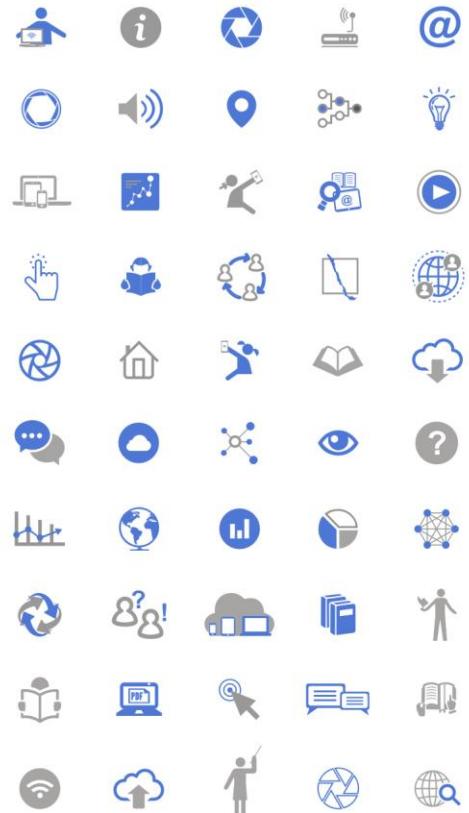




FACULTAD DE EDUCACIÓN
PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATÓLICA DE CHILE

Aportes de las Tecnologías de Información y Comunicaciones (TIC) a la enseñanza y aprendizaje del Lenguaje



OPED
Observatorio de Prácticas
Educativas Digitales



**PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE CHILE**

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CHILE
Facultad de Educación
Av. Vicuña Mackenna 4860, Macul, Chile
educacion.uc.cl

Observatorio de Prácticas Educativas Digitales

Elaboración y Adaptación de contenidos:
Pedro Hepp Kuschel
Mary-Ann Isaacs Bornand
Daniel Vergara Pérez

Revisión de contenidos:
Magdalena Claro Tagle

Diseño:
Bárbara Mera Golborne



TABLA DE CONTENIDOS

| | |
|---|-----------|
| Presentación | 1 |
| Fundamentos para el uso de TIC en Lenguaje / TPACK y Matemáticas | 2 |
| Estándares | 4 |
| Tendencias | 4 |
| Propuesta de Recursos Digitales Mínimos en Lenguaje | 7 |
| Pedagogía General Básica | 9 |
| Lectura | 9 |
| Sitios Internet | 9 |
| Aplicaciones específicas | 13 |
| Aplicaciones para móviles | 14 |
| Escritura | 16 |
| Uso educativo de los procesadores de texto | 16 |
| Creación y publicación de Comics digitales | 16 |
| Creación y publicación de Blogs escolares | 19 |
| Producción colaborativa de textos | 21 |
| Producción de textos multimodales digitales | 23 |
| Programación de animaciones multimediales | 25 |
| Comunicación | 27 |
| Pedagogía en Educación Parvularia | 30 |
| Lectura y escritura | 32 |
| Aplicaciones para dispositivos móviles | 35 |
| Recursos digitales específicos | 35 |
| Resumen de Recursos TIC | 37 |
| Referencias | 41 |
| ANEXOS | 42 |



Presentación

El presente documento ha sido generado por el equipo del Observatorio de Prácticas Educativas Digitales, donde se han organizado los aportes de las TIC en torno a los ejes del currículo: Lectura, Escritura y Comunicación; de modo que los especialistas en Lenguaje que están liderando el cambio curricular en la Facultad de Educación, puedan seleccionar aquellos temas que consideran pertinentes a sus cursos.

Se han utilizado los programas de cursos actuales, identificando las instancias pedagógicas que hacen referencias al uso de TIC, con el objetivo de orientar estas referencias a lo digital a la integración en los programas de cursos y syllabus. Además se han considerado las competencias del perfil de egreso del Licenciado en Educación y del Profesor de Educación Básica, del Educador de Párvulos y del Profesor de Educación Media.

En este documento se proponen una serie de hardware y software a ser usado, por tanto supone que a la fecha de implementación de estas acciones se contará con el equipamiento necesario para tal fin.

En un apartado final se proponen caminos de mediano y largo plazo para promover el desarrollo digital y el uso de TIC en la enseñanza del Lenguaje en la Facultad. Se espera que a partir de la inserción de estas nuevas prácticas promueva la renovación constante del equipamiento necesario de la facultad y la modernización de procesos de gestión académica.

Se ha tenido especial cuidado en seleccionar recursos en español gratuitos y en lo posible, con referencia a los planes de estudio del Ministerio de Educación. Sin embargo, se incluye excepciones dad la calidad de algunos sitios y recursos en inglés.

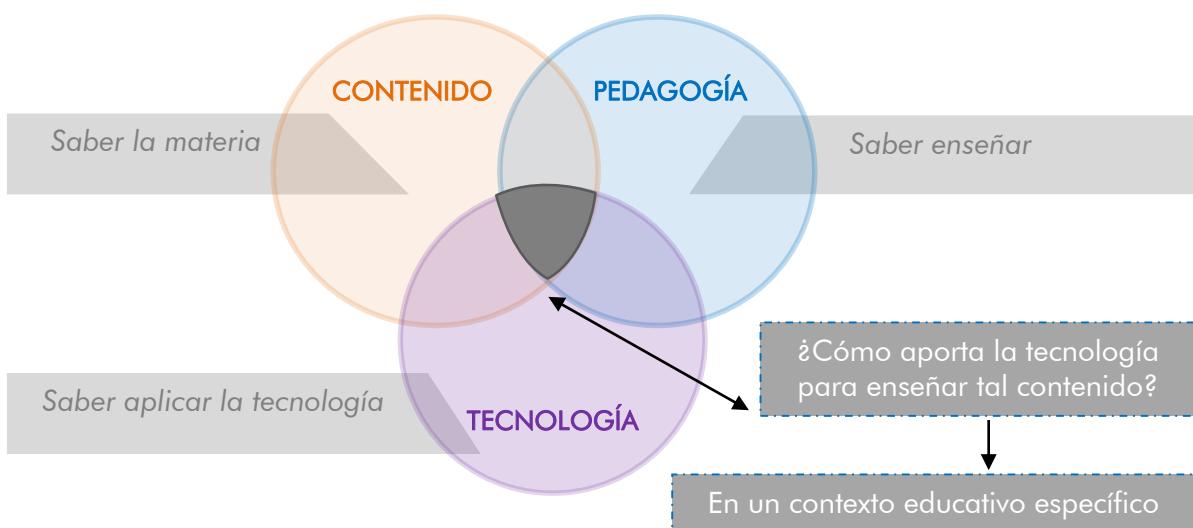
Al final del documento se adjuntan algunas actividades que pueden ser implementadas en el contexto de una sala de clases escolar. Estas actividades han sido creadas por estudiantes de la Facultad de Educación en un taller realizado en el curso "Didáctica de la Escritura".



Fundamentos para el uso de TIC en Lenguaje / TPACK y Lenguaje

¿Qué tipo de conocimientos necesitan los docentes universitarios y los profesores de escuelas para enseñar Lenguaje con tecnologías digitales? La propuesta TPACK [Mishra 2006], que intersecta e interconecta los saberes disciplinarios, pedagógicos y tecnológicos, ofrece un marco de referencia para reflexionar y abordar esta pregunta.

La propuesta TPACK



La pregunta sobre “Cómo enseñar matemáticas con Tecnología” tiene en TPACK varias componentes, que también requieren de respuestas. Por ejemplo, un docente universitario (o profesor de aula) necesita respuestas a las siguientes preguntas para utilizar TIC en matemáticas:

La intersección de saberes en el área de Lenguaje ha tenido una dinámica importante en la última década, tanto por la evolución de los conceptos y contenidos curriculares, como por el avance de la tecnología digital.

La pregunta sobre “¿Cómo enseñar lenguaje con Tecnología?” tiene en TPACK varias componentes, que también requieren de respuestas. Por ejemplo, un docente universitario (o profesor de aula) necesita respuestas a las siguientes preguntas para utilizar TIC en lenguaje:

- ¿Por qué incorporar TIC –en general- para la enseñanza y el aprendizaje del Lenguaje? ¿Qué hay en la relación Lenguaje-TIC que un docente debiera considerar?.

- ¿En qué materias del currículum de lenguaje contribuyen las TIC en los aprendizajes? ¿de qué manera? ¿qué evidencia hay para contextos similares al mío?.
- ¿Qué software de lenguaje es apropiado, cómo usarlo, cuánto usarlo, qué recursos adicionales necesito (proyector, computadores, Internet), cómo evalúo los aprendizajes al usar el software?

Una primera aproximación para responder estas preguntas es la evolución de lo que significa ser hoy en día una persona "alfabetizada" ("to be literate"). Actualmente, junto con adquirir las habilidades para leer y comprender un texto, así como para escribir, también se considera necesario incorporar en los aprendizajes otros sistemas de signos verbales y no verbales para construir significados. Las TIC han agregado a esta complejidad la necesidad de aprender a decodificar los contenidos expresados utilizando diferentes formas (multimodalidad) y distintas plataformas (multimedialidad) para lograr la comprensión de mensajes. Así, hoy se habla de nuevas alfabetizaciones ("new literacies"): "alfabetización digital", "alfabetización visual" y "alfabetización de medios" [Schmidt 2008].

Para ilustrar el punto, cabe señalar que tradicionalmente se ha leído un texto siguiendo un recorrido lineal, de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo. Los hipertextos e hipermedios han modificado sustancialmente la forma en que leemos hoy en los medios digitales y también los caminos usados para construir significados: los ambientes de lectura son dinámicos, interactivos, incorporan textos, imágenes, sonido y video y siguen un recorrido no-lineal. En muchos casos, la imagen y el movimiento reemplazan o complementan el texto, por lo que son necesarios de decodificar y más aún, requieren de una capacidad de decodificación crítica para entender el propósito de los autores.

El procesador de texto (y las redes sociales) con sus posibilidades de corregir, guardar, reusar, dar formato, incorporar medios y distribuir fácilmente una producción literaria, ha hecho que la escritura infantil y juvenil (y más aún la adulta) sea crecientemente digital y gradualmente se vaya perdiendo la experiencia de la redacción con lápiz y papel. Los correctores ortográficos han mejorado significativamente y apoyado esta tendencia.

Un agregado a lo anterior, que emerge del uso creciente de Internet para comunicarse, es la construcción colaborativa de textos. Conviene explorar las experiencias pedagógicas y las investigaciones que dan cuenta del potencial creativo de esta opción, en las cuales se usan redes sociales, Twitter y software ad-hoc, tanto para uso colaborativo intra-aula o inter-escuelas, lo cual aporta una dimensión cultural adicional, si las escuelas están geográficamente dispersas en el país y el mundo.

La formación en el área de Lenguaje no parece quedar completa hoy en día si no se agrega la formación en los nuevos tipos de alfabetización.



Estándares



La evidencia escolar actual indica que muchos profesores de lenguaje no tienen la preparación suficiente para integrar las nuevas tecnologías digitales en el currículum y que estas se encuentran subutilizadas en escuelas [Enlaces CENSO 2013]. Esta evidencia sobre la insuficiencia de la preparación de profesores –y finalmente también de los alumnos- para hacer uso efectivo de la tecnología en educación, llevó en la última década al desarrollo de diversos estándares de conocimientos y habilidades necesarias para aprovechar las TIC [ISTE 2007 y 2008].

El foco de estos estándares varió de las tecnologías a una preocupación sobre el currículum y los usos pedagógicos de las TIC. Según [Earle 2002], “*la integración de tecnología no es acerca de tecnología, es principalmente sobre contenido y didácticas. La tecnología abarca las herramientas con las cuales se entrega contenido y se implementan práctica de mejor forma. Su foco debe ser sobre currículum y aprendizaje. La integración de tecnología se define no por la cantidad y tipo de tecnología usada, sino que por cómo se usa y por qué se usa*”.

Tendencias



Las TIC han tenido impacto en el aprendizaje y desarrollo del lenguaje de niños y adolescentes desde sus inicios. Desde las propuestas iniciales de textos animados como los populares “Living books” de Tom Snyder, luego el surgimiento de software de apoyo al inicio de lectura y escritura, de creciente calidad pedagógica, hasta la actual orientación a móviles en forma de juegos, así como las redes sociales e Internet como fuente de información y como recurso para el aprendizaje de idiomas. Destacan los blogs, cómics digitales, software de lectura para niños con NEE, software de creación de textos multimodales, y un conjunto de software y sitios para el profesor de lenguaje. La tendencia digital actual para lenguaje refleja un creciente énfasis en la **producción** (más que el consumo) de contenidos digitales en dispositivos móviles.



Se reconoce el efecto motivacional en los niños y jóvenes con el uso de TIC en educación, pero el impacto en aprendizajes es altamente dependiente del profesor y de sus estrategias: no hay ganancia automática por usar TIC en lenguaje ni por disponer de mucho equipamiento en el aula o en la escuela.



Possiblemente lo más relevante de TIC en Lenguaje en educación sean dos fenómenos: en primer lugar, el **surgimiento del texto digital** de creciente riqueza medial (incorporando texto, sonido, imágenes con y sin movimiento y efectos especiales) y junto a ello, las herramientas que hacen crecientemente simple (funcionalmente simple) para niños, jóvenes y adultos crear y compartir sus propias producciones digitales. Sin embargo, esta simpleza funcional se contrapone con la dificultad de combinar adecuadamente y aplicar los códigos de cada medio en una producción para lograr el objetivo deseado: decidir cómo concurren, se complementan o refuerzan para componer un mensaje. Lo mismo ocurre con la decodificación de textos multimodales e hipertextuales (investigaciones de [Andrews 2004], [Frey 2010], [Unsworth 2008], y otros).

En segundo lugar, **las redes sociales** han introducido nuevos códigos comunicacionales, han aumentado significativamente la producción escrita de niños y jóvenes (Twitter, Facebook, Blogs, etc.) en general con producciones cortas y combinaciones simples de texto e imágenes. Una variante de estas redes son las plataformas digitales para comunicaciones inter-escolares, de creciente difusión en escuelas del mundo como vehículo para ampliar la cultura, el vocabulario y el gusto por la lectura y escritura en torno al desarrollo colaborativo de proyectos escolares.

**En este contexto, cabe la pregunta
¿Cómo se resignifican la alfabetización y la lectura desde las TIC?**

S. Matthewman en [Sutherland 2009] propone algunas ideas:



“Una respuesta a la percepción de cambios sociales y laborales en el siglo XXI proviene de un influyente cuerpo de investigaciones que postulan que la comunicación y la representación se han tornado multimodales y que la pedagogía en alfabetización debiera adaptarse a los nuevos recursos comunicacionales que ofrece la tecnología digital. La cuestión no es simplemente ver como el lenguaje puede incorporar la tecnología multimodal, sino que considerar qué está en juego en una pedagogía de alfabetización multimodal”.

“Una reflexión interesante es la de distinguir entre la alfabetización entendida como lenguaje y la alfabetización entendida como semiótica. De esta manera, otras formas de construir significados, más allá del lenguaje, también ganan el status de alfabetización. Por ejemplo: alfabetización de medios, alfabetización informática y alfabetización multimodal.”

“Los estudiantes usan mayoritariamente la tecnología para escribir y tienden a usar más recursos que cuando utilizan lápiz y papel. Al usar los recursos semióticos disponibles, sus modelos de escritura suelen resultar coloridos, animados, con imágenes y sonidos. ¿Cuánto debiera ser considerada la alfabetización multimodal en la pedagogía y en la evaluación hoy en día?”.

“Si queremos preparar a los jóvenes para involucrarse críticamente en la enorme diversidad de textos y prácticas de alfabetización emergentes, que combinan texto, audio, imágenes, animaciones y sonido, entonces debemos enseñarles a discernir, a desarrollar un fuerte sentido de qué es y qué no es culturalmente de valor. Los estudiantes debieran aprender a seleccionar textos por su mérito literario o su poder retórico y no por el sólo hecho de contener diversas formas de expresión permitidas por la tecnología.”

D. Schmidt en [AACTE 2008]:



“Lo que significa ser alfabetizado hoy, no es lo mismo que hace una década o lo que será a futuro. Las antiguas definiciones de alfabetización se originan en la perspectiva de aprender a leer de la forma tradicional de textos impresos y tienden a focalizarse en las habilidades para relacionar sonidos con palabras o en la habilidad de aprender la mecánica de la lectura. La alfabetización contemporánea presenta a los educadores desafíos que los obliga a ampliar el foco de estas definiciones de modo de incluir múltiples sistemas de signos verbales y no verbales para construir significados. Al cambiar el medio del mensaje, los procesos de comprensión y de decodificación deben ser aprendidos y enseñados de modo que estos cambios se reflejen en las estrategias para la comprensión del lenguaje de los lectores y autores”.

K. Love en [Unsworth 2008]:



“Nociones tradicionales de alfabetización, como simplemente ‘leer’, ‘escribir’, ‘hablar’ y ‘escuchar’ son inadecuadas en el nuevo territorio comunicacional del siglo XXI. Las nuevas alfabetizaciones (new literacies) son prácticas socio-culturales, que consideran a los textos como ‘géneros’ articulados para lograr interacciones sociales significativas. Estos textos son inherentemente multimodales, creando significados a través de un rango de medios visuales y auditivos. Para que los estudiantes tengan éxito en acceder y usar los significados incorporados en los textos multimodales, los profesores deben saber cómo identificar sus propósitos, estructuras y características lingüísticas. Para que los estudiantes tengan éxito en escribir o construir textos que efectivamente logren su propósito, sus profesores también requieren un ‘meta lenguaje’ para hablar con sus estudiantes en la medida que de-construyen críticamente textos de ejemplo y explícitamente modelan las estructuras de los textos requeridos”.

Finalmente, cabe destacar la creciente investigación sobre los beneficios en el uso de TIC en **contextos vulnerables** y comunidades con baja cultura lectora [Abadzi 2006]. Estos beneficios se traducen en acceso a textos y diccionarios digitales, software de apoyo lector y de creación literaria, redes escolares, aumento en la motivación, etc.

Además, frente a la creciente oferta de TIC para Lenguaje, la investigación también ha dado cuenta de sus **riesgos** (cyberacoso, sitios de contenido inapropiado, juegos violentos, efectos negativos en la socialización y en la salud de los niños, plagio, sobre-exposición a pantallas con emisiones electrónicas, etc.). El profesor de Lenguaje debiera conocer tanto el potencial como los riesgos de las TIC en el área de Lenguaje y disponer de estrategias para abordarlos.

Propuesta de Recursos Digitales Mínimos en Lenguaje



La presente sección es una propuesta para el equipo de lenguaje, en cuanto a definir una línea base de recursos digitales y sus usos mínimos en docencia de la Facultad.

Esta línea base incluye tanto lo que los docentes del área de lenguaje debieran conocer y usar en docencia, como aquello con lo que los estudiantes se encontrarán en las escuelas durante sus prácticas y como profesionales, tanto en docencia como en gestión escolar.

Recursos fundamentales para docentes en educación de párvulos, básica y media, que requieren de habilidades y experiencias extensas:

- **Procesador de Texto**, como recurso de apoyo a la gestión docente (informes, cartas). Requiere de escritura académica y la capacidad de formatear documentos (estilos, tamaños, diseños, tablas de contenidos, correctores ortográficos).
- **Presentador** (PowerPoint y/o Prezi), como recurso de apoyo al manejo comunicacional en aula. La experiencia indica que los presentadores no son bien utilizados como apoyos comunicacionales y pedagógicos. Conviene conocer las técnicas básicas, comunicacionales y estéticas acerca del buen uso de un presentador, así como los principales errores que se cometen.
- **Búsqueda en Internet**: conocimiento de cómo hacer búsquedas avanzadas en buscadores como Google, Yahoo! o Bing, de textos, sitios e imágenes.
- **Sitios educativos**: conocimiento del contenido de recursos, experiencias pedagógicas y posibilidades de trabajo colaborativo en sitios educativos nacionales y extranjeros. Al menos los siguientes:

Sitios nacionales: portales educativos <http://www.educarchile.cl>, <http://www.yoestudio.cl> y <http://www.curriculumenlineameduc.cl>.

Sitios extranjeros: <http://www.educ.ar/>, <http://www.colombiaaprende.edu.co> y <http://www.eduteka.org>





- **Software especializado de lenguaje.** Conocimiento de al menos un software orientado al aprendizaje del lenguaje para su carrera (educ. párvulos, básica o media). Cada año deberá seleccionarse alguno sobre el cual haya claridad en cómo usarlo en un determinado contexto, para qué contenido curricular, qué aporta al aprendizaje y cómo evaluar los aprendizajes.
- **Equipamiento (hardware):** uso de tecleras y de pizarras digitales, en particular, conocimiento de los métodos que más se ajustan o que han mostrado mayor efectividad en los aprendizajes. Cabe destacar la vasta experiencia de pizarras digitales en educación de párvulos. Recientemente se han incorporado tablets en las escuelas, tendencia que se va haciendo masiva, tanto en educación de párvulos como en educación básica. Conviene conocer los métodos de uso dentro y fuera de aula, algunas de las aplicaciones básicas en lenguaje, así como los riesgos de usarlas, en particular en educación de párvulos.
- **Riesgos:** conocimiento de riesgos y responsabilidades para los escolares, asociados a las tecnologías digitales, así como de las estrategias para abordarlos (ej: cyberacoso, grooming, plagio, derechos de autor).
- **Recursos importantes,** de los cuales conviene conocer lo básico de cómo aplicarlo en aula como recurso pedagógico o como recurso para la gestión de información:
- **Planilla de Cálculo:** como herramienta de apoyo a la gestión escolar. Capacidad de crear una planilla con datos de alumnos, incorporar notas, incluir fórmulas para sacar promedios sumas, máximo, mínimos, realizar gráficos, formatear celdas y líneas (bordes, tamaños, tipos, colores). Copiar datos y gráficos de planillas e insertarlos en procesador de texto o presentador.
- **Software de poyo para necesidades educativas especiales:** existe una gran variedad de software de muy buena calidad para atender las necesidades educativas especiales de escolares. Conviene conocer algunos sitios dedicados al fomento de estos recursos y saber utilizar algunos de ellos en aula. Una buena fuente de información es el CEDETI de la PUC: <http://www.cedeti.cl/software-educativo>.
- **Editor de vídeo,** herramienta crecientemente usada en lenguaje. Requiere de la capacidad de filmar, incorporar una filmación en un software, editarla en imágenes y sonidos, titular y almacenar en formatos compatibles. Se debiera poder trabajar en todo tipo de plataformas con video (celular, tablet y PC).
- **Creación de sitios web simples y blogs:** como recursos de apoyo a la lectura, fomento de la escritura o bien de difusión de trabajos de alumnos (ej: en educ. parvularia, para apoderados). Capacidad de crear y administrar un sitio web o blog básicos, a partir de una herramienta gratuita. Conocimiento de métodos de trabajo en webs y blogs con alumnos (sólo básica y media).
- **Comics:** como recurso de apoyo a la lectura y al desarrollo creativo de la escritura. Uso de software para crear y compartir comics. Conocimiento de métodos de trabajo en comics con alumnos.
- **Administración básica de un computador,** como apoyo a su gestión docente: uso de antivirus, respaldos de información, configuración de pantalla, conexión a impresoras, proyectores, TV y periféricos en general, actualización de drivers, personalización (pantalla, teclado, mouse).

Pedagogía General Básica



En lo que sigue se abordan los aportes de las TIC para los cursos de Pedagogía General Básica, presentándolos en los ejes de **Lectura, Escritura y Comunicación**.

Lectura

Para el eje “Lectura” en Lenguaje, existe una variedad de sitios Internet, software para PC y tablets, algunos de los cuales son también utilizados en el eje de Escritura. Por ejemplo, los blogs escolares, producidos por docentes o por alumnos de cursos superiores, pueden usarse de material de lectura en cursos de 1er y 2º ciclo, ya que es una tecnología conocida y que muchos blogs tratan temas que tienen cercanía con los alumnos. Los blogs se presentan en detalle en el eje de Escritura.

En todos los casos, estos recursos pueden usarse en docencia universitaria y también para la formación de profesores y su posterior uso en escuelas.

🌐 Sitios Internet

Si bien la mayor parte de la oferta nueva en textos digitales, en especial los multimodales, se ofrece hoy para tabletas, existe una gran colección de textos digitales para computador, disponibles gratuitamente en Internet.

En primer lugar, se presentan los textos digitales del Ministerio de Educación y luego los de otras fuentes. Los textos del Mineduc tienen el atractivo de haber sido evaluados para uso educativo y han sido difundidos en el sistema escolar; por lo tanto, aportan en vincular a los estudiantes de pedagogía con los materiales que podrán encontrar a futuro en las escuelas.

El Ministerio de Educación.

El Mineduc, en su sitio en Internet <http://www.curriculumenlineamineduc.cl>, ofrece una serie de textos digitales para lectura en todos los niveles de educación básica. Para algunos niveles ofrece recursos audiovisuales. El área de lenguaje se encuentra en:
<http://www.curriculumenlineamineduc.cl/605/w3-propertyvalue-49396.html>

Por ejemplo, en la sección “Lenguaje y Comunicación 1º Básico” se encuentran varios cuentos en formato pdf que pueden descargarse directamente al computador (<http://www.curriculumenlineamineduc.cl/605/w3-article-17130.html>).



Ejemplo:



Parte de los textos digitales para 1º básico del sitio “Curriculum en línea”

Como se observa en la figura anterior, este sitio hace referencia a textos del sitio “Follett Shelf” en el cual hay más de 450 títulos disponibles, entre ellos, cuentos, textos de historia y otros. El lector debe inscribirse y leer en línea. <https://wbb34802.follettshelf.com/shelf/servlet/presentshelfform.do?site=34802>.

El Sistema Nacional de Bibliotecas Públicas (SNBP) de la DIBAM presentó la Biblioteca Pública Digital de Chile que permite solicitar en préstamo libros en formato digital (e-pub y PDF) y leerlos, por un tiempo limitado, en computadores o en dispositivos móviles. Cuenta con una colección de alrededor de 3.800 títulos, entre los que destacan textos narrativos, best-sellers, poesía, grandes clásicos universales, audiolibros, novedades editoriales nacionales e internacionales y textos técnicos. <http://www.bpdigital.cl/>

Possiblemente uno de los sitios más actualizados y mejor orientados a alumnos del sistema escolar sea el de “YoEstudio” (<http://www.yoestudio.cl>) del Ministerio de Educación. Una vez registrado en el sitio, cada usuario (alumno, profesor o apoderado) tiene un espacio propio y acceso a una serie de recursos educativos en los diversos niveles y asignaturas. Para Lenguaje, contienen una serie de videos y de aplicaciones hypermediales en todos los niveles.



Ejemplo:



Los Textos Escolares Digitales son la primera versión de un material en un formato interactivo inédito, consistente en un libro de actividades multimediales para abordar objetivos de aprendizaje de Tecnología, completamente ajustados a las nuevas bases curriculares 2012.

Los Textos Escolares Digitales tienen la característica de unir la asignatura de Tecnología con otras del currículum y desarrolla las Habilidades TIC para el Aprendizaje (HTPA) en los estudiantes.

Te invitamos a utilizar este material en clases y descubrir un nuevo mundo interactivo que se acerca a tus estudiantes. Estos Textos promueven la **motivación, creatividad y la construcción de aprendizajes**, a través de la incorporación de las nuevas tecnologías en el aula.

Explicación sobre los textos escolares digitales del Mineduc

Ejemplo:

Por ejemplo, para el nivel de 5º básico, en Lenguaje y Comunicación, hay una secuencia animada que explica y ejemplifica los textos narrativos, informativos y argumentativos. La siguiente es una de 5 láminas que explica y ejemplifica el texto narrativo:



Ejemplo de recursos educativo hypermedial del sitio "yoestudio.cl"

Desde el sitio del Programa Enlaces, se puede acceder a las *Unidades Didácticas Digitales (UDD)* para Lenguaje para todos los niveles de enseñanza básica.

<http://www.enlaces.cl/index.php?t=81&i=2&cc=1913&tm=2>

Explicación del sitio sobre las UDD para el primer ciclo básico:

*“Las Unidades Didácticas Digitales (UDD) para **Lenguaje** están organizadas en ocho unidades didácticas, dos unidades por cada uno de los niveles de 1° a 4° año, de Primer Ciclo Básico.*

Cada unidad contiene dos textos en formato digital, junto a recursos interactivos organizados en torno a los tres momentos de la lectura y a los ejes del sector, con sugerencias para su uso en aula. Las UDD contienen sugerencias metodológicas y didácticas para los docentes e incorporan tecnologías a la estrategia LEM.”

Nota: se ha detectado que algunas de estas unidades descargan archivos defectuosos. Esta situación es posiblemente transitoria (el Mineduc-Enlaces ha sido notificado).

Otras fuentes en Internet

El Portal Educarchile (<http://www.educarchile.cl>) dispone de una gran variedad de recursos educativos para Lenguaje, algunos de ellos son vídeos, planificaciones, interactivos, guías, etc. Ejemplos de cuentos y fábulas cortas:

El rey sapo - libro digital que cuenta la historia de un príncipe convertido en sapo que encuentra la redención cuando ayuda a una princesa.

<http://www.educarchile.cl/ech/pro/app/detalle?id=223571>

Ricitos de Oro y los tres osos - libro digital que relata la historia de Ricitos de Oro, una niña que entra en la casa de la familia Oso para probar sus sopas, usar su sillas y dormir en sus camas.

<http://www.educarchile.cl/ech/pro/app/detalle?id=223570>

El león y el ratón agradecido - libro digital que relata la clásica fábula del león que perdona la vida a un ratón que después le salva la vida.

<http://www.educarchile.cl/ech/pro/app/detalle?id=223569>

Eduteka (<http://www.eduteka.org>), fundación colombiana sin fines de lucro, su sitio contiene recursos y textos digitales de orientación escolar. Su sitio es ampliamente utilizado en educación. Tiene referencias a otros sitios con textos digitales gratuitos y de pago. Por ejemplo:

El Aleph: <http://www.elaleph.com/>

Centro Virtual Cervantes: <http://cvc.cervantes.es/>

Periódicos escolares: <http://www.eduteka.org/PeriodicoEscolar.php>



⌚ Aplicaciones específicas

Las aplicaciones digitales (software, programas) que son específicas para el aprendizaje de Lenguaje es un mercado sumamente activo, en especial en cuanto a aplicaciones para móviles. Algunos sitios web se dedican a recomendar estas aplicaciones, pero son mayoritariamente para el mundo angloparlante.

Uno de los recursos digitales recomendado por Mineduc-Enlaces en Lenguaje es la serie “Bartolo” de la empresa Imactiva. <http://www.bartolo.cl>. Este software es de pago pero ha sido facilitado a la Facultad de Educación con fines de docencia, habiendo sido utilizado y evaluado por alumnas de Pedagogía de la mención de Lenguaje durante el año 2013.

Presentación de la serie en su sitio web:

“Aprendo a Leer con Bartolo: Recurso digital con lecturas, actividades interactivas y juegos lingüísticos para apoyar el aprendizaje de la lectura y la escritura en niños y niñas de 5 a 7 años.

Leer te da Poder: Para niños y niñas de 7 a 10 años. Apunta a desarrollar y reforzar la comprensión lectora. Incluye cuentos, leyendas, mitos, poemas, informativos e instructivos.

Fábulas fabulosas con Bartolo: Para niños y niñas de 5 a 7 años. Promueve el gusto por la lectura y ayuda a ampliar el vocabulario. Incluye 10 fábulas con entretenidas actividades para realizar.”



Parte de los Libros digitales interactivos de la serie Bartolo de Imactiva

⌚ Aplicaciones para móviles

Las “apps” (software en dispositivo móvil como celular o tablet) para el aprendizaje de la lectura son muy populares pero suponen que el alumno cuenta con un tablet o al menos un Smartphone (celular con conexión a Internet). Y puesto que la oferta de aplicaciones educativas para móviles crece muy rápidamente, el docente se encuentra con el desafío de determinar cuáles de ellos son buenos y útiles en su contexto educativo.

Algunos docentes universitarios participan de redes de pares que comparten experiencias de uso de recursos digitales, pero los profesores de escuelas normalmente disponen de menos mecanismos de información. En el caso de profesores de países angloparlantes, existe una serie de instituciones, revistas especializadas y fundaciones dedicadas a este propósito. Algunas de ellas se mencionan a continuación y pueden servir de referencia, puesto que hay contenidos en español en algunos de ellos:

Fundación Verizon - Thinkfinity (<http://www.thinkfinity.org>)

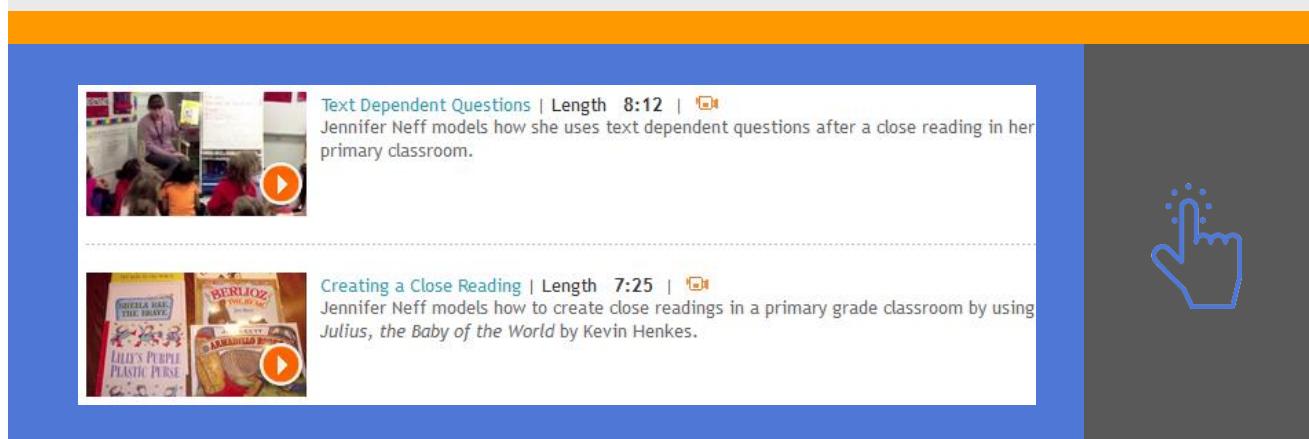
Thinkfinity es una comunidad de educadores de la fundación filantrópica Verizon (<http://www.verizon.com/about/responsibility/>), que provee gratuitamente espacios de colaboración y acceso a cientos de recursos que han sido evaluados, y en la que participan más de 60.000 docentes. Puede participarse en blogs, grupos temáticos, compartir buenas prácticas, etc.

Uno de los grupos de profesores se dedica a lenguaje. Del sitio web: *“This group is a place to ask questions, exchange ideas, and suggest resources for the teaching and learning of reading & language arts”*: <http://www.thinkfinity.org/groups/literacy>

ReadWriteThink. (<http://www.readwritethink.org/>)

Sitio web de recursos educativos, asociado a la fundación Verizon. Interesantes son sus videos sobre estrategias de lenguaje en el aula (“Literacy in Action”). Una imagen de muestra se da a continuación:

<http://www.readwritethink.org/videos/literacy-in-action.html>

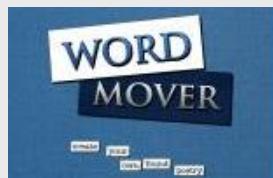


Text Dependent Questions | Length 8:12 | 
Jennifer Neff models how she uses text dependent questions after a close reading in her primary classroom.

Creating a Close Reading | Length 7:25 | 
Jennifer Neff models how to create close readings in a primary grade classroom by using *Julius, the Baby of the World* by Kevin Henkes.

Del sitio web de ReadWriteThink: “our mission is to provide educators, parents, and afterschool professionals with access to the highest quality practices in **reading and language arts instruction** by offering the very best in free materials”.

Muchas de las aplicaciones gratuitas para móviles de este sitio están evaluadas y orientadas a lenguaje, sin embargo, están en inglés. Por ejemplo:



[Word Mover](#) (Grades 3 – 12) allows children and teens to create “found poetry” by choosing from word banks and existing famous works; additionally, users can add new words to create a piece of poetry by moving/manipulating the text.



[Alphabet Organizer](#) (Grades K – 5) lets users create a calendar-style ABC chart or letter pages for an alphabet book.



[Acrostic Poems](#) (Grades K – 12). Learn about and write acrostic poems, a poetry form that uses the letters in a word to begin each line of the poem. All lines of the poem relate to or describe the main topic word.

Las evaluaciones de software educativo no tienen por qué ser complejas. La revista “**Children’s Technology Review**” de ISTE, entrega evaluaciones (o más bien “orientaciones”) simples de software, de fácil comprensión para apoderados y profesores. Un ejemplo es el siguiente que incluye evaluaciones sobre facilidad de uso, educacional, entretenimiento, diseño y valor. Observar la escala de la evaluación (de 1 a 10) bajo la imagen y el rating al final del texto (4.4 estrellas de 5):

1000 Adventures

Books full of stories are common, so it's nice when the animated effects tie into something due to any child – his or her imagination.

Made in Spain and presented in English, this nicely designed ebook contains 12 scenes, each depicting a day in a life of a child with an active imagination. In the bedtime, “wild animals come to the call of my cry” as clothing items turn into exotic animals. On the way to school, a car turns into a spaceship. The book creates a sense of wonder and fun that is sure to inspire the imagination. It's a great tie-in between imagination and reality. While we were not as impressed by the illustration and narration, we especially liked the touch counter that tells you how many things remain to be found on each page. For example, every scene has a certain number of hidden interactive elements. In the top left-hand corner of the screen, a counter keeps track of how many you have left to discover.

Details: Big Company, www.dakcompany.com. Price: \$2.99. Age: 3-9. Platform: iPad, iPhone. Teacher/Purpose: counting, language, reading, guided exploration, imagination. Rating (1 to 5 stars): 4.4 stars. Entry date: 2/19/2014. [WB]



Otras fuentes de información y de recursos educativos para plataformas móviles:

Educational Technology and Mobile Learning: <http://www.educatorstechnology.com/>

Children's Technology Review: <https://childrenstech.com/>



Escritura

Entre los recursos TIC para el apoyo del eje “Escritura” en Lenguaje, destacan los procesadores de texto como herramienta general y de manera más específica, los cómics, blogs y las aplicaciones educativas de escritura en PC y en plataformas móviles.

⇒ Uso educativo de los procesadores de texto

Normalmente el procesador de texto se asocia a una herramienta de productividad, para generación de informes de docentes y alumnos. Sin embargo, existen numerosos ejemplos y una diversidad de tipos de procesadores de texto para usos específicamente educativos.

Para el desarrollo de la lectura y escritura académica se proponen recursos TIC que aporten a la lectura crítica y análisis de la estructura de documentos académicos, como tesis, investigaciones y artículos, en lo posible que éstos traten de las mismas temáticas que los alumnos estudian durante su carrera o año académico.; al aprendizaje de uso de citas y estilo (aspectos formales de textos académicos, norma APA y software de gestión de bibliografía tipo EndNote y Mendeley, este último es gratuito)

Respecto del uso de MS Word, se sugiere abordar algunos usos más avanzados para la escritura académica: Aplicación de formatos, márgenes, tipografía, espaciado, indexación de figuras, citas, pie de página, y tabla de contenidos según requerimientos formales (ej APA); control de cambios y comentarios, formateo de imágenes con texto, numeración de páginas, impresión de documentos; integración de complementos para la automatización de las referencias bibliográficas (ej: End Note). El uso básico o general de un procesador de texto (tipo MS Word) debiera ser parte de la formación general en TIC de un estudiante de pedagogía.

⇒ Creación y publicación de Comics digitales

Los cómics digitales se sugieren para aquellos cursos que requieran por parte de los alumnos aprender estrategias de fomento lector, de desarrollo de habilidades de lectura y escritura, expresión creativa, producción de textos de manera colaborativa, codificación y decodificación de medios.

Los comics digitales son de uso frecuente y creciente en el mundo escolar. El Mineduc fomenta su utilización en las escuelas a través de capacitaciones a profesores en ejercicio (“Mi Taller Digital - <https://www.youtube.com/watch?v=RvlrJZm3iFw>”). Esta tendencia ha sido apoyada por software que facilita el diseño y construcción de comics por parte de escolares, disminuyendo las complejidades informáticas. Sin embargo, la creación de cómics requiere del conocimiento de algunos códigos propios de este género literario.

Fundamentos para el uso educativo de cómics digitales en el aula escolar:

- Son motivantes para los alumnos (niños y jóvenes) si las historias son propuestas, diseñadas y producidas por los propios alumnos y, además, si las pueden compartir y publicar. En este sentido, parte de las estrategias es que el profesor inicia el diseño de un cómic con sus alumnos, incentivando el debate en torno a temas de interés para ellos, que deben explorar, profundizar y presentar.
- Fomentan el aprendizaje entre pares a través del diseño y construcción colaborativa de cómics. La construcción de un cómic digital entre varios alumnos aporta diversidad de visiones, requiere de organización, debate, respeto por otras opiniones, acuerdos y distribución del trabajo. Con herramientas para construcción de cómics en plataformas web, se puede trabajar entre alumnos de escuelas geográficamente distantes, aumentando la diversidad de visiones y aportes e incluso de culturas.
- Fomentan la escritura creativa y equilibran la producción con el consumo de textos, de diferentes géneros narrativos. Los cómics siempre conllevan una expresión estética y su historia surge de un acto creativo. En este sentido, las buenas construcciones de los alumnos suelen resultar sorprendentes en su variedad, riqueza de significados y símbolos, en los cuales ellos manifiestan sus ideas y emociones. Los cómics son buenos instrumentos para representar situaciones de la vida personal o escolar, manifestar una opinión acerca de un tema o de utilizar el humor.
- Desarrollan habilidades en producciones multimodales. Un cómic digital completo incorpora textos, sonidos, imágenes y eventualmente movimientos, todos los cuales interactúan para expresar cada idea. La combinación de múltiples medios requiere un buen manejo de los códigos de cada uno de los medios (y de los efectos de combinarlos) para poder construir significados. Estos códigos deben ser conocidos por el profesor para guiar las construcciones de sus alumnos.
- Desarrollan habilidades para organizar información, puesto la producción de un comic requiere de un guion y de un proceso de producción que debe planificarse.
- Han demostrados buenos resultados en estudiantes con NEE, muchas veces para representar situaciones que los afectan, de modo que otros (por ejemplo, los compañeros de curso), puedan verlas desde un punto de vista distinto.

Recursos TIC para crear Cómics:

Pixton (en español, gratuito y de pago): <http://www.pixton.com/es/>
Orientado a educación, es una plataforma en web.

Comic Life de Plasq (de pago con precios educativos): <http://plasq.com/>
Ofrece recursos para escuelas y ejemplos de uso. Es multiplataforma.

The Comic Book Project (de pago): <http://www.comicbookproject.org>
Orientado a educación, tiene ejemplos y propuestas de uso curricular.

Sitios Internet sobre cómics: <http://toonopedia.com/> <http://milehighcomics.com/>
<http://www.comic-covers.com/>



Recurso adicional: scanner o máquina fotográfica para incluir imágenes propias en el cómic (puede usarse el celular del alumno que normalmente incluye cámara).

Recurso recomendado (requiere Internet, es plataforma Web): **PIXTON**, tiene una versión gratuita limitada en el tiempo y otras de pago. La versión gratuita ha sido usada con buenos resultados en la Facultad de Educación con alumnas de la mención Lenguaje. Pixton fue creado para el trabajo con escolares, tiene espacios para compartir, calificar y presentar los cómics de los alumnos en la medida que se van construyendo.

Para un profesor con manejo básico de informática, el aprendizaje de Pixton es a través de práctica, ensayo y error y revisión de cómics realizados por otros. Con 1 hora de práctica se puede hacer un cómic básico y conocer los aspectos esenciales de la plataforma Pixton.

Nota: también es posible hacer un cómic simple con PowerPoint, Prezi o Google Slides, sin embargo, la riqueza del software de cómic amplia el potencial expresivo y simplifica el proceso constructivo, permitiendo al docente concentrarse más en la codificación e interrelación de medios que en el software.

Síntesis del trabajo en clases con cómics digitales en el aula escolar:

Una estrategia pedagógica, denominada “diálogos co-generativos” insta al profesor a trabajar en un espacio educativo “creado” por todo el curso, libre, abierto al diálogo espontáneo, participativo, en que los conocimientos se van construyendo colectivamente, se fomenta el aprendizaje entre pares (entre niños) atendiendo la diversidad; se recomienda evaluación formativa.

Se recomienda apoyarse en un ayudante para el manejo funcional del software escogido y para atender dudas de alumnos durante la construcción del mismo.

Un cómic es un proyecto que normalmente tarda de 4 a 6 semanas, aunque no de dedicación exclusiva (buena parte puede dejarse como tarea). Para cada clase se debe organizar el espacio físico para promover el diálogo entre alumnos y entre ellos y el/la profesor/a.

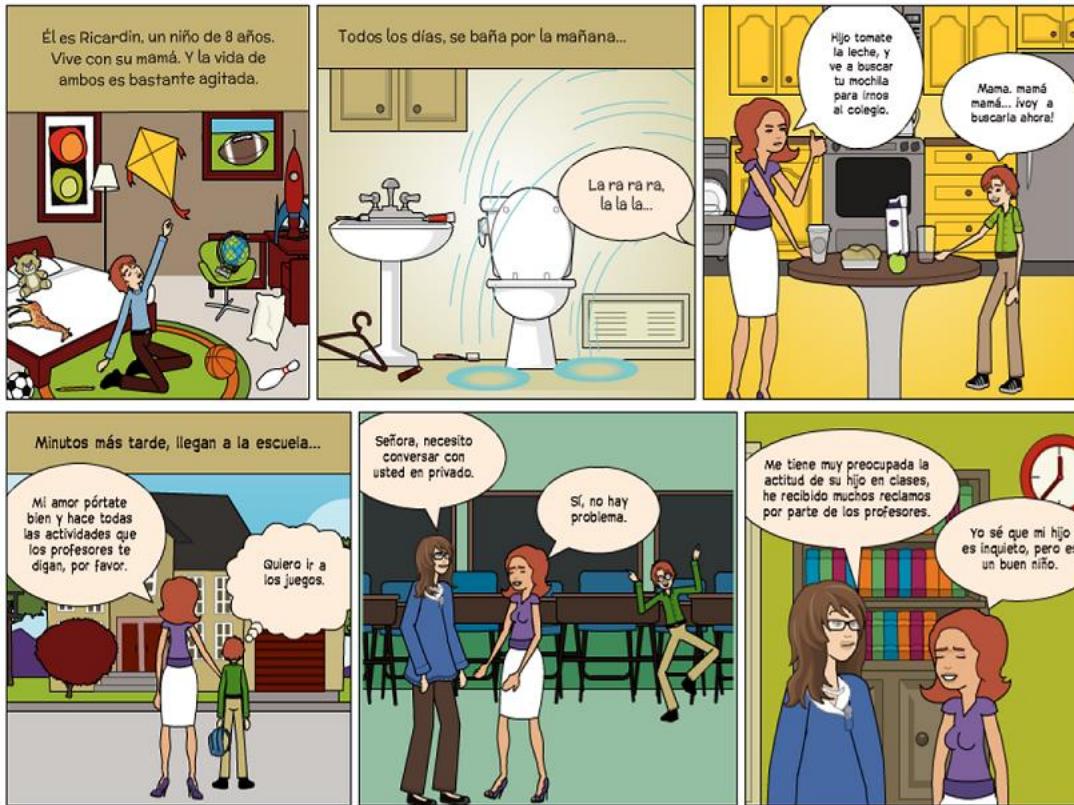
Ejemplo de construcción:

1^a semana: Iluvia de ideas, motivación y diálogos sobre qué es un cómic, qué tipo de cómic les gustaría crear a los alumnos, cómo se imaginan sus historias (comienzo, final, desenlace, escenario, personajes). Si los alumnos nunca han visto un cómic permítanles leer algunos cómics para que entiendan la idea. Se revisan diversos cómics digitales (cuidando no sesgar e inhibir la creatividad). Se propone un guion breve para construcción conjunta en clase y se practica con el software. Al final de la 1^a semana cada alumno o grupo de alumnos ha definido la historia de su cómic.

2^a semana: Se incorporan los elementos y conceptos para la producción del Cómic: complementariedad entre imagen, sonido y texto, diálogos, géneros asociados al cómic: parodia, naturalismo, etc. Estética del cómic: colores, formas, planos; guion, narrativa, personajes, escenarios, diálogos, secuencia. Se refina la estructura del guion: Inicio, desarrollo, desenlace y se producen maquetas de prueba.

3^a - 4^a semana: se construye el cómic digital en base al guion y se va presentando y analizando entre todos en clases. Se profundizan conceptos del cómic: descompresión de la narración, ritmos, estética, colores, formas, manejo de planos y perspectivas, uso de globos de textos, manejo de expresiones y emotividad.

5^a semana: presentaciones de proyectos ante el curso, defensa de uso de medios y explicación del relato (y publicación en fichero y/o en Web).



Parte de un cómic creado por un alumno de Educación con Pixton

➊ Creación y publicación de Blogs escolares

Los blogs se sugieren para aquellos cursos que requieran por parte de los alumnos desarrollar habilidades de escritura, así como para expresión creativa.

Los blogs son recursos conocidos por todos los alumnos universitarios hoy en día y muchos estudiantes de educación ya han construido sus propios blogs. Sin embargo, son menos conocidos como un recurso de apoyo a la lecto-escritura en una escuela. Existe una serie de herramientas gratuitas que simplifican la construcción y mantenimiento de blogs por parte de escolares y universitarios.

Fundamentos para el uso educativo de blogs:

- Son un recurso usado por jóvenes para fines personales (diarios de viajes y de vida, bitácoras, tratamiento de un tema de interés (ciclismo, poemas, naturaleza, aves, fotos). En escuelas se utilizan

frecuentemente como diario mural o periódico digital (<http://www.eduteka.org/PeriodicoEscolar.php>), como repositorio de investigaciones o de proyectos de los alumnos en literatura, ciencias, arte e historia, así como en actividades extra-programáticas (huertos escolares, clubes de música, etc.). El blog facilita el que la información sea analizada, editada y comentada por un curso y también conocida y comentada más allá de la escuela.

- Constituyen una herramienta de fomento a la lecto-escritura pues a los alumnos les motiva escribir, comentar otros blogs y recibir comentarios en el propio, trabajar en equipo, diseñar y visualizar en Internet sus creaciones. Ej: diario mural digital, viaje de estudios del curso, desarrollo de una proyecto de investigación, etc.
- La creación de blogs por parte de grupos de alumnos que trabajen de manera asíncrona, ofrece a los docentes la posibilidad de registrar investigaciones en base a trabajo grupal colaborativo. El docente junto a sus alumnos pueden ir comentando y haciendo evolucionar el blog durante la investigación. En este sentido, los blogs facilitan el trabajo de proyectos inter-escolares sobre temas de interés común entre varias escuelas, por ejemplo, la producción colaborativa de un cuento o el registro del desarrollo de una investigación.
- La facilidad con que se crean, administran y comentan los blog (con plantillas pre-diseñadas) permite hoy en día concentrarse más en los contenidos que en la implementación técnica de un blog. Sin embargo, se requieren algunas destrezas informáticas y por lo tanto constituyen una oportunidad de mejorar esas destrezas en los alumnos.
- Para una escuela, el blog pueden convertirse en el medio de comunicación con toda la comunidad educativa. Por ejemplo, mantener informados a padres y apoderados sobre novedades de los estudiantes o de la institución. Asimismo, los padres pueden comentar en el blog las actividades de la escuela, hacer sugerencias y motivar a sus alumnos.
- Los blogs ofrecen al docente la posibilidad de mantener y compartir con otros docentes su propio banco de materiales y de actividades.

Recursos TIC para crear blogs:

Wordpress: <http://wordpress.com/>

Bligoo: <http://www.bligoo.com/>

Blogger: <https://www.blogger.com>



Recurso recomendado (requiere de Internet, es un sitio Web): Wordpress debido a que es gratuito, existe una amplia variedad de complementos (plantillas, diseños, tutoriales y ejemplos de uso) en Internet, puede usarse para crear sitios web escolares, tiene un buen sistema de administración y de analíticas de uso.

Nota: una alternativa a los blogs son los wikis, sin embargo la experiencia indica que los blogs son más populares entre educadores.

Síntesis del trabajo con blogs en el aula escolar:

Se recomienda apoyarse en un ayudante con experiencia en TIC, para el manejo informático del software escogido y para atender dudas de alumnos durante la construcción del mismo, de modo que el docente se concentre en los aspectos lingüísticos de los blogs más que en su funcionamiento técnico. También se recomienda distribuir una breve guía del uso del software y un ejemplo paso-a-paso para construir el primer blog (ej: ver YouTube “como crear un blog con Wordpress”). En clase se discuten los conceptos y aplicaciones pedagógicas de los blogs y se revisan algunos blogs escolares en uso en escuelas. Como tarea (en base a guías y ayudantes) queda el uso del software y la construcción del blog.

En una primera experiencia con blogs y con el objeto de madurar el diseño, las diversas opciones del software de creación de webs y desarrollarlo gradualmente, se recomienda planificarlo para 2 a 3 semanas, las que incluyen el diseño, producción, pruebas, publicación, administración. Conviene dejar un tiempo (algunas semanas) publicado el blog y hacer difusión de él, para recibir comentarios más allá de los autores y de la escuela, si esto es de interés para los objetivos del docente.

Ejemplo de construcción:

Una vez dominada la tecnología y con un diseño claro de lo que se espera lograr, un blog escolar se puede construir en una tarde. Es el primer blog el que más demora, en especial para familiarizarse con la tecnología.

1^a semana: motivación al uso de blogs en educación (fomento lector, investigación, géneros); experiencia personal de cada alumno. Ideas de blogs (diario personal, diario del curso o de la escuela, registro de un evento escolar o de una investigación en cualquier asignatura, etc.). Al final de la 1^a semana cada alumno o grupo ha definido el contenido y el formato gráfico de su blog. Se realiza una introducción al software de blogs.

2^a semana: revisión de blogs escolares en Internet, discusión, estructura y componentes de un blog, multimodalidad. Diseño y construcción del blog, asignación de comentarios a blogs entre grupos; administración y analítica de un blog (con apoyo de guía). Incorporación opcional de screencast, podcast, hipervínculos.

3^a semana: se completa el blog, se presenta y discute en clase. Partes de él pueden publicarse en el muro escolar y en las salas de clase.

➊ Producción colaborativa de textos

Junto con herramientas básicas para compartir textos como **Google Docs**, el cual permite la escritura colaborativa de manera asíncrona, existen otros recursos digitales especialmente orientados a educación para este propósito. Para ocupar estos recursos, los alumnos deben tener acceso a un computador o móvil con Internet.

Padlet (<https://es.padlet.com/premium/backpack>): sitio Web gratuito que opera como un muro o graffiti digital en el cual los alumnos de un curso pueden dejar sincrónicamente (en forma simultánea), mensajes de texto, imágenes, links, videos, documentos, etc. El muro tiene un identificador (url) de modo que todos puedan acceder a él. El creador del muro debe registrarse y puede crear tantos muros (con identificadores distintos) como desee. También puede imprimir, enviar el muro por correo, vincularlo a Facebook, etc.

Algunos ejemplos de usos de Padlet en educación son los siguientes:

El profesor comparte un muro a su curso y deja un mensaje de texto que expresa una idea abstracta, un verso o un pensamiento. Los alumnos deben acceder a la página e interpretar el texto dejando un mensaje en el muro. Todo el curso puede ver el mismo muro (proyectado en clase) y se debate sobre las interpretaciones. Por cierto, los alumnos también pueden realizar esto desde sus hogares, dejando el texto en el muro como tarea.

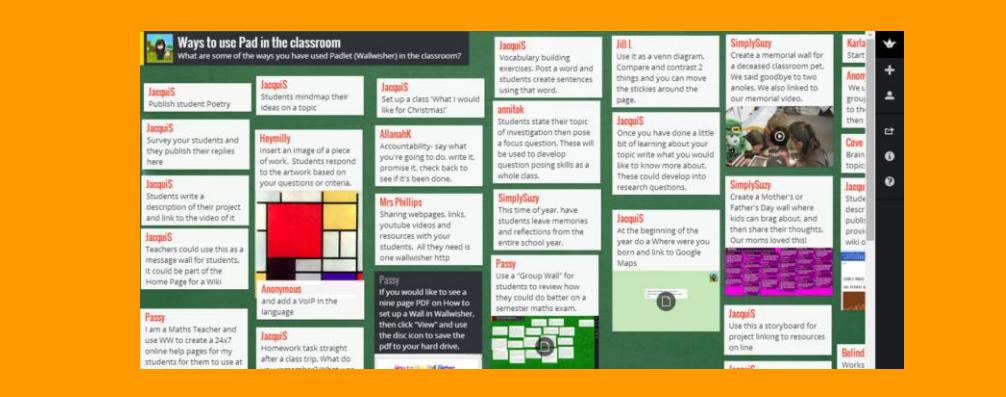
El profesor comparte en el muro un concepto en clase que los alumnos deben poder explicar. Los alumnos envían su explicación al muro y todo el curso debate sobre la correctitud de las diferentes explicaciones.

Realizar una lluvia de ideas sobre un tema que el curso deba elaborar en conjunto, por ejemplo, el tema para un cuento colaborativo. Todo el curso puede construir un “collage” de ideas o imágenes.

El profesor incorpora la imagen de un mapa en el muro y los alumnos deben identificar algunas de sus características (ej: zonas de riesgo de tsunamis y zonas seguras de una zona costera). Todo el curso participa y debate el tema.

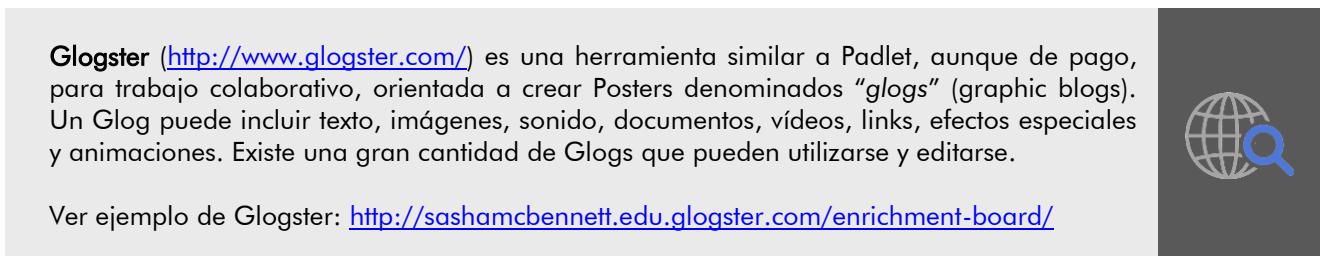
Se utiliza el muro para ir coleccionando “links” durante un período de tiempo sobre algún tema de investigación, de modo que todos puedan utilizarlos. Quienes los utilizan, pueden ir comentando los links.

Muro de Padlet con ideas de cómo usar un muro de Padlet en clases (en inglés).
De <http://es.padlet.com/wall/ineducation>



Glogster (<http://www.glogster.com/>) es una herramienta similar a Padlet, aunque de pago, para trabajo colaborativo, orientada a crear Posters denominados “glogs” (graphic blogs). Un Glog puede incluir texto, imágenes, sonido, documentos, videos, links, efectos especiales y animaciones. Existe una gran cantidad de Glogs que pueden utilizarse y editarse.

Ver ejemplo de Glogster: <http://sashamcbennett.edu.glogster.com/enrichment-board/>



👉 Producción de textos multimodales digitales

Existen numerosos software para computador y móviles orientados a la producción de textos multimodales e hypermediales digitales.

Consideraciones para el uso pedagógico de textos multimodales (e hypertextuales):

- Pueden verse como una extensión del cómic, con más texto e imágenes e incorporando eventualmente animaciones simples. Permite una mayor orientación a otros géneros literarios.
- La producción de un cuento digital en la forma básica de libro-álbum digital es funcionalmente simple y motivador para los alumnos. La incorporación de animaciones dificulta la codificación para una buena interrelación entre los medios, lo cual fuerza la fundamentación en la elección de los medios.
- Se facilita la producción colaborativa o grupal: grupos de alumnos crean partes diferentes del texto multimodal. Si es hypertextual: los diferentes “caminos” se pueden abordar por grupos diferentes.
- Se facilita el compartir producciones literarias, distribuirlas y eventualmente publicarlas.
- Responde a la tendencia de los libros digitales escolares que incorporan multimedios, siendo necesario conocer sus beneficios y complejidad de producción.

Recursos TIC para crear textos multimodales:

Simplebooklet (<http://www.simplebooklet.com>). Este es un servicio gratuito, en línea (requiere Internet), para crear y publicar folletos o booklets). El usuario se registra y elige una plantilla acorde a sus necesidades. En cada página del folleto puede incorporar texto, imágenes, videos, links. Una vez creado el folleto, puede compartirse en línea a través del link exclusivo con el cual se asocia y que es generado por el servicio.

Widbook (<http://www.widbook.com/>). Plataforma en línea gratuita (requiere Internet) para crear libros multimediales de manera colaborativa, es decir, el autor puede invitar a otras personas a hacer aportes al libro. Asimismo cualquier persona puede intervenir los libros de la plataforma a los cuales su autor haya autorizado para ser modificados por otros. Los libros pueden contener textos, imágenes y videos.

Este recurso también es apto para lectura puesto que la plataforma contiene una colección de textos públicos.

Widbook está orientado a usos educativos. Sus autores sugieren usarlo en proyectos de escritura creativa en el estilo “fan fiction”, para apuntes de clase en formato multimedial y como portafolios digitales.

<http://www.freetech4teachers.com/2013/05/collaboratively-create-multimedia-books.html#.UyhIToUVec0>

2Create a Super Story (ingles, de pago) <https://www.2simple.com/product/2create-super-story>



Software sencillo para crear contenidos multimodales (textos, imágenes, animación básica). Es una aplicación de escritorio por lo que no se necesita disponer de Internet. No es gratuito pero la Facultad puede establecer un acuerdo con la empresa para uso masivo en docencia (se hizo el 2013).

Este software está diseñado para niños pequeños, por lo que su interfaz es intuitiva y se aprende por ensayo y error. Resulta efectivo mostrar a todo el curso como construir un cuento breve animado y con imágenes (en 1/2 hora) y luego dejar el resto para la exploración por parte de los alumnos. Así, el docente puede concentrarse en los aspectos lingüísticos que le interese desarrollar con estas producciones.

Síntesis del trabajo en clases con software de creación de textos multimodales.

Se recomienda apoyarse en un ayudante para el manejo funcional del software escogido y para atender dudas de alumnos durante la construcción del mismo. Si el software no contiene tutoriales en español (normalmente se encuentran en YouTube), se recomienda distribuir una guía del uso del software y un ejemplo paso-a-paso para construir el primer texto. En clase se presentan y analizan los conceptos y las aplicaciones pedagógicas y se revisan algunos trabajos de alumnos. Como tarea (en base a guías y ayudantes) se deja el aprendizaje del uso del software y la construcción del texto.

Un texto multimodal tarda normalmente entre 2 y 3 semanas en su diseño y producción. Un cuento breve puede desarrollarse en el transcurso de 1 semana, considerando trabajo fuera de clases por parte de los alumnos. También puede entregarse el software y dejar como tarea su exploración y la producción de un cuento animado, que se presenta finalmente en clase.

Para la evaluación de una producción literaria multimodal se pueden plantear rúbricas que consideren aspectos de forma (estética, uso de formas y colores, largo), funcionales (uso de opciones del software, tales como animación, sonido o cambio de escenas) y de conceptos (complementariedad de medios, lenguaje usado, uso del género, etc.).

Ejemplo de construcción:

1^a semana: motivación a la producción de textos multimodales en educación (fomento lector, investigación, géneros, etc.). Al final de la 1^a semana cada alumno o grupo ha definido el tema de su producción literaria.

Un cuento multimedial corto puede desarrollarse parcialmente durante una clase (en 20 minutos), con el software y entre todos los alumnos. La pizarra digital puede servir de apoyo en esta actividad.

2^a - 3^a semanas: construcción individual o grupal del proyecto, justificación del uso de medios; se puede realizar un análisis grupal de cada producción para que cada alumno reciba sugerencias de sus compañeros. Al final del proyecto pueden presentarse en clase cada creación e incluso apoyarse en un presentador para fundamentar pedagógicamente el trabajo.

Una alternativa interesante de los servicios de producción de textos en línea es la posibilidad de crear colaborativamente entre alumnos geográficamente dispersos, en escuelas de otros lugares y países.

👉 Programación de animaciones multimediales

La programación de objetos animados se fundamenta en el constructonismo [Papert 1980], el cual deviene del constructivismo. Fue utilizado intensamente en las aulas escolares en la década de los 90, luego decayó y ha vuelto a surgir con fuerza desde Inglaterra y otros países por el potencial formativo que tiene.

El aprendizaje ocurre cuando los niños están comprometidos en la construcción de un artefacto o proyecto que les es personalmente significativo. Los niños construyen estructuras de conocimiento y los artefactos que construyen se constituyen en “objetos con los cuales pensar” e involucran a otros en ese pensamiento. Este nuevo conocimiento les permite realizar construcciones más sofisticadas, que conlleva a más conocimiento... y así sucesivamente, en un ciclo que se va auto reforzando.

Fundamentos para el uso pedagógico de programación:

1. Desarrolla el pensamiento lógico y ordenado.
2. Desarrollo el pensamiento computacional o algorítmico.
3. Desarrolla la creatividad.
4. Representa en pantalla lo que piensa el alumno.
5. Facilita realizar proyectos significativos (escenas, juegos, comics animados...)

Síntesis del trabajo en clases – la práctica construccionista.

Se recomienda apoyarse en una ayudante para el manejo funcional del software escogido y se recomienda distribuir una guía del uso del software con diversos ejemplos. En el caso del software “Scratch” (<http://scratch.mit.edu/>) , el sitio web permite la posibilidad de revisar y hacer remix del código del trabajo de otros niños.

Una animación simple en Scratch o Snap (<http://snap.berkeley.edu/>), para comprender su potencial educativo y complejidad técnica, se puede desarrollar dentro de 1 semana o 2 clases, considerando que los alumnos desarrollan el programa en casa o en ayudantía. Proyectos más complejos se pueden llevar a cabo a lo largo de un semestre.

Ejemplo:

Clase 1:

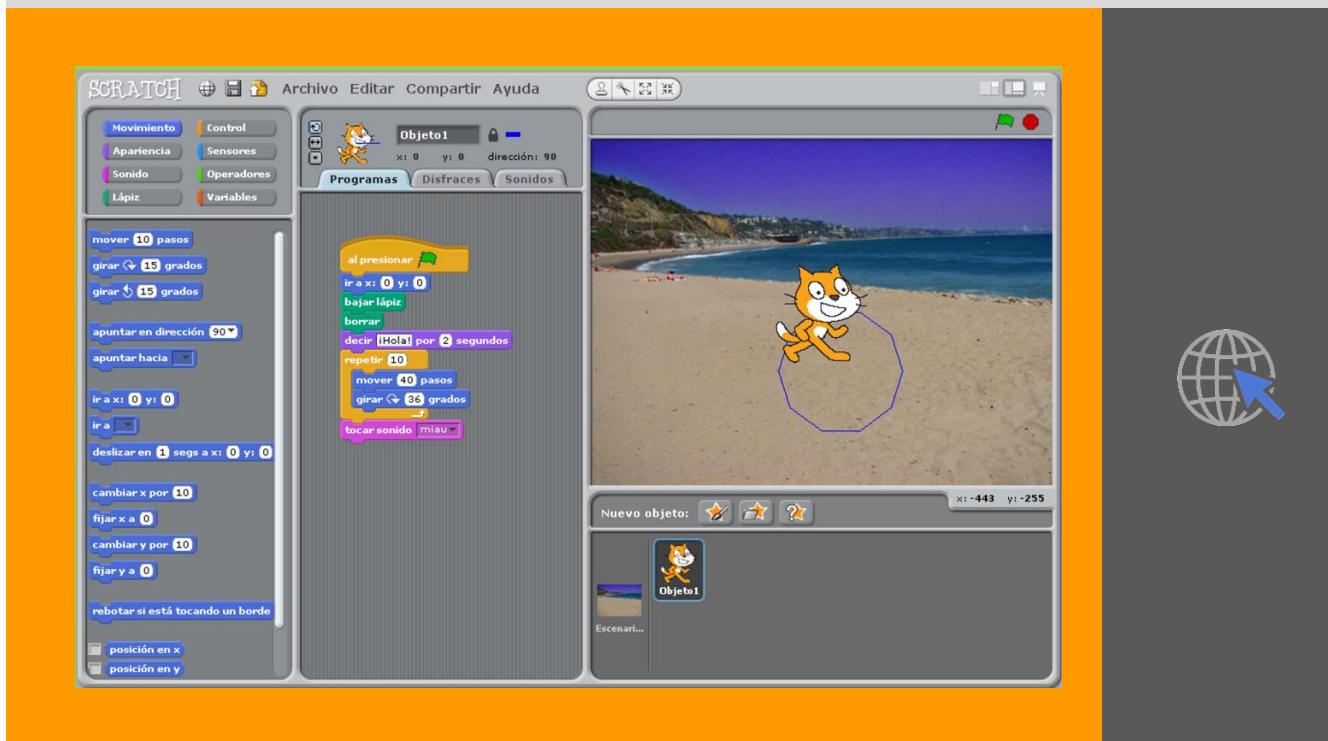
Concepto de algoritmo, estructuras de control, datos, iteración, decisiones, movimiento, personajes, escenas, sonido, etc. Demostración de una animación.

Clase 2:

Los alumnos presentan sus animaciones y se analizan en clases.

Recursos TIC para programar:

Scratch ([gratuito, en línea y como aplicación de escritorio](http://scratch.mit.edu/)): <http://scratch.mit.edu/> lenguaje de programación, diseñado por el MIT para escolares, que permite crear juegos, historias animadas interactivas, expresiones de arte y matemática. Se programan los objetos con "Scripts" o "Comandos" – instrucciones que debe ejecutar el objeto. Tiene versiones de programación en diversos idiomas, incluyendo el español. El sitio de Scratch contiene miles de programas que pueden revisarse y re-usarse para proyectos escolares



Software Snap (<http://snap.berkeley.edu/>). Este software es gratuito, está en español y es un descendiente directo de Scratch, igual de simple, la misma lógica e interfaz, pero con más posibilidades de programación para proyectos más complejos.



Comunicación

En el eje comunicación, el uso de presentadores (PowerPoint, Prezi, Keynote) como medios de comunicación está ampliamente extendido en el mundo escolar y universitario. Sin embargo, se ha detectado una importante mala utilización de este medio, en especial en cuanto a sus claves comunicacionales (de forma y estéticas). Sería conveniente que los alumnos comprendan y apliquen las claves básicas para el diseño de una presentación con medios digitales (incluyendo sonido, animaciones, vídeos, etc.).

Además de PowerPoint y Keynote (para equipos Apple), están Prezi y Powtoon:

Prezi: <http://prezi.com/support/> crecientemente popular entre profesores como alternativa a PowerPoint.

Powtoon: (<http://www.powtoon.com/welcome/>) software para construir explicaciones animadas de conceptos (ej: qué es un eclipse, la fotosíntesis, cómo funciona el sistema digestivo, los sismos, etc.):

Requiere de mayor esfuerzo de producción, pero se pueden crear presentaciones de gran efectividad, en especial para ilustrar un concepto. Un Powtoon es como una pequeña animación y no un conjunto de láminas como PowerPoint. Se recomienda ver ejemplos en el sitio.



Los vídeos como recurso de aprendizaje

Un screencast es una grabación o captura digital de imágenes de pantalla durante un tiempo determinado y puede incluir audio. El resultado de un screencast es un vídeo de los cambios a través del tiempo que un usuario ve en una pantalla. Se utiliza típicamente para explicar cómo funciona un software o por estudiantes para registrar un proceso o resolución de un problema.

Los screencast y vídeos fomentan el desarrollo de habilidades comunicativas, de colaboración y de manejo y organización de información (requiere de planificación y de integración de medios). También se utilizan vídeos (webcams), como “reflejo” para que los estudiantes se observen a sí mismos leyendo de modo de trabajar su lectura.

La creación de vídeos, si bien son motivantes para los alumnos, requieren de tiempo de filmación y edición, incorporación de audio y textos (subtítulos, etc.) que suelen trascender las posibilidades de los tiempos escolares. Requieren de un guion y en el caso de filmaciones a terceros, de su consentimiento.

Recursos TIC para crear y editar screencast:

Screencast-O-Matic (<http://screencast-o-matic.com/>) es un software gratuito que corre en MAC y PC y es recomendado para profesores. Una breve introducción (en inglés) sobre cómo utilizarlo puede verse en: <http://screencast-o-matic.com/u/h/start-recording>



Recursos TIC para edición de videos y audio:

Windows Movie Maker (<http://windows.microsoft.com/en-us/windows-live/movie-maker#t1=overview>). Software gratuito de Microsoft para edición de videos. Existe una gran cantidad de tutoriales al respecto, varios de ellos en español (ver en YouTube).

Adobe Premier Pro CC (<http://www.adobe.com/products/premiere.html>) software de pago (USD\$ 100), muy completo para edición de videos, corre en PC y en Mac, con buenos tutoriales en español.

Final Cut Pro (<http://www.apple.com/final-cut-pro/>) software de pago (USD\$ 300), es uno de los software de edición de video más completo para computadores Apple Mac.

iMovie (<https://www.apple.com/mac/imovie/>) software gratuito para computadores Apple Mac, relativamente básico, permite organizar y editar clips de video, insertar títulos, efectos y sonidos.

Recurso para podcast: <https://soundcloud.com/creators>



El Portal EducarChile (<http://www.educarchile.cl>) contiene videos de "buenas prácticas" con filmaciones de situaciones de aula, varias de ellas con uso de TIC en lenguaje:
<http://ww2.educarchile.cl/Portal.Base/Web/verContenido.aspx?ID=136710&PT=37>



» Planificación y análisis de clases



Planificación clase
Producción de textos
(Serie Aulas abiertas)



Análisis de clase de
Números mejorada
(Serie Aulas abiertas)



Análisis clase de
Números (Serie Aulas
abiertas)



Planificación clase de
Números (Serie Aulas
abiertas)



Análisis clase de
Producción de Textos
(Serie Aulas abiertas)



Análisis clase de
Comprensión Lectora
(Serie Aulas abiertas)



Planificación clase de
Comprensión Lectora
(Serie Aulas abiertas)



Análisis clase de
Geometría (Serie
Aulas abiertas)



Planificación clase de
Geometría (Serie
Aulas abiertas)



Contextualización del
módulo: Gestión
pequeña empresa



Análisis clase
Diversidad (Serie
Aulas abiertas2)



Planificación clase
Diversidad (Serie
Aulas abiertas2)



Análisis clase
Clasificación (Serie
Aulas abiertas2)



Planificación clase
Clasificación (Serie
Aulas abiertas2)



Estrategia Estudio de
Clases (Serie Aulas
abiertas)

Vídeos de EducarChile sobre buenas prácticas en "Planificación y Análisis de Clases"

Windows Movie Maker (<http://windows.microsoft.com/en-us/windows-live/movie-maker#t1=overview>). Software gratuito de Microsoft para edición de videos. Existe una gran cantidad de tutoriales al respecto, varios de ellos en español (ver en YouTube).

Adobe Premier Pro CC (<http://www.adobe.com/products/premiere.html>) software de pago (USD\$ 100), muy completo para edición de videos, corre en PC y en Mac, con buenos tutoriales en español.

Final Cut Pro (<http://www.apple.com/final-cut-pro/>) software de pago (USD\$ 300), es uno de los software de edición de video más completo para computadores Apple Mac.

iMovie (<https://www.apple.com/mac/imovie/>) software gratuito para computadores Apple Mac, relativamente básico, permite organizar y editar clips de video, insertar títulos, efectos y sonidos.

Recurso para podcast: <https://soundcloud.com/creators>

Teachers TV. Si bien los videos de esta iniciativa están en inglés, constituyen un recurso para analizar estrategias y metodologías de enseñanza. Aunque como iniciativa está ya cerrada, los videos de Teachers TV están disponibles en diversos sitios y muchos de ellos contienen experiencias docentes. Pueden verse en línea o descargarse al computador.

http://www.tes.co.uk/article.aspx?storyCode=6107748&s_cid=RESadsMPU_TeachersTV

Un ejemplo de video sobre lecto-escritura es el siguiente:

<http://www.tes.co.uk/teaching-resource/Teachers-TV-Early-Reading-6084297/>



YouTube (<http://www.youtube.com/>) dispone de una gran cantidad de videos potencialmente útiles como apoyo a Lenguaje, pero deben ser seleccionados y posiblemente lo recomendable sea crear un “canal” de YouTube de la Facultad con los mejores videos clasificados, incluyendo los propios. Una selección al azar (no revisada) de videos de YouTube sobre lenguaje arrojó cientos de resultados. Un ejemplo de ellos en la siguiente figura:



Selección de videos de YouTube sobre Lenguaje

YouTube cuenta también con un canal de videos sobre evaluaciones de software educativo en <http://www.youtube.com/user/childrenstech>.

Pedagogía en Educación Parvularia



La UNESCO advierte a educadores y apoderados que las TIC están impactando ya considerablemente la vida de los niños (de 2-6 años), de lo cual a menudo los educadores y apoderados no están debidamente informados.

Junto al potencial educativo (recursos para explorar, dibujar, crear, jugar, etc.), advierte también sobre los riesgos inherentes al uso de TIC (exposición a contenidos y a contactos interpersonales inadecuados, sobre-exposición a las pantallas, juegos de contenido agresivo, sedentarismo y potenciales trastornos sociales y de relación con el mundo físico) [Kalas 2010].

Las áreas centrales de trabajo con TIC en Educación Parvularia pueden clasificarse según [Siraj-Blatchford, 2006] en:

- **Comunicación y Colaboración:** resolución colaborativa de problemas, dibujo, registro de vídeo, programación de juguetes (robots para niños virtuales y reales de programación a través de íconos).
- **Creatividad:** uso de software para explorar y conectar ideas, resolver problemas, ver objetos y situaciones desde distintos puntos de vista, hacer comparaciones inusuales; crear música y expresarse con colores, formas y sonidos.
- **Juegos de roles:** simulaciones de roles (profesor, médico, banquero) y de construcción y simulación de la vida en diversos ambientes (hogar, jardín, campo).
- **Aprender a aprender:** las TIC pueden ayudar a los niños a observar cómo piensan (Logo, robots).

Educación Parvularia y Lenguaje

Las TIC ofrecen una variedad de recursos y de opciones metodológicas. Actualmente la literatura reporta que los usos de TIC más populares en Educación Parvularia en las escuelas son:

- **Dibujo** (individual o de construcción e interpretación colectiva);
- **Lectura de textos digitales** por parte del profesor o del software (que observa y escucha todo el curso en una pantalla, destacándose las palabras que van siendo leídas);
- **Juegos** digitales interactivos con imágenes, palabras y frases de un texto (para ordenar, relacionar, escuchar, identificar);
- **Fotografías y videos** que los mismos niños producen, editan e interpretan (muy popular y con buenas experiencias reportadas por educadores, para ilustrar un cuento o una escena) con cámaras digitales y software de edición simples y de bajo costo;
- Software de **reforzamiento** para niños con retardo lector (aunque debatido en la literatura);
- Software de **creación de historias** con personajes y escenas;
- **Robots** programables por niños pequeños (programación con íconos o botones).



Por parte de los docentes, el equipamiento mínimo para trabajar con TIC es un computador y un proyector. Equipamiento adicional son Internet (Wifi), tecleras, pizarras digitales (con el correspondiente software) y robots "de suelo" (floor turtles – muy utilizados en UK y EE.UU. en educación parvularia). También se sugiere trabajar inicialmente las TIC en algunas clases con apoyo de un "Ayudante TIC" (a implementarse el 2014 en la Facultad) en aquellos casos en el docente lo solicite, en especial en las primeras experiencias.

¿Cuánto usar las TIC en clases de Educación de Párvulos? Este es un tema bajo investigación y muy dependiente del contexto educativo. Una primera aproximación es la siguiente:

- Niños de 3 años: no más de 15 minutos en un día.
- Niños de 4-5 años: no más de 20 minutos en un día.
- Niños de 5-6 años: no más de 30 minutos en un día.

Algunas preocupaciones básicas con TIC en educación de párvulos son sus posibles efectos dañinos en el físico de los niños:

- Postura anatómicamente correcta (derecha) frente a un computador.
- La pantalla debiera estar en un ángulo de 10-20° bajo el nivel del ojo del niño.
- No mirar directamente el rayo de luz de un proyector, idealmente los niños le dan la espalda al proyector.

Nota: hay un gran volumen de investigación sobre TIC y niños con necesidades educativas especiales, que no se incluye en este informe. Si se menciona más adelante el trabajo del CEDETI de la PUC.

En lo que sigue se abordan los posibles aportes de las TIC para los cursos de Educación Parvularia, presentándolos en los ejes de Lectura, Escritura y Comunicación.

Se recomienda a los Educadores de Párvulos leer las secciones anteriores para Educación Básica, puesto que muchos de los recursos allí mencionados son susceptibles de ser utilizados también en Educación de Párvulos.

Salvo excepciones (cómics, blogs, libros digitales y otros), los contenidos no se han repetido acá por razones de espacio.

➊ Lectura y escritura

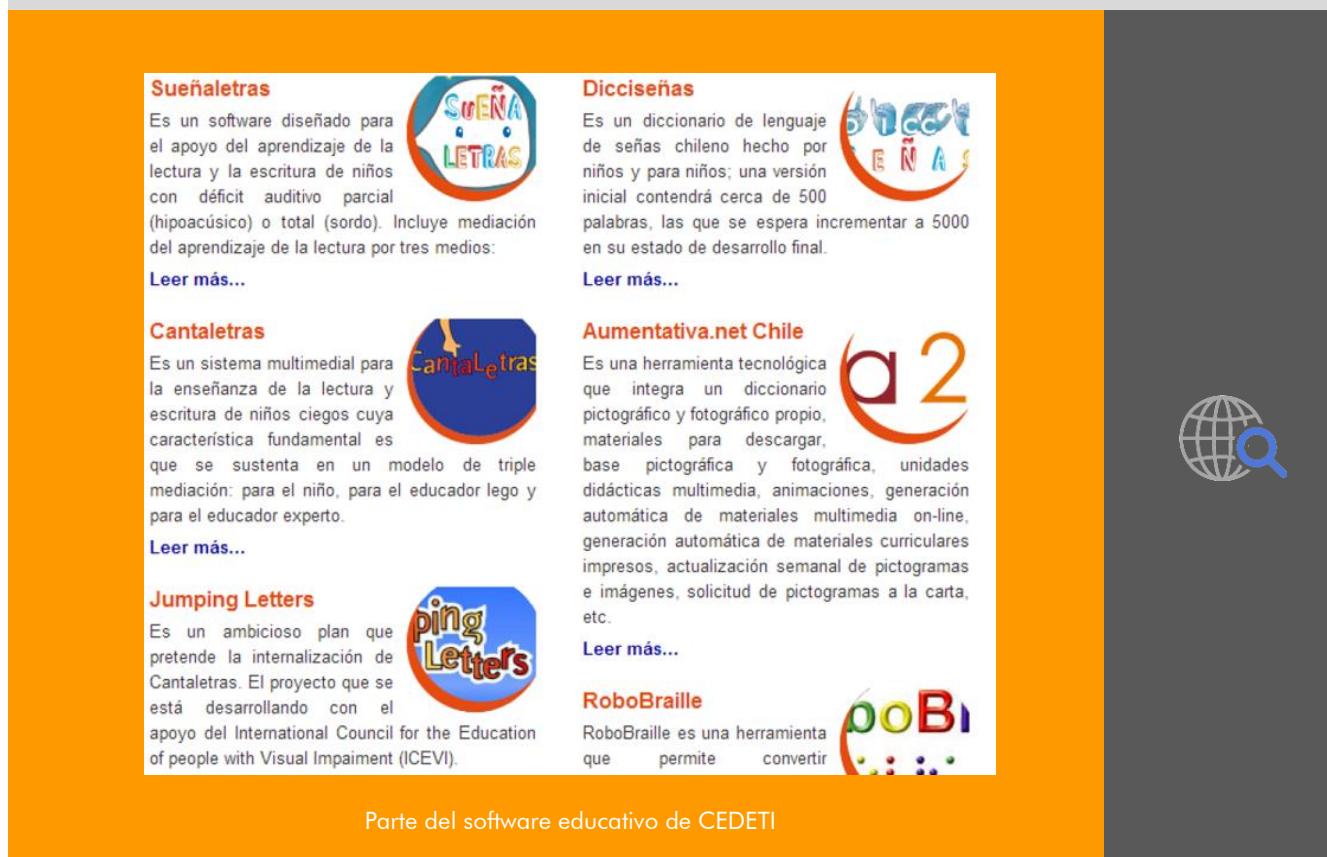
Existe un conjunto de bibliografía en español sobre el aporte –en general- de la literatura digital [Dussel 2013], [Pedró 2012]. En la Fundación Eduteka hay una serie de investigaciones breves sobre el tema. Por ejemplo: <http://www.eduteka.org/LibroElectronico1.php>

Recursos para el uso de TIC en Educación Parvularia y Lenguaje

La mayor parte del software para ser usado por niños hoy en día son programas “off-line”, es decir no requieren de Internet. Sin embargo, la tendencia en los países desarrollados es crecientemente hacia el uso de software en Web y de móviles (celulares Smartphone y tablets) en educación parvularia.

Un aspecto a cuidar es que hay una variedad creciente de software educativo, muchos de dudosa calidad. Una habilidad que debieran adquirir las educadoras es a seleccionar recursos TIC, para lo cual existen rúbricas. Algunos sitios con referencias, evaluaciones y consejos para el uso de TIC en educación parvularia son:

CEDETI (<http://www.cedeti.cl/software-educativo/>) este es un sitio de la PUC, muy importante para todo educador de Educación Parvularia y Básica pues contiene una serie de software gratuito de alta calidad y probado en escuelas chilenas, con énfasis en niños que tienen necesidades educativas especiales (NEE). Parte del software de CEDETI se muestra en la siguiente figura:



Sueñaletras
Es un software diseñado para el apoyo del aprendizaje de la lectura y la escritura de niños con déficit auditivo parcial (hipoacúsico) o total (sordo). Incluye mediación del aprendizaje de la lectura por tres medios:
[Leer más...](#)

Dicciseñas
Es un diccionario de lenguaje de señas chileno hecho por niños y para niños; una versión inicial contendrá cerca de 500 palabras, las que se espera incrementar a 5000 en su estado de desarrollo final.
[Leer más...](#)

Cantaletras
Es un sistema multimedial para la enseñanza de la lectura y escritura de niños ciegos cuya característica fundamental es que se sustenta en un modelo de triple mediación: para el niño, para el educador lego y para el educador experto.
[Leer más...](#)

Aumentativa.net Chile
Es una herramienta tecnológica que integra un diccionario pictográfico y fotográfico propio, materiales para descargar, base pictográfica y fotográfica, unidades didácticas multimedia, animaciones, generación automática de materiales multimedia on-line, generación automática de materiales curriculares impresos, actualización semanal de pictogramas e imágenes, solicitud de pictogramas a la carta, etc.
[Leer más...](#)

Jumping Letters
Es un ambicioso plan que pretende la internalización de Cantaletras. El proyecto que se está desarrollando con el apoyo del International Council for the Education of people with Visual Impairment (ICEVI).

RoboBraille
RoboBraille es una herramienta que permite convertir

Parte del software educativo de CEDETI

EducaConTic (<http://www.educacontic.es/blog/recursos-tic-para-educacion-infantil>) Blog en español, buscar en la sección “Recursos TIC para Educación Infantil”. Contiene referencias a sitios de profesores que usan TIC. Un aspecto de este sitio es el siguiente:



Cada vez son más los docentes de educación infantil que van incorporado las diferentes herramientas TIC a sus actividades de clase. Hay que tener en cuenta que, de un tiempo a esta parte, el concepto de alfabetizar ha experimentado una evolución constante en cuanto a su significado, en la sociedad analógica alfabetizar consistía en tener acceso a lectura, escritura, cálculo y nociones de cultura general, en una sociedad analógica como la nuestra, alfabetizar además de todo lo anterior supone que los niños tengan acceso a los medios y redes digitales para obtener, contrastar, analizar y también publicar contenidos digitales multimedia.

Desde EducaconTIC os proporcionamos una serie de recursos para los docentes de infantil con el objeto de ayudar a incorporar las TIC y poder aprovechar todas sus posibilidades en esta etapa educativa tan importante.

VEDOQUE



[Vedoque](#) es una web de recursos educativos pero Vedoque es también una familia formada Antonio Salinas y María Jesús Egea, el informático y ella maestra que junto con sus hijos, en edad escolar, han ido construyendo esta magnífica web de aplicaciones educativas para infantil y primaria y que de manera desinteresada, lo ponen al servicio de toda la comunidad educativa, buscando nuevas formas de enseñar y defendiendo el juego como principio de aprendizaje.

Son unos materiales de apoyo para el aprendizaje tanto para docentes como para familias usando las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

APRENDIZAJE DE LA LECTOESCRITURA



Enfocado al [aprendizaje y refuerzo del proceso lectoescritor](#) destinado fundamentalmente a alumnos de 5 años y del primer ciclo de primaria, así como a alumnos con necesidades educativas especiales. Pretende además reforzar la motivación y el gusto por leer y escribir mientras refuerza la capacidad de atención y percepción visual.



FANTASTIC INFANTIL



Un equipo de maestras del Colegio Hispania de Cartagena (Murcia) coordinadas por María Jesús Rodríguez, nos ofrece una [fantástica experiencia](#) en donde comparten con los alumnos y sus familias todo lo que van trabajando en clase. Además de ello ha reunido una serie de recursos para el uso del ordenador en el aula de infantil en lo que ellas llaman el rincón del ordenador.

RECURSOS Y HERRAMIENTAS PARA INFANTIL



Se trata de una [colección de recursos, herramientas y programas](#) informáticos para trabajar las TIC en la etapa de la Educación Infantil. Está clasificada en 3,4 y 5 años e incluye todo tipo de actividades para estas edades, desde juegos interactivos, cuentos y hasta WebQuest. Su autor es Diego Arroyo.

Ejemplo de recursos en el blog español “EducaConTic”

Se recomiendan los siguientes recursos (ver recomendaciones en la sección para Educación Básica) para el desarrollo temprano del lenguaje:

El conjunto de software “Bartolo” de Imactiva (<http://www.imactiva.cl/>), en español y de pago pero puede convenirse entre la Facultad y la empresa una licencia de bajo costo.

El Portal EducarChile tiene una gran base de recursos digitales, comentada, con experiencias de uso en aula. <http://www.educarchile.cl>

El sitio de Eduteka mantiene recursos digitales y pequeñas investigaciones sobre TIC y Lenguaje (entre otros): <http://www.eduteka.org/>

Software Abrapalabra de Unlimited (ampliamente disponible en las escuelas).

EducationalFreeware. Sitio de recursos educativos gratuitos, organizados por nivel y categoría.
<http://www.educational-freeware.com/>



La literatura sugiere diversas actividades con padres y apoderados apoyadas con TIC y describe un estado de ansiedad de muchos padres respecto de cómo, por qué y a cuanta TIC deben estar expuestos sus niños. En general, el uso de TIC por parte de los niños es más intenso y prolongado en el hogar que en la escuela. Propuestas a considerar:

- Estimular que los padres observen y participen de la producción de trabajos con TIC de sus niños, tanto en la escuela como en el hogar. Pueden organizarse talleres padre-hijos en las escuelas. Idealmente los padres aprenden a usar algunos de los softwares para comprender de qué tratan, qué conceptos enseñan, limitaciones, etc.
- Despliegue de los impresos de los trabajos de los niños a la entrada de la escuela y en los eventos escolares.
- Permitir que los niños lleven TIC (ej: robots, tabletas, software, impresos de sus trabajos) de la escuela a sus hogares y viceversa, y estimular que sean comentados por sus padres.
- Aconsejar a los padres interesados sobre qué software de estímulo de lenguaje adquirir y cómo usarlo con los niños (tiempos, progresión, apoyo). Disponer de una lista de sitios Web recomendables para niños. Aconsejar a los padres a revisar (y usar ellos) los principales software que sus niños usan en el hogar, en especial juegos (por su potencial contenido violento o inapropiado).
- Informar a los padres los riesgos del uso libre de Internet (contenidos inapropiados, cyberacoso, sobre-exposición a las pantallas, etc.). Esta información debiera mantenerse en el sitio Web de la escuela. En ocasiones se acuerdan reglas de uso de TIC por parte de los niños, entre padres y profesores.
- Si la escuela promueve la creación de portafolios electrónicos, estos se entregan periódicamente a los padres.
- Estimular que los padres interactúen con la Educadora de Párvulos enviando los trabajos que sus hijos realizan en su hogar. Una razón es permitir que la Educadora evalúe el nivel de complejidad que los niños logran con las TIC en sus hogares.

- En muchas escuelas los padres cooperan con las escuelas aportando recursos TIC: tinta y papel de impresoras, baterías para robots, etc.
- El blog escolar puede constituirse en el medio de comunicación con toda la comunidad educativa. Por ejemplo, mantener informados a padres de familia sobre noticias de los estudiantes o de la escuela (ver blogs en cursos anteriores). Al usar software como Wordpress puede optarse por un blog o por un sitio web tradicional de difusión y comunicación con los apoderados.

Recursos TIC recomendados para crear blogs por parte de la educadora de párvulos (ver sección de Educación Básica):

Wordpress: <http://wordpress.com/>
 Bligoo: <http://www.bligoo.com/>
 Blogger: <https://www.blogger.com>



Recurso Recomendado: Wordpress debido a que es gratuito, existe una amplia variedad de complementos (plantillas, diseños, tutoriales y ejemplos de uso) en Internet, puede usarse para crear sitios web escolares, tiene un buen sistema de administración y de analíticas de uso.

⌚ Aplicaciones para dispositivos móviles

Dado el uso creciente de dispositivos móviles y tabletas por parte de niños pequeños, especialmente en el hogar, pero crecientemente en las escuelas, se recomienda evaluar su incorporación en la formación de los educadores de párvulos. El software se encuentra disponible en los “app stores” de Google, Apple y otros, muchos de ellos gratuitos. A la fecha, existen alrededor de 50.000 apps para niños, sólo para la plataforma iPad de Apple [CTR 2014]. Se sugiere comenzar a explorar apps de desarrollo temprano del lenguaje, disponer de algunos de ellos en la facultad para uso de alumnos y mantener un repositorio actualizado de ellos.

Nota: mensualmente se ofrece una nueva y amplia variedad de apps para lenguaje en dispositivos móviles, no todos de buena calidad, por lo que conviene apoyarse en sitios web especializados en la evaluación de recursos educativos [CTR 2014].

Dado el contexto en que trabajarán las futuras educadoras de párvulos en escuelas subvencionadas, se sugiere plantear una línea de diseño, desarrollo y evaluación de contenidos educativos digitales, siguiendo el estado del arte del desarrollo temprano del lenguaje (según lo entienden los especialistas de lenguaje de la Facultad de Educación), con el objeto de disponer de software propio, gratuito y de calidad que posteriormente pueda ser llevado a las escuelas por las alumnas.

⌚ Recursos digitales específicos

Uso de Pizarras interactivas

Las pizarras digitales o pizarras interactivas son un recurso ampliamente usado en educación parvularia en algunos países desarrollados y existe una amplia experiencia sobre metodología y reportes de uso en aula. Respecto de la metodología para usarlas en niños menores de 6 años, hay ejemplos en:

"Aprender a leer y escribir con una SMART Board"
<https://www.youtube.com/watch?v=pmSYvBKf1Rk>

Kindergartners learn with smart board
<http://www.youtube.com/watch?v=0ez3Ku191ts>



Vídeos

En cuanto a **observación de videos** para analizar estrategias instruccionales de los estudiantes, se recomiendan usar equipamiento sencillo (que también pueda usarse en escuelas) y disponible en los computadores, tales como iMovie de Apple y Windows Movie Maker de Microsoft (ver sección de Educación Básica).

Para analizar estrategias y metodologías de enseñanza, un buen recurso es Teachers TV. Posee una colección de videos de diversas experiencias docentes.
http://www.tes.co.uk/article.aspx?storyCode=6107748&s_cid=RESadsMPU_TeachersTV

Un ejemplo sobre lecto-escritura es el siguiente video:
<http://www.tes.co.uk/teaching-resource/Teachers-TV-Early-Reading-6084297/>



Cabe mencionar que para lenguaje por parte de niños, hay experiencias positivas reportadas sobre uso de Webcams con alumnos de educación parvularia, para grabar su lectura y luego reflexionar sobre ella.

Cómics en educación parvularia

Comic Creator. <http://www.readwritethink.org/files/resources/interactives/comic/>



Herramienta gratuita, en línea, muy simple de usar por niños pequeños para crear comics seleccionando escenarios, personajes, diálogos y objetos en cada viñeta del comic. La herramienta fue diseñada para (del sitio web de Comic Creator): "actividades de pre-escritura, pre y post lectura, etc.". Los comics se crean en blanco y negro con la idea de que los niños los impriman y coloreen.

El Portal EducarChile contiene una serie de láminas imprimibles para el aprendizaje de la caligrafía. Ejemplo: <http://www.educarchile.cl/ech/pro/app/detalle?id=101444>



Resumen de Recursos TIC



Libros y recursos digitales en general:



Mineduc:

- <http://www.curriculumenlineamineduc.cl/605/w3-propertyvalue-49396.html>
- <http://www.curriculumenlineamineduc.cl/605/w3-article-17130.html>
- <https://wbb34802.follettshelf.com/shelf/servlet/presentshelfform.do?site=34802>
- <http://www.bpdigital.cl>
- <http://www.yoestudio.cl>

Enlaces:

- <http://www.enlaces.cl/index.php?t=81&i=2&cc=1913&tm=2>
- Portal EducarChile <http://www.educarchile.cl>:
- El Rey Sapo. <http://www.educarchile.cl/ech/pro/app/detalle?id=223571>
- Ricitos de oro y los tres osos <http://www.educarchile.cl/ech/pro/app/detalle?id=223570>
- El león y el ratón agradecido <http://www.educarchile.cl/ech/pro/app/detalle?id=223569>
- Eduteka (<http://www.eduteka.org>):
- El Aleph: <http://www.elaleph.com/>
- Centro Virtual Cervantes: <http://cvc.cervantes.es/>
- Periódicos escolares: <http://www.eduteka.org/PeriodicoEscolar.php>
- Bartolo: <http://www.bartolo.cl>
- EducaContic <http://www.educacantic.es/blog/recursos-tic-para-educacion-infantil>
- Educational Freeware: <http://www.educational-freeware.com>

Producción de textos digitales:



- <http://www.sourcefabric.org/en/booktype/>
- <http://sigil.softonic.com/>
- <http://www.mybook.com/>
- Book builder: <http://bookbuilder.cast.org/>
- Tikatok: <http://www.tikatok.com/>

Producciones multimediales:



- Simplebooklet: <http://www.simplebooklet.com>
- Widbook: <http://www.widbook.com/>
- Bartolo: <http://www.bartolo.cl>
- 2create a Superstory: <http://www.districalc.com>

Blogs y páginas web:



- Wordpress: <http://wordpress.com/>
- Bligoo: <http://www.bligoo.com/>
- Blogger: <https://www.blogger.com>

Cómics:



- Pixton: <http://www.pixton.com/es/>
- The Comic Book Project: <http://www.comicbookproject.org>
- Review: <http://comic-book-software-review.toptenreviews.com/learning-center.html>
- Comics: <http://mashable.com/2010/10/24/create-your-own-comics/>
- Comics: http://en.wikipedia.org/wiki/Comics_in_education
- Comic Life:
- Comic Life 3: <http://plasq.com/>
- Comic Creator: <http://www.readwritethink.org/files/resources/interactives/comic/>

Colaboración:



- Padlet: <http://padlet.com/>
- Glogster: <http://www.glogster.com/>
- Googledocs

Aplicaciones para móviles:



- ThinkFinity: <http://www.thinkfinity.org>
- ReadWriteThink: <http://www.readwritethink.org/>
- Educational Technology & Mobile Learning: <http://www.educatorstechnology.com/>
- Children's Technology Review: <https://childrenstech.com/>

Programación escolar:



- Scratch (Berkeley): <http://byob.berkeley.edu>
- Scratch: animaciones para niños <http://scratch.mit.edu/>
- Animaciones: Tynker (similar a Scratch): <http://www.tynker.com/>
- PervoLogo: <http://eurologo.web.elte.hu/lectures/kirill.htm>

Robots:



- BeeBot <http://www.terrapinlogo.com/>
- LEGO Mindstorms <http://www.lego.com>

Pizarras Digitales:



- SMART Boards: <https://www.youtube.com/watch?v=pmSYvBKf1Rk>
- Kindergartners: <http://www.youtube.com/watch?v=0ez3Ku191ts>

Comunicación:



- MS PowerPoint, el presentador más usado en las escuelas.
- Prezi <http://prezi.com/support/> muy popular entre profesores.
- Keynote (similar a PowerPoint, para computadores Apple).
- Powtoon: <http://www.powtoon.com/welcome/>

Procesadores de Texto:



- Microsoft Word
- Google Docs.

Navegadores:



- MS Explorer: <http://windows.microsoft.com/en-us/internet-explorer/download-ie>
- Firefox: <http://www.mozilla.org/en-US/firefox/fx/>
- Google Chrome: <https://www.google.com/intl/en/chrome/browser/>
- Safari: <https://www.apple.com/safari/>

Buscadores:



- Google: <https://www.google.cl/>
- Bing: <https://www.bing.com/>
- Wolfram Alpha: <http://www.wolframalpha.com/>

Vídeo, screencast y podcast:



Educarchile:

- <http://ww2.educarchile.cl/Portal.Base/Web/verContenido.aspx?ID=136710&PT=37>



Teachers TV:

- http://www.tes.co.uk/article.aspx?storyCode=6107748&s_cid=RESadsMPU_TeachersTV
- http://www.tes.co.uk/article.aspx?storyCode=6107748&s_cid=RESadsMPU_TeachersTV
- <http://www.tes.co.uk/teaching-resource/Teachers-TV-Early-Reading-6084297/>
- YouTube: <http://www.youtube.com/>
- <http://www.youtube.com/user/childrenstech>
- Screencast: <http://en.wikipedia.org/wiki/Screencast>
- OBS - Open Broadcaster Software (<http://obsproject.com/>)
- Screencast-O-Matic (<http://screencast-o-matic.com/>)
- Windows Movie Maker (<http://windows.microsoft.com/en-us/windows-live/movie-maker#t1=overview>).
- Adobe Premier Pro CC (<http://www.adobe.com/products/premiere.html>)
- Final Cut Pro (<http://www.apple.com/final-cut-pro/>)
- iMovie (<https://www.apple.com/mac/imovie/>)
- Recurso para podcast: <https://soundcloud.com/creators>
- Display Recorder.

Necesidades Educativas Especiales:



- <http://www.cedeti.cl/software-educativo/>

Varios:



- Cámaras fotográficas de bajo costo para uso de escolares. Facilitan la creación de contenidos multimediales (ej: en comics, blogs y otros).
- Grabadores de audio para podcasts.
- Láminas de caligrafía: <http://www.educarchile.cl/ech/pro/app/detalle?id=101444>
- Periódico Escolar: <http://www.eduteka.org/PeriodicoEscolar.php>
- Creación de afiches: <http://www.educarchile.cl/ech/pro/app/detalle?id=216796>

Información general sobre educación:



- Tecnología y escuela. Lo que funciona y por qué: http://www.fundacionsantillana.com/upload/ficheros/noticias/201111/documento_bsico.pdf
- Eduteca: <http://www.eduteka.org/LibroElectronico1.php>
- Edugeek <http://www.edugeek.net/> En inglés, noticias sobre educación, para profesores, con frecuentes temas de TIC.

Referencias

- [AACTE 2008] AACTE Committee on Innovation and Technology (ed.) "Handbook of Technological Pedagogical Content Knowledge (TCPK) for educator. Routledge, 2008.
- [Abadzi 2006] Abadzi, H. "Efficient Learning for the Poor. Insights from the Frontier of Cognitive Neuroscience". The World Bank, Directions in Development. 2006.
- [Andrews 2004] Andrews, R. "The Impact of ICT on Literacy Education". Routledge Falmer. ISBN 0-415-28695-6. 2004.
- [Bradley 2011] Bradley, B; Mahacek, R. "No Robotics in School? 4-H can help". Learning & Leading with Technologies. Noviembre 2011. Pp- 26-29.
- [Buckleitner 2014] Buckleitner, W. "The best of 2013]. Children's Technology Review. Vol 22. Nr. 1, Issue 66.
- [Bull 2011] Bull, G, Kjellstrom, W; Garofalo, J "Introducing Mechatronics in Schools". Learning & Leading with Technologies. Noviembre 2011. Pp- 10-11.
- [CTR 2014] "Children's Technology Review. The Best of 2013. Special Report". Children's Technology Review. 2014.
- [Dussel 2013] Dussel, I. "Los sistemas de Formación Docente del MERCOSUR. Incorporación de tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la formación docente de los países del Mercosur". Programa de Apoyo al Sector Educativo del MERCOSUR (PASEM) Convenio DCI-ALA/2010/19892 PASEM/009/2012.
- [Frey 2010] Frey, N.; Fischer, D.; Gonzalez, A. "Literacy 2.0 Reading and Writing in the 21st Century Classrooms". Solution Tree Press. 2010.
- [Gray 2010] Gray, K., S. Chang, et al. "Use of social web technologies by international and domestic undergraduate students: implications for internationalising learning and teaching in Australian universities." *Technology, Pedagogy and Education* 19(1): 31-46. 2010.
- [Horizon 2013] "Resumen Informe Horizon 2013. Enseñanza Universitaria". Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF). Departamento de Proyectos Europeos. Mayo 2013.
- [Jara 2003] Jara, M. "Orientaciones sobre el uso de TIC en la enseñanza y aprendizaje de Lenguaje y Matemáticas en primer ciclo básico". Ministerio de Educación. Red Enlaces. Universidad de La Frontera. 2003.
- [Kalas 2010] Kalas, I. "Recognizing the potential of ICT in early childhood education. Analytical Survey". UNESCO Institute for Information Technologies in Education.
- [Mishra 2006] Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological Pedagogical Content Knowledge: A new framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*. 108(6), 1017-1054.
- [Papert 1980] Papert, S. "Mindstorms: Children, Computers, and Powerful Ideas". Basic Books". 1980.
- [Pedró 2012] Pedró, F. "Tecnología y Escuela: lo que funciona y por qué". Fundación Santillana. 2012.
- [Schmidt 2008] Schmidt, D; Gurbo, M. "TPCK in K-6 literacy education. It's not elementary". Handbook of Technological Pedagogical Content Knowledge (TPCK) for Educators. Routledge. 2008.
- [Siraj 2006] Siraj-Blatchford, I., Siraj-Blatchford, J. "A Guide to Developing the ICT Curriculum for early Childhood Education". Trebtham Books. UK.
- [Sutherland 2009] Sutherland, R.; Robertson, S.; John, P. "Improving Classroom Learning with ICT". Routledge. 2009.
- [Unsworth 2008] Unsworth, L. (editor) "Multimodal Semiotics: Functional Analysis in Contexts of Education". Continuum. 2008.
- [Vásquez 2013] Vásquez, V.; Branigan, C. "Technology and Critical Literacy in Early Childhood". Routledge 2013.
- [Wilson 2013] Wilson, E. "Serious Comix. Engaging Students with Digital Storyboards". ISTE. 2013.



ANEXOS

ANEXOS

Planes de la Facultad que afectarán el uso de TIC en Lenguaje:

Algunas de las iniciativas en cursos en la facultad son las siguientes:

- **CREAT** (Centro de Recursos de Enseñanza y Aprendizaje con Tecnologías): este Centro nace a fines del año 2014 y tiene como objetivo prestar servicios de apoyo a la docencia, en especial en el uso de TIC. Incluye la redefinición de roles y servicios del antiguo CRA de modo de ir ampliando y mejorando el apoyo a docentes y alumnos. Incorpora ayudantes TIC y recursos de software y hardware en carácter experimental. Ofrece Talleres para alumnos y docentes sobre el equipamiento de hardware y software disponible para docencia (tecleras, pizarras digitales, PowerPoint, Excel, software educativo, otros).
- **Base de datos de recursos de aprendizaje TIC** (en plataforma Web) para los cursos y proyectos de investigación de la Facultad. Se listarán los diferentes recursos por especialidad (Lenguaje, Matemática, etc.) con descripción, sugerencias de uso, vínculos a tutoriales y vídeos de uso y otras funciones. Esta base de recursos se irá ampliando y completando permanentemente y se alojará en el CREAT. Se construirá el 2015.
- Propuesta de creación de una **Unidad Experimental de Creación de Textos y Aplicaciones Digitales**. En la Facultad se producen permanentemente contenidos de alta calidad que tienen escasa difusión posterior a su construcción y entrega (normalmente son trabajos de alumnos, proyectos o tesis). El objetivo de esta unidad es apoyar la digitalización de estos trabajos de modo de darles mayor difusión al interior y al exterior de la Facultad (al sistema escolar, por ejemplo). Esta unidad es aún un proyecto para el año 2015.

Qué mirar a futuro en Lenguaje

Pronósticos [Horizon 2013] atingentes a Lenguaje:

- *"Al igual que el 2012, las Tablets continúan siendo el 2013 y 2014 la tecnología más adoptada por los usuarios universitarios y siguen considerándose herramientas de gran potencial para el aprendizaje, tanto dentro como fuera del aula".*
- Las encuestas a alumnos de la Facultad, que se procesarán anualmente, irán dando cuenta del avance de la adopción de tabletas personales por parte de los alumnos. Además, está en los planes tener a disposición de alumnos un conjunto de tabletas en el CRA, que puedan usarse en clases.
- *"En dos o tres años, se prevé la introducción de dos tecnologías en la Enseñanza Universitaria: los Juegos y el perfeccionamiento de las Analíticas de Aprendizaje. Los Juegos pueden ser herramientas efectivas para construir conceptos y simular experiencias reales y tienen como objetivo implicar a los estudiantes, proporcionándoles escenarios digitales que suponen un desafío para la comprensión de nuevos conceptos. Las Analíticas de Aprendizaje continúan siendo un campo que crece rápidamente, aunque todavía está fuera del alcance de la mayoría de los docentes. Los investigadores están interpretando grandes conjuntos de datos para predecir los comportamientos de los alumnos. La información derivada de las Analíticas de Aprendizaje puede informar de prácticas educativas en tiempo real, así como ayudar a diseñar sistemas de gestión de cursos que personalicen las experiencias educativas".*

En el corto plazo (1-3 años) se prevé un aumento de la oferta y complejidad de los **textos digitales** – multimodales- para todas las edades. Por razones de costo, los Ministerios de Educación están evaluando la migración de textos impresos a digitales en los sistemas escolares. Esta es una tendencia activa en países desarrollados. El pronóstico es que ambos soportes, impreso y digital, convivirán, aunque la tendencia de largo plazo favorecería al soporte digital.

También en el corto plazo, aumentará el uso y la capacidad de las plataformas móviles usadas por los alumnos (celulares, tablets), en todos los niveles socio-económicos. Como en otros países, es razonable suponer que todos los estudiantes universitarios y gradualmente los escolares -comenzando por la Educación Media y luego la Educación Básica- contarán con estos dispositivos. El rol de la universidad será proveer de equipos en aquellos casos excepcionales que no dispongan, de plataformas de trabajo en línea, Wifi, y recursos digitales, además de licencias de software.

Una tendencia antigua (desde los 80) que ha ido perfeccionándose en Educación Parvularia y Educación Básica es el uso de **robots programables** por niños de 4 años en adelante (sin necesidad de saber leer). Los robots pueden ser un recurso interesante para explorar conceptos de espacialidad, identificación y asociación de grafemas, etc. Se sugiere a la Facultad disponer de algunos de estos recursos que están disponibles en el mercado local y en las escuelas chilenas. Ej: Beebot (<http://www.terrapinlogo.com/> y LEGO Mindstorms <http://www.lego.com>).

Redes escolares: como recursos de fomento a la comunicación y a la lecto-escritura a través de proyectos significativos para alumnos. Se sugiere a la Facultad participar con sus alumnos de estas redes escolares, en que participan estudiantes de todo el mundo.

Espacio físico. Si la Facultad implementa una sala experimental para Educación de Párvulos, la literatura reporta dos enfoques: el “rincón tecnológico” o bien una sala separada con TICs para educación parvularia y básica (una especie de Sala Crisol pero sólo para Educación Parvularia y Básica). La tendencia parece ser la del “rincón tecnológico”, simulando el ambiente real en que trabajarán las Educadoras de Párvulos. Los recursos TIC para estas salas son: pizarra digital, Wifi, proyector, tablets para las educadoras de párvulos, PC (cargado de software educativo, textos digitales y actividades específicas de Ed. Parvularia y administrado por un ayudante TIC que mantenga, ordene y respalde la información), robots programables, cámaras digitales y grabación de sonido para niños,

Redes sociales: el uso de redes sociales en educación es debatido [Gray 2010] por varias razones: el amplio uso que de ellas hacen los niños y jóvenes, las alteraciones del lenguaje escrito y el hecho de constituir un espacio privado y de carácter social que suele ser resistido como espacio de trabajo. Sin embargo, dado el intenso uso que de ellas hacen los alumnos, conviene saber lo que la investigación está indicando sobre el impacto en el lenguaje en niños y jóvenes. También hay propuestas sobre uso de estas redes en educación (en clases), pero aun en amplio debate.



ANEXOS

Competencias de Egreso del Licenciado y Profesor de Educación Básica

ANEXO 1

Competencias del Licenciado de Educación Básica: Diseña experiencias de aprendizaje de calidad mediadas por TIC tanto presenciales como a distancia.

Competencias del Profesor de Educación Básica Genera ambientes y experiencias de aprendizaje de calidad mediadas por TIC tanto presenciales como a distancia.

Matriz de conocimientos, habilidades y disposiciones propuesta para el perfil de egreso, en relación a las TIC:

| | CONOCIMIENTOS, HABILIDADES, DISPOSICIONES LICENCIADO EDUCACION BÁSICA | Curso en que se aborda | CONOCIMIENTOS, HABILIDADES, DISPOSICIONES PROFESOR EDUCACION BÁSICA | Curso en que se aborda |
|-----|--|---|---|---|
| 9.1 | Analiza experiencias de aprendizaje que integran las TIC, y el modo en que estas enriquecen el desarrollo integral de los estudiantes. | Didáctica de la Lectura Fundamentos Lingüísticos | Crea ambientes y experiencias de aprendizaje que integran las TIC, para enriquecer el aprendizaje y desarrollo integral de los estudiantes. | Didáctica de la Lectura Fundamentos Lingüísticos |
| 9.1 | Describe y justifica la incorporación de las TIC en el diseño de actividades de aprendizaje de acuerdo al contexto y los recursos tecnológicos disponibles | Didáctica de la Lectura | Incorpora las TIC en las actividades de aprendizaje de acuerdo al contexto y los recursos tecnológicos disponibles | Didáctica de la Lectura Fundamentos Lingüísticos |
| 9.3 | Incorpora el uso de las TIC en el diseño de la evaluación de los aprendizajes para dar retroalimentación oportuna y pertinente a los estudiantes de educación básica | Didáctica de la Lectura | Usa las TIC en la evaluación de los aprendizajes para dar retroalimentación oportuna y pertinente a los estudiantes | Didáctica de la Lectura |
| 9.4 | Explica los desafíos y oportunidades de la incorporación y uso de recursos tecnológicos en el proceso educativo presencial como a distancia. | Didáctica de la Lectura | Demuestra una disposición positiva hacia la incorporación y uso de recursos tecnológicos en el proceso educativo. | Didáctica de la Lectura Fundamentos Lingüísticos |

ANEXOS

Habilidades para trabajar en ambientes digitales

ANEXO 2

Hoy no existe preparación ni comprensión sobre el rol del docente en ambiente digital, lo que se traduce en una ausencia de intencionalidad pedagógica en las actividades que se realizan en este ambiente. Ello se expresa en una falta de orientación y claridad de objetivos pedagógicos cuando se pide a los estudiantes realizar actividades en ambiente digital. Siempre ha existido dificultad en nuestro sistema para orientar pedagógicamente el trabajo de búsqueda de información e investigación en general. En ambiente digital se están reproduciendo las limitantes de prácticas anteriores, pero ahora en un entorno mucho más complejo.

Es necesario por lo tanto definir nuevos protocolos y estrategias pedagógicas para la formación y preparación de las nuevas generaciones como adultos autónomos y responsables en ambiente digital. Un proyecto Fondef en curso se ha impuesto como tarea el definir y evaluar aquellas habilidades que los docentes requieren para formar en sus alumnos las habilidades requeridas para vivir y desempeñarse en ambientes digitales. En lo que sigue se presentan estas habilidades docentes, organizadas en torno a 4 grandes dimensiones: información, comunicación, colaboración y ética y autocuidado (tabla 1).

Estas habilidades han sido elaboradas para docentes en ejercicio. Sin embargo, pueden servir como una buena orientación de aquellas habilidades que los estudiantes de pedagogía requieren al momento de egresar de su programa de formación.

Estas habilidades se organizan según los tres ejes de lenguaje: escritura, lectura y comunicación. Cada eje puede integrar más de una de las habilidades, pero para fines de organización se destaca aquella habilidad que con mayor énfasis puede estar vinculada a alguno de los ejes. Se incluyen además unas habilidades transversales que pueden ser desarrolladas tanto en lectura, en escritura como en comunicación.

Para cada eje se distingue, cuando es necesario, entre las habilidades que deben poseer los estudiantes de pedagogía, de aquellas habilidades que ellos deben poseer para enseñar a sus futuros alumnos en la sala de clase la habilidad correspondiente.

| | | HABILIDAD DOCENTE | EJE |
|---|-------------|--|--------------------------|
| 1 | Información | a) Precisar la información requerida con el fin de orientar y acotar la búsqueda en ambiente digital | Lectura |
| | | b) Generar y/o aplicar estrategias de búsqueda | Lectura |
| | | c) Elegir información. | Lectura |
| | | d) Ordenar y estructurar información | Lectura |
| | | e) Planificar la elaboración de un producto de información | Escritura y comunicación |
| | | f) Combinar e integrar información | Escritura y comunicación |
| | | g) generar un nuevo producto de información | Escritura y comunicación |

| | | | |
|---|---------------------|--|--------------------------|
| 2 | Comunicación | a) Aplicar protocolos sociales en ambiente digital | Escritura y comunicación |
| | | b) Aplicar criterios de diseño y formato | Escritura y comunicación |
| | | c) Reconocer y destacar información relevante | Escritura y comunicación |
| 3 | Colaboración | a) Intercambiar información en ambientes digitales | Transversal |
| | | b) Elabora productos colaborativamente | Transversal |
| 4 | Ética y autocuidado | a) Identificar riesgos y oportunidades y aplica estrategias de protección personal | Transversal |
| | | b) Conoce derechos propios y de los otros y aplica estrategias de protección de la información | Transversal |
| | | c) Aplica estrategias de protección | Transversal |
| | | d) Reconoce dilemas éticos y consecuencias legales | Transversal |

Tabla 1: habilidades docentes para enseñar en ambientes digitales

Las habilidades docentes no han sido aún descritas distinguiendo los distintos programas de formación de profesores (párvulos, básica, media). Tampoco se distinguen áreas disciplinarias.

LECTURA

HABILIDADES QUE DEBE DESARROLLAR EL PROFESOR PARA TRABAJAR EN AMBIENTE DIGITAL

a) Precisar la información requerida con el fin de orientar y acotar la búsqueda en ambiente digital. En la búsqueda de información digital para preparar material de clases, el docente acota y redefine un tema o contenido particular, en términos de una necesidad de información e identifica la naturaleza de la información que necesita, lo que se evidencia en desempeños observables como:

- Realizar la lectura de diversos textos, imágenes, gráficos u otros, detectar las ideas relevantes y definir la información que falta para orientar una búsqueda de información.
- Definir las preguntas claves en función de un problema planteado, para abordar la pregunta de investigación que lo resuelva.
- Precisar el tipo de información que necesita (ej. datos, texto, imagen).

b) Generar y/o aplicar una estrategia de búsqueda para localizar información en ambiente digital. En la búsqueda de información digital para preparar material de clases, el docente genera y/o aplica una estrategia de búsqueda para localizar información en ambiente digital, lo que se evidencia en desempeños observables como:

- Definir expresiones lógicas para la búsqueda (ej. uso de lógica booleana: AND, OR, etc.).
- Utilizar palabras claves en la búsqueda de información de acuerdo a criterios específicos.
- Definir el tipo de fuente que va a utilizar (ej. enciclopedia digital, buscador o página web específica).

c) Elegir una o más fuentes de información y contenidos digitales en base a criterios de pertinencia, confiabilidad y validez. En la búsqueda de información digital para preparar material de clases, el docente compara y contrasta una o más fuentes en ambiente digital para escoger información en base a criterios de pertinencia, confiabilidad y validez según el contexto, lo que se evidencia en desempeños observables como:

- Definir y aplicar criterios relevantes al contexto de una tarea o asignatura para seleccionar la información (ej. Cobertura, precisión y rigor, actualidad, etc.).
- Cotejar al menos tres fuentes de acuerdo a criterios de confiabilidad y validez de la información (ej. credibilidad del autor y/o del sitio Web, fecha de publicación, etc.).
- Reflexionar y fundamentar la elección de determinada fuente y/o contenido (ej. explícita el criterio que usó, el propósito y contexto de la elección)

d) Ordenar y estructurar información digital en base a esquemas de clasificación dados o propios para recuperarla y reutilizarla. En la búsqueda de información digital para preparar material de clases, el docente ingresa, ordena y guarda información en un dispositivo electrónico para su uso posterior, aplicando una estructura conceptual dada o criterios propios, y le da protección, lo que se evidencia en desempeños observables como:

- Desarrollar y aplicar una estructura jerárquica propia para nombrar, organizar y compartir archivos.
- Ingresar datos en base a una estructura propia creando campos para organizarlos (ej. hoja de cálculo o base de datos).

HABILIDADES QUE DEBE DESARROLLAR EL PROFESOR PARA ENSEÑAR EN AMBIENTE DIGITAL

En el marco de lo que se requiere para acompañar y guiar a los estudiantes en la búsqueda, evaluación y selección de información en ambiente digital, el docente es capaz de:

- Definir/distinguir los pasos necesarios en una búsqueda de información en ambiente digital (definir la información que se necesita, buscar y acceder a información, evaluar y seleccionar información).
- Definir/distinguir sitios web apropiados para la búsqueda de información de los estudiantes dentro de una temática específica.

- Definir/distinguir instrucciones que orienten búsquedas específicas en base a un tema (ej. uso de palabras claves).
- Definir/distinguir criterios que orienten la selección de información en ambiente digital (pertinencia, confiabilidad, validez).

ESCRITURA Y COMUNICACIÓN

HABILIDADES QUE DEBE DESARROLLAR EL PROFESOR PARA TRABAJAR EN AMBIENTE DIGITAL

a) Especificar los pasos requeridos de un plan de trabajo para la elaboración de un producto usando herramientas digitales. En el marco de la generación de una nueva sesión de clases en ambiente digital, el docente demuestra ser capaz de utilizar herramientas digitales afines a la elaboración de un plan de trabajo de acuerdo a un esquema propio, lo que se evidencia en desempeños observables como:

- Utilizar software para construir una carta Gantt o planificación y seguimiento de procesos.

b) Combinar e integrar información en ambiente digital para crear un nuevo producto de información. En el marco de la generación de una nueva sesión de clases en ambiente digital, el docente demuestra ser capaz de, de combinar al menos tres fuentes y formatos, para la elaboración de una síntesis o representación propia, lo que se evidencia en desempeños observables como:

- Fundamentar la decisión de integrar la información dentro de una determinada representación (ej. gráfico de barra versus gráfico de torta).
- Transformar un contenido textual lineal a un nuevo producto multimedia.
- Utilizar software para combinar información de al menos tres tipos de acuerdo a los requerimientos de desarrollo de un nuevo producto
- Utilizar software de mapas conceptuales para integrar y sintetizar información.

c) Representar, diseñar y generar nuevos productos en ambiente digital. En el marco de la generación de una nueva sesión de clases, el docente demuestra ser capaz de seleccionar y usar herramientas digitales para articular ideas y conceptos, y plantear conceptos o reflexiones, lo que se evidencia en desempeños observables como:

- Usar hoja de cálculo para proponer sus reflexiones o soluciones por medio de tablas, gráficos, hipervínculos y otros.
- Diseñar clases donde se presente algunos conceptos utilizando herramientas digitales (ej. videos, música, arte visual, etc.).

d) Reconocer y aplicar reglas y normas sociales para comunicar información en ambiente digital, según un propósito, medio digital y audiencia específica. En el marco de la comunicación con otros actores en el contexto educativo, el docente demuestra ser capaz de discriminar cuáles son las reglas y normas propias a considerar cuando elabora un mensaje para un determinado propósito, medio digital y destinatario, lo que se evidencia en desempeños observables como:

- Aplicar criterios de formalidad y alcance propios de su rol de profesor para seleccionar y utilizar un medio digital en contexto escolar (ej. wiki, email, blogs, mensajes instantáneos, y redes sociales).
- Mantener su rol de profesor al momento de intercambiar opiniones y comentar en un chat en contexto educativo.

e) Aplicar criterios de diseño y formato en la elaboración de un documento, presentación u otro en función de una audiencia y finalidad específica. Cuando prepara una presentación, el docente es capaz de evaluar y utilizar criterios de forma y estilo según el contenido a presentar y el nivel escolar del curso, lo que se evidencia en desempeños observables como:

- Seleccionar imágenes, texto, video y/o sonido según el contenido a presentar.
- Justificar el uso de determinado diseño o formato, en base a criterios como desarrollo cognitivo del curso.

f) Reconocer y destacar la información relevante e identificar el medio digital más adecuado para enviar un mensaje de acuerdo a un propósito y audiencia específica. En el marco de una tarea escolar, el docente demuestra ser capaz de reconocer las diferencias entre los distintos medios digitales y de aplicar criterios para elegir el más adecuado, y elaborar un mensaje acorde a un objetivo y audiencia, lo que se evidencia en desempeños observables como seleccionar entre diversos medios el más efectivo al contexto educativo.

HABILIDADES TRANSVERSALES / COLABORACIÓN

HABILIDADES QUE DEBE DESARROLLAR EL PROFESOR PARA TRABAJAR EN AMBIENTE DIGITAL

a) Intercambiar información, debatir, argumentar y acordar decisiones con otros a distancia para lograr objetivos comunes en ambiente digital. En el marco de una proyecto de colaboración escolar, el docente demuestra ser capaz de seleccionar y usar las herramientas digitales adecuados para construir conocimiento de forma colaborativa, lo que se evidencia en desempeños observables como:

- Justificar la elección de determinado medio de colaboración considerando el contexto de la colaboración.
- Usar aplicaciones en línea y herramientas de colaboración como portales en línea, wikis, función de mensajería, entre otros.
- Crear blogs temáticos vinculados a un blog principal de la asignatura, generando espacios de interacción con colegas a través de foros y comentarios privados o públicos.

b) Desarrollar contenidos a distancia y publicarlos con pares, profesores u otras personas, usando herramientas digitales. En el marco de un proyecto escolar, el docente demuestra ser capaz de utilizar herramientas digitales para generar un producto de forma conjunta y coordinada a distancia con otros docentes, lo que se evidencia en desempeños como:

- Desarrollar un documento en conjunto con otros colegas, utilizando herramientas de comentarios y control de cambios en el procesador de texto.
- Trabajar de forma simultánea con otro colega en un documento, utilizando herramientas en línea.
- Compartir información en línea con un grupo de trabajo, mediante el uso de la nube o archivos compartidos en línea.
- Elaborar un sitio web y compartirlo para habilitar edición de otros colegas.

ÉTICA Y AUTOCUIDADO

HABILIDADES QUE DEBE DESARROLLAR EL PROFESOR PARA TRABAJAR EN AMBIENTE DIGITAL

a) Distinguir oportunidades y riesgos propios del ambiente digital y aplicar estrategias de seguridad emocional. El docente demuestra ser capaz de usar las redes sociales para vincularse y coordinarse con otros y de aplicar estrategias apropiadas para proteger su seguridad emocional y respetar la de otros en ambiente digital, lo que se evidencia en desempeños como:

- Participar de una red social del curso para compartir información u otros materiales y dirigir la coordinación de tareas o trabajos.
- Conocer las opciones de privacidad que ofrecen las redes sociales y utilizarlas para proteger sus datos personales.
- Realizar configuración de su perfil de manera responsable y restringida en redes sociales, blogs u otras plataformas en red.
- Identificar posibles consecuencias de subir información personal en redes sociales.
- Asumir la responsabilidad por el efecto de su comunicación en otras personas

b) Saber que todos tienen derecho al respeto de su imagen y su vida privada, y a la protección de sus datos personales en ambiente digital. El docente demuestra comprender el fundamento de algunas reglas y normas en el ambiente digital, lo que se evidencia en desempeños como:

- Conocer y explicar los principios o requisitos cuerpos legales tales como la Ley de Protección de Datos Personales.
- Conocer el rol que cumple la brigada de delitos informáticos en su país.
- Leer las condiciones del servicio al cual se está asociando y las políticas de privacidad de éste.

c) Aplicar estrategias de protección de la información personal y de los otros en ambiente digital. El docente demuestra ser capaz de seleccionar y aplicar estrategias adecuadas para proteger la seguridad de su información personal y de otros, lo que se evidencia en desempeños como:

- Utilizar comandos de protección de documentos en un procesador de texto y hoja de cálculo para resguardar datos, documentos y carpetas.
- Utilizar claves de acceso complejas que permitan restringir el acceso a la información personal a personas no autorizadas.
- Revisar la integridad de los vínculos en Internet.
- Usar filtros para desviar mensajes basura.
- Modificar el nombre de usuario y contraseña de forma periódica para proteger las cuentas de acceso a los diversos medios y protocolos de información.
- Utilizar claves de acceso alfanuméricas en diferentes aparatos digitales.

d) Reconocer dilemas éticos y consecuencias legales de no respetar la creación de otros y aplicar prácticas de respeto a la propiedad intelectual en el uso de recursos de información. El docente demuestra ser capaz de entender las razones por las que debe pedir autorización para copiar y por qué en ciertas ocasiones lo permite la ley sin dicha autorización, y de aplicar prácticas de respeto y reconocimiento, lo que se evidencia en desempeños como:

- Comprender y explicar que los autores merecen ser reconocidos por sus creaciones y que tienen derecho de obtener beneficios económicos para asegurar su sustento y poder seguir creando.
- Comprender y explicar las razones detrás de que la ley permita copiar o reproducir, por ejemplo, fragmentos breves de una obra siempre y cuando mencione la fuente, el título y el autor de la obra.
- Reconocer que puede tomar notas de las lecciones de un profesor pero no puede publicarlas sin su autorización.
- Citar correctamente (ej. usar comillas, seguir normas APA, etc.)
- No bajar contenidos ni utilizar programas sin licencia.

HABILIDADES QUE DEBE DESARROLLAR EL PROFESOR PARA TRABAJAR EN AMBIENTE DIGITAL

En el marco de lo que se requiere para acompañar y guiar a los estudiantes en su autocuidado y el respeto a otros en ambiente digital, el docente es capaz de:

- Definir/distinguir oportunidades o potenciales riesgos para los estudiantes presentes en determinadas situaciones o casos de estudio que se le presentan.
- Definir/reconocer estrategias que debieran aplicar los estudiantes para establecer algunos límites a la privacidad: poner filtros de búsquedas, bloquear páginas, entre otras.

- Distinguir momentos o situaciones propias del contexto educativo donde el profesor tiene un papel específico de orientación (ej. cuando se crean problemas entre compañeros de curso o en alguna plataforma creada para el curso).

En el marco de lo que se requiere para acompañar y guiar a los estudiantes en el respeto a la propiedad intelectual, el docente es capaz de:

- Definir/reconocer instrucciones necesarias de presentar a los estudiantes sobre la forma de usar y citar fuentes de Internet cuando realizan trabajos de investigación.
- Definir/reconocer situaciones de mal uso de la información que podrían guiar una reflexión con los estudiantes sobre sus consecuencias.





ANEXOS

Actividades para el desarrollo de habilidades digitales

ANEXO 3

Las siguientes actividades fueron preparadas por las alumnas de Pedagogía en Educación Básica en el contexto del curso Didáctica de la Escritura.

Las actividades fueron diseñadas para cumplir Objetivos de Aprendizaje a elección en cursos a elección; donde el blog tenía que brindar un apoyo importante para el cumplimiento de los OA, al mismo tiempo que se desarrollaban Habilidades Digitales. Fueron del total de 25 actividades recibidas se seleccionaron

A continuación presentamos una serie de actividades dirigidas al desarrollo de escritura en niños de enseñanza música (1er y segundo ciclo). Estas actividades fueron diseñadas por estudiantes de la carrera de Pedagogía en Educación Básica en la asignatura Didáctica de la Escritura.

Se ofrece una descripción de cómo debe ser planteada la actividad en clases y, en algunos casos, pautas o rúbricas para evaluar la actividad.

Actividad 1: ¡Actualízate!

Autores: Teresita Besa & Catalina Vigneaux

Curso: 4º Básico

OBJETIVO ACTIVIDAD:

Publicar resúmenes de noticias en el blog de curso, incluyendo los aspectos más relevantes y una opinión sobre la noticia escogida, trabajando de esta forma no solo la lectura y la escritura, sino logrando argumentar y ser críticos.

OBJETIVO HTPA:

DESCRIPCIÓN: Participación en un blog de curso, donde deberán escribir breves resúmenes de noticias (una de importancia nacional o internacional) para trabajar la lectura, la escritura, y la expresión oral, junto con el uso de las TIC a través de un blog.

INSTRUCCIÓN PARA EL PROFESOR: En una primera clase, se les enseñará a los alumnos a usar el blog. Luego, cada semana se escogerá un alumno que tenga que elegir una noticia relevante (nacional o internacional), el cual deberá hacer un breve resumen, señalando los aspectos más importantes y por qué razón es relevante, además de dar una breve opinión de dicha noticia.

El alumno debe hacer su trabajo en formato word, enviarlo al profesor para que éste lo corrija, y cuando esté corregido y retroalimentado, el alumno lo debe subir al blog para luego hacer una presentación oral de su trabajo frente al curso.

Los resúmenes presentados quedarán publicados todo el semestre en el blog, para que los compañeros puedan acceder a ellas. Además, estas noticias podrán ser usadas para otros trabajos.



INSTRUCCIÓN PARA EL ESTUDIANTE:

1. Conseguir un diario e ir a la sección de noticias nacionales o internacionales.
2. Elegir una noticia que te parezca relevante o interesante
3. Hacer un breve resumen de la noticia, no más de 150 palabras. Puedes ayudarte subrayando o buscando palabras claves en el texto que te ayuden a sacar la idea principal de éste.
4. Debes poner el título de la noticia, y hacer un resumen que responda las preguntas principales: qué, quién, cuándo, dónde, cómo.
5. Finalmente, debes hacer una pequeña reflexión de por qué ésta noticia es importante o interesante.

PAUTA DE EVALUACIÓN

| Criterio | Logrado (3 puntos) | Medianamente logrado (2 puntos) | No logrado (1 punto) |
|--|--|--|---|
| Elige una noticia de carácter nacional o internacional relevante | Selecciona una noticia nacional o internacional relevante. | Selecciona una noticia de otro carácter pero relevante. | Selecciona una noticia de otro carácter y poco relevante. |
| Describe la noticia incluyendo los elementos más importantes (qué, quién, dónde, cuándo y cómo). | Describe la noticia con todos los elementos. | Describe la noticia con 3 o 4 elementos. | Describe la noticia con menos de 3 elementos. |
| Presenta una reflexión en torno a la importancia de la noticia. | Describe de manera completa y argumentada la importancia de la noticia escogida. | Describe de forma simple o poco argumentada la importancia de la noticia escogida. | No describe la importancia de la noticia escogida. |
| Entrega el trabajo a tiempo. | Entrega el trabajo en el plazo establecido. | | No entrega el trabajo en el plazo establecido. |
| Presenta la noticia frente al curso con fluidez, vocabulario y nivel de voz adecuado. | Presenta de forma fluida, con un vocabulario y nivel de voz adecuado. | Presenta de forma poco fluida, pero con un vocabulario y nivel de voz adecuado. | Presenta de forma poco fluida, con un vocabulario o nivel de voz poco adecuado. |

ACTIVIDAD 2: ¡Compartamos nuestra experiencia con el curso!

Autores: Teresita Suric, Antonia Sepúlveda, María Isabel Gómez & Pilar Vidaurre

Curso: 5º Básico

OBJETIVO ACTIVIDAD:

Escribir creativamente narraciones (relatos de experiencias personales, noticias, cuentos, etc.) que: tengan una estructura clara; utilicen conectores adecuados; incluyan descripciones y diálogo (si es pertinente) para desarrollar la trama, los personajes y el ambiente.

OBJETIVO HTPA:

Transmitir información considerando objetivo y audiencia. (Eje de comunicación y colaboración.

DESCRIPCIÓN:

Esta actividad se realizará durante el semestre, con la finalidad de que los alumnos creen una bitácora personal sobre acontecimientos interesantes y entretenidos que les van ocurriendo. Además, estos irán recibiendo retroalimentación todas las semanas, con el objetivo de mejorar su proceso de escritura.

Se propone este tipo de actividad ya que es motivante para los estudiantes, pues escriben a partir de temas cercanos a ellos y de su experiencia personal. Además, luego de la retroalimentación, se leerá una bitácora corregida por semana, por lo que el trabajo de los mismos alumnos será reconocido por los pares.

Esta actividad promueve el aprendizaje de HTPA, específicamente de la capacidad de transmitir información considerando objetivo y audiencia, porque los alumnos deben aprender a escribir a un destinatario específico, el cual en este caso, es el curso. Lo anterior implica que los estudiantes comprendan que deben escribir utilizando elementos, estructuras y características específicas dependiendo del receptor y tipo de texto.

INSTRUCCIÓN PARA EL PROFESOR:

La metodología de trabajo consiste en separar al curso en 4 grupos para que cada grupo publique una semana al mes. La profesora debe retroalimentar cada publicación y luego se elige una de las publicaciones del grupo de la semana correspondiente para ser leída (es importante que la publicación leída pertenezca a algún alumno que esté de acuerdo con que se lea su texto frente al curso). Cada mes se elegirá un género discursivo dentro del cual deberá integrarse el texto narrativo.

INSTRUCCIÓN PARA EL ESTUDIANTE:

Debes escribir, en no más de 100 - 200 palabras, algún acontecimiento entretenido e interesante que hayas vivido o te gustaría vivir que quieras compartir con tus amigos. De esta manera, irás creando **¡tu propia bitácora de experiencias!!** Puedes escribir sobre algún panorama que hayas realizado, algo interesante que te haya ocurrido o sobre algún lugar donde hayas ido o quieras ir.

¡Lo que tú quieras contarle al cursol.

*Recuerda incluir aspectos claves de una narración de manera que tus compañeros logren comprender tu experiencia personal (como el momento en que ocurrió, qué hiciste, con quién estabas, etc.)

**No olvides revisar tu ortografía y redacción ya que son dos aspectos que facilitarán la lectura de tu blog.



PAUTA DE EVALUACIÓN

| Rasgos | | Logrado (1 punto) | Medianamente logrado (0.5 puntos) | No logrado (0 puntos) |
|--|-------------------------------|---|--|---|
| Adaptación a la situación comunicativa | Relación con el destinatario | Se expresa como en una relación entre pares. | Se expresa medianamente como en una relación entre pares. | No se expresa como en una relación entre pares. (p.e. utiliza registro formal) |
| | Intención comunicativa | Narra los acontecimientos y/o experiencias a través del Blog. | Se narran medianamente los acontecimientos y/o experiencias a través del Blog. | No se narran los acontecimientos y/o experiencias a través del Blog (el alumno tiene otra intención). |
| Elección de palabras | Vocabulario preciso | Usa palabras precisas. | Usa vocabulario poco preciso. | Usa vocabulario incorrecto o inadecuado. |
| Fluidez y cohesión | Ideas fluyen con naturalidad | Permite lectura ágil y amena. | Presenta 1 ó 2 inconsistencias en hilo conductor. | No permite seguir el hilo de ideas. |
| | Presencia de conectores | Utiliza conectores pertinentes y diversos. | Falta 1 conector en alguna parte del texto. | Falta más de 1 conector |
| Estructura y organización | Estructura textual pertinente | Incluye elementos de una narración como personas involucradas, secuencia cronológica, acciones de los personajes, lugar, etc. | Incluye sólo algunos elementos de la narración. | No incluye elementos claves de una narración. |
| Convenciones gramaticales | Sintaxis | Oraciones con orden lógico | 1 inconsistencia | 2 ó más inconsistencias |
| | Ortografía | No hay faltas de ortografía. | 3 errores o menos. | Más de 3 errores. |



| | | | | |
|------------------------|--|---|--|---|
| Desarrollo HTPA | Transmitir información considerando objetivo y audiencia. | Se demuestra manejo del Blog y se utiliza herramientas y formato (texto e imágenes) adecuados al objetivo y la audiencia. | Se demuestra manejo del Blog pero no se adecua del todo el formato (texto e imágenes) y las herramientas al objetivo y la audiencia. | Se demuestra escaso manejo del Blog. No se utiliza formato y herramientas adecuados al objetivo y la audiencia. |
|------------------------|--|---|--|---|

Actividad 3: Degustadores de libros

Autores: Sofía Guajardo & Josefina Pinto

Curso: 5º Básico

OBJETIVO ACTIVIDAD:

Escribir frecuentemente para compartir impresiones sobre sus lecturas, desarrollando un tema relevante del texto leído y fundamentando sus comentarios con ejemplos.

OBJETIVO HTPA:
Reconocer y destacar la información relevante e identificar el medio digital más adecuado para enviar un mensaje de acuerdo a un propósito y audiencia

DESCRIPCIÓN:

Publicar una crítica literaria en el blog del curso para compartir las impresiones sobre las lecturas realizadas, incluyendo aspectos relevantes del texto y fundamentando tus comentarios con ejemplos.

INSTRUCCIONES:

A continuación deberás escoger un libro dentro de la lista presentada por tu profesora. Luego de leerlo, el desafío es hacer una crítica literaria y publicarla en el blog del curso para tus compañeros!

Para la lectura correspondiente al mes siguiente, se te asignará la crítica literaria elaborada por uno de tus compañeros. Tendrás que leer dicho libro y luego comentar la crítica de tu amigo en relación a la opinión que formaste después de leer el libro.

¿Cuántas estrellas les dio tu compañero? ¿Cuantas le darías tú? ¿Estás de acuerdo con la crítica de tu compañero, o en contraste algo distinto? Cada lectura de un mismo libro es distinta, depende de los intereses, gustos y ánimo del lector. ¡Te invitamos a compartir con tus amigos la aventura de leer!

¿Cómo hacer la crítica literaria?

- 1) Primero, mencionar datos bibliográficos de la obra, como el título, el autor, el ilustrador, datos de edición y el número de páginas.
- 2) Escribir un breve resumen que explique el conflicto de la obra.
- 3) Califica el libro con estrellas, donde el mínimo es una estrella y el máximo 5.
- 4) Escribir una apreciación personal de la obra leída, que cuente con al menos 2 argumentos de la historia que hayan influido en tu opinión acerca de la obra, y en la calificación (con las estrellas) que le diste.
- 5) Crear un título atractivo que resuma tu postura frente al texto leído.
- 6) Menciona para quién es recomendable el libro, a qué tipo de persona crees que le va a gustar (Por ejemplo, recomendarlo a los aficionados de un género literario en particular, o a los fanáticos de un libro parecido, seguidores de un autor, etc.).
- 7) Indica dónde puedes encontrar este libro como por ejemplo en la biblioteca del colegio, bibliotecas municipales, bibliometro, versión online, etc.

¿Cómo comentar el Blog de mi compañero?

- 1) ¿Compartes el punto de vista de tu compañero? ¿O tienes una opinión diferente? Defiende tu posición utilizando dos argumentos presentes en la historia distintos de los empleados por tu compañero.
- 2) ¿Con cuántas estrellas calificarías la Obra?
- 3) ¿A quién le recomendarías este libro?

PAUTA DE EVALUACIÓN

CRÍTICA LITERARIA

| Criterio | Logrado | Medianamente Logrado | No Logrado |
|---|--|---|--|
| Incluye datos bibliográficos como el título, el autor, el ilustrador, datos de edición y el número de páginas. | Incluye todos los datos bibliográficos. | Incorpora al menos tres datos bibliográficos. | Presenta dos o menos datos bibliográficos. |
| Presenta un título atractivo, que invita a la lectura y que resume la idea principal de la crítica. | El título es atractivo y da cuenta de la apreciación personal del libro. | El título no da cuenta de la apreciación personal del libro. | No incluye título o no se relaciona con la crítica literaria. |
| Cuenta con al menos 2 argumentos que aparezcan en la historia, que hayan influido en la apreciación de la obra y en la calificación (con las estrellas). | Incluye la calificación con estrellas y da dos argumentos fundamentados con elementos del texto que hayan influido en su apreciación de la obra. | Incluye la calificación con estrellas y fundamenta con elementos del texto una idea que haya influido en su apreciación de la obra. | No incluye la calificación con estrellas y no argumenta con elementos del texto su apreciación de la obra. |
| Contiene un breve resumen que explique el conflicto de la obra. | Realiza un breve resumen sobre la idea principal de la obra. | Realiza un resumen extenso, sin enfocarse en la idea principal de la obra. | No incluye un resumen en la crítica literaria. |
| Menciona para quién es recomendable el libro, tipo de persona que puede gustarle el libro. | Menciona y argumenta para quién es recomendable el libro, indica el tipo de persona a la que puede gustarle el libro. | Menciona para quién es recomendable el libro, indica el tipo de persona a la que puede gustarle el libro pero no argumenta por qué. | No menciona ni argumenta para quién es recomendable el libro, no indica el tipo de persona a la que puede gustarle el libro. |
| Indica dónde puede encontrar el libro. | Menciona lugares donde se puede acceder al libro como la biblioteca del colegio, bibliotecas municipales, bibliometro, versión online, etc. | Incluye menos de dos lugares en donde se puede acceder al libro. | No indica dónde se puede encontrar el libro. |



COMENTARIO EN EL BLOG DE UN COMPAÑERO

| Criterio | Logrado | Medianamente Logrado | No Logrado |
|---------------------------|--|--|--|
| Opinión Personal | Da cuenta de su opinión fundamentando con dos argumentos diferentes a los de su compañero. | Da cuenta de su opinión fundamentando con un argumento distinto a los de su compañero. | No da cuenta de su opinión o fundamenta con los mismos argumentos de su compañero. |
| Calificación de Estrellas | Califica el libro con estrellas de manera que es coherente con su opinión. | La calificación de estrellas no es coherente a su opinión. | No califica el libro con estrellas. |
| Recomendación del libro | Recomienda el libro a un perfil de potencial lector. | Menciona si recomienda o no el libro pero no menciona para qué lector. | No recomienda el libro. |

Actividad 4: Creación de un Blog

Autores: Inge Rozenkranz & Camila Valenzuela

Curso: 4º Básico

OBJETIVO ACTIVIDAD:

Escribir, revisar y editar sus textos para satisfacer un propósito y transmitir sus ideas con claridad. Desarrollar habilidades de escritura para el trabajo en Blog, Desarrollar habilidades para el trabajo en equipo creando un proyectos, Desarrollar el interés por las ciencias.

OBJETIVO HTPA:

Reconocer y destacar la información relevante e identificar el medio digital más adecuado para enviar un mensaje de acuerdo a un propósito y audiencia específica.

DESCRIPCIÓN:

El objetivo de este trabajo planificar una actividad enfocada en desarrollar las habilidades de escritura aplicando las habilidades TIC en esta. Para esto nos hemos basado en las Habilidades para el desarrollo de las TIC para el Aprendizaje (HTPA), y en los Objetivos de Aprendizaje de las Bases Curriculares.

La audiencia de este Blog serán los mismos compañeros y estudiantes de 4º básico de otros colegios quienes estarán viendo los mismos contenidos en sus clases de Ciencias Naturales, y a través de comentarios, que deben estar elaborados a partir del contenido de las publicaciones realizadas por los estudiantes, podrán participar también del Blog. Con esto se busca que todos utilicen la herramienta y no solo quienes deben publicar, también la profesora será una activa participante, primero a partir del modelado para guiar el cómo se deben realizar las publicaciones y participando en los comentarios para motivar a los estudiantes a que lo hagan.

INSTRUCCIONES:

La actividad surge a partir de las interrogantes de los niños que ellos ya tienen o que nacen desde las unidades de la asignatura de ciencias, para poder responder a estas preguntas, se divide al curso en grupos los que tendrán número según cada unidad de ciencias y al principio de cada una, deberán plantearse una pregunta que sea relevante para ellos y mediante la investigación en distintas fuentes deberá responderse de manera creativa, pero siempre con un producto escrito (poema, afiche, noticia, etc.) y un producto que contenga audio y/o sea visual (video, entrevista, canción, entre otros).

Una semana antes de finalizar la unidad y con ello, una semana antes de subir la publicación al Blog del curso, el grupo debe reunirse con la profesora de Ciencias Naturales y de Lenguaje para poder evaluar el contenido, los aspectos textuales del producto final, para que este sea subido sin errores de contenido ni de coherencia o vocabulario y junto con ello, evaluar la pertinencia de las fuentes utilizadas para responder a la interrogante.

Para poder guiar este trabajo la profesora modelará la actividad con la primera unidad de ciencias, solicitando el pensamiento de los estudiantes acerca de cómo llegó a seleccionar la pregunta, qué fuentes utilizó y muestra su producto final.

Para poder evaluar la pertinencia de las fuentes, ambas profesoras se preocuparán a principio del año académico de entregarle a los estudiantes un listado de fuentes que sean fidedignas, pero también siempre estarán atentas a las propuestas de fuentes por parte de los estudiantes.



EVALUACIÓN:

El trabajo será evaluado mediante una pauta de evaluación con indicadores claros dependiendo de cada unidad, los cuales serán entregados y explicitados a los alumnos al inicio de la unidad tanto en la asignatura de ciencias como en lenguaje y comunicación, ya que a medida que avanzan las unidades de ciencias los niños irán realizando en grupo publicaciones en el Blog. El contenido y pertinencia será evaluado por el profesor de ciencias, y la coherencia, redacción, ortografía y creatividad en presentar la información enfocada en el propósito del texto y tipo de destinatario, será evaluado por la profesora de lenguaje.

Actividad 5:

Autores: Esteban Riquelme

Curso: 3º Básico

OBJETIVO ACTIVIDAD:

Historia: Comparar modos de vida de la Antigüedad con el propio, considerando costumbres, trabajos y oficios, creencias, vestimentas y características de las ciudades, entre otros. Lenguaje: Escribir, revisar y editar sus textos para satisfacer un propósito y transmitir sus ideas con claridad. Durante este proceso: organizan las ideas en párrafos separados con punto aparte; utilizan conectores apropiados; utilizan un vocabulario variado; mejoran la redacción del texto a partir de sugerencias de los pares y el docente; corrigen la ortografía y la presentación.

OBJETIVO HTPA:

Combinar e integrar información en ambiente digital para crear un nuevo producto de información.

DESCRIPCIÓN:

Actividad que involucra a la asignatura de historia y geografía y a lenguaje. Se trabajará de manera específica con los contenidos asociados a: Modos de vida en Grecia, Modos de vida actual (costumbres, trabajos, oficios, creencias, vestimentas, características de las ciudades, etc.).

INSTRUCCIONES:

El profesor dividirá a los alumnos en grupos, a los cuales se les asignará una temática con la que realizará la comparación del mundo griego antiguo con el mundo actual. Los estudiantes deberán buscar información en las siguientes páginas web dadas por el profesor:

<http://www.portaleducativo.net/tercero-basico/755/Grecia>
<http://www.mineduc.cl/usuarios/basica/File/2013/3BASICOINDICEDEMATERIALDEAPOYOAHISTORIA.pdf>
<http://www.icarito.cl/resultadoBusqueda.html?search=grecia%20antigua>
https://www.youtube.com/watch?v=fKgc_aXS_cc
<http://www.eduteka.org/proyectos.php/2/2977>
http://www.yoestudio.cl/taxonomy/term/13422/material-de-estudio?keys=&field_palabras_clave_tid=&tid>All&page=17

Los grupos trabajarán con las siguientes temáticas:

1. Costumbres griegas y actuales
2. Trabajos u oficios griegos y actuales
3. Creencias griegas y actuales
4. Vestimenta griega y actual
5. Características de ciudades griegas y actuales.

INICIO

- Presentación de un texto expositivo comparativo en un BLOG.
- El profesor realizará la presentación de un texto expositivo comparativo que incorpora dos o más imágenes, videos, gráficos y/o textos de información en un producto digital, como lo es un BLOG.
- Para la realización de esta actividad se utilizará un software para combinar la información de dos o

más fuentes.

- La comparación que realizará el profesor como modelo es acerca del concepto de DEMOCRACIA.
- Análisis del contenido del texto
- El profesor junto a los alumnos realizarán un análisis de los tipos de democracias que se observan en la temática de "Democracia en Grecia" v/s "Democracia actual"
- Análisis del texto expositivo
- El profesor junto a los alumnos realizarán un análisis de las características del género de texto expositivo, mostrando las partes que este tiene y la función social que cumple.

DESARROLLO

Trabajo en grupo

Los estudiantes se reunirán en grupos y cada grupo deberá trabajar con los siguientes temas:

1. Costumbres griegas y actuales
2. Trabajos u oficios griegos y actuales
3. Creencias griegas y actuales
4. Vestimenta griega y actual
5. Características de ciudades griegas y actuales.

Los estudiantes previamente han traído información de fuentes históricas, imágenes digitales o videos en las páginas dadas por el docente, en relación a la temática entregada para cada grupo.

Los estudiantes trabajarán en computadores para la elaboración de un BLOG, deberán poner un título creativo, escoger alguna plantilla que mejor pueda representar el tema, elaborar un texto expositivo comparativo, acompañado de imágenes y/o videos que representen las temáticas que cada grupo debe presentar en su BLOG.

El profesor actuará como mediador y resolverá las dudas que los estudiantes presenten.

CIERRE

Los estudiantes presentarán sus creaciones digitales al curso y el profesor evaluará la actividad con una pauta de cotejo para comprobar los aprendizajes de los estudiantes.

Los BLOG estarán disponibles para todos los alumnos, ya que la información del texto expositivo comparativo entrará en la siguiente evaluación sumativa.

Actividad 6:

Autores: Jocelyn Fernández, Marcela Muñoz y Romina Santibáñez

Curso: 5º Básico

OBJETIVO ACTIVIDAD:

- a. Escribir cartas, instrucciones, afiches, reportes de una experiencia o noticias, entre otros, para lograr diferentes propósitos: (i) usando un formato adecuado (ii) transmitiendo el mensaje con claridad. B. Redactan noticias o reportes de experiencias sobre sucesos relevantes de la comunidad escolar usando un formato adecuado y transmitiendo el mensaje con claridad por medio del uso de TICs (blogger).

OBJETIVO HTPA:

La actividad propuesta aborda el trabajo de habilidades con TICs en tanto promueve el desarrollo de una forma y estilo de presentación de textos, como las noticias o reporte de experiencia, con apoyo de imágenes, audiovisual, colores y tamaño de la tipografía. Todo ello enfocado en un propósito comunicativo el cual se dirige a un destinatario en particular. Además, la actividad promueve el uso de herramientas digitales para la producción colaborativa a distancia del texto solicitado y su posterior publicación en el blog de noticias

DESCRIPCIÓN:

La actividad consiste en la realización de un blog de noticias contingentes a la realidad de la comunidad escolar, este se deberá actualizar de manera semanal, en donde cada grupo deberá al menos subir una noticia cada semana. Esta actividad contempla un formato base de publicación en el blog. Los estudiantes deben realizar en primer lugar la presentación de la noticia, luego debe ir un comentario de esta (sea de ellos mismos, alguna autoridad dentro del establecimiento o apoderados) este comentario debe ser escrito, además pueden adjuntar algún video que se relacione a la temática y de manera obligatoria deben llevar una foto acorde al tema tratado.



CONTENIDOS:

El objetivo de aprendizaje que involucra esta actividad, contempla contenidos fundamentales a trabajar para poder lograrlo de manera exitosa, estos son aquellos que se relacionan de manera directa con la escritura de este tipo de textos, ya sea el reporte de la experiencia o la noticia, para esto los estudiantes deben en primer lugar conocer el formato de este tipo de textos, en el caso de la noticia su estructura Escritura formal, conocimiento del texto.

EVALUACIÓN:

La evaluación acorde a este objetivo de aprendizaje, se basará en parámetros que permitan establecer de manera clara, precisa y coherente todos los aspectos relevantes que permitan el cumplimiento de este. Así, estos aspectos claves son aquellos involucrados en la escritura formal (coherencia, cohesión, ortografía y puntuación). Además, se evaluará que los estudiantes utilicen el formato base presentado (la presentación de la noticia, comentario, foto y video). Estos aspectos se evaluarán por medio de una rúbrica, de esta manera se permitirá una heteroevaluación que involucrará al profesor. Por otra parte, existirá una coevaluación de pares que se hará por medio del mismo blog, en donde todos los alumnos deberán comentar sus apreciaciones sobre las noticias de sus compañeros, estableciendo dos ejes de evaluación, la presentación de la noticia y el uso correcto del formato presentado.