticas basadas en teorías actuales para la enseñanza de Lengua y Literatura; colaborando así para que la ciudadanía tenga una mejor formación y visión de la literatura.

Descripción del problema de investigación

Los profesores de secundaria de Lengua y Literatura de distintas instituciones educativas de Guayaquil están sujetos a los lineamientos impartidos por el Ministerio de Educación a nivel nacional sobre el uso de las TIC en el proceso de enseñanza de dicha materia. Tales lineamientos han generado esfuerzos de las unidades educativas por implementar una infraestructura acorde con las exigencias tecnológicas de la actualidad, es decir, acceso a internet, pizarras electrónicas, sistemas de audio, proyectores y el uso de plataformas virtuales.

Es este último cambio el que ha presentado una mayor dificultad pues, aunque en ciertas instituciones los profesores cuentan con recursos tecnológicos necesarios para la enseñanza en el siglo XXI, la metodología no ha cambiado a pesar de que la inserción de estas herramientas genera una forma de comunicación más compleja. Todavía la docencia se encuentra en un proceso de reorganización tanto de saberes como de la forma en la que se lleva a cabo las relaciones e interacciones dentro del aula.

Planteamiento del problema

¿Cómo incide la brecha digital estudiante-profesor en la implementación de un modelo conectivista en la enseñanza de Lengua y

Literatura de primer año de bachillerato en el colegio Aguirre Abad, Guayaquil, en el año 2013?

Antecedentes

El Gobierno del economista Rafael Correa Delgado ha puesto en marcha una reforma educativa a partir del 2007. Esta ha tomado varias medidas: cursos de capacitación docente, mejoras en la infraestructura, desayuno escolar, y, sobre todo, un fortalecimiento de la reforma curricular de 1996. En este documento que se ejecuta de forma obligatoria en el ciclo costa desde 2011, se plantean nuevos lineamientos para el estudio de la Lengua y Literatura en todos los cursos de la Educación Básica y, a partir de 2012 surgen los lineamientos para el nuevo Bachillerato General Unificado (BGU).

Este currículo pretende ofrecer una formación holística para que los jóvenes puedan desarrollar las capacidades fundamentales y puedan acceder con una buena preparación al nivel de educación superior. En el área que corresponde a Lengua y Literatura, se busca formar comunicadores eficaces y capaces de interactuar, por lo que se tiene en cuenta cuatro macro-destrezas (escuchar, hablar, escribir, leer) y, tener competencia literaria. El desarrollo de estas habilidades apoya la necesidad de comprender y producir mensajes. Estas reformas apuntan a una visión más compleja del perfil del estudiante, formando así un ser integral, crítico y activo que se desempeñe con mayor facilidad en todos los ámbitos educativos y sociales.

Contextualización en tiempo y espacio

El uso de los servicios y recursos que provee internet se ha convertido en una herramienta de gran importancia en el sistema educativo de países como Estados Unidos, Chile y Suecia. A pesar de que muchos estos recursos se encuentran de manera gratuita en la red, su aplicación en

el sistema educativo ecuatoriano está limitada –actualmente- por las condiciones tecnológicas de su contexto.

Según el Reporte Global de Tecnología 2010-2011 del *World Economic Forum* (Foro Económico Mundial), Ecuador se ubica en el puesto 108 de 138 países estudiados en cuanto al uso de las TIC. Según el Reporte Anual de Estadísticas sobre Tecnologías de la Información y Comunicaciones presentado por el Instituto Nacional de Estadísticas y Censo de 2010, 27% ecuatorianos poseen una computadora y son los jóvenes los que más utilizan las TIC. Las estadísticas de la Superintendencia de Telecomunicaciones muestran que a marzo de 2013, 43.16% de la población cuenta con servicio de banda ancha fija.

Sobre esta realidad, el Ministerio de Educación está trabajando en pos del mejoramiento del uso de la tecnología en las escuelas y colegios. En el portal <http://www.educarecuador.ec/> se brinda respaldo a docentes a través de noticias, concursos, enlaces útiles y recursos para docentes (actividades, proyectos, software e ideas, organizadas por materia y grado). También, se está creando un Archivo Maestro en alrededor de siete mil planteles educativos; se están abriendo cuatrocientas nuevas aulas tecnológicas y se están elaborando 150 recursos digitales didácticos, entre ellos los libros digitales relacionados con los contenidos académicos de Bachillerato.

El cambio tecnológico no se ha dado solamente en los planteles educativos. La implementación de equipos con acceso a internet está llegando a parroquias rurales y urbanas marginales con la construcción de Infocentros Comunitarios. Estos son espacios informáticos similares a un laboratorio de computación que permite a los estudiantes gozar del beneficio de la conectividad no solo en las unidades educativas sino también cerca de sus hogares. En total existen en el Ecuador 373 infocentros con una afluencia de 412.000 asistentes; a quienes, además, se presta el servicio de capacitación. Son por lo menos 36.139 personas que han recibido

instrucción en el uso de internet según estos datos que se encuentran en la página del Ministerio de Telecomunicaciones y Sociedad de la Información.

Para potenciar la educación, la Subsecretaría de Desarrollo Profesional Educativo del Ministerio de Educación creó desde 2008 el Sistema Integral de Desarrollo Profesional para Educadores –SÍPROFE, entidad que ha organizado cuatro capacitaciones sobre la “Introducción a las TIC aplicadas a la educación”.

Aparte de este mejoramiento del Ministerio de Educación, debemos tomar en cuenta el “Sistema Uno” de Santillana (proyecto educativo que incentiva el uso de tabletas electrónicas en Latinoamérica) que está siendo implementado en escuelas privadas del Ecuador es muestra del alcance del uso de la tecnología en el aula.

Si bien el uso constante de la nube y las TIC no son una realidad para todos los estudiantes actualmente, se debe actuar sobre la base prospectiva de que el fenómeno mediático del internet y sus implicaciones en nuestra manera de comunicarnos y aprender son innegables en la sociedad. Por ende los problemas que se surgen alrededor de ellos son parte de nuestra cultura y deben ser atendidos.

Objetivo general

Establecer las características de la brecha estudiante-profesor de primer curso de bachillerato del colegio Aguirre Abad de Guayaquil, realizando observaciones directas y encuestas, para diseñar un modelo conectivista de enseñanza para la materia de Lengua y Literatura.

Objetivos específicos

- Determinar el nivel de conectividad y de destrezas digitales de estudiantes y profesores de primer curso de bachillerato del colegio

Aguirre Abad, realizando observaciones directas y encuestas tanto a profesores como a alumnos.

- Analizar los aspectos para el diseño de un modelo conectivista de enseñanza de Lengua y Literatura en primer curso de Bachillerato, a partir de los resultados obtenidos en la investigación, la pedagogía conectivista y los lineamientos curriculares del Ministerio de Educación.

Hipótesis

La disminución de la brecha digital estudiante-profesor, a través de la implementación de un modelo conectivista, favorece a un proceso de enseñanza de Lengua y Literatura en primer curso de bachillerato del colegio Aguirre Abad.

Metodología

Para el desarrollo de este trabajo de tesis se realizó una investigación que orientada a establecer, por medio de encuestas y observaciones directas, el modo de uso de las herramientas digitales y el nivel de conectividad de los docentes y alumnos de un establecimiento educativo público y masivo de la ciudad de Guayaquil.

También se hizo una revisión bibliográfica sobre la comunicación, la educación en el siglo XXI y los lineamientos curriculares del Bachillerato General Unificado propuesto por el Ministerio de Educación del Ecuador para poder adquirir una visión global del proyecto del Ministerio de Educación.

A partir de la investigación, de los autores estudiados y de los lineamientos curriculares, diseñamos una propuesta de seis proyectos escolares que potencian el desarrollo de las macro-destrezas deseadas, apuntando a la mejora del aprendizaje mediante el uso de las herramientas disponibles en la nube en una comunidad virtual.

CAPÍTULO 1

COMUNICACIÓN EN EL SIGLO XXI

1.1. Modelo de comunicación actual

La aparición de las Tecnologías de la Comunicación y la Información (TIC) en la sociedad de finales del siglo XX e inicios de siglo XXI es probablemente uno de los acontecimientos más impactantes a nivel social, cultural y económico de las últimas décadas. Dicha situación ha generado cambios en la comunicación, alterando de manera inminente las formas de interacción humana, las de la comunicación en masa y transformando a los medios tradicionales. Podemos evidenciar que los flujos comunicativos del Internet han generado una ruptura en los límites espaciotemporales, abriendo paso a la multidireccionalidad, la hipertextualidad y la interactividad; creando redes de información que están al alcance de todos.

Dentro de este marco, ¿podemos afirmar que el internet es un medio o un espacio en el que se dan varios procesos comunicacionales? En la actualidad contamos con emisores y receptores de mensajes que se encuentran en un mismo nivel dentro del discurso, tal como lo estableció Wilbur Scharmm en 1954 (Figura 1). Es un número ilimitado de emisores-receptores que están constantemente creando y asimilando información, y generando un *feedback* en el que el mismo mensaje puede llegar a varios grupos que analizan y modifican su contenido.

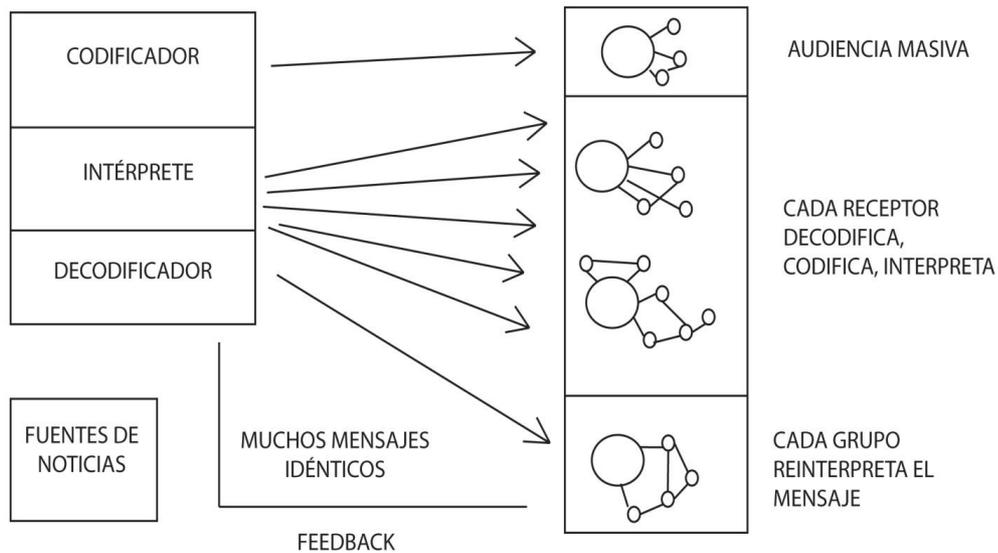


Figura 1. Modelo de comunicación de masas de Wilbur Scharmm

Resulta relevante tomar en cuenta los roles del emisor y receptor del mensaje que pasan a convertirse en un EMIREC², término acuñado por el canadiense Jean Cloutier que se refiere a las personas de la sociedad de la información que emite y recibe mensajes y los canales que utiliza son las varias herramientas a las que puede acceder en la red (Figura 2). Este cambio significativo trae como consecuencia que la transmisión del mensaje deje de ser de forma lineal, encontrándonos ante un modelo interaccional en el que cada sujeto codifica y decodifica la información.

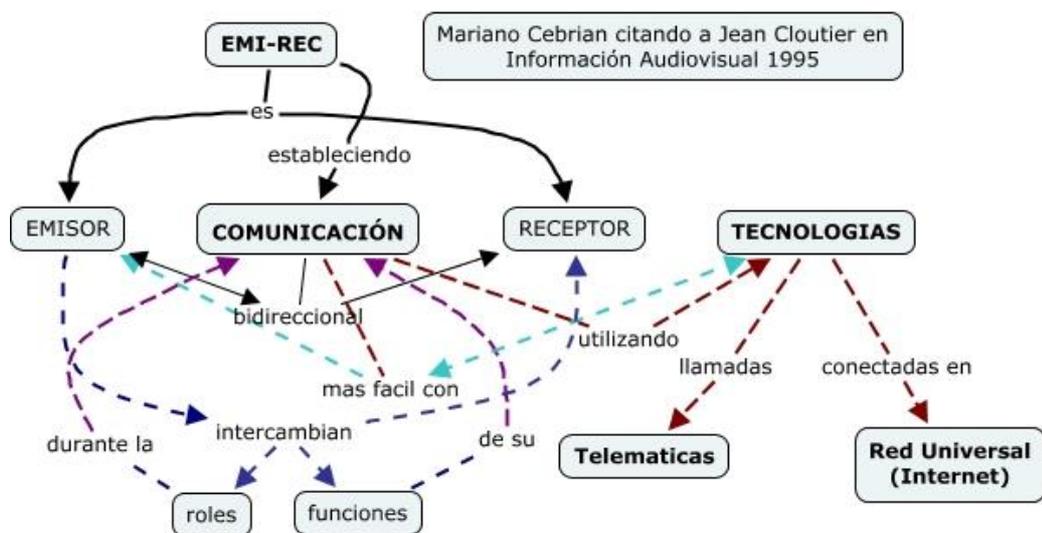


Figura 2. Modelo de comunicación EMIREC de Jean Cloutier

Dado que la cantidad de personas que llegan a intervenir en el proceso comunicativo en red es masiva, se ve afectada la noción de relación interpersonal. De acuerdo a Diana Kiss de Alejandro (2002), en la experiencia de comunicación interpersonal mediada por la tecnología digital, el hecho de compartir y construir el entorno social en que se desarrolla la interacción constituye un proceso comunicativo, donde el intercambio de mensajes se presenta en el marco de representaciones simbólicas elaboradas por los participantes en la interacción. La noción de una vía de la comunicación de masas³ en la que hay un emisor y varios receptores se transforma en un proceso en el que varios usuarios pueden enviar el mismo mensaje, que al mismo tiempo llega a otros usuarios que lo recodifican, dando paso a un modelo más circular.

Dentro de este fenómeno podemos evidenciar el cambio que ha surgido en medios de comunicación tradicionales. Las rotativas han dejado de imprimir primicias, pues, para cuando se reparte el periódico o pueda ser transmitida en los noticieros, la noticia ha llegado a la ciudadanía a través de redes sociales como Twitter, Facebook o cualquier otro medio. Por esa razón, los medios han optado por fortalecer sus propios sitios web, adaptándose a las exigencias del consumidor 2.0, y aprovechando la posibilidad de interactuar y nutrirse de este, lo que ha dado paso a lo que se conoce como periodismo ciudadano⁴.

1.2. Las TIC en la interacción social

A partir de la masificación del internet y de los teléfonos inteligentes, se puede asegurar que, para la mayoría de los habitantes del planeta, el mundo cabe en una pantalla.

Dentro de la dinámica cotidiana actual, la gente pasa la mayor parte del tiempo pendiente de sus teléfonos celulares, tabletas, u ordenadores, en los que las relaciones interpersonales se establecen a través de las redes sociales y los mensajes se transmiten de manera inmediata. La web

establece otro tipo de comunicación que facilita el intercambio inmediato y acorta las distancias.

Monsiváis (1999) al interpretar el cambio de nuestra forma de comunicarnos afirma que “una palabra: internet, resume preocupaciones y obsesiones, y se ofrece como la deidad inapelable, la gran comunidad virtual de la reducción y las ampliaciones del mundo.” (p.20) En la configuración de esta nueva sociedad aparecen y desaparecen conductas, tendencias, y actividades humanas. La calidad de vida de las personas depende, en gran medida, de su capacidad tecnológica y de cómo aprovechan la información y los servicios que provee la sociedad en línea para sus quehaceres cotidianos.

Uno de los mayores atractivos de la vida actual es lo fácil y rápido que resulta hacer ciertas tareas. Gracias al internet, labores que en el siglo pasado requerían de algún tipo de esfuerzo y tiempo, ahora se realizan de forma sencilla e inmediata. Ir de compras o pagar los impuestos, en generaciones anteriores implicaba tener que salir de casa, hacer largas colas. Ahora se puede hacer casi todo desde casa, o desde cualquier sitio con nuestros celulares: los bancos han perfeccionado sus servicios en línea para que el usuario pueda realizar ciertas transacciones desde la comodidad de su hogar mientras que diferentes tipos de tiendas venden sus productos en línea y realizan entrega a domicilio. Todo al alcance de un clic.

Lo mismo sucede con la tarea de obtener información. Ir a la biblioteca o caminar hasta un kiosco a comprar el periódico resulta irrisorio cuando, con solo mover un dedo, tenemos de primera mano las últimas noticias, un listado de los presidentes de Ecuador, una receta de cocina o el pronóstico del tiempo de cualquier lugar del mundo.

Así mismo vemos que en la industria musical, cientos de miles de canciones se descargan por día. Muchos artistas deciden subir sus canciones directamente a la nube, y así evitar los gastos que conlleva la

realización de un disco. Los canales de comunicación de la actualidad, han cambiado significativamente los modos de consumo de información.

Internet no solo ha traído un cambio en la forma en la que vivimos, sino también en el tratamiento de la información y, por ende, del saber. Hay que partir del hecho de que se han superado los tiempos en los que quienes poseían la información eran los que tenían el poder. La democratización del conocimiento permite que los usuarios estén al alcance de todo tipo de información con muy pocas restricciones. Muchas personas que se dedican a proveer conocimiento se ven afectadas, pues mucha de la información está al alcance para cualquier persona que tenga conexión.

En cuanto al modo de interacción de las personas, es indiscutible que el mundo se ha volcado hacia las redes sociales, donde se genera en gran medida la actividad humana. La creciente gama de herramientas que nos permiten acceder a internet (teléfonos inteligentes, *netbooks*, tabletas, etc.) ya no son solo una herramienta de trabajo o estudio, sino que se han convertido en un espacio social. El uso del internet a través de las TIC tales como blogs, *wikis* o redes sociales (Twitter, Facebook, My Space, Instagram), ha generado un cambio drástico en el modo de relacionarse de las personas. Es tan abarcador este modelo comunicativo que quienes no participan de él, simplemente no se enteran de las novedades, no reciben invitaciones y no forman parte de las tendencias que se exponen en los espacios digitales.

Desde que aparecieron Facebook y Skype, nadie tiene parientes lejanos. Los servicios de llamadas internacionales resultan finalmente innecesarios. Las aplicaciones y programas que proveen de videoconferencias de forma gratuita permiten que se den alrededor de todo el mundo. Las felicitaciones por cumpleaños, los negocios, o las simples conversaciones familiares se ejecutan sin tomar en cuenta la distancia, a través de las pantallas; con la misma facilidad, se transfieren imágenes, videos, documentos, etc.

De acuerdo al estudio realizado por el Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC) en el 2011 se reveló que en Ecuador el 24,7% de los hogares tiene una computadora de escritorio y el 9,8% tiene una portátil. Esto es, el 35% de los 3'815.000 hogares que existen en el país. Además, 6,8 millones de personas tiene por lo menos un celular activo; 800.000 personas tienen un teléfono inteligente y 600.000 usan su teléfono para acceder a redes sociales. Si bien este no es un número significativo dentro de nuestra realidad, esta cifra crece exponencialmente cada año. "A medida que crece la cantidad de personas que utilizan internet, aumenta el número y la gama de posibles relaciones" (Katz y Rice, 2002, p.215).

La influencia del internet en las personas se puede ver en dos ámbitos: en la interacción social, es decir, el intercambio y la interacción de las personas; y en la expresión social, el material que crean las personas o los grupos para exponer sus criterios, intereses o respuestas de sus creadores y público. (Katz, et al, 2002). Por un lado, el creciente número de personas que tienen acceso a internet ayuda a que la interacción social sea más efectiva. En línea se construye un espacio en el que la distancia geográfica no impide la proximidad con otros usuarios y que proporciona al internauta una plataforma donde recrear su identidad y encontrar personas afines a sus intereses: la brecha geográfica, horaria, de clase social, racial se vuelve casi nula.

Por otro lado, la expresión social a la que se refiere Katz (2002), se ha visto modificada en la frecuencia del uso de la comunicación no verbal ya que al no estar cara a cara con la persona con la que se interactúa, se busca otro lenguaje que permita llenar esa ausencia de información: el uso de los emoticones. La inmediatez en la que se transmiten las opiniones, noticias e información convierte al internet en una plataforma en la que el individuo puede exponer su criterio sobre cualquier tema y llegar a sentirse "leído".

Es innegable que la comunicación ha sido determinante en la configuración del estilo de vida del siglo en marcha, donde gran parte de las actividades humanas se realizan a través de la red. Esta se ha convertido en el espacio intangible donde se encuentra, al alcance de cualquier persona, todo tipo de información, servicios y, por supuesto, donde se produce la interacción social.

La pertinencia con que Monsiváis se anticipó a este fenómeno, en el último año del siglo XX, tuvo un carácter premonitorio de lo que en poco más de diez años están viviendo las sociedades en todo el mundo: “Si la realidad se entiende como el ir y venir de los home-computers y la globalización, y si la hiperrealidad es la nueva tierra prometida, la tecnología será la partera de las nociones del futuro.” (Monsiváis, 1999, p.20). Las personas pasan gran parte de sus vidas trabajando en sus ordenadores, utilizando servicios en línea, chateando por Facebook, obteniendo un título universitario en un aula virtual, buscando información, enviando imágenes y documentos, etc. Siguiendo la perspectiva de este autor, será posible en algún momento afirmar que el mundo cabe en una pantalla.

1.3. La nube

Cuando hablamos de *la nube* nos referimos a la gran cantidad de espacios virtuales que ocupan el internet. Siendo más precisos, deberíamos hablar de toda la infraestructura de servicios que conforma un sistema de recursos distribuidos en la red. Son espacios donde la información se almacena de manera permanente y que permiten una constante comunicación.

El uso de estos servicios es una tendencia que ha alterado, para siempre, el modo de vida de nuestra sociedad. Aplicaciones como Facebook y YouTube son hoy por hoy las herramientas más usadas por individuos en todo el mundo. Como estas, hay cientos de herramientas que pueden ser utilizadas en distintas labores.

Existen tres tipos de nube. Por un lado está la pública, que brinda servicios virtuales de libre acceso para los usuarios desde cualquier computadora que esté conectada a internet; por otro, está la privada, que requiere de licencias; y por último, la comunitaria que posee una estructura de nube compartida por varias organizaciones para dar apoyo a comunidades específicas que tienen varios requisitos en común.

En la nube existen páginas que permiten almacenar, compartir y descargar archivos como Dropbox, Slideshare, Google Drive, Kaltura, Blip.tv, Jamendo y Scribd. Estos son un medio rápido y de fácil acceso para gestionar el intercambio de información de forma ordenada –sin mencionar una alternativa que cuida al medio ambiente.

También tenemos aquellas que permiten producir espacios de comunicación propios, como WordPress Blogs, Wikispace, Gloster Edu, Prezi e Issuu. Algunos, como Pearson's Open Class, han construido un sistema entero que permite publicar las notas de los alumnos, crear una biblioteca de libros virtuales, mantener un contacto inmediato a través de comentarios, organizar diferentes grupos de trabajo y ver el contenido de las clases semana a semana.

Por último, tenemos las redes sociales que, dándoles el uso correcto, se convierten en un espacio de intercambio de opinión mucho más atractivo que los tradicionales foros. Tal es el caso de Twitter, Facebook y Google+.

1.4. Comunicación móvil

Las nuevas tecnologías no deben ser vistas como instrumentos creados para la comunicación sino como el nuevo espacio donde la interacción humana tiene lugar. Con la llegada del internet banda ancha, el wifi, la conexión satelital y los aparatos móviles, las personas pueden acceder a este espacio (o ciberespacio) desde casi cualquier lugar.

Si tuviéramos una vista aérea, veríamos una serie de puntos entrelazados unos con otros formando una gran red multiforme, detrás de la cual se encuentran los seres humanos y sus dispositivos móviles. *Smartphones, tablets*, y otros aparatos forman parte de la cotidianidad de una sociedad volcada hacia la tecnología. Ahora es posible ver una película en un teléfono celular mientras se espera el turno en la peluquería, tener – literalmente- a la mano todos nuestros documentos, estar en contacto con nuestros amigos donde quiera que se encuentren y estar al tanto de las últimas noticias y novedades del mundo entero.

La conectividad hace que los centros comerciales, parques, salas de juego, oficinas y demás zonas wifi sean lugares de acceso a los espacios de comunicación digitales. Aunque, para ser precisos, estamos hablando de un solo espacio totalmente intangible que abarca a su vez todos los espacios contenidos en una gigante red.

La inmediatez con que se transmiten los mensajes a lo largo y ancho de esta nueva geografía universal puede considerarse una ruptura en los procesos comunicacionales tradicionales al no tomar en cuenta variables como el tiempo y el trayecto.

La configuración dentro de un mundo interconectado nos hace pensar en la globalización que abre camino hacia la formación de una sociedad multicultural y plurilingüista que “genera nuevas prácticas comunicativas, que producen nuevos géneros discursivos y registros lingüísticos.” (Cassany, 2012, p.26)

Estar conectados es formar parte de esta nueva modalidad comunicativa cuyo desarrollo resulta cambiante e imprevisible. Cada vez aparecen nuevas herramientas tecnológicas –que equivalen a nuevos espacios de interacción– que van dejando atrás viejas prácticas. Cambiamos la carta por el correo electrónico, el correo electrónico por el Facebook, el Facebook por Twitter o el Instagram. Las generaciones jóvenes

se acomodan rápidamente a los constantes cambios de un sistema de comunicación inacabado, que no ha explorado todavía todas sus posibilidades. Mientras una generación entera trata de adaptarse, otra anterior se ha quedado en el *analfabetismo digital*. Estar desconectados equivale a no participar de gran parte de los procesos culturales del mundo globalizado.

1.5. Comunidades virtuales

El cambio del modelo comunicacional debido al internet se da al incorporar a la geografía universal nuevos espacios para la interacción humana. Cuando estos territorios intangibles comenzaron a poblarse, se crearon las comunidades virtuales.

Ana María Valcárcel (2013), define a las comunidades virtuales como “grupos de personas o instituciones conectadas a través de la red” (p.41). La autora sugiere una clasificación basada en el grado de cohesión y la intencionalidad de los participantes determinando tres tipos: de interés, de aprendizaje y de práctica.

- a) Las *comunidades de interés* son las menos cohesionadas. El intercambio se da a partir de un afecto o inclinación común entre sus miembros. La información se transmite de manera informal y es usual en familias, grupo de amigos, amantes de sitios destinados al cine, periodismo, ciencia, deporte, ocio, etc.
- b) En la *comunidad de aprendizaje*, los participantes persiguen un objetivo común. Su cohesión es mayor ya que implica un compromiso con la comunidad con la que practica la labor de equipo y se reparte el trabajo. Por lo general está liderada por un tutor que propone las actividades y evalúa constantemente. Se presentan en contextos académicos.

- c) La *comunidad práctica* tiene carácter profesional. Quienes intervienen comparten la responsabilidad y las condiciones del trabajo colaborativo. Se usa para instituciones y negocios particulares.

Quienes forman parte de una comunidad virtual combinan objetivos comunes y personales: la comunidad es el grupo de personas que, teniendo un mismo fin, se organizan para conseguirlo.

Utilicemos el ejemplo de un blog dedicado a promover el cine ecuatoriano. Cualquier persona puede entrar en la página, pero dicha acción no lo hace ser parte de la comunidad. Las personas pueden tener en común la afición por las películas pero los intereses personales resultan distintos para cada caso: saber cuál será la próxima película a estrenarse, ver qué tipo de producciones se hacen en Ecuador, buscar obras de un director en particular o la simple curiosidad. No obstante, si el sitio atrapa el interés del usuario casual y logra que éste se una al gran objetivo común de promover el cine en Ecuador, pasa a formar parte de la comunidad virtual. A partir de entonces la interacción estará ligada a la intencionalidad de la página y el usuario podrá aportar con sus preguntas, respuestas, experiencias y comentarios. El vínculo, en este caso, es mayor que la simple afición por el cine pues el usuario pasa a ser un miembro activo del proyecto cultural que en este caso se presenta a través del blog y es liderado por un administrador.

El desarrollo de la comunidad no depende del medio sino de los objetivos y la capacidad de liderazgo y colaboración. Bajo estas condiciones, los blogs, foros, chats y redes sociales pueden convertirse en comunidad, ya que han sido la plataforma para potenciar las comunidades. La diferencia radica en que las redes sociales o sitios web son el medio que utiliza la comunidad para la interacción. Se trata del vehículo y el lugar de encuentro, mas no del sujeto. Un chat no es en sí mismo una comunidad virtual, lo son el grupo de personas que generan, por medio de esa herramienta, los procesos comunicacionales bajo un objetivo común.

Las redes sociales.

Las redes sociales merecen una referencia aparte entre los medios utilizados por comunidades virtuales, pues, su carácter masivo ha ido más allá de la búsqueda de un objetivo común, hasta lograr convertirse en la nueva forma de interacción humana.

Esto no significa que haya desaparecido la interacción cara a cara, pero es un hecho evidente que la inserción de las redes sociales ha significado un antes y un después en el estilo de vida de las personas. Hemos sido testigos y partícipes de un fenómeno masivo de comunicación cuyo impacto en la sociedad permite hablar, históricamente, del mundo después de Gutenberg⁵ y el mundo después de Zuckerberg⁶.

Para definir las redes sociales podemos tomar en cuenta la elaboración de Boyd y Ellison cuyo artículo publicado en el 2007 en *Social Network Sites* ha sido citado frecuentemente para su estudio. Según ellos, las redes sociales son un servicio de internet en el que se puede crear un perfil de usuario, articular una lista de contactos con quienes se establece una conexión que le permite navegar a través de ella e intercambiar todo tipo de información: enlaces, mensajes, fotos, videos, entre otros. Bajo este sistema millones de usuarios alrededor del mundo han entretejido comunidades virtuales masivas que bien pueden tener una intencionalidad dirigida hacia un propósito concreto como un negocio, una fundación, una escuela, o que simplemente se dedican a una interacción motivada por el entretenimiento, la curiosidad y el ocio.

En cualquier lugar en que nos encontremos, vemos gente que por medio de los teléfonos móviles está pendiente de lo que ocurre en la red. Quedó atrás el tiempo en el que al conocer a una persona se le preguntaba su número de teléfono, ahora todo se resume al usuario de Twitter. El impacto de las redes sociales ha llegado a afectar a los grandes medios de comunicación masiva, quienes al verse en evidente desventaja, han optado

por entrar en los terrenos de la web creando sus propias cuentas de Twitter o Facebook. Otro ejemplo concreto es el de los políticos quienes en la actualidad configuran estrategias y esfuerzos notables para la promoción de sus candidatos a través de las redes, siendo este un factor definitivo para el éxito electoral como es el caso de Barack Obama:

Las comunicaciones enviadas a través de su página oficial (www.barackobama.com) y de plataformas Web 2.0 como Facebook (<http://www.Facebook.com/barackobama>) y Twitter (@barackobama) permitieron que su mensaje se diseminara entre una cantidad tal de simpatizantes potenciales, que se alcanzó una masa crítica que terminó por colocarlo en la Casa Blanca, donde continúa siendo excepcional en términos mediáticos. (Albarrán, 2010)

Con la proliferación de las redes sociales, el sistema global de comunicación está sujeto a cambios cada vez más vertiginosos. Cada vez aparecen nuevas herramientas y servicios innovadores. Muchos de ellos terminan por desplazar a sus antecesores como es el caso de Hi5, My Space o el chat de Hotmail que quedaron obsoletos con la llegada de Facebook. Las redes sociales son espacios vulnerables que aparecen y desaparecen pero los seres humanos, con su capacidad de supervivencia, habrán de adaptarse a todo cambio para preservar y garantizar la existencia y los objetivos de las comunidades virtuales.

1.6. Comunicarse en línea: Leer, escribir, escuchar y hablar

La comunicación oral y escrita—con sus respectivas habilidades de leer, escribir, hablar y escuchar— se ve afectada de forma directa por el uso de la nube debido a que los rasgos de este nuevo canal han modificado las características tradicionalmente asociadas a la escritura y a la oralidad.

De acuerdo a Pinales Rodríguez y Lagunas Beltrán (2003) la comunicación escrita se da en un canal visual, es diferida, es compleja -el emisor puede corregir y rehacer el texto sin dejar rastros mientras que el

lector puede escoger cómo y dónde quiere leer el texto-, es duradera si se graban las letras en un soporte que perdure, usa pocos códigos no verbales y no hay interacción durante la composición.

Ong (1984) afirma que la escritura es un discurso autónomo que no depende de un contexto para ser enunciado y cuyo contenido es irrefutable y de carácter pasivo o poco dinámico.

En cambio, la comunicación oral se da en un canal auditivo, es espontánea y efímera (se puede rectificar pero no borrar, se debe comprender en el momento de la emisión), es inmediata, usa abundantemente los códigos no-verbales (tono, registro, gestos, proxémica) y en ella existe una interacción y retroalimentación durante la composición del discurso.

En la oralidad es necesario aplicar técnicas mnemotécnicas para poder producir discursos con un objetivo comunicacional y que sean coherentes, cohesionados y adecuados para la situación en la que se halla el emisor. Los textos orales suelen ser acumulativos, contextualizados y redundantes en comparación con los textos escritos que son subordinados, analíticos, lineales y economizan la palabra. Otro aspecto importante de la oralidad es la importancia de la entonación (código no-verbal) que permite expresar energía, excitación, sosiego, irritación, y demás sentimientos.

Comunicación escrita en el siglo XXI.

Antes del mundo en red, la expresión y la comprensión escrita ya implicaban mucho más que las habilidades motrices necesarias para realizar estas actividades. Las personas no solo deben de ser capaces de dibujar letras o leer palabras, sino que, en el caso de la expresión escrita, deben componer mensajes de todo tipo con cohesión, coherencia y adecuación; y,

en la comprensión escrita, deben entender textos desde varios niveles: literal, inferencial, crítico, apreciativo, creador. (Cassany, 1994).

Estas macrodestrezas son un proceso que posee tres momentos claramente definidos en un “antes”, “durante” y “después”. La pre lectura implica la predicción del contenido del texto a través de los elementos paratextuales, la activación de conocimientos previos sobre el tema y la determinación del objetivo de la lectura (placer, buscar información específica, resumir, adquirir vocabulario, entre otros). En la lectura se confirman las predicciones, se plantean nuevas preguntas, se despejan dudas de vocabulario a través del uso de un diccionario o por inferencia basada en el contexto, se relaciona ideas y se relee las partes confusas. Por último, es en la pos lectura donde se evalúa la comprensión lectora en sus diferentes niveles.

¿Se sigue dando un proceso de prelectura, lectura y poslectura cuando nos encontramos frente a textos en la nube que están vinculados a través de hipervínculos? ¿Sigue siendo importante la lectura literal, inferencial, crítica, apreciativa y creadora de un texto? ¿Saber leer actualmente implica las mismas destrezas que hacerlo hace una década?

Varios autores han trabajado los conceptos que detallaremos a continuación y que constituyen las características principales de la comunicación escrita en la era digital, fenómeno que representa un nuevo modo de leerlos textos.

1. *Hipertextualidad*: La hipertextualidad se refiere al modo de interacción con un texto que se realiza de manera no lineal. Mientras el libro, revista, periódico o cualquier medio impreso nos propone un camino a seguir, la lectura que se practica en internet nos lleva por distintos caminos y enlaces. En este tipo de ejercicio, la lectura se complementa con otras de destrezas que se resumen con el verbo navegar.

Navegar en la red significa explorar de manera intuitiva por el infinito entramado de sitios web referentes un tema de interés. De esta forma, el lector tiene la posibilidad de saltar de un texto a otro a través de los vínculos electrónicos o *links*, creándose su propia ruta, eligiendo qué fragmentos le son útiles y cuáles puede descartar. La capacidad de decidir qué leer y en qué orden, brinda la posibilidad de ordenar libremente el discurso a partir de un ejercicio de selección y valoración que se ajusta a los intereses propios de cada lector.

2. *Intertextualidad*: a partir de la teoría de Bajtín sobre el dialogismo y las novelas polifónicas, comenzaron a surgir criterios sobre la coexistencia de dos o más textos dentro de uno solo. El término intertextualidad aparece gracias a Julia Kristeva para evidenciar que los textos se construyen a partir de referencias a otros, donde los significados pueden ser absorbidos o transformados al pasar de uno a otro, dependiendo de la intención del autor. Es decir, palabras que tenían un sentido original pasan a formar parte de otro texto, poniendo este sentido al servicio de nuevas intenciones discursivas.

Gérard Genette (1982) precisa un poco más esta dinámica de referencias al asumir la intertextualidad como la relación de copresencia entre dos o más textos. Según este autor, la presencia efectiva de un texto dentro de otro se puede dar de tres formas:

- a) Citas: cuando se trata de una referencia precisa y literal, a través del uso de comillas.
- b) Plagio: cuando se utiliza parte de un texto ajeno de forma literal, sin evidenciar que se trata de una copia no declarada.
- c) Alusión: cuando se hace referencia a una idea que pertenece a otro discurso pero de forma no literal, y supone la plena comprensión de la relación entre el texto y el enunciado al que nos remite.

Si bien puede resumirse así el concepto de intertextualidad en los libros, en internet adquiere otro tipo de connotaciones. Gracias a la hipertextualidad, los textos pueden conectarse entre sí a través de enlaces externos, de tal modo que, haciendo un clic en la referencia podemos saltar al texto original donde se postuló la idea referida. Esto representa un cambio, no solo en el modo de leer sino también en la forma de escribir, pues los autores actuales ya no tienen que reproducir literalmente las palabras de otro. En internet, se conecta al lector con la referencia en su contexto original, a través de un hipervínculo.

3. *Multimodalidad*: la experiencia de lectura en internet implica mucho más que la simple decodificación de uno o varios textos escritos. Se presenta como una red infinita que brinda información de toda clase y en diversos lenguajes. “El escrito digital integra varios *modos* o sistemas de representación de datos: fotografía, video, habla, música, gráficos, íconos, avatares virtuales, etc.” (Cassany, 2013, p.25). El impacto del color, el movimiento, el sonido, lo interactivo resulta tan atractivo para el ser humano que leer en papel pasa a un segundo plano, sobre todo en las generaciones más jóvenes.

En la comunicación multimodal intervienen varios medios: la escritura, oralidad, imagen, la música, etc. En el modo del habla, por ejemplo, actúa la voz, las palabras, los gestos; en el cine: la imagen, el sonido, la música; en un cartel: la composición, el color, la tipografía.

Dentro de la nube, las posibilidades se multiplican, con la particularidad de que el usuario decide qué tipo de lenguaje debe utilizar para reproducir un discurso. Cuando se habla de multimodalidad en la web se hace referencia a diversos modos semióticos en los que un mismo discurso puede ser presentado de múltiples maneras. Por ejemplo, la información acerca de Simón Bolívar se puede encontrar en un artículo de Wikipedia, con una foto del libertador o en un documental de YouTube. Para ser más ilustrativos, tomemos el caso de los blogs que son una herramienta

que permite combinar textos, videos e imágenes. El *blogger*, a diferencia del escritor tradicional que se limita al acto de escribir, tiene la posibilidad de elegir de qué manera transmite su información, creando así un sistema multimodal al que el lector de hoy está acostumbrado.

En la actualidad, casi todos los aparatos tecnológicos pueden reproducir audio, video, imágenes y texto. Una persona común puede comunicarse a través de todos estos modos desde sus teléfonos celulares y demás aparatos inteligentes. Las nuevas generaciones no están acostumbradas a leer largos textos, y la mayoría de los casos prefieren moverse de uno a otro medio, pasando con gran facilidad de un texto escrito a uno audiovisual, elaborando sus propios discursos, decodificando de manera simultánea varios sistemas de significación.

4. *Multipantalla*: desde que el cine irrumpió en la sociedad, cuando el hombre miró por primera vez una pantalla, se han ido sumando la televisión, los juegos de video, las computadoras y los aparatos móviles. La idea de multipantalla tiene que ver con la proliferación de estas tecnologías, el modo en el que conviven dentro del contexto actual y el uso que se les da.

Las pantallas están en todas partes: miles de personas trabajan frente a un computador, las llevan en sus teléfonos inteligentes, en sus tabletas. Están en las casas, las oficinas, los bancos, los centros comerciales y representan un abanico de posibilidades para el consumo de información. Es tanta la intromisión en la vida de las personas, que ahora se utilizan de manera simultánea. La avidez de consumo ha dado paso al fenómeno de la multipantalla, donde el individuo puede encontrarse trabajando en su computadora al mismo tiempo que ve televisión y de cuándo en cuándo revisa su celular. Aunque nadie puede asegurar ser capaz de lograr el dominio de tres o cuatro pantallas simultáneas, el verdadero fenómeno se da en el modo en que el individuo combina la información y en cómo se ven enfrentados los discursos de cada una.

Por otro lado, el impacto del internet en la escritura se evidencia tanto en su forma como en su fondo. En cuanto a su forma, se puede observar dos cambios. En primer lugar, se han creado nuevos géneros textuales como los foros, chats o tuits y se han reformulado y agilizado algunos géneros históricos (de la carta al correo electrónico, del diario personal al blog). En ellos, se escribe de una forma distinta a la que acostumbramos.

En segundo, la escritura que usamos en estos espacios es una transformación de la escritura convencional. Torres i Vilantarsana (2003) denomina *ideofonemática* al aprovechamiento de los recursos del teclado para emular la fonética (kiero), los sentimientos (:D) y las reacciones de la comunicación oral.

En cuanto a su fondo, el uso del espacio digital rompe con la hegemonía propia del espacio público. Al permitir una interacción mundial participativa en la que conviven diferentes registros, lenguajes, ideologías, se rompe la unidireccionalidad propia de los medios de masas.

De todos los cambios que conlleva el uso de internet en nuestra vida, es en la lecto-escritura donde ejerce su mayor trascendencia. Según la revisión de Cassany sobre la lectura y escritura, “seguimos usando los mismos verbos (leer y escribir) para referirnos a tareas distintas, más complejas y poderosas. [...] Hoy leemos y escribimos más que ayer y es más difícil hacerlo y aprender a hacerlo, aunque las apariencias engañen.” (2012, p.33)

Hablar de escritura digital es plantearse un sistema de comunicación que difiere del medio escrito impreso al que hemos estado expuestos desde la invención de la imprenta, pues el ritmo y la cantidad de producción, los mecanismos de control, la contextualización, el formato, los tipos de texto y la forma de redactarlos han cambiado.

Sobre el *ritmo y cantidad de producción*, se debe considerar que internet no es solo una biblioteca virtual inmensa donde se puede encontrar libros y artículos de todo el mundo, sino que es a la vez una galería, cine, universidad, museo, supermercado. La red es cultura y el internauta está expuesto a todos los tipos de texto que una persona ve en la vida real: anuncios publicitarios, videos, imágenes familiares, manuales, formularios, invitaciones, facturas, correos, mensajes personales; sin mencionar los tuits, hashtags, emoticones, blogs, estados de Facebook y demás manifestaciones escritas vernáculas del internet. Son textos híbridos que se producen a nivel global y conviven en un solo espacio.

La saturación de información junto con la desambiguación serán dos de los problemas que todo internauta deberá enfrentar. Si existen malos entendidos entre interlocutores del mismo contexto que poseen una historia en común, tienen los mismos referentes, usan el habla de manera similar y posiblemente comparten connotaciones, ¿cómo evitar que sucedan en la interacción entre personas de diferentes etnias, religiones y regiones que no poseen una cultura compartida y se encuentran en el espacio digital? Nunca ha sido tan importante como hoy desarrollar el conocimiento sobre otras culturas en un marco de respeto, pues la noción de identidad nacional o local se está fundiendo con la de identidad global.

En cuanto a los *mecanismos de control*, los filtros que regulaban la publicación de libros, artículos, críticas, reseñas, revistas, fotos, canciones y videos han disminuido considerablemente. A pesar de que los espacios digitales también poseen leyes, restricciones y consecuencias claras para cada violación del acuerdo, las editoriales, los medios de comunicación tradicionales (periódico, televisión, radio) han perdido parte del control que poseían sobre la cultura de masas.

Estas publicaciones no solo provienen de diferentes lugares del mundo, sino que varían en cuanto a registro y *estándares de calidad*: tesis doctorales, informes ambientales de ministerios, documentos legales, leyes

orgánicas y ensayos académicos de prestigiosas universidades se funden en el mismo espacio que artículos escolares, ofertas de productos y servicios, opiniones publicadas en blogs personales, chismes, manuales de uso, etc. Lo coloquial, legal, profesional y académico se encuentran expuestos lado a lado en el ciberespacio.

Debido a que la información es abundante, variada, accesible y fácilmente compartida, los conceptos de autoría y plagio están adquiriendo nuevos matices.

El *copyright* o derecho de autor, cuyos inicios datan del siglo XVII, era el reflejo de una era individualista, donde el conocimiento y el control sobre lo que se podía o no publicar estaba en las manos de grandes empresas o poderes estatales. A finales del siglo XX, el *copyleft* o licencia libre, fue usado por compañías que permitían el uso libre de licencias para copiar, modificar y redistribuir ciertas obras. Al 2011, *Creative Commons*, una organización sin ánimos de lucro, contaba con más de cien afiliados en 70 jurisdicciones que promueven diferentes tipos de licencias en las que es el autor –no una compañía– quien elige los términos y condiciones de derecho de autor que quiere ejercer sobre su obra.

Internet alberga obras cuya autoría es cooperativa, incluso desde antes de que la promulgación de las licencias *creative commons* avalen su legalidad. *Wikis*, páginas web y blogs son algunos ejemplos de espacios en los que la noción de autor se diluye e incluso puede ser reemplazado por el anonimato o la autoría colectiva.

Otro aspecto a tomar en cuenta es que no solo se mezcla en la red el contenido de diferentes autores, sino que también se mezclan los formatos. Knobel y Lankshear (2011) amplían el concepto de *remix* -el cual estaba originalmente vinculado a la edición de audio- para incluir la mezcla de música, sonido, imágenes estables o en movimiento tomadas de películas,

la televisión o el internet, los archivos personales y demás. A pesar de que el *remix* es anterior al mundo digital, ha sido potenciado por las TIC.

Estos *productos mezclados* son una forma de escritura en el sentido de que expresan ideas a través de un lenguaje complejo. En palabras de Ong “es posible considerar como ‘escritura’ cualquier marca semiótica, es decir cualquier marca visible o sensorial que un individuo hace y a la cual le atribuye un significado” (1984, p.50). Lessing (2005) explica que antes escribir era producir un texto pero que los adolescentes de hoy usan la tecnología digital para escribir de una forma diferente: el texto escrito es solo una de las posibilidades, y no es siquiera la más interesante. Los audiovisuales, el uso de Photoshop, los *fanfictions* (Fanfiction.net o DeviantArt.com), la *machinima* (<http://www.machinima.com>), los *mashups* (Grazr.com, Twitvision.com), son prácticas vernáculas de la escritura digital, es decir, propias de este ámbito.

Frente a esta realidad cabe preguntarse si se puede llamar plagio a las miles de historias creadas a partir de la saga de *Harry Potter* que circulan por la red libremente en Harrypotterfanfiction.com. Si Cassany (2012) afirma que el plagio es un concepto que marca la diferencia entre cultura oral y cultura escrita ya que lo que se escribe debe ser citado mientras que lo que se dice suele denominarse tradición y pertenece a todos, entonces ¿qué concepto se debe aplicar a una cultura audiovisual en la que las características de la oralidad y de la escritura se juntan?

Comunicación oral en el siglo XXI.

La comunicación oral se remite a los orígenes de la historia de la humanidad. La expresión de sensaciones, sentimientos y pensamientos se dio a través de gruñidos, sonidos y luego, palabras. La oralidad, es decir, la palabra hablada, tuvo gran importancia en la antigüedad. Sobre su poder, Walter J. Ong (1984) indica que por lo general los pueblos orales creen que las palabras poseen un potencial mágico al ser pronunciadas.

La oralidad con sus varias manifestaciones –mitos, leyendas, chistes, refranes, discursos y debates– fue el vehículo de transmisión de conocimiento desde la antigüedad. El orador, rapsoda o aedo, presentaba ante una audiencia atenta los grandes hechos bélicos de su territorio, mantenía vivas las tradiciones, instruía al ciudadano y generaba identidad. Estos discursos se realizaban en espacios en los que la arquitectura estaba diseñada en forma de oreja, intentando asegurar la correcta emisión y recepción del mensaje oral.

La Edad Media mantuvo la importancia de la oralidad pues aunque los profesores usaban libros para enseñar en la universidad, el debate oral era el método para poner a prueba los conocimientos adquiridos por los estudiantes. Durante el Renacimiento los concursos de oratoria se vuelven populares. Es la aparición de la imprenta en la Edad Moderna la que significaría el declive de la cultura oral. Con el paso del tiempo los libros, fotografía, carteles, cine y la televisión invadirían los hogares a nivel mundial, otorgándole gran importancia a la comunicación visual y audiovisual.

Tal fue el impacto de la cultura visual, que en la educación la palabra escrita se convirtió en el máximo exponente de conocimiento: los exámenes son escritos en la mayoría de ocasiones. “La función tradicional de la escuela, en el ámbito de la lengua, ha sido enseñar *a leer y a escribir...* *La habilidad de la expresión oral ha sido siempre la gran olvidada de una clase de Lengua centrada en la gramática y en la lectoescritura*” (Cassany, 1994. p.134).

Las exposiciones, debates, reuniones de trabajo, avances de informes, entrevistas, discursos de aceptación y conferencias son algunas de las situaciones comunicacionales de la vida cotidiana, académica y profesional para la que los humanos deben estar preparados. Aún en la era de los mensajes de texto, seguimos llamando por teléfono; aún se sigue presentando una disertación oral de la tesis escrita. Fluidez, corrección,

pronunciación y dominio escénico siguen siendo importantes en nuestra sociedad.

En el siglo XXI, los nuevos medios de comunicación han derrumbado la importancia de la palabra escrita y los ha reemplazado por los medios virtuales en los que la palabra, la imagen y la oralidad confluyen. La habilidad de transmitir audio y video grabado, la inmersión en los medios audiovisuales trae como consecuencia un proceso reivindicativo de la oralidad, pues tan importante como lo visual son los sonidos y palabras que lo acompañan. De acuerdo de Ong (1984) el mundo erudito ha despertado nuevamente al carácter oral del lenguaje.

El surgimiento de nuevos canales pone en tela de juicio la vigencia de las características tradicionales de la comunicación oral y la comunicación escrita. Para ilustrar esta problemática basta con analizar el sistema de conversación en línea más popular: el chat. Si bien el soporte de este sistema de conversación es escrito, el resto de sus características lindan con la oralidad:

- a) El uso abundante de emoticones, onomatopeyas y mayúsculas simula a los códigos no verbales. En el chat podemos llorar (:´()), reír (jajajaja) y gritar (¡SAL!) usando el teclado.
- b) La rectificación de un texto que debería ser irrastreable, queda evidenciada en la alerta de “escribiendo” en el chat de Facebook, Blackberry Messenger, Live Messenger o Whatsapp. Incluso, se ha popularizado el uso del asterisco como indicador de un error ortotipográfico en una palabra del mensaje instantáneo previamente enviado.
- c) La comunicación puede ser diferida o espontánea dependiendo del nivel de conectividad que goce el receptor y emisor. Normalmente, las personas de diferentes partes del mundo pueden conversar de manera espontánea, inmediata y ágil. En cuestión de segundos o minutos el mensaje escrito llega a su receptor y este contesta.

- d) La durabilidad de la comunicación depende de la plataforma usada. En el caso de muchas aplicaciones es posible crear copias de las conversaciones, guardar los mensajes o recuperar publicaciones antiguas a través de un buscador. Desde esta óptica, las conversaciones por chat son más duraderas que la comunicación oral y, quizá, también que la escrita ya que el papel, a diferencia de la nube, es fungible.
- e) Existe una interacción y retroalimentación durante la composición del mensaje. Quien está del otro lado de la computadora puede interferir con la construcción del discurso al completar la emisión del otro hablante, proponer el completamiento de una oración incompleta o predecir su final.
- f) A diferencia de la comunicación tradicional, es posible interactuar con varios usuarios de forma casi simultánea, usando la multiventana o los chats grupales.
- g) Los chats permiten el uso de códigos auditivos, visuales y audiovisuales: notas de voz, canciones, videos, fotos y palabras forman parte del repertorio de textos que pueden ser compartidos por este canal.

En palabras de Francisco Yus (2001):

Una de las posibilidades que ofrece Internet es la interacción conversacional entre los usuarios con independencia de su ubicación física, la posibilidad de generar redes interactivas para el intercambio sincrónico de información en tiempo real. La conversación virtual por Internet, conocida coloquialmente como chat (tomado del término inglés, charlar), es una conversación oral en un soporte escrito, una nueva forma de comunicación con sus propios códigos de funcionamiento. (p.79)

En la nube podemos encontrar las siguientes herramientas o aplicaciones que promueven el desarrollo de la comunicación oral, a pesar de que muchas de ellas tienen un apoyo visual de diapositivas o videos.

El Skype o Hangouts de Google son video llamadas entre dos o más interlocutores (Google permite un máximo de 10) que intercambian ideas a través de la comunicación oral. Existe en la barra una herramienta de chat escrito en caso de ser necesario compartir hipervínculos o poner por escrito algún detalle importante. En esta aplicación podemos encontrar, a su vez, la posibilidad de compartir fotos o, incluso, usar Symphonical para distribuir tareas en un proyecto de trabajo.

Slide talk permite compartir las diapositivas de PowerPoint junto con descripciones orales que son producidas por la tecnología del convertidor multilingüe de texto-a-habla de alta calidad. Se importa la presentación, se escribe el texto que se desea acompañe a las diapositivas y de forma inmediata el programa crea un video parlante, listo para ser compartido en el ámbito académico, personal o profesional. Fotobabble, en cambio, permite insertar una grabación de audio propia a las imágenes que se presentan.

Las radios en internet como Soundcloud y Spreaker o los *podcasts* son formas de compartir los trabajos orales de las personas. Tareas, audiolibro, reportajes, canciones inéditas y recetas de comida pueden ser difundidas por este nuevo medio. Soundcloud permite grabar, publicar y comentar grabaciones. Spreaker brinda la oportunidad de crear una radio en línea ya sea con grabaciones en directo o diferidas. El *podcast* en cambio se vale del sistema de redifusión RSS que a través de la suscripción permite a los usuarios descargar los audios (partidos de fútbol, discursos, entrevistas y demás) que se desea oír sin importar el tiempo o lugar.

Wordle genera una nube de palabras basadas en el texto que se le indique. Esta nube le da mayor importancia visual a las palabras que se encuentren repetidas con mayor frecuencia. Las nubes pueden variar de fuente, paleta de color, fondo, entre otras características. Esta es una gran herramienta para exposiciones orales pues se crea un apoyo visual que fomenta en vez de debilitar –como es el caso de algunas diapositivas- las destrezas orales y la memoria.

Por último, Movenote ayuda a crear videolecciones. Usando archivos almacenados, se puede grabar un video explicativo mientras se controla la transición de una diapositiva a otra o se señalan partes del documento. Luego, dicha presentación se comparte por correo electrónico.

CAPÍTULO 2

LA EDUCACIÓN EN EL SIGLO 21

Para poder plantearnos un modelo educativo basado en la tecnología 2.0 es necesario tomar en cuenta algunos conceptos que responden a las características del modelo comunicacional del internet, de tal modo que quede claro el contraste entre este modelo y el que la educación ha utilizado desde siempre. En este sentido deberíamos empezar por establecer las diferencias entre la educación del siglo XX y la educación del siglo XXI.

En *La educación en el siglo XXI: los retos del futuro inmediato*, Ramón Flecha y Iolanda Tajada (1999) plantean tres factores que han generado una crisis sobre los argumentos que se sostienen desde hace décadas sobre la educación:

- a. la escuela no forma para el trabajo
- b. el fracaso y absentismo escolar
- c. el fracaso de las reformas educativas

Como hemos mencionado antes y como sostiene Barbero, es necesario que las reformas educativas se den acorde a los cambios que van surgiendo en la sociedad. Esta es una preocupación que ya no depende solo de los gobiernos: debe ser una reforma cultural que se dé desde la sociedad, desde la familia, de tal forma que se propongan teorías y prácticas educativas con el fin de motivar a los estudiantes, de brindarles las herramientas necesarias para su desarrollo y que estén al alcance de ellos diariamente.

Ante esto nos enfrentamos a una situación en la que se prioriza el dominio de ciertas habilidades, excluyendo a quienes no están al día con los

cambios generados por las tecnologías de la información. El impacto de las TIC ha llegado a los modelos interaccionales, educativos, culturales, es decir, todo lo referente a la construcción de la sociedad. Uno de los más claros ejemplos, y que nos compete siendo el libro uno de las principales herramientas de la materia de Lengua y Literatura, son las diferencias entre el uso tradicional del libro versus los aparatos que utilizan internet como son las computadoras, *tablets*, *smartphones*, entre otros.

Debido a que la educación antes era un proceso en el que se creaban paquetes de conocimiento en forma lineal y progresiva según los diferentes niveles de los educandos (Quiroz, 2003), delimitados, organizados y dados a conocer en un relación con el saber mediado por el maestro, el libro solía ser la fuente oficial de conocimiento pero en la actualidad ha perdido poder frente a las nuevas tecnologías. De acuerdo a esto podemos reconocer dos consecuencias claras.

La primera es la desterritorialización del libro. Según Inés Dussel y Luis Alberto Quevedo (2010), el cambio de una época incluye la crisis de los territorios modernos, entendiendo por “territorios” al grupo de instituciones, valores, creencias e ideologías de una sociedad. En este caso, el libro de texto usado en cada asignatura ha entrado en un proceso de desterritorialización pues ha dejado de ser el único vehículo mediante el cual los alumnos pueden acceder al conocimiento.

Nuestra realidad está conformada por sujetos cuyo estilo de vida ya hemos descrito, donde el mundo se concibe como una experiencia en la que no cabe la linealidad de los libros; pues, la palabra impresa carece de los estímulos que exige una sociedad acostumbrada a la diversidad textual de las pantallas. De este modo queda planteada la dualidad a la que Martín Barbero (2003) se refiere en estos términos: “en los libros se halla el último resquicio y baluarte del pensar vivo, crítico, independiente, frente a la avalancha de frivolidad, espectacularización y conformismo que constituiría la esencia misma de los medios audiovisuales.” (p.19)

Nos encontramos ante dos actores cuyas diferencias están muy marcadas. Por un lado, la generación de adultos, quienes ven en los libros la única fuente legítima y confiable de conocimiento, y por el otro, los más jóvenes que están inmersos desde niños en una cultura audiovisual, hipervincular y multitextual. Es indispensable plantearse la problemática comunicativa y pedagógica: existe una brecha generacional que divide a los alumnos que son nativos de la tecnología; y a los docentes que en algunos casos son migrantes tecnológicos y, en otros, se niegan a entrar en la dinámica de la sociedad en red.

No obstante, ¿sería posible pensar que es un error otorgar a los medios digitales la culpa de la crisis de la lectura y del empobrecimiento cultural? ¿Podría revertirse esta situación poniendo la tecnología al servicio de cultura?

En la actualidad los libros está viviendo momentos críticos que afectan sobre todo a quienes hacen Literatura. Los jóvenes no han perdido el interés por conocer historias de ficción; sin embargo, les resulta más cómodo ver la película que leer el libro. Para muchos, el hábito de la lectura se limita al uso de las redes sociales y servicios de mensajería, lo cual los lleva a consumir de manera masiva discursos superficiales en los que no se enfrentan a la reflexión profunda, a la razón y el conocimiento que puede llegar a proporcionarles un libro. Los amantes del papel culpan de este abandono intelectual a las nuevas tecnologías que, a su modo de ver, han llegado para acabar con los vestigios de una sociedad ilustrada para convertirnos al consumismo simplista y banal.

Para resolver estas cuestiones es necesario empezar por abolir la dualidad planteada por Martín Barbero (2003), aceptando que los libros no son el único medio del conocimiento, la ilustración y la buena Literatura. Debemos asumir que las rupturas y los cambios culturales derivados de la inmersión tecnológica son ineludibles dentro de un proceso de evolución al que solo cabe adaptarse, teniendo en cuenta que el pensamiento humano

no tiene por qué extinguirse sino que simplemente se transmite por otros canales, y que el verdadero enemigo de los procesos intelectuales no es la tecnología como tal sino la actitud de ocio que se deriva de ella.

La segunda consecuencia según Dussel y Quevedo es la implementación de los espacios virtuales en el proceso educativo. Esta conlleva dos necesidades visibles: en primer lugar, dotar de la tecnología necesaria a los planteles educativos y educandos para poder hacer uso del espacio virtual y, en segundo lugar, afrontar los desafíos pedagógicos que implica la introducción de nuevas tecnologías en las escuelas. Si bien en algunos casos los profesores tienen los implementos necesarios para usar el espacio virtual en la clase y fuera de ella, todavía la docencia se encuentra en un proceso de reorganización tanto de saberes como de la forma en la que se lleva a cabo las relaciones e interacciones dentro del aula.

Es desde esta reorganización que surge la nueva orientación en la educación. Según Jesús Martín Barbero (2003) en la actualidad se siguen tres líneas: la transmisión de herencia cultural, la capacitación para el desarrollo de competencias y destrezas con criterio de desempeño (aprender a aprender), y por último, la formación de ciudadanos capaces de pensar de manera crítica, con la capacidad de participar activamente de una vida justa y democrática.

Finalmente, es necesario reconocer como responsabilidad del modelo educativo la redirección de conocimientos útiles y pertinentes a través del internet, utilizando los medios tecnológicos en favor de las necesidades pedagógicas requeridas para formar ciudadanos que cumplan con el perfil de salida que se pretende. Esto implica rediseñar estrategias respecto a la utilización de las TIC dentro y fuera del aula, que en lugar de profundizar el rechazo de los jóvenes, genere la motivación necesaria para convertirlos en pensadores críticos y selectivos de la información.

2.1. Cambio en el paradigma educativo: el conectivismo

La sociedad actual, por su alta dependencia en los medios de comunicación y la tecnología, requiere un cambio en el eje curricular y en los recursos de enseñanza. Por esto, las TIC se han convertido en una necesidad para avanzar en el plano pedagógico. Estas tecnologías no son solamente un recurso docente a tomar en cuenta sino que forman parte de la realidad en la que viven los educandos y, como tal, está incluida dentro de su cultura.

La UNESCO plantea que el aprendizaje electrónico es una de las bases más importantes para construir sociedades integradoras del conocimiento, por lo que en la Cumbre Mundial sobre la Sociedad de la Información promovió la incorporación de las TIC de tal forma que se contribuya a “situar al ser humano en el centro de enfoque” (2005), es decir dentro de la sociedad de la información. Con la aparición de la *Web 2.0*, nace el término *e-learning* o aprendizaje electrónico, el cual “está irrumpiendo en los ambientes de formación de una manera muy activa y se sustenta en la teoría pedagógica del *conectivismo*” (Carmona y Rodríguez, 2009. p.31).

Las tres principales teorías sobre educación –conductismo⁷, cognitivismo⁸ y constructivismo⁹– que han sido las estudiadas y aplicadas por la mayoría de los docentes en la actualidad, datan de hace más de veinte años, es decir, fueron desarrolladas antes del auge de la tecnología en la sociedad. Como George Siemens menciona en su texto *Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital* (2005):

En los últimos veinte años, la tecnología ha reorganizado la forma en la que vivimos, nos comunicamos y aprendemos... El conectivismo es la integración de principios explorados por las teorías de caos, redes, complejidad y auto-organización. El aprendizaje es un proceso que ocurre al interior de ambientes difusos de elementos centrales cambiantes – que no están por completo bajo control del individuo. (p.6)

Además, resalta que el aprendizaje debe enfocarse en conectar información y, a partir de estas conexiones y de la comprensión, se genera el aprendizaje. La habilidad de ser capaces de discriminar entre la información importante y no importante resulta crítica. “También es crítica la habilidad de reconocer cuándo una nueva información altera un entorno basado en las decisiones tomadas anteriormente” (Siemens, 2005, p.7).

Los principios del conectivismo según Siemens son los siguientes: primero, el aprendizaje y el conocimiento requieren de diversidad de opiniones para presentar la totalidad de una idea o concepto, formando redes entre fuentes de información; segundo, aprender es tomar decisiones sobre la elección de qué aprender; tercero, el significado de la información recibida es vista a través de una realidad que cambia constantemente; cuarto, la capacidad para buscar el conocimiento es más importante que lo que se sabe en el momento; quinto, el conocimiento se encuentra fuera del individuo y puede residir en las redes por lo que la actualización es el propósito de todas las actividades conectivistas de aprendizaje.

El aprendizaje 2.0 se caracteriza por su amplio intercambio de información y por ser conversacional/colaborativo, no hay una enseñanza jerárquica sino que todos tienen acceso a la misma información. Dentro del cambio en el paradigma educativo se dan otros parámetros en la manera de enseñar y aprender que detallaremos a continuación.

2.2. Educación en la nube

El surgimiento de la nube ha creado un nuevo espacio social, es decir, a los espacios naturales y a los espacios urbanos ahora se les suman los espacios digitales dentro de los cuales los miembros de una sociedad pueden ejecutar casi todos los procesos propios de una cultura. Es por esto que la educación no puede simplemente negar la existencia de tales espacios y estos han sido reconocidos como una parte integral del aprendizaje de los alumnos: la vida virtual es parte de nuestra vida real.

La nube trae consigo varias ventajas que se derivan del modelo conectivista y pueden ser altamente beneficiosas para la enseñanza. Para empezar, provee a los docentes de nuevas oportunidades para el proceso de enseñanza-aprendizaje y material pedagógico interactivo altamente visual que permite refrescar constantemente la metodología y adaptar el contenido según los estilos de aprendizaje de la mayoría de estudiantes. También, rediseña el material educativo para el consumo móvil permitiendo usar los *smartphones* para actividades educativas e impulsa al educando a investigar y buscar diferentes fuentes distinguiendo entre las fiables y no fiables.

Aparte, mejora la comunicación entre los agentes del proceso de aprendizaje, pues ya no habría un límite físico y temporal que se ciñe al aula de clases en las interacciones de ambos agentes y de los educandos entre sí (por ejemplo, el uso de foros o la inmersión en comunidades virtuales); permitiendo crear y compartir contenido de forma inmediata; y proveyendo a los docentes de aplicaciones útiles para evaluar y valorar un proceso de enseñanza.

Otras de las ventajas que posee la nube son la facilidad de uso de sus herramientas, el relativo fácil acceso a estas, la falta de necesidad de una infraestructura, el alto grado de autonomía, y la personalización de los diferentes recursos y metodologías que se pueden encontrar en este espacio digital: la nube es un sistema de educación abierto.

La presencia de la nube en la cotidianidad ha generado tendencias que actualmente se están aplicando en otros países y son viables para algunos sectores de nuestra realidad. El uso de celulares o tabletas en clases, el uso de redes sociales como Open Class o Edmodo, la educación semipresencial, la proliferación de recursos educativos abiertos (OLCOS, Eduteka, Proyecto Gutenberg, Sofia) y la popularización de los libros electrónicos, son algunas de las disposiciones aplicables en Ecuador.

Estas tendencias se deben a los resultados positivos que el uso de las TIC ha tenido dentro del aula. Estamos frente a una nueva educación donde con el movimiento de un dedo se podrán controlar textos digitales que al hacer clic permitirán saber el significado de una palabra; al mencionar una referencia geográfica, desplegará Google Earth; y, al hablar de contexto histórico, se podrán apreciar fotos y videos al respecto, desde cualquier lugar.

Entre otras ventajas del uso de la nube, tenemos las acciones y procedimientos que permiten nuevas maneras de interacción con la cultura de forma más participativa, más creativa y con una mayor aprehensión del conocimiento. Estas nuevas formas de interacción fueron acuñadas bajo el término “permisibilidades” por los informes de Henry Jenkins y Kathleen Tyner, dos expertos en los efectos de los medios de comunicación en la sociedad. Ellos determinan las siguientes permisibilidades (Dussel y Quevedo, 2010): juego, desempeño, simulación, apropiación, multitarea, cognición, juicio, navegación, redes y negociación

Todas estas permisibilidades que se nos presentan con el uso de las nuevas tecnologías y sus espacios digitales nos acercan a formar educandos que sean *prosumidores*, es decir, que produzcan y consuman contenidos informativos a la vez de forma crítica, democrática y significativa.

Sin embargo, existen problemas, desafíos y retos que se deben considerar al momento de implementar la nube para la pedagogía. El constante cambio en las herramientas requiere de usuarios que estén dispuestos a aprender, desaprender y re-aprender; la falta de privacidad o seguridad hace que fenómenos como el *hackeo* y el *cyberbullying* sean una realidad que afrontar, sin mencionar las cambiantes leyes de propiedad intelectual en internet que se desarrollan en la actualidad o la falta de control de los contratos de servicio.

Educación móvil.

El aprendizaje no debe tener límites porque se trata de un elemento propio de la naturaleza humana. Aprendemos de manera espontánea desde el primer momento de nuestra vida. Lo hacemos a cada hora y en cualquier lugar.

Afortunadamente la tecnología de hoy permite que el proceso de aprender sea permanente. La comunicación móvil expande las posibilidades de la pedagogía y otorga al docente una gama de alternativas y herramientas que trascienden las fronteras del colegio y se insertan en la vida cotidiana del alumno. A través de sus teléfonos celulares, tabletas y otros dispositivos, los estudiantes pueden recibir una instrucción significativa y libre.

La comunicación móvil al servicio de la educación crea un espacio virtual para el desarrollo del conocimiento y las destrezas, ya que fortalece la interacción, la discusión, el trabajo colaborativo, el intercambio de información y la creatividad. Además de ser un arma poderosa para la motivación, libera al salón de clases el peso de ciertos conocimientos que se llevaban horas en exposiciones informativas del docente, y que ahora se pueden transmitir fuera del aula, a través de internet. El estudiante llega con una idea clara del tema y la sala de clases se convierte en un espacio para la discusión, para debatir opiniones, coevaluar, aplicar el conocimiento de forma práctica y despejar dudas.

Esto nos lleva a considerar la importancia de la comunicación y relaciones con el aprendizaje, sobre todo cuando deben generar diálogo, que si logramos que sea reflexivo, crearán condiciones de aprendizaje crítico reflexivo, que se sitúa en el centro de los más altos intereses educativos. (Salmerón, 2013. p61)

La conectividad hace que los centros comerciales, parques, salas de juego, y zonas wifi se conviertan en espacios para el aprendizaje. Quienes practican la enseñanza mediante el uso de la nube aprovechan estas

condiciones para crear redes con sus alumnos y establecer vínculos de comunicación fuera del horario de clases, invadiendo los espacios que frecuentan, interviniendo a través de proyectos individuales o grupales, consignas y tareas bien planificadas. Las líneas divisorias entre lo cotidiano y lo académico se diluyen.

Con la finalidad de ser más ilustrativos, nos permitimos plantear un ejemplo hipotético en el que un alumno se encuentra en una reunión con amigos y de pronto le llega a su celular una notificación en la que consta que uno de sus compañeros del colegio hizo un comentario sobre la última publicación de su blog. Probablemente, el alumno en cuestión se abstraigo por un momento de la celebración en la que se encontraba para leer cómo lo están evaluando sus compañeros y para revisar otros trabajos y emitir su criterio. La clase entera está conectada en esta dinámica desde cada ubicación de sus integrantes. El profesor que fue quien inició la interacción, evalúa el proceso y participa activamente de él, fortaleciendo el vínculo, reorientando la tarea y compartiendo información adicional.

La tecnología nos brinda muchas posibilidades pero la pedagogía define cómo han de ser utilizadas. El verdadero desafío es que sirvan para potenciar el trabajo colaborativo, la transferencia de significados, la interpretación y crítica de ideas, el respeto a las opiniones de otros, la posibilidad de expresar sus criterios, de crear y cuestionar su propio proceso de aprendizaje. El docente podría, por ejemplo, aprovechar las redes sociales, los foros y los proyectos grupales, siempre y cuando empiece por reprogramar la metodología de clase tomando en cuenta los tiempos y los espacios que se generan a través de la red.

Existe la oportunidad de pertenecer al grupo de personas que diariamente interactúa de forma diversa, que recibe información precisa, promueve sus propios intereses y encuentra en la educación un mundo que contiene un conocimiento útil aprendido de manera lúdica. Nos referimos a estudiantes que gozan de la libertad de encontrar sus propios significados,

de criticar y cuestionar el mundo que los rodea. El intercambio masivo de imágenes, sonidos, videos y textos debe estar encaminado a experimentar, inferir, aplicar, y producir desde cualquier lugar y a toda hora.

Esto representa un cambio de trescientos sesenta grados: pasar de ser prisioneros de un sistema educativo a formar parte de una cultura del aprendizaje. (Barbero, 2003). Ahora, los estudiantes son conscientes y partícipes de su proceso de aprendizaje, lo hacen desde cualquier lugar sin importar la hora. La educación es una experiencia gratificante que se inserta en la cotidianidad y que supera las barreras físicas y actitudinales del aula.

La comunidad educativa.

Es posible para los docentes invadir los espacios cotidianos de sus alumnos valiéndose de los instrumentos que suministra la tecnología móvil. Tomando en cuenta las posibilidades que brinda la conectividad y la idea de que el aprendizaje no es un ejercicio individual, podemos entender por qué el trabajo colaborativo ha adquirido tal trascendencia en la educación del siglo XXI.

Las comunidades virtuales dedicadas a la enseñanza son ambientes interactivos que favorecen el desarrollo de destrezas y el buen uso de la información. Representan un espacio idóneo para los trabajos de colaboración a distancia. Están conformadas por un grupo de personas que tienen por objetivo la construcción conjunta del aprendizaje. “El aprendizaje pretendido es de inspiración constructivista y social y el ambiente de trabajo se basará en una cultura de participación en las actividades propuestas, en el esfuerzo para compartir y construir conjuntamente nuevos conocimientos” (García-Valcárcel, 2013. p.42).

Etienne Wenger fijó en 1998, tres dimensiones necesarias para el funcionamiento de una comunidad virtual: “el compromiso mutuo, la empresa conjunta y el repertorio compartido.”

El primer requisito se refiere al compromiso de que cada integrante de la comunidad comparta su conocimiento sin egoísmo y, del mismo modo, adquiera el conocimiento de los demás. En el segundo requisito se establece que los integrantes comparten objetivos y necesidades conjuntas que demandan una coordinación, planificación y evaluación constante. Finalmente, reconocen reglas y dinámicas propias que se van creando a partir de los intereses de la comunidad.

Los elementos que participan en una comunidad educativa son el administrador (docente), los medios tecnológicos (TIC) y el grupo de estudiantes. A diferencia de otros tipos de agrupaciones, la comunidad educativa no puede manejarse sola. Para insertar un modelo con intenciones netamente educativas es indispensable la función del administrador que es quien dirige, bajo un sistema de normas y compromisos, los procesos de interacción, monitoreando y evaluando los resultados. El rol del profesor deja de ser el de facilitador del conocimiento. Ahora su trabajo es proponer actividades y proyectos diseñados con reglas claras, tomando en cuenta los tiempos que nos otorga el trabajo a distancia.

La comunidad virtual contiene todas las ventajas de la era de la comunicación móvil. Cientos de aplicaciones son puestas al servicio de la educación para garantizar la dinámica de los miembros de la comunidad. Plataformas de discusión como foros, chats y redes sociales son solo algunos escenarios de interacción. Los sitios como Wikispace, Blogger, Google Drive o Scribd llevan el trabajo colaborativo a un nivel más amplio. Por otro lado, el impacto visual que tiene YouTube, Prezi o Slideshare hace que la experiencia de aprendizaje sea más interesante, ilustrativa e interactiva.

Las personas que forman parte de una comunidad pueden conectarse desde cualquier lugar, interactuar con una o varias personas de manera simultánea a través del chat o de una videoconferencia; compartir

información (libros, enlaces, fotos, videos, archivos de audio) e, incluso, crear información.

Hay otras herramientas más específicas para las instituciones educativas como Open Class, Edmodo, Moodle, aulas virtuales que agregan a su interfaz formatos tan específicos como cuadros de evaluación, agenda de actividades, planificaciones o mapas de puestos.

Para lograr el perfecto funcionamiento de las interacciones entre los miembros de la comunidad, tanto el docente como el sitio web manejan ciertos reglamentos. Pueden ser desde claves y contraseñas hasta el tipo de lenguaje, el tiempo de la interacción, la frecuencia. En muchos casos el administrador tiene el poder de modificar o eliminar contenidos que no estén de acuerdo al tema y a los lineamientos del sitio. Los alumnos tienen normas y responsabilidades que deben cumplir porque de ello depende el trabajo de todo el grupo. Están siendo evaluados constantemente y reciben retroalimentación. Las tareas pueden ser redirigidas en cualquier momento con la ayuda del docente o de cualquier otro miembro. Se despejan las dudas, se sostienen debates reflexivos y críticos. Se generan ambientes idóneos para el desarrollo de la creatividad y el compromiso social. El intercambio constante y bien dirigido da como resultado un aparato de construcción continua del conocimiento.

2.3. Aprender en la sociedad en red

La conferencia de Manuel Castells (2003) sobre *La Educación en la sociedad en red* señala tres aspectos importantes de la reforma que debe realizarse a nivel de educación respecto a la aprender en la sociedad en red: aprender a aprender, aprendizaje autónomo y aprendizaje para toda la vida.

Aprender a aprender.

De acuerdo a Castells (2013) “la información está en internet, la cuestión es el aprendizaje, las capacidades de adquirir informaciones para generar nuevos conocimientos y poder utilizarlos en función de los proyectos personales y profesionales” (p.3). El proceso de formación nunca acaba por lo que se debe *aprender a aprender*, es decir, saber construir el conocimiento a partir de las herramientas y experiencias disponibles a fin de poder aplicarlo en cualquier aspecto de la vida.

Para lograr esto, hay que dejar de lado ese concepto que se tiene de la educación en el que primaba la memorización de la información establecida por el pensum. Los docentes deben concientizarse respecto a que el conocimiento se encuentra al alcance de un clic por lo que es necesario que sus alumnos desarrollen la capacidad de adquirir, indagar y buscar información de manera pertinente; el labor del profesor será el de proporcionarle al estudiante las fuentes, herramientas y motivaciones necesarias para poder completar este proceso, formando así a una persona competente para la era actual.

Aprendizaje autónomo.

La importancia del dominio de los procesos y estrategias dentro del aula permite que el docente proponga al alumno herramientas que le aporten a desarrollar conocimientos, siendo así un mediador entre los alumnos y las herramientas que la sociedad en red ofrece. Al insertar el internet en la educación, estamos aportando a una cultura de la autonomía y de la era digital; no hablamos de facilitarle la información sino permitir la construcción de significados a partir de la información que está al alcance de todos. Las habilidades que desarrolle el alumno le permitirá ganar autocontrol, automotivación y autoevaluación, convirtiéndolo así en un ser autónomo.

El aprendizaje autónomo es lo que motiva el *aprender a aprender*, más bien es lo que permite que el sujeto valore qué es lo que sabe y qué es lo que quisiera saber. Para llegar a la autonomía es necesario que se desmitifique la figura del profesor como único poseedor del saber, llevándolos a indagar un poco más sobre la información que reciben.

Aprendizaje para toda la vida.

De acuerdo a la UNESCO, a fin de que las estrategias de aprendizaje innoven y se integren, se debe reconocer todos los lugares donde se desarrolla el aprendizaje, esto quiere decir, considerar la comunidad, la familia y lo referente a lo cívico y social. Siguiendo esta línea de pensamiento, debemos considerar a *la nube* como un lugar más para el desarrollo del aprendizaje.

La dinámica de la sociedad de la información requiere que los usuarios estén *alfabetizándose* continuamente en el conocimiento, haciendo necesario:

El reconocimiento de un nuevo concepto de alfabetización, que se amplía a nuevos campos, como el de la comunicación mediada, multimedia en red, televisión a través de la red, TDT¹⁰, redes sociales, etc. La alfabetización se reconoce ahora como un concepto complejo cambiante en el tiempo, como un proceso de aprendizaje que dura toda la vida y cuyos dominios y aplicaciones están en constante revisión: *alfabetización digital y mediática*. (Castells, 2013)

El propósito del aprendizaje para toda la vida no es causar una marginación sino más bien ser un aporte que apoye las oportunidades que ofrecen las TIC, disminuyendo la brecha que se puede crear en estudiantes (nativos digitales) y docente (migrantes digitales).

2.4. Escuelas, docentes y estudiantes en el XXI

El nuevo paradigma educativo implica un cambio en los roles y perfiles de los actantes principales de la educación, es decir, de la escuela,

los estudiantes y los docentes. Estos cambios giran en torno a dos cuestiones: por un lado, el nivel de involucramiento en la generación de conocimiento y, por el otro, el uso de las TIC.

Escuelas.

En cuanto a las escuelas, en el siglo XX un aula que contase con las condiciones idóneas para la enseñanza era aquella que poseía:

- a) Pupitre que individualizaba el aprendizaje pero permitía flexibilidad de disposición para actividades grupales.
- b) Mesa del profesor al frente de la clase, haciendo del maestro la figura principal del aprendizaje a través de la oralidad.
- c) Pizarra de tiza/tiza líquida y retroproyector/proyector que constituían el apoyo visual de la enseñanza del profesor.
- d) Televisor para actividades centradas en la recepción de información audiovisual.

La biblioteca y las computadoras pertenecían a espacios exteriores al aula, separando investigación y conocimiento tecnológico de la enseñanza de las materias curriculares.

En la actualidad, el programa Escuela 2.0 en España, cuyo objetivo es la integración de las aulas y las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, considera las siguientes condiciones como idóneas respecto al espacio de aprendizaje:

- a) Pizarra digital interactiva, proyector y audio para mostrar material interactivo, audiovisual y otros apoyos visuales. Los proyectores actuales tienen integrado wifi, permitiendo que tanto profesores como estudiantes puedan compartir sus productos.

- b) Portátil para el profesor, ultraportátiles (*netbooks*) para cada uno de los estudiantes y una bandeja que permita guardar de forma ordenada las computadoras.
- c) Router wifi o conexión a internet por medio de cables de red que permitan subir y bajar videos, trabajos escritos y diapositivas.
- d) Conectividad dentro y fuera del aula: tarifas especiales para el uso de internet de los estudiantes.
- e) Formación continua del profesorado a través de cursos de capacitación sobre metodología y alfabetismo digital en el uso de las TIC.

En cuanto al uso del espacio, Andrew Churches indica que cada clase debería tener diferentes ambientes: uno para trabajar de forma silenciosa y reflexiva; otro para operar en grupos pequeños discutiendo y debatiendo; y uno para presentar, planificar y enseñar de forma colectiva. Debido a la propuesta colaborativa y activa del siglo XXI y las permisibilidades de la conectividad, se debe contar con espacios reales y virtuales para exhibir los trabajos: pizarras, corchos y murales son tan esenciales como comunidades virtuales, *wikis*, Hangouts.

Las computadoras conectadas a internet –donde se puede encontrar más libros y fuentes de información que en cualquier biblioteca del mundo– pertenecen y son parte central del aula, uniendo investigación y competencia tecnológica a la enseñanza de las materias curriculares.

Estudiantes.

Ángel Boza Carreño (2013) caracteriza a los estudiantes de la década pasada, es decir los del año 2000, como espectadores que reflexionan, procesan materiales y comentan al respecto para luego convertir su conocimiento en trabajos textuales como exámenes y monografías, y en algunas tareas prácticas. Su rol en el aprendizaje es activo, más no central:

deducen, infieren y construyen el conocimiento a través de la cooperación basándose en las actividades y enseñanzas procuradas por el maestro.

Se esperaba que los estudiantes posean competencias cognitivas (saber) y competencias procedimentales o destrezas (saber hacer). Ambas debían dotarlos de la capacidad de adaptarse a diferentes situaciones que se presentasen en su vida laboral, académica o cotidiana.

Al 2010, Boza plantea que los estudiantes deben adquirir un rol más constructivo y autónomo en su aprendizaje. Debatir, coleccionar, criticar, investigar, compartir y producir son acciones que describen su forma de adquirir conocimiento. Ellos aprenden a través de la interacción, de las comunidades de aprendizaje en red.

Se sigue buscando desarrollar sus competencias cognitivas y procedimentales, pero también se busca desarrollar sus competencias participo-sociales (saber estar), es decir saber escuchar, dialogar, valorar la riqueza de la colaboración de diferentes personas en diferentes ámbitos; y sus competencias personales (saber ser), las cuales implican conocer sus capacidades, limitaciones y fortalezas, asumir responsabilidades y tener la capacidad de tomar decisiones adecuadas según la situación.

Antonio Pérez Sanz (2013), resume a la condición del estudiante del siglo XXI de la siguiente forma:

El alumno para enfrentarse a esta sociedad ya no tiene que ser fundamentalmente un acumulador o reproductor de conocimientos sino que, sobre todo, debe llegar a ser un usuario inteligente y crítico de la información, para lo que precisa aprender a buscar, obtener, procesar y comunicar información y convertirla en conocimiento; ser consciente de sus capacidades intelectuales, emocionales o físicas; y disponer también del sentimiento de su competencia personal y social... (p.26)

Docentes.

Debido a que el rol del estudiante es más activo en la construcción de su conocimiento facilitado por las TIC, el del profesor debe cambiar de igual forma en su nivel de involucramiento y en el manejo de la tecnología educativa.

Antes, el profesor era un organizador de experiencias didácticas que poseía gran conocimiento sobre su materia y la comunicaba de forma oral a sus estudiantes, en el mejor de los casos acompañaba sus presentaciones con apoyos visuales digitales dentro de un horario de clase establecido. Su planificación se basaba en desarrollar conocimientos, procedimientos y actitudes combinando clases magistrales (sesiones teóricas), aplicaciones prácticas y, de vez en cuando, trabajo por proyectos. (Boza, 2013)

En 2010, se hace referencia a un *profesor 2.0*, aun gestor de aprendizaje que tiene amplios conocimientos sobre los temas a estudiarse pero se centra en enseñar a aprender, en innovar en su docencia y comprender cómo aprenden sus alumnos (Cano, 2009). Al mismo tiempo, posee competencias tecnológicas y comunicativas que le permiten editar videos, gestionar plataformas educativas, digitalizar archivos, manejar *wikis*, realizar presentaciones interactivas, participar en redes sociales y virtualizar su asignatura.

Un *profesor 2.0* está en contacto con otros docentes, no solo de su plantel educativo sino del mundo entero y su metodología es de proyectos interdisciplinarios que buscan competencias para la acción en vez de solo competencias de conocimiento. Sus materiales son variados y suelen estar disponibles en línea: textos, imágenes, videos y audios forman parte de su forma de enseñar.

Nativos e inmigrantes digitales: la brecha digital.

Otra forma de comprender los perfiles de los profesores y estudiantes del siglo XXI es a través de la metáfora de Marc Prensky sobre los nativos e inmigrantes digitales, es decir, la diferencia entre aquellos que nacieron en un territorio digital (estudiantes) y aquellos que debieron pasar del papel a él (profesores).

En palabras de Prensky, “el problema más importante que enfrenta la educación actual es que nuestros Inmigrantes Digitales, que hablan un lenguaje fuera de época (de la era pre-digital), están luchando para enseñar a una población que habla un lenguaje completamente nuevo” (2001), evidenciando que la diferencia entre ambas esferas radica en la capacidad de dominar dicho lenguaje nuevo.

Para ser fluido en el lenguaje digital es necesario estar conectado de forma constante en la red, poseer cuentas en alguna red social donde se practica la colaboración y la multitarea, ser impaciente, sentirse cómodo con textos multimodales e hipertextuales y estar acostumbrado a aprender de manera informal, incluso divertida.

En cambio, los inmigrantes poseen un menor grado de competencia frente a la manipulación de videos e imágenes, evitan los hipertextos debido a que están acostumbrados a la linealidad del texto impreso, son individualistas, realizan una tarea tras otra y están acostumbrados a tener que esforzarse para aprender.

Tratar de detener el desarrollo de la tecnología o negar el impacto que las TIC han tenido en nuestra forma de vida es rehusarse a leer el contexto en el que se encuentra la educación actualmente. “Nuestros estudiantes han cambiado radicalmente. Los estudiantes actuales ya no son las personas para el que nuestro sistema educativo estaba diseñado.” (Prensky, 2001). Los docentes y las escuelas se encuentran en una etapa de reformulación

cuyo objetivo es adaptarse a las nuevas exigencias de una era digital: por un lado, equipar aulas con los implementos necesarios para aprender en la actualidad y, por otro, disminuir la distancia que separa a los letrados de los iletrados digitales en el fenómeno conocido como *brecha digital*.

Las habilidades cognitivas en el nuevo siglo.

En 1956, Benjamin Bloom desarrolló la *Taxonomía de dominios del aprendizaje*. Este documento fue resultado de la sistematización y jerarquización de las habilidades del pensamiento que usamos para aprender cognitivamente. Durante décadas, ha sido el pilar de la educación pues permite a los profesores a nivel internacional enseñar y evaluar utilizando objetivos cognitivos similares para sus educandos.

Para Bloom, las habilidades del pensamiento varían en complejidad y es necesario adquirir las del extremo inferior (Habilidades del pensamiento de orden inferior) para poder realizar las del extremo superior (Habilidades del pensamiento de orden superior). Es decir, es imposible entender un concepto que no recuerdas o analizar un texto si no lo comprendes.

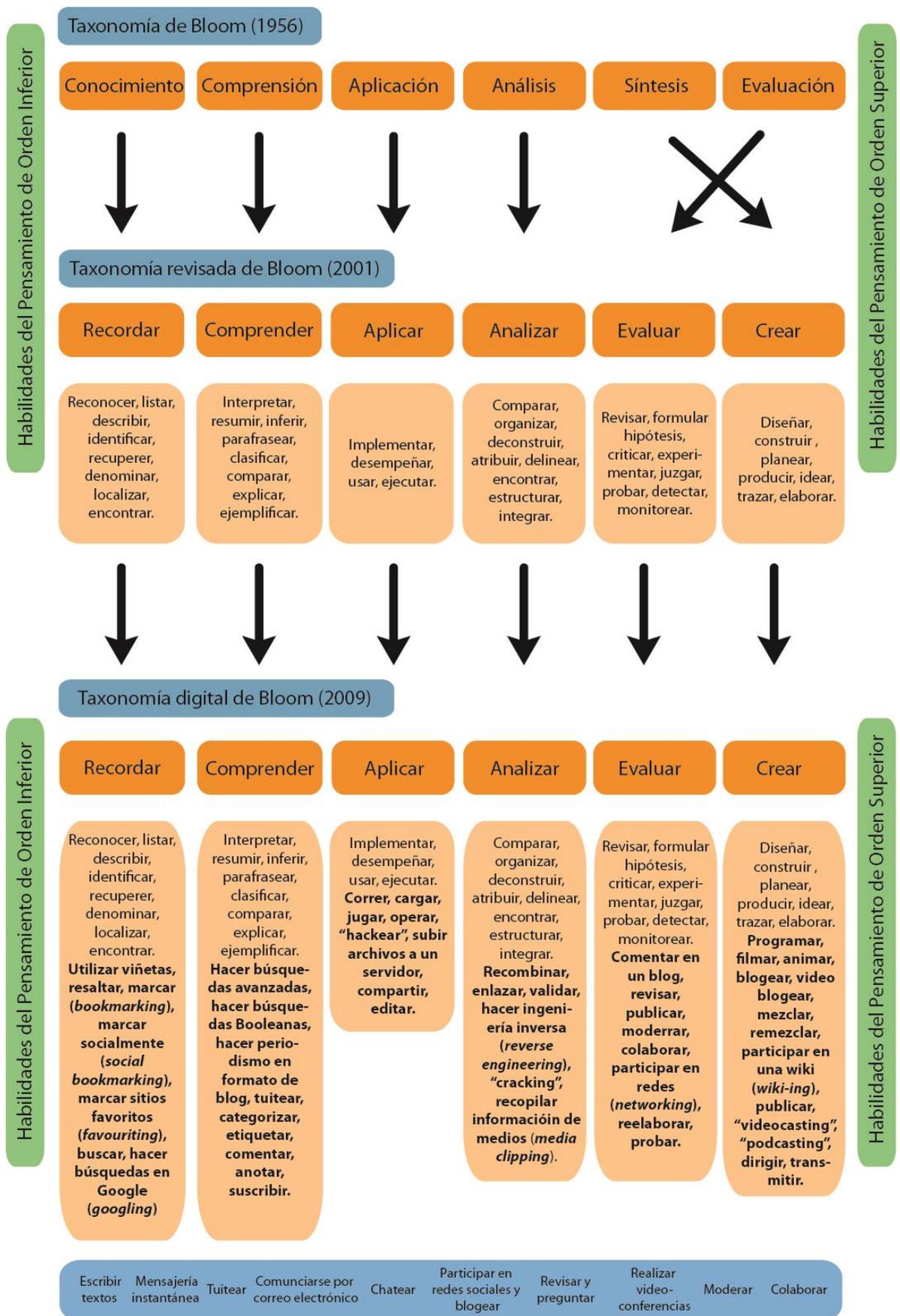
A pesar del gran éxito académico de la popularmente llamada *Taxonomía de Bloom*, en 2001 Lorin Anderson y David Kathwol publican una versión revisada de este documento bajo el nombre de *Taxonomía revisada de Bloom*. Entre las adecuaciones más importantes están el cambio de sustantivos en cada nivel cognitivo (conocimiento, comprensión, aplicación, análisis, síntesis y evaluación) por verbos (recordar, comprender, aplicar, analizar, evaluar y crear) y el intercambio de posición de los dos niveles del pensamiento más altos. Para Anderson y Krathwohl el máximo nivel cognitivo es tener la capacidad de crear pues para desarrollarla se debe ser capaz de realizar todas las otras habilidades que se encuentran en niveles inferiores.

Entre la publicación de ambas versiones existe casi cuatro décadas de diferencia. Sin embargo, los avances tecnológicos del siglo XXI y sus consecuencias en las habilidades de los humanos, han hecho ineludible el surgimiento de una nueva taxonomía que fue publicada en 2009 por Andrew Churches bajo el nombre de *Taxonomía digital de Bloom* y que constituye la base de lo que significa ser alfabetizado en la información o letrado digitalmente.

Churches integra en las habilidades del pensamiento los nuevos objetivos, procesos y acciones que se desprenden de la inserción de las TIC en la vida cotidiana y académica de los seres humanos. Así, *marcar* –o *bookmarking* en inglés– es una de las destrezas a desarrollarse en el nivel taxonómico de “recordar”.

En la última versión se ha incluido, además de las acciones propias del uso de las TIC, un espectro de la comunicación en el que se describen los tipos de habilidades comunicativas que los estudiantes pueden lograr desde su nivel inferior (mensajería instantánea) hasta su nivel superior (colaborar). La creación en la comunicación actual pasa a evidenciarse en la capacidad que tienen los educandos de colaborar con la red de forma activa.

Junto con las nuevas habilidades, Churches (2009) propone dos lineamientos para el éxito educativo en el siglo XXI. Por una parte, afirma que no se trata de las herramientas, sino de usar las herramientas para facilitar el aprendizaje y, por otra, sostiene que colaborar no es actualmente una habilidad, sino una necesidad.



Espectro de la comunicación
 Figura 3. Evolución de la Taxonomía de Bloom.

El primer presupuesto es compatible con las teorías de Martín Barbero mencionadas anteriormente, mientras que el segundo es complementario tanto con el contenido de la publicación *Los cuatro pilares de la educación* de la UNESCO (1996) –aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir juntos, aprender a ser– como con las teorías de Edgar Morin (1999) sobre las reformas educativas del nuevo siglo que apuntan hacia “una aptitud general para plantear y analizar problemas; principios organizadores que permitan vincular los saberes y darles sentido”. (p.23)

Para resolver problemas es necesario dominar las habilidades del pensamiento, pero su dominio no es suficiente en un mundo tecnológico. Un estudiante que es un buen investigador en una biblioteca está en desventaja frente a uno que sabe realizar búsquedas booleanas¹¹ en internet, pues el segundo tendrá acceso a una vasta cantidad de publicaciones actualizadas de todo el mundo en cuestión de minutos mientras que el primero está limitado por los recursos que encuentre en su espacio físico. Sobre este punto, es importante recordar que si el estudiante que usa internet no es capaz de distinguir una fuente fiable de una poco confiable, poco valor tendrá su investigación sin importar lo rápida y actualizada que haya sido. Las TIC son herramientas para aprender y requieren de un aprendizaje pero no son, de ninguna forma, una habilidad del pensamiento en sí.

A continuación, se detallará cómo las TIC han modificado las habilidades que todo humano debe realizar al momento de aprender:

Recordar implica utilizar la memoria para producir definiciones, elaborar listas, reconocer hechos y recuperar información. En el siglo XXI, el concepto de “memoria” se expande pues el estudiante debe ser capaz de recuperar datos tanto de su cerebro como de un libro o de una página en internet por la que navegó meses atrás. Considerando la cantidad de información y páginas disponibles en la red, la habilidad de recordar se complejiza. Frente a un monitor, *enlistar* se vuelve *usar viñetas*, *investigar* se

convierte en *usar Google, localizar es usar marcadores*. Tener la capacidad de ordenar, marcar y guardar información se vuelve esencial para poder encontrarla y usarla de forma rápida cuando sea necesaria.

Comprender, según Anderson y Krathwohl (2001), es construir el significado a partir de diferentes tipos de funciones, sean escritas o gráficas. Es decir que el estudiante debe ser competente en la comprensión tanto de material escrito, visual o audiovisual.

En una era en la que estamos expuestos constantemente a la televisión, a videos en YouTube, a memes y a publicaciones netamente visuales en Facebook, Instagram y Pinterest, es necesario que los educandos puedan interpretar, resumir, inferir, parafrasear, clasificar, comparar, explicar y ejemplificar, es decir, comprender en todos sus niveles, el significado del constante bombardeo mediático en el que viven. Abordar la lectura desde la comprensión crítica ha sido propuesto por varios autores como Daniel Cassany, Jesús Martín Barbero y Edgar Morin.

A estas habilidades del pensamiento se le suman otras propias de la era en red: comentar y anotar formatos diferentes (documentos Word, páginas web o archivos pdf); organizar, categorizar o etiquetar de forma digital archivos, páginas web, materiales, videos; suscribirse a diferentes páginas y blogs; subir a manera de diario personal una entrada sobre la experiencia vivida en clase; y, por último, realizar búsquedas avanzadas o booleanas (usando signos algebraicos) para encontrar datos precisos a partir de un motor de búsqueda.

Aplicar en el siglo XXI no solo equivale a ejecutar o implementar un procedimiento, realizar modelos, presentaciones o simulaciones, sino a ejecutar un programa, jugar, subir y compartir diferentes formas de información y editar. Algunas aplicaciones de estas habilidades son ilustrar digitalmente con Illustrator o Corel Draw; simular experimentos científicos con software Crocodile; realizar demostraciones usando presentaciones

digitales o colaborativas como Zoho; entrevistar usando Skype o Hangouts; editar una *wiki* o un video simple; jugar en línea para aprender historia, literatura o matemáticas.

Analizar es “la posibilidad de romper o distinguir las partes de material en sus componentes para que su estructura organizacional pueda ser mejor entendida” (Anderson and Krathwohl, 2001). Diferenciar, organizar, atribuir y separar componentes son parte de analizar, al igual que vincular y recombinar distintas fuentes de datos en un solo material. Los formularios de Google Drive, los gráficos, los mapas mentales y las bases de datos son algunas de las aplicaciones que se pueden usar para fomentar el desarrollo del análisis.

Evaluar se define como emitir juicios de valor basados en criterios y estándares a través de la crítica y la experimentación. Debatir, realizar un panel o mesa redonda, bloguear, comentar, validar la autenticidad de las fuentes y colaborar en red (Twitter, foros, chats, videoconferencias) son algunas de las actividades que evalúan. En las redes sociales y en los espacios digitales los estudiantes se encuentran constantemente evaluando: el botón de “Me gusta” en Facebook y la posibilidad de “Retweet” o “Retumble” en Twitter y Tumblr evidencian una actitud positiva hacia un material compartido, mientras que el “No me gusta” y el espacio para comentarios permite juzgar a la ecléctica gama de videos que se publica en YouTube día a día.

Crear sigue siendo considerada actualmente el nivel más alto de las habilidades del pensamiento: juntar elementos para formar un todo coherente y funcional o reestructurarse para hacer un nuevo patrón es la máxima capacidad a la que podemos llegar mentalmente. Antes se diseñaba y se construía, ahora se programa y se publica; antes se hacían productos, ahora se los puede compartir en la red. No se crean textos monográficos únicamente, sino que la grabación de videos, los emuladores

de videojuegos, la edición, la dirección y el remix amplían las posibilidades de crear otros productos.

Cada habilidad que los estudiantes logran dominar debe conducirlos a resolver problemas dentro de un contexto determinado de forma colaborativa. Desde esta perspectiva, las TIC se convierten en grandes aliadas del aprendizaje pues nos proveen de herramientas con las que no solo podemos encontrar información sobre el problema a resolver, sino que también podemos organizar, recopilar, analizar los datos que encontramos y publicar nuestra propuesta sobre dicho problema.

2.5. Educación En Ecuador

2.5.1. Lengua y Literatura en Ecuador en el siglo XXI

Con el objetivo de responder a las necesidades de la comunidad educativa del país, el Ministerio de Educación del Ecuador, como parte de una reforma curricular, generó los *Lineamientos Curriculares para el Nuevo Bachillerato Ecuatoriano*.

De acuerdo a la reforma educativa, se presentaron lineamientos curriculares de cada asignatura que sirven como base para los programas de estudio de los colegios, proporcionando también recursos didácticos para su desarrollo. En su página web, el Ministerio de Educación define:

Los lineamientos curriculares describen los aprendizajes esenciales que los estudiantes deben alcanzar en cada asignatura del tronco común al terminar el (...) Bachillerato. Incluyen secciones de enfoque de la asignatura, objetivos del área, macrodestrezas, objetivos del año, conocimientos esenciales e indicadores de evaluación.

En la reforma planteada por el Ministerio se pueden encontrar las tres líneas de cambio mencionadas antes por Barbero: la transmisión de herencia cultural, la capacitación para el desarrollo de competencias y

destrezas con criterio de desempeño (aprender a aprender), y por último, la formación de ciudadanos capaces de pensar de manera crítica, con la capacidad de participar activamente de una vida justa y democrática.

En el documento proporcionado por el Ministerio para la enseñanza de la materia de Lengua y Literatura, se especifican cuatro macro-destrezas a desarrollar: expresión oral, comprensión oral, expresión escrita y comprensión escrita. Estas se llevan a cabo a través de la adquisición de destrezas que poseen un criterio de desempeño.

En cambio, para la transmisión de la herencia cultural y la formación de ciudadanos críticos y democráticos, se nos presentan los ejes transversales del Buen Vivir con los que se asegura una educación en la que se discutan las temáticas de la interculturalidad, la formación de una ciudadanía democrática, la protección del medioambiente, el cuidado de la salud y los hábitos de recreación de los estudiantes y la educación sexual de los jóvenes. Por último, el uso de las TIC planteadas como un espacio en el que se elaboran discursos literarios y no literarios que deben ser comprendidos y valorados, es parte del perfil del bachiller.

Los aspectos específicos considerados para la enseñanza de la materia de Lengua y Literatura en Bachillerato son los que detallamos en este capítulo.

2.5.2. Enfoque e importancia

Entre los planteamientos del Ministerio para la asignatura de Lengua y Literatura se resalta la importancia de desarrollar el goce estético de la Literatura a lo que se añade el elemento crítico, sin desligarla de su carácter artístico y ficcional. También se sugiere que la Literatura debe relacionarse con las otras artes como lo son el cine, la música, la fotografía, la escultura, la pintura, etc., permitiendo que los estudiantes exploren otros saberes y creen puentes significativos, eje importante de la educación en el siglo XXI.

El enfoque del aprendizaje de la Lengua desde su ámbito comunicativo implica que los estudiantes desarrollen habilidades centradas en su capacidad de comprender y expresarse de forma oral y escrita en diversos estilos, registros y situaciones; a diferencia del antiguo método de estudio en el cual los aspectos gramaticales y ortográficos eran el centro de la educación. De esta forma se logra que los estudiantes adquieran el conocimiento necesario desde un enfoque más significativo, apelando cada vez menos al aprendizaje repetitivo de reglas a través de la memoria.

Uno de los principales puntos a considerar es la diferenciación que se hace entre Lengua y Literatura. Según el Ministerio de Educación (2012), la primera debe ser considerada como “la materia prima de la creación literaria” ya que la Literatura es un espacio en el que se despliega la imaginación, creatividad y disfrute verbal. El texto literario será la base sobre la cual el estudiante podrá desarrollar su habilidad en la apreciación estética integral, el desarrollo de la vocación creativa y del pensamiento crítico. A partir de la obra se le permitirá aplicar al estudiante el manejo de las macrodestrezas comunicativas (escuchar, hablar, leer y escribir).

El análisis crítico de las obras y de los rasgos literarios permitirá que el estudiante no solo posea una visión crítica de cada texto, sino que, también, demuestre su capacidad para justificar sus ideas y argumentos con ejemplos concretos que surjan del análisis del corpus de obras que se hayan analizado en otros bloques curriculares. Resulta indispensable que los estudiantes sean capaces de diferenciar entre textos literarios y no literarios, orales y escritos de tal forma que utilicen el análisis para llegar a una comprensión más amplia y puedan asumir un texto en su totalidad.

Podemos ver cómo de esta forma se explota la habilidad de los estudiantes del siglo XXI de identificar, comparar, analizar un contenido y encontrar el contexto de los textos; evaluando varios puntos de vista para poder brindar una respuesta crítica ante un texto literario o una situación de la vida cotidiana. Como establecen las *Precisiones curriculares* y

metodológicas para la asignatura de Lengua y Literatura del segundo curso de Bachillerato (2012):

En el área de Lengua y Literatura se espera que los estudiantes adquieran conceptos e instrumentos lingüísticos y literarios, que los relacionen con conocimientos de otras disciplinas, para que desarrollen el gusto por la lectura, la comprensión crítica y las destrezas de comunicación orales y escritas adecuadas, de modo tal que su interacción con la sociedad sea eficaz y creativa, además de reflexiva y horizontal. (p.5)

De acuerdo a lo planteado podemos inferir que es fundamental que en el Bachillerato se continúe y profundice la enseñanza de las macrodestrezas de tal forma que la formación del estudiante apunte al desarrollo de la lectura como una actividad cotidiana y placentera, y sea fuente de conocimientos, sensibilidad artística y criticidad sociocultural.

2.5.3. Las macrodestrezas

El Ministerio de Educación (2009) define a las macrodestrezas como “el nivel máximo de pensamiento que integra e interrelaciona diferentes destrezas de comprensión, producción y práctica de valores” (p.18). Para la materia de Lengua y Literatura se trata de habilidades comunicativas cuyo desarrollo potencia las capacidades del alumno para interactuar con el entorno. La propuesta ministerial propone cuatro macrodestrezas: escuchar, hablar, leer y escribir.

Se las puede dividir de acuerdo a su objetivo en dos grupos: las de comprensión (escuchar y leer) y las de la expresión (hablar y escribir). Otra forma de clasificarlas es por el medio que emplea: oral o escrita. Tomaremos esta última para estar acorde con los criterios de la propuesta ministerial ecuatoriana.

En la comunicación oral participan las destrezas de escuchar y hablar. El salón de clase está destinado a ser el espacio donde se desarrollen estas habilidades. El docente tiene la responsabilidad de generar un ambiente

propicio a través de estrategias pedagógicas motivadoras que garanticen el respeto por las opiniones, y de recursos que dinamicen la interacción.

Saber escuchar conlleva mejorar la capacidad de comprensión. Dentro de la dinámica comunicacional oral, expresar las ideas es tan importante como recibirlas. Dominar la destreza de escuchar significa, en primer lugar, manejarse de manera correcta durante el ejercicio de la oralidad. Es decir, saber respetar a quien está en uso de la palabra tratando de corregir la costumbre de interrumpir.

En segundo lugar, se trabaja la comprensión del mensaje y la decodificación de las inflexiones de voz. Resulta fundamental para el buen desempeño del ser humano saber escuchar atentamente para identificar los significados importantes de un discurso y ser capaz de seleccionar la información esencial, respetando los tiempos y manejando de manera eficiente las normas de una conversación.

Del mismo modo, la capacidad del habla tiene una innegable importancia en el desarrollo de la vida de las personas. A través de ella podemos comunicar nuestras opiniones, necesidades e ideas. Es una destreza que nos permite “democratizar los conocimientos”, término utilizado en el documento de los lineamientos para referirse a la habilidad de expresar correctamente los saberes por la vía de la oralidad.

Para el caso de las destrezas que participan en la comunicación oral, los lineamientos del ministerio proponen el uso de estrategias como exposiciones orales, lectura en voz alta, discusiones en grupos, debates, narraciones orales, juegos verbales, parafraseo, cambios de roles, etc. El docente tiene la responsabilidad de reforzar el desarrollo de estas habilidades con actividades y recursos motivadores para el alumno, manteniendo dentro del espacio del aula el ambiente propicio para el intercambio de ideas y reflexiones expresadas de manera oral.

Dentro de las precisiones para la comunicación escrita, el ministerio propone combinar competencias de comprensión y producción de textos. La intención es promover el trabajo de lectura y escritura con la finalidad de lograr en los estudiantes un aumento de las capacidades de interpretación, análisis y valoración de textos; y, por otro lado, desarrollar una escritura que tenga coherencia, cohesión y adecuación.

Se debe tener en cuenta que los procesos de lectura deben ser guiados por el docente, potenciando la comprensión de textos e impulsando el hábito lector, lo que conlleva al estudiante a utilizar dicha destreza en textos de otras materias.

La lectura es un ejercicio de construcción continua de conocimientos, donde el estudiante participa de manera activa en la elaboración de significados a partir de la lectura. El documento ministerial afirma que el “enfoque comunicativo reconoce a la lectura como un proceso constructivo en donde interactúan el lector, el texto y el contexto.” De allí se infiere que todo contenido habrá de crear reflexiones individuales y grupales; y que todo conocimiento se relaciona con el escenario social de cada estudiante y con sus conocimientos previos, con las problemáticas de su entorno, transformando los saberes de la lectura en nuevos significados más cercanos a su realidad.

Por otro lado, la competencia de la escritura es vista como un modo de producción individual y grupal. Cada estudiante emprende la tarea de componer un texto basado en sus intereses propios. Es un trabajo personal que; no obstante, se maneja dentro de una dinámica grupal en la que el docente evalúa constantemente el proceso de creación y hace retroalimentaciones a través de correcciones y comentarios del texto. Por otra parte, el alumno comparte su trabajo con el resto de compañeros generando la participación de todo el curso pues el proceso de producción de textos escritos termina, según se sugiere en las precisiones, con la publicación final de los trabajos.

2.5.4. Objetivos del área

De acuerdo con las proyecciones curriculares del Bachillerato General Unificado los objetivos de Lengua y Literatura son:

- a) Apreciar la lectura de textos literarios como una actividad placentera que genere la reflexión crítica que esté conectada con la realidad actual.
- b) Valorar los textos literarios a partir de su valor estético y teórico en función de expresar opiniones propias.
- c) Utilizar la lengua para la elaboración de ideas que aporten a la participación democrática y a la construcción de la identidad cultural y plurinacional.
- d) Crear textos literarios y no literarios propios.

2.5.5. Destrezas con criterio de desempeño

La malla curricular actual se orienta al desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño que establecen, por un lado, las habilidades que el estudiante debe poseer y, por otro, el grado de complejidad en el que debe poder ejecutarlas.

Se llama *destreza* al dominio de la acción, al saber hacer y *criterio de desempeño* al nivel de complejidad con el que es realizada la acción según condiciones temporales, científicas, espaciales, culturales, entre otras. Es decir que no es suficiente saber, sino que es importante qué se puede hacer con dicho saber. De esta forma, los contenidos se vuelven significativos y el aprendizaje, activo.

Por ejemplo, una destreza con criterio de desempeño para Lengua y Literatura presente en los Lineamientos de Primer curso de Bachillerato es “analizar críticamente la caracterización del héroe a partir de la estructura, tema y objetivo comunicativo de los textos literarios”.

En el ejemplo anterior, *analizar* es la destreza, la acción a realizarse mientras que *críticamente* y *a partir de la estructura, tema y objetivo comunicativo de los textos literarios* establece la forma y el nivel en el que el análisis debe ser realizado. Por último, *la caracterización del héroe* constituye el contenido con el que se efectuará la acción.

2.5.6. Indicadores esenciales de evaluación

Los indicadores esenciales de evaluación son evidencias que permiten medir el nivel de dominio de las destrezas con criterio de desempeño esenciales que debe poseer el estudiante al final de, en primera instancia, un bloque curricular y, luego, en un año escolar. Se redactan en tercera persona siguiendo la estructura de acción (capacidad específica a realizar), contenido (qué debe realizar) y condición (cómo debe realizarlo).

Por ejemplo: “relaciona las características de un héroe clásico y de uno moderno en función de sus contextos socioculturales”.

2.5.7. El perfil del bachiller

Todos los elementos de los lineamientos curriculares apuntan hacia el desarrollo de un bachiller capaz de ser crítico, solidario, activo, creativo y democrático que comprende la condición plurinacional e intercultural de la sociedad que habita. En el área de Lengua y Literatura el Buen Vivir encuentra una plataforma en la que, a través de la reinterpretación crítica de textos cotidianos y literarios, es posible desarrollar actitudes críticas.

Al mismo tiempo, se presenta la idea de que es menester “adentrarse en las transformaciones vertiginosas de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y su incursión en la lectura y escritura” (Ministerio de Educación, 2012). La razón para dicha necesidad es la importancia que las TIC tienen en nuestra forma de comunicarnos y en las exigencias que conlleva el dominio de un lenguaje digital.

CAPÍTULO 3

METODOLOGÍA

Para la explicación de la metodología hemos dividido el capítulo en dos partes debido a que por un lado planteamos una investigación y por el otro, una propuesta de modelo conectivista para el primer curso de bachillerato.

La primera parte de la metodología responde al objetivo específico de determinar el nivel de conectividad y de destrezas digitales de estudiantes y profesores de primer curso de bachillerato del colegio Aguirre Abad, realizando observaciones directas y encuestas tanto a profesores como a alumnos.

La segunda parte responde a analizar los aspectos para el diseño de un modelo conectivista de enseñanza de Lengua y Literatura en primer curso de Bachillerato, a partir de los resultados obtenidos en la investigación, la pedagogía conectivista y los lineamientos curriculares del Ministerio de Educación.

Primera parte: diagnóstico de la brecha digital estudiante-profesor en primer curso de bachillerato en el colegio Aguirre Abad de Guayaquil

La finalidad de esta investigación cuantitativa y cualitativa fue realizar un diagnóstico de los conocimientos en el uso de la nube dentro del proceso comunicativo en la enseñanza del primer curso de bachillerato general unificado tanto de docentes como de alumnos.

Para nuestra recolección de datos hemos diseñado cuatro instrumentos que fueron aplicados en una institución educativa los meses de

abril y septiembre de 2013. Nuestro objeto de estudio fue la Unidad Educativa Aguirre Abad debido a que es un colegio representativo de Guayaquil y su alumnado es masivo. El muestreo intencional estuvo conformado por 32 docentes encuestados, 27 docentes que asistieron a la capacitación y 141 estudiantes encuestados de primero de bachillerato del colegio Aguirre Abad.

Diseño y procedimiento.

Tras concluir el proceso de solicitud y aprobación de los permisos correspondientes, realizamos dos visitas al colegio Aguirre Abad. En la primera, dictamos un curso de capacitación sobre el uso de Google+ como una red educativa. El curso tuvo una duración de 4 horas divididas en dos sesiones continuas.

Durante la capacitación se empleó la encuesta a los docentes, un formulario electrónico de co-evaluación y se los evaluó por observación directa. En la segunda visita, se aplicó la encuesta a los estudiantes de diferentes paralelos del primer curso de bachillerato.

A continuación, detallaremos las variables y objetivos de los instrumentos usados durante la investigación:

Instrumento 1: Encuesta a docentes (Anexo 1)

El objetivo de esta primera intervención es aplicar a los docentes las encuestas diseñadas para establecer el nivel de conectividad y el modo de uso de las TIC enfocadas al proceso de enseñanza aprendizaje. Las variables a considerarse en las encuestas se muestran en la siguiente tabla.

Variable	Dimensiones	Indicadores	Valorar
Conectividad	Acceso a equipos en clase	<ul style="list-style-type: none"> • Tiene acceso a proyector • Tiene acceso a TV/Reproductor DVD • Tiene acceso a un sistema de audio • Tiene acceso a una pizarra inteligente • Tiene acceso a una computadora • Tiene acceso a conexión a internet 	No es accesible Poco accesible Accesible con trámite Siempre es accesible
	Acceso a equipos en casa	<ul style="list-style-type: none"> • Tiene acceso a una computadora personal • Tiene acceso a una conexión a internet 	No es accesible Poco accesible Accesible con trámite Siempre es accesible
	Frecuencia de uso	<ul style="list-style-type: none"> • Se conecta a internet X cantidad de veces 	Diariamente Todas las semanas Al menos una vez al mes No todos los meses
	Lugar de conexión	<ul style="list-style-type: none"> • Se conecta a internet en una vivienda propia • Se conecta a internet en un centro de trabajo • Se conecta a internet en un centro de estudios • Se conecta a internet en una casa de familiares o conocidos • Se conecta a internet en un lugar público • Se conecta a internet desde su celular 	Usa No usa
Uso de las TIC	Personales	<ul style="list-style-type: none"> • Recibe o envía correo electrónico • Realiza 	Usa No usa

		<ul style="list-style-type: none"> videollamadas • Envía mensajes y comentarios de fotos • Lee noticias, periódicos y revistas • Busca información • Juega o mira videos en línea 	
	Profesionales	<ul style="list-style-type: none"> • Recibe o envía correo electrónico • Lee noticias, periódicos y revistas • Busca información • Se comunica con sus estudiantes 	Usa No usa
	En la educación	<ul style="list-style-type: none"> • Conoce foros como herramienta pedagógica • Conoce correo electrónico • Conoce los blog como herramienta pedagógica • Conoce una plataforma educativa • Conoce diccionarios virtuales • Conoce lo que es una presentación en línea • Conoce wikispaces • Conoce publicadores de texto en líbea • Conoce buscadores de videos • Conoce redes sociales 	Conoce No conoce
	Capacitación	<ul style="list-style-type: none"> • Ha recibido capacitación en el uso de la nube dentro de la IE 	Si No
Actitud hacia las TIC		<ul style="list-style-type: none"> • Expresa que el uso de la nube por parte de los docentes facilita el 	Totalmente en desacuerdo En desacuerdo

		<p>aprendizaje de los alumnos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Expresa que la nube es un complemento indispensable para el libro de texto • Expresa que el uso de recursos didácticos de la nube complementan a las explicaciones del docente • Expresa que la nube permite a los alumnos un aprendizaje individualizado y adaptado a su propio ritmo • Expresa que la nube puede ser utilizada por profesores de todas las materias • Expresa que la nube es un medio de comunicación efectivo entre alumnos, profesores y padres • Expresa que es beneficioso actualizarse en el uso de la nube para aprovechar sus posibles didácticas 	<p>Ni de acuerdo ni en desacuerdo En acuerdo Totalmente de acuerdo</p>
Edad	Profesores	<ul style="list-style-type: none"> • Posee X cantidad de años. 	<p>25 a 34 35 a 44 45 a 54 55 a 68</p>

Tabla 1. Variables del Instrumento 1 (encuesta a docentes).

Instrumento 2: Observación directa (Anexo 2)

Para aplicar la observación directa, planificamos un curso de capacitación en el que el docente tuviera que realizar pruebas específicas

que nos permitan verificar el nivel de manejo y de comprensión que tienen respecto a los recursos de la nube.

Utilizamos los mismos materiales que nos provee la nube por lo cual, fue necesario solicitar el uso de los laboratorios de informática del colegio. Dentro de lo que nos ofrece la tecnología 2.0 utilizamos las siguientes herramientas: Cuenta Google, correo electrónico, YouTube y Slideshare. También procuramos que los laboratorios nos faciliten, además de las computadoras, un proyector y parlantes. El curso estuvo dividido en tres fases:

Fase 1: 30 minutos. Presentación multimedia sobre la educación en el siglo XXI.

Fase 2: 90 minutos. Creación de una cuenta Google+. Planificación en Word de una clase de su materia en la que se usen las herramientas de la nube. Tras planificar, deben enviar el documento a través de un correo electrónico.

Fase 3: 90 minutos. Exposición sobre las diversas alternativas que existen en la nube para abordar los contenidos de distintas materias escolares presentando ejemplos de ejercicios en la nube. Se explica a los docentes la tarea a cumplir: enviar a través de Google+ una actividad relacionada con su materia en la que se aproveche al menos un recurso de la nube y realizar la actividad enviada por otro compañero.

Las consignas para esta etapa de la evaluación están diseñadas a partir de las destrezas contenidas en la taxonomía digital de Bloom: enviar un correo electrónico, buscar y seleccionar información de fuentes fiables, compartir archivos o vínculos, comentar en una red social y llenar un formulario en línea.

En la observación directa evaluamos las siguientes habilidades de acuerdo a su suficiencia en el manejo de las herramientas en tres niveles: posee las habilidades de forma independiente, necesita asistencia para realizar la actividad o no posee las habilidades para realizar la actividad. Las variables a observarse se detallan a continuación.

Variable	Dimensiones	Indicadores	Valorar
Habilidades digitales	Profesores	<ul style="list-style-type: none"> • Busca información en internet • Envía y recibe email • Elabora presentaciones multimedia • Organiza grupos • Comentar en redes sociales • Guarda cambios • Publica fotos • Publica enlaces • Publica videos 	<p>Solo</p> <p>Con Ayuda</p> <p>No puede realizarlo</p>

Tabla 2. Variables del Instrumento 2 (observación directa).

Instrumento 3: Co-evaluación (Anexo 2)

Como complemento a la investigación y última tarea para los docentes en la capacitación, los profesores contaron con 30 minutos para llenar un formulario en línea que evalúa el trabajo de sus compañeros a través de su cuenta de Google+. Las variables a considerarse fueron:

Variable	Dimensiones	Indicadores	Valorar
Uso de recursos digitales en la tarea pedagógica	Tipos de recursos usados	<ul style="list-style-type: none"> • Usa videos como recurso pedagógico • Usa diapositivas como recurso pedagógico • Usa imágenes como 	<p>Usa</p> <p>No usa</p>

		recurso pedagógico <ul style="list-style-type: none"> • Usa texto como recurso pedagógico • Uso pista de audios como recurso pedagógico 	
	Planificación de una tarea	<ul style="list-style-type: none"> • El profesor redacta la consigna de la tarea de forma clara. • El profesor ha incluido información de fácil acceso para realizar la tarea 	Si No

Tabla 3. Variables del Instrumento 3 (co-evaluación).

Instrumento 4: Encuesta para estudiantes. (Anexo 3)

El objetivo de esta segunda intervención es aplicar a los estudiantes las encuestas diseñadas para establecer el nivel de conectividad y el modo de uso de las TIC enfocadas al proceso de enseñanza aprendizaje. Las variables a considerarse en las encuestas son:

Variable	Dimensiones	Indicadores	Valorar
Conectividad	Acceso a equipos en casa	<ul style="list-style-type: none"> • Tiene acceso a una computadora personal • Tiene acceso a una conexión a internet 	No es accesible Poco accesible Accesible con trámite Siempre es accesible
	Frecuencia de uso	<ul style="list-style-type: none"> • Se conecta a internet X cantidad de veces 	Diariamente Todas las semanas Al menos una vez al mes No todos los meses
	Lugar de conexión	<ul style="list-style-type: none"> • Se conecta a internet en una vivienda propia • Se conecta a internet en un centro de 	Usa No usa

		trabajo <ul style="list-style-type: none"> • Se conecta a internet en un centro de estudios • Se conecta a internet en una casa de familiares o conocidos • Se conecta a internet en un lugar publico • Se conecta a internet desde su celular 	
Uso de las TIC	Personales	<ul style="list-style-type: none"> • Recibe o envía correo electrónico • Realiza videollamadas • Envía mensajes y comentarios de fotos • Lee noticias, periódicos y revistas • Busca información • Juega o mira videos en línea 	Usa No usa
	Profesionales	<ul style="list-style-type: none"> • Recibe o envía correo electrónico • Lee noticias, periódicos y revistas • Busca información 	Usa No usa
	En la educación	<ul style="list-style-type: none"> • Conoce foros como herramienta pedagógica • Conoce correo electrónico • Conoce los blog como herramienta pedagógica • Conoce una plataforma educativa • Conoce diccionarios virtuales • Conoce lo que es una presentación en línea • Conoce wikispaces • Conoce publicadores de texto en líbea 	Conoce No conoce

		<ul style="list-style-type: none"> • Conoce buscadores de videos • Conoce redes sociales 	
Habilidades digitales	Estudiantes	Mandar un email Subir/descargar un video a Youtube Etiquetar/comentar en redes sociales Guardar marcadores Contribuir con una wiki Crear su propio blog Subir/Descargar fotos en internet Crear una presentación digital (diapositivas) Crear una presentación digital Usar un diccionario en línea	Maneja No maneja

Tabla 4. Variables del Instrumento 4 (encuesta a estudiantes).

Segunda parte: Diseño de un modelo conectivista de enseñanza para la materia de Lengua y Literatura en primer curso de bachillerato

Tras el diagnóstico del nivel de conocimiento de los docentes y estudiantes en el uso de la nube para la educación, procedimos a elaborar una propuesta de actualización para los lineamientos curriculares de bachillerato tomando en cuenta los resultados del diagnóstico, la investigación teórica sobre la comunicación en el siglo XXI y su aplicación en la educación y la exposición de los principales aspectos de la propuesta educativa impulsada por el Ministerio de Educación del Ecuador para el Bachillerato General Unificado.

Para la investigación se consideraron dos corpus teóricos: por un lado, autores que teorizan sobre la comunicación del siglo XXI y, por otro, aquellos que se refieren a al impacto y posibles aplicaciones de las nuevas tecnologías de la comunicación y la información en la educación.

Entre los autores que elegimos para establecer el modelo comunicacional y las características de la comunicación actual están: Jesús Martín Barbero, Daniel Cassany, Carlos Monsiváis, Diana Kiss De Alejandro, Marta Torres i Vilantarsana, Jean Cloutier, James E. Katz; Lawrence Lessing, Michele Knobel y Colin Lankshea, Francisco Yus, Walter J. Ong, M. Danah Boyd y Nicole B. Ellison.

Por otro lado, aquellos autores que usamos para el modelo de educación actual son: Jesús Martín Babero, Ramón Flecha, Iolanda Tajada, María Teresa Quiroz, Inés Dussel y Luis Alberto Quevedo, Edgar Carmona, Elizabeth Rodriguez, George Siemens, Manuel Castells, Ángel Boza Carreño y Andrew Churches.

Sobre el análisis de la propuesta educativa impulsada por el Ministerio de Educación del Ecuador, tomamos en cuenta los siguientes documentos oficiales:

- a) Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica de 2010.
- b) Lineamientos curriculares de Bachillerato General Unificado para el área de Lengua y Literatura de primer curso de Bachillerato.
- c) Precisiones curriculares y metodológicas para la asignatura de Lengua y Literatura de primer curso de bachillerato.

Nuestro análisis se centró en los siguientes conceptos y criterios del documento: enfoque e importancia de la enseñanza de Lengua y Literatura, objetivos del área, macrodestrezas y destrezas con criterio de desempeño, indicadores esenciales de evaluación y el perfil del bachiller. No se

incluyeron los conocimientos esenciales y los objetivos del año debido a que estos elementos no permiten una visión globalizante del proyecto del Ministerio de Educación para el BGU.

Como instrumento para desarrollar la propuesta utilizamos un cuadro de planificación que posee las variables del proyecto y uno de rúbrica (ver Anexo 4) que posee diferentes criterios de evaluación de cinco aspectos a calificar que deberán ser valorados cualitativamente.

Bloque:			Duración:	
Destrezas con criterio de desempeño	Conocimientos esenciales	Actividades	Recursos	Indicadores básicos de evaluación

Figura 4. Cuadro de planificación.

Aspecto	Muy bueno	Bueno	Regular	Deficiente
Aspecto 1	(valor) Descripción de criterios	(valor) Descripción de criterios	(valor) Descripción de criterios	(valor) Descripción de criterios
Aspecto 2	(valor) Descripción de criterios	(valor) Descripción de criterios	(valor) Descripción de criterios	(valor) Descripción de criterios
Aspecto 3	(valor) Descripción de criterios	(valor) Descripción de criterios	(valor) Descripción de criterios	(valor) Descripción de criterios
Aspecto 4	(valor) Descripción de criterios	(valor) Descripción de criterios	(valor) Descripción de criterios	(valor) Descripción de criterios
Aspecto 5	(valor) Descripción de criterios	(valor) Descripción de criterios	(valor) Descripción de criterios	(valor) Descripción de criterios

Figura 5. Cuadro de rúbrica

CAPÍTULO 4

ANÁLISIS DE RESULTADOS

A continuación presentaremos el resultado de encuestas realizadas a los docentes de Bachillerato del Colegio Aguirre Abad.

INSTRUMENTO 1: ENCUESTA A DOCENTES

Pregunta #1. Datos Personales

Esta pregunta permite identificar la edad de los encuestados para determinar si son o no nativos digitales. El resultado mostró que de los encuestados sólo dos tienen una edad cercana a los nativos digitales.

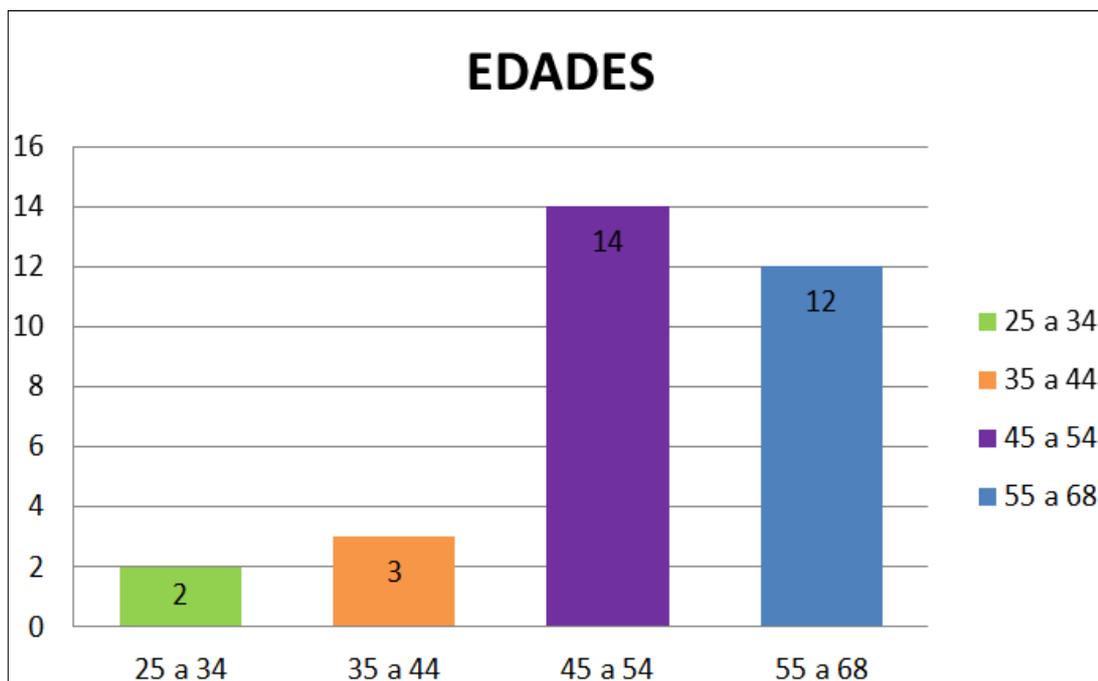


Figura 6. Edad de profesores

Pregunta #2. Equipamiento tecnológico

A. Señale con una X el equipamiento tecnológico con el que cuenta y detalle el nivel de accesibilidad a estos equipos del que dispone.

Esta pregunta nos permite determinar qué tan accesible son diversos equipos (proyector, reproductor DVD, sistema de audio, pizarra inteligente, computadora, conexión a internet) para los maestros en el aula y también en casa. De acuerdo a los resultados la mayoría del equipamiento tecnológico dentro del aula no es accesible o es poco accesible. En casa vemos el resultado contrario la mayoría tiene acceso a un computador siempre e internet.

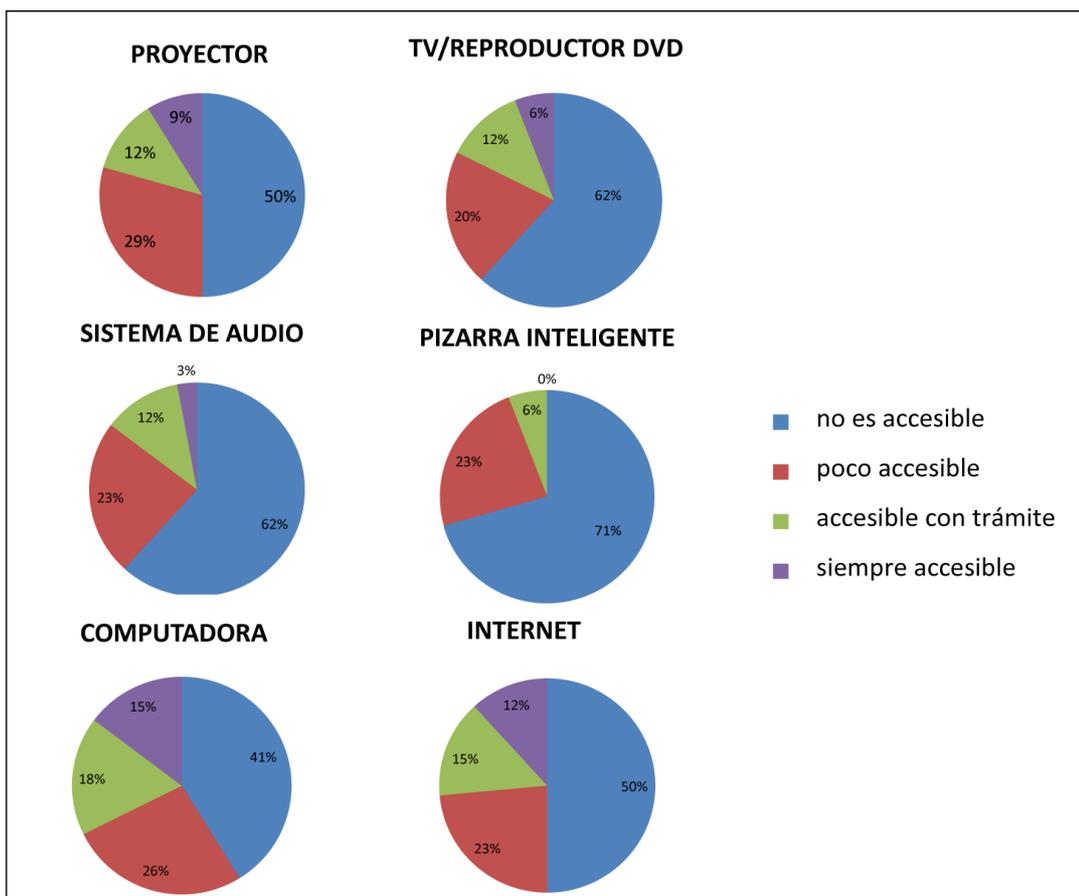


Figura 7. Equipamiento tecnológico en clase

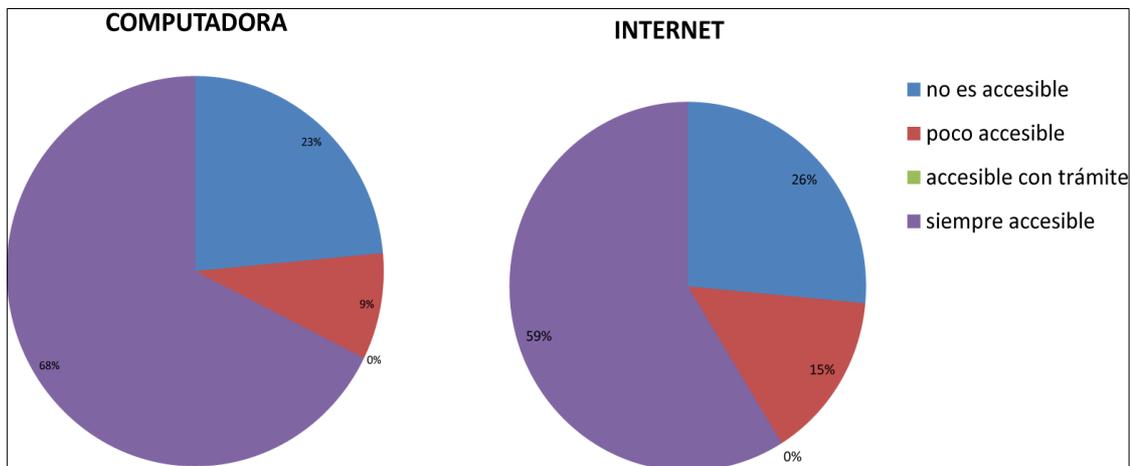


Figura 8. Equipamiento tecnológico en casa

Pregunta #3: Uso de Internet

A. Señale con una X la opción que más se acerca a su realidad

Esta pregunta permite establecer la frecuencia con la que se conecta cada docente a la red, el lugar desde el que se conecta y el uso que le da al internet. En cuanto a la frecuencia, observamos que 19 de los 34 docentes se conectan de forma diaria y que 12 de 34 se conectan todas las semanas aunque no diariamente.

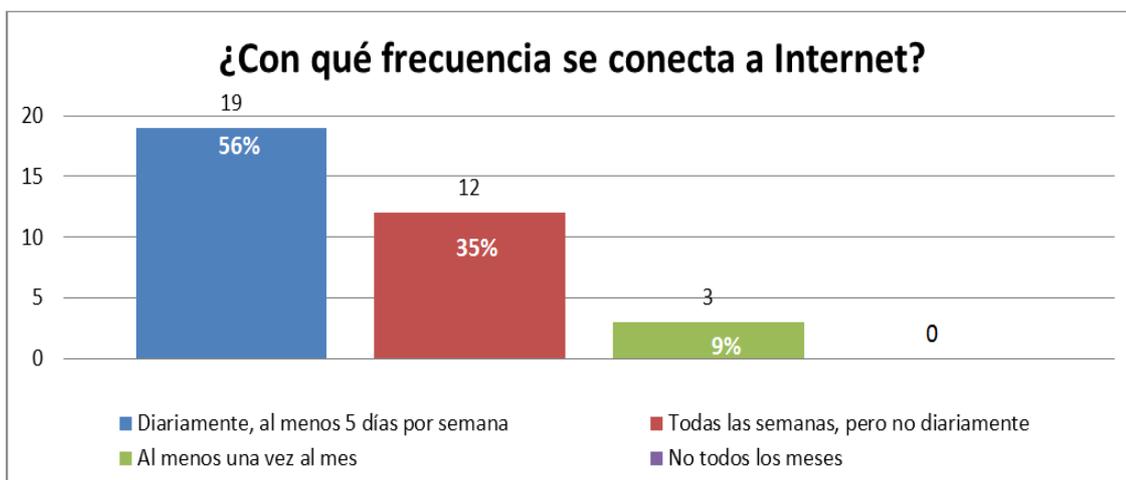


Figura 9. Frecuencia de conexión a internet

Respecto a la utilidad, el uso informativo es el prioritario: el 31,3% utiliza internet para buscar información en general, seguidos por un 26% que lo usa para recibir o enviar correos electrónicos y un 22,2% dedicado a leer noticias en línea. El uso lúdico o social es menor, con apenas un 13,5% y 3,5% en el uso de redes sociales y videojuegos respectivamente.

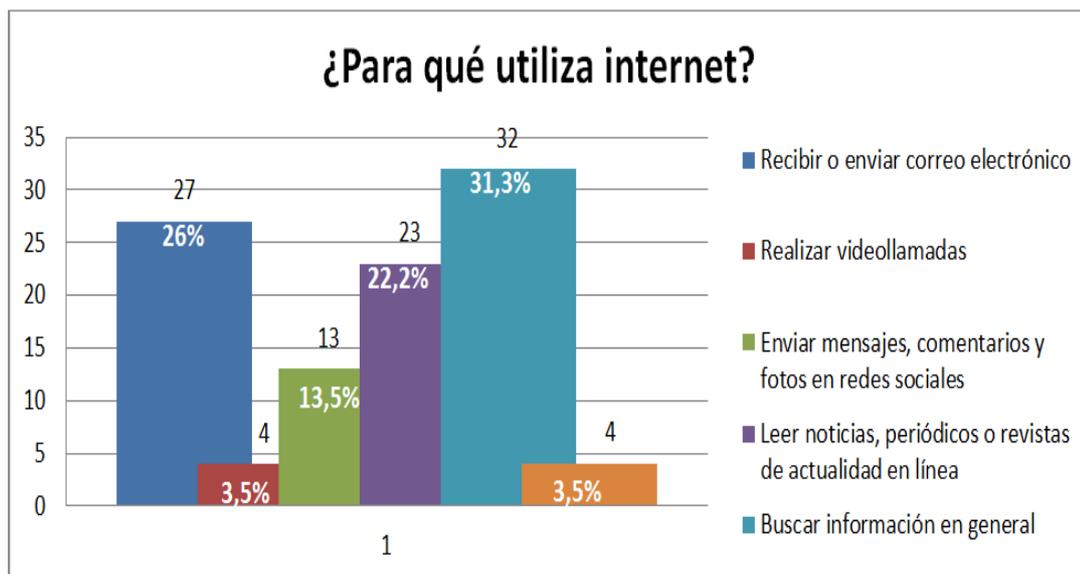


Figura 10. Utilidad que se da a internet

Sobre el lugar desde el que se conectan, 24 de los profesores se conectan desde su vivienda y 6 desde un lugar público. Una vez más, no existen profesores que estén desconectados de la nube. Sin embargo, ninguno se conecta desde el celular.

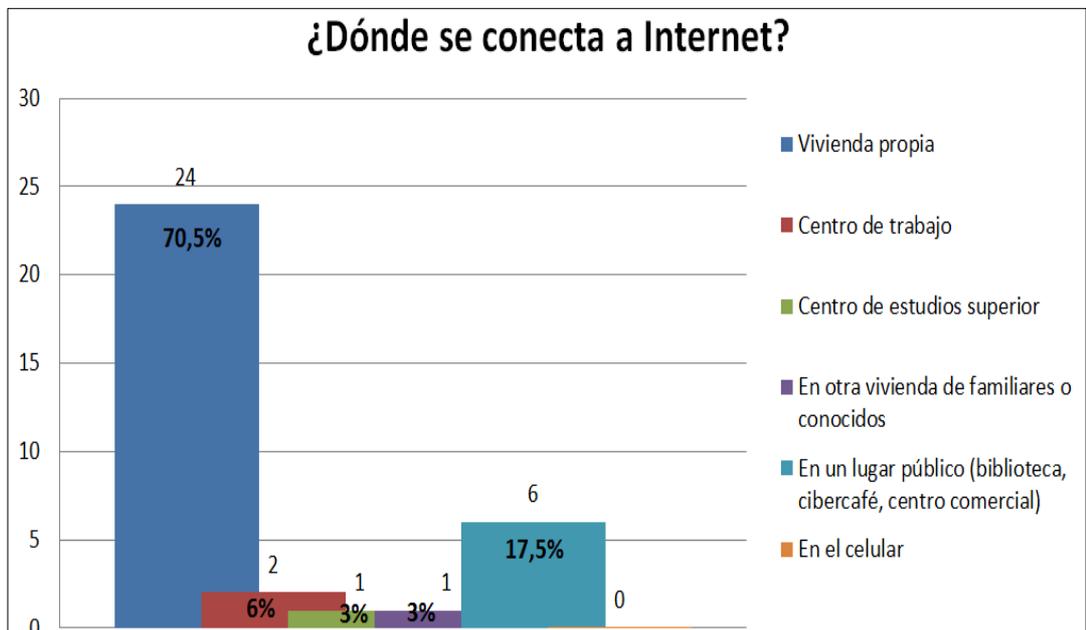


Figura 11. Lugar de conexión a internet

Sobre el uso de internet solo 35% usa este medio para comunicarse con sus estudiantes. De aquellos que no lo usan, 57% afirman que la razón es que sus alumnos no pueden usar internet y 29% que no les es permitido usarlo para este fin.

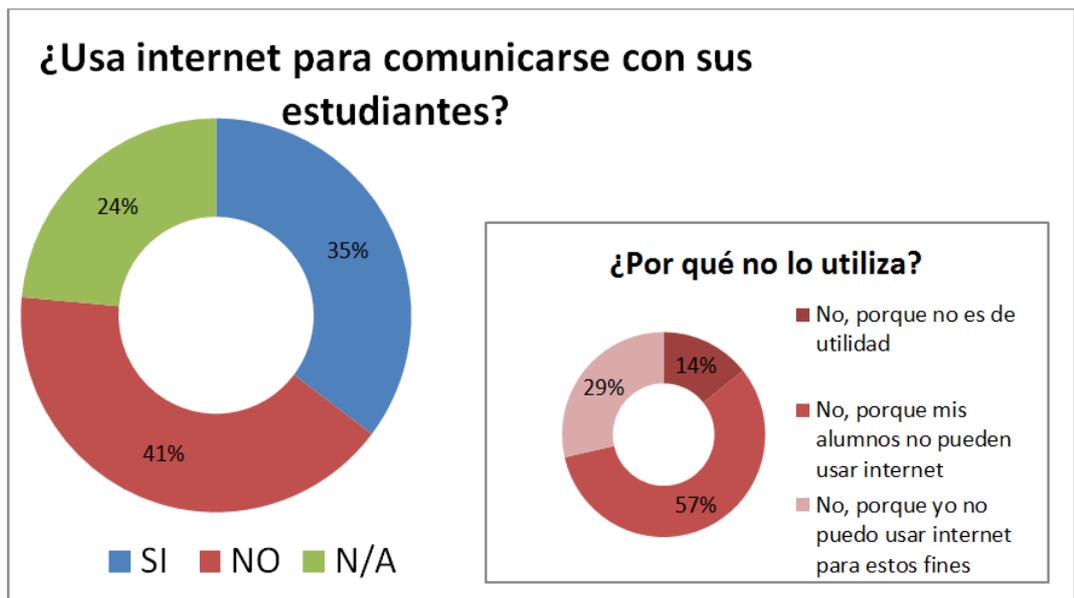


Figura 12. Comunicación con los estudiantes a través de internet

Pregunta #4. Uso de la computación en la nube en la educación

A. Marque con una X cuáles de las siguientes aplicaciones de la computación en la nube conoce. Se ha facilitado algunos ejemplos para clarificar las diferentes aplicaciones:

Esta pregunta permite establecer qué aplicaciones y herramientas de la nube los docentes conocen y usan. El correo electrónico y Facebook son las dos aplicaciones más usadas por los profesores con un 23% y 20% respectivamente, seguido de buscadores como Google plus y buscadores de videos con un 11% y los diccionarios en línea (10%). Los resultados revelan que de todas las aplicaciones educativas, los docentes del plantel educativo conocen aquellas que son informativas o dialogales, pero pocos conocen las que le permiten publicar diferentes tipos de texto y compartirlo (Slideshare, Scribd, Prezi, Foros, Blogs, Dropbox.).



Figura 13. TIC que conoce

B. Señale con una X la frecuencia con la que utiliza alguno de los recursos de la nube para la práctica docente.

Esta pregunta permite conocer la frecuencia con la que diferentes recursos de la nube son usados por los docentes para su práctica pedagógica. Planificar clases, elaborar material didáctico y evaluar el aprendizaje de sus estudiantes son las actividades docentes realizadas con mayor frecuencia en la red, mientras que comunicarse con los estudiantes o diseñar proyectos interdisciplinarios son los menos usados.

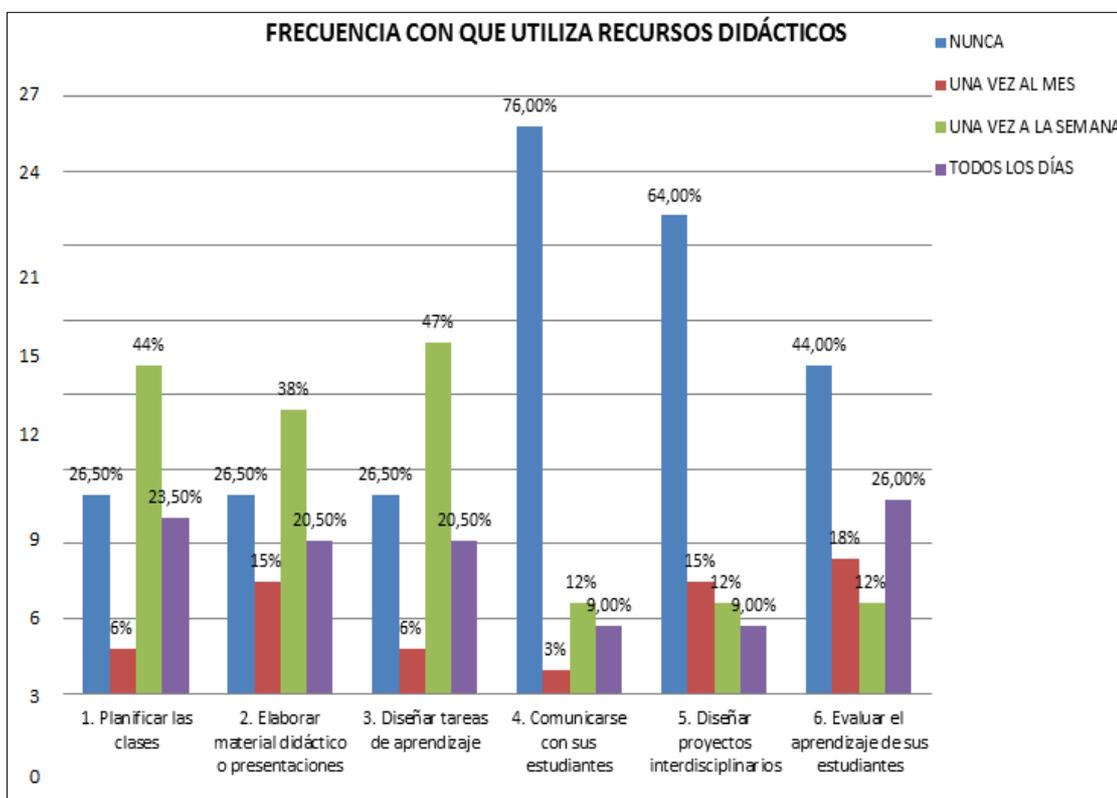


Figura 14. Frecuencia con que utiliza recursos didácticos

C. Nombre 3 páginas web educativas que frecuenta

Esta pregunta nos permite conocer las páginas más utilizadas por los docentes en el aula a continuación numeramos en orden de importancia y más utilizadas las sugeridas por ellos.

1.	Educacion.Gob.Ec	11.	Ecuador Mundial
2.	Wikipedia	12.	Educacionquayaquil.gob.ec
3.	Google	13.	Planificador De Textos
4.	YouTube	14.	Diccionario RAE
5.	Educar Chile	15.	Síprofe
6.	Sime	16.	Yahoo
7.	Gmail	17.	Eeducador.Com
8.	Rincón Del Vago	18.	M2r
9.	Magister.Com	19.	Ajedrezeducacion.Com
10.	Buenas Tareas	20.	Ajudu.Com

Tabla 5. Listado de páginas web más utilizadas por los docentes

D. ¿A quien suele consultar en caso de encontrar una dificultad en el uso de la tecnología dentro de la institución educativa?

Esta pregunta revela la fuente de consulta usada por los docentes en caso de encontrarse con una dificultad. En un 35% de los casos acuden a otro compañero de trabajo y un 25% al profesor de Informática.

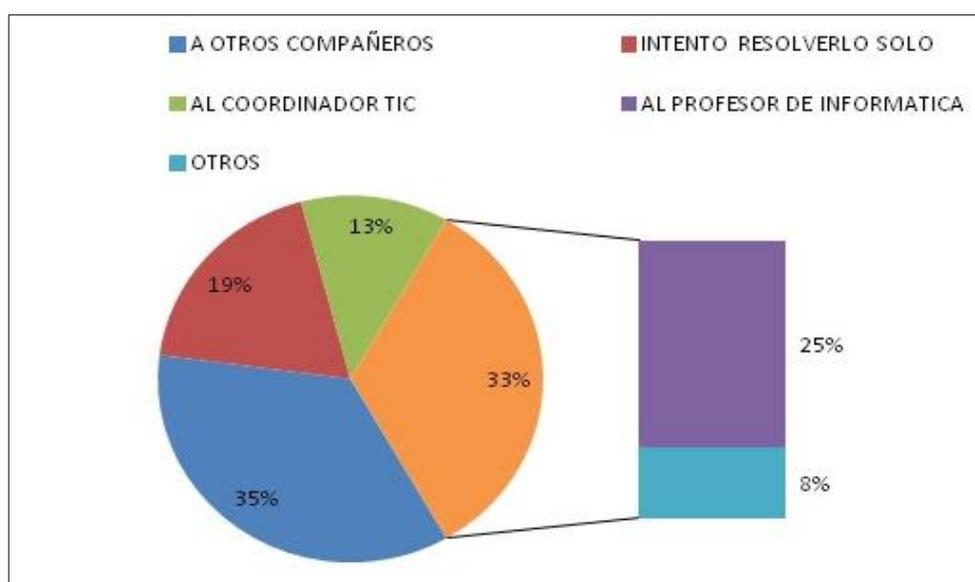


Figura 15. Consultas respecto a tecnología

E. ¿Ha recibido previamente capacitación en el uso de la nube dentro de su institución educativa?

Esta pregunta permite establecer la existencia de capacitaciones previas que instruyan a los docentes en el uso de las TIC dentro de su plantel educativo. Un 76% no ha recibido capacitaciones previamente.

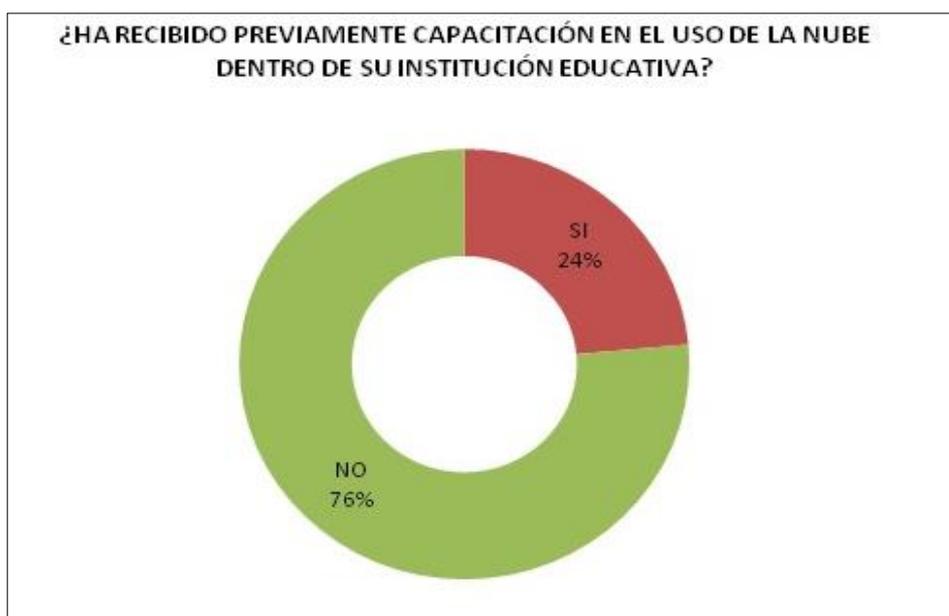
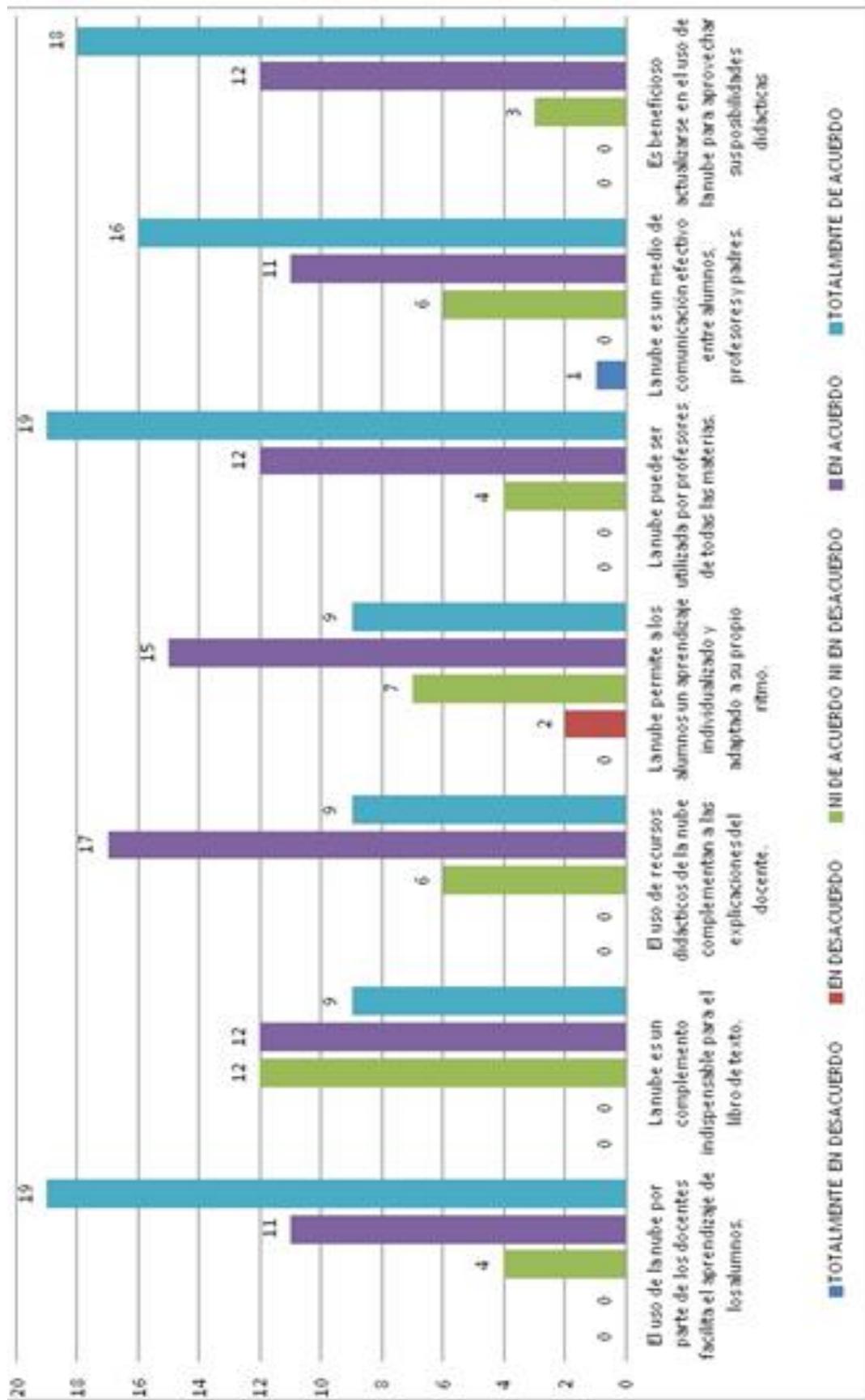


Figura 16. Capacitación en tecnología

Pregunta #5. Actitud hacia el uso de la nube

A. Señale con una X su nivel de acuerdo sobre los siguientes enunciados:

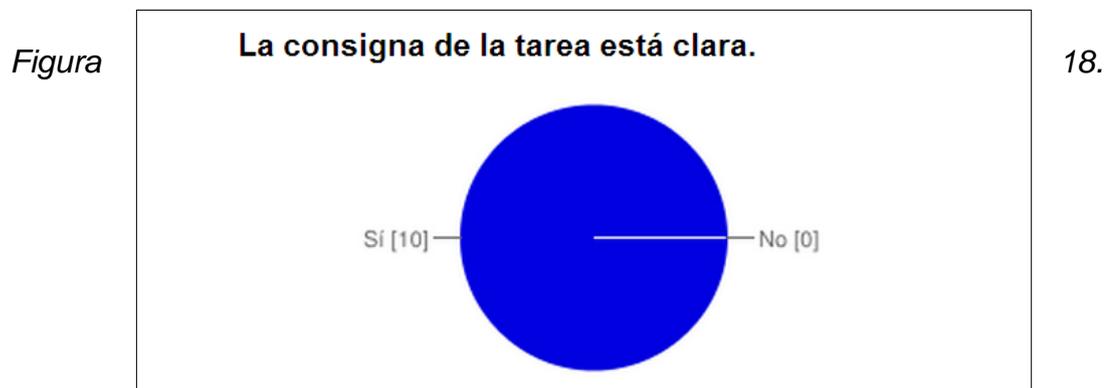
Esta pregunta permite establecer la actitud de los docentes frente al uso de la nube. La mayoría de los profesores están totalmente de acuerdo o de acuerdo con que la nube puede ser usada por todas las materias, facilita el aprendizaje de los alumnos, complementa las explicaciones del docente, permite a los alumnos un aprendizaje e individualizado, es un medio efectivo y es beneficioso actualizarse en su uso de la nube para aprovechar sus posibilidades didácticas.



INSTRUMENTO 2: CUESTIONARIO DE COEVALUACIÓN

Tras la elaboración de una actividad realizada aprovechando los recursos de la nube, se les indicó a los profesores realizar una encuesta llenando un formulario en línea compartido a través de Google+. Las preguntas de este formulario están dirigidas a evaluar el nivel de complejidad de la actividad creada por otro docente y determinar el tipo de herramienta usada.

De los 27 asistentes al curso, solo 10 realizaron la coevaluación. Entre los resultados tenemos que:



Comprensión de la consigna

- Todos los docentes encuentran que la consigna fue redactada de forma clara.

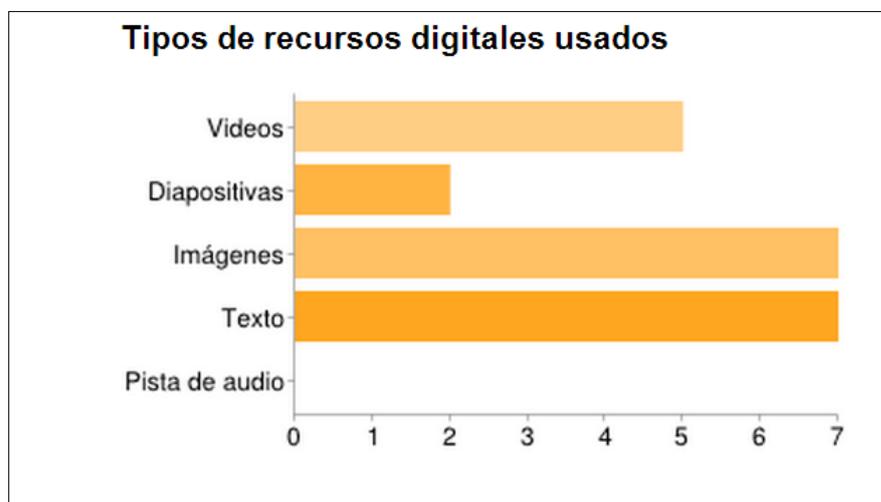


Figura 19. Recursos digitales utilizados

- El recurso más usado por los docentes fueron las imágenes y textos, lo cual no difiere de la educación tradicional o del libro de texto.



Figura 20. Manejo de información

- Todos los docentes consideran que la información para realizar la tarea fue de fácil acceso. Esto prueba la utilidad de la red social Google+ como un espacio de educación dentro y fuera del aula.

INSTRUMENTO 3: OBSERVACIÓN DIRECTA

Las observaciones directas se llevaron a cabo durante el curso de capacitación el 24 de abril, 2013 en el colegio Aguirre Abad. 27 docentes fueron evaluados respecto a su nivel de conocimiento y habilidad en el uso de la nube. Todos los asistentes fueron capaces de crear una cuenta electrónica, pero 14 de los 27 tuvieron que ser asistidos y 2 crearon cuentas duplicadas. De los docentes presentes, solo 6 dominaron a cabalidad las diferentes habilidades, siendo capaces de buscar información, compartirla, comentarla y personalizarla. 14 de los 27 no realizaron la tarea de forma correcta y completa pues no buscaron en internet ni comentaron el trabajo de otro en las redes sociales. Es decir que más de la mitad de los asistentes no poseen las habilidades necesarias para comunicarse en la nube.

Desde la capacitación, 2 han mantenido actividad dentro de sus perfiles.

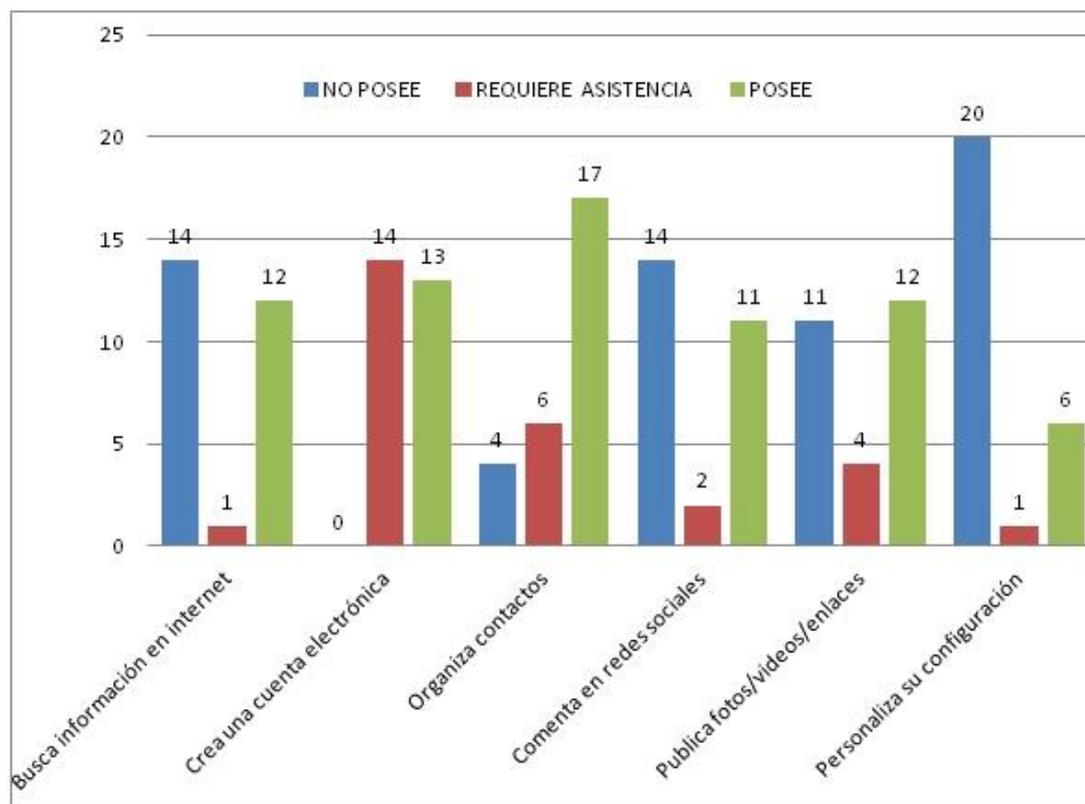


Figura 21. Capacidad en el uso de las TIC

INSTRUMENTO 4: ENCUESTA A ESTUDIANTES

Pregunta #1. Datos Personales

Esta pregunta permite identificar la edad de los encuestados para determinar si son o no nativos digitales. De los 141 estudiantes encuestados, todos pertenecen al primer curso de Bachillerato y poseen entre 14 y 15 años, es decir que todos son nativos digitales.

Pregunta #2. Señale con una X el equipamiento tecnológico con el que cuenta:

Esta pregunta nos permite determinar el nivel de conectividad de los estudiantes en su casa. De acuerdo a los resultados un 62% posee computadora personal y un 64% posee internet, haciendo de la nube un espacio al que la mayoría de los estudiantes tienen acceso.

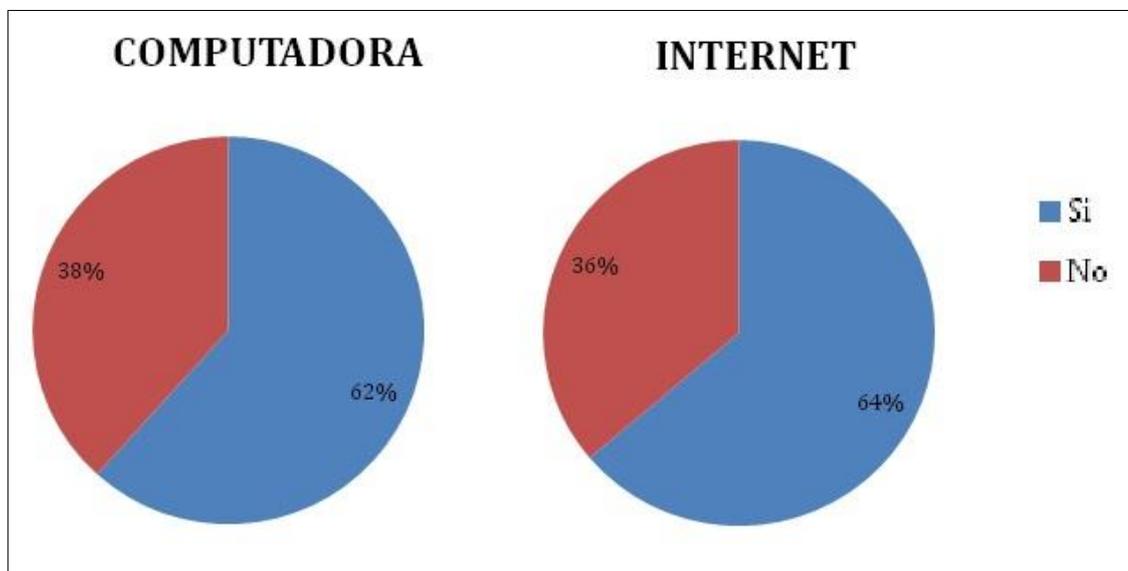


Figura 22. Capacidad en el uso de las TIC

Pregunta #3. Señale con una X la opción que más se acerca a su realidad

Esta pregunta permite establecer la frecuencia con la que se conecta cada estudiante a la red, el lugar desde el que se conecta y el uso que le da al internet. En cuanto a la frecuencia, observamos que 78 de los 141 estudiantes se conectan de forma diaria y que 51 de 141 se conectan todas las semanas aunque no diariamente.

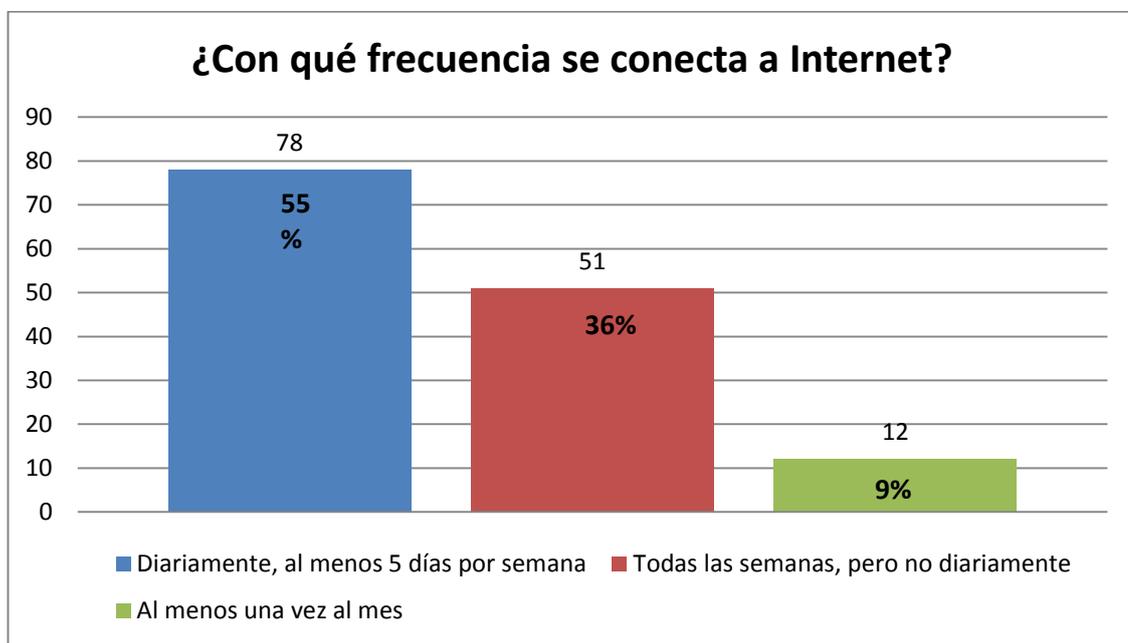


Figura 23. Frecuencia de uso de Internet

Respecto a la utilidad, el uso social es el prioritario: el 27% de los estudiantes utiliza internet para comentar o publicar en las redes sociales. Le sigue el uso informativo con un 20% que aprovecha la nube para buscar información y el uso lúdico con un 17,5% que juegan o ven videos en línea.

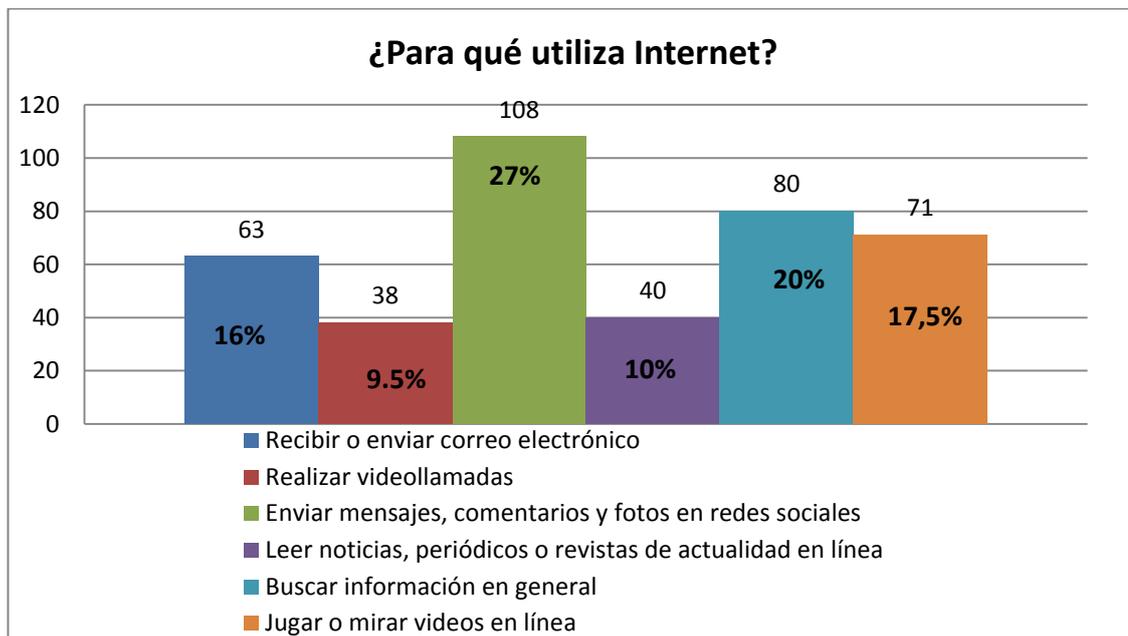


Figura 24. Usos de Internet

Sobre el lugar desde el que se conectan, 99 de los 141 estudiantes se conectan desde su celular, 86 lo hacen desde su vivienda, 45 de la vivienda de familiares o conocidos y 42 desde un lugar público.

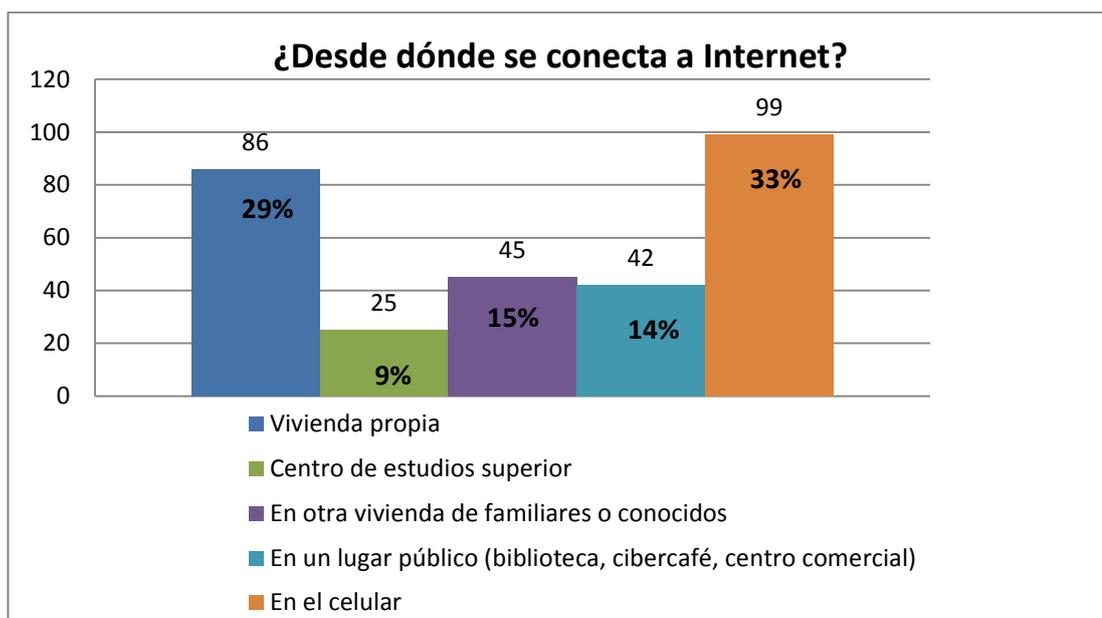


Figura 25. Lugar de conexión a internet

Pregunta # 4.1. Marque con una X cuáles de las siguientes aplicaciones de la computación en la nube conoce. Se ha facilitado algunos ejemplos para clarificar las diferentes aplicaciones:

Esta pregunta permite establecer qué aplicaciones y herramientas de la nube los estudiantes conocen y usan. Facebook y los buscadores de videos son las dos aplicaciones más usadas con un 20% y 17% respectivamente, seguido de diccionarios o enciclopedias virtuales con un 14% y el correo electrónico (12%). Los resultados revelan que de todas las aplicaciones, los estudiantes del plantel educativo conocen sobre todo las redes sociales y aquellas que son informativas o dialogales, pero pocos conocen las que permiten publicar diferentes tipos de texto y compartirlo (Slideshare, Scribd, Prezi, Foros, Blogs, Dropbox.).

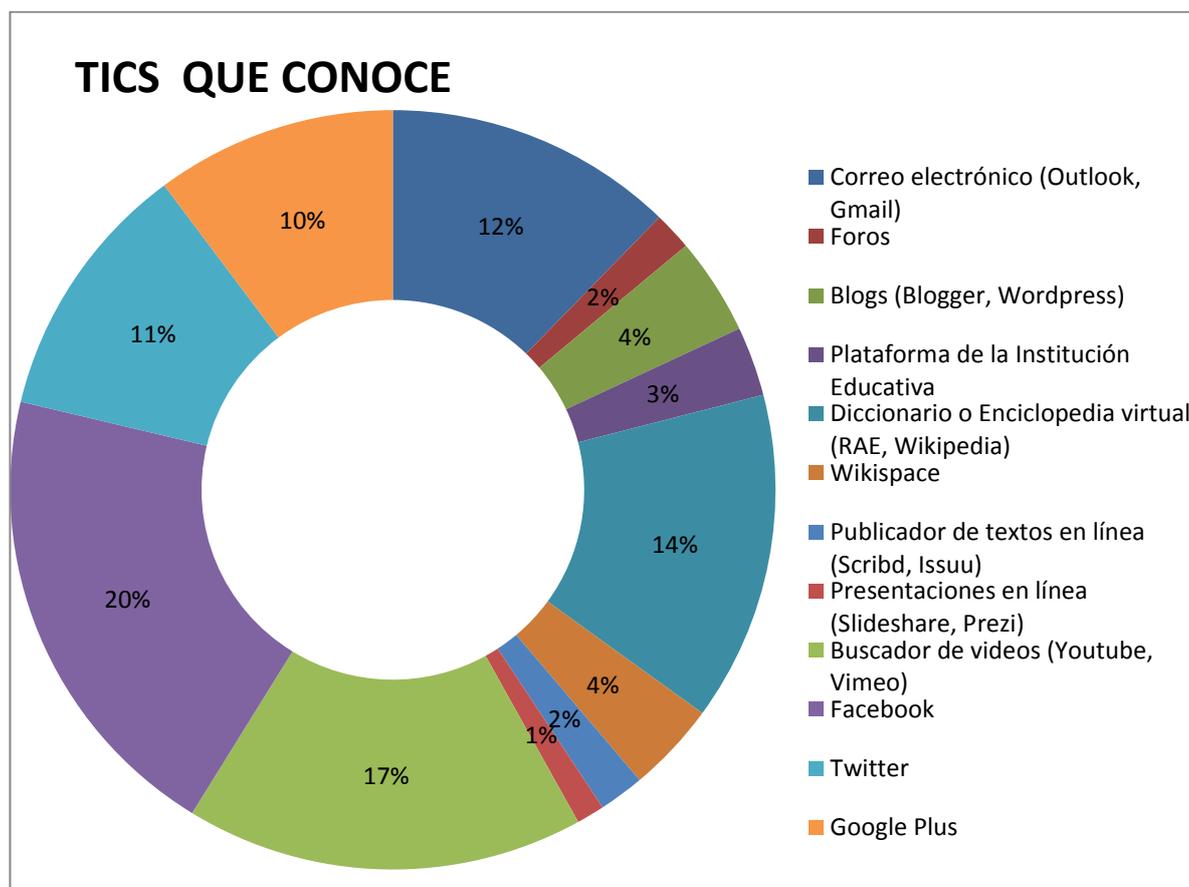


Figura 26. TIC que conoce

Pregunta#5. Señale las tareas que puede realizar en una computadora

Esta pregunta permite conocer las tareas que los estudiantes pueden realizar en una computadora. De entre las diferentes habilidades del siglo XXI, los estudiantes han desarrollado las de búsqueda y las sociales. Sobre las destrezas informativas, tenemos que 17% realiza búsquedas en Google, 11% consulta diccionarios y 10% manda correos electrónicos. En cuanto al aspecto de sociabilidad y entretenimiento, 13% sabe subir o descargar videos o fotos al internet y 12% comenta en las redes sociales. Tan solo un 5% y 6% contribuyen publicando blogs y wikis, mientras que un 3% sabe realizar presentaciones multimedia, es decir, la habilidad de crear en la nube es reducida.



Figura 27. TIC que utilizan

CAPÍTULO 5

PROPUESTA

Para realizar la actualización de la propuesta del Ministerio de Educación del BGU, nos basamos en las teorías de la comunicación y educación del siglo XXI que establecen que el aprendizaje debe estar basado en la resolución de problemas; que debe ser activo, proyectual, colaborativo, interdisciplinario y tecnológico; y que debe apuntar hacia el desarrollo del estudiante como un ser crítico y participativo de su sociedad. En otras palabras, juntamos los criterios de la propuesta ecuatoriana con las nuevas tendencias de la educación digital y móvil.

Tomamos los Lineamientos curriculares de primer curso de Bachillerato como modelo para el planteamiento de la actualización. En la propuesta se han establecido seis variables: destrezas con criterio de desempeño, conocimientos esenciales, actividades, recursos, indicadores básicos de evaluación y la duración del proyecto.

A los conocimientos esenciales, destrezas con criterio de desempeño e indicadores esenciales de evaluación de cada bloque curricular de los lineamientos de primer curso de Bachillerato, le sumamos algunas habilidades de la Taxonomía digital de Bloom y elegimos de entre las herramientas de la nube que potencian dichas destrezas, aquellas que son gratuitas y de fácil acceso. Por último, desarrollamos un proyecto para cada bloque en el que se aplican dichas herramientas en función de los indicadores esenciales de evaluación cuyo resultado puede ser evaluado a través de una rúbrica (ver Anexo 4), la cual estará basada en las propuestas de Churches.

Los lineamientos curriculares del primer año Bachillerato General Unificado proponen un total de 24 destrezas con criterio de desempeño. Para nuestros objetivos tomamos seis destrezas, una por cada bloque, que

se relacionaban con los indicadores esenciales de evaluación que propone el Ministerio. Esto lo complementamos con seis destrezas tomadas de la taxonomía digital de Bloom, específicamente de las categorías de “Analizar”, “Evaluar” y “Crear”. En suma, cada proyecto se desarrolló a partir de una destreza planteada por el Ministerio y una por la Taxonomía de Bloom. Escogimos los conocimientos esenciales según la destreza con criterio de desempeño que se pretende desarrollar en cada bloque.

Dentro de la variable de los recursos, incluimos aquellas herramientas tecnológicas que pueden ser utilizadas para mejorar los procesos comunicacionales en la educación. Tomamos seis, seleccionadas bajo el criterio de accesibilidad, gratuidad, fácil manejo, y la correspondencia con las destrezas a desarrollar.

Para la duración, se aplicaron los criterios de educación en el siglo XXI, tomando en cuenta que el trabajo es colaborativo y móvil, es decir, que los tiempos del proyecto están pensados según el manejo temporal que se aplica en el medio digital en lugar del que se aplica únicamente dentro del aula.

Las actividades que proponemos fueron diseñadas para desarrollar la resolución de problemas, actitudes críticas, el trabajo colaborativo y la competencia tecnológica en los estudiantes según las destrezas con criterio de desempeño elegidas de cada bloque.

Por último, de los indicadores básicos de evaluación se tomaron seis de los propuestos por Ministerio de Educación, teniendo en cuenta la coherencia y correlación con las destrezas con criterio de desempeño. Además se elaboraron otros seis a partir de las destrezas digitales de Bloom.

A partir de esta propuesta pedagógica pretendemos utilizar las tecnologías de la comunicación y la información (TIC) como apoyo para mejorar la interacción y comunicación entre alumnos y docentes, potenciando su desempeño durante el proceso. Estas han sido diseñadas con los criterios que marcan las nuevas tendencias educativas a nivel mundial aplicadas a la realidad ecuatoriana. La idea del trabajo proyectual, colectivo, móvil, significativo e interdisciplinario es que el estudiante logre una participación más activa dentro de su entorno social, respetando la multiculturalidad y la plurinacionalidad.

A través de la selección de ciertas herramientas tecnológicas de la nube, escogidas bajo los criterios de la conectividad y comunidad virtual, diseñamos estos seis proyectos de acuerdo con los bloques curriculares planteados por el Ministerio para primer año de Bachillerato.

Debido a que la tendencia para la educación en el siglo XXI se basa en el concepto de comunidad virtual es pertinente que esta sea punto de partida para el desarrollo de esta propuesta. Para configurar una comunidad aparente al entorno social ecuatoriano existen varias herramientas tecnológicas y aplicaciones posibles; de entre ellas, elegimos la red de Google+ por la ventaja que tiene en cuanto a la accesibilidad, conexión y su posible vinculación con otras herramientas de la nube que iremos describiendo en cada propuesta.

Para poder iniciar a conformar la comunidad educativa en Google+ se requiere de la creación de parte de cada alumno de una cuenta Google, esto se puede realizar en una hora de clase en el que el docente los lleve al laboratorio de computación y los guíe a través de los pasos a realizar. Recomendamos el uso de un proyector para facilitar el asesoramiento virtual. Luego de crear la cuenta pueden acceder a Google+ y cada estudiante debe agregar a sus compañeros a sus “círculos” para formar la comunidad virtual en la que se apoya nuestra propuesta.

Una vez establecida la comunidad virtual se podrán revisar los proyectos planteados en cada bloque en el que se utilizarán las diversas herramientas de la nube según las destrezas con criterio de desempeño. Las actividades que planteamos fueron diseñadas para potenciar las habilidades de los estudiantes y aprovechar las facilidades que tienen para el manejo de la tecnología.

La viabilidad de esta propuesta recae en la aplicabilidad de la misma ya que el modelo planteado por cada bloque curricular puede ser adaptado para otros años del BGU e, incluso, podría ser empleado en otras materias ya que está esbozado como un modelo genérico del uso de las herramientas de la nube.

A continuación describiremos bloque por bloque la temática, objetivo y herramienta necesaria para la creación del proyecto. La respectiva rúbrica de evaluación de cada proyecto ha sido colocada en el Anexo 1:

Proyecto 1: Wikis.

Las *wikis* son espacios creados bajo el concepto de la colaboración y la construcción conjunta del conocimiento. Permiten a los estudiantes subir información que puede ser comentada, corregida, editada por otros integrantes de la wiki y puede ser, posteriormente, compartida de forma pública o restringida. Entre las ventajas tenemos que el administrador –que en este caso es el docente– tiene el control absoluto del contenido de la wiki, que los estudiantes crean conocimiento a partir de la investigación de varias fuentes y pueden usar diferentes formatos de texto (escritura, video, imagen) para expresarse.

El objetivo de este proyecto es publicar un artículo informativo sobre un ser mitológico para, en conjunto, crear una enciclopedia en línea sobre mitología.

Proyecto 2: YouTube.

YouTube es un sitio web que nos permite subir, compartir, comentar y buscar videos realizados a nivel mundial. El uso de etiquetas agiliza el proceso de recuperación de un video que haya sido publicado en este espacio, mientras que la gratuidad del servicio hace de esta una plataforma amigable para la difusión.

El objetivo de este proyecto es crear un canal de YouTube para subir, a través de una cuenta compartida, los videos que los estudiantes han producido sobre la tragedia o la comedia.

Proyecto 3: Google Drive.

Google Drive es un servicio de alojamiento de archivos en el que se pueden crear de forma participativa documentos, hojas de cálculo, formularios, presentaciones, etc. Además cuenta con un chat interno a través del cual se pueden comunicar los elaboradores del texto, discutiendo distintas ideas y opiniones acerca del texto en construcción.

El objetivo de este proyecto es recrear un acontecimiento ficticio importante usando la polifonía de voces a través de la escritura de cartas.

Proyecto 4: Prezi.

Prezi es una herramienta que nos permite crear presentaciones interactivas y multimodales de manera sencilla y dinámica, basándose en el acercamiento, alejamiento y movimiento por trazado. Además, permite su almacenamiento en la nube y es posible compartirlas con el público o una audiencia específica.

El objetivo de este proyecto es crear una cuenta en Prezi en la que cada estudiante suba una diapositiva en la que consten argumentos acerca

de la relación de la gesta histórica y la construcción literaria del héroe como apoyo visual a su debate.

Proyecto 5: Spreaker.

Spreaker es una radio en línea que permite transmitir música *creative commons*, efectos de sonido o locuciones con la ayuda de un micrófono. En él se puede emitir episodios en directo o subir archivos grabados anteriormente para compartirlos en redes sociales. El objetivo de este proyecto es crear una radio en línea para transmitir radionovelas de antihéroes.

Proyecto 6: Blog

Los blogs son bitácoras en línea que permiten la publicación de textos, imágenes y videos, organizando su contenido por medio de etiquetas. Posibilita crear, compartir y comentar textos, fomentando la retroalimentación entre compañeros. El objetivo de este proyecto es crear un blog personal para la publicación en línea de los textos de trama narrativa de la vida cotidiana.

Proyecto 1: Wikis.

Bloque 1: Lo mítico en el tiempo			Duración: 4 semanas	
Destrezas con criterio de desempeño	Conocimientos esenciales	Actividades	Recursos	Indicadores básicos de evaluación
<p>Escribir textos que tengan como referente elementos mitológicos, a partir de la planificación del propósito comunicativo, el análisis de las propiedades textuales (cohesión, coherencia, adecuación, trama, registro, función y superestructura) y la evaluación del texto.</p> <p>Publicar en una wiki un artículo informativo a partir de la investigación previa de varias fuentes multimodales en internet.</p>	<p>Características del relato mítico. Origen y tipos de mitos. Influencia de la mitología griega en el mundo occidental actual. Contexto social y cultural del mito griego.</p>	<p>1. El profesor crea la wiki y agrega a sus estudiantes. 2. El profesor asigna a cada estudiante un personaje o criatura mitológica para investigar. 3. El estudiante investiga sobre el mito o los mitos en los que participa el personaje. Debe guardar las fuentes. 4. El estudiante crea el perfil del personaje o criatura, elaborando su propia versión del mito.</p> <p>Tarea: El estudiante sube una nueva publicación en la que se relacione el mito con la realidad, con otras mitologías u otras manifestaciones artísticas. Por ejemplo: El uso turístico del templo de Atenea.</p>	<p>Wikispaces Internet Laboratorio de informática</p>	<p>Reconoce en un texto mitológico los elementos formales que lo constituyen y su relación con realidades socioculturales. Publica en una wiki a partir de la investigación previa, con adecuación y coherencia.</p>

Tabla 6. Planificación del Proyecto de Wikis.

Proyecto 2: YouTube

Bloque 2: Lo trágico y lo cómico				Duración: 4 semanas	
Destrezas con criterio de desempeño	Conocimientos esenciales	Actividades	Recursos	Indicadores básicos de evaluación	
<p>Contrastar las visiones de mundo que se expresan en la tragedia y en la comedia clásica desde el análisis de sus rasgos literarios y la interpretación de sus manifestaciones en textos literarios posteriores.</p> <p>Subir videos de interpretaciones dramáticas en el formato correcto para el sitio web.</p>	<p>Estructura y elementos de la tragedia.</p> <p>Papel inalterable del destino.</p> <p>El monólogo</p> <p>La comedia</p> <p>Recursos literarios de la risa</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. El profesor divide a los estudiantes en grupos de trabajo. 2. Los estudiantes escriben un texto trágico o cómico de producción propia cuya duración sea menor a 10 minutos al ser interpretado. 3. Los estudiantes planifican la filmación y puesta en escena de la interpretación del texto creado. 4. Los estudiantes filman y editan el video, luego lo suben al canal de YouTube del curso. 5. Los estudiantes comentan el trabajo de los otros grupos. 	<p>YouTube</p> <p>Filmadora, celular o cámara</p> <p>Papel</p> <p>Pluma</p>	<p>Utiliza los rasgos literarios para crear efectos trágicos y cómicos en la producción de textos dramáticos.</p> <p>Sube videos de interpretaciones dramáticas en el formato correcto para el sitio web.</p>	

Tabla 7. Planificación del Proyecto de YouTube.

Proyecto 3: Google Drive.

Bloque: Textos de la vida cotidiana de trama dialogal		Duración: 4 semanas	
Destrezas con criterio de desempeño	Conocimientos esenciales	Actividades	Recursos
<p>Aplicar las propiedades textuales en la lectura y producción de cartas desde su estructura interna y su adecuación al contexto</p> <p>Elaborar un texto de manera colaborativa y a distancia usando un procesador de texto en línea.</p>	<p>Cartas personales</p>	<p>1. El profesor divide a los estudiantes en grupos. 2. Cada grupo elige un momento importante de una novela, serie o producto narrativo para recrear. 3. Cada miembro del grupo escoge un personaje que participa en dicho acontecimiento para narrar a través de cartas el suceso. 4. Los estudiantes redactan de manera colaborativa y en línea (Google Drive) las cartas, usando el chat para coordinar detalles sobre el evento. 5. Los estudiantes comparten el documento de Google Drive con los miembros de la clase a través de Google Plus.</p>	<p>Google Drive Internet Computadora</p> <p>Aplica las propiedades textuales y los elementos de la Lengua en la escritura de cartas. Elabora un texto de manera colaborativa y a distancia, utilizando un procesador de texto en línea.</p>

Tabla 8. Planificación del Proyecto de Google Drive.

Proyecto 4: Prezi.

Bloque: Grandes héroes y aventuras			Duración: 4 semanas	
Destrezas con criterio de desempeño	Conocimientos esenciales	Actividades	Recursos	Indicadores básicos de evaluación
<p>Estructurar exposiciones sobre héroes y aventuras adecuadas con las características del texto y las destrezas de la oralidad: expresar opiniones, criticar, analizar y discutir.</p> <p>Publicar presentaciones interactivas multimodales de acuerdo al tema y audiencia escogidos.</p>	<p>Subgéneros de la épica: la epopeya, los poemas épicos, los cantares de gesta y los romances.</p> <p>Características del protagonista heroico (aventurero)</p>	<p>1. El estudiante elige el héroe literario o personaje histórico que considera heroico y comunica su decisión al profesor para evitar redundancia.</p> <p>2. El estudiante investiga sobre el héroe y el contexto histórico, social y cultural en el que surgió.</p> <p>3. El profesor crea una cuenta del curso de Prezi en la cual los estudiantes puedan subir su trabajo.</p> <p>4. El estudiante realiza una presentación en el Prezi del curso que contenga datos y argumentos que justifiquen la elección del héroe. El prezi debe usar diferentes tipos de texto (palabras, imagen, video, audio).</p> <p>5. El estudiante expone oralmente con la ayuda de su Prezi y debate con tus compañeros sobre la pertinencia de su personaje.</p>	<p>Prezi Internet Computadora</p>	<p>Debate con argumentos sólidos sobre las relaciones de la gesta histórica y la construcción literaria del héroe.</p> <p>Publica presentaciones interactivas multimodales de acuerdo al tema y audiencia escogidos.</p>

Tabla 9. Planificación del Proyecto de Prezi.

Proyecto 5: Spreaker.

Bloque: Los antihéroes		Duración: 4 semanas	
Destrezas con criterio de desempeño	Conocimientos esenciales	Actividades	Recursos
<p>Renarrar historias de antihéroes adecuadas con las características del texto y las destrezas de la oralidad: expresar opiniones, exponer oralmente, narrar, criticar, analizar y discutir.</p> <p>Transmitir una radionovela sobre antihéroes previamente grabada y editada, usando como plataforma una radio en línea.</p>	<p>Características de los relatos picarescos.</p> <p>La construcción del antihéroe.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. El profesor crea una cuenta del curso en Spreaker. 2. Los estudiantes eligen un grupo de trabajo. 3. Cada grupo escoge un antihéroe actual y crea una historia donde se muestre sus características. 4. Cada grupo redactar el guion de la radionovela tomando en cuenta música, sonidos y diálogos. 5. Cada grupo grabar y editar la radionovela. 6. Cada grupo sube la radionovela a la cuenta de Spreaker del curso. 	<p>Spreaker Micrófono Software de edición Computadora Internet Guion de radionovela</p>
			<p>Indicadores básicos de evaluación</p> <p>Analiza las características socioculturales del antihéroe literario y relaciona con personajes actuales.</p> <p>Transmite una radionovela en una radio en línea.</p>

Tabla 10. Planificación del Proyecto de Spreaker.

Proyecto 6: Blog.

Bloque: Textos de la vida cotidiana de trama narrativa				Duración: 4 semanas.	
Destrezas con criterio de desempeño	Conocimientos esenciales	Actividades	Recursos	Indicadores básicos de evaluación	
<p>Aplicar las propiedades textuales en la lectura y producción de textos narrativos: reportaje, resumen, anécdotas, bitácoras, blogs, entre otros.</p> <p>Blogear distintos textos de trama narrativa en función de la audiencia y utilizando hipertextos e intertextos.</p>	<p>Reportaje Resumen Anécdota Semblanza Blog Páginas electrónicas</p>	<p>1. El estudiante crea su blog en blogger y lo personaliza (color, tema, fuente, etc.).</p> <p>2. El estudiante redacta los diferentes textos solicitados (reportaje, resumen, anécdota y semblanza), colocando imágenes, videos o hipervínculos.</p> <p>3. Coloca etiquetas para su entrada.</p> <p>4. Comparte su última entrada a través de Google Drive.</p> <p>5. Comenta las entradas de otros compañeros.</p>	<p>Blogger Internet Computadora</p>	<p>Aplica las propiedades textuales y los elementos de la Lengua en la escritura de textos de reportajes, blogs, páginas electrónicas, anécdotas, semblanzas, bitácoras, relatos, relatos históricos, entre otros.</p> <p>Blogea distintos textos de trama narrativa en función de la audiencia y utilizando hipertextos e intertextos.</p>	

Tabla 11. Planificación del Proyecto de Blog.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

En un mundo de chats, comunidades virtuales, mensajes instantáneos y redes sociales, es innegable el cambio que ha tomado nuestra forma de comunicarnos. Quien no navega por internet se pierde de gran parte de los acontecimientos políticos, sociales, culturales y económicos del mundo, pues dentro de la comunicación del día a día la red constituye un espacio de suma importancia. Desde esta perspectiva, resulta impostergable la adaptación de la educación en Ecuador a un sistema basado en una educación del siglo XXI, es decir, en el uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación de forma cotidiana y formativa.

Nuestra investigación de diagnóstico expone la existencia de una brecha digital entre docentes y alumnos que impide el aprovechamiento de los recursos tecnológicos. A breves rasgos, la mayoría de los estudiantes y docentes tienen la posibilidad de conectarse semanalmente desde su casa o espacio público, haciendo de la nube un espacio que podría ser usado para la educación fuera del aula. El uso que los docentes le dan al internet es netamente informativo, mientras que los estudiantes lo aprovechan para divertirse, aprender y sociabilizar. Es de recalcar que los estudiantes a diferencia de los docentes usan YouTube y redes sociales de forma constante y que se conectan principalmente desde su celular, abriendo campo para la exploración de las ventajas de la educación móvil.

Observamos que el proceso de readecuación metodológica al que hace referencia Martín Barbero sigue pendiente: el uso de internet en la educación está más cercano a la antigua escuela pedagógica que a las últimas teorías del conectivismo. Los docentes han sustituido a la biblioteca por Wikipedia como fuente información, quedando de lado la interacción en red y sus posibles aplicaciones para la construcción del conocimiento.

Hemos encontrado en la propuesta del Ministerio de Educación del Ecuador un avance coherente con las necesidades educativas del país.

Particularmente, en la materia de Lengua y Literatura se ha elaborado una estructura que supera a la propuesta anterior debido a que la enseñanza no se basa solamente en contenidos gramaticales o literarios, sino en el desarrollo de destrezas para comunicarse y para relacionar los temas literarios con su entorno bajo los parámetros del Buen Vivir.

Sin embargo, hallamos una debilidad: las TIC son presentadas como un elemento secundario dentro del currículo. Se alienta al estudiante a adentrarse en el uso de las TIC, presentando esta nueva tecnología como una transformación que está afectando la forma en la que leemos y escribimos porque exige el manejo de nuevos recursos, pero en la realidad dichos recursos no son enseñados por profesores de Lengua y Literatura, la materia encargada de la formación de los estudiantes en la comunicación oral y escrita.

Es en este punto en el que creemos menester una readecuación. Debido a las permisibilidades, el alcance y las ventajas del uso de las TIC para la educación, no deben ser relegadas a un segundo plano: son herramientas idóneas para la construcción conjunta del conocimiento y el desarrollo de las destrezas de los estudiantes, posibilitando una educación activa, colaborativa, interdisciplinaria, personalizada y permanente.

La propuesta que planteamos actualiza los lineamientos del Ministerio de Educación en Ecuador, añadiendo los criterios de una educación para una era digital y para la creación de comunidades educativas. A través de la conformación de una comunidad educativa se da al currículo una nueva visión en la que las TIC no son un elemento complementario sino, por el contrario, un eje integrador.

Este cambio implica una intervención total dentro de cada unidad educativa. Por un lado, hay que considerar la lista de requerimientos que la propuesta conlleva: sería necesario tener las condiciones tecnológicas en las instituciones y capacitar a los profesores no solo en el uso de la tecnología

sino en la adecuación de su metodología para sacar el mayor provecho de ella pues de poco sirve que haya proyectores en cada clase si su único uso será el de apoyar visualmente con diapositivas llenas de texto a la clase magistral del docente.

Por otro lado, el proyecto que proponemos tiene la posibilidad de ser una intervención a gran escala debido a su carácter participativo e interdisciplinario. La *wiki* que sea crea en Literatura puede luego convertirse en un espacio de publicación de Matemáticas; la cuenta de Spreaker puede crear un espectáculo radial sobre personajes de la Historia y ciencia sociales; los Prezi pueden ayudar a los estudiantes a exponer en Ciudadanía. En un colegio, los estudiantes conocen lo que otros están haciendo porque comparten sus publicaciones en la nube mientras que los profesores crean proyectos de forma conjunta y exponen el trabajo significativo de su materia.

Adoptar el sistema de comunicación del siglo XXI para la educación en Ecuador, mejora el proceso de enseñanza aprendizaje, potenciando el rendimiento de los alumnos debido a que se presenta el material didáctico y las actividades a través de su propio lenguaje. No escriben cartas al lector, sino tuits con su opinión; no crean su portafolio de fotografías, sino su galería de fotos en una página web o blog: se comunican respetando las propiedades textuales de la coherencia, adecuación y la cohesión en escenarios más reales para ellos.

Las otras ventajas del uso de las TIC, específicamente de las comunidades educativas, son la posibilidad del acceso a materiales extra acorde a los diferentes estilos de aprendizaje y la transformación de las interacciones profesor-estudiantes y estudiante-estudiante: ahora los espacios trascienden las cuatro paredes del aula y el tiempo limitado para el aprendizaje dentro de ella. Cada vez que los estudiantes consulten su celular en espacios exteriores a la escuela, pueden aprender nuevos

contenidos educativos ya sea por Twitter, Blogger, Facebook, YouTube o tantos otros espacios digitales.

La propuesta que hemos realizado es simplemente un ejemplo de lo que podría ser un sistema global de aprendizaje dentro de una institución y posiblemente, a largo plazo, dentro de la ciudad y el país. Chile y Argentina han incorporado las TIC a su sistema educativo a través de portales de internet en los que se puede compartir experiencias e intercambiar recursos. Ecuador, con las Unidades Educativas del Milenio y los infocentros, puede convertirse en una gran comunidad educativa. Dotar a los centros de estudio de las facilidades tecnológicas necesarias para la comunicación y capacitar a los docentes en la metodología de una nueva educación son dos aspectos esenciales para crear conocimiento con estudiantes que aprenden y se comunican de forma diferente. Así, la brecha entre nativos e inmigrantes puede ser reducida para que no tengamos profesores del siglo XX enseñando a estudiantes del siglo XXI.

BIBLIOGRAFÍA

- Abbott, J. y Ryan, T. (12 agosto, 1999,). "Constructing Knowledge and Shaping Brains" Recuperado de: <http://www.21learn.org>.
- Alabarrán Torres, C. (2011). Genealogía Cibermediática de Barack Obama. Recuperado de http://www.istor.cide.edu/archivos/num_44/coincidencias.pdf
- Álvarez, B.; García, J; Jiménez, C.; y Quintanal, J. (Eds.). (2013). *Investigación y educación en un mundo en red*. Madrid: McGraw-Hill.
- Anderson, L.W. y Krathwohl, D. (Eds.). (2001). *Taxonomy for Learning, Teaching and Assessing: a Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. Nueva York: Longman.
- Atwood, J. y Gallo, C. (2011). *The effects of the Internet on Social Relationships*. Estados Unidos: iUniverse.
- Barbero, J. M. (2003). *La educación desde la comunicación*. Buenos Aires: Norma.
- Boyd, D. y Ellison, N. (2007). *Social Network Sites: Definition, History and Scholarship*. Recuperado de <http://www.danah.org/papers/JCMCIntro.pdf>
- Boza Carreño, A. (2013). Educación 2.0: contextos y personas. En Álvarez, B.; García, J; Jiménez, C.; y Quintanal, J. (Eds.). *Investigación y educación en un mundo en red*. Madrid: McGraw-Hill.
- Cano González, R. (2009). *Tutoría universitaria y aprendizaje por competencias. ¿Cómo lograrlo?* Recuperado de <http://www.aufop.com/>
- Carmona Suarez, E.J. y Rodríguez Salinas, E. (2009) *Experiencias e-learning en educación superior en Colombia*. Colombia: Ed. Elizcom.
- Cassany, D. (1994). *Enseñar Lengua*. Barcelona: Grao.
- Cassany, D. (2012). *En_Linea: escribir y leer en la red*. Barcelona: Anagrama.
- Castells Oliván, M. (2013). La Educación en la sociedad en red. En Álvarez, B.; García, J; Jiménez, C.; y Quintanal, J. (Eds.). *Investigación y educación en un mundo en red*. Madrid: McGraw-Hill.

- Churches, A. (2009). *Bloom's Digital Taxonomy*. Recuperado de <http://edor.igami.wikispaces.com/file/view/bloom's+Digital+taxonomy+v3.01.pdf>
- Dussel I. y Quevedo, L. (2010). *VI Foro Latinoamericano de Educación; Educación y nuevas tecnologías: Los desafíos pedagógicos en el mundo digital*. Buenos Aires: Santillana.
- Flecha, R. y Tejada, I. (1999). Retos y salidas educativas en la entrada del siglo. En Imbernón, F (Ed.). *La educación en el siglo XXI: los retos del futuro inmediato*. Barcelona: Grao.
- Gallego Vázquez, J.A. (s.f). *Comunidades virtuales y Redes Sociales*. Recuperado de <http://es.scribd.com/doc/144863981/Comunidades-Virtuales-y-Redes-Sociales>
- García-Valcárcel, A.M. (2013). Las comunidades de aprendizaje virtuales escolares. En Álvarez, B.; García, J; Jiménez, C.; y Quintanal, J. (Eds.). *Investigación y educación en un mundo en red*. Madrid: McGraw-Hill.
- Gennete, G. (1982). *Palimpsestos: la literatura en Segundo grado*. Recuperado de <http://literaturaargentinaii.files.wordpress.com/2012/12/genette-palimpsestos-i-a-vii.pdf>
- INEC (2010). *Reporte Anual de Estadísticas sobre Tecnologías de la Información y Comunicaciones (TIC)*. Recuperado de: <http://www.slideshare.net/incomec/reportes-anual-de-estadisticas-sobre-tics-realizado-por-el-inec>
- INEC (2011). *Reporte Anual de Estadísticas sobre Tecnologías de la Información y Comunicaciones (TIC)*. Recuperado de: http://www.elcomercio.com/negocios/Reporte-estadisticas-comunicaciones-INEC-PDF_ECMFIL20120220_0001.pdf
- Katz, J. y Rice, R. (2002). *Consecuencias sociales del uso de internet*. Barcelona: Editorial UOC.
- Kiss de Alejandro, D. (2002). "Los procesos de la comunicación interpersonal en Internet". Recuperado de <http://www.sociedaddelainformacionycibercultura.org.mx/%20congreso2002/DianaKiss.doc>

- Knobel, M., y Lankshear, C. (2011). "Remix: la nueva escritura popular". Recuperado de http://everydayliteracies.net/files/8_Knobel_Lankshear.pdf
- Lessig, L. (2005, October). Re:MixMe. Plenary address to the annual Network for IT-Research and Competence in Education (ITU) conference, Oslo, Norway.
- López García, G. (Ed.). (2005). *El ecosistema digital: Modelos de comunicación, nuevos medios y público en Internet*. Valencia: Servei de Publicacions de la Universitat de València. Recuperado de <http://www.uv.es/demopode/libro1/EcosistemaDigital.pdf>
- Ministerio de Educación. (2009). *Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica de 2010*. Recuperado de <http://www.educacion.gob.ec>
- Ministerio de Educación. (2012). *Precisiones curriculares y metodológicas para la asignatura de Lengua y Literatura del segundo curso de Bachillerato*. Recuperado de <http://www.educacion.gob.ec>
- Ministerio de Educación. (2012). *Lineamientos curriculares Bachillerato General Unificado: Área de Lengua y Literatura*. Recuperado de <http://www.educacion.gob.ec>
- Monsiváis, C. (1999) *Del rancho al internet*. Recuperado de http://nomadasyrebeldes.files.wordpress.com/2010/03/del_rancho_al_internet-monsivais.pdf
- Morin, E. (1999). *La cabeza bien puesta*. Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión SAIC.
- Ong, W. (1982) *Oralidad y escritura: tecnologías de la palabra*. Recuperado de http://www.catedras.fsoc.uba.ar/reale/oralidad-escritura_3y4.pdf
- Pérez Sanz, A. (2013). Escuela 2.0. ¿Por qué en este momento? En Álvarez, B.; García, J; Jiménez, C.; y Quintanal, J. (Eds.). *Investigación y educación en un mundo en red*. Madrid: McGraw-Hill
- Pinales, D. y Lagunas Beltrán, I. (2003). *Comunicación Oral y Escrita*. México: Editorial Trillas.
- Piscitelli, A. (2005). *Internet: La imprenta del Siglo XXI*. Barcelona: Gedisa.

Prensky, M. (2001) Nativos digitales, inmigrantes digitales. Recuperado de <http://psiytecnologia.files.wordpress.com/2010/02/prensky-nativos-digitales-inmigrantes-digital-traduccion.pdf>

Quiroz, M. (2003). *Aprendizaje y comunicación en el siglo XXI*. Buenos Aires: Norma.

Salmerón Pérez, H. (2013). Orientación y tutoría en la era digital. En Álvarez, B.; García, J; Jiménez, C.; y Quintanal, J. (Eds.). *Investigación y educación en un mundo en red*. Madrid: McGraw-Hill.

Siemens, G. (2005). *Conectivismo: Una Teoría de la educación para la era digital*. En International Journal of Instructional Technology and Distance Learning, 2(1), 3–10.

Torres i Vilatarsana, M. (2003) “La llengua catalana en la comunicació a Internet: questió de codis”, *Llengua i ús*, 26: 77-82.

Woolfolk, A. (1996). *Psicología Educativa*. México: Prentice-Hall Hispanoamericana.UNESCO.

World Economic Forum (2011). *The Global Information Technology Report*. Recuperado de: <http://reports.weforum.org/global-information-technology-2011/>

Yus, F. (2001). *Ciberpragmática, el uso del lenguaje en Internet*. Barcelona: Ariel Lingüística.

GLOSARIO

¹El término nativos digitales, popularizado por el escritor sobre pedagogía Marc Prensky, hace referencia a todas las personas nacidas tras la existencia de las nuevas tecnologías y por ende están acostumbradas a interactuar con ellas. Se diferencia de los inmigrantes digitales que deben aprender sobre ellas.

²Jean Cloutier, de la Universidad de Montreal, aborda los problemas de la comunicación bajo el ángulo de la cibernética, porque “los esquemas lineales que disocian las funciones del Emisor y del Receptor no son suficientes para explicar el proceso completo de la comunicación”.

³ La comunicación de masas es el nombre que recibe la interacción entre un emisor único y un receptor masivo (o audiencia), que cumpla con las condiciones de ser grande, ser heterogéneo y ser anónimo.

⁴El periodismo ciudadano es aquel que consiste en que son los ciudadanos (y no las empresas de comunicación) quienes recogen, analizan y difunden la información de forma independiente. El ejercicio de este derecho está amparado en la Declaración Universal de los Derechos Humanos, que establece que todos los individuos tienen derecho, no sólo a recibir información y opinión, sino también a difundirlas por cualquier medio de expresión, derecho que también está recogido en algunas legislaciones estatales como la Constitución Española de 1978.

⁵ Inventó la imprenta en el año de 1450

⁶ Creó Facebook en el 2004

⁷El conductismo, según su fundador John Watson, es una escuela natural que se atribuye todo el campo de las adaptaciones humanas. Para B. F. Skinner se trata de una filosofía de la ciencia de la conducta, que define varios aspectos esenciales de su objeto de estudio. Sin embargo, este objeto es entendido de diversos modos, según el enfoque conductista del cual sea parte.

⁸ De acuerdo a Vigotsky la cognición se fundamenta en que el conocimiento existe en la mente como representación interna de una realidad externa, vista como una internalización de una interacción de dimensión social, en donde el individuo está sometido e inmerso en determinadas situaciones.

⁹El constructivismo es una corriente pedagógica creada por Ernst von Glasersfeld, basándose en la teoría del conocimiento constructivista, que postula la necesidad de entregar al alumno herramientas (generar andamiajes) que le permitan crear sus propios procedimientos para resolver una situación problemática, lo cual implica que sus ideas se modifiquen y siga aprendiendo.

¹⁰Televisión digital terrestre es la transmisión de imágenes en movimiento y su sonido asociado mediante una señal digital, a través de una red de repetidores.

¹¹Se usa esa expresión para realizar búsquedas en bases de datos o en buscadores de internet. Se usan operadores "booleanos" (basados en el álgebra de Boole). Por ejemplo, para buscar dos o más palabras contenidas ambas en el mismo texto, se usa el operador "+", que equivale a "y", el operador "-", que equivale a "no", el operador "o" busca una u otra palabra indistintamente (pueden ser las dos o una de las dos).

ANEXO 1

ENCUESTA A DOCENTES

ENCUESTA #1

NÚMERO DE REFERENCIA:

DATOS PERSONALES

NOMBRE: _____ EDAD: _____

2. EQUIPAMIENTO TECNOLÓGICO

A. Señale con una X el equipamiento tecnológico con el que cuenta y detalle el nivel de accesibilidad a estos equipos del que dispone

Nivel de accesibilidad	
1. No es accesible	3. Accesible con trámite
2. Poco accesible	4. Siempre es accesible

EQUIPOS	SEÑALE	ACCESIBILIDAD
EN CLASE		
Proyector		
T.V./Reproductor DVD		
Sistema de audio		
Pizarra inteligente		
Computadora		
Conexión a internet		
EN CASA		
Computadora personal		
Conexión a internet		

3. USO DE INTERNET

A. Señale con una X la opción que más se acerca a su realidad

¿Con qué frecuencia se	
Diariamente, al menos 5 días por semana	
Todas las semanas, pero no diariamente	
Al menos una vez al mes	
No todos los meses	
¿Para qué utiliza Internet?	
Recibir o enviar correo electrónico	
Realizar videollamadas	
Enviar mensajes, comentarios y fotos en	
Leer noticias, periódicos o revistas de	
Buscar información en general	
Jugar o mirar videos en línea	
¿Desde donde se conecta a Internet?	
Vivienda propia	
Centro de trabajo	
Centro de estudios superior	
En otra vivienda de familiares o conocidos	
En un lugar público (biblioteca, cibercafé, centro comercial)	
En el celular	
¿Usa internet para comunicarse con sus estudiantes?	
Sí, uso internet como apoyo comunicativo	
No, porque no es de utilidad	
No, porque mis alumnos no pueden usar	
No, porque yo no puedo usar internet para	

4. USO DE LA COMPUTACIÓN EN LA NUBE PARA LA EDUCACIÓN

A. Marque con una X cuáles de las siguientes aplicaciones de la computación en la nube conoce. En caso de poseer una cuenta, marque también el casillero CUENTA. Se ha facilitado algunos ejemplos para clarificar las diferentes aplicaciones

	CONOCE	CUENTA
Correo electrónico (Outlook, Gmail)		
Foros		
Blogs (Blogger, Wordpress)		
Plataforma de la Institución Educativa		
Diccionario o Enciclopedia virtual (RAE, Wikipedia)		
Wikispace		
Publicador de textos en línea (Scribd, Issuu)		
Presentaciones en línea (Slideshare, Prezi)		
Buscador de videos (Youtube, Vimeo)		
Redes sociales		
Facebook		
Twitter		
Google Plus		

C. Nombre tres páginas web educativas que frecuenta

1. _____
2. _____
3. _____

E. ¿Ha recibido previamente capacitación en el uso de la nube dentro de su Institución Educativa?

SI

NO

B. Señale con una X la frecuencia con la que utiliza alguno de los recursos de la nube para la práctica docente:

	NUNCA	UNA VEZ AL MES	UNA VEZ A LA SEMANA	TODOS LOS DÍAS
1. Planificar las clases				
2. Elaborar material didáctico				
3. Diseñar tareas de				
4. Comunicarse con sus				
5. Diseñar proyectos				
6. Evaluar el aprendizaje de sus				

5. ACTITUD HACIA EL USO DE LA NUBE

A. Señale con una X su nivel de acuerdo sobre los siguientes enunciados:

	TOTALMENTE EN DESACUERDO	EN DESACUERDO	NI DE ACUERDO NI EN DESACUERDO	EN ACUERDO	TOTALMENTE DE ACUERDO
El uso de la nube por parte de los docentes facilita el aprendizaje de los alumnos.					
La nube es un complemento indispensable para el libro de texto.					
El uso de recursos didácticos de la nube complementan a las explicaciones del docente.					
La nube permite a los alumnos un aprendizaje individualizado y adaptado a su propio ritmo.					
La nube puede ser utilizada por profesores de todas las materias.					
La nube es un medio de comunicación efectivo entre alumnos, profesores y padres.					
Es beneficioso actualizarse en el uso de la nube para aprovechar sus posibilidades didácticas					

ANEXO 2

OBSERVACIÓN DIRECTA

NÚMERO REFERENCIA DEL EVALUADO

CO-EVALUACIÓN

Sobre la tarea:	SI	NO
La consigna está clara.		
<i>Qué tipo de recursos uso:</i>		
Videos		
Diapositivas		
Imágenes		
Texto		
Pista de audio		
La información brindada por el profesor es pertinente para desarrollar la tarea asignada.		
La información necesaria para realizar la tarea fue accesible		
El profesor consideró un medio adecuado para el envío		
El profesor realizó la retroalimentación debida.		

NÚMERO REFERENCIAL

POSTDIAGNOSTICO

1.- Califique del 1 al 5 el nivel de dificultad que encontró en el deber enviado

1 2 3 4 5

S

2.- ¿Se sienten más preparados en el uso de las TICs?

SI NO

3.- ¿Requieren más formación sobre las TICs?

SI NO

4.- ¿Qué aspecto del uso de la nube le causó más problemas?

5.- ¿Cuál de las siguientes razones considera que son la causa de que no se usen las TICs frecuentemente?

- perfil del alumnado
- desconocimiento para su uso
- carencia de recursos tecnológicos en la Institución
- escasa motivación del profesorado para el uso de las TICs
- falta de tiempo

6.- De las siguientes páginas ¿cuáles utiliza?

- Educación.gob.ec
- Síprofe
- Educarecuador.ec

NÚMERO REFERENCIAL:

MONITOREO

NOMBRE: _____

1. No pudo realizarlo 2. Ayuda 3. Solo	
TAREA	CALIFICACIÓN
Buscar información en internet	
Enviar y recibir email	
Elaborar presentaciones multimedia	
Organizar grupos	
Comentar en redes sociales	
Guardar cambios	
Publicar fotos	
Publicar enlaces	
Publicar videos	

OBSERVACIONES: _____

	1. No pudo realizarlo 2. Ayuda 3. Solo	Buscar información en internet	Enviar y recibir email	Elaborar presentaciones multimedia	Organizar grupos	Comentar en redes sociales	Publicar links	Publicar videos	Publicar imágenes
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									
21									
22									
23									
24									
25									
26									
27									
28									
29									
30									
31									
32									

ANEXO 3

ENCUESTA A ESTUDIANTES

DATOS PERSONALES

Nombre: _____ Edad: _____
 Colegio: _____ Curso: _____

EQUIPAMIENTO TECNOLÓGICO

Señale con una X el equipamiento tecnológico con el que cuenta:

EN CASA	
Computadora personal	<input type="checkbox"/>
Conexión a internet	<input type="checkbox"/>

USO DE INTERNET

Señale con una X la opción que más se acerca a su realidad

¿Con qué frecuencia se conecta a Internet?	
Diariamente, al menos 5 días por semana	<input type="checkbox"/>
Todas las semanas, pero no diariamente	<input type="checkbox"/>
Al menos una vez al mes	<input type="checkbox"/>
¿Para qué utiliza Internet?	
Recibir o enviar correo electrónico	<input type="checkbox"/>
Realizar videollamadas	<input type="checkbox"/>
Enviar mensajes, comentarios y fotos en redes sociales	<input type="checkbox"/>
Leer noticias, periódicos o revistas de actualidad en línea	<input type="checkbox"/>
Buscar información en general	<input type="checkbox"/>
Jugar o mirar videos en línea	<input type="checkbox"/>
¿Desde donde se conecta a Internet?	
Vivienda propia	<input type="checkbox"/>
Centro de estudios superior	<input type="checkbox"/>
En otra vivienda de familiares o conocidos	<input type="checkbox"/>
En un lugar público (biblioteca, cibercafé, centro comercial)	<input type="checkbox"/>
En el celular	<input type="checkbox"/>

USO DE LA COMPUTACIÓN EN LA NUBE

A. Marque con una X cuáles de las siguientes aplicaciones de la computación en la nube usa.

APLICACIONES	CONOCE
Correo electrónico (Outlook, Gmail)	<input type="checkbox"/>
Foros	<input type="checkbox"/>
Blogs (Blogger, Wordpress)	<input type="checkbox"/>
Plataforma de la Institución Educativa	<input type="checkbox"/>
Diccionario o Enciclopedia virtual (RAE, Wikipedia)	<input type="checkbox"/>
Wikispace	<input type="checkbox"/>
Publicador de textos en línea (Scribd, Issuu)	<input type="checkbox"/>
Presentaciones en línea (Slideshare, Prezi)	<input type="checkbox"/>
Buscador de videos (Youtube, Vimeo)	<input type="checkbox"/>
Redes sociales	<input type="checkbox"/>
Facebook	<input type="checkbox"/>
Twitter	<input type="checkbox"/>
Google Plus	<input type="checkbox"/>

DESTREZAS DIGITALES

Señale con una X las tareas que puede realizar en una computadora:

TAREA	
Mandar un mail	<input type="checkbox"/>
Subir/Descargar un video a Youtube	<input type="checkbox"/>
Etiquetar/comentar en redes sociales	<input type="checkbox"/>
Guardar marcadores	<input type="checkbox"/>
Realizar una búsqueda en Google	<input type="checkbox"/>

Contribuir con una wiki	<input type="checkbox"/>
Crear su propio blog	<input type="checkbox"/>
Subir/Descargar fotos de internet	<input type="checkbox"/>
Crear una presentación digital (Diapositivas)	<input type="checkbox"/>
Crear una presentación multimedia (Prezi)	<input type="checkbox"/>
Usar un diccionario en línea	<input type="checkbox"/>

ANEXO 4

RÚBRICAS

Proyecto 1: Wikis

Aspecto	Muy bueno	Bueno	Regular	Deficiente
Contenido	Contiene toda la información requerida, demostrando un alto nivel de entendimiento del tema. El contenido está organizado y cita las fuentes consultadas.	Contiene toda la información requerida para el tema. El contenido está organizado y cita las fuentes consultadas.	Contiene la mayoría de la información requerida para el tema. El contenido está organizado y cita las fuentes consultadas.	Contiene errores conceptuales graves o muestra una evidente falta de esfuerzo. El contenido no está organizado y no cita las fuentes consultadas.
Adecuación (audiencia y propósito comunicativo)	El lenguaje es adecuado para el propósito comunicativo y la audiencia. El nombre de la wiki es pertinente al tema expuesto.	El lenguaje es adecuado para el propósito comunicativo pero no para la audiencia. El nombre de la wiki es pertinente.	Se ha considerado el tipo de lenguajes según el propósito comunicativo pero no según la audiencia. El nombre de la wiki no es pertinente.	Descuido al momento de elegir el lenguaje para comunicarse. La wiki no posee un nombre pertinente.
Uso de material multimodal	Se han incorporado materiales multimodales (video, audio, imágenes) y se han citado todas las fuentes. Los estímulos visuales ayudan a comprender el tema. La wiki posee hipervínculos útiles para el tema.	Se han incorporado materiales multimodales (video, audio, imágenes) pero no se han citado las fuentes de todos. La cantidad de estímulos visuales no es abrumadora. La wiki posee hipervínculos que no siempre están ligados al tema.	Se han incorporado materiales multimodales (video, audio, imágenes) sin citar la fuente de la que provienen. Hay un exceso de estímulos visuales. La wiki hace poco uso de los hipervínculos.	No se han incorporado materiales multimodales (video, audio, imágenes). La wiki se basa en textos y no hace uso de los hipervínculos.
Redacción	No hay errores de gramática, ortografía o puntuación. Las oraciones están completas y el texto se lee sin necesidad de aclaraciones por parte del autor.	Casi no hay errores de gramática, ortografía y puntuación. Las oraciones están completas pero el texto requiere de 1 o 2 aclaraciones por parte del autor.	Algunos errores de gramática, ortografía y puntuación. Hay oraciones incompletas y el texto requiere de la aclaración del autor.	Muchos errores de gramática, ortografía y puntuación. Las oraciones están incompletas y el texto no se comprende.
Colaboración	Colaboro de forma constante con la creación de la wiki, planteando ideas sobre el diseño, contenido y la organización de varios artículos.	Colaboro de forma adecuada para la creación de la wiki, planteando ideas sobre el contenido y la organización de otros artículos de vez en cuando.	Colaboro de forma moderada para la creación de la wiki pero no planteo ideas sobre el contenido y la organización de otros artículos.	Colaboro de forma mínima para la creación de la wiki sin aportar con ideas de contenido y organización.

Rúbrica para evaluar el proyecto basada en las rúbricas de <http://thedigitalshift.wikispaces.com/rubrics> y Virtual Gardner en <http://www.rcampus.com/>

Proyecto 2: YouTube

Aspecto	Muy bueno	Bueno	Regular	Deficiente
Contenido	La obra está bien organizada y posee las características propias del género escogido (tragedia o comedia). La puesta en escena va acorde al contenido.	La obra está bien organizada y posee las características propias del género escogido (tragedia o comedia) pero la puesta en escena no va acorde al contenido.	La obra está organizada y posee algunas de las características propias del género escogido (tragedia o comedia). No existe esfuerzo de elaborar una puesta en escena.	La obra no está organizada ni posee las características propias del género escogido (tragedia o comedia). No existe esfuerzo de elaborar una puesta en escena.
Uso de YouTube	Sube el video en la calidad máxima, colocándole un título adecuado a la obra, usando etiquetas y configurando los parámetros de exhibición (público, privado) de forma correcta.	Sube el video en calidad máxima, colocándole un título adecuado a la obra y configura los parámetros de exhibición de forma correcta pero no usa etiquetas.	Sube el video en calidad regular, colocándole un título adecuado a la obra. No usa etiquetas ni configura los parámetros de exhibición de forma correcta.	Sube el video en calidad mínima sin colocar un título adecuado a la obra. No usa etiquetas ni configura los parámetros de exhibición de forma correcta.
Calidad de producción	El audio y el video de la cámara son de buena calidad, permitiendo entender la obra de teatro. No hay tomas oscuras, existe continuidad y la edición permite comprender la historia.	El audio y video de la cámara son de buena calidad, permitiendo entender la obra de teatro. Hay una que otra toma oscura, existen mínimos errores de continuidad y la edición permite comprender la historia.	El audio y video de la cámara son de calidad aceptada, permitiendo entender la obra de teatro. Hay tomas oscuras y existen errores de continuidad evidentes. La edición permite comprender la historia.	El audio y video de la cámara son de baja calidad, dificultando el entendimiento de la obra de teatro. Hay tomas oscuras, existen varios errores de continuidad y la edición no permite comprender la historia.
Originalidad	El guion de la obra es un producto original que evidencia creatividad y esfuerzo. La música usada (en el caso de haberla) es de licencia libre, es decir, no infringe derechos de autor y está debidamente acreditada al final del video.	El guion de la obra es un producto que posee similitudes con otros existentes, pero evidencia creatividad y esfuerzo. La música usada (en el caso de haberla) es de licencia libre pero no está debidamente acreditada al final del video.	El guion de la obra es un producto que posee similitudes con otros existentes y evidencia poca creatividad y esfuerzo. La música usada (en caso de haberla) no es de licencia libre e infringe los derechos de autor.	El guion de la obra posee evidentes semejanzas con otros textos y no evidencia creatividad o esfuerzo. La música usada (en caso de haberla) no es de licencia libre e infringe los derechos de autor.
Colaboración	Proporciona siempre ideas útiles cuando participa en el grupo. Contribuye con esfuerzo y resolviendo problemas.	Por lo general proporciona ideas útiles cuando participa en el grupo. Contribuye con esfuerzo sin resolver problemas.	Algunas veces proporciona ideas útiles cuando participa en grupo. Su contribución es suficiente para el desarrollo de la actividad.	No proporciona ideas útiles en el grupo. No contribuye al desarrollo de la actividad.

Basada en las rúbricas de la Universidad de Wisconsin - Stout en <https://www2.uwstout.edu/>

Proyecto 3: Google Drive

Aspecto	Muy bueno	Bueno	Regular	Deficiente
Contenido	La carta muestra los hechos del evento únicamente desde el punto de vista del personaje. Entre las diferentes cartas se logra comprender la totalidad de los hechos.	La carta muestra los hechos del evento únicamente desde el punto de vista del personaje. Entre las diferentes cartas se logra comprender la totalidad de los hechos aunque hay contradicciones.	La carta muestra los hechos del evento únicamente desde el punto de vista del personaje. Entre las diferentes cartas no se logra comprender la totalidad de los hechos.	La carta muestra los hechos desde varios puntos de vista. Entre las diferentes cartas no se logra comprender la totalidad de los hechos.
Estructura	La carta posee la estructura propia de este tipo de documento (lugar y fecha, saludo y destinatario, mensaje, despedida).	La carta cumple con la mayoría de la estructura propia de este tipo de documento (lugar y fecha, saludo y destinatario, mensaje, despedida).	La carta cumple con tres de los elementos de la estructura propia de este tipo de documento (lugar y fecha, saludo y destinatario, mensaje, despedida).	La carta cumple no cumple con la mayoría de la estructura propia de este tipo de documento (lugar y fecha, saludo y destinatario, mensaje, despedida).
Redacción	No hay errores de gramática, ortografía o puntuación. Las oraciones están completas y el texto se lee sin necesidad de aclaraciones por parte del autor.	Casi no hay errores de gramática, ortografía y puntuación. Las oraciones están completas pero el texto requiere de 1 o 2 aclaraciones por parte del autor.	Algunos errores de gramática, ortografía y puntuación. Hay oraciones incompletas y el texto requiere de la aclaración del autor.	Muchos errores de gramática, ortografía y puntuación. Las oraciones están incompletas y el texto no se comprende.
Adecuación	La carta presenta un vocabulario adecuado a la personalidad del personaje elegido, a la intención del mensaje y a la situación comunicativa en la que se halla.	La carta presenta un vocabulario adecuado a la personalidad del personaje elegido pero descuida la intención del mensaje y la situación comunicativa en la que se halla.	La carta presenta un vocabulario poco adecuado a la personalidad del personaje elegido, descuida la intención del mensaje y la situación comunicativa en la que se halla.	La carta no presenta un vocabulario adecuado a la personalidad del personaje elegido, descuida la intención del mensaje y la situación comunicativa en la que se halla.
Colaboración	Los integrantes del grupo realizaron el trabajo en línea, consultando y colaborando a través del chat.	Los integrantes del grupo realizaron el trabajo en línea, consultándose de forma breve y sin llegar a acuerdos.	Los integrantes del grupo realizaron el trabajo en línea, sin consultarse o colaborar a través del chat.	Los integrantes del grupo no realizaron el trabajo en línea ni se consultan para determinar aspectos básicos del trabajo.

Proyecto 4: Prezi

Aspecto	Muy bueno	Bueno	Regular	Deficiente
Claridad	El Prezi es fácil de leer; todos los elementos están escritos con claridad, bien agrupados y etiquetados. El camino trazado es fácil de seguir.	El Prezi es fácil de leer, la mayoría de los elementos están escritos con claridad y etiquetados pero no todas las secciones están agrupadas. Se usa el trazado pero no es fácil de seguir.	Prezi es difícil de leer, los elementos no están escritos con claridad, las etiquetas no son pertinentes y hay muchos elementos sin agrupar. No se usó el trazado para guiar la lectura del Prezi.	Prezi es difícil de leer, los elementos no poseen orden, no están agrupados ni etiquetados. No se usó el trazado para guiar la lectura del Prezi.
Multimedia	El Prezi incorpora de forma coherente fotos, videos y vínculos.	El Prezi incorpora de forma coherente algunas fotos, videos o vínculos.	El Prezi incorpora una o dos fotos, videos o vínculos que no son totalmente coherentes con el tema expuesto.	El Prezi no incluye fotos, videos o vínculos.
Redacción	No hay errores de ortografía o gramática en los textos del Prezi. La redacción es clara.	Hay pocos errores de ortografía o gramática en los textos del Prezi. La redacción es clara.	Existen algunos errores de ortografía o gramática en los textos del Prezi. La redacción requiere algunas aclaraciones.	Existen muchos errores de ortografía o gramática en los textos del Prezi. La redacción no se comprende.
Contenido	Todo el contenido está con las palabras del estudiante o debidamente citado. Es preciso y demuestra dominio de las características del héroe.	Casi todo el contenido está en palabras del estudiante o debidamente citado. Existen imprecisiones, pero en general demuestra suficiencia en la comprensión de las características del héroe.	Al menos la mitad del contenido está en palabras del estudiante o debidamente citado. Existen imprecisiones evidentes en la comprensión de las características del héroe.	Muy poco contenido es propio del estudiante y no está debidamente citado. No se evidencia comprensión de las características del héroe.
Argumentación oral	Presenta sus argumentos de forma clara y ordenada. Es capaz de responder a las réplicas con ejemplos y conceptos claros.	Presenta sus argumentos de forma clara y ordenada. Sus respuestas a las réplicas son limitadas.	Presenta sus argumentos con poca claridad y orden. Sus respuestas a las réplicas son limitadas.	Presenta sus argumentos sin claridad ni orden. No es capaz de elaborar respuestas para las réplicas.

Rúbrica de calificación de presentaciones Prezi basada en la rúbrica de West Johnston High en <http://www.johnston.k12.nc.us/>

Proyecto 5: Spreaker

Aspecto	Muy bueno	Bueno	Regular	Deficiente
Contenido	El guion se basa en acciones, palabras y sonidos. Las características del antihéroe quedan evidenciadas claramente en la historia.	El guion se basa en acciones, palabras y sonidos. Las características del antihéroe no quedan evidenciadas claramente en la historia.	El guion se basa descripciones en vez de en acciones, palabras y sonidos. Las características del antihéroe no quedan evidenciadas claramente en una historia.	El guion no posee descripciones ni acciones, palabras y sonidos que permitan entender la historia. Las características del antihéroe no quedan evidenciadas.
Mezcla de sonido	Se usan efectos de sonido para crear la descripción del ambiente y música para los diferentes momentos y sentimientos.	Se usan pocos efectos de sonido para crear la descripción del ambiente y poca música para los diferentes momentos y sentimientos.	Se usan efectos de sonido y música de forma poco coherente dentro de la narración.	No usan efectos de sonido para crear la descripción del ambiente ni música para los diferentes momentos y sentimientos.
Estructura de la radionovela	La radionovela tiene una introducción, nudo y desenlace. Los cambios temporales son evidenciados por algún efecto sonoro.	La radionovela tiene una introducción, nudo y desenlace pero los cambios temporales no son evidenciados por algún efecto sonoro.	La radionovela no posee introducción, nudo o desenlace. Los cambios temporales no son evidenciados por algún efecto sonoro.	La radionovela no posee una estructura de introducción, nudo y desenlace. No se aplican efectos para cambios temporales.
Voz	La voz de cada personaje permite conocer su intención, estado de ánimo y personalidad.	La voz de la mayoría de personajes permite conocer su intención, estado de ánimo y personalidad.	La voz de muy pocos personajes permite conocer su intención, estado de ánimo y personalidad.	La voz de los personajes es confusa, no se diferencian las intenciones, estados de ánimo y personalidad.
Colaboración	Todos los miembros del grupo colaboraron con la creación del proyecto y cada uno realizó su rol específico (actores, editor, director)	Todos los miembros del grupo colaboraron con la creación del proyecto pero los roles fueron realizados de forma confusa (actores, editor, director)	Algunos los miembros del grupo colaboraron con la creación del proyecto pero no dividieron el trabajo por roles al momento de grabar (actores, editor, director)	Pocos miembros del grupo colaboraron con la creación del proyecto y no se realizó división de roles (actores, editor, director)

Rúbrica de calificación de radionovela.

Proyecto 6: Blog

Aspecto	Muy bueno	Bueno	Regular	Deficiente
Contenido y creatividad	Las publicaciones muestran un profundo entendimiento y reflexión del tema abordado. Presenta soporte de otras páginas y todos los hipervínculos contribuyen al tema.	Las publicaciones muestran entendimiento y reflexión del tema abordado. Presenta soporte de otras páginas y la mayoría de los hipervínculos contribuyen al tema.	Las publicaciones muestran poca profundidad, entendimiento y reflexión del tema abordado. No posee soporte de otras páginas y algunos hipervínculos no contribuyen al tema.	Las publicaciones muestran falta de profundidad, entendimiento o reflexión del tema abordado. No posee soporte de otras páginas o los hipervínculos no dan información pertinente al tema.
Adecuación (audiencia y propósito comunicativo)	Las publicaciones están escritas en un estilo que considera a la audiencia, estimula el comentario y refleja el estilo del autor.	Las publicaciones están escritas en un estilo que considera a la audiencia, sin estimular el comentario y refleja el estilo del autor.	Las publicaciones están escritas en un estilo que no considera a la audiencia, no estimula al comentario y es difícil identificar el estilo del autor.	Las publicaciones no evidencian conciencia de una audiencia, no estimulan al comentario y no poseen un estilo propio.
Uso de material multimedia y licencias	Inserta gráficos o multimedia de buena calidad que aclaran el contenido. Reconoce todas las fuentes del material multimedia.	Inserta gráficos o multimedia de buena calidad que aclaran el contenido. Reconoce la mayoría de las fuentes del material multimedia.	Inserta gráficos o multimedia de calidad normal pero que no apoyan al contenido. Solo reconoce algunas de las fuentes del material multimedia.	No inserta gráficos o multimedia de buena calidad que apoyen el contenido. No se reconoce las fuentes del material multimedia.
Redacción	No contiene errores de gramática, ortografía y de puntuación. El mensaje se comprende con claridad.	Contiene pocos errores de gramática, ortografía y de puntuación. El mensaje se comprende.	Contiene algunos errores de gramática, ortografía y de puntuación. El mensaje se comprende con dificultad.	Contiene números errores gramaticales, ortográficos y de puntuación. No se comprende con facilidad el mensaje.
Participación y organización	Actualiza el blog superando la frecuencia indicada por el profesor. Categoriza las entradas usando correctamente...	Actualiza el blog con la frecuencia indicada por el docente. Categoriza las entradas usando etiquetas correctamente.	Actualiza el blog de vez en cuando. La categorización de las entradas usando etiquetas no es correcta.	No actualiza su blog con la frecuencia indicada por el docente. No categoriza las entradas usando etiquetas.

Rúbrica de calificación de blogs basada en la rúbrica de la Universidad de Wisconsin - Stout en <https://www2.uwstout.edu/>