



**UNIVERSIDAD METROPOLITANA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
FACULTAD DE HISTORIA, GEOGRAFÍA Y LETRAS
DEPARTAMENTO DE CASTELLANO**

Elementos visuales y tecnológicos en el aula de Lengua y Literatura

**MEMORIA PARA OPTAR AL TÍTULO DE PROFESOR(A) DE
CASTELLANO**

**ALUMNOS : GERARDO GÓMEZ SALAZAR
GÉNESIS NÚÑEZ CORREA
PROFESORA GUÍA: TERESA AYALA PÉREZ**

SANTIAGO DE CHILE, 2023

RESUMEN

Esta investigación presenta un análisis de las percepciones de estudiantes y docentes de enseñanza media con respecto a la implementación de TIC en las salas de clases chilenas, esto con el fin de elaborar una propuesta didáctica que esté estrechamente ligada a los elementos visuales, ludificación y multimodalidad. Para lograrlo, se llevó a cabo una revisión bibliográfica, acompañada de encuestas a estudiantes y entrevistas al profesorado, con la intención de conocer el cómo se trabajan actualmente estos elementos en el aula, vislumbrar la opinión de los actores educativos y otorgar una base teórica al proyecto, el que se desarrolla con el objetivo de entregar a los docentes una plataforma en línea en la que puedan encontrar un compendio de actividades comunes en la asignatura, pero con una nueva perspectiva gracias a la implementación de diversas herramientas digitales relacionadas al área de Lengua y Literatura, volviéndose más atractivas y de fácil comprensión para los discentes.

Palabras clave: Educación, elementos visuales, ludificación, multimodalidad, TIC.

ABSTRACT

This research presents an analysis of the perceptions of high school students and teachers regarding the implementation of ICT in Chilean classrooms, in order to develop a didactic proposal that is closely linked to visual elements, gamification and multimodality. To achieve this, a bibliographic review was carried out, accompanied by surveys to students and interviews to teachers, with the intention of knowing how these elements are currently worked in the classroom, glimpse the opinion of educational actors and provide a theoretical basis for the project, which is developed with the aim of providing teachers with an online platform where they can find a compendium of activities, which are common in the subject, but with a new perspective thanks to the implementation of various digital tools related to the area of Language and Literature, making them more attractive and easy to understand for students.

Keywords: Education, visual elements, gamification, multimodality, ICT.

ÍNDICE GENERAL

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	6
1.1. Problema de investigación	6
1.2. Antecedentes del problema	6
1.3. Preguntas de investigación	6
1.4. Objetivos de la investigación	7
1.5. Relevancia de la investigación	7
1.6. Alcances de la investigación	8
II. MARCO TEÓRICO	9
2.1. TIC	9
2.1.1. TIC en la educación	9
2.1.2. TIC en la educación chilena	10
2.1.3. Ventajas de las TIC en el aula	11
2.2. Educación moderna	13
2.3. Avances tecnológicos	17
2.3.1. Ludificación	17
2.3.2. Elementos visuales	17
2.3.3. Hipertexto	28
2.3.4. Hiperconectividad	29
2.4. Multimodalidad	20
III. MARCO METODOLÓGICO	24
3.1. Tipo de investigación	24
3.2. Paradigma de la investigación	24
3.3. Procedimiento	24
3.4. Universo y muestra	25
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de la información	25
3.6. Análisis de datos	26
IV. RESULTADOS DE LAS ENTREVISTAS	27
4.1. Uso de TIC	27
4.2. Elementos Visuales	28
4.3. Multimodalidad	30
4.4. Ludificación	31
4.5. Reflexiones docentes	32
V. RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS	34

5.1. Identificación	34
5.2. Selección múltiple	35
5.3. Alternativas y justificación	38
5.4. Escala de Likert	42
VI. PROPUESTA DIDÁCTICA	46
6.1. Presentación de la propuesta.	46
6.2. Actividades planteadas	50
6.2.1. Primer nivel	47
6.2.2. Segundo nivel	55
6.2.3. Tercer nivel	64
6.3. Principales sitios recomendados	77
6.4. Cierre de la propuesta	77
VII. CONCLUSIONES Y PROYECCIONES	75
7.1. Conclusiones	75
7.2. Proyecciones	76
BIBLIOGRAFÍA	77
ANEXOS	79

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Ejemplo de mensajería actual	21
Figura 2: Cambios percibidos luego de implementar las TIC	28
Figura 3: Elementos visuales considerados adecuados	30
Figura 4: Araña de elementos multimedia que prefieren los docentes	31
Figura 5: Ejemplo de imagen creada con IA	49
Figura 6: Ejemplo de ruleta de asignación de textos	51
Figura 7: Imagen ilustrativa del libro-álbum	57
Figura 8: Imagen ilustrativa de la crónica 1	59
Figura 9: Imagen ilustrativa de la crónica 2	60
Figura 10: Ejemplos de sopa de letras	62
Figura 11: Imagen ilustrativa de la página web	66
Figura 12: Reportaje de ejemplo para la actividad intermedia	68
Figura 13: Ejemplo de tabla comparativa	68
Figura 14: Ejemplo de actividad Abrecajas	70

Figura 15: Ejemplo de dinámica de elección aleatoria de cartas	70
--	----

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Porcentaje de las edades de los estudiantes encuestados	34
Gráfico 2: Frecuencia de uso diario de diferentes tecnologías	35
Gráfico 3: Frecuencia de uso de tecnologías en el aula	35
Gráfico 4: Elementos tecnológicos que les gustaría usar en el colegio	36
Gráfico 5: Plataformas utilizadas en su colegio	37
Gráfico 6: Plataformas que les gustaría usar en su colegio	37
Gráfico 7: Porcentaje de alumnos que le agrada las actividades dinámicas	39
Gráfico 8: Duración ideal de los videos según los estudiantes	39
Gráfico 9: Porcentaje de estudiantes que le afecta la calidad de los videos proyectados	40
Gráfico 10: Escalas de Likert, pregunta 1	42
Gráfico 11: Escala de Likert, pregunta 2	42
Gráfico 12: Escala de Likert, pregunta 3	43
Gráfico 13: Escala de Likert, pregunta 4	43
Gráfico 14: Escala de Likert, pregunta 5	44
Gráfico 15: Escala de Likert, pregunta 6	44

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Densidad de técnicas lúdicas implementadas en las clases	31
Tabla 2: Modalidad preferida de clases	38
Tabla 3: Cuál es más atractivo para ti 1 (contraste de colores)	40
Tabla 4: Cual es más atractivo para ti 2 (distribución texto-imagen)	41

INTRODUCCIÓN

Esta investigación se enmarca en el ámbito educativo, específicamente en la utilización de tecnologías en enseñanza media, un tema complejo que ha sido ampliamente estudiado a través de los años, cuestionando, principalmente, cuanto debería permear su aplicación en las salas de clases y si eso supone una ventaja para los actores del sistema educativo. Así pues, su estudio no suele enfocarse en la aplicación de la multimodalidad o de estrategias lúdicas que puedan emplearse en la escuela, es por esto que se pretende ahondar en aquellos conceptos, ya que son tanto un apoyo para la labor docente como una posible respuesta a las necesidades actuales de los nativos digitales, siendo el propósito de este trabajo aportar a que las clases de Lengua y Literatura sean más atractivas, mientras se mantienen los pilares establecidos por el currículum nacional.

Para desarrollar la investigación se establecieron tres objetivos generales, los cuales corresponden a 1) describir las problemáticas actuales en torno a la multimodalidad en la educación media chilena; 2) analizar las percepciones de alumnos y profesores de enseñanza media respecto a la tecnología digital y 3) realizar una propuesta didáctica en el área de Lengua y Literatura que responda a las necesidades atencionales de los estudiantes de enseñanza media en Chile. Atendiendo a lo anterior, se llevaron a cabo entrevistas a un grupo de profesores que abordaron cuestiones referentes a elementos visuales, multimodalidad, ludificación y uso de TIC, así también, encuestas a estudiantes que trataban las mismas temáticas con la intención de comprender la percepción de ambos grupos. Tras la recopilación de los resultados, se elaboró una propuesta didáctica que consiste en un compilado de actividades que pueden ser aplicadas en el aula implementando herramientas digitales, siendo estas relacionadas con los objetivos de la asignatura, diferenciándose en nivel y dificultad.

El presente trabajo se ha estructurado en capítulos, los cuales se enfocan en diversos aspectos relevantes a la temática tratada: el capítulo I pretende dar claridad a los ejes de la investigación; en el capítulo II se abordan las concepciones teóricas fundamentales; en el capítulo III se exponen los métodos que estructuran y guían el escrito; en los capítulos IV y V se comparten los resultados de las entrevistas y encuestas realizadas tanto a docentes como a estudiantes; en el capítulo VI se encuentra la propuesta didáctica elaborada y, finalmente, en el capítulo VII se cierra la investigación con las conclusiones y proyecciones.

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Problema de investigación

En este trabajo se pretende abordar las problemáticas relacionadas al uso de tecnologías en la educación media chilena, siendo su principal enfoque la utilización de TIC, elementos visuales, multimodalidad, teoría del color, distribución texto-imagen y, finalmente, ludificación en el aula con el propósito de elaborar una propuesta didáctica que ponga en ejercicio lo descubierto en la investigación.

1.2. Antecedentes del problema

En la actualidad, las concepciones relacionadas al ámbito educativo se han visto modificadas a raíz de las nuevas necesidades educacionales que han surgido con las innovaciones tecnológicas, las que han transformado las formas de enseñanza debido a las demandas de la sociedad digital. Si bien se ha investigado esta problemática, se considera importante seguir con el estudio de los elementos que la componen, puesto que las herramientas digitales provocan cambios en la sociedad de manera rápida y constante, lo que requiere de una continua actualización de los saberes y requerimientos modernos.

1.3. Preguntas de investigación

El estudio se organizó a través de preguntas que abordan los cuatro conceptos principales de la investigación, sean dichos ludificación, uso de TIC, elementos visuales y multimodalidad; por consiguiente, las preguntas que se buscan responder se presentan a continuación:

1. ¿Cómo ha afectado el constante cambio de las técnicas de enseñanza a la educación media chilena?
2. ¿Es necesario abordar la multimodalidad e hipertextualidad en la educación?
3. ¿Qué valor se les atribuye a las técnicas lúdicas en la enseñanza actual?
4. ¿Los estudiantes valoran el uso de elementos visuales en la enseñanza?
5. ¿Los docentes utilizan las TIC para el beneficio del aprendizaje o por obligación?
6. ¿Hay diferencias en los resultados académicos de los estudiantes después de implementar TIC, elementos visuales y/o multimodalidad?
7. ¿La tecnología en la actualidad se ocupa en base a una estrategia pedagógica?

8. ¿Cuál es la impresión de los docentes sobre el uso de la multimodalidad en la educación?
9. ¿Los estudiantes valoran el uso de nuevas tecnologías y elementos visuales en el aula?
10. ¿Los jóvenes tienen conciencia de las TIC que utilizan?

1.4. Objetivos de la investigación

1.4.1 Objetivos generales

Los objetivos de este estudio son tres:

1. Describir las problemáticas actuales en torno a la multimodalidad en la educación media chilena.
2. Analizar las percepciones de alumnos y profesores de Enseñanza Media respecto a la tecnología digital.
3. Realizar una propuesta didáctica en el área de Lengua y Literatura que responda a las necesidades atencionales de los estudiantes de Enseñanza Media en Chile.

1.4.2 Objetivo específicos

Los objetivos específicos corresponden a los siguientes:

1. Constatar la importancia de la multimodalidad en la educación moderna.
2. Describir el impacto de las TIC en procesos de enseñanza-aprendizaje en Chile.
3. Evaluar las diversas herramientas que se utilizan en los procesos formativos en el aula.
4. Precisar diversas formas en las que se pueden utilizar elementos visuales en el aula.
5. Reconocer la percepción actual de los jóvenes chilenos sobre técnicas de estudio y enseñanza.
6. Seleccionar plataformas para abordar tareas tradicionales de forma lúdica.

1.5. Relevancia de la investigación

El estudio proyectado aporta en diversos aspectos educacionales, tanto de forma teórica como práctica. En el primer caso se contextualizan los procesos de enseñanza-aprendizaje actuales con el objetivo de vincular de forma apropiada las innovaciones tecnológicas y, asimismo, reconocer la importancia de la aplicación de TIC en la educación, a su vez, se busca proporcionar datos concretos de la percepción de los estudiantes sobre el uso

de tecnologías en el aula para buscar una metodología que aplique la multimodalidad en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

En el aspecto práctico, se incentiva la creación de actividades y presentaciones que se correlacionen a las necesidades de los estudiantes, de igual modo, se invita a profundizar en el uso de herramientas tecnológicas mientras se reflexiona sobre su pertinencia, es decir, sirve de guía respecto del uso de elementos tecnológicos, visuales, multimodales y lúdicos con la finalidad de ser un aporte significativo para las futuras planificaciones curriculares.

1.6. Alcances de la investigación

El presente estudio posee un alcance de tipo exploratorio, lo que en palabras de Ramos significa que la investigación es aplicada a un fenómeno que no se ha profundizado previamente y que se tiene interés por examinar. El enfoque de este estudio es mixto, por lo que presenta análisis de datos e interpretación de percepciones, siendo organizado a través de las preguntas de investigación.

II. MARCO TEÓRICO

En esta sección se abordan las concepciones teóricas en las que está inmersa esta investigación, la que se ha organizado en subcapítulos que abarcan los temas de TIC, educación moderna, avances tecnológicos para la educación y multimodalidad. Resulta pertinente analizar estas teorías, ya que han sido utilizadas y aplicadas durante el desarrollo de este estudio.

2.1. TIC

El concepto de TIC comienza a ser utilizado en los noventa a modo de abreviación de Tecnologías de la Información y la Comunicación. Para esclarecer su significado se presentan las definiciones de la Real Academia Española: *tecnología* se entiende como el conjunto de teorías y técnicas que permiten el aprovechamiento práctico del conocimiento científico; por otro lado, *información* se refiere a un conjunto organizado de datos, o también a la adquisición de conocimientos que permiten ampliar los que se poseen sobre una materia determinada; finalmente, *comunicación* apunta a compartir o hacer saber a alguien algo. Atendiendo a lo anterior, cuando se alude a las TIC, corresponde a “cualquier soporte físico o virtual que almacene datos y códigos en una forma transportable, y que estos permitan establecer una comunicación entre seres humanos” (Araya y Calandra, 2009, p.16).

2.1.1. TIC en la educación

En el paradigma educativo es común que se mencionen las TIC, puesto que con las innovaciones tecnológicas se posicionan como una herramienta fundamental para alcanzar los objetivos que la sociedad actual demanda. Para que estas nuevas tecnologías sean aplicadas requieren de una infraestructura adecuada, como también de una formación por parte del docente, quien ante este contexto adquiere un nuevo rol, en palabras de Martín-Laborda (2005):

El nuevo profesor debe crear un entorno favorable al aprendizaje, basado en el diálogo y la confianza. En este ambiente propicio, el docente debe actuar como un gestor del conocimiento y orientar el aprendizaje, tanto a nivel general de toda la clase, como a nivel individual de cada alumno. (p. 8)

La autora menciona que los estudiantes también ven modificado su rol en el aula, ya que estas innovaciones les permite adquirir una posición autónoma, crítica y participativa en su aprendizaje, dicho en sus palabras:

El hecho de que los profesores ya no sean instructores que saben una materia y la transmiten, sino orientadores, guías o facilitadores dentro del proceso educativo causa un efecto inmediato en los alumnos, quienes dejan de ser pasivos receptores de contenidos, puesto que adquieren un importante papel en su propio proceso educativo, ya que participan directamente en su formación. (p. 8)

En síntesis, no son los contenidos los que se han visto modificados por las tecnologías de la información, sino que es la forma en que se enseña la que ha evolucionado, permitiendo un nuevo posicionamiento de los participantes en el sistema educativo y, al mismo tiempo, entregando una mayor diversificación a la sala de clases.

2.1.2. TIC en la educación chilena

En cuanto a la integración de TIC en la educación chilena se ha visto un gran avance a partir de sus inicios, ya que en el año 1992 surgía un proyecto denominado Enlaces, el cual tenía como propósito constituir una red educacional nacional entre todas las escuelas y liceos subvencionados del país e incorporar las nuevas tecnologías de información y comunicación a la educación mientras, al mismo tiempo, se capacitaba a los docentes y se entregaban a los establecimientos las infraestructuras necesarias para su óptimo desarrollo (Centro de Innovación [CIM], 2023). A partir de 2018, Enlaces se transforma en el Centro de Innovación del Ministerio de Educación, el cual mantiene su base, pero con especial enfoque en fortalecer las capacidades de innovación del sistema educativo, utilizando el potencial de las tecnologías digitales para que las y los estudiantes participen de experiencias de aprendizaje que les permitan desarrollarse de forma integral y colaborativa (CIM, 2023).

Por otro lado, el Currículum Nacional, que corresponde a un plan de estudios encargado de definir los contenidos por nivel y asignatura, aborda la aplicación de TIC en el apartado de Lengua y Literatura en enseñanza media, tanto las actitudes como los aprendizajes transversales poseen secciones referidas al uso de tecnologías en el aula, un ejemplo de esto se encuentra en primero y segundo medio con el objetivo transversal 25, el cual especifica utilizar TIC que resuelvan las necesidades de información, comunicación, expresión y creación dentro del entorno educativo y social inmediato como también la actitud

H, que esclarece trabajar colaborativamente, usando de manera responsable las tecnologías de la comunicación, dando crédito al trabajo de otros y respetando la propiedad y la privacidad de las personas.¹

A partir de lo anterior, se aprecia que en Chile hay un trabajo focalizado en la implementación adecuada de TIC en la educación, mientras que al mismo tiempo se posicionan como un elemento cotidiano a evaluar en las salas de clases, ya que se constituyen como un estándar establecido.

2.1.3. Ventajas de las TIC en el aula

En lo que respecta a las TIC en el aula de clases hay múltiples ventajas en su aplicación, tanto para el trabajo docente como para el alumnado. Esto lo pone en evidencia Martín-Laborda (2005), pues señala que:

Los contenidos se hacen más dinámicos (interactividad) más atractivos (presentación simultánea de texto, sonidos e imágenes) y más variados. Estas nuevas prestaciones pueden facilitar el aprendizaje y permitir mejoras cognitivas sobre todo de los alumnos con dificultades, al aplicar metodologías más activas y menos expositivas. (p.9)

Dentro de la misma línea, diversos autores formulan los beneficios de la enseñanza con la aplicación de dichas herramientas tecnológicas, pues algunos postulan que las posibles ventajas corresponden a:

mayor fuente de recursos educativos, permitir la individualización, dar facilidades para formar grupos, mayor contacto con los estudiantes y liberan al profesor de trabajos repetitivos [...] las TIC facilitan la evaluación y el control, promueven la actualización profesional y le proporciona mayor posibilidad de contacto con otros profesores, compañeros y centros, además atienden a los diferentes estilos de aprendizaje, ya que abordan estímulos para todos los sentidos, imágenes de todo tipo y coloridas para el visual, música y sonido para todos los gustos de los auditivos y movimientos impactantes para los Cinestésicos, casi se siente, casi se huele, así se abordan las preferencias al momento de procesar información y en muchos casos se

¹ Información consultada en: <https://www.curriculumnacional.cl/portal/> el 16-02-2024.

² OECD (2023), PISA 2022 Results (Volume I): The State of Learning and Equity in Education, PISA, OECD Publishing, Paris.

atienden las diferentes tipos de inteligencias que tenga desarrollado el usuario, ampliando así las maneras de mediar el aprendizaje. (Marqués, 1999, como se citó en Castro et al, 2007).

Según lo expuesto, se observa que las TIC son una herramienta que, además de diversificar la enseñanza, posiciona al estudiante como un participante activo en su aprendizaje, mientras otorga una mayor flexibilidad al docente para llevar a cabo su labor profesional.

2.2. Educación moderna

Es común escuchar en la actualidad diferentes opiniones sobre educación, por ejemplo, que hace falta cambiar el modelo educativo o que lo que se enseña en las aulas no es relevante para enfrentar los desafíos laborales, que la educación chilena es mejor o peor que la educación de otro lugar, sin embargo, lo que no se suele discutir, o por lo menos no fuera del área especializada, es qué tipo de aprendizaje necesitan los estudiantes del siglo XXI y, por sobre todo, cuestionar si el modelo educativo actual requiere de algún cambio.

Este apartado intenta reflexionar respecto a estos temas gracias a la lectura de documentos especializados y el análisis de datos, abordando las preguntas ya planteadas junto con otras: ¿Cómo transformar la educación actual?, ¿es necesaria dicha transformación?, ¿a qué nivel? o ¿Poseen las generaciones actuales capacidades innatas para utilizar las TIC?, ¿se cumple aquello en la sala de clases? ¿Hay una correcta alfabetización digital en los establecimientos educativos?

Las dudas anteriores están relacionadas no solo con el modelo educativo, sino también con la transformación cultural que viven hoy en día los *nativos digitales*, actores principales de las nuevas formas de relacionarse en el mundo público, la ciudadanía digital (Prensky, 2010), la que requiere interacciones más instantáneas y distantes, generando la muy nombrada hiperconectividad; fenómeno que ha provocado una transformación del interaccionar humano y, por ende, una alteración del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Dicho cambio, a pesar de los esfuerzos de las autoridades, aún sigue sin tener una dirección clara con respecto a qué elementos de la educación deben ser “actualizados”, puesto que es común ver una aplicación cada vez mayor de TIC en las salas de clase por parte de los docentes, sin embargo, su uso se ha visto implementado principalmente para favorecer la parte administrativa del proceso de enseñanza-aprendizaje, dejando a la práctica en un abismo de incertidumbre donde los expertos no llegan a un acuerdo con respecto a las necesidades de los estudiantes en el siglo XXI, dándose casos en los que se aprecia una clara mejora al implementar técnicas con el uso de TIC o elementos visuales, mientras que en otros los cambios son despreciables o imperceptibles, terminado como una carga para el docente en cuestión al requerir más tiempo para aplicar estas nuevas prácticas dentro del aula.

Cabe destacar que, a pesar de lo anterior, hay un consenso respecto de aplicar métodos de enseñanza basados en las necesidades individuales de cada estudiante, es decir, que abarquen las características de los jóvenes junto con interdisciplinas propias del siglo XXI (Carneiro, 2007, visto en Scott 2015). No cabe duda de que “como resultado del uso continuado de tecnologías digitales y móviles, la mayoría del estudiantado de hoy en día indaga, investiga y sintetiza información de manera natural” (Scott, 2015, p.2), por lo que pareciera ser necesario incorporar las TIC en las clases para brindar a los estudiantes un apoyo basado en herramientas que ya conocen.

De este modo se busca desarrollar en los jóvenes competencias personales, sociales y de aprendizaje de modo que sean capaces de afrontar los retos del mundo laboral y la sociedad moderna (Scott, 2015), de forma que los alumnos sean capaces de investigar y aprender colaborativa e individualmente, lo que los dotaría de capacidades de orden superior que les ayudarían a enfrentar los constantes y veloces cambios que sufre la sociedad actual (Rubio y Jiménez, 2021).

Sin embargo, para que lo anterior se cumpla es necesario que estudiantes, profesores y directivos posean ciertas habilidades para aprovechar las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo que se estaría hablando de una correcta alfabetización digital, cuya importancia nace de una sociedad contemporánea cada vez más necesitada de acceder a la información, evaluarla y utilizarla, ya sea para lograr la adquisición de otras competencias y así tener un mejor desarrollo en el mundo laboral de la actualidad o para poder desenvolverse en una cultura cada vez más global y diversa. (Trilling y Fadel, 2009, visto en Scott, 2015).

No cabe duda, entonces, que disponer de conocimientos básicos en uso de TIC significa contar con habilidades para entrar, gestionar, aplicar, evaluar y elaborar información utilizando tecnologías digitales (ETS, 2007, visto en Scott, 2015). Por lo que el correcto abordaje de las TIC en las salas de clase debería, a primera vista, ayudar al desarrollo de capacidades de orden superior en los jóvenes.

Lo anterior pareciera inclinar la balanza favorablemente a la implementación de nuevas formas de enseñanza dentro de las aulas, pero como “los desafíos del mundo real son considerablemente complejos, a menudo están mal definidos y tienen una índole interdisciplinaria, abarcando múltiples ámbitos (social, económico, político, medioambiental, jurídico y ético)” (Scott, 2015, p.10), por lo cual es difícil dar por sentado que todo lo

relacionado con las innovaciones pedagógicas genere únicamente resultados positivos, pues se debe evaluar si los centros escolares están a la altura de las expectativas actuales y hasta qué punto están equipando a los estudiantes para competir en una economía cada vez más global (Scott, 2015).

Por otro lado, los resultados de la prueba PISA 2022² sugieren que el desarrollo de habilidades comunicativas y de comprensión lectora deben trabajarse con enfoque en la generación de competencias, por lo que factores como la multimodalidad, elementos visuales y TIC podrían ser de gran apoyo para esta causa, debido a que estas herramientas han demostrado ser de ayuda cuando son ocupadas creativamente para madurar las competencias de los estudiantes. Estas cualidades, requeridas para participar en el mundo laboral del siglo XXI, pueden ser definidas como “capacidades que permiten abordar encargos complejos, apoyándose en recursos psicosociales, destrezas y actitudes en un contexto específico”³, las que, como se mencionó antes, están inmersas en una sociedad globalizada que cambia acelerada y constantemente, con un carácter diverso e interconectado que hace necesario individuos funcionales en el uso de las tecnologías modernas y la adquisición de información a través del acceso que dan las nuevas redes (Rubio y Jiménez, 2021). No es posible, entonces, educar a los estudiantes para algo que aún no se da y que dejará de ser antes de que puedan interactuar con ello, por lo que resulta más ventajoso si los métodos de enseñanza se adaptan no al mundo, sino a la condición de cambio del contexto tecnológico actual (Rubio y Jiménez, 2021), es decir, enseñar para que los estudiantes tengan la capacidad de adaptarse a los cambios de manera flexible, innovadora y creativa. Lo que es posible llevar a cabo con el uso de las nuevas TIC y elementos multimodales que ayudan a desarrollar aptitudes comunicativas y de comprensión en los estudiantes del Chile moderno.

Con respecto a estos últimos, se ha mencionado en varios trabajos la supuesta capacidad innata que poseen los nativos digitales para utilizar las nuevas tecnologías, sin embargo, es apropiado cuestionar si estos talentos son aplicados por los estudiantes al momento de las clases pues, a pesar de que está clara su capacidad para usar herramientas digitales como los teléfonos inteligentes, es debatible si sus aptitudes innatas son aprovechadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que como se puede encontrar en los

² OECD (2023), PISA 2022 Results (Volume I): The State of Learning and Equity in Education, PISA, OECD Publishing, Paris.

³ OCDE, “La definición y selección de competencias clave. Resumen ejecutivo” (París: OCDE, 2005)

<https://www.deseco.ch/bfs/deseco/en/index/03/02.parsys.78532.downloadList.94248.DownloadFile.tmp/2005.dscexecutivesummary.sp.pdf> (22-12-2023)

medios de comunicación, el uso del celular en el aula ha demostrado ser perjudicial “por restar valor al aprendizaje”⁴ y presentarse como un distractor constante.

Lo anterior podría parecer algo negativo, ya que rechaza la implementación de nuevas tecnologías en el aula, no obstante, el hecho de que se esté hablando sobre el uso del celular en las clases ha generado un debate⁵ reflexivo sobre el correcto uso y aplicación de tecnologías en el contexto educativo, del cual se extrae que el mal uso de las TIC puede afectar negativamente al proceso de enseñanza-aprendizaje, pero que si se aplican correctamente sirven para abordar elementos lúdicos y dinámicos durante las clases, permitiendo trabajar con textos multimodales atractivos que ayudan a la comprensión y motivan la participación de los estudiantes. En resumen, el problema de hoy es cómo manejar y regular el uso de estas herramientas más que cómo incorporarlas o extraerlas del contexto escolar, siendo la respuesta, tal vez, abordar métodos de enseñanza que ayuden a introducir de mejor manera estos elementos al proceso de enseñanza-aprendizaje.

⁴ Información vista en: <https://www.elmostrador.cl/agenda-pais/agenda-digital/2023/07/21/no-sirve-prohibir-el-celular-sino-regular-y-educar-sobre-su-uso/> el 16-02-2024.

⁵ Información consultada en: <https://www.latercera.com/nacional/noticia/que-hacer-con-el-uso-de-celulares-en-colegios-chile-no-lo-regula-y-establecimientos-deciden-si-lo-incluyen-en-sus-reglamentos/R75HEOQ6INC7DO7EKVLQQEZR2A/> el 16-02-2024.

2.3. Avances tecnológicos

Como se mencionaba previamente, los avances tecnológicos no se han detenido, pues en la actualidad cada vez son más accesibles a todas las personas permitiendo modernizar el diario vivir en el que se desenvuelven los sujetos. En el ámbito de la educación, Buckingham (2008) afirma lo siguiente:

La tecnología les da a los estudiantes la libertad de seguir sus propios intereses individuales y elegir sus propios senderos de aprendizaje, al tiempo que libera a los docentes de las tareas rutinarias de evaluación y administración, y les permite relacionarse con los alumnos de una forma más natural y auténtica (p. 54).

Respecto a esta afirmación, surge la necesidad de esclarecer cuáles son dichos elementos tecnológicos que tienen como propósito ser una herramienta para la educación, es por esta razón que hemos delimitado los temas generales a tratar durante la presente memoria, los que corresponden a ludificación, elementos visuales, metacognición, hipertexto e hiperconectividad.

2.3.1. Ludificación

Con el fin de despertar el interés hacia diversas labores surge la *gamificación* la cual, en palabras de Clark Abt (1970), corresponde a la necesidad de que las personas respondan de forma efectiva a sus tareas a través de una combinación de emociones, creatividad y dramatismo sin temor a la equivocación.

Para efectos de esta investigación, los términos de *gamificación* y *ludificación* serán entendidos como un mismo concepto, utilizando el último por su correcta traducción al español. Dicho lo anterior, cuando se habla de ludificación se refiere a “la aplicación de elementos y mecánicas, tanto de diseño como de funcionamiento propios de los juegos en contextos no lúdicos” (Picón, 2019, p.7), pero para conseguir que esta técnica sea efectiva se requieren variados componentes que despierten el interés del alumnado, como la armonía del color y la correcta elección de imágenes.

2.3.2. Elementos visuales

Cuando se selecciona la metodología de clase se deben considerar todas las variantes que influyen en el correcto aprendizaje del estudiantado. Un factor importante en esta materia

corresponde a la elección de colores, puesto que estos afectan las emociones y la disposición del estudiante hacia la asignatura; se debe tener en cuenta que las preferencias varían según género y edad, conforme a Cobble et al (2008) los adolescentes suelen rechazar las tonalidades primarias por asociarlas a la niñez, optando por verde, naranja y morado, es decir, colores secundarios.

Otro elemento que debe considerarse es la representación visual, ya que constituye una significación inmediata mientras complementa al texto con aquellos aspectos que no se pueden decir con palabras o presentan una mayor complejidad de comprensión (Durán, 2005); además, las representaciones visuales permiten crear conexiones directas con el contenido de la clase evitando caer en la monotonía mientras se ayuda a que el estudiante se mantenga productivo y concentrado en la lección (Cobble et al., 2008), la misma idea que plantea Cassany (1993) respecto a la distribución texto imagen, ya que una página muy cargada causa pereza al lector, por lo que se recomienda recurrir a una diversidad tipográfica, incluir esquemas y fotos que otorgan una identidad a cada hoja para captar el interés de los jóvenes (p.124).

2.3.3. Hipertexto

Retomando la idea anterior, a partir de las innovaciones tecnológicas se produce un cambio en el paradigma educativo, lo que supone un replanteamiento de las metodologías en los establecimientos educacionales. Entre estas modificaciones surge el *hipertexto*, el cual supone una ruptura a la lectura tradicional lineal, puesto que permite guiar al lector en base a su propio interés, ya sea dirigiendo a otras lecturas con temáticas similares, o bien resaltando palabras por tipografía o color, en la que se “atrapa al lector y le otorga la posibilidad de moverse en un abanico de noticias con cierta libertad [...] generando un tipo de lectura desfragmentada, pero contextual.” (Giorgis, 2015, p. 115); en resumen:

Un hipertexto comunica algo con una intención determinada; se produce en un contexto extralingüístico específico que le da sentido y posee una organización interna que garantiza el significado del mensaje, independientemente si se trata de una página web, un sitio web, un portal, un blog, un correo electrónico, un mensaje dentro de una red social, etc. (Ayala, 2012, p. 108).

2.3.4. Hiperconectividad

Las interacciones entre las personas se han visto drásticamente modificadas con el paso de los avances tecnológicos, pues en el momento que se crean las redes sociales surge una comunicación virtual bajo nuevos parámetros, lo que genera que actualmente los jóvenes se encuentren constantemente revisando sus celulares, en los que poseen toda la información que requieran al alcance de la mano; debido a esto, se plantea que “estas nuevas realidades, han perjudicado en cuanto a la intimidad, a la presión social de interacción y a la autopercepción del usuario” (Valle-Perís, 2022, p. 60). Este fenómeno se define como hiperconectividad, el cual según Ayala (2015) “es un espacio electrónico en el que las redes, flujos de información y virtualidad, son entendidos como signos que van entrelazados y multiplicados de forma hiperbólica” (p.249).

2.4. Multimodalidad

En occidente hubo una tendencia a la comunicación monomodal en el ámbito académico, musical, artístico e incluso educativo, presentando textos que implementaban un único lenguaje para comunicar sus mensajes. Sin embargo, en la época digital se hace difícil mantener dicha preferencia, dado que los nuevos recursos han generado formas muy distintas de significar y comprender (Kress y Van Leeuwen, 2001).

Al cambiar la realidad también se altera la forma en que los individuos se relacionan entre sí y generan significados, por ende, la manera en la que se expresan se ve alterada al modificar el núcleo comunicacional: el lenguaje. Este surge en la vida de una persona mediante un intercambio de significados con otros significantes. Con el lenguaje se va formando una imagen de la realidad y del sistema semántico con el que se codifica. De igual modo, expresa y simboliza, siendo motivo de reflexión y de acción, pues es un sistema semiótico que constituye una cultura y establece una relación entre su lenguaje y el contexto social en que se desarrolla (Hallyday, visto en Tamayo de Serano, p.8, 2002).

“Las tecnologías de la era digital se caracterizan por una gran presencia del lenguaje visual, por lo que este se convierte en parte de la lengua de los estudiantes de hoy” (Pérez y Ribón, pp. 2-3, 2020). El lenguaje visual se vuelve algo común, por lo que la sociedad se hace propensa a sustituir textos por imágenes, en la mensajería, por ejemplo, antes tomaba tiempo y era casi en su totalidad textos llanos, pero ahora es instantánea y está repleta de imágenes y símbolos, ver figura 1.



Figura 1: Ejemplo de mensajería actual. Fuente: Creación propia.

Cómo se ve en el ejemplo, varios elementos generan significados sin la necesidad de recurrir a lo escrito; la foto del gato al lado del árbol permite saltar toda narración y/o descripción para comprender el suceso, siendo aquella fotografía respondida en un primer momento a través de un reacción: 🥰, el corazón comunica una respuesta positiva gracias a su valor simbólico, pasando luego a una breve respuesta escrita que vuelve a presentar otro elemento visual; 🐱, que recalca la reacción positiva de antes. La interacción termina con un uso marcado del lenguaje visual al reemplazar respuestas escritas por “stickers” y la palabra gato por su emoji 🐱.

Como afirma Sotomayor García (visto en Pérez y Ribón, 2020) es complejo diferenciar entre texto y no texto, ya que los elementos visuales forman parte del tejido del texto, tal como si fuera un moderno manuscrito iluminado. Es así, entonces, que se establece una estrecha relación entre el texto escrito y no escrito, pues son implementados juntos para conseguir formas de comunicación más eficientes, lo que hace a la comunicación multimodal la predilecta en la actualidad, entendiéndose como “el uso de variados sistemas semióticos para la construcción de significado y el diseño de productos o eventos semióticos en contextos específicos” (Gladic y Cautín, 2016, p. 360), es decir, la conformación de significados a través de distintos modos que transmiten ideas en momentos determinados y

para cumplir fines específicos como, en el caso de esta investigación, educar (Kress y Van Leeuwen, 2001). Se puede agregar a lo anterior lo dicho por Pérez y Ribón (2020):

La cognición es multimodal y se nutre tanto de procesos verbales como de realidades no verbales. Nuestro sistema cognitivo está compuesto de dos subsistemas, uno verbal que codifica y procesa la información mediante ideas lógicas y uno visual que codifica y procesa información a través de formas e imágenes. La interconexión de estos dos subsistemas favorece la codificación, comprensión y retención de la información y el conocimiento (p. 4).

De lo anterior surge la idea de trabajar la multimodalidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje, dado que esta puede ser de ayuda tanto para el docente como para los estudiantes, quienes podrían ser enormemente beneficiados si la multimodalidad es aplicada en el aula para abordar nuevas textualidades que permitan desarrollar competencias lectoras, escriturales, reflexivas, valorativas e inclusive afectivas (Santamaría, 2015). Del mismo modo, y según dice Pedró (2014),

No se trata de incrementar sin más la intensidad del uso de la tecnología, sino de interrogarse acerca de los beneficios que las soluciones tecnológicas podrían aportar para conseguir que los alumnos aprendan más, mejor y distinto, traduciendo este lema en términos prácticos y factibles para la generalidad de docentes (p. 6).

Es así como en la época digital se hacen necesarias estructuras flexibles con las que los estudiantes puedan actualizar sus aptitudes y saberes, facilitando el aprendizaje a lo largo del proceso de enseñanza-aprendizaje y, posteriormente, a lo largo de su vida. Por lo que la tecnología podría ofrecer mejores oportunidades para aprender, compartir, investigar e incluso para mejorar la calidad de vida de los discentes (Pedró, 2014).

La multimodalidad, en cuestión, ha demostrado ser de las formas modernas más ventajosas para desarrollar la creatividad, la que según Ken Robinson⁶ y varios autores ya mencionados en este trabajo es una de las capacidades más solicitadas y valoradas en el mundo laboral del siglo XXI, por lo que al ser un modo de comunicación más natural para los estudiantes, permite mejorar la comprensión lectora, mantener la atención y desarrollar la

⁶ Enlace de la charla en donde se toca el tema.

https://www.ted.com/talks/sir_ken_robinson_how_to_escape_education_s_death_valley?language=es&subtitle=es Visto el 14-02-2024.

creatividad del educando a la vez que se desarrollan actividades atrayentes para los jóvenes nativos digitales.

III. MARCO METODOLÓGICO

En el presente apartado se exponen los métodos que se escogieron para estructurar y guiar la investigación, por lo que se muestran los elementos relacionados con el tipo, paradigma, procedimiento, universo y muestra, técnicas e instrumentos y, finalmente, los medios de análisis del estudio.

3.1. Tipo de investigación

Para la realización de este estudio se optó por un enfoque mixto de objetivo básico, lo que se entiende como aquel que busca ampliar la información que se tiene sobre el objeto de estudio, asimismo se presenta una profundidad exploratoria no experimental, es decir, que los fenómenos estudiados no fueron alterados de modo alguno, siendo presentados tal y como se observaron.

3.2. Paradigma de la investigación

Este estudio aborda la investigación por medio de un enfoque mixto, el que se caracteriza por implementar elementos tanto del enfoque cuantitativo como del cualitativo, lo que permite profundizar en las percepciones y opiniones de los sujetos relacionados y, al mismo tiempo, recolectar datos con respecto al uso de nuevas tecnologías en el aula.

3.3. Procedimiento

A partir de las preguntas de investigación se escogieron categorías que abordan los temas generales, correspondiendo estas a uso de TIC, elementos visuales, multimodalidad y ludificación, las que fueron utilizadas para el desarrollo de las preguntas de la entrevista y encuesta, solicitando la autorización del establecimiento educativo antes de aplicar los instrumentos para el estudio.

A los participantes de la entrevista se les contactó vía correo electrónico y se les entregó un consentimiento informado para darles a conocer de lo que trataría su participación. Este proceso se desarrolló utilizando la plataforma *Google Meet*, en un estilo de entrevista semipresencial, con una duración estándar de 20 minutos.

En el caso de la encuesta, a los menores de edad se les entregó un consentimiento informado para sus tutores y un asentimiento para los jóvenes. Se efectuó en grupos de cuatro personas, los que fueron llevados a la sala de computación para que respondieran el formulario compartido a sus correos. Una vez obtenidas las respuestas, se llevaron a cabo los análisis correspondientes.

Con el objetivo de mantener una coherencia visual en este escrito, se utilizó la teoría del color para elaborar una paleta que se relaciona con las preferencias de los jóvenes de enseñanza media, considerando una triada de colores, es decir, tres colores que se encuentran a la misma distancia dentro del círculo cromático. Para elegir la gama se optó por colores secundarios, pues según Cobble et. al. (2008) los adolescentes tienden a rechazar las tonalidades primarias. Estos colores fueron utilizados para la elaboración de cada elemento visual, siendo solo la excepción los colores elegidos para determinar cada grado de dificultad, dado que se prefirió mantener la combinación más popular para esta categorización: verde, amarillo y rojo.

3.4. Universo y muestra

Para realizar la presente investigación se realizaron dos instrumentos de recolección de datos: uno destinado a docentes y otro a estudiantes. Respecto al primero, los profesores corresponden a sujetos en ejercicio en educación media en la Región Metropolitana de Chile, siendo seleccionados seis educadores que ejercen docencia en el área de Lengua y Literatura.

Por otra parte, el universo de los estudiantes se compone de sujetos de enseñanza media ubicados en la capital, en específico, en la comuna de Maipú, donde se trabajó con una muestra de 42 estudiantes del Instituto Premilitar General San Martín, la que se conforma de un 83.3% de mujeres y 16.7% de hombres con un rango etario que va de los 12 a 18 años. La mayor representación porcentual la ocupan los estudiantes de 16 a 17 años con el 38.1%, mientras que la menor representación la tienen los estudiantes de 18 o más años con un 16.7%, obteniendo un promedio etario de 16 años. Los encuestados fueron seleccionados con un método no probabilístico intencional para trabajar con estudiantes de toda la enseñanza media.

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de la información

Se llevó a cabo una entrevista semiestructurada de 12 preguntas a los docentes para conocer su percepción del uso de TIC, elementos visuales, multimodalidad y ludificación, sumado al cómo estos conceptos se relacionan con su práctica docente. En base a las respuestas obtenidas se elaboró una encuesta sobre los elementos visuales y tecnológicos que se usan en el aula, la que tuvo como objetivo recabar las percepciones de los estudiantes respecto a los temas centrales de la investigación. Constó de 16 preguntas elaboradas a través de la plataforma *Google Forms*, las cuales se dividen en 2 de identificación, 5 de selección múltiple, 6 de alternativas, incluyendo 2 justificadas, y 1 escala de Likert.

3.6. Análisis de datos

El procesamiento de los resultados se realizó mediante un análisis descriptivo y cuantitativo, considerando la moda con el fin de determinar la tendencia en las respuestas de los estudiantes. Por lo que se calculó el promedio de las edades de los participantes junto con la duración ideal de los videos utilizados en clases, esto ya que son variables cuantitativas y de esta forma ofrecen una mayor cantidad de datos para el análisis. La gestión informática de los datos se realizó a través del programa *Microsoft Excel* en la versión 2311 de *Microsoft Office Profesional Plus 2019* para los fines del análisis respectivo.

IV. RESULTADOS DE LAS ENTREVISTAS

Para el análisis de los resultados de las entrevistas, se abordó cada pregunta individualmente con el fin de permitir una mirada más puntual de cada uno de los temas discutidos con los docentes durante las múltiples reuniones que se tuvieron a lo largo de la investigación. A continuación, se presenta cada pregunta junto con su respectivo análisis.

4.1. Uso de TIC

4.1.1. ¿Qué entiende por TIC?, ¿cuáles son las que utiliza o le gustaría implementar en sus clases?

Del total de los entrevistados un 67% desconoce el significado exacto de las siglas TIC, pero todos lo relacionan con el aula, es decir, las tecnologías de la información que son aplicadas en un ámbito pedagógico. Las más mencionadas corresponden al computador y proyector, dentro de esto, las plataformas de apoyo más comunes son *Canva*, *Kahoot* y *PowerPoint*. Algunos entrevistados mencionaron plataformas más particulares como *Google Classroom*, *NIPOK*, *Quizizz* y *Wordwall*. No hubo comentarios sobre cuales TIC les gustaría implementar en sus clases, lo que puede significar un desconocimiento de las nuevas tecnologías para llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Respecto a lo anterior, el computador y proyector han pasado a ser parte del repertorio básico para la realización de una clase, por lo que es menester buscar nuevas formas de integrar estas y otras tecnologías modernas, pues es fundamental innovar en la educación en función de los requerimientos actuales de la sociedad.

4.1.2. ¿Nota algún cambio luego de implementar las TIC durante sus clases? ¿Cuáles serían?

Lo mencionado por los docentes demuestra un cambio favorable luego de implementar las TIC en sus clases, las que promueven la participación y ayudan a los estudiantes a mantener la atención. Sin embargo, uno de los entrevistados comenta que estas actividades podrían generar una dependencia a estímulos digitales que a la larga afectaría negativamente a los estudiantes, pues si solo son capaces de trabajar en condiciones ideales, no podrán desarrollar habilidades relacionadas a la resolución de problemas ni expandir sus aptitudes creativas.



Figura 2: Cambios percibidos luego de implementar las TIC. Creado en: Edwordle.net.

Continuando con lo anterior, y a partir de la imagen expuesta, se aprecia que la palabra más utilizada “disposición” respalda lo que se comentaba en el párrafo anterior, dado que, aun con los posibles efectos negativos, la implementación de TIC en las clases aporta a que los docentes puedan mejorar los apoyos visuales, como también a que los estudiantes tengan una mayor disposición y se presenten más activos durante las lecciones.

4.1.3. Cuando aplica tecnologías en su clase, ¿lo hace con una estrategia pedagógica en mente o solo para innovar?

En el caso de esta pregunta, todos los entrevistados concuerdan en que las innovaciones deben ser aplicadas desde una estrategia pedagógica, con el fin de hacer más dinámicas las clases, potenciar el aprendizaje y apoyar el logro de los objetivos.

Además, se puede extraer de las respuestas que la aplicación de recursos tecnológicos ha pasado a ser una necesidad en la educación, puesto que estas ya no se consideran innovadoras, sino más bien parte del cotidiano educacional al que están acostumbrados los estudiantes, los que consideran natural su uso durante las clases debido a su realidad y relación con las tecnologías, presentándose inconformes cuando no se incorporan.

4.2. Elementos Visuales

4.2.1. Cuando enseña, ¿los estudiantes valoran el uso de tecnologías y/o elementos visuales?

Tras recopilar las respuestas, los docentes consideran que los estudiantes, en general, valoran la implementación de tecnologías y/o elementos visuales, pero, coincidiendo con lo que se habló previamente, un 33% señala que las TIC son parte del cotidiano, por lo que su uso se encuentra normalizado y no presenta una mayor reflexión.

A partir de estos resultados se hace relevante cuestionar qué entienden por usar tecnologías los estudiantes, ya que pueden considerar el proyector y computador como una innovación de la clase tradicional o, en cambio, inclinarse por actividades más modernas que requieran herramientas como *Kahoot*, *Mentimeter*, *IAs*, etc.

Estas consideraciones pueden ser muy importantes si se quiere conocer con precisión la opinión que tienen los estudiantes del uso y aplicación de TIC en sus procesos de aprendizaje, pues dependiendo de sus apreciaciones se podrán elaborar hipótesis distintas.

4.2.2. En su práctica docente, ¿considera que los elementos visuales suponen una ventaja a la hora de enseñar o es un distractor?

La mayoría de los docentes considera que los elementos visuales son una ventaja a la hora de enseñar, pero afirman que depende de la forma en que sean utilizados, ya que si no hay un buen manejo de curso pueden transformarse en un problema que lleve a distracciones. Dicho de otro modo, es necesario tener en cuenta cómo trabaja el curso y la forma en que se relaciona, porque de esto dependerá la selección de elementos visuales adecuados para abordar el contenido sin que se vuelva un distractor.

4.2.3. ¿El colegio les pide implementar algún tipo de apoyo visual, como ppt, infografías, vídeos o imágenes en sus clases?, ¿o depende de cada profesor?

Según lo informado por los docentes, es posible afirmar que la implementación de apoyos visuales depende de cada profesor, ya que, por lo visto, los establecimientos educacionales ofrecen libertad a la hora de utilizar este tipo de herramientas, pudiendo ser incentivado su uso, pero no impuesto.

Cabe preguntarse si es necesario que se solicite el uso de apoyos visuales durante la clase a raíz de las necesidades compartidas por los docentes en cuanto a la enseñanza, pero se dificulta este requerimiento cuando se toman en consideración las posibles condiciones económicas y estructurales de los establecimientos educacionales.

4.2.4. ¿Qué elementos visuales considera adecuados cuando elabora su material?

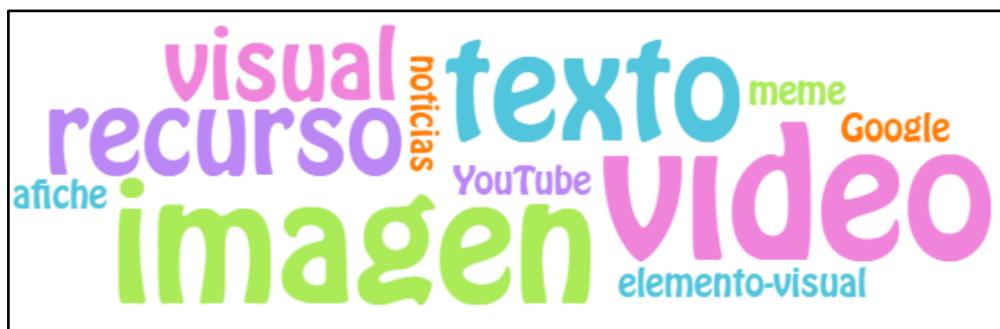


Figura 3: Elementos visuales considerados adecuados. Creado en: Edwordle.net.

Los docentes consideran adecuados elementos visuales que activan los conocimientos de manera fácil, llamativa y en relación con los objetivos de la clase. Como se puede observar en la figura 2, los más utilizados corresponden a imágenes, videos, memes y películas, siendo el segundo el preferido por la mayoría.

A partir de las respuestas recopiladas, se aprecia que los elementos visuales son muy versátiles y pueden ser utilizados en diferentes momentos de la clase, ya sea para activar conocimientos previos como también para realizar el cierre de la misma, por lo que, dependiendo de la necesidad que estén cubriendo, serán considerados más o menos adecuados para la situación.

4.3. Multimodalidad

4.3.1. ¿Cuál es su impresión sobre la multimodalidad en la educación? ¿Lo considera necesario? ¿por qué?

De forma unánime los entrevistados consideran que la multimodalidad es necesaria, dado que la generación digital requiere de un mayor estímulo visual para abordar los textos multimodales con los que interactúan en su día a día, ayudándolos a mantener la atención y a comprender los contenidos.

4.3.2. ¿Utiliza elementos multimedia en sus clases como hipervínculos, imágenes, videos, música u otros? ¿Cuáles son los que prefiere?

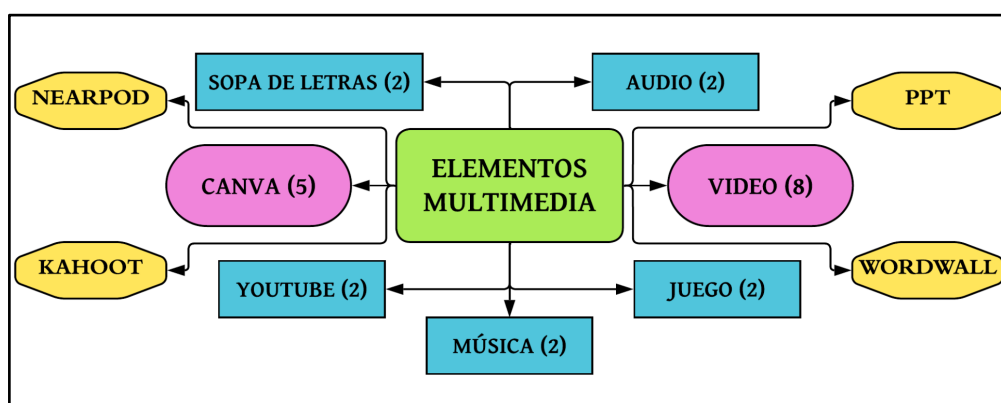


Figura 4: Araña de elementos multimedia que prefieren los docentes. Fuente: Creación propia.

Se observa que todos los docentes implementan elementos multimedia en sus clases, siendo *Canva*, *PowerPoint*, videos de *Youtube*, *Kahoot*, *Nearpod*, imágenes, música, cortometrajes, memes, cómics, redes sociales y hasta *Google Classroom* los preferidos para aportar a la multimodalidad en las clases.

4.4. Ludificación

4.4.1. ¿Aplica técnicas lúdicas durante sus clases?, ¿cuáles?, ¿las considera apropiadas o más bien un distractor?

Opción	Total respuestas
Actividad	7
Juego	7
Lúdica	5
Tiempo	5
Dinámica	4
Equipo	3
Recurso	3
Kahoot	2

Tabla 1: Densidad de técnicas lúdicas implementadas en las clases.

Se observa que todos los docentes implementan técnicas lúdicas durante sus clases, siendo algunas de estas juegos en equipo, con preguntas o de vocabulario. Estas herramientas

se presentan como un apoyo para motivar la participación, darle un descanso del contenido a los estudiantes o como evaluación formativa. Sin embargo, y como se dijo antes, estas dinámicas pueden volverse un distractor dependiendo del contexto en el que son implementadas.

Si bien existe la disposición para innovar por parte de los docentes, no se les da un espacio para llevar a cabo estas dinámicas o para aprender cómo aplicarlas en sus clases, siendo un problema la falta de tiempo (palabra con alta densidad) lo que lleva a los docentes a preferir recursos que no requieran de TIC para desarrollar el área lúdica, puesto que es un esfuerzo que puede no resultar y, por lo tanto, ser contraproducente.

4.5. Reflexiones docentes

4.5.1. ¿Cuáles son los métodos y herramientas que utiliza para motivar a los estudiantes?

Los métodos más mencionados se correlacionan con la activación de conocimientos a través de herramientas tecnológicas para motivar a los estudiantes. Dichos instrumentos suelen ser *Canva*, *PowerPoint* y plataformas interactivas como *Kahoot*. Otros mencionados fueron *Google Drive*, juegos en base a preguntas, presentaciones hipervinculadas y la utilización de redes sociales.

Se evidencia que los docentes aplican dichas herramientas en momentos que requieren de un mayor esfuerzo para mantener la atención de los estudiantes, lo que significa que su empleo apunta a apoyar el buen desarrollo de la clase, permitiendo lecciones dinámicas y atractivas para los discentes.

4.5.2. ¿Hay algo que quiera agregar o alguna idea que le surja a partir de lo conversado?

Como comentario final, los docentes reflexionaron sobre diversos temas. Uno de ellos fue en relación a la distribución horaria, la que consideran un eje fundamental para abordar la aplicación de innovaciones tecnológicas en la sala de clases, puesto que se hace difícil buscar nuevas tecnologías para aplicar en el aula cuando el tiempo escasea, ya que, al no ser consideradas en el curriculum ni una obligación del establecimiento, se priorizan otros elementos.

Por otro lado, se mencionó que la planificación de las TIC es compleja, por lo que es necesario una constante renovación de los aprendizajes relacionados con tecnologías destinadas a la educación, destacando que es fundamental utilizar este tipo de recursos si es posible, pues su aporte al proceso de enseñanza-aprendizaje brinda formas creativas para generar nuevas estrategias pedagógicas.

En resumen, se aprecia un interés por implementar las TIC en el proceso educativo, pero la falta de tiempo dificulta llevar a cabo estas innovaciones por no darse un espacio para investigar y crear actividades más dinámicas.

V. RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS

La metodología para elaborar las encuestas aplicadas a los estudiantes y su posterior aplicación fue realizada a través de la plataforma *Google Forms* con un total de 16 preguntas de diversa índole. En los siguientes apartados se revisan las respuestas obtenidas.

5.1. Identificación

Los encuestados, en general, son del género femenino por lo que cabe destacar que, según algunos estudios, las mujeres son capaces de ver un mayor espectro de colores que los hombres, por lo que esta distinción podría mostrar resultados en función de aquello⁷.

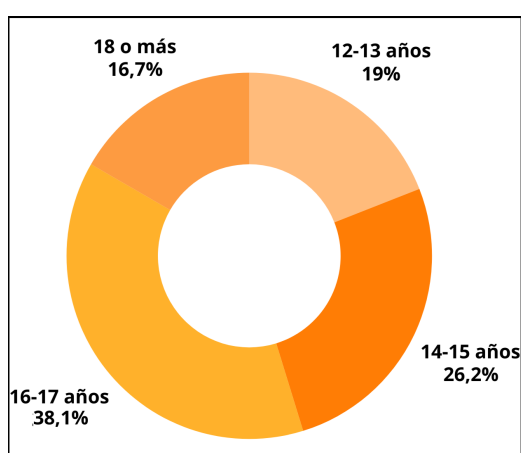


Gráfico 1: Porcentaje de las edades de los estudiantes encuestados

A pesar de que no se presentaron estudiantes de 10 a 11 años, el grupo etario encuestado se encuentra entre los 12 a 18. Esto permite considerar la opinión de todo el nivel secundario, ya que los jóvenes van desde séptimo a cuarto medio. Junto a esto, el promedio de las edades corresponde a 16 años, lo que coincide con el rango más frecuente expuesto en la gráfica.

⁷ Rev. en <https://www.nationalgeographic.es/ciencia/la-vision-de-los-hombres-y-las-mujeres-es-diferente> el 19-02-2024.

5.2. Selección múltiple

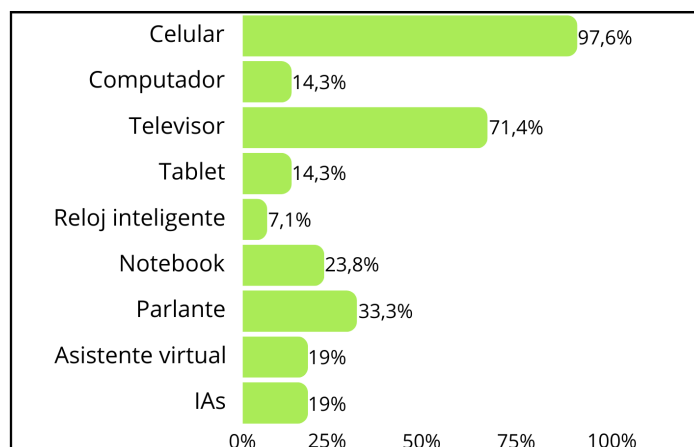


Gráfico 2: Frecuencia de uso diario de diferentes tecnologías.

Los elementos tecnológicos más utilizados por los estudiantes en su día a día son el celular con un 97,6%, luego el televisor con un 71,4% y, por último, los parlantes con un 33,3%. El marcado uso del celular llama la atención, dado que contrasta drásticamente con el uso de otros objetos tecnológicos que hace algunos años presentaron una mayor popularidad como, por ejemplo, el computador.⁸

Se hace curioso meditar que en esta pregunta se pasó por alto el uso de la radio como una posible opción, habiendo sido, tal vez, interesante ver el contraste que tiene su empleo hoy en comparación con los demás elementos, sobre todo con la utilización del celular como un posible reemplazo.

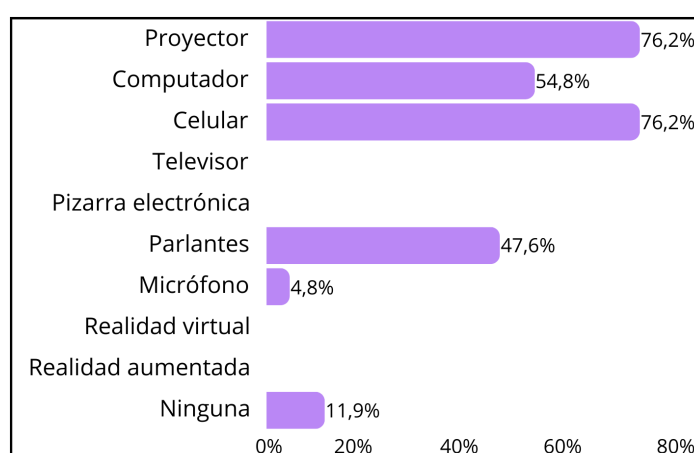


Gráfico 3: Frecuencia de uso de tecnologías en el aula.

⁸ Visto en <https://www.elmostrador.cl/agenda-pais/vida-en-linea/2013/09/25/por-que-los-chilenos-aman-el-pc/> el 17-02-2024.

Las tecnologías que les gustaría incorporar a los estudiantes a sus clases son, principalmente, pizarra electrónica con un 78,6%, celular con un 45,2% y, al final, un empate entre realidad virtual y parlantes con un porcentaje total de 40,5%. Se observa que los discentes presentan una dependencia a los celulares, pues, a pesar de que se presentan como un distractor constante y repetitivo en las clases⁹, pareciera que los jóvenes no consideran escenarios en los que no se incluyan sus *smartphones*. De los resultados se extrae que la frecuencia de uso del proyector es igual que la del celular, lo que podría ser una respuesta de los docentes para aprovechar la cercanía que tiene este elemento con la realidad de los alumnos, sin embargo, lo cual puede constituir una problemática a la hora de aplicar las TIC, siendo necesario regular su uso y frecuencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

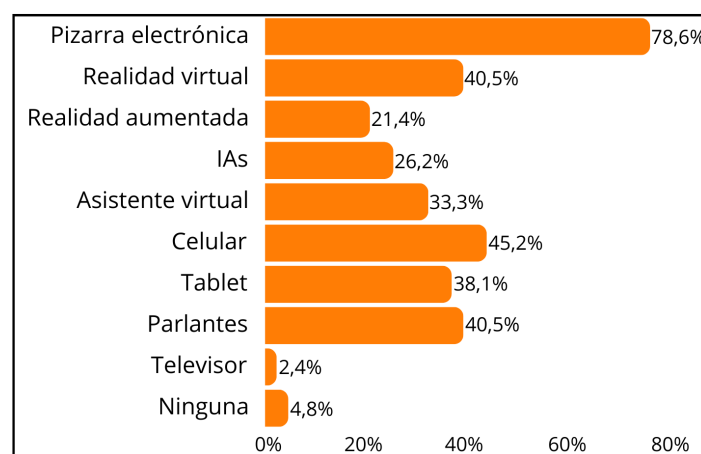


Gráfico 4: Elementos tecnológicos que les gustaría usar en el colegio.

Los datos revelan que a los estudiantes les gustaría que se integren en mayor medida pizarras electrónicas (78,6%), celulares (45,2%), realidad virtual y parlantes (40,5%). El hecho de que quieran implementar modernizaciones como la pizarra electrónica es hasta cierto punto esperable, debido a que su generación está inmersa en un mundo de continuas modernizaciones.

Por otro lado, se observa que nuevamente la opción de “celular” se encuentra dentro de los resultados más altos, esto aun cuando su utilización es altamente percibida en el aula; los jóvenes exponen querer emplear en mayor medida esta herramienta durante las clases, lo que puede reiterar la idea de que poseen una naturaleza que los inclina a estilos de aprendizaje más inmediatos debido a la utilización de dicho dispositivo.

⁹ Revisar la información expuesta en las páginas 13 y 14 del marco teórico.

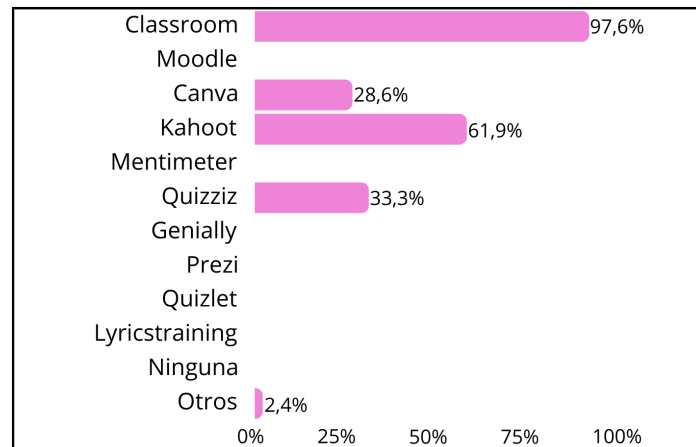


Gráfico 5: Plataformas utilizadas en su colegio.

Las plataformas más utilizadas en los establecimientos de los encuestados son *Classroom* (97,6%), *Kahoot* (61,9%) y *Quizziz* (33,3%), obteniendo el primero, quizás, un alto número de respuestas debido al uso que pudo haber tenido durante la pandemia del Covid-19, siendo la herramienta que más se utiliza actualmente y, por ello, la que los estudiantes tienen en mayor consideración, las otras opciones podrían ser desconocidas a raíz de no ser implementadas en sus clases o por no reconocer sus nombres.

Por otra parte, es posible mencionar que la única respuesta que se obtuvo en “otros” fue “correo”, siendo interesante que un alumno haya querido remarcar el uso de dicho medio, pues, al tenerlo naturalizado, no fue atendido dentro de las posibles opciones. Podría ser útil agregar esta opción en caso de repetir el estudio en otros establecimientos, ya que los resultados de este podrían agregar otra perspectiva a la pregunta.

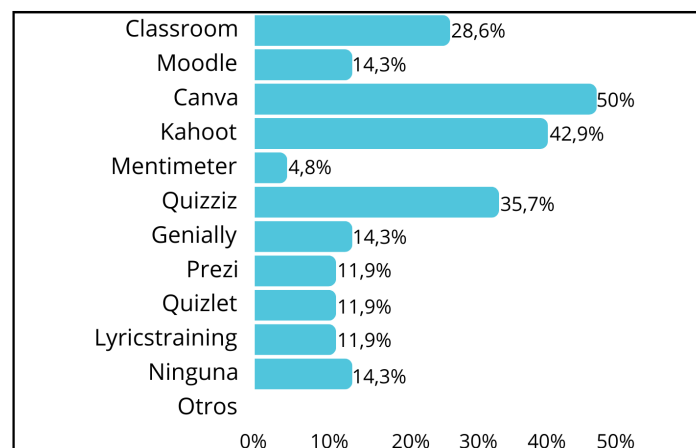


Gráfico 6: Plataformas que les gustaría usar en su colegio.

A los encuestados les gustaría que se implementaran, mayoritariamente, plataformas como *Canva* (50%), *Kahoot* (42,9%) y *Quizziz* (35,7%), lo que permite apreciar que los

resultados más altos se correlacionan con los que ellos más utilizan, pero reduciéndose considerablemente la apreciación por *Classroom* y contemplando todas las demás opciones como posibles dinámicas que les gustaría probar.

De lo anterior se extraen dos cosas, primero, que los encuestados están abiertos a la incorporación de nuevas páginas y plataformas, manifestando una clara inclinación a usar en mayor medida las que ya conocen u ocupan y, segundo, que a pesar de que los resultados de *Classroom* no son muy altos, se mantiene entre las cuatro primeras opciones, por lo que es posible entrever que a los estudiantes no les desagrada el trabajo a través de dicha plataforma.

5.3. Alternativas y justificación

Opción	Total respuestas
Solo con pizarra	2%
Con proyector	12%
Con juegos interactivos	76%
Con celular	7%
Otros	2%

Tabla 2: Modalidad preferida de clases.

El 76% de los encuestados prefiere clases que incorporan juegos interactivos, lo cual, según las propias palabras de los estudiantes, consideran que de esta forma las lecciones son más dinámicas, divertidas y fáciles de aprender.

Respecto a lo anterior, resalta que la opción del celular haya conseguido solo un 7%, pese a que en respuestas anteriores demostró ser de las tecnologías más utilizadas durante las clases. Esto sugiere que no es tanto el celular lo que atrae a los estudiantes, sino lo que se hace con él, presentándose como un medio para desarrollar actividades lúdicas, pero no para usar el dispositivo móvil en sí.

Otra posible deducción sería que los estudiantes eligieron esta opción dando por hecho de que se usarían los celulares en caso de realizar aquellos juegos interactivos, sin embargo, esta es solo una hipótesis.

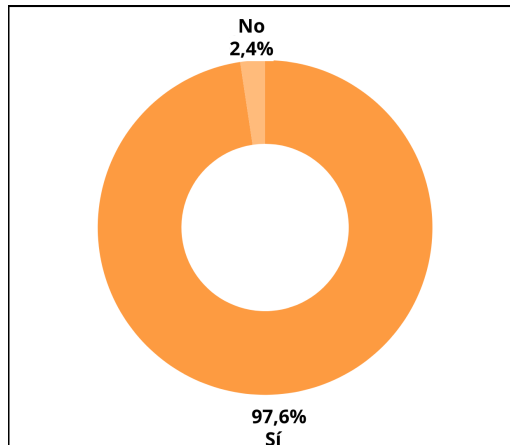


Gráfico 7: Porcentaje de alumnos que le agrada las actividades dinámicas.

El 97,6% de los encuestados gusta de dinámicas como *Kahoot*, mencionando que “es una forma didáctica para poder aprender y saber en qué cosas debemos reforzar”, mientras que otros destacan que “es divertido, ya que competimos como curso y compartimos un rato agradable”, siendo esta última un problema para aquellos que seleccionaron la opción no, pues justifican con que “no me gusta ese sentimiento de nerviosismo ante algo”, lo que presenta un factor a tener en cuenta a la hora de aplicar dichas dinámicas.

Tal como se mencionaba previamente, estos tipos de actividades puede acrecentar el nerviosismo en algunos estudiantes, generando incomodidad y rechazo ante estas propuestas lúdicas, por lo que se sugiere que se tenga en cuenta las particularidades del grupo curso para decidir si es óptimo que todos los alumnos participen en ese momento de la clase o, en su lugar, que les sea asignada una actividad de respaldo que puedan desarrollar simultáneamente.

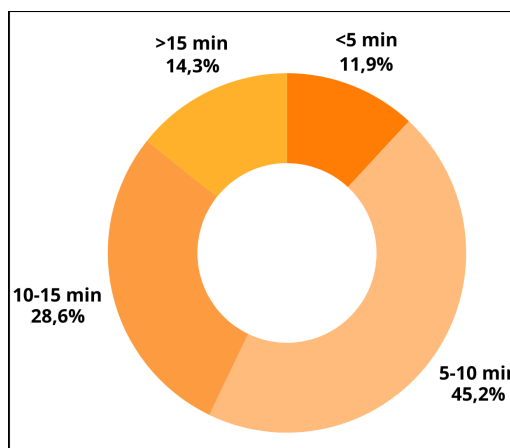


Gráfico 8: Duración ideal de los videos según los estudiantes.

La mayoría de los estudiantes prefiere videos que tengan una duración de cinco a diez minutos (45,2%), mientras que en segundo lugar se posiciona la opción de diez a quince minutos (28,6%), lo que demuestra que los jóvenes prefieren videos menos extensos para poder mantener la atención.

Tras procesar los datos se obtuvo que la duración ideal promedio es de 10 minutos, hecho que se articula si se considera que el 73,8% de los encuestados cree que videos de entre 5 a 15 minutos son los más apropiados para el desarrollo de una clase.

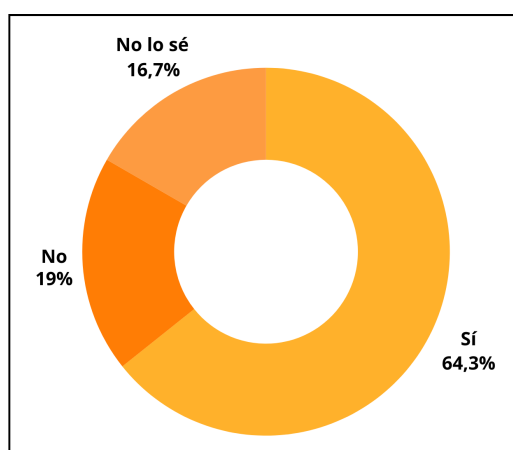


Gráfico 9: Porcentaje de estudiantes que le afecta la calidad de los videos proyectados.

A 64,3% de los estudiantes les afecta la calidad audiovisual de los videos, mientras que un 16,7% no posee certeza sobre esta cuestión; números que esclarecen la importancia de lo visual y sonoro durante la planificación y desarrollo de una clase, puesto que afecta el proceso de aprendizaje de los estudiantes, pudiendo ser de forma positiva o negativa.

OPCIÓN 1 (19%)	OPCIÓN 3 (62%)
OPCIÓN 2 (19%)	OPCIÓN 4 (0%)

Tabla 3:Cuál es más atractivo para ti 1 (contraste de colores).

De los encuestados un 61,9% escogieron la opción 3 como la más atractiva para una clase, siendo la que fue elaborada para tener un mayor contraste en comparación con las demás. Se presupuso, en un inicio, que la imagen 1 sería la más atractiva, pues fue confeccionada con el objetivo de usar colores que presentaran una mayor armonía entre sí, pero sin tener en cuenta el contraste para lograr dicho equilibrio.

La alternativa con mayor cantidad de respuestas corresponde a la más llamativa a simple vista, pero que podría presentar un problema que los estudiantes no habrían considerado al momento de escoger, el cual sería la posible fatiga visual que podría provocar dicho contraste en una clase, pudiendo ser acrecentado por el contexto lumínico del aula y dificultar, por otro lado, el uso de herramientas como destacados o subrayados durante la lección. No está demás agregar que los resultados pueden responder a los gustos de los encuestados, su ambiente escolar o su relación con la paleta implementada.

Con respecto a la psicología del color, realizar una clase bajo colores tan saturados puede generar una sensación de rechazo en los jóvenes, puesto que en el ejemplo entregado se destacan el azul y negro, tonalidades que al estar expuestas durante un largo periodo tiempo generan sensaciones de pesadumbre y tristeza.¹⁰

[illegible]**Tabla 4: Cual es más atractivo para ti 2 (distribución texto-imagen).**

La gran mayoría (90, 5%) prefiere la opción 1, lo que demuestra una necesidad de mantener un balance entre el texto y la imagen, permitiendo que se sostenga la concentración sin agobiar al estudiantado. A diferencia de las otras alternativas, la imagen 1 presenta una

¹⁰ Rev, en <https://perio.unlp.edu.ar/catedras/ecal/wp-content/uploads/sites/125/2020/04/Psicologia-del-color.pdf> el 19-02-2024.

cantidad de texto equivalente al tamaño de la imagen elegida, lo que según Cassany (1993) estaría relacionado con el hecho de que el aspecto visual se impone sobre las necesidades del texto, siendo así más atractivo un escrito en donde se perciba un equilibrio entre lo redactado y su presentación, es decir, un texto que posea un buen balance entre sus elementos visuales y escritos.

5.4. Escala de Likert

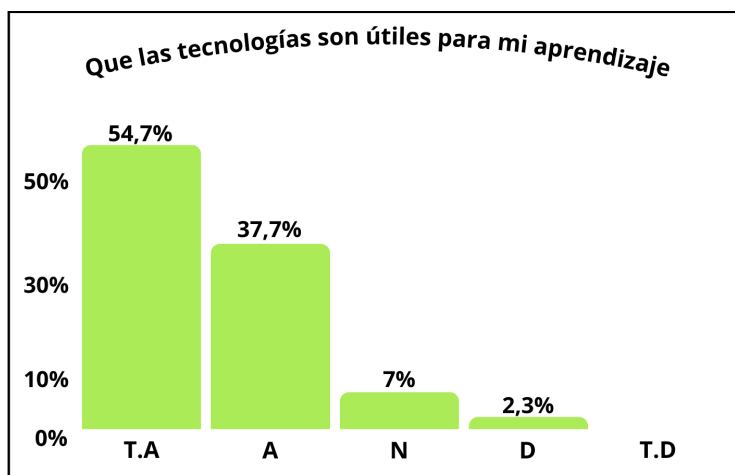


Gráfico 10: Escalas de Likert, pregunta 1.

A través de las respuestas se aprecia que los encuestados consideran útiles las tecnologías para su aprendizaje, pues la opción T.A consiguió un total de 23 respuestas a favor, junto con la A que obtuvo 15, es decir que el 90,5% presenta una opinión positiva frente al uso de las TIC para el aprendizaje.

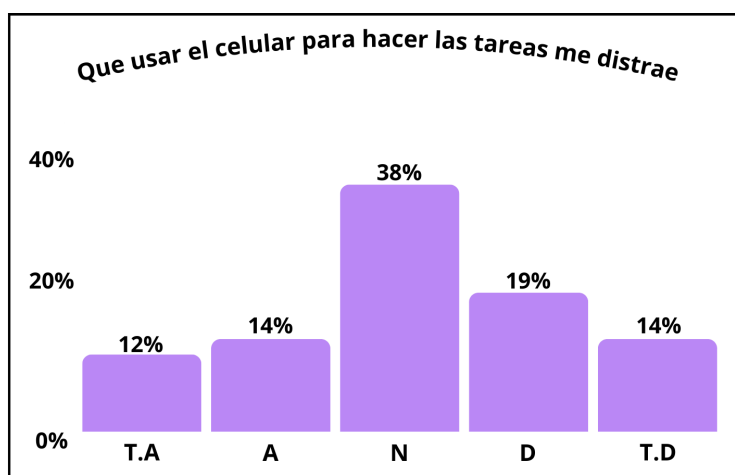


Gráfico 11: Escala de Likert, pregunta 2.

El gráfico 12 muestra que no hay un consenso claro respecto al celular como un posible distractor, ya que se obtuvieron resultados similares en cada una de las alternativas, consiguiendo mayores respuestas la opción neutra (38,1%), lo que da a entender que los jóvenes disfrutan utilizando el celular, pero al mismo tiempo les distrae, por lo que no pueden determinar si es positivo o negativo para ellos.¹¹

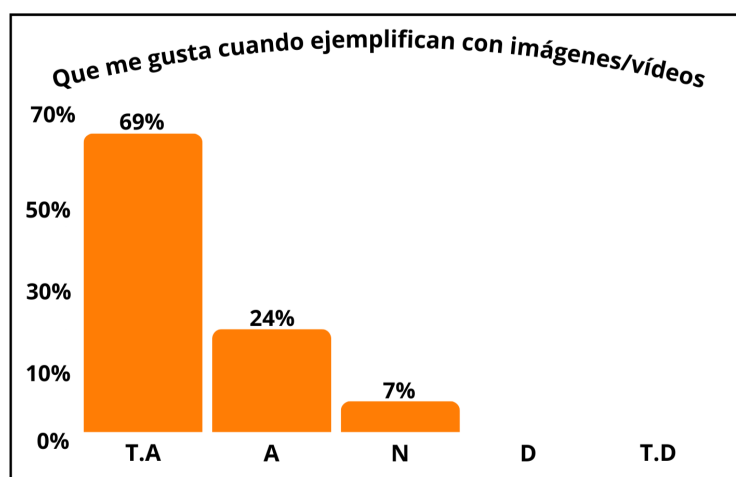


Gráfico 12: Escala de Likert, pregunta 3.

La clara inclinación positiva (92,9%) revela que a los estudiantes les agrada la idea de que se ejemplifiquen los temas de la clase implementando imágenes y videos, por lo que se confirma la importancia del apartado visual durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

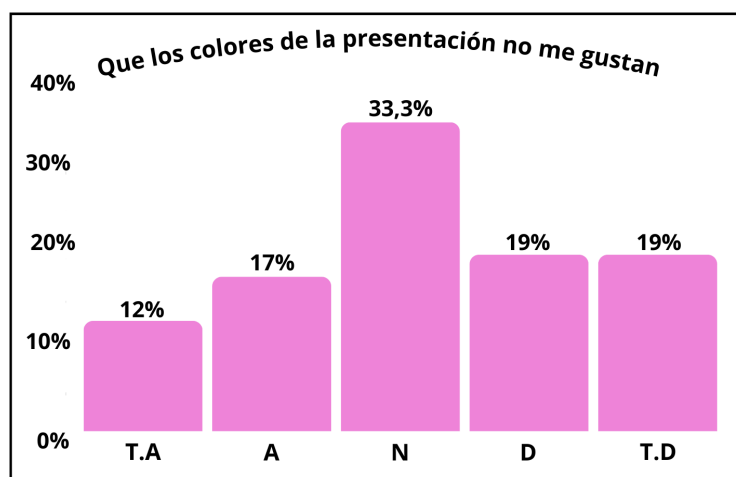


Gráfico 13: Escala de Likert, pregunta 4.

Las respuestas de los encuestados presentan una opinión negativo-neutral con respecto a si los colores utilizados en las presentaciones no son de su agrado, esto teniendo en

¹¹ Volver a revisar lo analizado en los gráficos 4 y 5 para una mayor profundización.

cuenta los porcentajes: 38,1% negativas y 33,3% neutrales, lo que da a entender que los jóvenes no expresan mayores problemas con la paleta de colores que se utiliza en las clases o que, en su defecto, no le prestan mucha atención a los colores que se implementan.

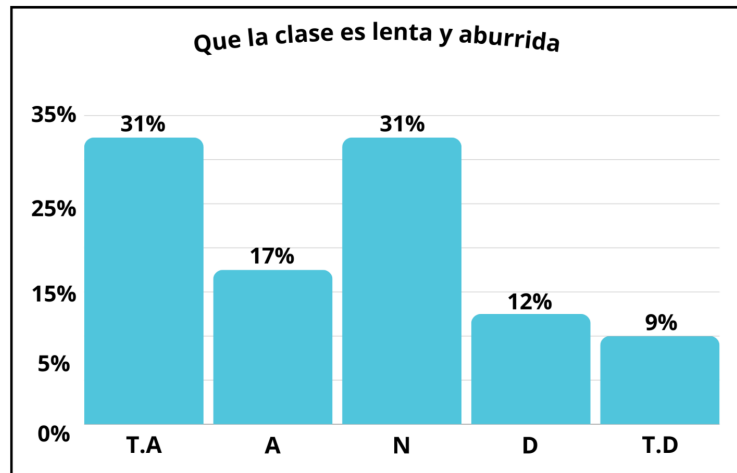


Gráfico 14: Escala de Likert, pregunta 5.

Tras la recopilación de las respuestas, los estudiantes exhiben una percepción negativa-neutral hacia las clases, puesto que las consideran lentas y aburridas, con un total de 47,6% a favor y 31% que mantiene una opinión neutral. Es factible especular que los estudiantes requieren en sus clases de un mayor dinamismo, ludificación o estímulo, lo que es posible de solucionar implementando herramientas multimodales durante la lección.

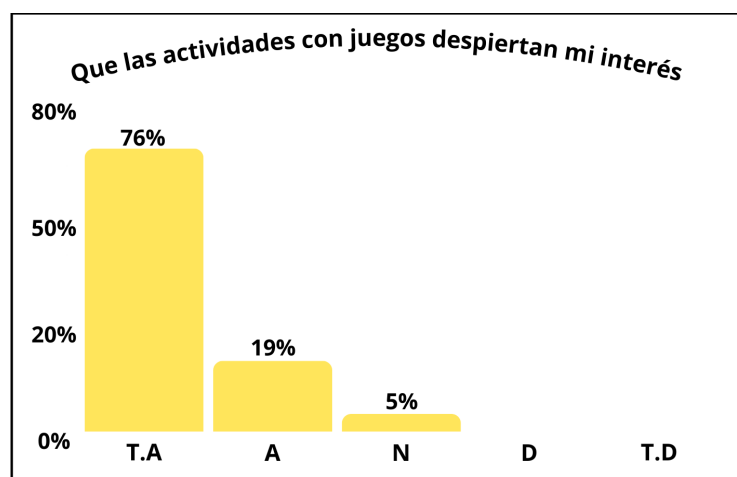


Gráfico 15: Escala de Likert, pregunta 6.

Un 95,2% de respuestas confirman que las actividades lúdicas despiertan el interés, en consecuencia, es posible consolidar lo que se comentaba previamente, es decir, que el

estudiantado desea una mayor ludificación en el desarrollo de su formación educativa, siendo, tal vez, lo más ventajoso para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

VI. PROPUESTA DIDÁCTICA

Con el objetivo de implementar los resultados obtenidos a lo largo de la investigación, se ha elaborado una propuesta didáctica que pone en ejercicio los temas trabajados en este estudio, esto con el fin de apoyar la labor de los docentes de Lengua y Literatura al momento de implementar los conceptos relacionados con TIC, multimodalidad, elementos visuales y ludificación.

6.1. Presentación de la propuesta

Este proyecto se sustenta en los ejes del currículum nacional vigente¹², los cuales corresponden a lectura, escritura, comunicación oral e investigación en los niveles de séptimo a segundo medio, mientras que comprensión, producción e investigación constituyen los niveles de tercero y cuarto año. Esta diferencia se debe a que “cada eje va profundizando paulatinamente las habilidades, competencias y estrategias asociadas a la asignatura, con el fin de que las y los estudiantes sean capaces de reflexionar críticamente y participar activamente de un mundo interconectado” (Ministerio de Educación, 2023, pp. 4-5).

Para lograr aquello, se presenta una plataforma a través de *Google Sites*¹³ con un repertorio de material pedagógico organizado de manera tal que los docentes puedan aplicarlo según el nivel en que se encuentren sus estudiantes. Con la intención de que los jóvenes demuestren un avance significativo, esta propuesta se ha dispuesto en función de tres niveles diferenciados por su tramo educativo, siendo el primero 7° y 8° básico, el segundo 1° y 2° medio y, finalmente, 3° y 4° medio. A su vez, cada nivel cuenta con grados de dificultad: fundamental, intermedio y avanzado.

6.2. Actividades planteadas

Con el fin de lograr una mayor cohesión y orden en el trabajo, se llevó a cabo una organización que permitirá evidenciar una progresión en el aprendizaje de los estudiantes en función de su grado académico. Para ello se han dispuesto las actividades en tres niveles.

6.2.1. Primer nivel: Se encuentra enfocado en conseguir que los estudiantes desarrollen las competencias elementales que se requieren en los cursos de séptimo y octavo básico, implementando recursos y orientaciones para que el docente construya interacciones visuales y lúdicas al aplicar herramientas digitales y multimodales.

¹² Visto en <https://www.curriculumnacional.cl/docentes/>. Consultado el 09-01-2024.

¹³ Para acceder al sitio web, ingresar al link: <https://sites.google.com/umce.cl/propuestadidacticagomeznuñez?usp=sharing>

Panorama del primer nivel

META			
Con la intención de abarcar los ejes de la asignatura, se proponen objetivos que se enfocan en cada uno de ellos, así los docentes pueden reforzar el conocimiento de los estudiantes con la ayuda de herramientas tecnológicas y, al mismo tiempo, seguir los estándares del currículo nacional.			
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE			
COMUNICACIÓN ORAL	INVESTIGACIÓN	LECTURA	ESCRITURA
OA22 (7mo) OA23 (8vo): Expresarse frente a una audiencia de manera clara y adecuada a la situación, para comunicar temas de su interés.	OA25: Investigar. Sintetizar, registrar y ordenar las ideas principales de textos escuchados o leídos para satisfacer propósitos como estudiar, hacer una investigación, recordar detalles, etc.	OA11 (7mo) OA12 (8vo): Lectura. Aplicar estrategias de comprensión de acuerdo con sus propósitos de lectura.	OA13 (7mo) OA14 (8vo): Escritura. Escribir, con el propósito de explicar un tema, textos de diversos géneros (por ejemplo, artículos, informes, reportajes, etc.).
DESCRIPTORES DE OBSERVACIÓN			
Los estudiantes demuestran interés en la investigación al aportar evidencias que apoyan sus ideas.	Los jóvenes reconocen el impacto del trabajo riguroso y constante.	Trabajan respetando la autoría de la información y utilizando herramientas tecnológicas de forma responsable.	
ACTITUDES			
OAA F: Valorar la evidencia y la búsqueda de conocimientos que apoyen sus aseveraciones.	OAA G: Realizar tareas y trabajos de forma rigurosa y perseverante, entendiendo que los logros se obtienen solo después de un trabajo prolongado.	OAA H: Trabajar colaborativamente, usando de manera responsable las tecnologías de la comunicación, dando crédito al trabajo de otros y respetando la propiedad y la privacidad de las personas.	

Actividad Fundamental

-Descripción:

En la primera actividad se sugiere enfocarse en el eje de lectura, trabajando con textos multimodales breves que despierten el interés de los estudiantes debido a su atractivo visual y su relación con la materia que se esté abordando en el momento. Por ello, se recomienda que

los estudiantes elijan el texto que más les llame la atención y luego respondan preguntas referentes a información explícita dentro del escrito.

-Orientaciones para el docente:

Se recomienda que los textos presentados a los estudiantes no sean llanos y que la distribución texto-imagen sea equitativa, pues así serán más atractivos para los jóvenes. De la misma manera, se sugiere no utilizar escritos con bajo contraste y/o con colores que puedan producir una distracción. Por último, es importante considerar que la cantidad de opciones no debe ser mayor a cinco, pues en caso de ser más, podría ser problemático para el docente al momento de la revisión de la actividad, a su vez, proponemos que durante la lectura se proyecten las ilustraciones de los textos en la pizarra a fin de servir de ancla visual.

-Recursos para el docente:

- Usar libros ilustrados para llamar la atención de los estudiantes, por ejemplo, *Cuento de buenas noches para niñas rebeldes*¹⁴.
- En caso de trabajar con un texto no ilustrado, se recomienda utilizar el generador de imágenes de *Canva*¹⁵ o buscar alguna imagen que sirva para dicho propósito.
- Biblioteca digital escolar¹⁶: El docente o los estudiantes pueden acceder para encontrar diferentes lecturas con las que trabajar, se destaca que también posee una aplicación compatible con dispositivos móviles.
- Compendio de cuentos, microcuentos y anticuentos de la Biblioteca Virtual Cervantes.¹⁷

¹⁴ Enlace del pdf con los primeros cuentos:

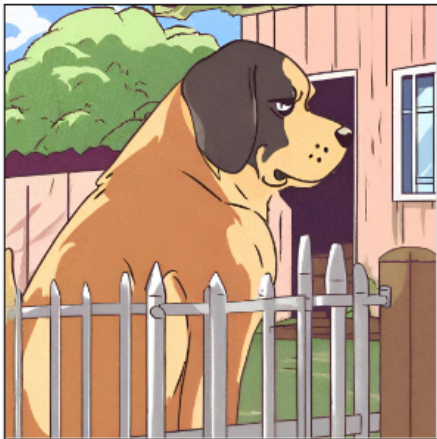
https://www.planetalector.cl/usuarios/libros_contenido/arxius/45/44289_1_CUENTO_DE_BUENAS_NOCHES_TRES.pdf
Consultado el 17-01-2024.

¹⁵ Link del generador de imágenes por IA: https://www.canva.com/es_mx/generador-imagenes-ia/

¹⁶ Link directo: <https://bdescolar.mineduc.cl/?locale=es> Consultado el 17-01-2024.

¹⁷ Enlace directo: <https://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/cuentos-microcuentos-y-anticuentos--0/html/> Consultado el 17-01-2024.

-Ejemplo:

TEXTO	
<p>La diferencia</p> <p>El perro lustroso y bien comido contempló a través de las rejas de la mansión al perrillo sin nombre y con pulgas que pasaba trotando con sus costillas a flor de piel. El perro de la mansión era de raza seleccionada. El perrillo era de todas y de ninguna. Y entre los dos perros había una gran diferencia: las rejas.</p> <p>Visto en la Biblioteca Virtual de Cervantes.</p>	
<p>Figura 5: Ejemplo de imagen creada con IA. Creada a través de Canva.</p>	
PREGUNTAS	
<ol style="list-style-type: none">1) ¿Cuáles son los personajes del texto?2) ¿Qué es lo que pasa en la historia?3) ¿Cuáles son las características de los personajes?4) ¿Cuál es el conflicto de la historia?5) ¿Cómo se relaciona el texto con el título?	

Actividad Intermedia

-Descripción:

Siguiendo con el trabajo previo, esta actividad posee una estructura secuencial que comienza con preguntas de comprensión lectora y finaliza con una investigación sobre los datos generales del texto. En la actividad intermedia se aborda el eje de investigación, para lo cual se trabaja con grupos de un máximo de tres estudiantes en los que buscarán información referente a un escrito breve, preferentemente de autoría chilena, mientras reflexionan sobre su relación con la cultura.

-Orientaciones para el docente:

Para la asignación de los textos se invita a los profesores a utilizar una ruleta virtual con el fin de que los jóvenes puedan ver la distribución de los escritos de una forma más lúdica y visual. Se sugiere que dichos textos sean atractivos visualmente, ya sea por su estructura o por la distribución texto-imagen. Por otro lado, con el propósito de que la navegación de los estudiantes sea segura, se recomienda monitorear que se cumplan las indicaciones mientras trabajan, cerciorándose de que las páginas en las que buscan la información sean confiables. De igual manera, el trabajo puede ser desarrollado en la sala de clases utilizando los celulares de los jóvenes o, preferiblemente, en la sala de computación del establecimiento.

-Recursos para el docente:

- *Mitos y leyendas de Chile* presentadas con ilustraciones en un libro, en este caso, en PDF.¹⁸
- Santiago en 100 palabras¹⁹, cuentos breves ilustrados que reflejan la identidad de las ciudades de Chile.
- *Voces de Latinoamérica*: Antología de cantos, poemas y cuentos que posee textos ilustrados de los países latinoamericanos y del Caribe.²⁰
- Ruleta online²¹ para ser proyectada durante la asignación de los textos de forma aleatoria.

¹⁸ Link directo <https://nuevo.bicentenariotalagante.cl/wp-content/uploads/2019/10/Mitos-y-leyendas-de-Chile001.pdf> Consultado el 18-01-2024.

¹⁹ Enlace directo: <https://santiagoen100palabras.cl/> Consultado el 18-01-2024.

²⁰ Vínculo del PDF <https://www.ibbychile.cl/ibby/wp-content/uploads/2022/04/Antologia-IBBY.pdf> Consultado el 18-01-2024.

²¹ Link: <https://spinthewheel.io/es> Consultado el 18-01-2024

-Ejemplo:

INSTRUCCIONES

- Reunirse en grupos de máximo tres integrantes.
- Una vez constituidos todos los grupos, desde sus puestos se les asignará un texto de forma aleatoria a través de la ruleta proyectada en la pizarra. Luego deberán responder las preguntas indicadas por el docente.



Figura 6: Ejemplo de ruleta de asignación de textos. Fuente: spintthewheel.io.

COMPRENSIÓN LECTORA

- ¿Cómo está organizada la historia en relación al tiempo?
- ¿Quiénes son sus personajes?
- ¿Cuál es el narrador del relato?
- ¿Cómo se relaciona el texto con la imagen?
- ¿Hay un conflicto o problema en lo leído?, ¿cuál?
- Realiza un resumen del texto de un máximo de tres líneas.

INVESTIGACIÓN

- Luego de finalizar el apartado de comprensión lectora, deberán buscar información sobre el relato: el título, autor, nacionalidad, tipo de texto, año de publicación y cómo estos datos influyen en lo leído.
- Al terminar, debe ser presentado al docente para su revisión.

Actividad Avanzada

-Descripción de la actividad:

En este apartado se aborda el eje de investigación y escritura, por lo que en parejas deben buscar un texto en medios de comunicación digitales, identificar sus datos generales y luego redactar un escrito breve que cambie el tipo de texto escogido. La finalidad de esta tarea es preparar el cierre del primer nivel, por lo cual será expuesto al curso la siguiente clase y por lo que deben preparar una presentación que posea una imagen ilustrativa elaborada por los estudiantes, junto con los datos que identifiquen el texto creado.

-Orientaciones para el docente:

Para monitorear el trabajo de los estudiantes se sugiere proyectar un temporizador con el tiempo indicado para los momentos de la clase; en este punto se recomienda que cada periodo no supere los treinta minutos. Se aconseja, a su vez, dar seguimiento a los medios de comunicación escogidos por los jóvenes, con el fin de que estos sean adecuados para el propósito del trabajo, en esta misma línea, se propone que el docente ejemplifique cómo utilizar el generador de imágenes de *Canva* con el objetivo de que los estudiantes aprendan cómo implementarlo.

-Recursos para el docente:

- Página con un temporizador digital.²²
- Vídeos de *YouTube* de temporizador con música incluida.²³
- Generador de imágenes de *Canva*.²⁴

-Ejemplo:

INSTRUCCIONES
<p>-Reunirse en parejas para investigar en los medios de comunicación hitos, sucesos, noticias y/o historias que les llamen la atención.</p> <p>-Realice una identificación general del escrito elegido con el que van a trabajar: tipo de texto, autor, año de publicación y dónde lo encontró.</p> <p>-Posteriormente tendrán que redactar un escrito cambiando el tipo de texto del que</p>

²² Link del temporizador digital <https://reloj-alarma.es/temporizador-30-minutos/> Consultado el 19-01-2024.

²³ Enlace del temporizador de YouTube <https://www.youtube.com/watch?v=jpVa0ATXIq0> Consultado el 19-01-2024.

²⁴ Vid nota 10. Consultado el 19-01-2025.

eligieron. Esta redacción puede ser una reescritura de una noticia, la alteración de un suceso, la elaboración de un poema en relación al texto elegido, etc.

-El texto que produzcan será expuesto al curso la próxima clase para ser evaluado, por lo que deben preparar una presentación breve de máximo tres minutos.

-Para apoyar la presentación deberán crear una imagen que ilustre el texto escrito, puede ser realizado a mano o a través de un generador de imágenes por IA.

Ejemplo de actividad avanzada del primer nivel.

Evaluación del primer nivel

-Descripción de la actividad:

En el último segmento se aborda el eje de comunicación oral, de manera que los estudiantes presentan el trabajo realizado la clase anterior con la finalidad de ser evaluado en base a los puntos detallados en la rúbrica. Estos son la coherencia y cohesión, creatividad literaria, ortografía, dibujo/imagen, el uso del lenguaje y la puesta en escena.

-Orientaciones para el docente:

Previo a la exposición, se sugiere revisar con el grupo curso la rúbrica de evaluación a fin de que tengan claro los puntos que deben cumplir al momento de presentar su texto y sus elementos significativos. Durante la evaluación se recomienda que el docente tenga en cuenta la creatividad expuesta por los estudiantes tanto en el apartado literario como visual, pues es de valor que los jóvenes desarrollen capacidades relacionadas con la elaboración creativa en ambos medios para que sean hábiles a la hora de presentar sus ideas y trabajos.

-Recursos para el docente:

- Página web en donde es posible elaborar rúbricas digitalmente de manera fácil y rápida.²⁵

²⁵ Enlace directo: <http://rubistar.4teachers.org/index.php?skin=es&lang=es> Consultado el 22-04-2024

-Rúbrica²⁶:

Criterio	Logrado (2)	Por mejorar (1)	No observado (0)
Coherencia y cohesión.	Las ideas expuestas están conectadas entre sí y mantienen un orden claro.	Las ideas expuestas están parcialmente conectadas entre sí o no mantienen un orden claro.	Las ideas expuestas no están conectadas ni mantienen un orden claro.
Ortografía.	El periódico no presenta ninguna falta de ortografía.	Posee un total de cinco faltas de ortografía.	El periódico posee más de diez faltas de ortografía.
Uso de lenguaje	Expone manteniendo un lenguaje formal.	Expone parcialmente con un lenguaje formal.	No registra un lenguaje formal.
Creatividad literaria	Exhibe una clara inventiva a la hora de redactar su texto.	Exhibe algo de inventiva a la hora de redactar su texto.	No exhibe inventiva a la hora de redactar su texto.
Dibujo/imagen	Evidencian un buen manejo en cuanto a la elección de las imágenes y dibujos que acompañan los apartados.	Las imágenes no poseen relación con las noticias.	No incorpora ningún elemento visual (dibujos/imágenes).
Puesta en escena	Los estudiantes se adecuan al contexto de una presentación oral.	Los estudiantes se adecuan medianamente al contexto de una presentación oral.	Los estudiantes no se adecuan al contexto.
Manejo del tiempo	Su presentación posee una duración total de tres minutos	Su presentación posee un total de dos minutos o excede el tiempo máximo.	No realiza la presentación ante el curso.
Observaciones:			Puntaje:
			Nota:

6.2.2. Segundo nivel: Su principal objetivo es que los jóvenes ejerciten las habilidades adquiridas en los cursos previos, esto a fin de perfeccionar estas capacidades mientras se desarrollan las necesarias para primero y segundo medio a la vez que profundizan en el uso de herramientas digitales.

²⁶ Para visualizar la rúbrica completa acceder al siguiente enlace:
https://docs.google.com/document/d/1Fr3HXmkVNAqmgq-BUBkigM7_pI6qc1MT2F6VcDQIvHc/edit?usp=sharing

Panorama del segundo nivel

META			
A fin de profundizar en los ejes de la asignatura, se retoman algunos de los objetivos trabajados en el nivel anterior para desarrollar los conocimientos de los estudiantes y su capacidad de utilizar herramientas tecnológicas, esto mientras se trabajan los estándares del currículum nacional.			
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE			
COMUNICACIÓN ORAL	INVESTIGACIÓN	LECTURA	ESCRITURA
OA 22: Expresarse frente a una audiencia de manera clara y adecuada a la situación para comunicar temas de su interés.	OA 24: Realizar investigaciones sobre diversos temas para complementar sus lecturas o responder interrogantes relacionadas con el lenguaje y la literatura.	OA 02: Reflexionar sobre las diferentes dimensiones de la experiencia humana, propia y ajena, a partir de la lectura de obras literarias y otros textos...	OA 12: Aplicar flexiblemente y creativamente las habilidades de escritura adquiridas en clases como medio de expresión personal y cuando se enfrentan a nuevos géneros.
DESCRIPTORES DE OBSERVACIÓN			
Se interesan en entender la mentalidad de los otros a través de la lectura y el diálogo.	Demuestran un interés en la investigación al aportar evidencias que apoyen sus ideas.	Trabajan respetando la autoría de la información y utilizando herramientas tecnológicas de forma responsable.	
ACTITUDES			
OAA C: Interesarse por comprender las experiencias e ideas de los demás, utilizando la lectura y el diálogo para el enriquecimiento personal y para la construcción de buenas relaciones con los demás.	OAA F: Valorar la evidencia y la búsqueda de conocimientos que apoyen sus aseveraciones.	OAA H: Trabajar colaborativamente, usando de manera responsable las tecnologías de la comunicación, dando crédito al trabajo de otros y respetando la propiedad y la privacidad de las personas.	

Actividad Fundamental

-Descripción:

En la primera actividad se exploran los ejes de lectura y comunicación oral a través de un libro-álbum. Con el fin de hacerlo más interesante para los estudiantes, se presenta en formato de video. El objetivo de esto es que reflexionen sobre un tema relevante para la sociedad y luego en grupos, conformados de forma aleatoria, reciban una pregunta para que compartan sus conclusiones sobre el texto con el resto del curso.

-Orientaciones para el docente:

Se sugiere que para la realización de esta tarea se consideren videos de entre 5 a 10 minutos máximo, debido a que es el periodo de tiempo preferido por los estudiantes²⁷. Además, en caso de no utilizar un libro-álbum, se recomienda un escrito con una distribución texto-imagen lo más similar posible. Se aconseja, a su vez, que el método con el que se compartan las reflexiones sea lúdico, por ejemplo, que las preguntas tengan los colores de los grupos. Por otro lado, considerar la complejidad del texto escogido, pues de ser muy difícil se recomienda contextualizar antes de dar paso a la lectura.

-Recursos para el docente:

- Herramientas de *Google* para generar números aleatorios, pudiendo ser a través de datos.²⁸
- Herramienta simple que entrega números al azar.²⁹
- Página que puede generar números aleatorios en tandas.³⁰
- Página para conformar grupos de manera simple.³¹
- Plataforma en la que se encuentran diversas herramientas tecnológicas útiles para el trabajo en clase, como un temporizador, medidor de ruido, generador de grupos aleatorios, etc.³²

²⁷ Revisar la fuente de la información en la página 30.

²⁸ Enlace de generador de números a través de datos: <https://g.co/kgs/ZjDq9xY> Revisado el 24-01-2024

²⁹ Generador de números al azar: <https://g.co/kgs/9Z5SJmK> Revisado el 24-01-2024

³⁰ Enlace de la página: <https://echaloasuerte.com/number/8a60a8f3-3e13-4c2b-96aa-fe2420a8919e> Revisado el 24-01-2024

³¹ Vínculo de la página: <https://chir.ag/projects/team-maker/> Revisado el 24-01-2024

³² Enlace directo: <https://www.classdojo.com/es-es/toolkit>

-Ejemplo:

INSTRUCCIONES

En la primera parte de la clase se les presenta un libro-álbum en formato video para que luego se reúnan en grupos, seleccionados de forma aleatoria, de cuatro integrantes con el objetivo de que reflexionen sobre un tema relevante abordado en lo visto anteriormente.

En la segunda parte de la clase se les entrega a los grupos un color que los identifique como equipo junto con una pregunta que deben desarrollar para compartir sus respuestas con el curso.



Figura 7: Imagen ilustrativa del libro-álbum. Fuente: Youtube.com.³³

PREGUNTAS

- 1) ¿Por qué el video comienza con colores y luego cambia a blanco y negro?, ¿cómo afecta a la interpretación?
- 2) ¿Cómo se relaciona la música con lo que se está viendo?, ¿cuál podría ser su objetivo?
- 3) ¿Las imágenes mostradas ayudan a entender mejor el texto?, ¿se puede entender sin ellas o cambiaría su significado?
- 4) ¿Las descripciones de los colores te facilitaron visualizarlos en tu cabeza?, ¿por qué?
- 5) ¿Por qué el título del libro?, ¿cómo describirías tú el color de un objeto cotidiano?

³³ Para revisar el video hacer clic en la imagen o acceder al siguiente enlace <https://youtu.be/aZvAzeedByA> Visto el 01-02-2024.

Actividad Intermedia

-Descripción:

La actividad planteada se enfoca en el eje de escritura, por ende, en primera instancia los estudiantes describirán en un texto breve de no más de cinco líneas respecto de lo que hicieron en la semana o algún hecho en particular que les gustaría compartir. Luego, se presentan ejemplos de crónicas para que tengan una idea de cómo es este tipo de escrito. Por último, se les pide a los discentes reescribir el texto que elaboraron previamente para ser convertido en una crónica periodística.

-Orientaciones para el docente:

Se recomienda que para la aplicación de TIC durante esta actividad el docente cree un blog con el curso en el que puedan alojar todas las crónicas de los estudiantes, esto pudiendo ser llevado a cabo en la plataforma de *Classroom*, *Google Drive* o *Classdojo*. Como se ha mencionado en las actividades anteriores, se sugiere que los ejemplos de crónicas tengan una imagen ilustrativa a son de que sirva de ancla visual para los estudiantes, además de monitorear el tiempo entre cada momento de la clase utilizando un temporizador visual.

-Recursos para el docente:

- Plataforma de *Google* especializada en la educación que puede ser implementada para la creación del blog.³⁴
- Plataforma de *Google* que permite alojar documentos digitales en la red.³⁵
- Plataforma en la que se encuentran diversas herramientas útiles que pueden servir para la elaboración del blog.³⁶

³⁴ Link de acceso directo a la página de inicio. <https://classroom.google.com/> Visto el 27-01-2024.

³⁵ Enlace de acceso. <https://www.google.com/intl/es/drive/> Visto el 27-01-2024.

³⁶ Vid nota 27.

-Ejemplo:

INSTRUCCIONES

- Escriba en su cuaderno una narración breve de los hechos más importantes ocurridos durante la semana, una vez realizado lo deberá presentar al docente.
- A continuación, se presentarán dos ejemplos de crónica periodística los cuales deberá leer en conjunto con el curso.
- Finalmente, reescribe tu texto inicial siguiendo la estructura de la crónica periodística y luego compártelo en el blog del curso.

EJEMPLO

Ejemplo 1

"Mujer atropellada por un conductor que se da a la fuga"

El viernes 14 de marzo. Ana Rodríguez, una joven de 25 años, salió de su casa en el barrio de Pocitos hacia su trabajo, que quedaba a pocas calles de su hogar.

Al cruzar la avenida Brasil, no se percató de que un automóvil venía en sentido contrario y, al no poder esquivarla, el vehículo la atropelló. La víctima fue trasladada en ambulancia al hospital más cercano y, afortunadamente, fue dada de alta en el día de ayer con lesiones menores. El conductor del automóvil se dio a la fuga y aún no se conoce su paradero.



Figura 8: Imagen ilustrativa de la crónica 1. Fuente: Creación propia a través de IA.

Ejemplo 2

"El primer día de nuestras vacaciones"

El micro partió el 20 de febrero a las 17 horas. Los siguientes diez días los pasaríamos con mi prima en la ciudad de Bariloche, provincia de Rio Negro, Argentina.

Al llegar a nuestro destino, tras 21 horas de viaje, tomamos la habitación que nos dispuso el hotel: era espaciosa y tenía vistas a un pequeño bosque. Luego de una ducha caliente, fuimos al centro para almorzar.

Tras recorrer algunas cuadras, encontramos un restaurante que nos gustó a las dos, y allí

compartimos un plato de pastas exquisito.

Cerca de las 14 horas, emprendimos la primera excursión de nuestras vacaciones: la visita al cerro Otto. El ascenso nos resultó desafiante, pero divertido: nos sacamos fotos y, una vez arriba, pudimos visitar el museo y la confitería giratoria. Desde el ventanal de la confitería apreciamos el cerro Tronador, un volcán inactivo que tenía su pico nevado.

A las 19 horas, decidimos emprender el regreso. Una vez en el hotel, pedimos al conserje algunas recomendaciones gastronómicas y salimos a cenar. Volvimos muy tarde y nos acostamos directamente: el primer día de vacaciones fue hermoso, pero muy agotador.



Figura 9: Imagen ilustrativa de la crónica 2. Fuente: Creación propia a través de IA.

Actividad Avanzada

-Descripción:

En esta sección se pretende que los estudiantes ejerciten sus habilidades respecto a los ejes de comunicación oral e investigación. Esto con el fin de desarrollar sus capacidades investigativas al abordar medios de comunicación que tratan diversos temas, como cultura, deporte, economía, entre otros. La finalidad de esta actividad es ser presentada al curso la próxima clase, pues consiste en una dramatización sobre la noticia y los argumentos del porqué fue considerada relevante.

-Orientaciones para el docente:

Se recomienda que se estipule un tiempo límite al momento de que los discentes pasen a la pizarra para que la selección sea más divertida, mientras se cerciora que cada integrante del aula pueda tener una buena visión y acceso a la pizarra al momento de realizar la dinámica de la sopa de letras, así mismo, se sugiere implementar un temporizador para monitorear el tiempo que tienen para investigar y elegir la noticia que quieran representar. Por otro lado, es de valor mencionar que debe ser una noticia apta para ser representada según los criterios y objetivos de cada docente. Finalmente, en caso de no poder trabajar con una proyección en la pizarra, se recomienda que la asignación de las temáticas se realice a través de una dinámica lúdica.

-Recursos para el docente:

- Generador automático de sopa de letras de fácil uso y acceso.³⁷
- Periódico en línea en donde pueden conseguir ejemplos de noticias actuales.³⁸
- Página web donde encontrar temporizador digital.³⁹

-Ejemplo:

INSTRUCCIONES
<p>-Reunirse en grupos de cinco integrantes.</p> <p>-Organizar el curso de forma que todos puedan ver bien la proyección en la pizarra.</p> <p>-Luego, levantando la mano, los estudiantes tendrán que encontrar una temática en la sopa</p>

³⁷ Enlace de acceso al generador <https://buscapalabras.com.ar/crear-sopa-de-letras.php> Visto el 25-01-2024.

³⁸ Vínculo de acceso del periódico online <https://elpais.com/chile/> Visto el 25-01-2024.

³⁹ Vid nota 17.

de letras con la que quedarse.

-Por último, el grupo tendrá que investigar en los medios de comunicación por noticias relacionadas con su tema, por ejemplo, economía.

-Al elegir la noticia tendrán que organizarse para dramatizar frente al curso la próxima clase, en donde luego de la puesta en escena deberán presentar los argumentos que respalden dicha selección.

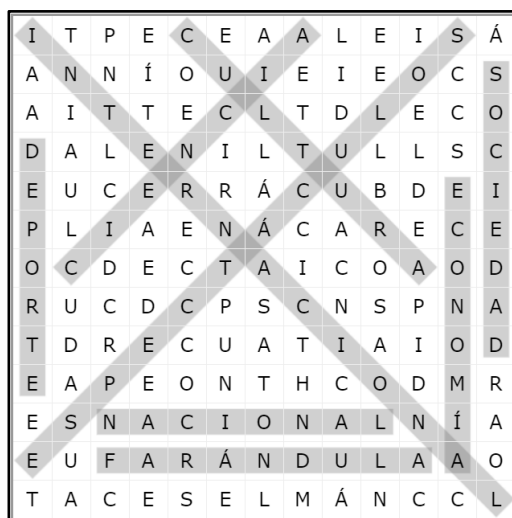


Figura 10: Ejemplos de sopa de letras. Creado en Buscapalabra.com.ar.⁴⁰

Evaluación

-Descripción:

La evaluación del nivel dos se enfoca en el eje de comunicación oral, específicamente, la dramatización de una noticia. Se espera dar seguimiento a los avances de los estudiantes respecto a su capacidad investigativa, de creación literaria y desplante escénico en función de los requerimientos expuestos en la rúbrica.

-Orientaciones para el docente:

Como se mencionaba en las indicaciones de evaluación del primer nivel, se recomienda repasar con los estudiantes la rúbrica con el objetivo de evitar confusiones sobre los aspectos que componen la calificación. Mientras se escenifica la obra, se sugiere tener en cuenta la creatividad de los estudiantes al modificar el texto, su manejo de la voz, uso del espacio, la caracterización de los personajes y el cumplimiento del tiempo acordado.

-Recursos para el docente:

- Plataforma de creación de rúbricas con ayuda de inteligencia artificial.⁴¹

⁴⁰ Pulsar la imagen para revisar o utilizar la sopa de letras del ejemplo.

-Rúbrica:

Criterio de Evaluación	Logrado	Falta profundizar	Por mejorar	No observado
Aplicación de habilidades de escritura	Utilizan de manera sobresaliente las habilidades de escritura adquiridas en clase, logrando una dramatización creativa y efectiva de la noticia.	Utilizan de manera adecuada las habilidades de escritura adquiridas en clase, logrando una dramatización satisfactoria de la noticia.	Utilizan de manera limitada las habilidades de escritura adquiridas en clase, lo que afecta la dramatización de la noticia.	No logran utilizar de manera efectiva las habilidades de escritura adquiridas en clase, resultando en una dramatización deficiente de la noticia.
Expresión oral clara y adecuada	El grupo se expresa de manera clara y adecuada a la situación, utilizando un lenguaje fluido y adecuado al contexto de la noticia.	El grupo se expresa de manera comprensible y adecuada a la situación, utilizando un lenguaje mayormente fluido y adecuado al contexto de la noticia.	El grupo presenta dificultades en la expresión oral, lo que afecta la comprensibilidad y adecuación al contexto de la noticia.	El grupo no logra expresarse de manera clara y adecuada, lo que dificulta la comprensión de la noticia.
Creatividad en la dramatización	Los estudiantes muestran una gran creatividad en su dramatización, utilizando recursos teatrales de manera efectiva para dar vida a la noticia.	Los estudiantes muestran creatividad en su dramatización, mientras utilizan recursos teatrales para representar la noticia.	Los estudiantes muestran cierta creatividad en su dramatización, utilizando algunos recursos teatrales para dar vida a la noticia.	Muestran poca o ninguna creatividad en su dramatización, no utilizando recursos teatrales para dar vida a la noticia.
Organización de ideas	Las ideas están claramente organizadas y estructuradas de manera lógica. La presentación sigue un orden adecuado.	Las ideas están organizadas en su mayoría, pero algunas pueden ser confusas o desordenadas. La presentación sigue un orden general.	Las ideas están organizadas en su mayoría, pero algunas pueden ser confusas o desordenadas. La presentación no sigue un orden general.	Las ideas están desorganizadas y no siguen un orden lógico. La presentación es confusa y difícil de seguir.
Elementos de caracterización	Presentan elementos de caracterización y estos son pertinentes para la dramatización de la noticia.	Presentan elementos de caracterización, pero estos no son tan pertinentes para la dramatización de la noticia.	Presentan elementos de caracterización, pero estos no son pertinentes a la dramatización de la noticia.	No presentan elementos de caracterización.
Manejo del tiempo	Su presentación posee una duración de entre cinco a diez minutos.	Su presentación posee una duración de cuatro minutos o mayor a diez.	Su presentación posee una duración menor a cuatro minutos o excede los quince minutos.	No presentan la obra.
Observaciones:				Puntaje total:
				Nota:

Ejemplo de rúbrica del segundo nivel creada a través de IA.⁴²

⁴¹ Link de acceso de la plataforma de creación de rúbricas <https://edtk.co/rubrik/> Visto el 26-01-2024.

⁴² Para revisar mejor la rúbrica, pulsar la imagen o acceder al siguiente link: <https://edtk.co/rbk/86044> para ser dirigido a la página en donde está alojada.

6.2.3. Tercer nivel: El objetivo es que los estudiantes demuestren los conocimientos adquiridos en las etapas educativas anteriores, esto a fin de evidenciar el desarrollo de las habilidades que trabajaron durante su educación media y así exhibir un dominio de las herramientas digitales para lograr objetivos tanto académicos como personales.

Panorama del tercer nivel

META		
Con el propósito de fortalecer las habilidades adquiridas en la materia, se establecen metas de aprendizaje más desafiantes y llenas de contenido, esto con el objetivo de que los estudiantes demuestren los conocimientos adquiridos durante el transcurso de su educación, al tiempo que emplean las herramientas tecnológicas disponibles como un apoyo.		
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE		
PRODUCCIÓN	COMPRENSIÓN	INVESTIGACIÓN
3M OAC 06 y 4M OAC 05: Producir textos (orales, escritos o audiovisuales) coherentes y cohesionados para comunicar sus análisis e interpretaciones de textos, desarrollar posturas sobre temas, explorar creativamente con el lenguaje, entre otros propósitos.	3M OAC 04: Analizar críticamente los géneros discursivos surgidos en diversas comunidades digitales (post, tweet, fotografías y videos, comentarios en foros, memes, etc.). 4M OAC 03: Evaluar críticamente textos de diversos géneros no literarios (orales, escritos y audiovisuales), analizando cuando corresponda.	3M OAC 09 y 4M OAC 08: Investigar sobre diversos temas para enriquecer sus lecturas y análisis, o para responder interrogantes propios de la asignatura.
DESCRIPTORES DE OBSERVACIÓN		
Colaboran para realizar tareas de forma responsable y con la finalidad de cumplir sus objetivos.	Utilizan tecnologías para contribuir a su formación académica y personal.	Reconocen el valor de las tecnologías y herramientas digitales.
ACTITUDES		
OAA 09: Trabajar con responsabilidad y	OAA 12: Aprovechar las herramientas	OAA 14: Valorar las TIC como una

liderazgo en la realización de las tareas colaborativas y en función del logro de metas comunes.	disponibles para aprender y resolver problemas.	oportunidad para informarse, investigar, socializar, comunicarse y participar como ciudadano.
--	---	---

Actividad Fundamental

-Descripción:

Esta actividad se enfoca en el eje de comprensión, por lo que se les presenta a los estudiantes un texto no literario con la finalidad de que sea analizado por ellos. A fin de guiar dicha tarea se les entregarán preguntas asociadas al tema del escrito, los elementos que lo componen y su intención.

-Orientaciones para el docente:

Se sugiere compartir de antemano el enlace de la página o medio que se vaya a trabajar para evitar retrasos durante el transcurso de la clase. También es importante asegurarse de que las herramientas digitales se utilicen correctamente, al mismo tiempo que se monitorea visual y, si es posible, auditivamente el tiempo de cada momento de la clase. Además de eso, se recomienda que el ancla visual se encuentre asociada con la temática de la clase. Por otra parte, se plantea la opción de que esta actividad se desarrolle en el patio del establecimiento con el fin de aprovechar las ventajas de las herramientas inalámbricas y así desarrollar la tarea en un entorno más atractivo.

-Recursos para el docente:

- Página donde se encuentran alojadas varias columnas de opinión en línea.⁴³
- Página pensada para pizarras interactivas en donde pueden encontrarse varias herramientas con el fin de aprovechar de mejor manera la pizarra, en específico la gestión del tiempo en el aula.⁴⁴
- Página fácil de usar que permite trabajar con un reloj de arena.⁴⁵

⁴³ Enlace de acceso del sitio de Ciper Chile. <https://www.ciperchile.cl/debate/columna/> Visto el 29-01-2024.

⁴⁴ Vínculo directo del sitio de Gynzy. <https://www.gynzy.com/es> . Visto el 29-01-2024.

⁴⁵ Dirección de la página web: <https://www.online-stopwatch.com/spanish/countdown-egg timer.php>

-Ejemplo:

INSTRUCCIONES

- Entre a la página de Ciperchile.cl y elija un tema que le llame la atención (máx. 15 minutos).
- Lea a conciencia el texto y luego responda las siguientes preguntas (máx. 30 minutos).



Figura 11: Imagen ilustrativa de la página web. Fuente: Ciperchile.cl.⁴⁶

PREGUNTAS

- ☐ Según tu apreciación, ¿cuál es la estructura del texto leído?
- ☐ ¿Qué destacarías del texto escogido?, ¿por qué?
- ☐ ¿Por qué motivo escogió ese tema y texto?, ¿te llamó más la atención la imagen o el título?
- ☐ ¿Cuál es el objetivo de que el texto posea una imagen?
- ☐ ¿Está de acuerdo con la opinión del autor/a del escrito?, ¿por qué?
- ☐ ¿Cualquier persona puede dar su opinión sobre un tema o deben ser solamente expertos en el área?, ¿por qué?
- ☐ ¿Qué tipos de argumentos utiliza el autor/a? Respalde su respuesta con dos ejemplos extraídos del texto.

⁴⁶ Vid nota 37.

Actividad Intermedia

-Descripción:

La actividad del nivel intermedio tiene como objetivo abordar el eje de comprensión y producción, para lo cual se les presenta a los alumnos un reportaje de interés que sirva para generar un diálogo con ellos y donde deberán identificar los argumentos presentados en el texto, organizándose según su tipo. Luego, los discentes se reúnen en parejas para elegir un tema de interés social con el que elaborar un texto que presente su punto de vista y los argumentos que lo respaldan.

-Orientaciones para el docente:

Como se mencionaba en la actividad anterior, se recomienda revisar y enviar el enlace del vídeo a trabajar con anticipación para evitar retrasos. Por otro lado, el reportaje puede ser proyectado en la pizarra o, también, que cada estudiante lo revise de manera individual. Para el desarrollo de la actividad se sugiere presentar temas que sean relevantes para el alumnado, con el fin de despertar su interés, siguiendo con este enfoque, es pertinente trabajar con imágenes ilustrativas que grafiquen los momentos de la clase. Se recomienda establecer colores específicos para cada tipo de argumento con el objetivo de que los estudiantes los diferencien fácilmente. Como indicación general, es ideal que la actividad sea vistosa y lúdica a fin de hacerla más atractiva para el curso.

-Recursos para el docente:

- Pizarra digital de *Canva* para realizar la actividad de la tabla comparativa.⁴⁷
- Generador de imágenes por IA para la delimitación de los momentos de la clase.⁴⁸

⁴⁷ Enlace directo a la pizarra online: https://www.canva.com/es_mx/pizarra-digital/ Visto el 01-02-2024

⁴⁸ Vid nota 10. Visto el 01-02-2024.

-Ejemplo:

ACTIVIDAD INTERMEDIA



Figura 12: Reportaje de ejemplo para la actividad intermedia. Fuente: T13 en YouTube.⁴⁹

1) Se presenta un reportaje en base al cual deberán crear colaborativamente una tabla comparativa entre argumentos lógico-rationales y emotivo-sentimentales, para lo cual los estudiantes pasarán a la pizarra a rellenar la tabla.



Figura 13: Ejemplo de tabla comparativa. Creado a través de Canva.⁵⁰

2) Para este momento de la clase los estudiantes forman parejas y escogen uno de los siguientes temas de interés general: antivacunación, aborto libre, educación sexual, terraplanismo, pena de muerte, eutanasia u otro que quieran proponer, posteriormente deben redactar un texto que presente su punto de vista y los argumentos que lo respaldan, siendo al menos dos lógico-rationales y dos emotivo-sentimentales.

3) Al cierre de la clase, algunos voluntarios compartirán con el curso su escrito de manera oral.

⁴⁹ Si se quiere ver el reportaje, hacer clic en la imagen o ingresar al enlace.
<https://www.youtube.com/watch?v=UCM43zplKEY> Visto el 01-02-2024.

⁵⁰ Para revisar o utilizar la tabla, hacer clic en la imagen o visitar el siguiente vínculo.
https://www.canva.com/design/DAF7jqnP_JE/csTenWUZjlZGuYpKZxshWQ/edit?utm_content=DAF7jqnP_JE&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton Visto el 01-02-2024.

Actividad Avanzada

-Descripción:

Este último nivel de dificultad se centra especialmente en el eje de investigación, para lo cual los estudiantes tendrán que buscar información respecto a un tema controversial en los medios digitales con el fin de redactar un escrito de carácter ensayístico respaldado por argumentos, ejemplos y otros elementos que sirvan para sustentar su punto de vista y así ser parte de los antecedentes para la próxima evaluación, la que consiste de un debate que gira en torno a los temas planteados a investigar.

-Orientaciones para el docente:

Con la intención de hacer esta actividad más interesante para los estudiantes, se recomienda preparar un momento lúdico para asignar los temas y determinar la postura de los grupos, pues permite que sea aleatorio al tiempo que lo hace más interactivo. Por otro lado y tal como se ha mencionado en actividades anteriores, se sugiere utilizar un temporizador como ancla visual mientras los jóvenes trabajan, así también, se aconseja hablar con los grupos para cerciorarse de que se encuentran investigando en medios digitales confiables mientras abordan los puntos a evaluar.

-Recursos para el docente:

- Plataforma de *Wordwall* donde se pueden encontrar dinámicas útiles para la asignación de los temas y determinar la postura.⁵¹
- Plataforma de *PiliApp* en la que encontrar varias herramientas para el desarrollo de una clase, como temporizador y elección de cartas con temas aleatorios.⁵²

⁵¹ Enlace a la plataforma de Wordwall. <https://wordwall.net/es/> Visto el 02-02-2024.

⁵² Vínculo directo a la plataforma de PiliApp. <https://es.piliapp.com/> Visto el 02-02-2024.

-Ejemplo:

INSTRUCCIONES

1) Reunirse en grupos de cinco integrantes y luego comunicárselo al docente para que se le asigne un tema a través del juego *Abrecajas*.




Figura 14: Ejemplo de actividad *Abrecajas*. Fuente: *Wordwall.net*.

2) Agruparse con el grupo que obtuvo el mismo tema para determinar la postura mediante la dinámica de elección aleatoria de cartas.

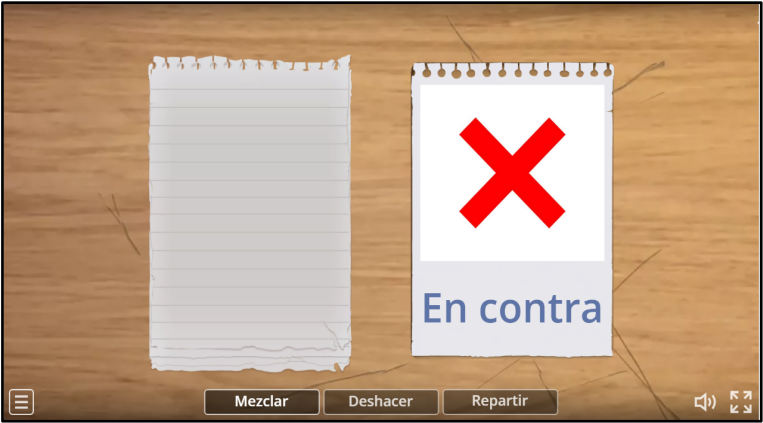


Figura 15: Ejemplo de dinámica de elección aleatoria de cartas. Fuente: *Wordwall.net*.

-Juntarse con el grupo para investigar sobre el tema y sobre elementos que podrían servirle para el debate.

Evaluación

-Descripción:

Esta evaluación tiene como objetivo evaluar los ejes de producción e investigación a través de un debate en el que los discentes se organizan para defender su postura. Se pretende calificar la producción de un texto que presente los frutos de su investigación y el punto de vista respecto al tema, a la vez que dialogan con los textos producidos por sus compañeros.

-Orientaciones para el docente:

Al inicio de cada debate se sugiere que se lance una moneda online, puesto que así se vincula lo visual con lo lúdico. En cuanto al desarrollo óptimo de la evaluación, se recomienda proyectar un temporizador que marque los tiempos disponibles para debatir por cada grupo, esto con el fin de evitar demoras y otorgar un apoyo al estudiante para que tenga un mejor manejo al momento de argumentar.

-Recursos para el docente:

- Herramienta que ofrece *Google* para lanzar una moneda digital de manera fácil y rápida.⁵³
- Plataforma que contiene diversas herramientas útiles para el desarrollo de una clase, como lanzar una moneda online.⁵⁴
- Plataforma de creación de rúbricas con ayuda de inteligencia artificial⁵⁵
- Plataforma de gestión escolar que contiene diversas herramientas para la creación de rúbricas, evaluaciones, cuestionarios, entre otros.⁵⁶

⁵³ Acceso a la página: <https://g.co/kgs/3BbNdWV> Visto el 03-02-2024

⁵⁴ Vid nota 47. Visto el 03-02-2024.

⁵⁵ Vid nota 36. Visto el 03-02-2024.

⁵⁶ Enlace directo de la plataforma: <https://additioapp.com/> Visto el 03-02-2024.

-Rúbricas:

Criterios de Evaluación	Excelente	Bueno	Aceptable	Bajo
Coherencia y Cohesión	El estudiante presenta argumentos coherentes y utiliza correctamente los conectores para lograr la cohesión del discurso.	El estudiante presenta argumentos mayormente coherentes y utiliza adecuadamente los conectores para lograr la cohesión del discurso.	El estudiante presenta argumentos parcialmente coherentes y utiliza algunos conectores adecuadamente para lograr la cohesión del discurso.	El estudiante presenta argumentos poco coherentes y no utiliza los conectores de manera adecuada para lograr la cohesión del discurso.
Análisis y Interpretación	El estudiante demuestra un profundo análisis y una excelente capacidad de interpretación de los textos relacionados al tema del debate.	El estudiante demuestra un buen análisis y una sólida capacidad de interpretación de los textos relacionados al tema del debate.	El estudiante demuestra un análisis parcial y una capacidad limitada de interpretación de los textos relacionados al tema del debate.	El estudiante demuestra un análisis superficial y una falta de capacidad de interpretación de los textos relacionados al tema del debate.
Desarrollo de Posturas	El estudiante desarrolla posturas claras, fundamentadas y originales sobre el tema del debate, presentando argumentos sólidos que las respalden.	El estudiante desarrolla posturas claras y fundamentadas sobre el tema del debate, presentando argumentos que las respalden.	El estudiante desarrolla posturas parcialmente claras y fundamentadas sobre el tema del debate, presentando argumentos limitados que las respalden.	El estudiante no desarrolla posturas claras ni fundamentadas sobre el tema del debate, presentando argumentos insuficientes que las respalden.
Exploración Creativa con el Lenguaje	El estudiante muestra una exploración creativa excepcional con el lenguaje, utilizando recursos retóricos y figuras literarias de manera efectiva para enriquecer su discurso.	El estudiante muestra una exploración creativa con el lenguaje, utilizando recursos retóricos y figuras literarias de manera adecuada para enriquecer su discurso.	El estudiante muestra una exploración parcialmente creativa con el lenguaje, utilizando algunos recursos retóricos y figuras literarias para enriquecer su discurso.	El estudiante muestra una exploración limitada y poco creativa con el lenguaje, sin utilizar recursos retóricos ni figuras literarias en su discurso.
Observaciones:				Puntaje:
				NOTA:

Ejemplo de rúbrica para evaluar el debate.⁵⁷

Criterio	Sí	No
Participación activa en las discusiones del debate		
Contribución a la realización de tareas colaborativas		
Liderazgo en la organización y desarrollo del debate		
Uso adecuado de las herramientas tecnológicas durante el debate		
Investigación previa sobre el tema a debatir		
Presentación clara y organizada de los argumentos durante el debate		
Respeto hacia los demás participantes durante el debate		
Participación activa en la evaluación y reflexión posterior al debate		

Lista de verificación de las actitudes del debate.⁵⁸

⁵⁷ Para revisar de mejor manera la rúbrica, hacer clic en la imagen o visitar el enlace <https://edtk.co/rbk/92982>.

⁵⁸ Al igual que la anterior, pulsar la imagen o acceder al vínculo para una mejor revisión de la rúbrica. <https://edtk.co/rbk/92971>.

6.3. Principales sitios recomendados

Número	Nivel en que se usan	Sitios web	Enlace para acceder
1	1, 2 y 3	Currículum nacional para docentes	https://www.curriculumnacional.cl/docentes/
2	1, 2 y 3	<i>Canva</i>	https://www.canva.com/
3	1	Biblioteca escolar digital	https://bdescolar.mineduc.cl/?locale=es
4	2	<i>Classdojo</i>	https://www.classdojo.com/es-es/toolkit
5	2	<i>Rubrik</i> (rúbricas generadas con IA)	https://edtk.co/rubrik/
6	3	<i>Gynzy</i>	https://www.gynzy.com/es
7	3	<i>Wordwall</i>	https://wordwall.net/es/
8	3	<i>PiliApp</i>	https://es.piliapp.com/
9	3	<i>Additio App</i>	https://additioapp.com/

6.4. Cierre de la propuesta

Este trabajo buscaba ser atinente a las necesidades actuales de los estudiantes mientras se abordaban tecnologías modernas de manera simple y sencilla. Por esta razón el proyecto tuvo como principio apoyar al profesorado al entregar orientaciones y recursos con los que trabajar las actividades de una manera más lúdica y visual. La propuesta, a su vez, presentó una estrecha relación con los objetivos, tanto de aprendizaje como actitudinales, pues fueron considerados al elaborar las actividades y planificar los recursos para que fuesen llevados a cabo según su nivel de escolaridad. Debido a lo anterior, se puede decir que se cumplió la meta de conectar este proyecto con el currículum vigente a son de facilitar su implementación en las salas de clase.

Por otro lado, el material propuesto se encuentra organizado según los niveles de conocimiento y complejidad, ya que es posible apreciar el paulatino aumento de exigencia, a su vez, profundizando en el uso de las herramientas al exigir una mayor autonomía en cada dinámica planteada. Con respecto a estas, se elaboraron con el objetivo de brindar elementos visuales y lúdicos a los momentos de la clase, siendo observable en los recursos y ejemplos que fueron propuestos como guía para los docentes, pues se encuentran alternativas para lograr que actividades monótonas, tales como la formación de grupos, selección de temas y búsquedas por internet, adquieran algunos elementos atractivos sin incurrir en acciones que demanden mucho tiempo o preparación por parte del profesor.

Finalmente, es posible afirmar que esta propuesta constituye un apoyo para el trabajo en aula, dado que entrega diversos materiales de fácil acceso y empleo en función de los requerimientos educacionales de los jóvenes y su grado de formación académica, sirviendo, por lo menos, como un ejemplario de actividades que incorpora el uso de tecnologías digitales en el aula de clases.

VII. CONCLUSIONES Y PROYECCIONES

7.1. Conclusiones

A modo de síntesis, la investigación estaba enmarcada en el área educativa, abordando tres objetivos principales. El primer objetivo de la investigación se orientaba a describir las problemáticas relacionadas al uso de tecnologías en el aula, como la falta de tiempo, carencia en la infraestructura o poco conocimiento sobre los recursos disponibles, entre otros, esto fue llevado a cabo mediante entrevistas y encuestas a docentes y estudiantes, lo que otorgó resultados que responden al segundo objetivo, el cual consistía en analizar las percepciones respecto al uso de la tecnología digital, permitiendo concluir que, actualmente, hay un gran cambio respecto a las técnicas de enseñanza, en razón de que las comunidades educativas poseen interés en que se utilicen nuevas tecnologías, lo que posiciona a las TIC como una ventaja a la hora de enseñar, siempre y cuando se cree un balance entre los textos escritos y no escritos.

Por otro lado, los elementos visuales son ampliamente valorados por los estudiantes, marcando una preferencia por textos con alto contraste, como también, vídeos con una duración de diez minutos. En la misma línea, la ludificación presenta un apoyo que permite abordar elementos de una forma más dinámica y divertida, dado que los discentes muestran una favorable inclinación al uso de actividades interactivas durante las clases.

Por último, el tercer objetivo tenía como finalidad realizar una propuesta didáctica en base a estos resultados, la que fue orientada a otorgar herramientas que amplían la variedad de tareas realizadas en el aula, con el fin de motivar a los estudiantes y aportar a los docentes una amplia gama de alternativas que responden a las necesidades atencionales de los jóvenes.

Atendiendo a lo anterior, es válido considerar que la investigación realizada efectivamente constituye un apoyo para el quehacer docente, puesto que se obtuvieron datos sobre la apreciación de la comunidad educativa al enfocar el proyecto en el uso de TIC, elementos visuales, multimodales y lúdicos, poniendo en evidencia la importancia de integrar dichos recursos con el fin de responder a las necesidades actuales, abordando estas a través de la propuesta didáctica que fue elaborada de acuerdo con los resultados del estudio. Es por este motivo que se considera relevante seguir profundizando en la aplicación de la multimodalidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que queda demostrado lo valioso que puede ser para los actores del sistema educativo.

7.2. Proyecciones

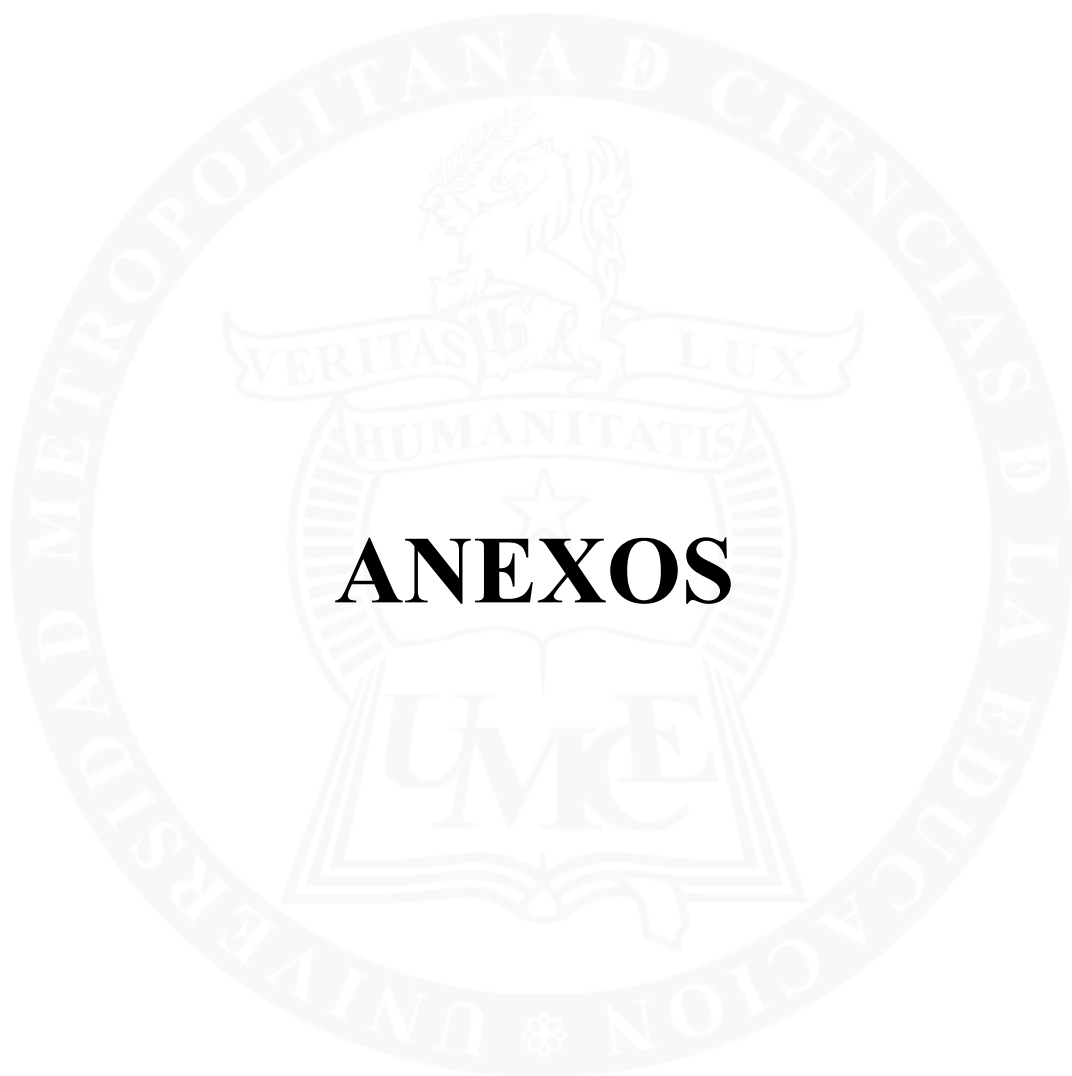
Tras realizar esta investigación surgen múltiples temas de interés que podrían ser abordados en futuros proyectos, tales como un estudio que analice la distribución entre texto-imagen, variando el posicionamiento, tamaño y composición con la finalidad de ver cómo estos cambios afectan a la opinión de los estudiantes. También cabe preguntarse cuál es la importancia que le dan las instituciones educativas al uso de TIC, junto con los requerimientos sobre la aplicación de estas durante las clases, puesto que se observó que los colegios no suelen pedir su implementación.

A su vez, sería interesante cuestionar qué consideran tecnología los estudiantes, ya que, quizás, su concepción no sea la misma que poseen los docentes y, por ende, cuando una parte considera que se están utilizando dichas herramientas para la otra no sea así. Referente a lo anterior, un factor a tener en cuenta es que se ha observado un incremento del uso del celular, sobre todo en la población más joven, hecho que se podría profundizar cuestionando su utilización en las salas de clases. Como último punto, se puede considerar que en esta investigación se pasó por alto el uso de la radio, siendo relevante indagar en el contraste que podría tener con respecto a otras tecnologías en la actualidad.

BIBLIOGRAFÍA


- Abt, C. (1987). *Serious games*. University Press of America.
- Araya, M. y Calandra, P. (Ed.). (2009). *Conociendo las TIC*. Innova Chile CORFO. <https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/120281>
- Ayala, T. (2012). El hipertexto en la Enseñanza Media en Chile: ¿Es pertinente aplicar los enfoques textuales tradicionales?. *Literatura y lingüística*, (25), 101-120. <https://dx.doi.org/10.4067/S0716-58112012000100006>
- Buckingham, D. (2008). *Más allá de la tecnología*. Manantial.
- Cassany, D. (1993). *La cocina de la escritura*. Anagrama.
- Castro, S., Guzmán, B., & Casado, D. (2007). Las Tic en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Laurus*, 13(23), 213-234. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=76102311>
- Cobble, J., Daggett, W. y Gertel, S. (2008). *Color in an Optimum Learning Environment*. <https://es.scribd.com/document/58425001/Color-and-Learning>
- Durán, T. (2005). Ilustración, comunicación, aprendizaje. *Revista de Educación*, (1), 239-253. http://www.revistaeducacion.educacion.es/re2005/re2005_18.pdf
- Giorgis, F. (2015). Medios digitales: lectoescritura en clave de hipervínculo. *Letras*, (1), 113-117. <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/46648>
- Gladic, J. y Cautín, V. (2016). Una Mirada a los Modelos Multimodales de Comprensión y Aprendizaje a Partir del Texto. *Literatura y Lingüística*, N°33, pp. 357-380.
- Kress, G. y Van Leeuwen, Th. (2001). Introducción. En H. Laura (Ed.), *Multimodal discourse. The modes and media of contemporary communication* (pp.1-23)
- Martín-Laborda, R. (2005). *Las nuevas tecnologías en la educación*. Fundación AUNA. https://www.telecentros.info/pdfs/05_06_05_tec_edu.pdf
- Ministerio de Educación, 2023. *Centro de innovación*. <https://www.innovacion.mineduc.cl/>
- Ministerio de Educación. (s.f) *Lengua y literatura*. <https://www.curriculumnacional.cl/portal/Educacion-General/Lenguaje-y-comunicacion-Lengua-y-literatura/>
- Pedro, F. (2014). *Tecnología y escuela: lo que funciona y por qué*. Fundación Santillana.
- Pérez, A. y Ribón, M. (2020). *Consolidación del lenguaje visual en la educación*. ResearchGate. (PDF) [Consolidación del lenguaje visual en la educación \(researchgate.net\)](https://www.researchgate.net/publication/358123456)
- Picón, A. (2019). *Ludificación y gamificación en el aula de secundaria* [Tesis de maestría, - Universidad de Burgos]. <http://hdl.handle.net/10259/5208>
- Prensky, M. (2010). *Nativos e Inmigrantes Digitales*. Distribuidora SEK, S.A. [https://skat.ihmc.us/rid=1RK88K5LN-44P1MC-2WQZ/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20\(SEK\).pdf](https://skat.ihmc.us/rid=1RK88K5LN-44P1MC-2WQZ/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf)
- Real Academia Española. (2019). Diccionario de la lengua española, 23.^a ed., [versión 23.7 en línea]. <https://dle.rae.es>
- Rubio, D. y Jiménez, J. (2021). Constructivismo y tecnologías en educación. Entre la innovación y el aprender a aprender. *Revista Historia de la Educación Latinoamericana*, Vol. 23(36), pp. 61-92. <https://doi.org/10.19053/01227238.12854>

- Santamaría, M. (2015). Multimodalidad y discurso educativo. *Revista Electrónica Educare*, Vol 19(2), pp. 105-118. doi: <http://dx.doi.org/10.15359/ree.19-2.7>
- Scott, C. (2015). *El futuro del aprendizaje 2 ¿Qué tipo de aprendizaje se necesita en el siglo XXI?* Investigación y Prospectiva en Educación, UNESCO.
- Tamayo de Serano, C. (2002). La estética, el arte y el lenguaje visual. *Palabra-Clave*, No. 7, 3-21. <https://www.redalyc.org/pdf/649/64900705.pdf>
- Valle-Peris, M. (2022). Evolución y consecuencias de la hiperconectividad. *Proyecta56, an Industrial Design Journal*, (2), 58–75. <https://doi.org/10.25267/P56-IDJ.2022.i2.05>



ANEXOS

-Anexo 1: Consentimiento informado del establecimiento educacional.



DIRECCIÓN DE INVESTIGACIÓN Y PREGRADO

Fecha, 06/11/2023

CONSENTIMIENTO INFORMADO
DIRECTORA ESTABLECIMIENTO EDUCACIONAL

Yo, **Clara Veronica Lopez De Maturana Iñiguez**, otorgo las facilidades correspondientes a los investigadores de la Universidad Metropolitana de Ciencias de la Educación, **Gerardo Gómez Salazar y Génesis Núñez Correa** a realizar el estudio **Elementos visuales y tecnológicos que afectan los procesos de enseñanza-aprendizaje** en la institución que represento.

Expreso estar en conocimiento que el objetivo del estudio es **recabar información sobre las percepciones que tienen los alumnos/as del uso de TIC y elementos visuales**, y que para ello se requerirá aplicar encuestas que evidencian los elementos multimodales que prefieren los estudiantes. Las personas involucradas en el estudio serán estudiantes de enseñanza media, que asisten en vuestra institución.

He sido informada de que los datos recogidos serán analizados en el marco de la presente investigación y que su presentación y divulgación científica será efectuada de manera que los usuarios no puedan ser individualizados. También he sido informada que los datos serán recogidos entre el **30 y el 03 de noviembre**, los datos personales relacionados serán custodiados por 5 años y luego serán destruidos.

La participación de los sujetos de investigación es **LIBRE Y VOLUNTARIA** e independiente de esta autorización y de sus padres y/o tutores legales.






Se me ha informado que toda la información que entregue será confidencial (no será identificado su nombre), usada únicamente para los fines de esta investigación, y estará protegida y resguardada en el dispositivo personal de los investigadores a cargo, de manera que solo la profesora y los tesisistas podrán acceder a ella.

Si tiene alguna duda sobre este proceso o sobre la participación de los/as estudiantes, puede contactar a la profesora guía del proyecto al correo electrónico teresa.ayala@umce.cl.

Estoy en conocimiento de que esta investigación cuenta con aprobación Ética Científica. Para cualquier duda que se presente o si se vulneran sus derechos puede contactarse con el Dr. Jairo Vanegas López, Presidente del Comité de Ética de la Universidad de Santiago de Chile, CEI-USACH, al teléfono 2-2-7180293 o al correo electrónico comitedeetica@usach.cl. También puede solicitar más información sobre la ética del proyecto con el Dr. Pedro Canales Tapia, representante del Comité UMCE en el teléfono 22-322-9193 y en el correo electrónico evaluacion.etica@umce.cl

Sin perjuicio de lo anterior, manifiesto que la institución que represento cautelará que toda la información recogida en el marco de esta investigación se utilice de acuerdo a lo señalado en la Ley 20.120 sobre Investigación Científica en el Ser

UNIVERSIDAD METROPOLITANA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Campus Macul • Av. José Pedro Alessandri 774 • Ñuñoa, Santiago
E-mail: direccion.investigacion@umce.cl

 www.umce.cl  [@umced](https://www.facebook.com/umced)  [@umced](https://www.instagram.com/umced)  [@umced](https://twitter.com/umced)  contacto@umce.cl



DIRECCIÓN DE INVESTIGACIÓN Y PREGRADO

Humano, Ley 20.584 sobre los Derechos de los Pacientes en Salud y en la Ley 19.628 sobre la Protección de la Vida Privada.

Declaro que he recibido y duplicado de este documento.

Firma:

Nombre: Clara López de Maluina

Timbre de la Institución: _____



UNIVERSIDAD METROPOLITANA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Campus Macul • Av. José Pedro Alessandri 774 • Ñuñoa, Santiago
E-mail: direccion.investigacion@umce.cl

www.umce.cl [f@umced](#) [@umced](#) [t@umced](#) [contacto@umce.cl](#)

-Anexo 2: Muestra de consentimiento informado de los docentes.



DIRECCIÓN DE INVESTIGACIÓN Y PREGRADO

**CONSENTIMIENTO INFORMADO DOCENTES
ENTREVISTA**

Usted ha sido invitado/a a participar en el estudio **Elementos visuales y tecnológicos que afectan los procesos de enseñanza-aprendizaje** a cargo de los investigadores Gerardo Gómez Salazar y Génesis Núñez Correa bajo la dirección de la doctora **Teresa Ayala Pérez**.

Le invitamos a participar de esta investigación, pero puede elegir si participa o no. Si no desea tomar parte en ella, no tiene que hacerlo. Incluso, estando ya en la investigación, puede retirarse en cualquier momento, sin dar ninguna explicación y sin que esto signifique alguna consecuencia negativa para usted.

En esta investigación le pediremos ser parte de una entrevista individual que contempla un total de 10 preguntas, lo que tomará un máximo de 30 minutos.

Toda la información que nos entregue será confidencial (no será identificado su nombre), usada únicamente para los fines de esta investigación, y estará protegida y resguardada en el dispositivo personal de los investigadores a cargo, de manera que solo la profesora y los tesisas podrán acceder a ella. Una vez terminada la investigación, será destruida toda la información recolectada.

Si tiene alguna duda sobre la investigación o sobre su participación puede contactar a la profesora guía del proyecto al correo electrónico teresa.ayala@umce.cl.

Por medio del presente documento declaro haber sido informado de lo antes indicado, y estar en conocimiento del objetivo del estudio.

Si decides participar recibirás una copia de este documento. Acepto participar en el presente estudio:

Nombre 

Firma: _____

Fecha: Santiago / 19 / 10 / 2023
Ciudad Día Mes Año

UNIVERSIDAD METROPOLITANA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Campus Macul • Av. José Pedro Alessandri 774 • Ñuñoa, Santiago
E-mail: direccion.investigacion@umce.cl

 www.umce.cl  [@umced](https://www.facebook.com/umced)  [@umced](https://www.instagram.com/umced)  [@umced](https://twitter.com/umced)  contacto@umce.cl



DIRECCIÓN DE INVESTIGACIÓN Y PREGRADO

CONSENTIMIENTO INFORMADO DOCENTES ENTREVISTA

Usted ha sido invitado/a a participar en el estudio **Elementos visuales y tecnológicos que afectan los procesos de enseñanza-aprendizaje** a cargo de los investigadores Gerardo Gómez Salazar y Génesis Núñez Correa bajo la dirección de la doctora **Teresa Ayala Pérez**.

Le invitamos a participar de esta investigación, pero puede elegir si participa o no. Si no desea tomar parte en ella, no tiene que hacerlo. Incluso, estando ya en la investigación, puede retirarse en cualquier momento, sin dar ninguna explicación y sin que esto signifique alguna consecuencia negativa para usted.

En esta investigación le pediremos ser parte de una entrevista individual que contempla un total de 10 preguntas, lo que tomará un máximo de 30 minutos.

Toda la información que nos entregue será confidencial (no será identificado su nombre), usada únicamente para los fines de esta investigación, y estará protegida y resguardada en el dispositivo personal de los investigadores a cargo, de manera que solo la profesora y los tesisistas podrán acceder a ella. Una vez terminada la investigación, será destruida toda la información recolectada.

Si tiene alguna duda sobre la investigación o sobre su participación puede contactar a la profesora guía del proyecto al correo electrónico teresa.ayala@umce.cl.

Por medio del presente documento declaro haber sido informado de lo antes indicado, y estar en conocimiento del objetivo del estudio.

Si decides participar recibirás una copia de este documento. Acepto participar en el presente estudio:

Nombre: _____

Firma: _____

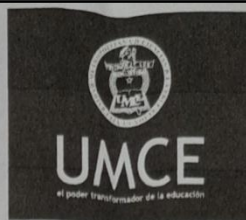
Fecha: Santiago / 18 / octubre / 2023

Ciudad Día Mes Año

UNIVERSIDAD METROPOLITANA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Campus Macul • Av. José Pedro Alessandri 774 • Ñuñoa, Santiago
E-mail: direccion.investigacion@umce.cl

www.umce.cl [f @umced](https://www.facebook.com/umced) [@umced](https://www.instagram.com/umced) [t @umced](https://www.tiktok.com/@umced) [✉ contacto@umce.cl](mailto:contacto@umce.cl)

-Anexo 3: Muestra de consentimiento informado de padres o tutores, encuesta.



DIRECCIÓN DE INVESTIGACIÓN Y PREGRADO

**CONSENTIMIENTO INFORMADO PADRES O TUTORES
ENCUESTA**

Su pupilo ha sido invitado/a a participar en el estudio **Elementos visuales y tecnológicos que afectan los procesos de enseñanza-aprendizaje** a cargo de los investigadores Gerardo Gómez Salazar y Génesis Núñez Correa bajo la dirección de la doctora **Teresa Ayala Pérez**.

Si da la autorización para que su pupilo/a participe en esta investigación, se requerirá que responda una encuesta con el fin de reconocer la percepción que poseen los estudiantes sobre el uso de elementos visuales y tecnologías en el aula.

Esta actividad se efectuará de manera personal y el tiempo estipulado es de 15 minutos aproximadamente. La participación de su pupilo/a, es totalmente voluntaria y podrá abandonar la investigación sin necesidad de dar ningún tipo de explicación y sin que ello signifique algún perjuicio o consecuencia para usted. Además, tendrá el derecho a no responder preguntas si así lo estima conveniente.

Independiente de la autorización del Director(a) del Establecimiento, padres y/o tutores legales, la participación del estudiante es libre y voluntaria y puede negarse a participar.

Toda la información que nos entregue será confidencial (no será identificado su nombre), usada únicamente para los fines de esta investigación, y estará protegida y resguardada en el dispositivo personal de los investigadores a cargo, de manera que solo la profesora y los tesisistas podrán acceder a ella. La participación de su pupilo/a en este estudio no le reportará beneficios personales, no obstante, los resultados del trabajo constituirán un aporte al conocimiento de los nuevos intereses y necesidades educativas actuales. Una vez terminada la investigación, será destruida toda la información recolectada.

Si tiene alguna duda sobre este proceso o sobre la participación del estudiante, puede contactar a la profesora guía del proyecto al correo electrónico teresa.ayala@umce.cl.

Por medio del presente documento declaro haber sido informado de lo antes indicado, y estar en conocimiento del objetivo del estudio.






Si decides participar recibirás una copia de este documento. Acepto participar en el presente estudio:

Nombre del apoderado

Nombre del estudiante:

Firma

UNIVERSIDAD METROPOLITANA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Campus Macul • Av. José Pedro Alessandri 774 • Ñuñoa, Santiago
E-mail: direccion.investigacion@umce.cl

 www.umce.cl  [@umced](https://www.facebook.com/umce.cl)  [@umced](https://www.instagram.com/umce.cl)  [@umced](https://www.twitter.com/umce.cl)  contacto@umce.cl



DIRECCIÓN DE INVESTIGACIÓN Y PREGRADO

CONSENTIMIENTO INFORMADO PADRES O TUTORES ENCUESTA

Su pupilo ha sido invitado/a a participar en el estudio **Elementos visuales y tecnológicos que afectan los procesos de enseñanza-aprendizaje** a cargo de los investigadores Gerardo Gómez Salazar y Génesis Núñez Correa bajo la dirección de la doctora **Teresa Ayala Pérez**.

Si da la autorización para que su pupilo/a participe en esta investigación, se requerirá que responda una encuesta con el fin de reconocer la percepción que poseen los estudiantes sobre el uso de elementos visuales y tecnologías en el aula.

Esta actividad se efectuará de manera personal y el tiempo estipulado es de 15 minutos aproximadamente. La participación de su pupilo/a, es totalmente voluntaria y podrá abandonar la investigación sin necesidad de dar ningún tipo de explicación y sin que ello signifique algún perjuicio o consecuencia para usted. Además, tendrá el derecho a no responder preguntas si así lo estima conveniente.

Independiente de la autorización del Director(a) del Establecimiento, padres y/o tutores legales, la participación del estudiante es libre y voluntaria y puede negarse a participar.

Toda la información que nos entregue será confidencial (no será identificado su nombre), usada únicamente para los fines de esta investigación, y estará protegida y resguardada en el dispositivo personal de los investigadores a cargo, de manera que solo la profesora y los tesisistas podrán acceder a ella. La participación de su pupilo/a en este estudio no le reportará beneficios personales, no obstante, los resultados del trabajo constituirán un aporte al conocimiento de los nuevos intereses y necesidades educativas actuales. Una vez terminada la investigación, será destruida toda la información recolectada.

Si tiene alguna duda sobre este proceso o sobre la participación del estudiante, puede contactar a la profesora guía del proyecto al correo electrónico teresa.ayala@umce.cl.

Por medio del presente documento declaro haber sido informado de lo antes indicado, y estar en conocimiento del objetivo del estudio.






Si decides participar recibirás una copia de este documento. Acepto participar en el presente estudio:

Nombre del apoderado: _____


Nombre: _____

Firma: _____

UNIVERSIDAD METROPOLITANA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Campus Macul • Av. José Pedro Alessandri 774 • Ñuñoa, Santiago
E-mail: direccion.investigacion@umce.cl

 www.umce.cl  [@umced](https://www.facebook.com/umce.cl)  [@umced](https://www.instagram.com/umce.cl)  [@umced](https://twitter.com/umce.cl)  contacto@umce.cl

-Anexo 4: Muestra de asentimiento informado de estudiantes menores de edad.



DIRECCIÓN DE INVESTIGACIÓN Y PREGRADO

ASENTIMIENTO INFORMADO: ESTUDIANTES MENORES DE EDAD
ENCUESTA

Somos Gerardo Gómez Salazar y Génesis Núñez Correa, investigadores de la carrera Pedagogía en Castellano de la Universidad Metropolitana de Ciencias de la Educación. Estamos realizando un estudio para conocer acerca del uso de tecnologías en el aula y para ello queremos pedir tu colaboración.

Te invitamos a participar en el estudio **Elementos visuales y tecnológicos que afectan los procesos de enseñanza-aprendizaje** bajo la dirección de la doctora **Teresa Ayala Pérez**.

Puedes elegir si participas o no. Si no deseas formar parte en ella, no tienes que hacerlo. Incluso, estando ya en la investigación, puedes retirarte en cualquier momento, sin dar ninguna explicación y sin que esto signifique alguna consecuencia negativa para ti.

En esta investigación te pediremos responder una encuesta breve que no tomará más de 15 minutos.

Toda la información que nos entregues será confidencial (no será identificado tu nombre), usada únicamente para los fines de esta investigación, y estará protegida y resguardada en el dispositivo personal de los investigadores a cargo, de manera que solo la profesora y los tesisistas podrán acceder a ella. Una vez terminada la investigación, será destruida toda la información recolectada.

Si tienes alguna duda sobre la investigación o sobre tu participación puedes contactar a la profesora guía del proyecto al correo electrónico teresa.ayala@umce.cl.

Por medio del presente documento declaro haber sido informado de lo antes indicado, y estar en conocimiento del objetivo del estudio.






Si decides participar recibirás una copia de este documento. Acepto participar en el presente estudio:

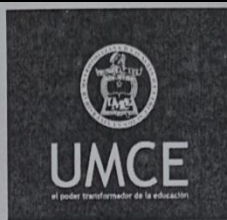
Nombre: _____

Firma: _____

Fecha: Santiago / 13 / Noviembre 2023
Ciudad Día Mes Año

UNIVERSIDAD METROPOLITANA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Campus Macul • Av. José Pedro Alessandri 774 • Ñuñoa, Santiago
E-mail: direccion.investigacion@umce.cl

 www.umce.cl  [@umced](https://www.facebook.com/umce.cl)  [@umced](https://www.instagram.com/umce.cl)  [@umced](https://twitter.com/umced)  contacto@umce.cl



DIRECCIÓN DE INVESTIGACIÓN Y PREGRADO

ASENTIMIENTO INFORMADO: ESTUDIANTES MENORES DE EDAD ENCUESTA

Somos Gerardo Gómez Salazar y Génesis Núñez Correa, investigadores de la carrera Pedagogía en Castellano de la Universidad Metropolitana de Ciencias de la Educación. Estamos realizando un estudio para conocer acerca del uso de tecnologías en el aula y para ello queremos pedir tu colaboración.

Te invitamos a participar en el estudio **Elementos visuales y tecnológicos que afectan los procesos de enseñanza-aprendizaje** bajo la dirección de la doctora Teresa Ayala Pérez.

Puedes elegir si participas o no. Si no deseas formar parte en ella, no tienes que hacerlo. Incluso, estando ya en la investigación, puedes retirarte en cualquier momento, sin dar ninguna explicación y sin que esto signifique alguna consecuencia negativa para ti.

En esta investigación te pediremos responder una encuesta breve que no tomará más de 15 minutos.

Toda la información que nos entregues será confidencial (no será identificado tu nombre), usada únicamente para los fines de esta investigación, y estará protegida y resguardada en el dispositivo personal de los investigadores a cargo, de manera que solo la profesora y los tesisistas podrán acceder a ella. Una vez terminada la investigación, será destruida toda la información recolectada.

Si tienes alguna duda sobre la investigación o sobre tu participación puedes contactar a la profesora guía del proyecto al correo electrónico teresa.ayala@umce.cl.

Por medio del presente documento declaro haber sido informado de lo antes indicado, y estar en conocimiento del objetivo del estudio.

Si decides participar recibirás una copia de este documento. Acepto participar en el presente estudio:

Nombre: _____



Firma: _____

Fecha: Santiago / 20 / noviembre / 2023
Ciudad Día Mes Año

UNIVERSIDAD METROPOLITANA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Campus Macul • Av. José Pedro Alessandri 774 • Ñuñoa, Santiago
E-mail: direccion.investigacion@umce.cl


www.umce.cl [f @umced](#) [@umced](#) [t @umced](#) [✉ contacto@umce.cl](#)

-Anexo 5: Formato de la encuesta realizada en la investigación.



USO DE TECNOLOGÍAS EN EL AULA

Investigadores: Gerardo Gómez
y Génesis Núñez




Encuesta "Elementos visuales"

Queridos estudiantes:

Gracias por aceptar participar en este proceso. Recuerda que en caso que quieras dejar la encuesta, lo puedes hacer con total libertad.

Estas respuestas serán recopiladas para ser parte de un estudio que investiga el impacto de los elementos visuales durante el desarrollo de las clases.

¡Muchas gracias! <3

[Cambiar de cuenta](#)

*** Indica que la pregunta es obligatoria**

Correo *

Tu dirección de correo electrónico

Mi género es... *

☐ Femenino

☐ Masculino

☐ Otro