

“A mis padres por toda su dedicación y apoyo a lo largo de mi vida.

A mi familia por brindarme su cariño, compañía y atención.

A los docentes que han acompañado mi vida académica

y que han influenciado mi ser para escalar

este peldaño que alcanzo hoy.

A todos ellos gracias.”

**EL PAPEL DE LA INTERACTIVIDAD PARA ENRIQUECER LOS PROCESOS DE
ENSEÑANZA DE LA LITERATURA EN ESTUDIANTES DE GRADO 9º: UNA
ESTRATEGIA PEDAGÓGICA EN EL AULA**

**Tesis Presentada Para Obtener El Título De
Licenciado en Educación Básica con énfasis en Humanidades y Lengua Castellana
Universidad Santo Tomás**

Ángela Andrea Rodríguez Ladino

Bogotá, Enero 31 de 2018

**"La imaginación es el principio de la creación.
Imaginas lo que deseas, persigues lo que imaginas
y finalmente, creas lo que persigues"**

**George Bernard Shaw
Premio Nobel de literatura 1925**

TABLA DE CONTENIDO

	Página
INTRODUCCIÓN.....	8
CAPÍTULO 1	
JUSTIFICACIÓN.....	11
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	14
OBJETIVO GENERAL.....	15
OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	15
CAPÍTULO 2	
ESTADO DEL ARTE.....	16
CAPÍTULO 3	
MARCO TEÓRICO.....	26
1. LA INTERACTIVIDAD.....	26
1.1. ETAPAS DE LA INTERACTIVIDAD.....	33
1.1.1. Interactividad manual.....	34
1.1.2. Interactividad mental.....	35
1.1.3. Interactividad emocional.....	36
1.2. LA INTERACTIVIDAD EN EL CONTEXTO COLOMBIANO.....	36
2. PEDAGOGÍA.....	39

3. DIDÁCTICA.....	42
4. AMBIENTES DE APRENDIZAJE.....	45
4.1. CONCEPTO DE NUEVOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE.....	46
4.2. CLASES DE AMBIENTES DE APRENDIZAJE.....	47
4.3. LOS COMPONENTES.....	49
4.3.1. Espacio para la guía en la construcción del conocimiento.....	50
4.3.2. Espacio de presentación del contenido.....	51
4.3.3. Elementos de interactividad.....	51
4.3.4. Diseño del ambiente físico.....	52
4.3.5. Condiciones para el diseño de ambientes de aprendizaje.....	52
4.3.5.1. Elementos de Comunicación.....	53
4.3.5.2. Elementos de la Cognición.....	53
4.3.5.3. Elementos de construcción del conocimiento.....	54
4.3.5.4. Elementos de selección de los medios.....	55
5. AMBIENTES DE APRENDIZAJE EN LENGUA CASTELLANA.....	56
6. ENSEÑANZA DE LA LITERATURA.....	58
6.1. LITERATURA HISPANOAMERICANA	
CONTEMPORANEA.....	59
6.1.1 Influencia de la oralidad.....	62
6.1.2. Enfoque cronológico.....	63
6.1.2.1. Los años 40-50: antecedentes del “boom”.....	63
6.1.2.2. Los años 50-60: el “boom” de la narrativa hispanoamericana	
Hispanoamericana.....	64
6.1.2.3. Años 70-90: la narrativa posterior al “boom” tras el	
“boom”.....	67
6.1.2.4. A partir de 1980: los nuevos nombres.....	68
6.2. LA LITERATURA COMO LENGUAJE.....	69
6.3. LITERATURA Y LÚDICA.....	71

6.4.	LITERATURA Y CREATIVIDAD.....	75
7.	MATERIAL DE APOYO EDUCATIVO.....	79
7.1.	CONDICIONES IMPORTANTES DE TENER UN MATERIAL DE APOYO.....	80
7.2.	TIPOS DE MATERIAL DE APOYO.....	81
7.2.1.	Objetos del entorno.....	81
7.2.2.	Materiales elaborados.....	81
7.2.3.	Impresos.....	82
7.2.4.	Maquetas y modelos contruidos.....	83
7.2.5.	Materiales audiovisuales.....	83
7.2.6.	Medios de audio.....	83
7.2.7.	Software.....	84
7.2.8.	Internet.....	84
8.	COMUNICACIÓN.....	84
8.1.	REACTIVA.....	87
8.2.	DINÁMICA.....	87
8.3.	SISTEMÁTICA.....	87
8.4.	TEMÁTICA.....	88
8.5.	PARTICIPATIVA.....	88
9.	LA CREATIVIDAD.....	89
10.	LA LÚDICA.....	92

CAPÍTULO 4

DESARROLLO E IMPLEMENTACION DEL MATERIAL COMO ESTRATEGIA

PEDAGÓGICA.....	94
4.1. DISEÑO PROPIO DEL MATERIAL.....	94
4.2. CARACTERIZACIÓN DEL MATERIAL.....	95

4.2.1. Unidad.....	96
4.2.2. Sencillez.....	96
4.2.3. Funcionalidad.....	97
4.2.4. Versatilidad.....	97
4.2.5. Resolución conceptual.....	97

CAPITULO 5

METODOLOGÍA.....	98
5.1. DISEÑO METODOLÓGICO.....	98
5.2. POBLACIÓN Y MUESTRA.....	99
5.3. RECOLECCIÓN DE DATOS.....	99

CAPITULO 6

ANÁLISIS DE DATOS.....	103
6.1. PERTINENCIA DEL MATERIAL.....	103
6.1.1. UNIDAD.....	104
6.1.2. SENCILLEZ.....	105
6.1.3. FUNCIONALIDAD.....	106
6.1.4. VERSATILIDAD.....	107
6.1.5. RESOLUCIÓN CONCEPTUAL.....	108
6.2. RESULTADOS.....	109
6.3. CONCRECIÓN CONCEPTUAL DEL MATERIAL.....	109
CONCLUSIONES.....	115
ANEXOS.....	118
LISTA DE REFERENCIAS.....	127

INTRODUCCIÓN

La educación del período histórico actual, primeros años del siglo XXI, muestra que, adicional a su misión como promotora del cambio tiene el compromiso de proponer y propender por el desarrollo de nuevas alternativas para el aprendizaje generando opciones en las que el conocimiento se brinde de forma abierta e integral.

Desde esta perspectiva pedagógica en la propuesta educativa de la Licenciatura en Educación básica con énfasis en Humanidades y Lengua Castellana de la Universidad Santo Tomas, se plantea el trabajo en diversos escenarios educativos que a su vez muestran diferentes espacios adecuados a la enseñanza del lenguaje y la literatura; ambientes en los cuales se ofrece una mirada directa a las nuevas formas de enseñar; esta mirada responde a los intereses y objetivos de cada institución. Sin embargo, en algunas de ellas, el norte se ve como algo desdibujado y finalmente separado de los objetivos que se persiguen, pues se evidencia un acercamiento de manera superficial a las nuevas estrategias brindadas por el mundo contemporáneo donde se brinda una enseñanza de forma tradicional, que, aunque no está mal, si debería ser más congruente con la realidad de nuestras generaciones.

Por otra parte, existen instituciones que identifican la importancia de innovar en estos contenidos, reconocen la interactividad como expresión cambiante de los métodos de enseñanza utilizados y la necesidad de ser explorada para convertirla en un factor clave de la actualidad en el desarrollo individual y colectivo del sujeto; es decir, brindan herramientas que hacen parte de

su cotidianidad en cualquier contexto y que pueden influir de forma muy positiva en la transformación integral del individuo.

Por lo anterior, la estrategia planteada está en correspondencia con aquellos sistemas educativos que promueven la búsqueda de recursos y estrategias dirigidos hacia una nueva forma de adquirir el conocimiento de manera didáctica e innovadora, donde el sujeto se siente protagonista de su proceso educativo a través del uso de diferentes materiales que le crean condiciones físicas de encuentro e intercambio, que facilitan el descubrimiento, la participación y reconocen que haciendo uso de la interactividad se dan procesos de aprendizaje que involucran la interacción con diversos materiales enlazados al tipo de conocimiento que en cada caso se desea transmitir.

Aunque los esfuerzos en la actualidad intentan cumplir con estas metas, hay un punto bastante crítico en el desarrollo de estos materiales, pues son concebidos, diseñados y elaborados con una mentalidad solo lúdica desvinculando así el proceso de enseñanza. En consecuencia, se hace prioritaria la necesidad de crear vínculos que den como respuesta la posibilidad de experimentar con diferentes aspectos del proceso de aprendizaje, a la vez que se establezca una relación entre el sujeto que aprehende divirtiéndose y experimentando el contenido enseñado, sumergiéndolos en un ambiente y contexto propio donde prime la interactividad como recurso que toma diversos elementos, entre ellos la interacción y la lúdica para llegar a una comprobación de ideas. De este modo, no sólo cumplen como actividad práctica entre sujetos y tareas, sino que también crean condiciones físicas de encuentro e intercambio que facilitan la concreción del pensamiento y que

promueven la construcción de espacios y materiales que pueden consolidar de una manera práctica esas condiciones físicas.

Éste proyecto se fundamenta en la interactividad al dirigir una mirada hacia sus formas como propuesta de vida y armonía para establecer vías de enseñanza que tengan su base en la lúdica y la estimulación de los sentidos como mecanismos para fortalecer la actividad científica, dentro de un ambiente de aprendizaje amplio, en el que cada grupo humano tenga un espacio vital, y donde cada persona imponga un cierto espacio propio. Simultáneamente cada colectividad demanda espacios sociales específicos que brinden confianza, seguridad y comodidad para la aprehensión de saberes y nuevas experiencias.

Por lo tanto, estos nuevos ambientes harán que la experimentación se realice de manera espontánea, de modo que puedan diferenciarse de los espacios típicos de aprendizaje. Por esta razón, se toma el aula como posibilitadora de la socialización y apropiación de conocimientos, pues es en este espacio donde se suscita la interrogación y el asombro a través de la interacción social con los demás; el diseño de este material entonces debe hacer énfasis en las peculiaridades cognitivas, emocionales, psicológicas y morfológicas de nuestros estudiantes y cumplir con principios funcionales y conceptuales que hagan de la experiencia algo real y de total validez.

Capítulo 1

JUSTIFICACIÓN

Dentro de las políticas del gobierno nacional para mejorar el sistema educativo se han establecido lineamientos que plantean “el desarrollo de una capacidad crítica que fortalecerá el avance científico y tecnológico, así como, el acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y el fomento de la investigación en sus diferentes manifestaciones” (MEN, 1994, artículo No.5). Por tanto, la estructura curricular de la educación debe propender por emplear una pedagogía que facilite la acción permanente y cambiante de los sujetos con la realidad, así como, el uso de alternativas pedagógicas que propicien la implementación de diversos recursos que le permitan al educador asumir un rol de fundamental importancia como agente activo y partícipe que orienta el proceso educativo y que no debe estar ajeno al desarrollo de la Lengua Castellana como pilar fundamental en el proceso de aprendizaje y de comunicación del ser humano.

Por tal razón, este trabajo, enmarcado en la línea de investigación: “Enseñanza de la Literatura” busca integrar la interactividad como estrategia para enriquecer los procesos de enseñanza de la literatura en el aula de clase con la implementación de un material interactivo de apoyo educativo que facilite su aprendizaje específicamente en conceptos relacionados con la literatura hispanoamericana contemporánea trabajados en el grado 9º de la Educación Básica, donde el aprendizaje ha de realizarse mediante la relación entre el material didáctico y la

observación de los diversos agentes que interactúan con dicho material, con el fin de facilitar la apropiación de nuevos conceptos y promover un debate gracias a la dinámica de la interrogación.

El diseño del material de apoyo y las actividades interactivas son relevantes para sostener el interés de los estudiantes, ya que, además de conceptualizar y generar conocimiento despiertan interés de investigación que conduce a la formulación de preguntas y a la reflexión dando lugar a la ubicación de los nuevos conocimientos en su entorno y en su contexto diario, lo cual permite transformar su realidad, sacarlos de la inercia y prepararlos para evolucionar; así el diseño de la estrategia se enfoca en las competencias de los Estándares Básicos de Competencias en Lenguaje establecidos por el Ministerio de Educación Nacional que brindan un motivo para indagar mediante el uso de la comunicación, la producción textual y la comprensión de la literatura. Así, el uso de la interactividad no alienta el desarrollo pedagógico clásico que parte de una pregunta impuesta para ofrecer una respuesta, por el contrario, la sorpresa permite que el sujeto se entusiasme sea cual sea su nivel de conocimiento previo, y quiera entrar en el proceso de interrogación.

Todo lo planteado anteriormente, significa que al hacer, el sujeto aprende que entre la interactividad y el aprendizaje es posible encontrar un lazo de continuidad. La interactividad no está dirigida hacia el usuario para explicarle algo sobre lo que él no se hace ninguna pregunta por el contrario, busca sacudir al estudiante, lo lleva a formular su propia pregunta y actuar luego sostenido por esta dinámica de la interrogación. Todo esto sustentado en modelos pedagógicos

como el aprendizaje significativo, la escuela activa y la zona de desarrollo próximo de los cuales se hablará más adelante y que aportan criterios a partir de los que se puede construir una nueva imagen del conocimiento que sirva como herramienta para que el estudiante sea partícipe de una enseñanza, que busque el fundamento en lo que investigue y reflexione sobre la acción para transformarla con un manejo de la relación didáctica de la lengua vs producción de conocimientos en Lengua Castellana, que le permitan diseñar, planear y orientar las actividades de su propio aprendizaje, siguiendo modelos investigativos que propician la construcción de una imagen acertada de la interactividad.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En el desarrollo de mi experiencia bajo el área de la Lengua Castellana he observado que en su mayoría impartimos como docentes un saber basado en nuestros conocimientos. Pero, a veces nos cuesta trabajo utilizar nuevas estrategias para propiciar habilidades en los estudiantes quienes muestran una inquietud por estar a la vanguardia en la utilización de medios que van a la par con el avance mundial en términos de comunicación y transmisión de la información, de allí que se encuentren diferentes falencias pues identifico que en su mayoría los contenidos son propuestos de una manera bastante teórica logrando una memorización de léxico pero en alguna medida carente de implementar en la vida práctica y en el contexto real de los estudiantes, lo cual fragmenta una relación integral entre lenguaje y literatura. Dentro de este contexto la pregunta que se plantea es: ¿Cómo integrar la interactividad como una estrategia que enriquezca los procesos de enseñanza de la literatura en estudiantes de grado 9°?

OBJETIVO GENERAL

Integrar la interactividad como estrategia pedagógica para enriquecer los procesos de enseñanza de la literatura hispanoamericana en estudiantes de grado 9º

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Utilizar la interactividad como herramienta pedagógica para propiciar la experimentación, el descubrimiento, la participación activa y el aprendizaje significativo.
- Desarrollar material didáctico de apoyo educativo que pueda ser utilizado en las temáticas propias de la Lengua Castellana enfatizando en la Literatura Hispanoamericana.
- Generar en los docentes del área de Humanidades y Lengua Castellana una reflexión sobre el uso de la interactividad de forma activa en el aula, dirigida a estudiantes de la educación básica.

Capítulo 2

ESTADO DEL ARTE

La enseñanza de la literatura en el área de Lengua Castellana conlleva a identificar diferentes manifestaciones en cuanto al diseño de estrategias pedagógicas con el fin de generar la apropiación de nuevos conceptos en nuestro que hacer como docentes. De esta manera, es necesario identificar qué antecedentes en términos de investigación se pueden relacionar con la existencia de este proyecto y de que manera pueden dar un punto de partida o contribuir al desarrollo de una propuesta interactiva como se plantea aquí, para la enseñanza de la literatura específicamente, Hispanoamericana, en la Educación Básica.

En este contexto, se hace referencia a tres líneas importantes asumidas en este proyecto como: la Lengua Castellana, la Literatura y la interactividad. Fue necesario iniciar la búsqueda relacionando existencias investigativas que se atribuyeran al uso de la relación en estos tres aspectos y que a su vez arrojaran resultados en el aula. Se encontraron existencias investigativas a nivel mundial que nos relacionan globalmente la intención marcada entre nuestro objetivo con la manera como es vista la enseñanza de la literatura en un contexto educativo diferente al nuestro y que de alguna manera puede contribuir a enriquecer la visión planteada no solo en un

contexto cultural propio sino también en uno ajeno que busca fortalecer estrategias enfocadas en la atención, concentración, interés y motivación de la enseñanza de la lengua castellana.

Posteriormente, se llevaron a cabo búsquedas a nivel nacional contempladas en un contexto de país que conllevan a mostrar otros aspectos que pueden variar en términos de poblaciones según sus variables sociales y regionales. Aquí encontramos, entre otros, proyectos investigativos que asumen la importancia de la interactividad en términos tecnológicos para poblaciones rurales con poco acceso a la modernidad y que generan resultados importantes en torno a la receptividad que tienen los estudiantes en relación con una nueva estrategia de enseñanza.

Finalmente, se encontraron investigaciones en algunas facultades de claustros de Educación Superior en Bogotá y que se relacionan con la enseñanza de la Lengua Castellana; estas asumen un contexto propio en referencia con nuestro sistema educativo.

Dichos proyectos elaborados a manera de tesis y que vendrán descritos posteriormente relacionan el hecho de innovar en términos de estrategias, la enseñanza de la Lengua Castellana; en común proponen el uso de nuevas estrategias que potencialicen la forma en la que el estudiante genera destrezas para fortalecer sus habilidades en el dominio de la lengua materna enfatizando en muchos casos en la lectura como proceso cognitivo y principal facilitador del

proceso de aprendizaje. De allí, parte el énfasis que se le da a la literatura y que en gran medida sirve como instrumento para relacionarla con la interactividad.

La interactividad en estos proyectos es vista como un proceso tecnológico consecuente con el desarrollo global de la humanidad y que en este caso brinda herramientas metodológicas en términos informáticos a todo el que quiera hacer uso de ella acercándolos más al conocimiento. De esta manera, en las investigaciones consultadas se evidencia en general el uso de herramientas informáticas que a manera de Software y herramientas TIC enriquecen, potencializan el aprendizaje, fomentan un mejor uso de la Lengua Castellana e involucran al individuo con su entorno en un contexto propio.

Inicialmente, se consultó la investigación titulada “Una propuesta de software para la lectura de literatura interactiva digital en secundaria”, proyecto de grado elaborado a manera de artículo en el año 2013 en la Universidad Socio-Pedagógica Estatal de Volgogrado, Madrid - España por Ángel Peinado Jaro. Es un texto netamente investigativo donde se plantea una relación estrecha entre la literatura y el uso de las herramientas TIC bajo un contexto actual informático que genera en los jóvenes en etapa de escolaridad una interactividad potenciada por los medios digitales.

En este trabajo se presenta el diseño de una herramienta informática orientada a la creación de una modalidad de textos cuyo objeto sea servir de estímulo a los jóvenes lectores de las aulas

de secundaria para acercarse a las obras del canon literario. Para ello, se analiza la aceptación de la lectura digital por parte de los estudiantes como medio para enriquecer su intertexto lector, se explora la textualidad y proceso de lectura característico de la Literatura Interactiva Digital (narrativa literaria de tecnología informática que exige al lector una participación narrativa); y se esboza el diseño de ADALID, la herramienta para la reescritura digital de obras literarias en formato interactivo.

De la misma manera, arroja información importante en términos digitales de qué tan receptiva es la juventud al uso de la tecnología informática en su proceso educativo. Aunque solo asume el termino de interactividad como una relación digital muestra una perspectiva del texto en su interacción con el receptor muy interesante y de alguna manera se puede relacionar con la forma como asume al receptor, aunque difiero en la manera como lo relaciona en términos de usuario.

Seguidamente, la consulta se realizó al proyecto elaborado como tesis de grado en el año 2013 en la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, Riobamba- Ecuador por Julia Maricela Frías Haro y Patricia del Carmen Abarca Chapalbay y que se titula “Creación de un patrón de interactividad para multimedia aplicado lengua y literatura, 3ero. Básica”. Aquí el desarrollo está basado en la creación de un patrón de multimedia interactivo para una guía multimedia educativa que tiene como objetivo influir en el aprendizaje y permitir mejorar la comprensión de la asignatura de “Lengua y Literatura” de 3ero Año de Educación Básica en el (C.E.B) Centro de Educación Básica de Riobamba.

Esta investigación realizada con el método deductivo propio, aplicó un estudio diagnóstico en cuyo resultado se evidenció una falta en el reconocimiento de letras mayúsculas en los estudiantes de este grado. Para ello, se diseñó una ayuda pedagógica, para el profesor y el estudiante con el fin de reforzar la asignatura de Lengua y Literatura, especialmente en el tema de Reglas Ortográficas. La guía multimedia está construida mediante un patrón que permite diferenciar el uso de letras mayúsculas y letras minúsculas mediante juegos y videos de cuentos interactivos.

Básicamente el desarrollo de este patrón multimedial se basa en el uso de un software que a manera de video juego despierta el interés en el estudiante. La importancia del proyecto se basa en la herramienta gráfica, así como en la programación y diseño de la misma que si bien es muy importante y trata de dar solución a una problemática se encasilla en un tipo de interactividad con el medio tecnológico que limita el conocimiento solo al recurso digital. Además, plantea un tema muy importante que es el de la lúdica como gestora de conocimiento, aprendizaje y recurso de motivación

Por otra parte, en el contexto nacional se consultó el trabajo de grado “Consideraciones y lineamientos para fomentar el uso de los tableros digitales interactivos en los ambientes de aprendizajes educativos en los municipios de Medellín e Itagüí”, proyecto elaborado en el año 2014 en la Universidad EAFIT, Medellín - Colombia, por Antonio Rodríguez Vides. En el cual se caracterizan procesos de incorporación pedagógica y tecnológica de los tableros digitales interactivos en los ambientes de aprendizajes de Medellín e Itagüí como una innovación de uso

en municipios rurales donde se desarrolla la problemática del bajo uso del medio interactivo en las aulas de clases par a las diferentes áreas del saber.

Allí se plantea que el impacto que las TIC tengan en el ámbito educativo, depende en gran medida del uso y apropiación que realicen los actores educativos, por lo cual, el papel del docente es fundamental en este proceso. Por lo cual, en cuanto mayor sean los niveles de participación del docente en el uso de las nuevas tecnologías, mayores serán los niveles de éxito de la estrategia de implementación que en este caso es la Pizarra Digital Interactiva (PDI).

La investigación se desarrolló de forma colaborativa con otros docentes donde el instrumento de recopilación de la información se difundió mediante correos electrónicos a cada uno de los docentes seleccionados en Itagüí y Medellín para su diligenciamiento en línea. Esta labor fue realizada en Itagüí a través del Plan digital TESO4 que lidera la Universidad EAFIT y en Medellín fue realizado por el Vivero del Software⁵, esto arrojó respuestas sobre la importancia del uso de nuevas tecnologías en las aulas de clase y sobretodo cómo enriquecer su uso y potenciar conocimientos en lugares donde no se tiene gran acceso digital. El proyecto arroja estadísticas importantes en torno a lo apropiado de la tecnología en el aula y aunque solo toma como instrumento de investigación una herramienta tecnológica vale la pena rescatar la finalidad de esta investigación para enriquecer el concepto de interactividad.

Por otra parte, en la Universidad Tecnológica de Pereira, Edward Alexander Argüelles Obando en su proyecto “Posibilidades interactivas de la metáfora en la novela (hacia una interpretación literaria de la metáfora): en la obra los pecados de Inés de Hinojosa” elaborado en

el año 2012, plantea el reconocimiento de la funcionalidad de la metáfora interactiva como un enfoque alternativo que brinda nuevas alternativas de interpretación que se pueden diferenciar de las clásicas. Se trabaja con estudiantes de Grado 11.

En el trabajo se encuentra una exploración literaria desde un enfoque que se aparta del análisis literario estructural y permite analizar la obra literaria desde la indagación del componente del lenguaje. Aquí se asume la figura de la metáfora como puente interactivo de interpretación en la lectura. La interactividad es vista como la relación entre el texto y el relato y la interpretación que se pueda dar de él, lo que indica que la interactividad se genera cuando el individuo expone elementos lingüísticos que pasan el terreno de lo estético, lo artístico y lo hermenéutico posibilitando el diálogo usando como recurso la obra de Inés de Hinojosa. Además de la obra literaria se toman como recursos talleres elaborados sobre la misma en prácticas de aula.

Una característica valiosa de la investigación es que atribuye en términos interactivos las caracterizaciones e interpretaciones que pueda dar subjetivamente sobre la obra el lector. Aquí la interactividad está dada entre el lector y la obra. Se identificó que a diferencia de lo planteado en mi proyecto esto se da más como una interacción en términos interpretativos que una interactividad entre sujeto elemento que constituye significativamente un interés actual por la lectura. Sin embargo, cabe resaltar un elemento de la interactividad que la relaciona con lo visual.

Por su parte, el proyecto “La campana: una aplicación móvil para lectura interactiva” realizado en la Universidad de la Sabana en Chía Cundinamarca en el año 2013 por Juan Camilo Giraldo Manrique, describe el desarrollo de una aplicación móvil basada en la obra “La Campana” de Hans Christian Andersen con el fin de generar una experiencia interactiva para niños y niñas de 7 a 11 años.

El proyecto se materializa mediante la creación de una aplicación tecnológica para dispositivos móviles en la cual haciendo uso de experiencias multimediales que sumergen al lector en un mundo de fantasía a través de imágenes, sonidos, animaciones y elementos interactivos, los cuales permiten un acercamiento más emocional y personal con las obras literarias.

El proyecto aunque cautiva en su carácter innovador, se basa en una experiencia netamente tecnológica que limita la experiencia a un dispositivo móvil, sin embargo, muestra una gran ventaja cuando plantea que va a la par con la innovación que el mundo moderno busca para incentivar y motivar a la lectura en una población infantil para la cual es de vital importancia el proceso de lectura y escritura. Como aporte a esta investigación, se resalta el estudio estadístico elaborado para dar como resultado el análisis de la variación de la lectura a través del tiempo de los niños entre 7 y 11 años y de qué manera la lectura necesita sumergirse en un nuevo mercado.

Finalmente, se analizan dos proyectos, el primero realizado en el año 2008 por Rossy Yissel Vega Estupiñan en la Universidad de la Salle de Bogotá que titula “Una experiencia pedagógica alrededor de la literatura infantil interactiva con los estudiantes de segundo y cuarto de primaria

de la institución educativa distrital Eduardo Carranza”, en el se estudia el uso de la literatura infantil como herramienta para potencializar la comprensión lectora en los grados Segundo y Cuarto de la Institución Educativa Distrital (IED) Eduardo Carranza.

Este trabajo se llevó a cabo mediante la práctica en el aula y su desarrollo fue la implementación apoyada en el uso de la enciclopedia “Cuenta Cuentos: Una Colección de cuentos para Mirar, Leer y Escuchar”. Aquí la interactividad se presenta en la manipulación que tienen los estudiantes con los textos y cómo de manera significativa esta manipulación incentiva el espíritu lector y potencializa su actuación participativa y comunicativa a la vez que enriquece su lenguaje. Su desarrollo se complementa con la elaboración de talleres comprendidos en los mismos textos y que finalmente arrojó un resultado de evaluación sobre las deficiencias de los estudiantes hacia la comprensión lectora.

Arroja resultados importantes pues se plantea inicialmente una problemática en torno a la comprensión lectora, aunque si bien habla de la interacción con textos, creo que se queda corto el término de interactividad pues se enfoca finalmente al desarrollo de los talleres propuestos. Cabe destacar que su aporte va dirigido hacia la capacidad de comprensión y habilidades que en estas edades iniciales se evidencian y que se relacionan con su etapa de desarrollo.

El segundo proyecto se titula “Acercamiento de los niños y niñas de cuatro y cinco años a la lectura y la escritura a partir de su interacción con tecnologías digitales”, elaborado en el año 2015 en la Universidad Santo Tomás de Bogotá por Iris Julhie Quiroga Gil. Este proyecto se plantea como una investigación que permite comprender el acercamiento de los niños de 4 y 5

años del IED Rodrigo Arenas Betancourt a la lectura y la escritura a partir de su interacción con tecnologías digitales.

En la investigación se identifica como estructura central la categoría de infancias, parte de una contextualización socio-histórica que permite reconstituir la evolución en las formas de concebir, educar y visibilizar al niño generacionalmente. Luego de elaborada esta caracterización se procede a atender la realidad del entorno, la cual particularmente contempla la reestructuración de los sistemas comunicativos mediados por la tecnología digital, los cuales están permeados por las dinámicas de mercado que transitan a nivel social, e impactan las formas de uso de los objetos digitales por parte de los niños, que situados culturalmente aprenden desde lo pragmático el sentido, el significado, lo estético y utilitario de estas herramientas.

El resultado permite dirigir una apuesta reflexiva sobre cómo se evidencian los procesos de lectura y escritura en las aulas de educación inicial y aunque integra actividades tecnológicas digitales de manera natural y lúdica se enfoca solo en la interacción digital, rescata su intención por tratar de renovar los ambientes de aprendizaje para vivenciar posibilidades de narrar a través de la interactividad.

Capítulo 3

MARCO TEÓRICO

1. LA INTERACTIVIDAD

El concepto de interactividad en nuestra realidad tiende a ser muy utilizado sobre todo al referirnos a las nuevas generaciones; atribuir la relación hombre maquina a un concepto interactivo es un vicio latente de nuestra época, lo que resulta inoportuno desde el conocimiento vago que se tiene sobre ella.

Así mismo, el término “interactivo” ha tenido diversas interpretaciones, desde aquellas que relacionan el término con las actuales tecnologías de la información y comunicación, hasta quienes en aras de promover un ambiente tecnológico, lo emplean como una etiqueta novedosa pero sin cuestionar su significado y mucho menos buscar la interactividad en la aplicación. (Sánchez, C. Tagüera, J, 2002, p. 65)

Cuando hablamos de interactividad, podemos decir que su principio más básico se apoya en la creación de materiales que provoquen cuestionamientos por parte del individuo. Este

principio de cuestionamiento, propone un tema que a su vez puede ser la base de todo procedimiento en torno al conocimiento.

El principio de interactividad viene ligado a los procesos prácticos generados en el siglo XX después de la revolución industrial donde se ligó la ciencia y la práctica para crear conocimiento, desde allí y llevado a lo social se comenzó a implicar desde la museología, la cual estaba destinada solo a una observación formal de exhibiciones relacionada con la prohibición en términos de manipulación, lo que traía una relación nula de parte del sujeto con la experimentación.

De esta manera y después de la revolución francesa y posteriormente después de la revolución industrial, las condiciones sociales, económicas y políticas de la época no solo favorecen si no que exigen el acceso a la cultura y a la educación de grandes masas de población, de esta forma los museos pasan a formar parte de la vida cotidiana de los ciudadanos. (Riviere, 1993, p.188)

Con el cambio social suscitado, el museo fue generando simultáneamente interés por mostrar las implicaciones sociales, económicas, políticas, éticas y estéticas de la tecnología y el avance de la ciencia, acompañado dicho interés por reflexiones filosóficas que se adentraron en el cuestionamiento de las prácticas de producción del conocimiento científico-tecnológico y de sus impactos en la sociedad.

Los museos de la época se generaron con el propósito de proporcionar educación para todas las clases sociales, no obstante, los intereses económicos de la nueva sociedad entregada al capitalismo, fueron cruciales en la conformación del contexto que dio origen al museo moderno. De alguna manera el ideal de progreso, mostrado en el museo, de una ciencia y tecnología que proporciona soluciones a los problemas del ser humano, fue perdiendo credibilidad por las consecuencias que ofrecía el desarrollo industrial.

Los museos tecnológicos que se fueron consolidando en Europa y América, corresponden a la segunda generación de museos científico-tecnológicos, nacidos de la Revolución Industrial y con una vocación claramente pedagógica dirigida a las clases artesanas, aunque no se consolidaron como centros de enseñanza formal, se convirtieron en su complemento e introdujeron métodos revolucionarios de enseñanza a través de la observación y la experimentación; ampliaron la función del museo de ciencia a la promoción de métodos didácticos de enseñanza, como apoyo a la academia, así como, capacitación para docentes y público en general sobre temas específicos de ciencia y tecnología, son los museos de principios del siglo XX en los cuales, el paradigma de divulgación se centra en ilustrar al que no sabe, hay comunicación unidireccional de la ciencia y la tecnología y todavía en los se evidencia el culto al objeto dándole importancia a la interacción y surgiendo así la interactividad. (Muñoz F. Jiménez S. Palacio M, 2003, p.42)

La función de la interactividad es tratar de poner al individuo en la piel de quien ya posee un conocimiento, busca que el sujeto controle el mayor número posible de grados de libertad de una temática expuesta, sin que esto afecte su comprensión. Dicho de otra forma, la verdadera interactividad se da cuando el individuo experimenta emociones al interactuar con determinado material.

Así bien, para entender la interactividad hay que entender el concepto del “método de la emoción inteligible” planteado por Jorge Wagensberg, este método basado en un principio dialéctico, recomienda la interactividad como el protagonismo de la experimentación y el tipo de relación que debe favorecerse entre el sujeto y el material; esto significa que en cada caso se puede dar la máxima interactividad posible cuando el sujeto controla el mayor número posible de grados de libertad del fenómeno en cuestión, sin afectar la comprensión que se pretende transmitir. Por ejemplo, demasiada libertad de interacción puede permitir la ocurrencia de demasiados fenómenos simultáneamente y no lograr la adquisición del conocimiento específico en cuestión, por otro lado, la mínima interactividad significa, simplemente, poner en marcha una experiencia de solución única con respuesta obvia.

El principio dialéctico confirma que en el proceso de experimentación, nada puede sustituir a la propia naturaleza a la hora de dar una respuesta, para ello ya están los textos, los audiovisuales, las simulaciones por ordenador, los profesores y tantos otros métodos,

aquí la realidad comprueba, y es motivo de concreción de pensamiento. (Wagensberg J, 1998, p.78)

La interactividad como vemos es un término que viene ligado al término ciencia y desde allí se debe entender la comprensión científica para intentar llegar a comprender el acto de la experimentación. Wagensberg en su libro “Ideas para la imaginación impura” nos plantea tres tipos de comprensión científica que son considerados para abordar en este capítulo y que explican cómo se da la comprensión en términos de interactividad.

a) La comprensión por compresión.

Se considera que un suceso es científicamente comprensible si, en algún sentido, es también compresible. Por ejemplo, la serie de dígitos 0101010101 es comprimible a la expresión: «print 01 6 veces» y, por lo tanto, también es razonablemente comprensible. Además, este tipo de comprensión permite predicciones: podemos aventurar que el próximo dígito será un 0. En el mismo sentido decimos que es comprensible la elasticidad de ciertos materiales: cientos de experimentos asociarán cientos de esfuerzos a cientos de correspondientes elongaciones. Pero tal tabla descomunal es comprimible a la afirmación de que ambas cantidades son proporcionales entre sí por una constante característica (del material y de las condiciones en las que éste se encuentra). La ecuación es la ley de Hook, y permite calcular cualquier elongación en función del correspondiente esfuerzo, o viceversa.

La elasticidad es científicamente comprensible porque existe un modelo (la ley de Hook) que la comprime.

Por el contrario, la serie: 0110110100011010110011110100101100110110011 no admite una versión más compacta: es incompresible y, por lo tanto, también es incomprensible. Imposible aventurar la cifra siguiente. Análogamente, la lista de los resultados de la liga de fútbol es científicamente incomprensible, porque los propios resultados son ya la forma más compacta, son ya incompresibles. Está claro que los resultados de este año poco sirven a la hora de predecir los de la temporada que viene. Los modelos científicos, desde las más grandes teorías hasta el más humilde de los modelos, nos satisfacen por proporcionar este tipo de inteligibilidad por compresión: la compresión de modelo, es decir, la compresión hasta un modelo: el mínimo con capacidad para reproducir lo experimentado. Pero hay otro tipo de comprensión por compresión. Es cuando comprimir significa reconocer la misma esencia en dos objetos o fenómenos, por lo demás, distintos. Dos objetos o sucesos se comprimen, según cierto criterio, en uno solo: la clase. Este segundo tipo de comprensión introduce un importante concepto científico: la partición de un todo en clases: la clasificación. Un médico comprende cuando consigue diagnosticar a un enfermo, es decir, cuando lo clasifica.

Esta forma científica de comprensión por compresión, la compresión de clase, también permite ciertas predicciones. En ello confía el médico (¡y el enfermo!) cuando la

medicina aplica aquel principio de que «todos los enfermos de la misma clase se curan con el mismo tratamiento». Existen, curiosamente, avanzadas teorías de la matemática moderna basadas en este tipo de comprensión de clase (la de las catástrofes, de fractales, caos...). En un sentido muy amplio, se podría afirmar que toda comprensión lo es por comprensión (incluso las que siguen). (Wagensberg, 1998, p.53)

b) La comprensión por causalidad.

Se considera que un suceso es científicamente comprensible si es posible identificar una o varias causas que hagan necesario el suceso en cuestión, o bien cuando el propio suceso es identificado como causa necesaria de otro suceso.

El primer caso es el de la causa antecedente y el segundo es el de la causa final. La primera es la más frecuente en los casos simples del binomio causa-efecto. La segunda no significa necesariamente una relación teleológica entre sucesos, como ocurriría con la intervención de una inteligencia a modo de objeto científico. La compatibilidad con el entorno, el concepto de selección natural o ciertos rasgos del comportamiento animal se comprenden con ayuda de la idea de la causa final en este sentido. Así se comprende, por ejemplo, el triunfo de los mamíferos por la extinción de los dinosaurios (causa antecedente), o la preocupación actual del hombre por el medio ambiente (causa final). (Wagensberg, 1998, p.54)

Un conjunto completo de causas necesarias y suficientes hará que, en ambos casos, el suceso en cuestión sea máximamente comprensible. El poder predictivo de la comprensión por causalidad es obvio.

(c) La comprensión por estructura.

Este caso requiere dos conceptos: el todo y las partes. Depende, pues, de una partición previa del objeto o suceso en ciertas partes según algún criterio. Se dice entonces que un objeto es comprensible por estructura cuando se identifica una relación entre las partes que hace que éstas sean compatibles con su todo. Si se parte del todo, entonces la comprensión es por análisis; si se parte de las partes, entonces la comprensión es por síntesis. Mucho de lo que hoy se entiende en ciencia como simulación por ordenador está basado en esta idea de inteligibilidad.

1.1. ETAPAS DE LA INTERACTIVIDAD

Por otra parte, Wagensberg determina tres etapas de interactividad que llevan hacia la emoción y que producen conocimiento:

1.1.1. Interactividad manual

La interactividad manual consiste en tener un acceso físico al proceso, aquí podemos ingresar la experiencia con los materiales proporcionados por las nuevas tecnologías como material didáctico, material de apoyo educativo y equipos informáticos como laptops, celulares inteligentes, tabletas y desde allí plataformas virtuales y apps, que entran a desarrollar una interacción tangible entre el usuario y el elemento abordado. De muchas maneras se asume este acceso manual a la interactividad como algo viciado al grado de que provoca un acercamiento pobre o nulo al conocimiento cosa que puede suceder si no se complementa con la interactividad mental.

La razón está en la necesidad que tiene un cerebro de participar en el devenir de su entorno.

La interactividad manual tiene su mínimo en el engaño del simplemente poner en marcha (un pulsador que inicia un espectáculo por lo demás totalmente pasivo). Y culmina cuando el sujeto puede usar la respuesta de su acción como punto de partida de una nueva acción. El aspecto vicioso de la interactividad manual es cuando lo único que se busca es que el sujeto, simplemente, haga algo, sea lo que sea. Por ejemplo, accionar un pulsador para iluminar un objeto que, por defecto, estaría a oscuras. Y es que la interactividad manual puede no ser gran cosa sin cierta dosis de interactividad mental. (Wagensberg, 1998, p.55)

1.1.2. Interactividad mental

En este tipo de interactividad la mente del individuo sufre cambios entre el antes y el después de la interacción, “Tiene algún reto que la hace trabajar: una nueva cuestión (o varias) a plantear (tener más preguntas o dudas al salir de una temática que al entrar es, justamente, una buena medida del valor de la actividad)” (Wagensberg, 1998, p.55). Se desarrolla en ámbitos educativos y el conocimiento que se advierte se adquiere significativamente no en un proceso de obtención de contenidos que busca la memorización sino la adquisición de contenidos conceptuales en un abordaje práctico de deducción. Busca siempre algo que resolver, una nueva analogía, paradoja, contradicción o idea que mueva la mente en torno a un conocimiento. No hay buena interactividad manual sin un mínimo de interactividad mental y a su vez no hay buena interactividad mental sin una cierta dosis de interactividad emocional.

Aquí es donde interviene la mente creadora e imaginativa, que se empeña en estar presente en el objeto de conocimiento y crea una comunicabilidad de complejidades ininteligibles, que si bien no reduce la complejidad del conocimiento, por el contrario busca el acto activo comunicativo entre pares de mentes que entre sí, puede ser un producto de la imaginación atribuida a un milagro creador que convierte la interactividad en productora y receptora de conocimiento. La emoción del crear está siempre en la mente receptora que cree recibir y en el momento de trascendencia para quien crea que es cuando experimenta su propia creación. Una sola mente es suficiente para la existencia del conocimiento.

El conocimiento aquí se da siempre en el momento en el que la relación imaginación-creación-comunicación hombre-naturaleza llena de emoción al sujeto, comparable por otro lado, con el momento de la emoción en arte, es decir, cuando el creador se comunica con cierto contemplador a través de una obra. Estas emociones son los verdaderos motores del conocimiento pues se busca conducir al sujeto hasta ese punto donde producto de la interacción con objetos y materiales pueda ser capaz de comunicar una expresión de conocimiento creativo donde la misma emoción impulse al sujeto a continuar investigando impulsado por lo que el mismo evidencio y experimento.

1.1.3. Interactividad emocional

Aquí se alcanza realmente la interactividad, pues intervienen factores sensoriales, sociales, históricos, estéticos, morales o de la vida cotidiana del sujeto que se conectan con su faceta sensible. El ánimo o el humor del visitante reciben algún tipo de descarga. Puede ser simplemente estética, puede ser de índole cultural, nacional o el uso legítimo del arte para comunicar ciencia. Es cuando se usa el principio fundamental del conocimiento artístico. No hay buena interactividad mental sin una mínima dosis de interactividad emocional. En una actividad, los intervalos de tiempo disponibles para centrar la atención del estudiante son pequeños, entonces para que el ánimo o el humor del estudiante reciban algún tipo de descarga emocional se necesita abordar su aspecto más genuinamente cultural.

El objeto o suceso expositivo puede mostrar matices estéticos, éticos, morales, históricos o simplemente cotidianos, que conecten con algún aspecto sensible del sujeto y desde allí pueda comunicar y crear conocimiento. Es lo que hace que en el fondo todas las actividades puedan ser distintas, donde todo buen estímulo en una actividad interactiva se basa en una buena receta que combine estos tres ingredientes: lo manual, lo mental y lo emocional para poder así describir una interactividad total. (Wagensberg J,1998, p.55)

1.2. LA INTERACTIVIDAD EN EL CONTEXTO COLOMBIANO

En el contexto nacional la inclusión del término “Interactividad” se ha dado desde una perspectiva modernizadora guiada por un ambiente de globalización. Pero es desde la década de los años 80 cuando la realidad de un mundo cambiante ligado a la interacción con nuevos desarrollos tecnológicos, brinda la oportunidad de conocer una nueva generación que involucrando ciencia y tecnología diversifico la escuela brindando elementos de asocio entre el conocimiento y la técnica.

De esta forma y en el año de 1984 La Universidad Nacional de Colombia junto al Departamento Administrativo de Ciencia, Tecnología e Innovación – Colciencias, apuestan por

el desarrollo de un proyecto que busca la popularización de la ciencia y la tecnología mediante la propuesta interactiva del Museo de la Ciencia y el juego. A partir de allí y como pioneros de estos centros en Colombia, segundos en Suramérica y terceros en Latinoamérica, se inicia un concepto de sala interactiva que busca integrar todas las áreas del saber en un espacio de exposición, donde el protagonista es el individuo desde su interacción con el conocimiento, abriendo el camino para en la misma década proponer la creación del Museo de los Niños y en la década de los 90s la del Centro Interactivo Maloka.

En la actualidad Colombia cuenta con más de 15 centros interactivos distribuidos en todas sus regiones y se cuenta también con el avance en los proyectos apoyados por Colciencias, que desde el estado, fomentan la participación de docentes y estudiantes por impulsar políticas de creación de centros de ciencia por todo el país donde se reconozca la diversidad cultural, económica y social de las comunidades, promoviendo los principios de acceso democrático a la información y al conocimiento y contribuyendo a fortalecer la cultura en el país mediante programas y actividades educativas.

2. PEDAGOGÍA

El proyecto busca tener en cuenta las posibilidades del hacer y el aprender según los estados operatorios del individuo, no sólo con referencia a la selección de los objetivos y de los contenidos, sino, también con la manera de planificar las actividades de aprendizaje, de forma que se ajusten a las peculiaridades de funcionamiento de la organización mental del sujeto cognoscente. Además, de tener en cuenta su estadio de desarrollo habrá que enfocarse en el proceso de enseñanza-aprendizaje y el conjunto de conocimientos previos que ha construido el sujeto en sus experiencias educativas anteriores escolares o no, o de aprendizajes espontáneos. El sujeto que inicia un nuevo aprendizaje escolar lo hace a partir de los conceptos, concepciones, representaciones y conocimientos que ha construido en su experiencia previa, y que utiliza como instrumentos de lectura e interpretación que condicionan el resultado del aprendizaje. Este principio se debe tener en cuenta en el establecimiento de secuencias de aprendizaje y también tiene implicaciones para la metodología de enseñanza y evaluación.

Adicionalmente se ha de establecer una diferencia entre lo que el sujeto es capaz de hacer y aprender sólo, y lo que es capaz de hacer y aprender con ayuda de otras personas: observándolas, imitándolas, siguiendo sus instrucciones o colaborando con ellas. La distancia entre estos dos puntos es llamada por Vigotsky Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) porque se sitúa entre el nivel de desarrollo efectivo y el nivel de desarrollo potencial, lo cual delimita el margen de

incidencia de la acción educativa. En efecto, lo que un sujeto en principio únicamente es capaz de hacer o aprender con la ayuda de otros, podrá hacerlo o aprenderlo posteriormente él mismo. La enseñanza eficaz es la que parte del nivel de desarrollo efectivo del sujeto, pero no para acomodarse, sino para hacerle progresar a través de la Zona de Desarrollo Próximo, para ampliar y para generar, eventualmente, nuevas zonas de desarrollo próximo. (Vygotsky, 2000, p.102)

La clave no se encuentra, en sí el aprendizaje escolar ha de conceder prioridad a los contenidos o a los procesos, sino en asegurarse que estos dos elementos en estrecha relación sean significativos. La distinción entre aprendizaje significativo y aprendizaje repetitivo, afecta el vínculo entre el nuevo material de aprendizaje y los conocimientos previos del alumno: si el material de aprendizaje se relaciona de manera sustantiva y no aleatoria con lo que el sujeto ya sabe, es decir, si es asimilado a su estructura cognitiva, nos encontramos en presencia de un aprendizaje significativo; si por el contrario, el alumno se limita a memorizarlo sin establecer relaciones con sus conocimientos previos, nos encontraremos en presencia de un aprendizaje repetitivo y memorístico.

Con base en lo anterior, podemos analizar que la repercusión del aprendizaje escolar sobre el crecimiento personal del sujeto es más grande cuanto más significativo es, lo que quiere decir que entre más elementos de este aprendizaje se adquieran, más significados puede construir para su vida diaria y las situaciones del común, de tal manera que, en primer lugar, el contenido ha de ser potencialmente significativo, tanto desde el punto de vista de su estructura interna o

significatividad lógica, como desde el punto de vista de su asimilación o significatividad psicológica. En segundo lugar, se ha de tener una actitud favorable para aprender significativamente, es decir, el sujeto ha de estar motivado por relacionar lo que aprende con lo que sabe y con lo que hace.

La significatividad del aprendizaje está directamente vinculada a su funcionalidad, es decir, los conocimientos pueden ser efectivamente utilizados en las diversas circunstancias en que se encuentre el sujeto, este objetivo ha de ser una preocupación constante de la educación escolar. Dado lo anterior, cuanto más numerosas y complejas sean las relaciones establecidas entre el nuevo contenido de aprendizaje y los elementos de la estructura cognitiva más profunda será su asimilación; en una palabra, cuanto más grande sea el grado de significatividad del aprendizaje realizado más grande será también su funcionalidad, ya que podrá relacionarse con un abanico más amplio de nuevas situaciones y de nuevos contenidos. (AUSUBEL, 1983, p.99)

3. DIDÁCTICA

En el proyecto se recurre a la didáctica como disciplina de carácter práctico y normativo que tiene por objeto específico la técnica de la enseñanza y que propone la técnica de dirigir y orientar eficazmente a los alumnos en su aprendizaje. Para determinar cuál es relativamente la técnica más recomendable de enseñanza, la didáctica utiliza:

- Los principios, normas y conclusiones de la filosofía de la educación.
- Los descubrimientos y conclusiones de las ciencias educativas, como la biología, la psicología y la sociología de la educación.
- La experimentación y las prácticas de más comprobada eficacia de la enseñanza moderna.
- Los criterios y normas de la moderna racionalización científica del trabajo. La enseñanza y el aprendizaje son modalidades típicas de trabajo intelectual que deben obtener productos educativos y culturales bien definidos.

Por lo tanto, no existe una "mejor técnica de enseñanza" en términos absolutos y determinables, pero, dentro de las circunstancias inmediatas de la realidad, es siempre posible determinar cuál es, en cada caso, la técnica de enseñanza más factible y aconsejable; para eso se exige comprender todos los datos de la situación real e inmediata sobre la que se va a actuar, esto es lo que va directamente relacionado con su labor pedagógica y didáctica de la interactividad, porque el aprendizaje del lenguaje en este caso, está entrelazado y permite que sean portadores

de elementos que vinculan la razón y la acción en un medio práctico dentro del sistema educativo.

Los componentes de la situación docente que la didáctica procura analizar, integrar funcionalmente y orientar para los efectos prácticos, son cinco: el educando, el maestro, los objetivos, las asignaturas y el método, así el proceso de aprendizaje va encaminado a generar un desarrollo productivo que logre dar una participación activa a los jóvenes en el desarrollo de una sociedad. De este modo:

- ***El educando***, no sólo se aprecia como el alumno que debe aprender con su memoria y con su inteligencia, sino como ser humano en evolución, con todas sus capacidades y limitaciones, peculiaridades, impulsos, intereses y reacciones, pues toda esa compleja dinámica vital condicionará su integración en el sistema cultural de la civilización.
- ***El maestro***, no sólo como guía de la asignatura, sino como educador apto para desempeñar su compleja misión de estimular, orientar y dirigir con habilidad el proceso educativo y el aprendizaje de sus alumnos, con el fin de obtener un rendimiento real y positivo para los individuos y para la sociedad.
- ***Los objetivos***, que deben ser alcanzados, progresivamente, por el trabajo armónico de maestros y educandos en los desafíos de la educación y del aprendizaje. Estos objetivos son

la razón de ser y las metas necesarias de toda la labor escolar y deben ser el norte de toda la vida en la escuela y en el aula.

- **Las asignaturas**, que incorporan y sistematizan los valores culturales, cuyos datos deberán ser seleccionados, programados y dosificados de forma que faciliten su aprendizaje, fecundando, enriqueciendo y dando valor a la inteligencia y a la personalidad de los alumnos. Las asignaturas son los reactivos culturales empleados en la educación y los medios necesarios para la formación de las generaciones nuevas.

Estos elementos involucrados entre si conforman y fortalecen una pedagogía de didáctica activa propuesta por el pedagogo y Psicólogo infantil Edouard Claparede, quien relaciona la didáctica con la escuela activa suponiendo la práctica del aprendizaje a través de la observación, la investigación, el trabajo y la resolución de situaciones problemáticas en un ambiente de objetos y acciones prácticas. (Claparede, 1905, p. 27)

Sin embargo, en este camino tan amplio de la didáctica y sus investigaciones no estuvieron solas; los esfuerzos por modernizar la pedagogía y darle una fundamentación científica posteriormente fueron reforzados por investigadores muy prestigiosos como John Dewey, Ovide Decroly, Adolphe Ferriere y María Montessori, quienes al igual que Clapadere se propusieron modernizar la educación particularmente realizando un gran esfuerzo en el campo de la educación infantil basado en la psicología del niño, en donde el juego y el interés motivan más a la acción que el sentimiento del deber o una supuesta accionalidad que organiza su actividad. Simplemente se partió de que el niño tiene intereses propios que dinamizan sus acciones e

intereses y que son importantes para el desarrollo de su capacidad creadora. Estos fueron supuestos muy importantes de los pioneros de la Escuela Activa, algunos de los cuales también se inspiraron en la llamada Escuela del trabajo y sus pioneros están ligados a ver la experiencia como motor de aprendizaje y el basarse en la actividad del niño, quien es un agente activo en el proceso educativo.

4. AMBIENTES DE APRENDIZAJE

Cada día surgen espacios de comunicación distintos, que además de permitir compartir multitud de datos, ideas y pensamientos, también ejercen una función de enseñanza – aprendizaje como nueva estrategia pedagógica en el aula.

A través de todos estos medios se educa, maleduca o deseduca a la gente y al surgir la necesidad de democratizar la enseñanza surge una oportunidad importante para que los maestros replanteen el uso de la diversificación de medios en pro del conocimiento; se presenta entonces la necesidad de crear ambientes de aprendizaje diferentes a los tradicionales como son el tablero o el salón de clase, y para ello se requiere reflexionar no solamente en el diseño e implementación de estos ambientes, sino de la forma en la que los contenidos de enseñanza - aprendizaje se deben elaborar para medios tan distintos de los tradicionales.

Catherine Loughlin, en su libro “El ambiente de aprendizaje: diseño y organización”, nos habla específicamente del concepto de ambiente de aprendizaje tomando 4 aspectos fundamentales para su análisis:

- Concepto de nuevos ambientes de aprendizaje
- Clases de ambientes de aprendizaje
- Componentes
- Condiciones para el diseño de ambientes de aprendizaje

4.1. CONCEPTO DE NUEVOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE

En la clase presencial el ambiente de aprendizaje está constituido por todos los elementos físicos que conforman el lugar donde se imparte el conocimiento. En la actualidad los salones de clase, los laboratorios, talleres, museos, bibliotecas entre otros con los elementos particulares de cada uno como son los tableros, las bancas, las ventanas, los utensilios, las instalaciones, materiales de apoyo educativo, etc., constituirían el ambiente de aprendizaje.

Sin embargo esto puede ir cambiando poco a poco tratando de impartir clases en espacios cada vez menos convencionales. El ambiente que se puede generar es distinto puesto que el conocimiento que se va a transmitir adoptara nuevos elementos de interés en el estudiante para que se pueda trabajar de la mejor manera.

La educación en la actualidad y más puntualmente la enseñanza de temáticas como la literatura ya ha salido de las aulas convencionales y ha ganado espacios importantes al pisar precisamente espacios distintos en teatros, ferias, festivales, pantallas de televisión, medios audiovisuales, en la red de información y en otros escenarios adecuados para la enseñanza, estos son los llamados “*nuevos ambientes de aprendizaje*” que vendrían siendo aquellos espacios no

convencionales que permiten que se imparta educación, teniendo en cuenta no sólo la transmisión de información sino también la experimentación y estimulación de formas alternativas de comunicación.

El sistema educativo, una de las instituciones sociales por excelencia, se encuentra inmerso en un proceso de cambios, enmarcados en el conjunto de transformaciones sociales propiciadas por la innovación tecnológica y, sobre todo, por el desarrollo de las tecnologías de la información y de la comunicación, por los cambios en las relaciones sociales y por una nueva concepción de las relaciones tecnología-sociedad que determinan las relaciones tecnología-educación. Cada época ha tenido sus propias instituciones educativas, adaptando los procesos educativos a las circunstancias. En la actualidad esta adaptación supone cambios en los modelos educativos, cambios en los usuarios de la formación y cambios en los escenarios donde ocurre el aprendizaje. (Salinas, 1995, p. 59)

4.2. CLASES DE AMBIENTES DE APRENDIZAJE

Una vez que ubicados en el tipo de ambiente del que se habla, se hace una reflexión de las clases de ambientes que se pueden dar según los avances que hoy en día se tienen en las telecomunicaciones y pueden ser:

- Impresos
- Informáticos

- Audiovisuales
- Telemáticos

La importancia de incluir los medios impresos en los ambientes de aprendizaje radica en que la realidad del país no permite por lo pronto dejar a un lado el impreso y acudir solamente a los medios informáticos o audiovisuales, además de la importancia que el recurso impreso da para enriquecer los procesos de lectura y escritura y por ende el enfoque literario.

Aún el material impreso es más viable en los países en vías de desarrollo, la costumbre, la facilidad de traslado, la economía, la imposibilidad de tener acceso a computadoras, etc. llevan a considerar el impreso todavía vigente.

Las metas educativas para el siglo XXI son muy diferentes de las metas de tiempos anteriores. Es importante mantener esto en mente cuando consideremos los señalamientos actuales en el sentido de que las escuelas “están empeorando”. En muchos casos parece que las escuelas están funcionando como nunca, pero los retos y las expectativas han cambiado dramáticamente. (...). Hoy en día, los estudiantes necesitan entender el estado actual de su conocimiento y construir en él, mejorarlo y tomar decisiones de cara a la incertidumbre (Talbot y McLaughlin, 1993). Estas dos nociones del conocimiento fueron identificadas por John Dewey (1916) como “una nueva marca” sobre logros culturales previos y una adopción de procesos activos representados por la frase que cojuga el “hacer”. (Bransford. J, 2007)

También es importante apuntar que en el uso de todos los medios telemáticos, adudioconferencia, videoconferencias, conferencias satelitales se usan apoyos impresos.

4.3. LOS COMPONENTES

Acercándose más a la concreción del proyecto es necesario reflexionar en ¿qué es lo que conforma un ambiente de interactivo de aprendizaje? ¿Cuáles son los elementos que se tienen que tener en cuenta para elaborarlo?

Entre otros ya que cada día aparecen espacios distintos y posibilidades nuevas, se pueden tener cuenta los siguientes:

- a)** Espacio para la guía en la construcción del conocimiento
- b)** Espacio de presentación del contenido
- c)** Elementos de interactividad
- d)** Diseño del ambiente físico

A continuación se menciona cada uno de los espacios que según el diseño y organización del ambiente de aprendizaje propuesto por Loughlin, constituiría un planteamiento adecuado del mismo:

4.3.1. Espacio para la guía en la construcción del conocimiento

En esta parte es necesario después de haber adecuado los contenidos de aprendizaje al área correspondiente de la adquisición del conocimiento es decir al área cognitiva, afectiva o psicomotriz, es preciso ir llevando de la mano para que utilizando los elementos que hemos puesto a su alcance en nuestro ambiente de aprendizaje vaya construyendo su propio conocimiento.

Para esto la reflexión en primer lugar se va hacia el Cognitivismo es necesario reflexionar cómo y para qué aprender, cómo y para qué aprendo yo, la finalidad está en aprender a aprehender desarrollando una serie de habilidades como procesadores activos, independientes y críticos del conocimiento.

Es necesario reflexionar teniendo en cuenta el contenido que vamos a diseñar en el ambiente de aprendizaje a qué esfera del conocimiento pertenece, ya ubicado, cual es el proceso para que se aprenda dicho contenido, para que el alumno se convierta en un aprendiz estratégico que sepa solucionar problemas para que lo que aprenda le sea significativo.

La segunda reflexión se va hacia el Constructivismo en el cual debe pensar en los procesos de comunicación que son determinantes para llevar al sujeto a partir de su experiencia, conocer la experiencia de los demás y finalmente construir un nuevo producto de esta comparación. Construir el conocimiento es pegar ladrillo a ladrillo hasta construir el edificio. (Lozada, 2003, p 105)

4.3.2. Espacio de presentación del contenido

Al diseñar este espacio es necesario analizar la cantidad de contenidos temáticos que se tienen. Es necesario implementar herramientas que permitan que el estudiante encuentre todo el conocimiento que requerirá para la construcción del propio.

Por ejemplo en los materiales de apoyo se diseña un procedimiento para cada uno de los contenidos a adquirir por medio de diferentes procesos temáticos.

4.3.3. Elementos de interactividad

Es necesario desarrollar interactividad en estos ambientes con:

- El maestro
- Los demás compañeros
- Los contenidos
- Los ejercicios y ejemplos
- Los apoyos didácticos
- Los procesos de evaluación

Indudablemente cada ambiente es distinto y usa herramientas especiales.

4.3.4. Diseño del ambiente físico

El ambiente físico corresponde al espacio material en que se plasmará el conocimiento, va desde el espacio donde se desarrolla la actividad, en el aula de clase o fuera de ella, hasta lo llamativo de las diferentes herramientas interactivas en términos de color, espacio, diseño, etc. Este ambiente debe propiciar el conocimiento, no tener elementos distractores en él debe existir equilibrio y espacio para que los contenidos se coloquen adecuadamente, para que los alumnos se sientan cómodos y dispuestos al aprendizaje.

4.3.5. Condiciones para el diseño de ambientes de aprendizaje

Entre los elementos que se deben tener en cuenta para el diseño del material de apoyo educativo interactivo como una estrategia pedagógica en el aula, podemos considerar:

- Elementos de Comunicación
- Elementos de Cognición
- Elementos de Construcción del conocimiento
- Elementos de Selección de los medios

4.3.5.1. Elementos de Comunicación

En la educación la comunicación es determinante para que el proceso de enseñanza-aprendizaje se pueda llevar a cabo. Conocer el proceso en que se desarrolla es el primer paso para el diseño de estos nuevos ambientes de aprendizaje

4.3.5.2. Elementos de la Cognición

Como anteriormente se dijo el proceso de aprendizaje debe ser conocido tanto por el maestro que planea la enseñanza como el estudiante que la recibe, esto le llevará a tener conciencia de la forma en que debe realizar su aprendizaje, en los elementos que necesita como apoyos, en el tiempo que empleará para obtenerlo.

La claridad de saber ser, saber aprender, saber conocer es requisito indispensable en la creación de estos ambientes.

Para lograr la Metacognición es necesario que desde la planeación exista una claridad de los objetivos propuestos, las competencias que se pretenden lograr en los estudiantes y la certeza del área del desarrollo humano a la cual corresponde cada contenido, esto indudablemente es una labor ardua pero necesaria si se quiere llegar a un fin exitoso en el proceso de enseñanza aprendizaje en un entorno interactivo.

Para el diseño del material puede servir seguir algunos pasos entre otros:

1. Seleccionar los contenidos correspondientes a los propósitos que se desea lograr.
2. Una vez ubicados es necesario que el diseño instruccional tenga en cuenta el objetivo y la manera como dicho objetivo puede alcanzarse de la mejor manera.
3. Realizar una selección de medios adecuados.
4. Diseñará un proceso de evaluación integral de tal manera que pueda conocer antecedentes para diagnosticar, el proceso y hacer las adecuaciones para tener una evaluación final exitosa, no sin antes tomar en cuenta la autoevaluación y la evaluación grupal.

4.3.5.3. Elementos de construcción del conocimiento

Construir el conocimiento en estos ambientes resulta una tarea muy dispendiosa pero muy factible cuando ya se han clarificado objetivos, seleccionado medios, diseñado el modelo de educación pertinente, conocido al estudiante para el cual se está realizando el diseño y desarrollado un ejercicio de metacognición que permita llevar de la mano al alumno con el respeto debido y la libertad necesaria para no atropellar su creatividad y su vez teniendo en cuenta esta secuencia:

1. Una etapa de diagnóstico y planeación
2. Diseño instruccional
3. Aplicación
4. Evaluación
5. Retroalimentación

4.3.5.4. Elementos de selección de los medios

La selección de los medios parte del análisis del contenido académico y de los objetivos que se pretenden lograr. Después de esta reflexión cada medio se elige considerando cuidadosamente si es el canal adecuado para transmitir dicho conocimiento.

También es necesario tener en cuenta para seleccionar los medios:

1. Contenidos Académicos
2. Objetivos
3. Competencias
4. Usuarios a quienes va destinado el proyecto

Para llevar a cabo dicha selección es necesario tener en cuenta también las características de cada medio para adecuarse a los contenidos académicos y a los usuarios.

Los medios que podemos considerar son:

1. Impresos
2. Informáticos
3. Audiovisuales
4. Telemáticos
5. Interactivos

De una buena selección de medios depende en gran parte el éxito del proceso de enseñanza aprendizaje.

5. AMBIENTES DE APRENDIZAJE EN LENGUA CASTELLANA

Los ambientes de aprendizaje para la lengua castellana tradicionalmente se conciben como un espacio de reflexión y análisis en donde se generan conocimientos a partir de las relaciones que se establecen entre diferentes conceptos, ayudados por los medios físicos y el profesor. La pedagoga María Lina Iglesias Forneiro, nos define un concepto contemporáneo de ambiente en educación de la siguiente manera:

El término «ambiente» se refiere al conjunto del espacio físico y a las relaciones que en él se establecen (los afectos, las relaciones interindividuales entre los niños, entre niños y adultos, entre niños y la sociedad en su conjunto). De un modo más amplio podríamos definir el ambiente como un todo indisociado de objetos, olores, formas, colores, sonidos y personas que habitan y se relacionan en un determinado marco físico que lo contiene todo y, al mismo tiempo, es contenido por todos estos elementos que laten dentro de él como si tuviesen vida. Es por eso que decimos que el ambiente «habla», nos transmite sensaciones, nos evoca recuerdos, nos da seguridad o nos inquieta, pero nunca nos deja indiferentes. (Iglesias, 2008, p. 205)

Con base en la teoría de aprendizaje significativo, los ambientes de aprendizaje deben propiciar entonces, todas las relaciones existentes entre el alumno, convirtiéndose este en materia de estudio, reflexión e intervención.

Para que los Ambientes de Aprendizaje cumplan con su carácter generador de conocimiento, deben asumir tres condiciones fundamentales:

- Debe ser delimitado, esto significa que los contenidos o conceptos que se tratan de impartir o relacionar, deben estar definidos previamente de acuerdo al nivel de desarrollo y a la edad de los estudiantes.
- Debe ser estructurado, es decir, basado en la teoría de Joseph Novack, los conceptos deben ser organizados, en este caso, mediante los mapas conceptuales que permitan captar el significado de los conceptos que se van a aprender.
- Debe ser flexible, donde la metodología puede variar de acuerdo a las necesidades que se vayan presentando dentro del proceso del aprendizaje, tanto el estudiante como el profesor pueden controlar progresivamente la evolución del aprendizaje.

Por otro lado lo ideal es que los escenarios no estén rigurosamente establecidos por el grado de escolaridad ni edad, sino que estén organizados de acuerdo a entornos de tarea que permiten establecer diferentes tipos de relaciones entre los conceptos y contextos.

6. ENSEÑANZA DE LA LITERATURA

El vínculo de la Literatura con la sociedad siempre ha ocupado un papel importante, pues es un arte que tiene la atribución de dar caracterización cultural al ámbito histórico del desarrollo del hombre a través del tiempo. Por esta razón, la importancia de la literatura radica en su labor para definirnos como pueblos siendo a la vez mediadora y comunicadora entre mundos para los cuales no tenemos entrada y para otros en los que estamos inmersos.

El hombre en su transcurso ha tenido la libertad de relacionar la literatura con todos los aspectos de su diario vivir, decía Sartre respondiendo a la pregunta sobre ¿Qué es Literatura?

Literatura es la subjetividad de una sociedad en constante revolución. Se trata de una subjetividad social puesto que no se buscan las creaciones particulares, las subjetividades de este u otro autor, sino la consecución a partir de sus trabajos de una imagen mucho más amplia del tiempo y la situación histórica; pero al mismo tiempo es una sociedad en constante revolución; una sociedad que no sólo apuesta a la negatividad crítica, sino también a la construcción, a la síntesis del ser/hacer/tener. (Sartre, 1950, p.155)

De esta manera y tomando como base este postulado es importante admitir la literatura como un conjunto de elementos no solo ligados al arte sino desde los cuales podemos abordar significados de enseñanza que pedagógicamente pueden afianzar los procesos de lectura y escritura en el estudiante sin dejar de lado este mismo discurso literario que hace tan importante la enseñanza de la literatura cuya intención es desarrollar la sensibilidad y la imaginación relacionándolo con la capacidad crítica y concreción del pensamiento.

Siendo entonces la literatura un punto de partida y pretexto para el desarrollo de este proyecto, es necesario abordar algunas características importantes de cómo es su relación con el desarrollo de esta investigación. En esta medida, me permito caracterizar la literatura desde los ámbitos pedagógicos de la lúdica y la creatividad desarrollando puntualmente lo referente a la literatura hispanoamericana contemporánea.

6.1 LITERATURA HISPANOAMERICANA CONTEMPORÁNEA

Nuestro contexto en la actualidad proporciona un contenido socio-crítico a la manera como evolucionamos según nuestro entorno; la literatura hispanoamericana proporciona a nuestras culturas una identidad como pueblo americano hispanohablante. Esta corriente surge a partir de la relación creada por la colonización entre la cultura europea y aborígen, donde inicialmente la búsqueda de una identidad como pueblos y como región es el eje fundamental para los inicios de esta escritura en el afán de narrar nuestra historia y reconocer la identidad como pueblo

americano. Pero es a través de los procesos de soberanía latinoamericanos, donde cada movimiento independentista aporta elementos a la escritura literaria que hacen reconocer en cada región sus problemáticas sociales en términos económicos, de justicia social y mezclas culturales, donde junto a su emotividad, reconocimiento de sus espacios, su naturaleza, y sus puntos de vista hacia las dictaduras y ambientes de post guerra, muestran a cada hombre latinoamericano como ente fundamental que contribuye al desarrollo de sus regiones desde perspectivas que exploran su yo interior y su crítica a un contexto determinado que lo hace descubrir su identidad.

La literatura hispanoamericana en la actualidad comienza a ser un tema de estudio con mucha más fuerza en nuestros planes curriculares. Precisamente esta tendencia sumerge a los lectores con características como las de nuestros jóvenes, población a la que va destinada esta investigación, en una tendencia en la cual gracias a la globalización y al auge de las diferentes tecnologías de la información, que les permite conocer y tomar posiciones sobre las diferentes manifestaciones que llevan a mejorar la condición humana con la intención de fortalecer el estudio de la crítica, tomando como herramienta la aparición del boom literario hispanoamericano, conociendo sus características, sus orígenes en las primeras décadas del Siglo XX y su desarrollo en términos de lenguaje y la lógica de su sintaxis. A la vez les muestra la prioridad que se da en la escritura al ejercicio de la imaginación valiéndose de las nuevas tendencias, que busca despertar en los lectores diferentes visualizaciones para crear un contenido simultáneo a los procesos de lectura y escritura. Así la importancia de la literatura en nuestros días exige una revisión donde se reconozca que

“... a pesar de su fugacidad, los ismos no son historia abolida y estéril, si no, por el contrario, un hito fundamental en el proceso evolutivo de la literatura hispanoamericana, cuyo papel fertilizante comienza a ser ahora verdaderamente estudiado” (Verani, 1990, p.44).

A partir de allí, la literatura Hispanoamericana resalta las diferentes manifestaciones de un folclore típico latinoamericano explorable desde los mitos y las leyendas que exploran y conjugan una realidad a partir de lo mágico, elemento importante en el nacimiento de la contemporaneidad de la literatura más propia a nuestra época. De esta manera tenemos encuentros con la literatura que define un realismo mágico que inicia con la escritura del Cubano Alejo Carpentier y raya hasta nuestro contexto con las magníficas obras de Gabriel García Márquez, quien evidencia y explora este fenómeno de manera inagotable y latente. Mario Vargas Llosa se refería a este fenómeno cuando declaraba que la literatura hispanoamericana procede en gran parte de las Crónicas de la conquista de América y que su manifestación más clara se refleja tanto en la obra de Carpentier como en la de García Márquez porque “... en las Crónicas hay esa confusión de lo real y lo maravilloso, del mundo objetivo y el mítico o legendario” (Llosa, 1995, p. 5).

6.1.1 INFLUENCIA DE LA ORALIDAD

Escritores como Miguel Ángel Asturias (1899), Juan Rulfo (1917) o Juan Carlos Onetti (1909), desde su escritura comenzaron a recuperar e incorporar mitos en su obra literaria, pero es García Márquez quien los populariza, convirtiéndolos en referentes permanentes del imaginario latinoamericano. “Advertimos por tanto cómo por ejemplo las leyendas orales de carácter campesino se unen a técnicas narrativas muy variadas, como el folletín y el melodrama.” (Centro virtual Cervantes, 2016)

Así lo declara Florentino Ariza en *El amor en los tiempos del cólera*: “Florentino Ariza repasaba casi de memoria los folletines ilustrados..., y los dramas tantas veces releídos cobraban su magia original cuando él sustituía a los protagonistas imaginarios por conocidos suyos en la vida real”. (Márquez, 1985, p.211)

Desde allí la experimentación lingüística basada en la facilidad estilística de estos escritores para mostrar y reflejar en sus obras la riqueza extraordinaria de la naturaleza, esto hace de este boom literario una forma de recopilar y fragmentar la realidad desde lo cultural y lo social que caracteriza a estos escritores como narradores hábiles de historias, capaces de crear desde ellas un género literario vinculando las diferentes formas de recrear la realidad en universos propios dentro de la observación de un propio texto, buscando inventar una realidad individual y alcanzar los estratos más profundos de la misma, posibilitando la creación de novelas que se vinculan a las diferentes formas de expresar su auténtico contexto dentro de una faceta inédita de lo

maravilloso, lo fantástico o lo mágico con vivaces connotaciones ideológicas y culturales que marcan una etapa de producción literaria latinoamericana estableciéndose así una nueva mirada al mundo y una actitud de amplia visión que integra un contexto que se internacionaliza para permitir que lo sobrenatural y lo insólito dejen de serlo y se inserten en la realidad. (Centro virtual Cervantes, 2016).

6.1.2 ENFOQUE CRONOLÓGICO

6.1.2.1. LOS AÑOS 40-50: ANTECEDENTES DEL “BOOM”

La narrativa hispanoamericana vive vinculada al modernismo (Martí, Oliverio Girondo, José Enrique Rodó...) o a los temas regionalistas e indigenistas (Ciro Alegría, Eustasio Rivera). Los años 40, sin embargo, supusieron una modernización en la manera de contar. ¿Sus causas? Hay que señalar algunos hechos importantes:

- a) La guerra civil española dio lugar a que muchos intelectuales emigrasen a Hispanoamérica, llevando consigo las ideas de vanguardia que se desarrollaban en Europa en los años 30, fundando importantes editoriales.

- b) La II Guerra Mundial produjo un similar efecto de emigración europea (judíos centroeuropeos establecidos en Argentina) y un beneficio económico.
- c) No hay que olvidar las iniciativas particulares que llevaron a la fundación de escuelas de escritores o de liceos para el estudio en varios países (especialmente conocidos son los de Chile y Argentina).
- d) Las tradiciones locales indígenas y las culturas autóctonas se mezclaron con gran originalidad con la literatura y el arte de vanguardia dando lugar a un estilo propio y distinto al de la vanguardia urbana europea y anglosajona. Estos hechos permiten la aparición de dos escritores clave en el desarrollo de la narrativa de estos años, el guatemalteco Miguel Ángel Asturias, autor de *El señor presidente* y el argentino Jorge Luis Borges, quien había desarrollado una importante labor en la vanguardia ultraísta durante los años 20 en España.

6.1.2.2. LOS AÑOS 50-60: EL “BOOM” DE LA NARRATIVA HISPANOAMERICANA

Se conoce con este término al fenómeno editorial que llevó a la rápida popularización de un numeroso grupo de escritores hispanoamericanos en todo el mundo durante los años 50. Todos los autores del “Boom” se caracterizarán por su originalidad y por el desarrollo de una narrativa

muy sofisticada y vanguardista. La aparición de decenas de narradores extraordinarios a un mismo tiempo sorprendió a los lectores del mundo, que desconocían la existencia de un impulso narrativo tan intenso y moderno en los países de Hispanoamérica, identificados con frecuencia con el atraso cultural y social. Las características de la narrativa del “Boom” son las siguientes:

- a) Gusto por la experimentación narrativa característica de la novela vanguardista de los años 20: juegos con la perspectiva, rupturas del tiempo lineal en la narración, mezcla de géneros literarios (novela-teatro y poesía), etc.
- b) Alejamiento del estilo realista: transforma la línea que separa lo realista de lo fantástico, lo ficticio de lo verdadero y se juega con sus elementos de forma sorprendente.
- c) Gusto por una narrativa sumamente intelectual que exige a sus lectores reflexiones cercanas a la filosofía y que van más allá de una mera literatura para entretener.
- d) Importancia de la narrativa breve: un rasgo significativo de los narradores del Boom es su especialización en la escritura de cuentos, dando lugar a una auténtica renovación en la forma de escribir este género. Estos rasgos se entremezclan en cuatro tipos de narración con sus rasgos y características propios y que pueden resumirse del siguiente modo:
 - ***La narrativa fantástica:*** se basa en el mundo de los sueños y en la descripción de los acontecimientos insólitos e inesperados que suceden dentro del mundo cotidiano. Observan la realidad diaria interpretando sus acontecimientos desde

una perspectiva sorprendente. Dentro de ella destacan las obras de dos extraordinarios cuentistas argentinos, Jorge Luis Borges y Julio Cortázar.

- ***La narrativa del realismo mágico (o “novela de lo real maravilloso”)***: se basa en la introducción de elementos fantásticos y mágicos en medio de la vida cotidiana de los pueblos del mundo iberoamericano. Las dos obras cumbre de esta tendencia son Cien años de soledad del colombiano Gabriel García Márquez, quien reconstruye la historia de la fundación y desarrollo de una localidad ficticia en medio de Colombia (el pueblo de Macondo), dentro de la cual se producen los más extraordinarios acontecimientos. Otras obras del realismo mágico son Los pasos perdidos del cubano Alejo Carpentier o Pedro Páramo del mexicano Juan Rulfo.
- ***El realismo renovado***: se basa en la incorporación de todas las técnicas literarias modernas a historias de carácter realista (monólogos interiores, múltiples perspectivas, rupturas temporales, parodias, etc.). Quizá el autor más significativo de la tendencia sea Mario Vargas Llosa, ganador del premio Nobel de literatura en el año 2010, con obras como La ciudad y los perros, Conversación en la catedral, La casa verde, etc.

- **La antinovela:** tendencia que se basa en el cuestionamiento de la manera habitual de concebir la novela. Los autores de esta tendencia buscan en sus obras un tipo de lector que participe en la propia construcción de la misma (un lector “activo”). Un ejemplo es la novela *Rayuela* de Julio Cortázar, que obliga al lector a escoger entre dos lecturas diferentes del mismo texto.

6.1.2.3. **AÑOS 70-90: LA NARRATIVA POSTERIOR AL “BOOM” TRAS EL “BOOM”**

La narrativa hispanoamericana no ha cesado de generar narradores de gran calidad. Manteniendo en lo básico las características de la narrativa del “Boom”, se observa en estos años un mayor interés por los argumentos relacionados con hechos políticos relevantes de las repúblicas latinoamericanas (Jorge Edwards, Reinaldo Arenas, Vargas Llosa o Mario Benedetti son buen ejemplo de esta preocupación “política”). Otros autores han seguido la senda de la innovación narrativa centrada en el humor o en la ironía, como Roberto Bolaño (*Los detectives salvajes*, 2666), Bryce Echenique (*La vida exagerada de Martín Romaña*) o Augusto Monterroso (*Lo demás es silencio*). En el campo del cuento destacan autores como el mexicano Julio Ramón Ribeyro o Juan José Arreola.

6.1.2.4. A PARTIR DE 1980: LOS NUEVOS NOMBRES

El boom situó definitivamente a Hispanoamérica en el punto de mira de la literatura mundial, lo que allanó el camino para la proliferación de nuevos autores y títulos en la década de los 80.

Sería difícil simplificar todas las variantes de la novela de los años setenta y ochenta, sólo destacaremos las dos maneras más significativas de entender la novela: (La narrativa hispanoamericana, 2015, p.2)

- a) En una sociedad dominada por los medios de comunicación de masas (prensa, televisión y espectáculos), el autor asume su papel de comunicador y coloca la estética de la novela al nivel de otras comunicaciones, como el cine, la televisión, el cómic, el *pop*, lo *camp* o el *kitsch*, de cuyos lenguajes y técnicas se aprovecha. En esta corriente se inscriben la narrativa de Manuel Puig, las últimas novelas de Vargas Llosa o las de Ibargüengoitia.
- b) En otra línea creativa totalmente divergente, otros autores optan por la acentuación de la vanguardia creativa, la elección de un lenguaje rebuscado y unos contenidos herméticos creando una novela para minorías como ocurre con las obras de Severo Sarduy o de Salvador Elizondo
- c) En España sucedió algo parecido: por un lado la tendencia a una novela más comercial, con historia bien desarrollada, fácil de seguir pero bien escrita; y otra hermética y vanguardista (José María Guelvenzu y otros autores) para entendidos.

6.2. La Literatura como Lenguaje

El concepto más cercano que tenemos de literatura estriba desde el arte donde conceptualizamos la expresión de la literatura con las habilidades de lectura y escritura. Pero ¿Por qué un arte? Sabemos que el arte es una construcción encaminada a exaltar y potencializar las diferentes habilidades del ser humano que le permiten avanzar en un recorrido histórico, de esta manera el hombre está en la constante búsqueda de transformar esta historia y por ende su arte. La literatura en su contexto artístico y desde la escritura ha buscado exaltar la condición humana desde lo personal haciéndola original y sensible, rodeada a la vez del elemento estético que incorpora un ejercicio libre de los sentidos en relación con su pensamiento y como lo expresa. La escritura representa la noción lógica del pensamiento que mediante el arte de la literatura hace una representación del mundo más figurativa y formal que involucra al lenguaje como herramienta de interpretación mediante símbolos e imágenes. Podemos decir, según palabras de Cárdenas que sin duda, el lenguaje de la literatura esta hecho de imágenes que describen la realidad y por símbolos que devuelven lo humano a la naturaleza pero, con las mismas, lo transforman en dirección contraria jugando entre lo reprimido y lo posible, de donde proviene su función homeostática, reconstructiva del equilibrio perdido entre lo inmanente y lo trascendente. (Cárdenas, 2012, p. 32)

La literatura realiza una función enfática que ejercita la expresión del lenguaje que se manifiesta en la lectura y la escritura desde la gramática y el componente enunciativo, donde hay una estrecha relación entre quien escribe y quien lee complementándose en un mutuo enriquecimiento. Así la literatura trabaja al lenguaje en la medida que le sirve de instrumento y

de objeto, implica el conocimiento de la gramática de la lengua en el sentido Chomskyano donde el conocimiento de la gramática es inconsciente.

Chomsky alude el conocimiento de la “gramática” literaria y el conocimiento de las posibilidades imprevistas en el código de la lengua ordinaria y de las transgresiones de ese código en los niveles fonético, morfosintáctico y semántico. Esto quiere decir que el texto literario trabaja con códigos (la lengua, la ideología) y destruye códigos, produciendo al mismo tiempo códigos nuevos. Estos últimos están muy lejos de ser simples, de ser interpretables de manera bivalente o de ser reductibles a un sentido. Son códigos abiertos, códigos que no aceptan la oposición simple, ni la exclusión de un elemento por otro. Son códigos y no son códigos, al mismo tiempo. Es por eso por lo que hay que hablar de la lectura como producción y por lo que hay que relacionarla con la escritura, pensando ésta como reelaboración de otros códigos y como “interpretación”, “lectura” de otros textos. Solo este trabajo de escritura puede ser considerado como un trabajo de lectura real, efectiva. Pero al hablar de escritura, de lectura, de interpretación, de reelaboración de códigos, es necesario hablar de un “sujeto” que interviene en esos procesos. Aquí tomamos la palabra “sujeto” tal y como la puede explicar el psicoanálisis freudiano: el sujeto es un cuerpo cargado libidinalmente, escindido en su aparato psíquico por procesos energéticos de distinto orden que se interrelacionan y en los cuales lo que se intercambia son siempre significantes, vale decir, representaciones ligadas a afectos, conscientes e inconscientes. Estas representaciones además de estar ligadas libidinalmente al cuerpo propio, cargan otros cuerpos y otros objetos. (Chomsky 1986, no. 26-27, p. 229-233)

Es importante entonces trabajar por una pedagogía de la motivación desde donde se pueda dar una transformación de lo simbólico y desde allí las ordenes imaginarias que involucran los dos

procesos descritos con la literatura, por ello se requiere que la pedagogía reúna las condiciones del mundo actual mediante el cual pueda dedicar una lectura y una escritura productiva que involucren el desarrollo del lenguaje con la transformación del mundo desde el arte con el deseo de saber, sin limitar los procesos de imaginación y creatividad ligados al desarrollo cognitivo del individuo.

6.3. LITERATURA Y LÚDICA

La enseñanza de la literatura crea un mundo sensible e imaginario entre el escritor y la persona que disfruta la obra, tal así que no solo en la lectura, sino también en el modo en el que aprendemos a analizar la literatura, es necesario crear mecanismos que faciliten dicha comprensión no solo incentivando al acto de leer sino también fomentando el aprendizaje de la literatura en un amplio nivel de comunicación que nos permita conocer más sobre ella, dejando un camino abierto a las múltiples formas de comprensión.

La pedagogía de la literatura debe adoptar un carácter interactivo en la medida que abre nuevas formas de pensar fomentando la parte crítica, imaginativa y creativa.

“La enseñanza de la literatura exige vincular en el proceso educativo el cuerpo y el espíritu, los sentidos y la mente; en fin al hombre integral, según intereses, motivos y necesidades de aprendizaje; el aprendizaje, por otro lado, no puede estar definido de

antemano, sino que debe obedecer al proceso educativo, en cuanto promoción de la libre expresión de los estudiantes.” (Cárdenas, 2012, p.32)

Así bien, tomando la relación de la enseñanza, la literatura y la lúdica, es de resaltar el reconocimiento de las habilidades personales de cada individuo y la forma como esta en un carácter interdisciplinar brinda diversas formas de aprender dando a su vez lugar a diferentes formas de pensar, de abordar la crítica y la parte creativa, utilizando entonces el cuerpo, el espíritu, los sentidos y la mente.

Conociendo la estrecha relación de los inicios de la escritura literaria con nuestros orígenes en una realidad indígena, nos podemos remitir a esas historias fantásticas que teniendo algo de verdad y algo imaginativo, se atribuía al juego la capacidad lúdica creativa de aquellos quienes tejían historias. A partir de los Mitos y las leyendas la literatura ha ido creando un ejercicio sensible e imaginario análogo a la actividad humana que no va en una sola vía como tradicionalmente se ha visto, donde la intención del autor debe pretender buscar en el lector un cambio entre una acción pasiva cuyo único fin es culminar la lectura, incentivando en él una misma creación de la obra, donde mediante la lúdica y la creatividad, se lleguen a construir imaginarios para que junto con el autor, se puedan representar y tener perspectivas diferentes en las cuales no solo se interprete sino que también se pueda crear una propia obra colaborativa que cree un gusto particular de motivación por la literatura. De este modo se puede contemplar entonces que la relación entre creatividad, lúdica y literatura con elementos claves como el juego y la imaginación nos permite crear escenarios donde se puede dejar un poco de lado la sujeción a reglas buscando la modificación de la lógica temporal y espacial del mundo real, dando una

amplitud de orientaciones y a la vez generando competencias que involucran el poder creador del lenguaje que es capaz de traspasar los límites de la realidad.

Reyes amplía una caracterización de los imaginarios utilizándolos como eje importante para esta relación entre la literatura, creatividad y juego donde afirma que:

La concurrencia de estos elementos de ensamble textual exige de parte del lector articular imágenes e imaginarios, indicios y símbolos, conocimientos y sentimientos, valores e ideologías, actitudes y gestos para lograr nuevas combinaciones que el texto apenas provee. Las imágenes, como formas sensibles de naturaleza sincrética, presentan maneras de captar el mundo a través del calidoscopio de lo sensible, con sus implicaciones efectivas y sentimentales, contagiadas por lo mítico, onírico y fantasioso. Los imaginarios por su lado, construyen el sentido rigiéndose por el poder de imágenes particulares de índole comunitaria cuyo fin es esconder, encubrir y cargar la realidad de magia, utopía, leyenda, mito, misterio y afectividad. De esta manera el hombre hunde raíces en la naturaleza y construye valores que le permite la praxis frente a los otros, en un mundo lleno de posibilidades que le imponen retos y amenazas contra las cuales debe protegerse. (Reyes, 1993, p.78)

Por otro lado y desde la óptica Psicológica el juego es una actividad que libera al hombre de las tensiones provocadas por la realidad (Duvignaud, 1982, p.59).

Donde la aceptación de la realidad es una tarea sin fin de la cual ningún ser humano llega a liberarse de la tensión provocada por la relación entre la realidad de dentro y la realidad de fuera, se supone entonces que esa tensión puede aliviarse mediante la existencia de un área intermedia de experiencia que no se cuestiona y que está en continuidad directa con el área del juego. (Duvignaud, 1982, p.59). Este proceso pasa primero de una forma inicial y basado en acciones para luego transformarse en simbólico, en ese momento el jugar supone entonces una liberación de los datos perceptivos inmediatos a la aparición de cierto modo de representación en la cual quien juega no se guía por lo que observa sino por lo que la situación significa para él , allí la liberación de los objetos y acciones cotidianas mediante situaciones imaginarias es lo que marca la influencia del juego en la creación de una actividad en abstracto en donde la acción está dirigida por el pensamiento y no al contrario obedeciendo a un proceso de relación con su propio conocimiento y el conocimiento que puede lograr desde la experiencia también en su relación con los demás, lo que podemos también enmarcar en una zona de desarrollo próximo (Vigotsky, 1989) que condensa los intereses y motivos del niño y los eleva por encima de su edad, en cuanto a las necesidades y los alcances de la conciencia. Desde esta perspectiva, el juego supone experiencias y formas de comprensión entre niños que interactúan y el cambio cognitivo que surge cuando las funciones mentales superiores que se originan a partir de lo sociocultural son interiorizadas y apropiadas por el individuo que las convierte en una función particular de conocimiento. Cárdenas infiere que el juego no es espontáneo, no depende solamente del placer ni es absolutamente libre. La satisfacción de necesidades, la creación de situaciones imaginarias, la aparición de los principios de la representación, la presencia

de reglas y exigencias y los principios de autocontrol confirman la importancia del juego en el desarrollo educativo. (Cárdenas p. 74)

Así bien es característica tanto del juego como de la literatura la capacidad que ambos tienen para apoderarse de la realidad y hacer de ella algo trascendente siendo esto un motivo por el cual se hace perceptible la intención de propiciar la imaginación y la fantasía, por tal razón el juego y la literatura se muestran como una alternativa de evasión de la realidad sin desmentirla.

6.4. LITERATURA Y CREATIVIDAD

La creatividad es un proceso orientado a generar una nueva mirada del mundo, para ello es necesario propiciar ideas para que esto conlleve a una mente creativa donde la grandeza de la mente es capaz de relacionar ideas mientras rompe esquemas y sale de lo tradicional, la creatividad entonces viene siendo un proceso que debe mostrar nuevas visiones de la realidad. Cuando hablamos de estos procesos mentales necesariamente tenemos que entrar a indagar sobre el razonamiento y la influencia de este en la forma de pensar, pues la mente es capaz de establecer relaciones poco comunes creando un pensamiento divergente, Cárdenas nos habla “del papel de los hemisferios cerebrales y de los campos del sentido conceptual e imaginario” (Cárdenas, 2001,p.192) lo que quiere decir que el pensamiento creativo involucra lo análogo como una de las formas de razonamiento más generales en la medida en que la relación entre imágenes y conceptos

participa en todas las formas de pensar, donde esta analogía se da cuando existe concordancia entre determinadas relaciones de las cosas así sean diferentes pero ubicándolas en el terreno de lo posible para generar a la par procesos mentales críticos que generen hipótesis comprobables o no, lo cual en el panorama literario tendría una amplia gama de interpretación pues el mundo de la literatura tiende a ser de procedimientos más fluidos y no tiene un campo de acción que lo limita. La literatura tiene la ventaja de trabajar estos razonamientos desde la perspectiva en la cual admite diferentes grados de rigor que pueden ir desde establecer relaciones vagas e incompletas relacionando solo puntos de vista, hasta el análisis de textos específicos; de este modo la literatura nos propone mundos que concuerdan con el que conocemos y a la vez es capaz de inventar otros que sin ser reales somos capaces de comprender.

El pensamiento creativo se caracteriza por múltiples rasgos que hacen difícil lograr una comprensión única y cabal de su naturaleza. Su tendencia a explorar cualidades de la realidad por diferentes caminos y el observar diferentes puntos de vista de las cosas, hacen que desde la creatividad surja la originalidad como condición específica para entender la literatura. Desde la creatividad se puede revelar una expresión más concreta que relaciona al ser con su entorno preparándolo desde la motivación personal, la preparación previa y la disciplina que la disposición sensorial e imaginativa genera.

De esta forma el maestro de literatura puede proceder acercando estos tipos de pensamiento desde lo:

- ✓ **Analítico:** Conceptos, diferencias, secuencias, demostración, verdad, validez
Inducción, deducción.
- ✓ **Crítico:** Valor, jerarquía, argumentación, interrogación, probabilidad, abducción.
- ✓ **Creativo:** imágenes, interpretación, expresión, sincretismo, posibilidad, inclusión,
transducción.

Relacionándolos en un plano que contribuya a consolidar la obra escrita respetando formas, operaciones, procedimientos, modelos, sistemas, procesos y problemas que inciden en su manera de leer, escribir y aprender y que junto con la lúdica puede hacer que el estudiante salga de sí mismo y pueda ir también al encuentro de otra persona con la seguridad de poseer capacidades que junto con otros abre un sinnúmero de posibilidades ofreciendo tantas posibilidades con cada mundo explorable. (Reyes, 1993, p.197)

Relacionando entonces el pensamiento creativo y la literatura podemos entonces seguir algunas ideas planteadas como elementos para una pedagogía de la literatura y que están dadas con el fin de que en el camino hacia la creatividad el docente pueda realizar acciones para estimularla sin dejarla en ninguna medida al azar y a la vez entender de forma explícita ciertas dificultades en torno al trabajo de la creatividad en el aula. (Reyes, 1993, p.199)

- ✓ La creatividad no es un talento natural y puede ser enseñada.
- ✓ La creatividad no es un asunto de rebeldes ni de superdotados que desafían conceptos, normas y principios existentes pues solo ellos tienen energía para oponérseles.
- ✓ A pesar del valor que tiene la distinción entre los hemisferios izquierdo y derecho, ninguno de los dos prevalece y ambos son útiles en relación con la creatividad.
- ✓ No solo los artistas son creativos; ellos también son analíticos y críticos a la vez.
- ✓ El cerebro no está diseñado para ser creativo; establece pautas y ordena la vida, le percepción de manera que pueda responder al entorno según esas pautas. La creatividad no es solo cosa de desinhibición.
- ✓ La creatividad no depende exclusivamente de la intuición, por lo que la creatividad exige Muchas veces esfuerzos deliberados.

- ✓ La provocación es una de las técnicas del pensamiento creativo; suscitar condiciones que nos apartan de los modos de percepción normal, es uno de los procedimientos de la creatividad.
- ✓ La creatividad no opera al azar, no consiste en disparar ideas de manera alocada a todas partes; consiste más bien en salirse de los Patrones y de las pautas conocidas para conocer nuevas cosas.
- ✓ Es necesario combinar la creatividad occidental de grandes saltos con la oriental de saltos pequeños, para lograr un equilibrio.
- ✓ La creatividad se puede producir individualmente y exige una gran disciplina

7. MATERIAL DE APOYO EDUCATIVO

Desde el punto de vista del proyecto es fundamental en el ámbito actual aplicar diversas estrategias para favorecer el aprendizaje. El material de apoyo es una forma de incentivar el conocimiento además de atender a los distintos tipos de aprendizaje, este constituye un fin para buscar solución a las necesidades que la educación plantea en el aula. Se requiere que el material

de apoyo sea un recurso que se usa en la enseñanza y aprendizaje. Estos materiales deben representar, aproximar o facilitar al alumno la observación, comparación, investigación o comprensión de la realidad.

En esta categoría se incluyen, por tanto, objetos muy diversos: desde libros, hojas de trabajo, videos, mecanismos, recursos lúdicos, software, calculadoras, etc.

7.1. CONDICIONES IMPORTANTES DE TENER UN MATERIAL DE APOYO

- Tener capacidad de crear una situación atractiva de aprendizaje, es decir, que fomente la motivación.
- Facilitar al estudiante la comprensión de un concepto.
- Permitir interiorizar los procesos realizados a través de la manipulación y visualización.
- Impulsar el paso a la abstracción, es decir, que el estudiante no sea dependiente del material.
- Que pueda ser manipulado por el estudiante y no de uso exclusivo por el profesor.

7.2. TIPOS DE MATERIAL DE APOYO

7.2.1. Objetos del entorno

Son los que constituyen la realidad natural y social de un entorno. Se pueden considerar:

- **Productos naturales:** plantas, minerales, tierra...
- **Materiales de desecho:** recipientes, cartón, latas, trozos de madera...
- **Elementos del entorno:** zonas naturales, edificios, obras artísticas...

7.2.2. Materiales elaborados

Permiten desarrollar prácticas con los estudiantes, pueden funcionar como medios de expresión, exploración y cálculo.

- **Objetos.** Plumones, clips, cartulinas, juguetes, pinturas, aros...
- **Utensilios.** Sirven para operar y transformar a otros. Tijeras, martillos, pinzas, desarmadores, pizarrones...
- **Aparatos de laboratorio.** Que aunque siempre están en un laboratorio. Microscopios, balanzas, termómetros, recipientes de distintas formas y capacidades, instrumentos de medidas.

- Franelógrafo y magnetógrafo. A manera de pizarrones que permiten exponer objetos tridimensionales por medio de bandas autoadhesivas o imanes.

7.2.3. Impresos

Son los más utilizados en el aula y es un medio de transmisión de información gráfica y numérica.

- Libros de texto y consulta
- Cuadernos de trabajo
- Hojas de ejercicios
- Enciclopedias
- Diccionarios
- Novelas, cuentos, revistas, cómics
- Periódicos
- Carteles
- Láminas
- Copias
- Planos y mapas
- Fichas y guías
- Cuadernos

- Juegos de simulación

7.2.4. Maquetas y modelos contruidos

Aquellos que se utilizan directamente para observar y manipular como medio físico.

7.2.5. Materiales audiovisuales

Ayudan a contextualizar los conocimientos adquiridos en el aula por la difusión de imágenes y sonidos.

- Televisión
- Proyector de videos
- Cine

7.2.6. Medios de audio

Por ejemplo la radio, reproductores de discos y cintas, el teléfono. Con estos medios se pueden integrar efectos sonoros, conferencias, entrevistas, opiniones, sonidos, crear determinados ambientes o para uso lúdico.

7.2.7. Software

Como recurso digital que facilita el autoaprendizaje y es un soporte tecnológico dinámico.

7.2.8. Internet

Fuente de información extensa donde se debe saber discriminar los tipos de información.
(Lewis, 1998).

8. COMUNICACIÓN

Cuando hablamos de comunicación por lo general la entendemos como un intercambio de mensajes entre individuos que definimos como emisores y receptores, pero entendida la comunicación como un proceso social que facilita las relaciones humanas y rigen el funcionamiento de una sociedad entendemos que su importancia es básica para cualquier proceso mental.

La educación es una función fundamental de la sociedad que es ejecutada a través de la escuela y de otros medios, a su vez, estos pueden ser visualizados como servicio público, como medios destinados a la comunicación y como ámbito o espacio de aprendizaje. La escuela

también puede ser vista desde esa perspectiva donde además de generarse un espacio de aprendizaje podemos generar un medio de comunicación que relaciona a este espacio con instrumentos que el mundo avanzado nos proporciona y que forman de diversa manera al ciudadano para la vida.

Posiblemente los mecanismos de aprendizaje en la escuela y los proporcionados por la interactividad no sean tan distintos, sin embargo, la formalidad de la escuela esta distante de la informalidad de la interactividad, en donde la persona se encuentra ante una libertad que no se da en la escuela. Ambos son medios masivos de comunicación informal, para diferenciarlos de los medios masivos clásicos (prensa escrita, radio, televisión).

La escuela privilegia el libro que es una forma bidimensional como medio básico de comunicación, que la interactividad escoge al objeto, al material de apoyo y a la exposición, es decir a formas tridimensionales. En general, la exposición como acto comunicativo convoca a diferentes formas, que van desde las textuales y verbales hasta las formas multimediales, es decir, presenta una gama de formas comunicativas que muy rara vez se logran en el aula de clase. En la interactividad existe una polifonía comunicativa, en contraste con la escuela signada por la monofonía del texto. Siendo este y lo verbal las herramientas básicas de comunicación del educador escolar, este debería tener como herramienta fundamental la interactividad, que constituye un universo de interacción social.

Puede afirmarse además que entre la educación formal característica de la escuela y otras formas de educación existe una diferencia fundamental; debida precisamente a que la primera está relacionada con la cultura académica que “se distingue de otros ambientes culturales por cuatro rasgos básicos: el estudio permanente, la investigación, el debate argumentado y la escritura”.

La interactividad entonces debe comunicar elementos que presenten una finalidad importante como el deleite sin ser vista como un accesorio infortunado para la escuela, debe ser vista más bien como un espacio de aprendizaje formal y a la vez informal, importante en cualquier comunidad y además como medio de comunicación poco explorado a nivel educativo pero capaz de apoderarse de diferentes entornos sociales y convertirse en escenarios de aprendizaje dinámico donde "las muestras realmente interactivas son aquellas que pueden modificar su presentación según la percepción que el diseñador tenga de la respuesta del espectador" . Los factores decisivos para esta definición son las respuestas de los espectadores que repercuten sobre la presentación. Así, el hecho de pulsar un botón para iniciar una secuencia no es en sí mismo un hecho "interactivo". Solamente puede recibir el nombre propiamente dicho de interactiva, una muestra que involucre al espectador en actividades relacionadas que impliquen una acción tanto intelectual como física de comunicación donde ella misma emite un resultado a partir de la retroalimentación de la propia muestra.

A continuación se nombran algunas de las finalidades de las muestras interactivas dependiendo sus características y lo que buscan comunicar dependiendo su interacción con el sujeto y ambiente de aprendizaje en el que se encuentra: (Wegesemberg, 1998, p. 106)

8.1. REACTIVA

Esta se evidencia interactivamente en exposiciones donde la muestra "reactiva" se define como aquella que "automáticamente se pone en marcha ante la llegada del visitante". Esta es una descripción adecuada para una muestra que se enciende e ilumina cuando se acerca el visitante y comunica un interrogante de forma inmediata.

8.2. DINÁMICA

Se puede aplicar este término a una interactividad que se mueve y que es particularmente adecuada para aquellas exposiciones donde se utilizan materiales que comunican a través de la manipulación con el objeto.

8.3. SISTEMÁTICA

Este término implica una organización de los objetos siguiendo un modelo aceptado. Puede ser éste taxonómico (si se trata de material biológico) o cualquier otro método de clasificación aplicado al tipo de objetos en cuestión. Tiene la ventaja de que quienes conocen el sistema se

mueven a gusto en él y quienes no lo conocen pueden saber o aprender cómo ordenan tales materiales. Es un enfoque favorable en el uso medios informáticos

8.4. TEMÁTICA

De forma distinta al enfoque sistemático, la interactividad temática parte de una línea argumental y recurre a los objetos para ilustrar el tema con el fin de comunicar. En la práctica los dos modelos pueden desarrollarse conjuntamente ya que una exposición temática interactiva sin objetos sería inexistente.

8.5. PARTICIPATIVA

Interesada no solamente en la contemplación de comunicar busca involucrar al sujeto a través de su sentido del tacto. Se presenta bajo formas diversas que van desde las muestras interactivas basadas en medios informáticos, hasta las actividades hágalo-usted-mismo en las que se anima a los sujetos a participar, a hacer sus propios dibujos, sus propias impresiones, sus propios objetos creados. Se basa en la conocida máxima educativa: "Oigo y olvido. Veo y recuerdo. Hago y entiendo"

9. LA CREATIVIDAD

La creatividad es una de las capacidades que definen al ser humano, por medio de ella éste demuestra su habilidad para generar comportamientos nuevos y originales. Consiste en procesos, históricamente fundados, resultantes del inter juego de estructuras psíquicas que permiten establecer nuevas vías de solución mediante la recomposición de esquemas previos o la utilización de nuevos. Habitualmente es una mezcla de vieja y nueva información.

Se habla de creatividad pura, primaria, espontánea, lúdica, y de creatividad secundaria, aplicada, controlada, pero sea cual sea ella puede estar dirigida a la solución de problemas en situaciones establecidas y puede ser libre u orientada al encuentro de situaciones novedosas dentro de marcos de gran amplitud y relativa indefinición. (Unfried, 2009, p.56).

Existen muchísimos trabajos relacionados con los distintos campos en que puede aplicarse la creatividad. En relación con la interactividad el ámbito de la gestión educativa hace énfasis en el proceso de pensamiento del sujeto que toma las decisiones.

Así, en la concepción del pensamiento creativo en el aprendizaje es de resaltar la creatividad aplicada, donde lo que se busca es que el sujeto aprenda creativamente dentro del contexto escolar de modo que la actividad creativa puede ser considerada como una forma de resolución de problemas caracterizada como un medio no convencional de aportar respuestas a situaciones problemáticas, una destreza que si bien puede ser una disposición del sujeto, es también

adquirible y desarrollable. La creatividad apunta a que las personas aumenten su capacidad de generar ideas nuevas ante situaciones tanto novedosas como reiteradas.

El pensamiento creativo, permite reconfigurar la situación y aprehenderla dando lugar a un mayor desarrollo del conocimiento. Una vez surgido, este instituye una estrategia de aprendizaje que tiene como efecto, el surgimiento de una configuración cognoscitiva tanto novedosa como valiosa en el contexto donde se llevara a cabo. En la situación de aprendizaje permite reelaboraciones, plantearse interrogantes en lugar de aceptar supuestos.

En el proyecto la actividad de pensamiento creativo no es constante, aparecerá cuando el pensamiento resulta ineficaz de alguna manera, este pensamiento creativo es el ejercicio de funciones cognitivas para estructurar situaciones de aprendizaje, el proceso de la actividad que tiene como resultado una comprensión estructural del problema planteado se lleva a cabo por medio de actividades de desestructuración y reestructuración del objeto de conocimiento, se utilizan los recursos de una conducta exploratoria que lleva a cabo acciones de desorganización y reorganización de la realidad, innova sobre los recursos conocidos y anticipa las posibles relaciones de los aspectos del objeto mediante procesos de análisis y síntesis una vez constituido como conocimiento. El proceso de pensamiento creativo ligado a la adquisición de conocimientos va a desarrollar una secuencia de descontextualización, contextualización, recontextualización, según el siguiente proceso:

- Cuando se experimenta una dificultad, se presenta el marco para un aprendizaje.
- Cuando se la delimita, se descontextualiza del marco contingente.

- En las sugerencias de posibles relaciones y abordajes, se la reorganiza.
- Luego al reubicarla dentro del contexto, de contextualiza o recontextualiza.
- Se visualiza una solución, se aprende.

La descontextualización asociada con la tarea educacional da lugar a procesos de reflexión, creando las condiciones para el cambio cognitivo. La contextualización involucra la reinserción del objeto en el contexto de conocimiento. Quizá sea más apropiado, en cuanto aprendizaje logrado, hablar de recontextualización o adecuación de la contextualización. La recontextualización se acerca a la idea de reestructuración y contempla procesos de construcción de los conocimientos basados en la utilización de estrategias que incluyen razonamiento e invención, apoyados en su corroboración.

Es fundamental que en la gestión educativa se tenga en cuenta la participación creativa del cuerpo docente generando espacios de participación, recepción de inquietudes y puesta en marcha de propuestas para así multiplicar la cantidad y calidad de líderes creativos en todos los puntos y niveles de la institución asegurando por otro lado la salud de la misma en lo que respecta a relaciones humanas y desarrollo integral de las personas. (Unfried, 2009, p.62).

10. LA LÚDICA

La lúdica como proceso ligado al desarrollo humano es una actitud, una predisposición del ser frente a la cotidianidad, es una forma de estar en la vida, de relacionarse con ella, en esos espacios en que se producen disfrute, goce y felicidad, acompañados de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la escritura, la lectura y el arte. También otra serie de situaciones en las cuales existen interacciones sociales, se pueden considerar lúdicas como el baile, el amor y el afecto. Lo que tienen en común estas prácticas culturales, es que en la mayoría de los casos, dichas prácticas actúan sin más recompensa que la gratitud y felicidad que producen dichos eventos. (Jiménez, 2000, p.123)

Todos los anteriores son elementos enriquecedores dentro del ámbito interactivo que se plantea, pues brindan a la lúdica como instrumento que se relaciona con el juego, también se comprenden las teorías del psicoanálisis, que estudian al juego desde los problemas de la interioridad, del deseo, del inconsciente o desde su simbolismo. Alrededor de este concepto existen muchas teorías, de su estudio se han ocupado Sicólogos, Pedagogos, Filósofos, Antropólogos, Sociólogos, Recreólogos, Historiadores, etc. Cada teórico ha abordado dicho concepto desde el dominio experiencial de las disciplinas. De igual forma, dicha problemática, ha sido analizada desde un interés reduccionista, que hace que la comprensión de este concepto sea incorrecta.

El juego desde estas perspectivas teóricas , puede ser entendido como un espacio, asociado a la interioridad con situaciones imaginarias para suplir demandas culturales (Vigotsky), como

algo sometido a un fin (Dewey); desde otras perspectivas, para potenciar la lógica y la racionalidad (Piaget), o para reducir las tensiones nacidas de la imposibilidad de realizar los deseos (Freud).

Capítulo 4

DESARROLLO E IMPLEMENTACIÓN DEL MATERIAL COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA

4.1. DISEÑO PROPIO DEL MATERIAL

Después de evaluar las diferentes investigaciones que abordan temáticas relacionada con la temática interactiva y que se describen puntualmente desde el estado del arte, se concluye que el material planteado desde ella se enfoca en el uso de herramientas web y software educativo, lo que evidencia que el concepto de interactividad solo es asociado con el referente tecnológico dejando de lado los demás aportes interactivos ya descritos en el marco teórico y que expresan la interacción con otros elementos que van más allá del ámbito tecnológico.

Se escoge entonces una muestra diseñada desde la conceptualización de la Literatura, puntualmente la enseñanza de la literatura Latinoamérica contemporánea, basada en la competencia de literatura según el Ministerio de Educación Nacional para el grado 9°. (Anexo 4, Fig. 1)

4.2. CARACTERIZACIÓN DEL MATERIAL

El material consta de 12 tarjetas temáticas cada una con una pregunta planteada desde cuatro categorías: época, características, autores y obras representativas de la literatura latinoamericana contemporánea. Así mismo cuenta con cuatro fichas que sirven para ubicarse en el juego y avanzar según el dado lo indica. Para ello se construyó un dado a gran escala con el cual cada grupo definía sus pasos de avance para según correspondiera dar respuestas a las preguntas planteadas.

Cabe resaltar que el desarrollo del material fue de elaboración conjunta con el grupo de estudio y obedece a una conceptualización previa donde se abordaron temáticas específicas correspondientes a las cuatro categorías evaluables que llevaron al planteamiento de las inquietudes plasmadas en cada una de las tarjetas de preguntas que hacen parte del material didáctico como secuencia interactiva. (Anexo 4)

A continuación se realiza una descripción de los aspectos relevantes que se tuvieron en cuenta para el diseño del material y son evaluados después de su interacción.

4.2.1. Unidad

Se planteó el uso de un diseño único para el montaje que de facilidad de elaboración e implementación. La finalidad es lograr la unidad del material de apoyo elaborado desde una concepción interactiva en cualquier espacio, por ello, el tablero sirve como guía pues sobre él se ubican las tarjetas con las preguntas dispuestas de forma cruzada donde con elementos adhesivos se pueden fijar las fichas a medida que se avanza en el juego.

Al usar este diseño se obtiene también como resultado la repetición de elementos ordenadores que sirven para lograr su ejecución más de una vez, generando un sistema que permite obtener continuidad y flexibilidad al tratar de involucrar nuevos elementos.

4.2.2. Sencillez

Se ha buscado que el diseño conforme un grupo de elementos que acompañe y dote un espacio. El diseño de cada elemento se ha planteado austero sin tener en cuenta modas o estilos de época. La simplicidad en los elementos permite obtener un carácter neutro y adaptable a cualquier contexto educativo y las diferentes piezas se perciben entonces como componentes del entorno de aula permitiendo su fácil elaboración.

4.2.3. Funcionalidad

Se buscó que el material cumpla su función con el menor número de elementos y se evitó colocar elementos decorativos sin propósito alguno, esto con el fin de relacionar la actividad con variables de tiempo y espacio.

4.2.4. Versatilidad

El diseño brinda diferentes posibilidades con el fin de adaptar la cantidad de elementos que se consideren necesarios de acuerdo con el tipo de actividad que se va a realizar, de la misma manera los elementos cuentan con características individuales que posibilitan el fácil manejo y buena comunicación hacia la actividad a desarrollar.

4.2.5. Resolución conceptual

Se racionalizó bajo los estándares conceptuales planteados cumpliendo con las bases conceptuales de la literatura y especialmente de la literatura latinoamericana contemporánea.

Para cada elemento se implementó una opción constructiva, que ha sido complementada por una guía de respuestas que da fe sobre el acierto de los estudiantes en cada respuesta.

CAPITULO 5

METODOLOGÍA

5.1. DISEÑO METODOLÓGICO

Tipo de estudio

Para el estudio realizado en este proyecto se establece una propuesta de investigación con metodología cualitativa de alcance exploratorio, pues encontramos que se plantea un problema de investigación sobre el cual no se ha explorado del todo; por esto se pretende que el resultado del estudio, sirva también como punto de partida para más investigaciones al respecto.

De acuerdo con el alcance, se programa un diseño metodológico que responde a un objetivo no experimental, puesto que se pone en marcha un trabajo de implementación donde la interacción se da de forma natural y los sujetos de estudio son observados desde su realidad. Del mismo modo, los componentes teóricos conceptuales son medidos de forma descriptiva, ya que, hacen referencia a la implementación de nuevas estrategias de aprendizaje en el aula donde es posible vincular desde la experiencia práctica el componente de investigación-acción que desde la naturaleza de la realidad, permite dar una interpretación de las situaciones problema que nacen en la práctica y permite la reflexión educativa para transformar su realidad y comprenderla.

5.2. POBLACIÓN Y MUESTRA

Población objeto

La población del estudio estuvo constituida por 31 estudiantes del Grado 9º con edades comprendidas entre los 14 y 15 años, del Colegio Claretiano de Bosa, jornada mañana y ubicados en un contexto social, niveles estrato 2 y 3.

Muestra

La muestra se obtuvo con el total de estudiantes del grado 904 correspondiente a un número de 31 estudiantes, quienes tuvieron interacción con el material desarrollado y estuvieron relacionados con todo el proceso de la investigación desde su planteamiento, dando correspondencia a una muestra probabilística de tipo aleatorio simple.

5.3. RECOLECCIÓN DE DATOS

La recolección de datos cuantitativos se realizó mediante 2 instrumentos de medición que representaban las variables de la investigación para poderlas analizar desde un enfoque estadístico.

El primero buscaba evaluar los diferentes criterios que se tuvieron en cuenta para el diseño del material didáctico y su enfoque interactivo; el tipo de instrumento que se planteó para este análisis fue un cuestionario basado en preguntas cerradas que asignaba una escala valorativa a las variables abordadas en el diseño y que según esta misma escala valorativa comprendida entre 1 y 5, daba a cada nivel un criterio de evaluación de la siguiente manera:

ESCALA DE VALORACIÓN (1 – 5)	
VALOR	CRITERIO
1	<i>En la relación del aspecto evaluado con el uso del material no se percibe coherencia.</i>
2	<i>La relación de coherencia entre el aspecto evaluado con el uso del material es vagamente evidente</i>
3	<i>La relación de coherencia entre el aspecto evaluado y el uso del material es evidente y pero no genera apropiación de conceptos</i>
4	<i>La relación de coherencia entre el aspecto evaluado y el uso del material es lo suficientemente evidente para lograr la apropiación del tema.</i>
5	<i>La relación de coherencia entre el aspecto evaluado y el uso del material es lo suficientemente adecuada para despertar el interés y lograr apropiación del tema.</i>

Según la interacción con el material el instrumento solo se aplicó a 16 estudiantes, que correspondía aproximadamente a la mitad de la muestra y se diseñó de la siguiente manera después de una prueba piloto del mismo, aplicada a un solo estudiante y posteriormente haber realizado los ajustes de rigor:

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DEL MATERIAL																									
CRITERIO	<u>Unidad:</u> Capacidad del material para adaptarse a cualquier espacio					<u>Sencillez:</u> Fácil elaboración y adaptación a cualquier contexto educativo.					<u>Funcionalidad:</u> Cumple su función con el menor número de elementos posibles.					<u>Versatilidad:</u> Es de fácil manejo y tiene una buena comunicación con el usuario.					<u>Resolución conceptual:</u> Aborda de manera clara un conocimiento estructurado.				
VALORACIÓN	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
NOMBRE																									
Marque con una X el valor que le da a cada criterio teniendo en cuenta: (1) En la relación del aspecto evaluado con el uso del material no se percibe coherencia. (2) La relación de coherencia entre el aspecto evaluado con el uso del material es vagamente evidente. (3) La relación de coherencia entre el aspecto evaluado y el uso del material es evidente y pero no genera apropiación de conceptos. (4) La relación de coherencia entre el aspecto evaluado y el uso del material es lo suficientemente evidente para lograr la apropiación del tema. (5) La relación de coherencia entre el aspecto evaluado y el uso del material es lo suficientemente adecuada para despertar el interés y lograr apropiación del tema.																									

El procedimiento para la recolección de los datos de este instrumento fue posterior a la manipulación del material donde los estudiantes respondieron la encuesta después de haber atendido a la instrucción para su elaboración.

Finalmente, para este instrumento, la información recopilada se sistematizó y unificó en una sola matriz de evaluación para su análisis. (Anexo 2)

El segundo instrumento se aplicó para medir la pertinencia del material a la hora de concretar un concepto, para ello se construyó un instrumento tipo encuesta constituido por 6 preguntas

cerradas de selección múltiple con única respuesta inmersas en las cuatro categorías conceptuales del material desarrollada y que abordaban la temática de la literatura latinoamericana (época, características, autores y obras). (Anexo 3)

El eje central interactivo en el que estuvo enfocada la muestra fue el de la interactividad manual descrita con anterioridad; aquí a través de la manipulación con el material lúdico propuesto, se alcanzó el nivel de interacción esperado desde el diseño.

La utilización del material didáctico que se desarrolló secuencialmente, abordó la dinámica de una carrera de observación, donde teniendo a la mano material de forma textual, gráfica y ayudas tecnológicas que proporcionaban información de consulta, grupalmente se suscitaba una competencia con el fin de dar respuesta a cuestionamientos planteados por ellos mismos desde clases anteriores en la construcción del material. La propuesta para la estrategia interactiva, buscó que el estudiante afianzara el concepto de literatura haciendo énfasis en el contexto de la literatura latinoamericana contemporánea.

Después de este desarrollo y solo como instrumento de medición de variables pertinentes en la actividad para el análisis cuantitativo, se aplicó la encuesta descrita desde el diseño de los instrumentos en dos momentos, el primero antes de la experiencia interactiva y el segundo posterior a ella. (Anexo 1)

CAPITULO 6

ANÁLISIS DE DATOS

A continuación se realiza un análisis descriptivo de los aspectos relevantes que se tuvieron en cuenta para el diseño del material, por medio de la aplicación de los instrumentos de medición que permitieron analizar el diseño y su pertinencia conceptual como elemento interactivo.

6.1. PERTINENCIA DEL MATERIAL

El análisis del primer instrumento buscaba evaluar los diferentes criterios que se tuvieron en cuenta para el diseño del material didáctico y su enfoque interactivo, de este modo y después de la recopilación y sistematización de la información se puede deducir estadísticamente los siguientes resultados de cada criterio analizado:

6.1.1. UNIDAD



Al poner a prueba la evaluación del material en términos de unidad, el resultado nos muestra que de 16 estudiantes evaluados, 8 dieron un valor de 5 a la correspondencia del material con el criterio evaluado, 7 estudiantes un valor de 4 y, 1 estudiante un valor de 3, y los valores entre 1 y 2 no fueron caracterizados.

Esto indica que la pertinencia del material según la intención del criterio de unidad, tiene un índice alto de aprobación y logra lo propuesto en la creación del diseño.

6.1.2. SENCILLEZ



Al poner a prueba la evaluación del material en términos de sencillez, el resultado nos muestra que de 16 estudiantes evaluados, 11 dieron un valor de 5 a la correspondencia del material con el criterio evaluado, 5 estudiantes un valor de 4 y, los valores entre 1 y 3 no fueron caracterizados.

Esto indica que la pertinencia del material según la intención del criterio de sencillez, tiene un índice alto de aprobación y logra lo propuesto en la creación del diseño.

6.1.3. FUNCIONALIDAD



Al poner a prueba la evaluación del material en términos de funcionalidad, el resultado nos muestra que de 16 estudiantes evaluados, 12 dieron un valor de 5 a la correspondencia del material con el criterio evaluado, 4 estudiantes un valor de 4 y, los valores entre 1 y 3 no fueron caracterizados. Esto indica que la pertinencia del material según la intención del criterio de funcionalidad, tiene un índice alto de aprobación y logra lo propuesto en la creación del diseño.

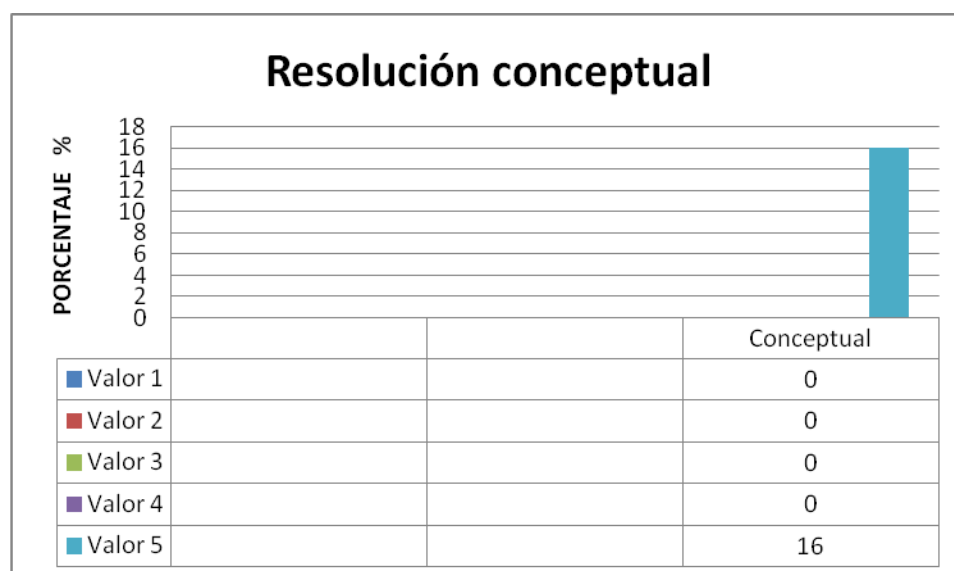
6.1.4. VERSATILIDAD



Al poner a prueba la evaluación del material en términos de funcionalidad, el resultado nos muestra que de 16 estudiantes evaluados, 11 dieron un valor de 5 a la correspondencia del material con el criterio evaluado, 5 estudiantes un valor de 4 y, los valores entre 1 y 3 no fueron caracterizados.

Esto indica que la pertinencia del material según la intención del criterio de versatilidad, tiene un índice alto de aprobación y logra lo propuesto en la creación del diseño.

6.1.5. RESOLUCIÓN CONCEPTUAL



Al poner a prueba la evaluación del material en términos de funcionalidad, el resultado nos muestra que de 16 estudiantes evaluados, 16 dieron un valor de 5 a la correspondencia del material con el criterio evaluado y los valores entre 1 y 4 no fueron caracterizados.

Esto indica que la pertinencia del material según la intención del criterio resolución conceptual, tiene un índice alto de aprobación y logra lo propuesto en la creación del diseño.

6.2. RESULTADOS

Finalmente, mediante el análisis de los instrumentos de evaluación se evidencia que la escala valorativa en general para los 5 criterios de diseño pertinentes como característica de una muestra interactiva, logra un valor alto en su evaluación, demostrando que es posible vincular la interactividad en la implementación de material didáctico y de apoyo educativo en el aula con el fin de favorecer el aprendizaje y la apropiación de conceptos específicos desde la literatura.

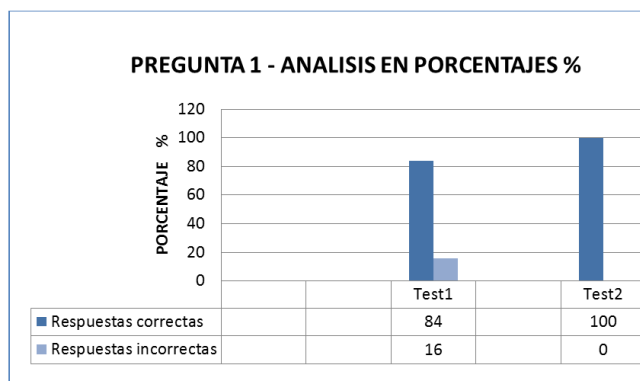
6.3. CONCRECIÓN CONCEPTUAL DEL MATERIAL

Para el segundo criterio los datos obtenidos fueron tabulados para facilitar la identificación de diferentes aspectos y se presentan en gráficos estadísticos, en forma de barras y en porcentajes, con el fin de proporcionar al lector la rápida consulta y comprensión.

Se describen los resultados a continuación:

Pregunta No.1

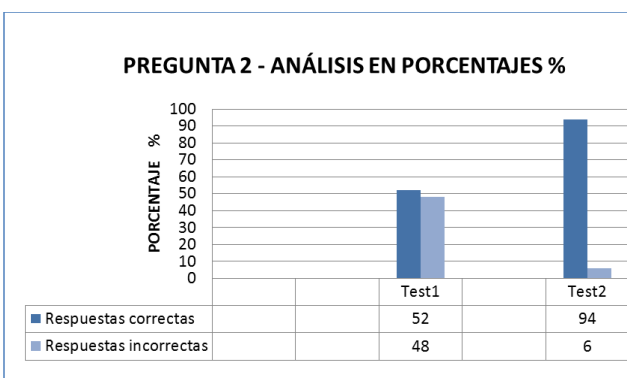
Con el análisis de las respuestas a la pregunta: “La caída de la URSS y de los sistemas comunistas europeos significó el fin de:” realizada al grupo de 31 estudiantes que representan un equivalente del 100%, se obtuvo que:



El acierto en esta pregunta aumento en un 16% y el desacierto disminuyo en un 16%, después de la interacción con el material interactivo.

Pregunta No.2

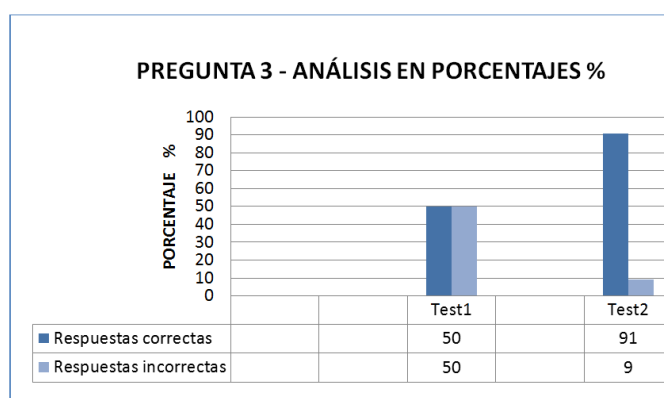
Con el análisis de las respuestas a la pregunta: “El proceso de globalización en América Latina hace evidente:” realizada al grupo de 31 estudiantes que representan un equivalente del 100%, se obtuvo que:



El acierto en esta pregunta aumento en un 42% y el desacierto disminuyo en un 42%, después de la interacción con el material interactivo.

Pregunta No.3

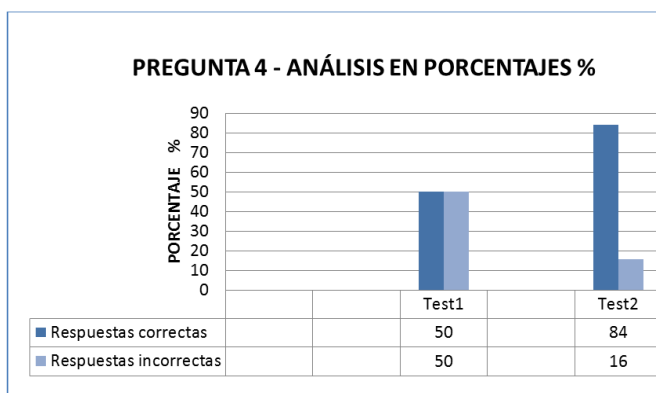
Con el análisis de las respuestas a la pregunta: “Desde 1975 se aprecia una nueva óptica en la literatura latinoamericana a causa de:” realizada al grupo de 31 estudiantes que representan un equivalente del 100%, se obtuvo que:



El acierto en esta pregunta aumento en un 41% y el desacierto disminuyo en un 41%, después de la interacción con el material interactivo.

Pregunta No.4

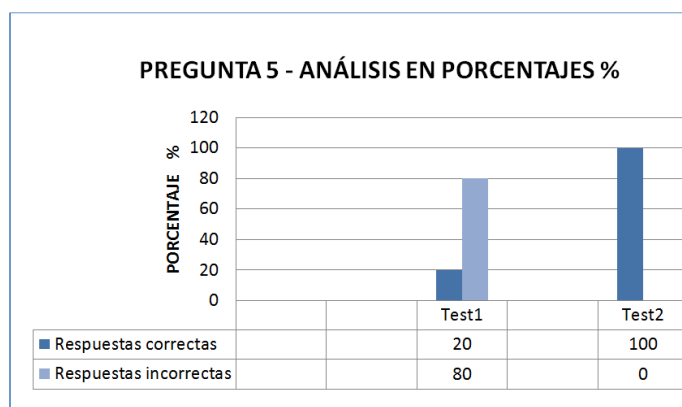
Con el análisis de las respuestas a la pregunta: “Podemos decir que dos características importantes de los escritores latinoamericanos contemporáneos son:” realizada al grupo de 31 estudiantes que representan un equivalente del 100%, se obtuvo que:



El acierto en esta pregunta aumento en un 34% y el desacierto disminuyo en un 34%, después de la interacción con el material interactivo.

Pregunta No.5

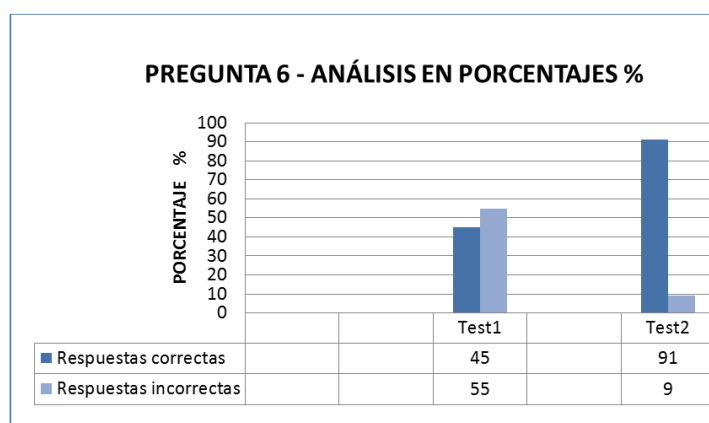
Con el análisis de las respuestas a la pregunta: “Los nuevos escritores latinoamericanos centran su atención en:” realizada al grupo de 31 estudiantes que representan un equivalente del 100%, se obtuvo que:



El acierto en esta pregunta aumento en un 80% y el desacierto disminuyo en un 80%, después de la interacción con el material interactivo.

Pregunta No.6

Con el análisis de las respuestas a la pregunta: “¿Podemos decir que una de las más grandes diferencias de la literatura latinoamericana contemporánea en relación con otros tipos de literatura radica en”, realizada al grupo de 31 estudiantes que representan un equivalente del 100%, se obtuvo que:



El acierto en esta pregunta aumento en un 46% y el desacierto disminuyo en un 46%, después de la interacción con el material interactivo.

6.4. ANÁLISIS

Finalmente, mediante el análisis de los instrumentos de evaluación, se evidencia un incremento notorio en la apropiación de las características propias de la temática abordada. Desde el análisis de cada una de las seis preguntas y los porcentajes descritos por dichos instrumentos, se demuestra el aumento de aciertos en cada pregunta, a la vez que disminuye proporcionalmente el porcentaje de desaciertos, lo que lleva a determinar, que según los

porcentajes de análisis visibles en la representación gráfica, la interactividad logra favorecer el aprendizaje y la apropiación de conceptos específicos, para fortalecer procesos de enseñanza.

CONCLUSIONES

Es importante que en las aulas se reconozca la interactividad como una herramienta pedagógica para propiciar la experimentación, el descubrimiento, la participación activa y el aprendizaje significativo y se integre a la enseñanza como un espacio de aprendizaje importante en cualquier comunidad, donde a la vez sea reconocida como un poderoso medio de comunicación que necesita ser explorado desde cualquier área del saber para concretar procesos mentales y generar conocimiento.

Por otra parte, la escuela necesita primordialmente actitud para mostrar la comprensión de los fenómenos humanos y es a través de la lúdica como se realiza la apropiación social de los conceptos y contextos científicos que unen la técnica y la ciencia con la teoría. A través del juego es posible evidenciar o simular situaciones de la vida cotidiana en donde sea necesario encontrar un resultante que mejore la calidad de vida y a la vez genere competencias para dar solución a diferentes situaciones.

Además, en la temática de la literatura se hace prioritario tener materiales de apoyo educativo donde el proceso sea abierto y brinde nuevas experiencias de conocimiento y nuevas formas de asumir los conceptos dependiendo de cómo sea orientada la actividad. El desarrollo cognitivo en este tema reclama el contacto con otras disciplinas que hagan de los contenidos nuevos

conceptos, y en los cuales el sujeto este presente como parte del conocimiento, vivenciándolo y sintiéndolo parte de él, donde el descubrimiento e interdisciplinariedad brinden herramientas a la lengua castellana que propicien la acción de un Aprendizaje Significativo y que ofrezcan a su vez un cambio de metodología en los actuales procesos educativos.

Si bien es cierto que el elemento interactivo genera gran interés en el aprendizaje de los estudiantes por las condiciones lúdicas descritas en la marcha del proyecto, fue de vital importancia la organización en el diseño metodológico propuesto, pues este se pudo llevar a cabo desarrollando rigurosamente las actividad de acuerdo a los tiempos del espacio de práctica de cada sesión, procurando no perder el hilo conductor entre lo conceptual y lo práctico y logrando mantener en todo el proceso el interés de los estudiantes lo que supuso, un gran reto en la implementación pero que posteriormente arrojaría los mejores resultados.

Finalmente, la interactividad desde la didáctica, debe permitirle a la educación enseñar a los estudiantes a actuar como usuarios inteligentes y como consumidores críticos de productos y procesos tecnológicos así como saber, diseñar, conducir y evaluar procesos referidos a conocimientos literarios desde las nuevas estrategias de aprendizaje. Entonces, como área fundamental, la lengua castellana debe propender el uso de diferentes materiales y nuevas propuestas de aprendizaje activo donde la lúdica, la exploración, la interacción, el cuestionamiento y el aprendizaje abierto estén presentes.

Como estrategia adicional, se hace necesario en todo momento la consulta, discusión y análisis de las concepciones y enfoques sobre la literatura y su enseñanza, hecho que como resultado provee algunas condiciones necesarias de retroalimentación para mejoramiento ya que la mayor parte de los docentes han recibido una formación centrada en el conocimiento teórico, lo cual hace necesaria la apropiación de una concepción y comprensión de la actividad tecnológica que supone abrir la mente a un mundo globalizado.

ANEXOS

ANEXO 1

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DEL MATERIAL																									
CRITERIO	<u>Unidad :</u> Capacidad del material para adaptarse a cualquier espacio					<u>Sencillez :</u> Fácil elaboración y adaptación a cualquier contexto educativo.					<u>Funcionalidad:</u> Cumple su función con el menor número de elementos posibles.					<u>Versatilidad:</u> Es de fácil manejo y tiene una buena comunicación con el usuario.					<u>Resolución conceptual:</u> Aborda de manera clara un conocimiento estructurado.				
VALORACIÓN	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
NOMBRE																									
Marque con una X el valor que le da a cada criterio teniendo en cuenta: (1) En la relación del aspecto evaluado con el uso del material no se percibe coherencia. (2) La relación de coherencia entre el aspecto evaluado con el uso del material es vagamente evidente. (3) La relación de coherencia entre el aspecto evaluado y el uso del material es evidente y pero no genera apropiación de conceptos. (4) La relación de coherencia entre el aspecto evaluado y el uso del material es lo suficientemente evidente para lograr la apropiación del tema. (5) La relación de coherencia entre el aspecto evaluado y el uso del material es lo suficientemente adecuada para despertar el interés y lograr apropiación del tema.																									

ANEXO 2

		MATRIZ DE EVALUACIÓN DEL MATERIAL																								
CRITERIO		Unidad :					Sencillez :					Funcionalidad:					Versatilidad:					Resolución conceptual:				
		Capacidad del material para adaptarse a cualquier espacio					Fácil elaboración y adaptación a cualquier contexto educativo.					Cumple su función con el menor número de elementos posibles.					Es de fácil manejo y tiene una buena comunicación con el usuario.					Aborda de manera clara un conocimiento estructurado.				
No.	NOMBRE	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	Álvarez Rojas Manuel				x						x						x					x				x
2	Avellaneda Angie Lorena				x						x						x					x				x
3	Buitrago Tatiana					x					x						x					x				x
4	Bobadilla María Paula					x					x						x					x				x
5	Carvajal Parra José					x					x						x					x				x
6	Contreras Blanco Juan				x						x						x					x				x
7	Corredor Hernández Karol					x					x						x					x				x
8	Galeano Núñez Angie				x						x						x					x				x
9	Mejía Torre Maira				x						x						x					x				x
10	Montoya Gómez Juan David					x					x						x					x				x
11	Mora Meza David Esteban				x						x						x					x				x
12	Oviedo Diana					x					x						x					x				x
13	Pérez Hernández Miguel				x						x						x					x				x
14	Pinilla Torres Sergio					x					x						x					x				x
15	Sierra Laura					x					x						x					x				x
16	Tovar Oscar Santiago					x					x						x					x				x
TOTAL					1	7	8				5	11				4	12					5	11			

ANEXO 3

ENCUESTA

COLEGIO CLARETIANO – BOSA

GRADO 9º

LITERATURA LATINOAMERICANA CONTEMPORANEA

Para las siguientes preguntas de selección múltiple marque una única respuesta que usted considere es la correcta

1. La caída de la URSS y de los sistemas comunistas europeos significo el fin de:
 - a) La hegemonía de los nuevos mercados
 - b) La segunda guerra mundial
 - c) Del Siglo XX
 - d) La guerra fría
2. El proceso de globalización en América Latina hace evidente:
 - a) El uso de un dialogo argumentativo entre países de la región
 - b) La preparación cultural de los gobernantes de América Latina
 - c) La problemática social Latinoamericana
 - d) La falta de escritores latinoamericanos
3. Desde 1975 se aprecia una nueva óptica en la literatura latinoamericana a causa de:
 - a) La aparición de autores que narran historias desde otra perspectiva
 - b) Del boom de escritores que impulsan una novela erudita
 - c) La aparición de la novela histórica, sentimental y costumbrista
 - d) Todas las anteriores
4. Podemos decir que dos características importantes de los escritores latinoamericanos contemporáneos son:
 - a) Exigir la participación activa de los lectores y coaccionar la critica
 - b) Describir en sus escritos el paisaje latinoamericano e historias de las raíces indígenas
 - c) La búsqueda de la identidad mestiza y la crítica a la sociedad criolla
 - d) Incluir en sus obras la jerga cotidiana y describir las transformaciones ciudadana
5. Los nuevos escritores latinoamericanos centran su atención en:
 - a) Retomar compromisos sociales y políticos abandonados por el boom
 - b) Enfatizar en la enorme flexibilidad del lenguaje y exigir la participación activa del lector
 - c) Determinar con exactitud los rasgos psicológicos de los personajes en sus obras
 - d) Todas las anteriores
6. Podemos decir que una de las más grandes diferencias de la literatura latinoamericana contemporánea en relación con otros tipos de literatura radica en:
 - a) Hacerse más popular pues usa la comunicación y la cultura popular de masas
 - b) Usa figuras literarias de forma romántica y sentimental
 - c) Narra la realidad de la guerra

ANEXO. 4

MATERIAL ELABORADO E IMPLEMENTACIÓN

Fig. 1

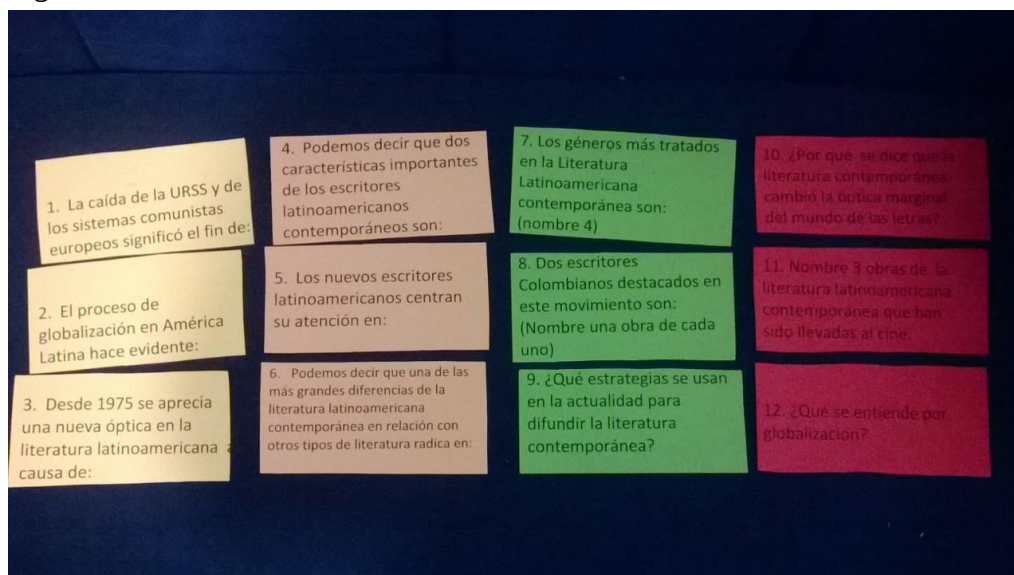


Fig. 2

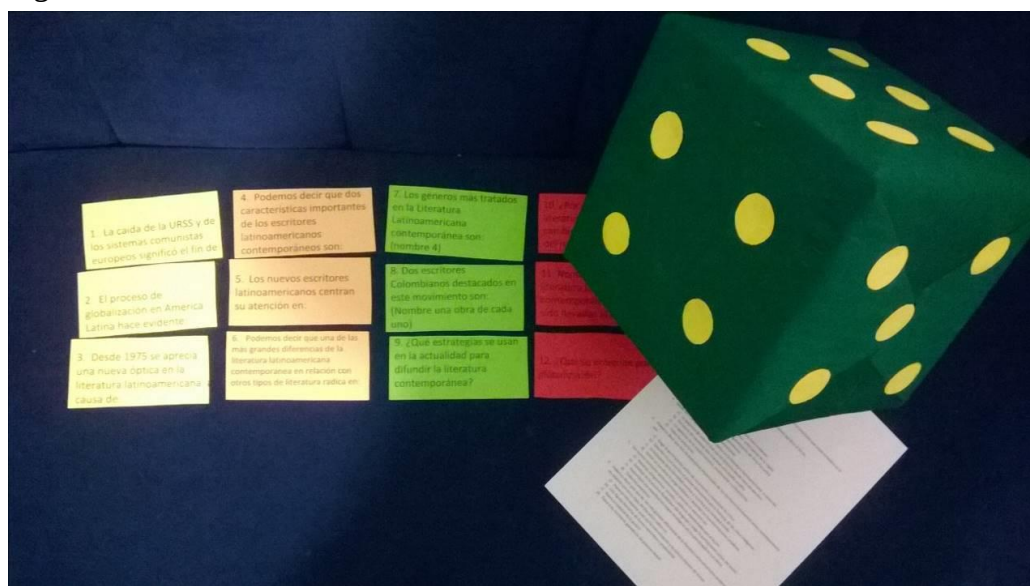


Fig. 3

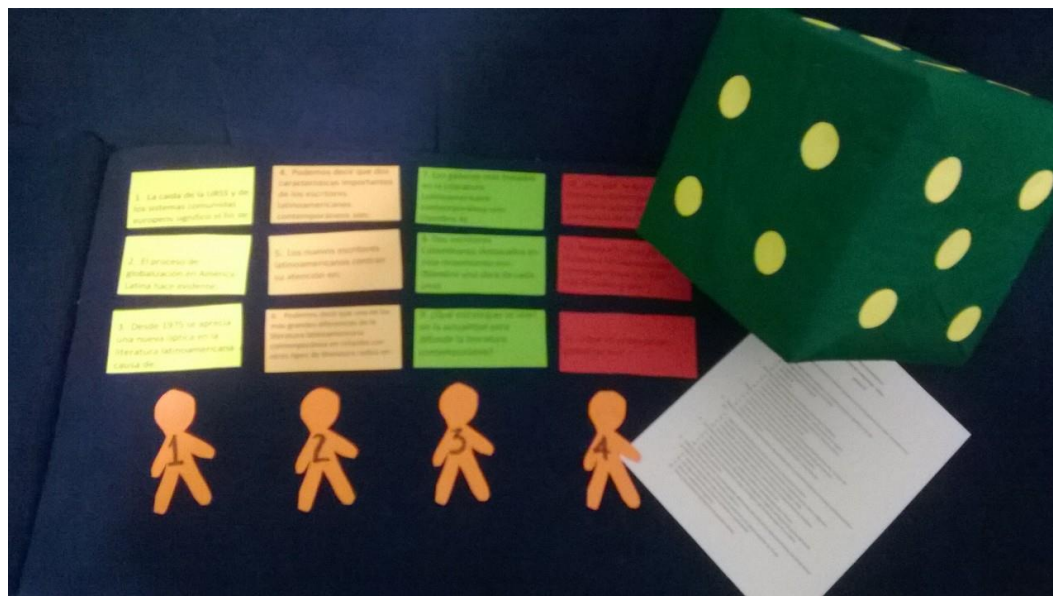


Fig. 4



Fig. 5



Fig. 6



Fig. 7



Fig. 8



Fig. 9



Fig. 10



Fig. 11



Fig. 12



LISTA DE REFERENCIAS

Alameda Sol. Entrevista a Mario Vargas Llosa en El País Semanal, 218, Madrid, (23 abril 1995).

Ausubel, David P./Sullivan, Edmund v. El desarrollo infantil, editorial Ediciones Paidós Ibérica, (1983)

Ausubel-Novak-Hanesian (1983), Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo .2º
Ed.Trillas México

(Bransford. J, La creación de ambientes de aprendizaje en la escuela, (2007), México,
Recuperado de
http://formacion.sigeyucatan.gob.mx/formacion/materiales/4/2/d2/p4/3.%20BRADSFORD,%20J.%20La%20creacion_de_ambientesaprendizaje.pdf)

Cárdenas Páez Alfonso, (2012) Hacia una Pedagogía Integral del Lenguaje

C.E. Loughlin, J.H. Suina. El Ambiente de Aprendizaje Diseño y Organización.(1987)

Centro virtual Cervantes. (2016). Entorno Literario, García Márquez. Recuperado de
http://cvc.cervantes.es/actcult/garcia_marquez/obra/entorno.htm

Claparede, E. La psicología infantil y la educación experimental, (1905)

Cross Nigel. Métodos de Diseño: estrategias para el diseño de productos. ED Limusa Wiley.(2003).

Duvignaud, (1982), file:///C:/Users/Andrea/Downloads/d77a35_el-juego-del-juego.pdf

Chomsky Noam, La cuestión del conocimiento gramatical de Chomsky – Revista de Filosofía y Teoría política (1986), no. 26-27, p. 229-233

García Márquez Gabriel, El amor en los tiempos del cólera, Barcelona: Editorial Bruguera, (1985), p. 211

Jiménez Vélez Carlos Alberto : Neuropedagogía, la Lúdica, la Creatividad y el Desarrollo, (1998)

Humano. La narrativa hispanoamericana, (2015, p.2) Recuperado de http://www.edu.xunta.gal/centros/ieslauroolmo/system/files/Literatura_12.pdf

Lewis, Maker y Neilson, (1982), Ambientes de Aprendizaje Efectivo

Losada Álvaro, Métodos, Técnicas y Estrategias de Enseñanza – Aprendizaje. Serie ABC del Educador. Ed. SEM. (2003)

Ministerio de Educación Nacional (1994) Ley 0115 de Febrero 8 de 1994. Recuperado del sitio de internet <http://www.mineduacion.gov.co/1621/article-85906.html>

Muñoz, F. Jiménez, S. Palacio, M. Los avatares de los museos de ciencia a través de los tiempos: breve estado de la cuestión. Página 29, (2007). Recuperado de <file:///C:/Users/Andrea/Downloads/DialnetLosAvataresDeLosMuseosDeCienciaATravesDeLosTiempos-5062949.pdf>

Novak, J - Gowin, B. (1988) Aprendiendo a Aprender. Martínez Roca. Barcelona.

Piaget Jean. Seis Estudios de Psicología. Barcelona. Barral Editores. S.A. (1984)

Reviere, L. (1993). Historia de la revolución francesa. Paris: Imprenta de Ignacio Ramón Baroja

Reyes, R. M. (1993). El juego, procesos de desarrollo y socialización: contribución de la psicología. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional, Centro de Investigaciones (CIUP) y Colciencias.

Rodríguez, José Gregorio. Universidad nacional de Colombia. Revista Museológica, N°4, Comunicación y educación. Colombia, (2002), p. 6.

Román Pérez, Inteligencia y potencial de aprendizaje: Evaluación y Desarrollo, una metodología didáctica centrada en procesos. Madrid, Cincel, (1988).

Salinas, (1995) Nuevos ambientes de aprendizaje para una sociedad de la información tomado de <https://www.ses.unam.mx/curso2008/pdf/Salinas.pdf>

Salinas Jesús. Dpto, Ciencias de la Educación (España) Nuevos Ambientes de Aprendizaje para la Sociedad, Revista Pensamiento Educativo. p . 81 – 104. (1997).

Sánchez, C. Tagüera, J. Revista Elementos - Ciencia y cultura. No 52, Vol.10, (Diciembre – Febrero 2002-2004), página 29 – 10. Recuperado de <http://www.elementos.buap.mx/num52/htm/29.htm>

Sartre, Jean-Paul. ¿Qué es la literatura? Losada, Buenos Aires, (1950).

Unfried, J. (2009). La pedagogía lúdico creativa. En Consejo Nacional de Rectores, Costa Rica [CONARE] (Comp.), Talleres Lúdico Creativos. San José: Editorial Universidad de Costa Rica.

Verani, Hugo J. Las vanguardias literarias en Hispanoamérica. Manifiestos, proclamas y otros escritos. Roma: Bulzoni, (1986)

Vygotsky, Lev, El desarrollo de los procesos psicológicos superiores, (2000).

Wagensberg J. (1998). Aprender a comprender en un museo de la ciencia. Ideas para la imaginación pura. Recuperado de <https://es.scribd.com/doc/95627028/Jorge-Wagensberg-Ideas-Para-La-Imaginacion-Impura>