



PROYECTO FRANKENSTEIN: PARA ESTUDIANTES DEL GRADO DECIMO DE
LA INSTITUCION EDUCATIVA SAN JORGE DE LA CIUDAD DE MANIZALES

PROYECTO DE GRADO

ESTUDIANTE:

DANNY STIVEN MELCHOR SALGADO

UNIVERSIDAD ICESI

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN POR MEDIO DE LAS TIC

SANTIAGO DE CALI

2022



PROYECTO FRANKENSTEIN: PARA ESTUDIANTES DEL GRADO DECIMO DE
LA INSTITUCION EDUCATIVA SAN JORGE DE LA CIUDAD DE MANIZALES

DANNY STIVEN MELCHOR SALGADO

TRABAJO DE SISTEMATIZACIÓN PRESENTADO COMO REQUISITO PARA OPTAR EL
TÍTULO DE MAGISTER EN EDUCACIÓN MEDIADA POR LAS TIC

ASESOR:

DR. JORGE ALBERTO QUESADA HURTADO

UNIVERSIDAD ICESI

ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MEDIADA POR TIC

SANTIAGO DE CALI

2022

TABLA DE CONTENIDO

1. INTRODUCCION	10
2. IDENTIFICACIÓN Y PRECISION DE LA PRÁCTICA.....	12
3. JUSTIFICACION DE LA SISTEMATIZACION.....	13
4. DELIMITACIÓN TEMPO-ESPACIAL DE LA PRÁCTICA EDUCATIVA A SISTEMATIZAR.....	16
5. DESCRIPCIÓN DEL CONTEXTO HISTÓRICO Y SOCIO-CULTURAL	19
5.1. Modelo pedagógico.....	20
5.2. Proceso metodológico de la escuela activa urbana (EAU).....	20
5.3. Derechos Básicos de Aprendizaje de Lenguaje para el grado décimo (DBA)	21
5.4. Unidad de Aprendizaje por período	22
5.5. Enunciado Competencia Específica (disciplinar) por periodo	23
5.6. Indicadores de Desempeño	23
5.7. Resultados institucionales en pruebas saber 11: Lenguaje....	23
6. CARACTERIZACIÓN DE LOS ACTORES	26
6.1. Docente titular del área de español	27
6.2. Rectora.....	27
6.3. Directora Académica	27
6.4. Asesora de práctica	27
6.5. Padres de Familia	28
6.6. Estudiantes.....	28
7. DESCRIPCIÓN DE LA PRÁCTICA EDUCATIVA	28
8. PROBLEMA DE SISTEMATIZACIÓN	34
9. PREGUNTA DE SISTEMATIZACIÓN.....	37
10. OBJETIVO(S) DE LA SISTEMATIZACIÓN	37
10.1. Objetivo general	37
10.2. Objetivos del Proyecto Frankenstein	38
11. EJE DE SISTEMATIZACIÓN.....	38

11.1 SUB-EJES	38
12. MARCO ANALÍTICO	39
12.1. Las TIC	39
12.2. La educación literaria	42
12.3. Educación y TIC	45
12.4. El monstruo en la literatura	51
12.5. La literatura y la filosofía	54
12.6. El monstruo en la filosofía	56
13. REVISIÓN DE OTRAS EXPERIENCIAS	57
14. DISEÑO METODOLÓGICO	61
15. RECUPERACIÓN Y RECONSTRUCCIÓN DE LA PRÁCTICA	71
16. ANÁLISIS, INTERPRETACIÓN Y REFLEXIÓN	76
17. CONCLUSIONES (APRENDIZAJES)	81
18. BIBLIOGRAFIA	84

TABLA DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1. Presentation Del Proyecto	17
Ilustración 2. Mediaciones I.E. San Jorge	21
Ilustración 3. Resultados de lenguaje ISCE: año 2018	23
Ilustración 4, Actores de la experiencia.	26
Ilustración 5. Proyecto Frankenstein en Facebook	72
Ilustración 6. Proyecto Frankenstein	75

TABLAS

Tabla 1. Actividades a desarrollar.....	18
Tabla 2. Proyeccion de trabajo de aula	31
Tabla 3. Matriz categorial.....	61



PROYECTO FRANKENSTEIN: PARA ESTUDIANTES DEL GRADO
DECIMO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA SAN JORGE DE LA
CIUDAD DE MANIZALES por [Danny Melchor](#) se distribuye bajo
una [Licencia Creative Commons Atribución-CompartirIgual 4.0
Internacional](#)

Resumen

El proyecto Frankenstein, comprende una experiencia pedagógica de trabajo con estudiantes del grado decimo de la I. E. San Jorge en Manizales, en el cual se utilizó el recurso literario como proyección y como elemento reconciliador, desde el escrito y creación de historias para desarrollar un comic con herramientas digitales, fomentando el trabajo en equipo como el individual. Finalmente se proyecta el uso de las redes sociales como mecanismo de debate, argumentación, reflexión y publicación de todo el trabajo desarrollado.

Palabras clave: TIC, Redes Sociales, Literatura, Comics, Didáctica, herramientas digitales.

Abstract:

The Frankenstein project includes a pedagogical work experience with students of the tenth grade of the I. E. San Jorge in Manizales, in which the literary resource was used as a projection and as a reconciling element, from the writing and creation of stories to develop a comic with digital tools, promoting teamwork as well as individual work. Finally, the use of social networks is projected as a mechanism for debate, argumentation, reflection and publication of all the work developed.

Keywords: TIC, Social Networks, Literature, Comics, Didactics, digital tools.

AGRADECIMIENTOS

Doy gracias a mi querida alma máter; la Universidad **ICESI** por todo lo que me brindó en estos años de formación como Magister.

Al programa de **ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN** y los directivos de la Maestría en Educación mediada por las TIC por su acompañamiento, sus actividades, sus foros, conversatorios, seminarios, congresos, ferias y demás espacios que me brindaron momentos muy emotivos dentro de mi formación.

Agradezco de manera especial a mis maestros y compañeros que, aunque todo fue de manera virtual, estuvieron presentes en cada semestre brindándome su apoyo, asesoría, conocimiento, grandes debates y maravillosas experiencias en este camino que recorrimos juntos.

Mi asesor **Jorge Alberto Quesada**, gran ser humano, profesional, talentoso y con calidad humana. Quien me guio en el desarrollo de la sistematización de mi experiencia educativa, un hombre riguroso, minucioso y entregado al bienestar y acompañamiento de sus estudiantes, para el todo mi respeto y admiración.

Danny Stiven Melchor Salgado

DEDICATORIA

Yo, **Danny Stiven Melchor Salgado**, agradezco principalmente al Dios de todos los hombres por permitirme vivir este proceso, que me ayudo a crecer como persona y como profesional. Llegar hasta este momento no ha sido fácil, en el camino se presentaron infinidad de inconvenientes y momentos en los que sencillamente hubiera preferido dar un paso al costado y alejarme de todo. En momentos como esos, es donde necesitas tener a alguien que te dé un buen consejo, que te abrace y te recuerde de que este hecho. Por eso agradezco de manera especial a mi padre, el hombre que más admiro en el mundo, mi ejemplo a seguir, una buena persona, un ser sencillo y maravilloso que nunca se cansa de dar, alentar y recordar el orgullo que siente por sus hijos. Jamás hubiera imaginado tener un mejor padre que tú. Te amo viejo.

Recorrer caminos inesperados, conocer personas maravillosas y ampliar mi perspectiva sobre el mundo desde una opinión más crítica, no hubiera sido posible sin el acompañamiento, el amor, la paciencia, el esmero, la confianza y el sacrificio diario de mi madre. La mujer más incondicional que conozco, la persona que tiene más amor en su corazón. La única persona que he visto responder ante el dolor y maltrato con dulzura, una buena comida y protección. En mi vida conocí personas valientes, fuertes y nobles. Pero jamás, excepto tú, pude ver alguien que tuviera esas tres cualidades. No sabes la inmensa felicidad que invade mi cuerpo y mi alma cuando te escucho hablar con orgullo de mis logros, que también son tuyos. Alcanzar mi primer posgrado, es un logro más tuyo que mío, madre, sin tu apoyo incondicional, tus horas de desvelo y esa fe ciega en mis capacidades, jamás lo hubiera logrado. Gracias madre, eres la mejor.

Finalmente, alguien que me inspira como nadie y me obliga de la mejor manera posible a superarme y crecer cada día como persona, como profesional y como visionario de un mejor futuro; hablo de mi hijo Alan David. Mi pequeño, mi motor, aquel que me hizo sentir anhelo, desesperación, miedo y un amor indescriptible. La carga de emociones que he tenido contigo desde el momento que supe que llegarías a mi vida, el día que te conocí y cada etapa de tu crecimiento, han sido incontables. Solo quiero que sepas hijo mío, que me ayudaste a superar muchos miedos y fantasmas. Tu llegada marca en mi vida un nuevo camino, el que sé que recorreremos juntos y en el cual te acompañare, protegeré, escuchare y te amare cada día de mi vida.

1. INTRODUCCION

El proyecto Frankenstein, es una experiencia educativa que se sitúa, en un contexto de prácticas pedagógicas de modo teórico - práctico; motivo por el cual, se organiza de acuerdo a la experiencia educativa realizada en el año 2020, en La Institución Educativa San Jorge de la ciudad de Manizales, en los grados decimo uno y dos de la jornada de la mañana.

Esta experiencia educativa a sistematizar “Proyecto Frankenstein” se justifica con base al uso de herramientas digitales como fundamento didáctico de lectura crítica y aplicación de conceptos en la construcción de comics o historietas por medio de las TIC. A través del proceso de lectura, interiorización y profundización de textos; los estudiantes pueden transmitir lo comprendido y construir un comic o historieta con herramientas digitales.

Este proceso permite darle un enfoque literario a las TIC, permitiendo adaptar, modificar o crear historias de todo género con instrumentos tecnológicos. Acá se debe innovar para crear, dibujar, hacer guiones, adaptar voces, dibujar el contexto, construir una escena, organizar los rasgos físicos del personaje, personificar emociones y utilizar las TIC para crear una historia. Esta experiencia es colaborativa y reflexiva; adapta el manejo de herramientas digitales para la creación de contenidos literarios como medio transformador en el proceso.

De acuerdo con la actividad denominada “Proyecto Frankenstein” con base al escrito de Mario Mendoza “Instrucciones para crear un monstruo” actividad en la cual, posterior a la lectura del texto, los aprendices crearon un Comic.

Esta experiencia, permitió desde la subjetividad misma del texto literario, adaptar diferentes géneros narrativos a un contexto de creación de contenido literario, por medio de las TIC. Este proceso, permite visualizar el texto literario en diferentes momentos, como es el caso del género narrativo, la escritura y la creación de un comic; lo anterior como recurso literario.

La presente sistematización de una experiencia educativa, revela el manejo de búsquedas en internet, para trabajar colaborativamente, hacer presentaciones utilizando herramientas digitales, todo con base al recurso literario, apropiarse de

cada momento que los lleve a la construcción de un comic por medio de las TIC, buscar la información de la clase y las indicaciones de trabajo a través del blog del docente y finalmente utilizar la red social para publicar y discutir el resultado con los compañeros de clase.

Un primer uso de las TIC en esta experiencia lo constituye la implementación del blog del docente, en el cual se pueden publicar las instrucciones para cada una de las sesiones (<https://proyectofrankenstein2021.blogspot.com/>). Después de dar las indicaciones a los estudiantes, el objetivo se centra en dar los elementos necesarios para que los aprendices pudiesen crear un comic por medio de herramientas digitales, demostrado todo el proceso de creación, siguiendo las instrucciones dadas, fomentando el trabajo de un Diseñador innovador(revisar y referirse al estándar ISTE correspondiente), esto debido a que el educando puede investigar, corroborar, practicar y utilizar diferentes tecnologías para que logre crear su comic.

Diferentes herramientas digitales de búsqueda, diseño, creación de contenido, videoconferencia y red social serán visibilizadas en este trabajo de aula. Donde al final, se le dará un modo didáctico al uso del Facebook, por medio del grupo “Proyecto Frankenstein” grado decimo Institución Educativa San Jorge (<https://www.facebook.com/groups/262792188491755/?ref=share>) para ser el punto de entrega, socialización, discusión y observación del resultado final del trabajo realizado por cada uno de los estudiantes.

Las redes sociales serán en esta experiencia, el mecanismo inicial y final de discusión, de encuentro, de comunicación, reflexión, adaptación y de innovación en la forma de trabajo colaborativo en clases de literatura.

El blog en esta sistematización, será el producto guía, que permita unificar el proceso de lectura, escritura y creación de contenido por medio de herramientas digitales de manera colaborativa. De este modo podrán leer, realizar trabajo colaborativo con el que podrán diseñar y crear contenido literario a través del comic. El blog será el escenario de proyección, consolidación y búsqueda del trabajo de aula, permitiendo visualizar el trabajo didáctico-literario realizado.

El uso de Blogs con contenidos literarios, que contienen información, comentarios y análisis de los elementos centrales de la vida y motivación del autor cuando el caso lo requería. El uso de videos, imágenes y presentaciones como material complementario al texto ayuda a tener un contexto sobre diferentes facetas antes de leer el texto. La apropiación del texto se presenta desde el uso de las TIC al asignar al participante preparar videos, comics, infografías y presentaciones comentadas desde diferentes aplicaciones que permitían un mayor grado de apropiación del texto.

2. IDENTIFICACIÓN Y PRECISION DE LA PRÁCTICA

La práctica educativa, que se va a sistematizar, es en la Institución educativa San Jorge de Manizales, se da en el año 2020, cuando era practicante y debía acomodarme a su modelo pedagógico de Escuela Activa Urbana.

En esta Institución, se realizó un trabajo literario, que involucraba las herramientas tecnológicas como un mecanismo didáctico de enseñanza de la literatura y de esta manera al culminar el año; los aprendices tuvieran habilidades de comunicación y trabajo colaborativo desde la reflexión del texto literario.

El contenido literario, se consolido de manera especial en los libros de Mario Mendoza “La Melancolía de los Feos” como libro de lectura para el año y del cual se sacaron 6 guías y actividades específicas para reflexionar acerca de las posturas del escritor y el texto “Instrucciones para crear un monstruo” con el cual se estableció una ruta literaria, para simplificar, que cada historia en particular que nos suceda, puede convertirse en un texto literario o género literario.

Las TIC se convierten en la herramienta de trabajo del plan de aula, para que no sea monótono, cada plan de aula es compartido de manera física y digital por medio de los grupos de WhatsApp, con el fin que cada estudiante tenga acceso desde su celular a los diferentes videos y enlaces que se puedan compartir por parte del docente.

El plan de aula, permite dar un preámbulo del tema que se va interiorizar en la clase y posibilita tener acceso a enlaces de diferentes temas, que el docente busque plantear a la clase.

Las clases se dan dos (2) veces por semana, los martes y jueves, con una duración de dos (2) horas cada encuentro.

Las redes sociales se convierten en el mecanismo inicial y final de discusión y creación de alternativas pedagógicas de trabajo grupal. Crear grupos de WhatsApp y de Facebook; es la estrategia final de trabajo grupal discutiendo, compartiendo, publicando y reflexionando acerca de las historias creadas.

El Blog, se convierte en la estrategia del docente para que el estudiante, encuentre su plan de aula de manera digital y estructural; para que de esta manera busque material didáctico y vea las secuencias para la creación de uno propio de manera posterior, en el año académico siguiente.

3. JUSTIFICACION DE LA SISTEMATIZACION

La intención de esta sistematización, es aumentar la importancia de incentivar la creación de contenido literario por medio de las TIC, se presenta en un momento en el que las personas y los jóvenes¹ de manera general demuestran un desinterés colectivo por la lectura en general, Por ello, añadiría Katherine Morocho (2016) “el rol de la educación en la actualidad se ha visto muy afectada por el desinterés que muestran los jóvenes dentro de las instituciones educativas donde casi todo ha cambiado” (p. 13). Demostrando un conocimiento en pleno sobre redes sociales, pero una debilidad evidente con relación al buen uso de las herramientas digitales: “afianzando una sociedad que cada vez lee menos libros y usa más las redes sociales” (p. 13).

La pertinencia de este trabajo, radica en unificar el campo de la literatura (el cual debido a la dinámica que esta presenta con relación a su enseñanza y aprendizaje, se puede adaptar a diferentes métodos para su aplicación en el aula y

¹ Entiéndase que se es joven hasta los 28 años de edad de acuerdo a la Ley 1622 del 29 de abril de 2013 o Ley Estatutaria de Ciudadanía Juvenil

por fuera de ella², con las diferentes aplicaciones, blogs, páginas web, videos tutoriales e información contenida en las redes de información; esta relación se unifica en dos contextos que son diferentes, pero que se pueden transversalizar, por un lado la literatura hace una invitación al análisis, comprensión e interpretación y, del mismo modo se debe contextualizar a lo que los jóvenes sienten como suyo, su realidad, aquello que su experiencia les hace sentir cómodos y en confianza, es por eso que los contenidos del internet, vinculan de manera necesaria dos elementos educativos hacia un mismo camino: la enseñanza didáctica de la literatura y las TIC de manera contextual con los intereses del estudiante.

En este escenario didáctico que se construye de la unión de dos campos educativos, ambos relevantes dentro del método de enseñanza actual, es importante señalar que su profundización en el aula, no puede limitarse a solo utilizar bibliotecas virtuales, prensa digital, revistas digitales o webs de orientación de la lectura, ya que estas deben profundizarse en el quehacer de la literatura.

Después de aclarar la pertinencia de esta relación, se debe señalar que esta misma le da un significativo aporte a mi proceso de formación como licenciado en filosofía y letras y al desarrollo de esta sistematización, desde la parte retórica y gramatical que esta requiere. En este escenario es un desafío buscar mejores alternativas para impactar de manera positiva a los participantes (estudiantes) y lograr un mejor acercamiento con las obras literarias, el estilo del autor y hacer un análisis crítico que involucre la perspectiva de todos.

El aporte que le hace esta sistematización a mi papel como Licenciado en Filosofía y Letras, es diverso, anotando que la manera en la que está compuesto el currículo del programa de Filosofía y Letras, hace que tengamos una formación amplia en dimensión y pueda relacionarse con otros campos como el de la Literatura, es por eso que afirma Manuela Castro (2004): “todo acontecimiento literario ha sido precedido, acompañado o seguido por una teoría filosófica. Y toda idea filosófica o se ha alimentado de intuiciones poéticas o ha dado lugar a

² El estudiante que adquiere un gusto por la lectura, tiene gustos personales por algún género literario y hace sus propios análisis con relación a lo visto en el aula.

revoluciones literarias” (pág. 2). Dentro este escenario también se puede encontrar la utilidad de afianzar la vocación, aportando al conocimiento de los estudiantes, dándole la libertad necesaria para explorar y afianzar su propio criterio

La pregunta constante que acude en el transcurso de la sistematización y las reflexiones causadas en mi formación como Licenciado en Filosofía y Letras, se ven infundadas, entre si la filosofía posee algo de literatura o si por el contrario, es la literatura inspirada por la filosofía, es una cuestión bastante importante al momento de comprender nuestra manera de narrar o leer un texto, además, de la manera en qué incide la forma en que habitamos el mundo, pues toda producción, sea literaria o filosófica, termina por convertirse en un reflejo de nuestras preocupaciones e inquietudes más íntimas, es por eso que considero que le da pertinencia a mi formación. Rodríguez (2006) afirma:

Por un lado, la irrupción de la subjetividad móvil e irreductible como origen de la escritura y, por otra parte, la consideración de lo real-material mismo como devenir y fluidez (...) la inteligibilidad de la Filosofía y la Literatura como representación (...) Lo que pasa es que ahora se hace expresamente" -motivar filosóficamente un texto ficcional. (pág. 3).

La motivación fundamental de este trabajo es despertar las actitudes y aptitudes a los estudiantes con relación a sus conocimientos literarios, además de incentivarlos a que continúen con la lectura de diferentes géneros que a ellos les guste y tengan las herramientas básicas para hacer sus propios análisis y de esa manera se cultiven en la Literatura y la Lectura Crítica, además de lograr que conozcan diferentes métodos en los que pueden consultar y aprender sobre Literatura.

La Enseñanza de la Literatura mediada por las TIC con el proyecto Frankenstein, intenta incentivar el gusto por la literatura, aproximar realidades y contextos dentro del método aplicado, transversalizar la enseñanza literaria con cuestiones filosóficas le dan contenido a esta sistematización, además de poner un

desafío importante con relación a la motivación que demuestren los participantes con relación a la manera en cómo esta se enseñe y logre impactarlos.

Crear un monstruo, diversifica el contexto académico al que la persona está asociado. Organizar una historia, que relacione los aspectos más controversiales y enigmáticos, revelando la capacidad en cuanto a imaginación, escritura e innovación que se fueron adquiriendo a lo largo de la formación. Unificar las TIC para darle un orden, demostrar un proceso y entregar un resultado final; se convierte en un exponente pedagógico integral, que asocia diferentes elementos.

En este ejercicio de sistematización, se asume como elemento sustancial la subjetividad de la literatura, como base del debate literario, encontrando en las TIC un elemento reconciliador entre la teoría y la aplicación de la epistemología propia de la literatura. Las TIC se convierten en un elemento reconciliador entre el discurso literario y su aplicabilidad en diferentes campos. Encontrando un uso, que tiene parte retórica, visual y tecnológica para fomentar la creación de contenido literario a través del uso de las TIC.

Sistematizar las experiencias, permite analizar el proceso en todas sus dimensiones, los resultados y avances de los métodos y alternativas de enseñanza que hemos implementado en el aula a través de las vivencias, procesos e impactos logrados en los aprendices. Sistematizar, se convierte en una reflexión cimentada y estructurada de experiencias significativas en el aula.

4. DELIMITACIÓN TEMPO-ESPACIAL DE LA PRÁCTICA EDUCATIVA A SISTEMATIZAR.

Desde el contexto educativo presente en la Institución Educativa San Jorge de Manizales y de manera específica en el área de español, desde mi llegada se ha buscado implementar estrategias de trabajo colaborativo por medio de las TIC, tanto institucional como formativo. Lo anterior debido a un estudio previo realizado con los estudiantes de grado decimo, donde se evidencio el poco interés por las clases de literatura manejadas hasta el momento. De este modo se buscó implementar

nuevas estrategias de trabajo, utilizando herramientas digitales como un conciliador entre tema y medio de enseñanza.

Para dar una buena clase de literatura a estudiantes de bachillerato es primordial reconocer en el estudiante su capacidad de análisis, interiorización y contextualización de lo leído con el objetivo de relacionarlo con su realidad social, cultural, económica y educativa. Para así formular un proyecto de aprendizaje que involucre el contexto literario con la aplicación de las TIC.

Ilustración 1. Presentation Del Proyecto



Fuente: *Elaboración propia para sustentar a los estudiantes el trabajo a realizar.*

El tiempo general de la práctica, inicia el 4 de febrero de 2020, en mi tiempo como practicante de la licenciatura en Filosofía y Letras de la Universidad de Caldas, pero la experiencia a sistematizar en la Institución Educativa San Jorge, se da en el año 2020, en el periodo que va desde el martes cuatro (4) de agosto hasta el martes veintisiete (27) de octubre. Después de tener un 85% de cumplimiento en los contenidos mínimos planteados en las Institución, se propone el **PROYECTO FRANKENSTEIN**. Basado en el libro "instrucciones para crear un monstruo" de Mario Mendoza.

En este tiempo se organizan los recursos, el tiempo, la rúbrica de evaluación, el plan de acción, la metodología, los textos, las herramientas digitales y las asesorías que se busca implementar de comienzo a fin.

La propuesta es compartida con la docente titular del área de español Liliana Martínez, quien inicialmente tenía dudas en cuanto al tiempo, pero, tuvo una inclinación por fortalecer el recurso literario por medio de las TIC a través de un plan que les permitiera a los estudiantes, darle un valor agregado.

Una vez aprobada la propuesta por parte de la docente titular, se prepara una presentación por medio de Canva, para que los educandos comprendan los tiempos y la metodología que se busca implementar, desde el trabajo colaborativo, la investigación, la innovación, las redes sociales, el blog del docente y el recurso literario.

Internamente los docentes (titular y practicante) decidieron, establecer un cronograma en el cual se organizarán diferentes elementos con las actividades a desarrollar.

Tabla 1. Actividades a desarrollar

SESIÓN	TIPO DE TRABAJO	FECHA	OBJETIVO GENERAL
1. Revisar, consultar y descargar materiales de trabajo en el blog del docente.	Individual	4 de agosto de 2020	Generalidades del Blog, consulta y asignación de grupos
2. Organización de grupos, para búsqueda y recolección de información por medio de WhatsApp.	Colectivo	Agosto 11 y 13 de 2020	
3. Realizar una infografía sobre los temas consultados.	Colectivo	Agosto 18 y 20 de 2020	Revisión y análisis de teorías y conceptos del comic; frente al desarrollo narrativo, visual y auditivo de un comic.
4. Revisión y contraste de guías, videos tutoriales y presentaciones acerca de la creación de comics; frente a la presentación narrada del comic "liga de la justicia oscura".	Colectivo	Agosto 25 de 2020	

5. Lectura y escritura sobre las reflexiones planteadas en el libro de Mario Mendoza "Instrucciones para crear un monstruo"	Individual	Septiembre 8 y 10 de 2020	Lectura y escritura de guiones. Transformación de un guion en un comic.
6. Realizar guion sobre una historia personal en base al modelo presentado por Mario Mendoza en su libro "Instrucciones para crear un monstruo"	Individual	Septiembre 15 y 17 de 2020	
7. Búsqueda de herramientas digitales que faciliten realizar un comic.	Grupal	Septiembre 22 y 24 de 2020	Manejo de herramientas digitales para crear un comic.
8. Elaboración de un comic por medio de herramientas digitales.	Individual	Septiembre 29 y 31 de 2020	
9. Publicar el comic realizado en el grupo de Facebook,	Individual	Octubre 6 y 8 de 2020	Socialización
10. Socializar y comentar las publicaciones de los comics en el grupo de Facebook de los compañeros	Grupal	Octubre 27 DE 2020	

Fuente: Elaboración propia.

5. DESCRIPCIÓN DEL CONTEXTO HISTÓRICO Y SOCIO-CULTURAL

La práctica a sistematizar, se realiza en el año 2020, en la Institución Educativa San Jorge, la cual se encuentra ubicada en el municipio Manizales, del Departamento de Caldas, en la zona urbana, con dirección carrera 21 No 49-30. Esta Institución Educativa cuenta con los Niveles Educativos de la Educación Preescolar, Educación Básica Primaria, Educación Básica Secundaria y Educación Media. Esta institución, se fundó en el año 2003 y se sitúa en la Comuna La Estación, específicamente en el Barrio El Sol. La I.E. San Jorge cuenta con carácter oficial.

Según su página institucional³, la población atendida en la Institución Educativa San Jorge ha podido contar con un Proyecto Educativo estructurado, el cual con el tiempo ha podido desarrollar programas de formación integral, para potenciar la diversidad, la calidad y la libertad de elección de la educación.

Desde este contexto, para desarrollar el PROYECTO FRANKENSTEIN, de manera inicial se debía conocer a plenitud, cada uno de los parámetros que tiene la I.E. San Jorge desde su modelo pedagógico, los contenidos mínimos, el proceso metodológico de la escuela activa urbana, derechos básicos de aprendizaje de lenguaje, la unidad de aprendizaje por período, enunciado competencia específica (disciplinar) por periodo y los indicadores de desempeño para el grado decimo que desarrolla la institución.

5.1. Modelo pedagógico

El Modelo Pedagógico que ha adoptado la Institución Educativa San Jorge es el de Escuela Activa Urbana (En adelante: EAU). Para la EAU un Modelo Pedagógico se refiere a la representación conceptual que da cuenta de una realidad en un ámbito escolar y en un contexto social e histórico determinado. Por ello el Modelo Pedagógico articula diversos elementos, que mirados holísticamente son la misma realidad institucional. Los aspectos sobre los cuales se cimienta el Modelo Pedagógico de la EAU son: (i) desarrollo, (ii) relación maestro-estudiante, (iii) contenidos, (iv) contexto, (v) intereses de formación, (vi) mediaciones y (vii) método.

5.2. Proceso metodológico de la escuela activa urbana (EAU).

Se entiende por método, el conjunto de actividades ordenadas y racionales que determinan la manera de trabajar y las formas de intervención en la situación de enseñanza-aprendizaje en función de los logros de los objetivos. En el Modelo de EAU se establecen las siguientes características metodológicas:

³ <https://www.iecolegiosanjorge.edu.co/>

- i. Se favorece la integración de los saberes previos de los estudiantes a las experiencias nuevas de aprendizaje, posibilitando mejorar su rendimiento, y, lo más importante, “aprendiendo a aprender” por sí mismos.
- ii. Se propicia un aprendizaje activo, participativo y cooperativo.
- iii. Se desarrollan capacidades de pensamiento analítico, creativo e investigativo.
- iv. Se valora al estudiante como el centro del aprendizaje y acorde a su ritmo de trabajo.
- v. Se desarrollan áreas obligatorias y fundamentales, articuladas al trabajo por proyectos pedagógicos y construcción del conocimiento en grupo.
- vi. Se promueven procesos creativos e innovadores de aprendizajes, y procesos participativos de evaluación y auto evaluación.

En la I.E. San Jorge el despliegue del proceso metodológico se lleva a cabo a través de la implementación de mediaciones. De tal manera que los principios del modelo de vivencien en el quehacer institucional:

Ilustración 2. Mediaciones I.E. San Jorge



Fuente: Página oficial Institución Educativa San Jorge.

5.3. Derechos Básicos de Aprendizaje de Lenguaje para el grado décimo (DBA)

- i. Escribe textos que evidencian procedimientos sistemáticos de corrección lingüística y el uso de estrategias de producción. Produce textos orales como ponencias, comentarios, relatorías o entrevistas, atendiendo a la progresión temática, a los interlocutores, al propósito y a la situación comunicativa.

- ii. Caracteriza la literatura en un momento particular de la historia desde el acercamiento a sus principales exponentes, textos, temáticas y recursos estilísticos. Formula puntos de encuentro entre la literatura y las artes plásticas y visuales.
- iii. Comprende diversos tipos de texto, asumiendo una actitud crítica y argumentando sus puntos de vista frente a lo leído. Planea la producción de textos audiovisuales en los que articula los elementos verbales y no verbales de la comunicación para desarrollar un tema o una historia.
- iv. Asume una posición crítica y propositiva frente a los medios de comunicación masiva para analizar su influencia en la sociedad actual. Participa en discursos orales con la progresión temática, manejo de voz, tono estilo y puntos de vista sobre temas sociales, culturales, políticos y científicos.

5.4. Unidad de Aprendizaje por período

Primer periodo: La comunicación oral y escrita. Coordinación viso-motora. Ejercicios de pre-escritura como aprestamiento. Seudo-lecturas. Habilidades para escuchar. Seguimiento de instrucciones Vocalización. Expresión oral. Diálogos y discusiones

Segundo periodo: Lectura e interpretación de cuentos, narraciones, poesía. Comunicación oral a través de: Narraciones y descripciones. Rondas, poesías, canciones, rimas, trabalenguas, retahílas, adivinanzas, cuentos, historietas. Pictogramas y jeroglíficos.

Tercer periodo: Comprensión de lectura. Creación literaria. Interpretación de imágenes Expresión gráfica. Preguntas y respuestas. Sinónimos y antónimos. Representación a través de dibujos.

Cuarto periodo: Ortografía y producción textual. El abecedario. Lectura y escritura de palabras, oraciones, párrafos y textos. Acciones, cualidades y artículos. Signos de puntuación. Elaboración de frases sencillas.

5.5. Enunciado Competencia Específica (disciplinar) por periodo

Primer periodo: Gramática: Utilizo con acierto diversos marcadores textuales al escribir textos. Pragmática: Extraigo las ideas principales de un tema y las organiza en mapas conceptuales.

Segundo periodo: Literaria: Determino en las obras literarias latinoamericanas elementos textuales que den cuenta de sus características estéticas, históricas y sociológicas.

Tercer periodo: Textual-semántica: Redacto textos argumentativos de acuerdo con su estructura.

Cuarto periodo: Pragmática: Empleo estrategias argumentativas en sus conversaciones con otras personas.

5.6. Indicadores de Desempeño

Primer periodo: Desarrolla procesos comunicativos intencionados, empleando la crítica de los lenguajes verbales y no verbales.

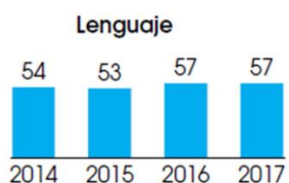
Segundo periodo: Identifica, comprende e interpreta diferentes tipos de textos relacionados al contexto social e histórico de las manifestaciones literarias

Tercer periodo: Desarrolla procesos comunicativos intencionados, empleando la crítica de los lenguajes verbales y no verbales.

Cuarto periodo: Analiza una situación (social, cultural, económica, laboral) para identificar alternativas de acción o solución.

5.7. Resultados institucionales en pruebas saber 11: Lenguaje

Ilustración 3. Resultados de lenguaje ISCE: año 2018



Fuente: ISCE, Institución Educativa San Jorge, Reporte de la Excelencia 2018.

La Institución Educativa San Jorge presento según el Índice Sintético de la Calidad Educativa (en adelante: ISCE) un resultado ascendente con razón al comportamiento del Desempeño del cuatrienio⁴, teniendo en cuenta que solo bajó en el 2015, pero de ahí en adelante su resultado empezó a presentar un mejor índice en los resultados, mostrando un esfuerzo del plantel educativo, el comité de área de lenguaje y directivos.

El Instituto Colombiano para la Evaluación de la Educación (en adelante: ICFES) determina que la institución tiene un puntaje total⁵ dentro de la materia del núcleo común, que se encuentra de un rango regular con un promedio de 55 dentro de un análisis comparativo de sus últimos resultados en las pruebas saber 11.

El colegio presentaba un balance alentador con un crecimiento exponencial con referencia a los años anteriores, pero seguía estando en un rango regular, lo que traduce una alternativa con relación al desarrollo de la lectura crítica con profundidad en los diferentes grados del colegio.

IMAGEN 1: RESULTADOS PRUEBAS SABER 11 – LECTURA CRÍTICA: CON RELACIÓN A LA CIUDAD DE MANIZALES

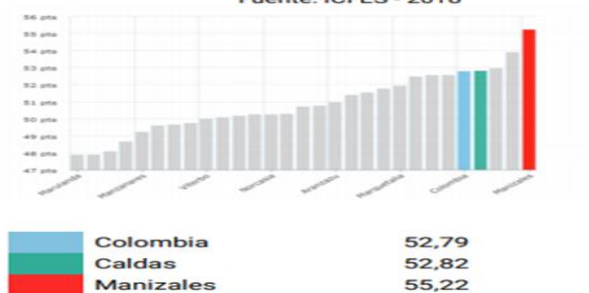
⁴ Puntaje promedio de las Prueba Saber 11° en las áreas de Lenguaje y Matemáticas.

Consiste en motivar la interpretación histórica de los aprendizajes de los estudiantes, quitar el efecto de una cohorte en particular y aprender de los resultados generales y comparativos del Establecimiento para plantear acciones de mejoramiento

⁵ Son calificados teniendo en cuenta escala: de 00,00 a 30,00 se considera como Bajo. De 30,01 a 70,00 como Medio. De 70, 01 en adelante como Alto. Los puntajes sobre 50 son regulares, son resultados promedios ni buenos, ni malos.

Pruebas saber 11 - Lectura crítica (Puntos de 100)

Fuente: ICFES - 2018



Fuente: Terridata, 2018, página 7.

Se encontró un promedio regular con relación a la ciudad, teniendo la institución unos puntos más altos (2) que el Municipio⁶ de Manizales, lo que demuestra una deficiencia en el fortalecimiento de los planes de área, con relación a la lectura y la debida interpretación de los textos. Manizales en el comportamiento de sus estudiantes frente a las pruebas de estado en el área de Lenguaje y la prueba de Lectura Crítica, está por encima de los diferentes municipios de quinta y sexta categoría. La Institución Educativa San Jorge se encuentra en un rango mayor en el área de lenguaje y la prueba de lectura crítica del ICFES que el promedio en general del municipio de Manizales y el promedio de los colegios oficiales de todo el Departamento de Caldas. La realidad del último cuatrienio de la I.E. San Jorge es alentadora en maximizar debilidades y crecer exponencialmente, pero es bastante desalentador en un nivel general con relación a las exigencias del ICFES.

Dado lo anterior, desarrollar los planes de aula con los textos y metodología necesaria para cumplir con el plan de acción que propone la Institución, tomo alrededor de dos (2) meses para contemplarse y desarrollarse de manera virtual, teniendo en cuenta que la pandemia mundial por la Covid-19 había iniciado y todo el año escolar se dio de manera virtual, aunque al final termino siendo más práctico para desarrollar los objetivos que se habían planteado a través d los recursos tecnológicos y herramientas digitales necesarias.

Inicialmente, se trabajó a través de Edmodo, como herramienta para subir tareas y notas. Posteriormente se empezó a realizar videoconferencias a través de

⁶ Municipio de primera categoría, según la ley 617 del 2000.

la plataforma Google Meet y las sesiones se empezaron a desarrollar de manera virtual.

Con el pasar de los días, tanto estudiantes como docentes estaban adaptados al nuevo sistema, pero se buscaba algo extra, un componente que permitiera trabajar los temas de manera más práctica y dinámica. Por ello se empezaron a crear grupos de WhatsApp y realizar foros, debates, Phillips 6-6 y demás con el fin de usar la red social que era más común para los estudiantes de la Institución, de acuerdo a una encuesta que se realizó con ellos.

Trabajar las redes sociales como mecanismo de discusión, permitió involucrar la educación en las formas de comunicación más comunes para nativos tecnológicos. Más adelante se empezaron a utilizar herramientas más enfocadas en lo educativo, para que cada uno de ellos, empezara a crear contenidos literarios, con sus opiniones, reflexiones y aportes en clase de acuerdo a alguna lectura.

6. CARACTERIZACIÓN DE LOS ACTORES

Los actores claves, para incluir el **PROYECTO FRANKENSTEIN**, como estrategia didáctica de enseñanza de la literatura por medio de la TIC, finalizando con la creación de un comic con herramientas digitales en una red social fueron:

Ilustración 4, Actores de la experiencia.



Fuente: Elaboracion propia.

6.1. Docente titular del área de español

La docente titular Liliana Vargas Martínez, quien dicta español del grado octavo a once, es licenciada en educación primaria y magister en educación con énfasis en lengua castellana. La docente se caracteriza por su empatía con los estudiantes, su buena disposición, la búsqueda de nuevas alternativas didácticas de enseñanza, una mujer muy innovadora en el aula. La maestra cuenta con treinta y dos años de experiencia en el magisterio, encargada de los grados de quinto a once. También ha sido encargada de la capacitación a los aspirantes al gobierno escolar por diez años y ha sido coordinadora de disciplina por tres años.

6.2. Rectora

La licenciada Nazaret Cañón Galindo, quien solicito en varias ocasiones a todos aquellos que tuvieran ideas prácticas de enseñanza con herramientas digitales, socializar con los demás docentes y darle un apoyo a aquellos que no tengan muchas habilidades al respecto. La rectora, siempre manifestó su apoyo al **PROYECTO FRANKENSTEIN** y solicito de manera amable al terminar el año escolar, hacer una socialización de los resultados, para buscar en el año escolar siguiente estrategias similares o darle continuidad a lo planteado.

6.3. Directora Académica

La licenciada María Rizdary Vásquez Arias, quien desde su papel como coordinadora académica, es la encargada de establecer, definir, direccionar e implementar las estrategias curriculares que se desarrollen en los planes de aula, buscando cumplir con los objetivos académicos, desde la visión institucional. Ella siempre miro con buenos ojos el plan de trabajo y apoyo cada requerimiento. Desde su área, busco complementar las estrategias y supervisar que el trabajo fuera pertinente, dinámico y práctico para los objetivos planteados.

6.4. Asesora de práctica

Laura Bernal, quien tiene el título en profesional en filosofía y letras, magister en educación y es postulante a doctorado en educación. Quien fue la encargada de supervisar mi práctica educativa, siempre estuvo al tanto de cada situación que se

presentaba, de darme consejos en cada una de las ideas que se presentabas, de revisar las actividades, objetivos, recursos, rubrica y tiempos.

6.5. Padres de Familia

Uno de los actores fundamentales en este proceso, fueron los padres de familia, quienes depositaron su confianza en un practicante, para invitar a sus hijos a estar más tiempo en redes sociales, en páginas web, diseñando escenarios, haciendo voces, contando sus historias, escribiendo historias y en comunicación constante con sus compañeros en grupos de internet, para trabajar en diseños que se les solicitó.

6.6. Estudiantes

La razón de ser de cualquier plan de aula, de cualquier estrategia, herramienta utilizada, texto seleccionado y rubrica de evaluación. El aprendiz del grado decimo de la I. E. San Jorge, quien inicio realizando trabajos de manera colaborativa, utilizando redes sociales, posteriormente se involucró con herramientas digitales de presentación y diseño. Además, utilizo su creatividad con textos y audios; para terminar, comentando, explicando y reflexionando en otra red social. El educando, se consolida como la pieza fundamental del trabajo realizado.

7. DESCRIPCIÓN DE LA PRÁCTICA EDUCATIVA

Después de realizar diversos análisis pedagógicos acerca de los resultados generales de la Institución, con respecto al componente de lectura crítica y lenguaje; además de encontrarnos en un momento donde las clases eran obligatoriamente virtuales, debido a la llegada al mundo de la pandemia por Covid-19. Además, partiendo de una realidad contextual y era que muchos docentes y estudiantes; no se encontraban familiarizados con el manejo de herramientas digitales.

La institución, opto por apoyarse en los docentes de sistemas, para la adopción de una plataforma de comunicación, que permitiera a los maestros y estudiantes compartir contenido, subir planes de aula, exámenes, tareas y tener comunicación con los aprendices, fue entonces cuando se decidió por manejar **EDMODO**.

Con el pasar de los días, se empezó a capacitar a los docentes y estudiantes en aplicaciones de videoconferencia, para realizar las clases de manera virtual, en este caso la Institución opto por manejar MEET.

Una vez se tenían los canales de trabajo bien definidos, se continuo de manera virtual con el trabajo de aula, aunque se presentaron diferentes inconvenientes debido a que algunos alumnos no tenían acceso a una red wifi en sus viviendas y no se podían conectar; lo que llevo a definir días y horas en que los padres de esos estudiantes debían ir a la Institución Educativa por las guías de la semana y dejar allí a la siguiente las tareas correspondientes.

Las primeras semanas fue difícil adaptarse, porque algunos estudiantes presentaban problemas de red, en otras los docentes y en algunas ocasiones todos por igual. Cuando se llevaba el primer mes de trabajo de manera virtual, con horarios establecidos y un ritmo de trabajo definido; se realizó una encuesta general sobre el manejo que le dan los estudiantes al internet en sus casas.

La información recolectada por medio de la encuesta inicial, sobre conocimientos y habilidades previas acerca de las TIC desde el acceso y uso que tienen los estudiantes del grado decimo de la Institución Educativa San Jorge, permitió encontrar que: la utilidad que se le da al internet en su mayoría es enfocado a los juegos en línea como Free Fire o Call of Duty, también es muy común encontrar que tienen inclinación por el uso del internet como herramienta que les ayude a comunicarse con sus amigos a través de redes sociales, relajarse viendo videos en YouTube, escuchando música o viendo series y películas.

Los equipos electrónicos más comunes dentro de los hogares son el televisor el cual está presente en el 100% de las casas. El Smartphone también está presente en el 100% de los hogares que fueron entrevistados. El computador de mesa solo en el 48% mientras el portátil está en el 80% de los hogares. Los demás aparatos electrónicos se encuentran todos en un rango menor al 20%. Lo anterior demuestra por un lado que en los hogares de los estudiantes del grado decimo, en su mayoría cuentan con los recursos necesarios para tener acceso a información por medio de la tecnología, por otro que en su mayoría se encuentran en capacidad de recibir

clases de manera virtual. Por otro lado, la información recopilada también demuestra que en su mayoría no tienen acceso a fuentes de entretenimiento por medio de consolas para juegos electrónicos.

Las redes sociales de mayor uso para comunicarse con sus amigos por parte de los entrevistados son: WhatsApp donde el 100% de los entrevistados dice utilizarlo. Messenger en el que el 65% manifiesta utilizarlo y por último Instagram es la red social que frecuenta para comunicarse con sus amigos el 40% de los encuestados. De lo anterior se encuentra que el 100% de los estudiantes usan las redes sociales para comunicarse, enviarse mensajes, frases, videos, imágenes o compartir experiencias con sus compañeros, demostrando la utilidad de las redes sociales como medio para trabajar desde la educación por su alto grado de comunicación y cercanía con los educandos.

De acuerdo a la percepción de ayudas didácticas por medio de herramientas digitales para enseñar por parte de los maestros, se encontró que el 10% considera que hacen uso de ellas algunas veces, frecuentemente el 15, muy frecuentemente el 74% y No sabe /No contesta solo el 1%. En cuanto a lo anterior se pudo intuir la poca utilización de herramientas tecnológicas que sirvan para estimular el aprendizaje por medio de los estudiantes. Generando poco conocimiento sobre herramientas que pueden ser usadas para trabajar digitalmente, además de no percibir que se utilizan métodos de enseñanza de manera no presencial que sea distinta a la clase magistral.

Al indagar sobre el tiempo de conexión semanal, se puede encontrar que más del 68% se conecta a internet más de 20 horas a la semana, pero en ese tiempo se encontró que el 50% lo usa para cosas diferentes y que solo el 10% de ese tiempo en conexión es con fines educativos. Con lo anterior se evidencia que el objetivo de utilizar el tiempo de navegación con fines educativos y no solo por diversión, se encuentra en un rango muy inferior. Esto demuestra la falta de cultura digital y de una débil aplicación de la tecnología desde el enfoque educativo.

Finalmente, se hizo una pregunta sugestiva en cuanto al uso de páginas, plataformas o aplicaciones en las cuales se lea, escriba y/o comparta literatura; se encontró que el 10% los conoce y busca información dentro de ellos. El 20% conoce

algunas, pero no las utiliza y el 70% no conoce nada al respecto. En esta parte se demuestra que los jóvenes del grado decimo de Institución Educativa San Jorge, conocen del uso de redes sociales, pero no de tecnología y mucho menos les da la pertinencia y uso a herramientas digitales más allá del entretenimiento y comunicación con sus amigos.

Desde este punto se encuentran varios desafíos, como, generar un interés por el contenido literario, incentivar un manejo diferente de las redes sociales, enseñar diferentes herramientas digitales que permitan usar la subjetividad del contenido literario y la aplicabilidad de las TIC en diferentes áreas.

Para ello, se trazó una ruta, que permita al estudiante trabajar en historias particulares, con un estilo irónico, trágico, dramático o cómico después de leer el libro de Mario Mendoza “Instrucciones para crear un monstruo” en el cual, el escritor nos enseña, como a través de historias cotidianas, se puede crear y ambientar un cuento, un libro y/o un comic.

Desde este punto de partida, el docente crea un blog, el cual, será utilizado por los estudiantes, como lugar de consulta para las asignaciones de la clase y vera el paso a paso de cada una de las actividades. Así mismo, podrá utilizar diferentes herramientas digitales de diseño, búsqueda y recolección de información. Finalmente, el aprendiz, utilizara la red social Facebook, para publicar el producto final de su trabajo, en un grupo creado por el docente, con reglas específicas y de esta manera comentar el trabajo de sus compañeros. Para ello, se proyecta realizar un trabajo, que tendrá diez (10) sesiones, con diez (10) actividades, fechas establecidas, recursos y responsables en total y que se dividen de la siguiente manera:

Tabla 2. Proyeccion de trabajo de aula

SESIÓN	ACTIVIDAD	OBJETIVO(S) ESPECIFICOS	TIEMPO	RECURSOS	RESPONSABLE
1	Revisar, consultar y descargar materiales de trabajo en el blog del docente.	Explicación y demostración acerca del contenido de un Blog educativo.	4 de agosto de 2020	Google Meet Blog del docente	Docente Titular y practicante

2	Organización de grupos, para búsqueda y recolección de información por medio de Diigo.	Explicar y demostrar el manejo colaborativo de la herramienta digital Diigo.	Agosto 11 y 13 de 2020	Google Meet WhatsApp Blog del docente Diigo	Docente Titular y practicante
3	Realizar una infografía sobre los temas consultados.	Organizar los conceptos consultados en una infografía por medio de herramientas digitales.	Agosto 18 y 20 de 2020	Google Meet WhatsApp Canva	Docente Titular y practicante
4	Revisión y contraste de guías, videos tutoriales y presentaciones acerca de la creación de comics; frente a la presentación narrada del comic "liga de la justicia oscura".	Analizar y contrastar el material teórico – conceptual del comic, frente a un comic realizado por medio de herramientas digitales. Fomentar el análisis, participación y reflexión en los estudiantes.	Agosto 25 de 2020	Google Meet Blog del docente YouTube	Docente Titular y practicante
5	Lectura y escritura sobre las reflexiones planteadas en el libro de Mario Mendoza "Instrucciones para crear un monstruo"	Reflexionar por medio de la lectura y la escritura la propuesta de Mario Mendoza en el libro "Instrucciones para crear un monstruo". Fomentar la escritura reflexiva en base a textos que fomenten las experiencias personales. Incentivar la lectura por medio de textos que contengan ejemplos de vivencias y fomenten nuevas alternativas literarias.	Septiembre 8 y 10 de 2020	Blog del docente	Docente Titular y practicante
6	Realizar guion sobre una historia personal en base al modelo	Fomentar la escritura por medio de guiones sobre anécdotas y	Septiembre 15 y 17 de 2020	Google Meet Blog del docente	Docente Titular y practicante

	presentado por Mario Mendoza en su libro "Instrucciones para crear un monstruo"	experiencias personales. Crear un guion de una historia personal en base al modelo presentado por Mario Mendoza en su libro "Instrucciones para crear un monstruo"			
7	Búsqueda de herramientas digitales que faciliten realizar un comic.	Fomentar la investigación y búsqueda de alternativas para crear un comic por medio de herramientas digitales. Generar espacios donde los estudiantes puedan investigar, debatir y buscar la mejor opción para el equipo de trabajo. Realizar la búsqueda de herramientas digitales que permitan crear un comic.	Septiembre 22 y 24 de 2020	Google Meet Blog del docente YouTube	Docente Titular y practicante
8	Elaboración de un comic por medio de herramientas digitales.	Crear un comic por medio de herramientas digitales. Fomentar el trabajo colaborativo por medio de asignaciones de creación de un comic.	Septiembre 29 y 31 de 2020	Google Meet Blog del docente Bubblr Pixton Fotojet Storybird Voki Marvel Toondoo Witty Comic Superlame Stripgenerator	Docente Titular y practicante
9	Publicar el comic realizado en grupo de Facebook	Publicar el proceso y resultado final (comic) de las actividades planteadas en una red social.	Octubre 6 y 8 de 2020	Facebook	Docente Titular y practicante
10	Socializar y comentar las	Incentivar el análisis, reflexión	Octubre 27 DE 2020	Facebook	Docente Titular y practicante

	publicaciones de los comics en el grupo de Facebook de los compañeros	y evaluación del proceso realizado. Analizar el nivel de interiorización del proceso de trabajo individual y colaborativo.			
--	---	--	--	--	--

Fuente: Elaboración propia.

8. PROBLEMA DE SISTEMATIZACIÓN

El interrogante más común que enfrenta un docente o alguien que quiere dirigir una clase de literatura de manera didáctica es el ¿Cómo enseñar literatura? Teniendo en cuenta que no quiere enseñar de manera convencional y básica los conceptos tradicionales de la literatura⁷ en general. La Didáctica de la Literatura nos permite superar brechas a la hora de transmitir emociones, de estimular el cerebro y generar el deseo por la lectura, contextualizando las motivaciones del lector, con las intenciones del autor, generando un proceso cognitivo de aprendizaje.

Buscar darles vida a las palabras, en un proceso de enseñanza- aprendizaje, se convierte en un desafío para un docente que busque innovar en el aula, genera en palabras de Altamirano (2016), una “experiencia literaria, como imaginación o sentido, ingresa a la mente por medio de la sensibilidad y los sentimientos estéticos del sujeto modelo o profesor de literatura” (p.161). Reforzando y estimulando la experiencia personal del estudiante con la lectura, motivando y estimulando “El contagio del sentimiento o la pasión literaria que consiste en la educación de la sensibilidad literaria de los alumnos de educación básica que entran en contacto con la literatura” (p.162). Desarrollando emociones, expectativas y diálogos.

La clase magistral⁸ es un método de enseñanza ortodoxo, poco estimulante y jerarquiza el rol del docente en el aula, pero en la clase de literatura, tiene un efecto negativo especial considerando que “los sentimientos producidos por la literatura se experimentan en lo íntimo y constituyen la respuesta afectiva que

⁷ De manera histórica, haciendo alusión a épocas, obras o biografías de los académicos.

⁸ Método de enseñanza donde el docente habla y el alumno escucha.

mueve al lector internamente” (p.159). La idea de generar un interés por la subjetividad de la Literatura por medio de las TIC consiste en realizar una debida planeación a los participantes, dirigida con motivación, organizado mediante un objetivo coherente y una debida contextualización de los intereses generales que se tengan en el ámbito literario.

El docente de literatura tiene como misión fortalecer el vínculo del estudiante con el texto (libro, cuento, poema, párrafo) que este haya leído e interiorizado, respetando la subjetividad de lo leído, debe estimular la percepción del alumno, frente a su experiencia particular y no imponerle sus propias impresiones, es por eso que dice Juliana Rojas (2018) “la lectura es una experiencia que, se supone, debería hacer que el lector, después de leer la obra, no vuelva a ser el mismo” (p.140).

Un formador con visión, debe propender, para que el educando, pueda tener una visión literaria diferente, asimile el mundo de manera abstracta, tenga emociones encontradas, pueda hacer un paralelo entre su realidad y la actitud del personaje principal del texto, cuestionándose sobre su modo de actuar en una situación como esa o que pueda sentir que está representado en la historia, incluso que pueda darle un consejo a su amigo partiendo del desarrollo de la obra literaria; es por eso que la función del docente es de mediador o guía de un proceso de interiorización y amor por la lectura: “Así, el contagio de la literatura podría llegar a ser un éxito en la educación literaria en la escuela secundaria” (p.141).

Mucho se ha escrito sobre ¿Qué es la literatura? o ¿Cómo debe enseñarse?, pero muchas apreciaciones son subjetivas y dependen de la reflexión contextualizada del autor, dentro de los métodos que se plantean de manera general está: la motivación, el dialogo, la imaginación y la no imposición de los criterios de parte del docente para un sano aprendizaje de la literatura, por otro lado, están los actores que tienen influencia en despertar el gusto por la lectura, Dueñas (2013) afirma:

Al sistema educativo le corresponde desarrollar ámbitos propicios, susceptibles de provocar la afición a la lectura en los alumnos, aunque no surta los efectos deseados en todos ellos, porque la decisión de leer al margen ya de un marco obligatorio depende de la trayectoria personal, de la estimulación familiar, de las expectativas sociales que se interioricen, de los entornos afectivos en que se desenvuelve un individuo. (p. 142)

Son muchos los factores que pueden determinar el gusto o no por la literatura en un estudiante, pero en nuestro contexto y siendo acordes con la profesión docente, tenemos en nuestras manos una tarea compleja de poco tiempo, de poco espacio, con muchas personas reunidas, con un número mayor de personas que tienen relación con nuestras decisiones y métodos de enseñar, pero la clave está en una buena preparación, en diseñar un método que trascienda en ellos, que impacte y se adecue a los gustos y, contexto social y cultural del estudiante, dentro de este marco es importante la apropiada utilización de las TIC dentro del aula, considerando que:

La tipología de utilización de las TIC (...) tiene como marco de referencia el contexto de uso de estas herramientas, el primero refiere el uso fuera del aula, en el cual podemos integrar el proceso de aprendizaje del estudiante, la planeación y el apoyo en la enseñanza; el segundo contexto comprende el uso en el salón de clases, es decir, en el proceso enseñanza y aprendizaje (Tapia, 2020, p.20)

Un desafío gigante dentro de la enseñanza de la literatura, consiste en generar impactos en los estudiantes, con metodologías de enseñanza ligada a las TIC, dándole la importancia necesaria, construyendo blogs con contenidos literarios, videos tutoriales, reseñas, cuentos, preguntas, haciendo paralelos entre autores y contextos, dándole diferentes temáticas a un autor en específico, reforzando la interacción con los alumnos, considerando que Tapia (2020) afirma que “la literatura evidencia el uso instrumental, en el cual se observa la utilización de las TIC para la presentación y transmisión de contenidos y en la interacción entre profesores – contenidos-estudiantes” (p.27). Este contexto, convierte al uso de las TIC, en la

educación en un llamado a la modernización y al correcto uso de la web 3.0⁹ dentro del marco académico y dentro de la planeación de la clase.

Ante este panorama, se encuentra un conocimiento general de las personas en el manejo de redes sociales, chats y juegos en línea, en el manejo de ediciones de foto y video; pero no se encuentra un dominio o conocimiento del uso de las herramientas digitales. Así mismo, se evidencia en un país como Colombia con índices de lectura tan bajos, un desinterés general por la literatura, el cual puede revisarse y fortalecerse desde la mirada transversal de diferentes disciplinas, buscando crear contenidos literarios con el uso de las TIC afines con su formación.

La subjetividad de la literatura desde su concepción, significado, papel histórico, mirada del escritor, así como la del crítico y el método de enseñanza con el que se imparta; hacen que no se encuentre un modelo estándar para enseñar un autor específico o un método aplicado universal que sirva para interpretar lo que quiso decir un autor en diferente caso. Por ello, la literatura puede mutar, adaptarse y avanzar en cada contexto; siendo útil y practica en cualquier campo de la investigación y de la aplicación de conceptos. Así mismo, la literatura permite unificar diferentes disciplinas, en un mismo objetivo.

9. PREGUNTA DE SISTEMATIZACIÓN

¿Contribuyen o no las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la creación de contenido literario en estudiantes del grado décimo de la Institución Educativa San Jorge, de Manizales?

10. OBJETIVO(S) DE LA SISTEMATIZACIÓN

10.1. Objetivo general

⁹ Se utiliza para describir la evolución del uso y la interacción de las personas en internet a través de diferentes formas entre las que se incluyen la transformación de la red en una base de datos, un movimiento social con el objetivo de crear contenidos accesibles por múltiples aplicaciones.

Determinar la manera en las TIC contribuye o no a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la creación de contenido literario en estudiantes del grado decimo de la Institución Educativa San Jorge

10.2. Objetivos del Proyecto Frankenstein

- ❖ Ampliar conocimientos sobre las dinámicas de la Didáctica específica de la Literatura mediada por las TIC.
- ❖ Construir ambientes virtuales de aprendizaje para la Didáctica de la Literatura por medio de las TIC.
- ❖ Estudiar de qué manera la aproximación al texto literario a través de las TIC posibilita el desarrollo de la competencia literaria.
- ❖ Evidenciar el impacto didáctico que tienen la lectura y la escritura digital a través de las TIC como aproximación a la educación literaria.
- ❖ Generar impactos positivos en los participantes que permitan afianzar la implementación de diferentes dinámicas para enseñar literatura.

11. EJE DE SISTEMATIZACIÓN

Proceso de enseñanza – aprendizaje de creación de contenido literario con mediación de las TIC

11.1 SUB-EJES

- ¿Cuál fue el género literario propuesto por el docente para el proceso de enseñanza aprendizaje?
- ¿Cuáles fueron las estrategias pedagógicas implementadas con el uso de las TIC, para favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de creación de contenido literario?
- ¿Cómo las estrategias pedagógicas implementadas con la mediación de las TIC, favorecen el proceso de enseñanza- aprendizaje de creación de contenido literario?

12. MARCO ANALÍTICO

El marco analítico está estructurado por elementos teóricos que diversifican diferentes elementos epistemológicos, relacionados con el contexto literario, educativo y la importancia del uso de las TIC.

Se realiza un análisis de diferentes elementos que componen puntos específicos desde la formación del educador, del filósofo, del orientador en literatura y diferentes elementos que se relacionan entre sí, para darle un enfoque que integró diferentes elementos.

12.1. Las TIC

El desarrollo y la evolución de la electrónica en los años setenta es el punto de partida para que la humanidad se adentrara a la era digital, con los años fue creciendo su investigación y mejoramiento de su sistema tanto físico, como de software. A través de la historia, y a medida que la tecnología fue avanzando se denominó que eran las herramientas TIC concepto que hace referencia a la unión de la información y de diferentes plataformas que posibilitan, diferentes dinámicas y formas de relacionarse en sociedad. En este aspecto las TIC han tenido un papel decisivo en el cambio del dinamismo educativo, social, cultural y económico a nivel mundial. William Ávila (2013) afirma:

Las TIC se han sumergido en las actividades económicas y los usos sociales a tal punto que las sitúan como el eje de la interacción y el desarrollo masivos entre tecnología y sociedad del conocimiento, que han establecido las bases de un cambio sustancial en una tercera revolución industrial. (p. 12)

Como se mencionaba anteriormente, el progreso de los procesos digitales y la aparición de nuevas plataformas, programas y herramientas han constituido a las TIC como un facilitador tanto en la vida, como en diferentes escenarios, como los educativos y económicos. La importancia que las herramientas digitales ha cobrado para los individuos ha constituido una reflexión en el ámbito que nos ocupa sobre educación, ya que estas herramientas son un facilitador nato en la población juvenil y se puede hacer uso de ellas, para entrar en confianza y hablar el propio lenguaje

de los estudiantes. Las TIC permiten una aproximación una mejor comunicación de la información presentada actualmente y posibilita su interpretación tanto en los textos, como las imágenes, los sonidos y los videos, en este contexto Cabero (2019) afirma:

Una de las formas más radicales de transformación, nos la encontramos en lo que podríamos denominar como estilos de procesamiento. Si la cultura impresa conlleva la utilización de un procesamiento lineal, secuencial y jerarquizado; la digital supone un procesamiento fragmentado, discontinuo e hipermedia, donde la persona va adquiriendo información de diferentes medios y recursos, con diferentes sistemas simbólicos, y las mezclan, y remezclan. (p. 193)

La pedagogía posee actualmente un gran reto en lo que se ha denominado el cambio educativo. Estas tendencias que buscan reformular los paradigmas sobre los procesos de formación están enfocadas en utilizar cuanta herramienta esté al alcance tanto del maestro como del alumno para que en la interacción el ejercicio de enseñanza- aprendizaje se amolde más a las necesidades actuales y les permita desarrollar habilidades practicas con el conocimiento adquirido. La globalización orillo a la sociedad a replantear tanto su forma de vivir como su forma de adquirir conocimiento y en esta interacción se hace necesario la implementación de las herramientas digitales en varios aspectos de la vida humana, para aprovechamiento de las herramientas TIC sin olvidar el buen uso de las mismas.

Las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han influenciado la interacción entre las personas, la visión del mundo y la interpretación de la realidad, es por ello que el ámbito educativo debe prestar especial atención a la interacción de la comunidad educativa frente a este fenómeno y debe intervenir en la reformulación del uso adecuado de las herramientas, mostrando de esta forma los beneficios que hay al pertenecer a una sociedad de la información, pero al mismo tiempo aprovechando los recursos en pro del conocimiento y la instrucción de la dinámica enseñanza-aprendizaje.

Lo anterior implica que la educación evolucione a la par con las dinámicas sociales y los avances digitales, con esto hacemos referencia a la importancia de incorporar las TIC como una herramienta activa en los procesos de educación, sin desviar el objetivo principal que es dar el conocimiento y las bases fundamentales a los estudiantes de todas las áreas del saber. Incorporar las herramientas TIC en el entorno escolar permitirá una mejor interpretación de las realidades tanto individuales como colectivas en las instituciones educativas y facilitarán a los maestros el diseño de los planes de área, porque se podrán apoyar en los intereses de los estudiantes para diseñarlos.

Existen dos fenómenos que se presentan en esta nueva era digital, no saber usarlas adecuadamente por desconocimiento o por no tener acceso a estas herramientas digitales; por otro lado, está el temor ante los cambios que estos pueden generar tanto en la vida, como en los pensamientos o convicciones de los individuos, pero ninguno de los dos caminos es el adecuado, si bien hay que tener precaución con el uso de las herramientas TIC también se debe reconocer sus ventajas a la hora de implementarlas en el campo de la educación. Por tanto:

Hay que apropiarse de la tecnología con prudencia y con sobriedad, superando las actitudes propias de la tecnofobia recalcitrante y del fetichismo tecnológico. Para ello no basta la distribución masiva de ordenadores en las aulas, se requiere además hacer con urgencia una amplia pedagogía social del uso y de la producción de nuevos medios. (Orihuela, 2000, p.46)

Así, al pensar en ambientes educativos, se debe dejar claro que no se puede presentar una ruptura de la relación maestro- alumno, ya que si esto ocurriera, se rompería la relación entre enseñanza-aprendizaje, si bien las TIC son una herramienta útil en el entorno educativo no puede en ninguna forma reemplazar al maestro, ni reemplazar su labor de educación. Las TIC deben permitir un ambiente pedagógico rico en herramientas y propuestas que capten la atención del estudiante acerca de su formación y adquisición de conocimiento.

Para ello, es necesario que los docentes sean capaces de evaluar el software educativo, los multimedia e Internet para que puedan incorporarlos como apoyo a las actividades de aprendizaje para la construcción de nuevos conocimientos, pues sólo así podrán formular criterios para determinar la forma y el momento oportuno para la integración de las TIC en su práctica pedagógica. (Jiménez Pinto & Calzadilla Muñoz, 2011, p. 3)

Según lo anterior se puede indicar aquí que los entornos virtuales de aprendizajes no deben estar al libre albedrío de los estudiantes, sino que se les debe instruir de una forma adecuada sobre su uso, la responsabilidad que adquieren tanto con los deberes como con la herramienta digital, para que puedan apreciar todos los beneficios de la digitalización, pero no olviden el paso importante y es su propia formación, en criterio, conocimiento y responsabilidad.

La incorporación de las TIC en el marco del proceso de enseñanza-aprendizaje de la Literatura constituye una oportunidad para investigar y analizar nuevas narrativas emergentes (por ejemplo, blognovelas, book trailers, entre otros). El aula es un lugar apropiado para desarrollar situaciones de análisis y reflexión acerca de los géneros narrativos, sus límites, continuidades y rupturas en relación con los géneros tradicionales (María Elena Rodríguez, 2014, pag.19).

12.2. La educación literaria

La educación literaria, entendida de manera tradicional como “transmisión de conocimientos sobre un conjunto de autores y obras considerados como un patrimonio nacional y, junto a ello, el adiestramiento en determinados métodos de análisis y comentario de textos” (Felipe Zayas, 2011, p. 4). Esta tiene un espectro mas amplio, al referirnos a la educación literaria también debemos referirnos a la reflexión, interpretación y análisis de las obras literarias y la afectación o relación que estas tienen con la realidad.

La educación literaria, no se limita en el hecho de poner a los estudiantes a leer, o darles a conocer las obras mas importantes en la historia; esta debe estar enfocada a que cada estudiante comprenda la obra como parte de una realidad

social, que pueda reflexionar entorno a esto y que consiga realizar relaciones e inferencias entre las realidades y contextos de las obras literarias y el propio contexto socio-cultural y su propia realidad.

La mayor parte de las obras literarias que encontramos en Internet son literatura digitalizada, esto es, obras impresas que se han digitalizado. Pero disponemos en Internet de ediciones de textos clásicos que van más allá de la mera digitalización de la obra impresa e incorporan multimedia, herramientas interactivas y organización hipertextual. (Felipe Zayas, 2011, p. 4)

La educación literaria recae sobre el docente que además de ser un guía. Debe ser un puente entre la obra y la reflexión, que inspire preguntas, interpretaciones y reflexiones sobre las obras de las que se ocupan, en su ejercicio debe ser dinámico, recursivo e incentivar el interés de los estudiantes frente a la obra y a su análisis y reflexión constante.

En nuestro contexto cultural hay personas que leen porque deciden hacerlo sin que ningún profesor las obligue; hay establecimientos donde la gente entra libremente, curiosean, encargan y compran libros; en los noticiarios y en los periódicos se habla de escritores, de premios, de celebraciones; hay bibliotecas públicas donde se lee y se piden prestados libros; hay lectores que se reúnen para hablar de lo que leen. (Felipe Zayas, 2011, p. 4)

Las TIC como herramienta para la educación literaria tienen un gran potencial, si bien es conocido que en la red podemos encontrar infinidad de obras literarias, blocks dedicados a la literatura, paginas de foros y discusiones literarios entre otros, no podemos olvidar que saber usar las herramientas digitales es de vital importancia, para que la obra no sea desdibujada, en el sentido de que no este completa o que la traducción de la obra no sea fiel a la misma.

Las herramientas TIC deben posibilitar el acceso a los estudiantes al material, pero al mismo tiempo es deber del maestro enseñar y ayudar en la búsqueda correcta de las obras literarias, dar las recomendaciones adecuadas sobre ediciones y páginas de fácil acceso a los estudiantes donde pueden

converger para tener la obra y poder así empezar el camino de aprendizaje sobre la misma.

En la era digital todo se tiene prácticamente a un click de distancia, por ello en la red podemos encontrar diferentes sitios como se dijo anteriormente donde se puede recopilar información, acerca de la obra, su género, la forma de escribir, incluso las interpretaciones mas comunes que se han hecho de la misma y la importancia que han tenido a través de la historia; pero al mismo tiempo que se tiene la información también se encuentran herramientas TIC que facilitan el diseño, y organización de la información, de una forma entendible para el estudiante y mas organizada, es el caso de las infografías, que se apoyan en imágenes y texto, enriqueciendo todos los aprendizajes del estudiante.

Las redes sociales dentro de la educación literaria como herramienta didáctica, permite diferentes trabajos grupales, que amplían la integración, la información y el debate. Haciendo uso del origen de la creación de las redes sociales, estas se pueden utilizar en pro de la educación, en esta ocasión no se divulga información de gustos o hobbies, sino que se utiliza como herramienta mediadora del conocimiento y una plataforma para generar análisis y reflexiones sobre las obras literarias, creando así una consciencia de la diversidad de usos de las redes sociales. Esto ampliara las posibilidades de generar debates sobre temas literarios, hacer diferentes foros, congresos, juicios y demás con fines literarios, y lo mas importante fortalecer el trabajo en grupo.

Las características presentes en las redes sociales, hacen que sus usos educativos sean simples, contextualizados y prácticos. Lo anterior debido a la cercanía de los estudiantes, la facilidad de su uso y que permite subir presentaciones, videos, imágenes y textos. Lo que genera un ambiente de cercanía con el educando:

La relación entre TIC y educación literaria podemos considerarla en dos direcciones. Por un lado, Internet aporta nuevos objetivos a la educación literaria. Ya no podemos ser ajenos a la presencia de la literatura en la Red, o a las nuevas formas de lectura que las tecnologías digitales están introduciendo. Además, las TIC pueden contribuir

a lograr de un modo más eficaz los objetivos tradicionales relacionados con la comprensión de los textos literarios, puesto que proporcionan herramientas y recursos multimedia para la creación y la recreación de textos, y para la publicación de las producciones de los alumnos. (Felipe Zayas, 2011, p. 6)

12.3. Educación y TIC

Por medio de la Resolución 56/183 de 21 de diciembre de 2001 presentada por la Asamblea General de las Naciones Unidas se aprobó la celebración de la Cumbre Mundial sobre la Sociedad de la Información (CMSI), con el objetivo de redactar y propiciar una clara declaración de voluntad política, y tomar medidas concretas para preparar los fundamentos de la Sociedad de la Información Colombia junto con otros 187 países, se comprometió en la Declaración del Milenio a velar por que se aprovechen los beneficios de las TIC en colaboración con el sector privado. Lo que permite que se exprese un deseo en conjunto de:

Construir una Sociedad de la Información centrada en la persona, integradora y orientada al desarrollo, en que todos puedan crear, consultar, utilizar y compartir información y conocimiento, para que las personas, las comunidades y los pueblos puedan emplear plenamente sus posibilidades en la promoción de su desarrollo sostenible y en la mejora de su calidad de vida, sobre la base de principios y propósitos de la Carta de las Naciones Unidas. (Unidad Internacional de Telecomunicaciones Naciones Unidas, 2003, p. 8.).

Con el paso del tiempo y con el objetivo de cerrar brechas en la conectividad de diferentes lugares el 30 de julio de 2009¹⁰, se sancionó la Ley 1341, para convertir el entonces Ministerio de Comunicaciones¹¹ en el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. Esta nueva Ley creó un marco normativo para el desarrollo del sector y para la promoción del acceso y uso de las TIC a través de la masificación, el impulso a la libre competencia, el uso eficiente

¹⁰ Bajo la presidencia del presidente Álvaro Uribe Vélez

¹¹ Constituido en 1976, por Decreto 129 del 26 de enero, el Ministerio de Comunicaciones fue objeto en su tiempo de una nueva reestructuración con el fin de atender las necesidades resultantes de los cambios producidos por las tecnologías aplicadas a las telecomunicaciones y conformar el respectivo sector en la rama ejecutiva del poder público.

de la infraestructura y, en especial, el fortalecimiento de la protección de los derechos de los usuarios.

Aunque Colombia se ha caracterizado por participar en foros mundiales sobre tecnología, sobre la sociedad de la información y las TIC, debemos reconocer que aún falta un buen trecho para que los proyectos y la infraestructura esté funcionando correctamente y toda la población estudiantil pueda tener acceso a estas herramientas, es menester aquí reflexionar sobre el accionar del estado colombiano y las practicas que debe iniciar para tener una mejor cobertura nacional y poder llegar a mas población, no solo estudiantil sino a la población en general. Se debe ampliar la infraestructura y la capacitación a la población para el adecuado uso de las TIC.

La educación y las TIC son objeto de muchos estudios, ya que el contexto socio-cultural de los estudiantes, y sus diferentes realidades han logrado generar una mirada más profunda de la practica educativa, si bien la dinámica de maestro-alumno no se puede perder, si se hace fundamental un cambio de pensamiento frente a la didáctica y herramientas utilizadas en esta dinámica en el aula, es importante que los maestros puedan adaptarse a las nuevas generaciones, conozcan su gustos y hagan uso de los mismos para crear herramientas o implementar herramientas digitales que devuelvan el interés del estudiante.

En este sentido encontramos que las TIC permiten una mirada diferente de las relaciones interpersonales, estas nuevas prácticas y dinámicas inscriben al mundo una nueva forma de ver e interpretar las realidades y las interacciones no solo de una nación, sino del mundo entero, en sus orígenes la tecnología digital se desarrolló para acortar distancias y permitir el conocimiento de diferentes culturas sin viajar a los países en cuestión, de apoco fue mejorando e incursionando en nuevos aspectos que requerían de atención, y este es el caso que nos ocupa, la educación, como un derecho fundamental debe estar a la par con los avances tecnológicos mundiales para potenciar el conocimiento y fortalecer la relación enseñanza-aprendizaje. Edimer Leonardo Latorre, Katherine Paola Castro e Iván Darío Potes (2018) añaden “es un concepto que sirve para identificar las tecnologías

impulsadas al fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje” (p. 37). Este tipo de tecnologías le apuestan a un entorno de aprendizaje más personalizado o lo que se conoce como PLE (por sus siglas en inglés) en donde el alumno es protagonista de su conocimiento.

La implementación de las TIC es una discusión mundial que ha cobrado gran importancia, por la necesidad del ser humano de estar más conectado con el resto del mundo y porque su buen uso ha dejado ver los beneficios que trae para el campo académico, en investigaciones, divulgación de los resultados de estas investigaciones, incluso en compartir conocimientos; por ello el campo educativo ha ido de a poco cobrando importancia en el uso de estas herramientas TIC, ya que en los últimos años se ha podido formar y ampliar los conocimientos sobre el buen uso de estas herramientas. La pandemia obligo al campo educativo a asumir una realidad y a capacitarse en aplicaciones y programas tecnológicos que facilitaran el desarrollo de la enseñanza, es por ello que en Colombia cobro más importancia después de este fenómeno la necesidad de ampliar infraestructura y capacitar constantemente a la población en el uso de las TIC.

Por otro lado, las TIC han arrojado otras ramas que permiten avanzar en los buenos hábitos e implementación de las herramientas virtuales, como es el caso de las TAC cuyo objetivo es ir “más allá de aprender meramente a usar las TIC y apuestan por explorar estas herramientas tecnológicas al servicio de la adquisición de conocimiento” (Roser Lozano, 2011, p. 3). Lo anterior describe aspectos que preceden cambios conceptuales y contextuales en la forma de enseñar y de aprender.

Tal redefinición de la educación parte del sentido de la innovación educativa, propiciado por el uso asertivo de la tecnología en la mayoría de los procesos humanos. Hoy en día, muchas veces quien enseña no es llamado maestro, docente o profesor, sino auxiliar cognitivo, quien es alguien que guía, genera o facilita procesos de enseñanza mediante inquietudes de orden pedagógica y hace cuestionar al estudiante una realidad nada ajena a sí mismo o a su contexto, de tal

manera que el aprendizaje llegue a ser creativo (Latorre, Castro & Potes, 2018, p. 37).

Es por ello que en el ámbito educativo, la implementación de las TIC favorecerá al desarrollo de diferentes habilidades en los estudiantes, al tiempo que aprenden y adquieren los conocimientos necesarios; estas herramientas son favorecedoras en la educación, porque se traslada al aula de clase la propia realidad y el interés de los estudiantes, esto les devuelve el reconocimiento como sujetos participes en la sociedad al mismo tiempo que los guía en aprendizajes tanto para su vida como para su formación académica. Al tiempo que son implementadas estas tecnologías digitales también se hace indispensable una formación adecuada sobre el uso de las mismas, para que este sea responsable y se saque el provecho requerido de las mismas.

Este es el campo que centra toda la atención y que se convierte en el desafío de las TIC desde la educación, darle un buen uso a las herramientas digitales en búsqueda de información, Esto con el objetivo de que el educando no adquiera malos hábitos en la red, buscando otro tipo de información. Ante este precedente Mario Mendoza (2016) añade:

En un segundo momento, descubrí que en las zonas más profundas de la red (...) se esconden miles de vidas que proliferan en el mundo virtual. Desde la consabida Second Life, quizás la más ingenua de todas, hasta páginas más duras y complejas en las que es posible volver a nacer, llamarnos de otro modo y llevar por fin la vida que siempre hemos deseado. Es un mundo allá abajo, en lo profundo, donde la gente se encuentra para volver a empezar, para darse la segunda oportunidad que la vida real, arriba, les ha negado. Hacen dinero, se enamoran, viajan, tienen hijos, sueñan. Es un segundo parto en medio de las pantallas y las autopistas de la red (p. 144).

La red es tan grande que las personas solo visitan o buscan información en un 70% de las fuentes de información allí provistas, el uso y la aplicación de las TIC en el entorno educativo debe cerrar la brecha que se pueda generar con las herramientas, por ello antes de implementarlas, se debe realizar una adecuada

formación en torno a las herramientas TIC de los docentes, para que estos a su vez sean los guías y orientadores de la población estudiantil frente a las herramientas digitales y los puedan guiar por el buen uso y aprovechamiento positivo de las mismas. Esto de acuerdo a Latorre, Castro & Potes (2018): “significa que aquellos que no lo puedan hacer se distancian de los que sí lo están haciendo. Esto es lo que constituye el concepto de brechas” (p. 38).

Esta brecha no solo está presente por el mal uso de las herramientas digitales, también está en la accesibilidad a la misma, por ello para la implementación de las TIC en el entorno educativo, primero se debe asegurar una conectividad a los estudiantes que no la tienen en casa, de esta forma se asegurara una igualdad al acceso de la información y practicas tecnológicas del saber. Colombia como estado deben incentivar proyectos enfocados a mejorar la infraestructura y redes que permitan que más población tenga acceso a las herramientas digitales, al mismo tiempo que forma y educa sobre el buen uso de estos recursos.

La red ofrece una sobre información a los internautas por ello es que el docente debe estar capacitado para ser un guía en torno al uso de estas herramientas y enfocar su uso para la adquisición del conocimiento, además para que se pueda cumplir sus proyectos en el aula con la intermediación de las TIC se debe tener un dominio del tema y lograr capturar la intención de los estudiantes para que se enfoquen y aprendan a manejar la herramienta, explorar, investigar y finalizar sus tareas de buen agrado.

Todo este proceso influye para que las organizaciones académicas desarrollen de manera adecuada un proceso de investigación y desarrollo en pro de la academia. Por otra parte, el desarrollo y aplicación de las TIC dentro de este decurso cumple una labor fundamental, pues se tiene que encargar de organizar, preparar y comunicar la información de manera adecuada a los propósitos de la comunidad académica en cuestión (Latorre, Castro & Potes, 2018, p. 41).

Desde el enfoque de las humanidades, la era digital trae muchos beneficios, pero al mismo tiempo trae desastres cuando no se hace un uso adecuado de las mismas, el uso de herramientas tecnológicas ha sido ampliamente utilizada en investigaciones académicas, se han aplicado de diferentes formas y se han experimentado diferentes métodos, para perpetuar el conocimiento y los procesos que este implica en la sociedad.

El uso de las tecnologías digitales no se limita a algo superficial sobre una acción o un pensamiento, estas herramientas TIC deben apoyar y fortalecer el sistema educativo, para lograr desarrollar más habilidades en los estudiantes, el buen uso de las mismas debe posibilitar una mejor practica en la vida social, laboral y académica de los estudiantes. “es así como la sociedad logra pasar su patrimonio cultural a una nueva era de digitalización de sus saberes, lo que permite registrar el conocimiento oral popular y ancestral a un medio tecnológico para compartirlo con el mundo” (Latorre, Castro & Potes, 2018, p. 44).

Se está, por ende, frente a una generación cada vez menos analfabeta digital, una generación que abriga las comodidades, amplitudes y espacios a través de la tecnología. El docente de hoy está, por lo tanto, llamado a realizar procesos de aula cautivantes a esta nueva era de estudiantes, sedientos por lo audiovisual, la conectividad, la virtualidad y la inmediatez propia de las herramientas web” (Latorre, Castro & Potes, 2018, p. 45).

En la actualidad la información esta en la pantalla y a un click, pero si bien el acceso es publico y ha mejorado tanto en velocidad como en información, se debe hacer énfasis en que las herramientas TIC no solo son fuentes de información, mas bien son un grupo de herramientas que permiten hacer todos los procesos cognitivos de formación académica, a saber, se puede buscar la información, se puede analizar con otras herramientas que permiten tabular o graficar y se puede interpretar, analizar y resumir con otras herramientas.

Las TIC son un sistema completo que esta al servicio de la población y es menester que el sistema educativo se implique en la correcta orientación sore su uso, y que en la medida de lo posible se haga uso de estas herramientas digitales,

no solo para sacar provecho, sino para que el estudiante se reconozca así mismo como un actor participante en la educación, que se tenga en cuenta sus gustos, y que estos se relacionen con la educación, así se puede revivir el interés del estudiante y se pondrá en una practica activa entre el saber y el hacer.

12.4. El monstruo en la literatura

La Real Academia de la Lengua Española (RAE) define la palabra Monstruo como *Ser que tiene alguna anormalidad impropia del orden natural y es de apariencia temible*. Dando a entender la monstruosidad como una abominación o un ser de figura atemorizante que produce pavor. La literatura como disciplina tiene una visión epistemológica diferente, que se enmarca en la evolución del estilo literario de cada época.

La literatura representa su capacidad de adaptación y crítica social a cada fenómeno político de la era. Por ello la historia lo ha definido desde diferentes variantes, nada más, hace poco durante la segunda guerra mundial, la Alemania nazi, utilizaba desde la literatura la figura del monstruo como una forma de representar las peculiaridades del judío, para convertirlo en un ser avaro, malvado, cruel, ladrón y timador desde la historia universal y poder convertirlo en un espectro malvado que se debe combatir y exterminar.

La religión y la literatura tienen una estrecha relación a través de los siglos y no solo por la forma particular de escritura o el estilo literario; ya que se han creado a través de los mismos diferentes monstruos o criaturas espectrales, que representan un castigo divino por los pecados cometidos. Esta es una forma de representar la maldad del hombre y su castigo por sus acciones, figuras monstruosas y castigo eterno en lava hirviendo, representan la monstruosidad que implica no llevar una vida correcta ante los valores cristianos. Aunque en ese mismo contexto, la religión a utilizado la literatura para justificar castigos y masacres; trayendo a colación la figura del monstruo.

En este contexto encontramos en San Agustín de Hipona, en la ciudad de Dios, la justificación para masacrar los nativos americanos encontrados en nuevas

tierras, los cuales tenían rostros en sus estómagos, garras, alas y más extremidades de lo normal. Lo que posteriormente utilizaría la inquisición, para monstrificar y perseguir las yerbateras, pensadores y críticos de la época.

La diversidad desde lo político, social y religioso que puede ser usada la literatura para generar el espectro epistemológico que requiere. Ya desde una nueva mirada, encontramos en autores como Mary Shelley, la creación más hermosa, enigmática y paradójica del proceso de creación de un monstruo, ya que su criatura, representa un claro desafío al Dios cristiano, ya que en este contexto él no es el único capaz de crear vida. Pero lo paradójico de esta criatura radica en su propia existencia, ya que la autora creó vida de la muerte y del mismo modo, muerte de la vida. A través de una criatura que no sabe cuál órgano o cual músculo es el que le permite tocar un instrumento, sentir la música.

El monstruo literario característico, representa diferentes matices y elementos que son fantásticos, aunque no necesariamente evocada a la etimología de la criatura misma, es decir, puede tener diferentes apariencias, matices, contextos y críticas tanto sociales como políticas, religiosas e incluso educativas. Por ello, el monstruo encarna diferentes disciplinas desde la sociología, la literatura o la historia, quienes han revisado su figura y su presencia desde diferentes culturas través del tiempo.

Pero ¿Por qué se utiliza tanto esta figura y cuál es su trascendencia histórica y social? A esta pregunta se encuentra que el monstruo es una metáfora, que enmarca el otro, el distinto, la encarnación de los miedos, es por ello que una de las sensaciones más antiguas encarnadas en el ser humano es el miedo¹². Por ello es una figura fundamental de lo desconocido, de lo que no se puede entender, por ello, la silueta de la monstruo encarna sensaciones y acciones primitivas que representan una incógnita, un cambio, una apariencia, una nueva realidad o un elemento nuevo en el tablero. El monstruo termina representado mi propia

¹² Parafraseo del concepto Lovecraftiano del terror.

representación, es decir yo me califico, pero a su vez descalifico al que es diferente a mí y por ello le temo.

En la antigüedad clásica los monstruos se configuran como la cara invisible de enormes poderes inhumanos, sobre humanos y subhumanos; en fuerzas premonitorias, maléficas o divinas sobre las que se debe triunfar el héroe para llegar a ser héroe. Pero, así como la noción de lo monstruoso, sirvió para mounstrificar al otro, ya sea para exterminarlos o conquistarlos como ocurrió con América Latina en el siglo XVI. En la actualidad el monstruo es señal de una realidad histórica en crisis. (Elton Honores, 2018, p. 48).

La sola imagen de la Covid-19 es un reflejo del monstruo bacteriano, del pequeño intruso a veces, del monstruo invisible, de la criatura nómada, que refleja el fin de la humanidad. La cuarentena nos enseñó a ocultarnos del monstruo invisible, de aquel que ya existía, pero que se representa como un enemigo parasitario, que destruye desde adentro, el mal está dentro de nosotros, nos destruye. Este es un miedo antiguo que se refleja en el portador del virus, del que debemos alejarnos, ponernos el tapabocas, lavarnos, alejarnos de él. Aunque es una acción de defensa, también es un elemento discursivo, yo soy el sano, el otro es el enfermo, el muerto viviente, del que debo alejarme, un zombi que, si me toca o respiro su mismo aire, me transforma y me acerca a la muerte, pero yo si quiero vivir, debo alejarlo.

Las masas se convierten en plagas, en propagación de un virus letal, el otro implica una acción de evasión, de ocultar, de huir, de negar al otro. Lo que prima ante el nuevo monstruo es la individualidad, ser uno, ser muy pocos con relación a una masa que está infectada. Desde una mirada Orwelliana¹³, sería recordar que el ser humano no es dueño de nada, que lo parasitario y diminuto abunda en los mundos, lo desconocido y diminuto abunda en un mundo donde las masas y las armas no terminan haciendo la diferencia.

¹³ Reflexión acerca de la mirada de George Orwell en su libro la guerra de los mundos, donde los alienígenas fueron destruidos por las bacterias, el mismo entorno de un mundo que no conocían y pensaban que conquistarían con su poder militar.

El monstruo encarna el otro, lo extraño, el enemigo a vencer y a través de la historia esta figura ha mutado, porque si bien es una figura antigua, también es muy contemporánea. Aquello que no es como yo, que no comparte mis gustos, mis creencias, mi identidad, es a lo que temo, porque no me representa. El otro, se convierte en un paradigma social, que puedo convertir en una figura amenazante, que puede cambiar el mundo en el que vivo.

El monstruo entonces se enmarca desde la visión literaria como una taxonomía del poder, que implica o se convierte en una acción de poder, de clasificación, de identidad y de diferencia. Esta figura distingue un rasgo facial, un color de piel, de ojos, de pelo, fracciones del cuerpo, compara, contrasta y transforma. Esta figura literaria, representa la clasificación de los seres vivos, porque implica un poder, de asignarle un lugar, un nombre, unas características, un lenguaje, un sonido particular del otro. Aquello que no es como yo, estéticamente, en creencia e ideología se convierte en un ser oscuro, de ojos saltones, que sus características se asemejan a las de un animal. El monstruo delimita el deseo del ser humano por identificarse, distinguirse y separarse del otro desde el discurso literario.

El comic, la historieta o el manga representan fielmente desde la representación de la caricatura, la naturaleza del otro, pues representa de manera discursiva y grafica nuevos escenarios. En este contexto el monstruo dibuja lo excesivo, lo caricaturesco. El otro representa los rasgos característicos, lo que no es proporcional, lo que es desmedido y yo aquello que es proporcional. El comic, monstrifica desde lo estético, desde los colores que son agradables y los que no, los rasgos llamativos y los que no, las acciones graciosas y las que no. El monstruo en el comic es el que dibuja escenarios de distinción y de belleza.

12.5. La literatura y la filosofía

El aporte que le hace esta sistematización al Licenciado en Filosofía y Letras, es diverso, anotando que la manera en la que está compuesto el currículo del programa de Filosofía y Letras, hace que se tenga una formación amplia en dimensión y pueda relacionarse con otros campos como el de la Literatura, es por

eso que afirma Manuela Castro (2004): “todo acontecimiento literario ha sido precedido, acompañado o seguido por una teoría filosófica. Y toda idea filosófica o se ha alimentado de intuiciones poéticas o ha dado lugar a revoluciones literarias” (pág. 2). Dentro este escenario también se puede encontrar la utilidad de afianzar la vocación, aportando al conocimiento, dándole la libertad necesaria para explorar y afianzar un criterio propio. Nubiola (2003) afirma:

La vocación filosófica es siempre una vocación a la libertad. Sin libertad no hay filosofía porque la fuente de la genuina vida intelectual es siempre la espontaneidad creativa que aspira a forjar mediante la propia reflexión una articulación personal de pensamiento y vida. (pág. 4)

Hay una pregunta constante que se relaciona con la Filosofía y la literatura, y es cual influye en cual, quizás sea una pregunta difícil de responder, porque muchos textos filosóficos están cargados de poesía en su forma de escritura; mientras que algunas obras literarias están cargadas de filosofía, en sus conceptos y en el desarrollo mismo de la historia. Es por ello que, al abordar las obras filosóficas o literarias, interviene la propia subjetividad de quien la lee y es así como se hace una primera impresión de la misma, para después poder realizar una interpretación, las obras literarias y filosóficas muestran las preocupaciones individuales y colectivas de los individuos frente a su realidad. Rodríguez (2006) afirma:

Por un lado, la irrupción de la subjetividad móvil e irreductible como origen de la escritura y, por otra parte, la consideración de lo real-material mismo como devenir y fluidez (...) la inteligibilidad de la Filosofía y la Literatura como representación (...) Lo que pasa es que ahora se hace expresamente" -motivar filosóficamente un texto ficcional. (pág. 3).

La Enseñanza de la Literatura va ligada al componente filosófico y es por ello que esta enseñanza mediada por las TIC, posibilitara la incrementación del gusto por la literatura, esto permitirá aproximar realidades y contextos, sobre todo facilitara la transversalización de la enseñanza literaria con cuestiones filosóficas, permitiendo una reflexión mas amplia frente a la realidad.

12.6. El monstruo en la filosofía

La filosofía desde su origen ha utilizado historias e imágenes que crean interés en el lector, además de que sirven para ejemplificar los casos y las enseñanzas de la misma, es así como tenemos los mitos griegos, desde donde se puede apreciar la realidad y la preocupación de los griegos, todos los dioses y criaturas fantásticas hacían parte de una obra, una historia que, al contarla, permitía comprender la realidad, al mismo tiempo que se reflexionaba sobre ella. Los monstruos al hacer parte activan de estas narraciones abren las puertas, para que en la actualidad transformemos estas enseñanzas y podamos comprender el papel de los monstruos en la realidad y en las obras que se leen.

Platón es uno de los más grandes pensadores, que al mismo tiempo tuvo en cuenta las obras filosóficas y literarias, desarrolla un método particular para profundizar en los temas y hacer que el mismo interlocutor aprecie la realidad y llegue a las conclusiones necesarias o a la verdad misma de las cuestiones planteadas, Francisco Lisi (2009) añade “Platón usa intencionadamente el lenguaje con ambigüedad, recurre a frecuentes metáforas, intenta profundizar en el significado originario de los términos y, a la vez, extender su campo semántico” (p. 4)

Platón es capaz por medio del lenguaje, proponer preguntas filosóficas en la mesa, al mismo tiempo que lleva el hilo de la narración con historias, ejemplos y metáforas; es por ello que es capaz de unificar la literatura y la filosofía en sus diálogos e invita a quien los lee a profundizar en las preguntas, llevar un esquema, analizar y reflexionar sobre la realidad y la afectación directa o indirecta que tienen las preguntas en la misma.

El mito es uno de esos procedimientos o métodos de explicación, aun cuando su naturaleza no sea la misma que la de otros procedimientos, como la argumentación dialógica por medio de preguntas y respuestas. Si esto se tiene en cuenta, resulta que para comprender el uso y significado de cada uno de los mitos a los que Platón recurre siempre y en todos los casos es preciso contextualizarlos y atender principalmente a la función que en cada caso cumplen (Isabel Santa, 2009, p. 3).

Es necesario recordar que las obras de Platon y el contexto en el que fueron escritas es diferente a la realidad actual, pero aun así guarda una estrecha relación entre el ser humano y su propia visión de la realidad y la forma de obrar en la vida en sociedad, la idea sobre lo que es *Bueno* o *Justo* es algo que está presente en toda su obra, y recobra importancia en nuestro tiempo, porque con la simple idea de lo que es bueno o justo se levantan los derechos y deberes de los ciudadanos y es un punto de partida para entender y reflexionar sobre nuestra realidad. Las enseñanzas contenidas en la *Ilíada* y en la *Odisea* de Homero, poseían las raíces del pueblo griego, las cuales hacían posible continuar con las costumbres, es por ello que cada obra en sí misma constituye un manual y una enseñanza para la vida y la forma de actuar en ella.

El aspecto moralizador que se encuentra en las obras literarias nos permiten percibir y entender la visión del mundo de las otras personas, incluso invitan a la contemplación de las ideas, desencadenando así una reflexión frente a una acción en particular y su deber ser en el mundo, invita a formar criterio y tomar posición sobre el hecho que se está analizando, para así poder ser mejores dentro de la sociedad, el sujeto activo es el que no pierde la empatía y puede comprender y reflexionar sobre diferentes hechos individuales y colectivos que afecten su realidad. Por ello las obras de arte son un apoyo y en ocasiones una guía para potenciar las habilidades de comprensión.

13. REVISIÓN DE OTRAS EXPERIENCIAS

Elaborar la presente sistematización, en un contexto que fue plagado de retos, inseguridades, miedos, injusticias, dilemas morales¹⁴ y tensiones por la presencia de una pandemia mundial, que obligo a la humanidad a replantear

¹⁴ Esto debido a una discusión interna, entre el principio ético de la equidad vs el principio utilitarista del mayor bienestar, dadas las condiciones del sistema educativo en ese momento.

muchas de sus costumbres. Desde este contexto, enfocado en un trabajo literario, que busca estrategias de trabajo colaborativo e individual por medio de las TIC, requiere actualizar y contrastar diferentes teorías y estudios acerca de los elementos que componen una buena clase de literatura, también nos acerca a identificar una variedad de elementos que son objeto de estudio en diferentes academias a nivel mundial, acercándonos más a la elaboración de un buen trabajo de sistematización de una experiencia educativa.

Se revisaron diferentes fuentes bibliográficas especializadas, dentro de las cuales se identificó y contrastó estudios de diferente índole; a continuación, se presentan dichos trabajos, los cuales aportan, no solo a las teorías de trabajo desarrolladas, sino aportes metodológicos para trabajar en el aula de clase.

El papel del docente es incentivar a los estudiantes para que lean, pero al mismo tiempo que puedan disfrutar de la lectura, es menester esforzarse por conocer e interactuar con la realidad de los estudiantes para sugerir lecturas que los motiven y les llamen la atención, al mismo tiempo que les invite a reflexionar sobre la obra en si misma y busquen relaciones con lo que ocurre en su vida cotidiana. Es así como se vinculará la literatura desde un ámbito mas sensible creando vinculaciones afectivas entre las obras y las propias realidades vividas por los estudiantes.

Es aquí donde el uso de las TIC marcará la diferencia, ya que, utilizando esta herramienta como mediadora en el ejercicio de la lectura, se podrá ampliar la visión de los estudiantes frente a las obras en si mismas y en una especie de juego se estará retomando la lectura y ampliando el conocimiento sobre la misma con plataformas que se acercan a los gustos de los estudiantes y que les permite una mayor interacción. La escritura es una parte vital en el ejercicio de enseñanza-aprendizaje de la literatura, ya que por medio de esta se impulsa a los estudiantes a crear historias, similares en la mayoría de casos originales para que expresen su visión de mundo, y aprendan la importancia de la obra literaria para expresar los fenómenos y poder exponer las preguntas que tienen frente a la misma.

La enseñanza de la literatura necesita con urgencia, reinventarse, nuevas formas de abordarla y mostrarla en el aula de clase, si bien muchos investigadores han centrado el esfuerzo en comprender el poco interés de los estudiantes frente a esta área, muy pocos han sido propositivos a la hora de implementar nuevas formas. Las TIC como herramientas digitales permitirán que los docentes puedan interactuar con diferentes plataformas, videos, música, imágenes entre otros, que permitirán que la obra de arte se acerque a la realidad vivencial de los estudiantes, logrando captar así, su atención. Si bien es un tema no muy explorado, las TIC pueden ser una base sólida para el escudriñamiento en los intereses de los alumnos, permitiendo así orientar la clase según los mismos y relacionarlos con la obra literaria.

El mundo actual ofrece un sinnúmero de herramientas digitales las cuales pueden servir para orientar la literatura en el aula de clase, puede decirse que las TIC son un universo de posibilidades, y en la medida en la que se interactúe con ellas, se puede incluir la literatura a este medio y se puede orientar a los estudiantes de diversas formas, permitiendo así, una interacción con la realidad y desarrollando habilidades en los estudiantes, de análisis, interpretación y comprensión, sobre todo de relación y reflexión entre las obras literarias y la realidad. El sistema educativo debe reemplazar e implementar nuevas formas, para que la literatura no se desestime por los estudiantes.

La enseñanza de la literatura está ligada intrínsecamente con la libertad, porque es allí donde el aspecto creador tiene rienda suelta, con la literatura los estudiantes no solo aprenden a leer los contextos socio-culturales, sino que aprenden a leer los personajes, interiorizarlos, identificarse con ellos, identificarse con sus historias, con sus preguntas, además puede desde su subjetividad resolver las cuestiones que se presentan en la obra literaria. La libertad de pensar y de formar un criterio propio hacen parte del proceso de enseñanza-aprendizaje de la obra literaria, por ello debe innovar cada vez más en la forma en que se enseña y se transmite.

La literatura ofrece un mundo de posibilidades para ser abordada, desde lo narrativo, de las novelas, desde la poesía, desde los relatos en fin, y es por ello que se puede jugar e inventar diferentes formas de enseñar y abordar las obras literarias, esto será menos monótono para los estudiantes, al mismo tiempo que despierta su interés por la lectura; si bien no todas las obras literarias pueden ser digeridas por los estudiantes se pueden utilizar fragmentos para comprender y aprender sobre la constitución de la misma.

El objetivo principal de desarrollar una didáctica de la literatura y apoyarse en las TIC es ampliar el horizonte de formas de abordar la obra literaria, las TIC permiten diferentes accesos y acercamientos por parte del estudiante a la obra literaria, sin olvidar su base primordial y es el conocimiento de las mismas. Se hace indispensable desarrollar nuevas formas de interacción, interpretación y reflexión sobre las obras literarias, al mismo tiempo que se genera una reflexión y una trasposición didáctica de lo aprendido a la propia realidad del estudiante.

A manera de conclusión, es importante señalar, que enseñar Literatura se debe hacer con una gran pasión por el conocimiento, con un amor hacia la lectura y como maestros se debe transmitir esto a los estudiantes; por eso por medio de herramientas digitales, se puede acercar este amor y pasión a los estudiantes, contrastándolos y utilizándolos de la forma mas adecuada para que ninguno le robe importancia al otro. Al interactuar con las TIC para generar talleres, actividades o procesos de aprendizaje en el aula, se le esta reconociendo al estudiante su importancia, ya que se reconoce y se utiliza activamente una herramienta que para el es de fácil acceso y manejo.

Las herramientas digitales, bien orientadas pueden ser un apoyo fundamental para diversificar la enseñanza de la literatura, al tiempo que crean indirectamente un interés por la lectura y resguardan uno de los saberes mas antiguos e importantes del mundo, la lectura y la relación que tienen las obras literarias con la visión de mundo y la realidad de los diferentes contextos a través de la historia.

14. DISEÑO METODOLÓGICO

El trabajo realizado en la Institución Educativa San Jorge, el cual es un colegio oficial, ubicado en zona urbana del municipio de Manizales, específicamente en el Barrio San Jorge, esta institución tiene como modelo pedagógico “la escuela activa urbana” que fomenta la autonomía, la participación y la actividad en el aula.

Realizar el proceso de sistematización de experiencias, requiere retomar los diferentes métodos, dinámicas y aplicaciones de las TIC, además del desarrollo de habilidades literarias, que permitieron establecer una relación académica y de respeto con el entorno educativo. Así mismo, permite puntualizar las herramientas utilizadas, los actores y las direcciones que se tuvieron.

En coherencia con las categorías desarrolladas, el trabajo a sistematizar conto con dos enfoques; la implementación de las TIC, en relación con el enfoque didáctico de la enseñanza de la literatura por medio de herramientas virtuales y fundamentándolo con el manejo pedagógico de las redes sociales y la apropiación literaria, en relación el análisis crítico reflexivo del texto, apropiación de conceptos y la creación de contenido literario, en este caso el comic.

Tabla 3. Matriz categorial

CONCEPTO O CATEGORÍA INVESTIGATIVA	CATEGORÍAS	ESTRATEGIA	RESULTADOS	INSTRUMENTOS
A P L I C A C I Ó N D E L A S T I C	REDES SOCIALES	<p>Para esta sistematización, se entenderán las redes sociales, como una estrategia, que permite desarrollar las habilidades de los estudiantes con relación a la confianza, transcurso y momentos con relación a la clase.</p> <p>Se encuentra en estas redes de comunicación, un método coherente, contextualizado y didáctico de enseñanza, de reunión, de debate, de evaluación y de reflexión acerca del trabajo individual y colectivo, que permite al educando seguir en contacto con sus compañeros de acuerdo a la dinámica de la clase y participe activamente de la propuesta formativa.</p> <p style="text-align: center;">ACTIVIDADES</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Asignación de roles, discusión y reflexión de trabajos por medio de WhatsApp 2. Publicar el comic realizado en grupo de Facebook. 3. Socializar y comentar en el grupo de Facebook de la clase. 	<p>El educando, realizo debates, consultas y envió información con sus compañeros por medio de la red social WhatsApp, encontrando un uso educativo en estas herramientas de comunicación.</p> <p>Se presenta un resultado final que visualiza el paso a paso de investigación, observación, lectura, escritura, trabajo colaborativo, recolección de información, manejo de herramientas digitales y creación de comic.</p> <p>Se realizó un análisis al procedimiento y resultado final del trabajo de sus compañeros en la red social Facebook; en base al procedimiento realizado en las diferentes clases, incentivando el análisis, reflexión y evaluación del proceso realizado. Analizando el nivel de interiorización del proceso de trabajo individual y colaborativo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Facebook, • WhatsApp

	<p>HERRAMIENTAS VIRTUALES</p>	<p>Para esta sistematización, es de vital importancia, la buena utilización de las herramientas digitales, tener un conocimiento claro sobre diferentes plataformas y aplicaciones que permitan fortalecer los escenarios educativos a través de las clases virtuales.</p> <p>Con el precedente de una sociedad que tiene conocimiento en redes sociales, pero no domina de manera correcta las herramientas digitales, es importante trabajar y explotar las aplicaciones que son comunes e ir implementando las diferentes herramientas que influyan o tengan pertinencia con la educación.</p> <p>Para nuestro caso en particular optamos por Blogger, para enviar materiales, subir tareas y aclarar dudas y Google Meet para dar las clases. Así como Diigo, como medio de organización de grupo y análisis de lecturas.</p> <p style="text-align: center;">ACTIVIDADES</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Revisar, consultar y descargar materiales de trabajo en el blog del docente. 2. Organización de grupos, para búsqueda y recolección de información por medio de Diigo. 	<p>El estudiante analizo de manera visual a priori el contenido general de un blog educativo, donde tuvo acceso a documentos, videos, imágenes, gifs, mapas mentales, flujogramas, infografías y demás.</p> <p>El aprendiz, interactúo, debatió, investigo y aporto con sus compañeros de manera colaborativa. Así mismo hizo un buen uso de la herramienta digital Diigo, explicando y demostrando el manejo colaborativo de la herramienta digital Diigo.</p> <p>Se analizaron las diferentes herramientas sugeridas por el docente y se hizo uso del análisis y reflexión del material consultado por medio de Diigo para realizar una buena infografía.</p> <p>Se organizaron los conceptos consultados en una infografía por medio de herramientas digitales.</p> <p>Se comprenden todas las fases para crear un comic, hasta llegar al resultado final por medio de herramientas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • BLOGG ER, • CANV A, • Google Meet
--	--------------------------------------	--	--	---

		<ol style="list-style-type: none"> 3. Realizar una infografía sobre los temas consultados. 4. Revisión y contraste de guías, videos tutoriales y presentaciones acerca de la creación de comics; frente a la presentación narrada del comic “liga de la justicia oscura”. 5. Búsqueda de herramientas digitales que faciliten realizar un comic. 6. Elaboración de un comic por medio de herramientas digitales. 	<p>digitales. Así mismo se encuentran elementos externos a un comic normal como la narración, las voces y so-nidos. El aprendiz realiza sus propias consultas, las describe y señala a sus compañeros por medio de Diigo, y eligen entre todos, la herramienta más acertada. Fomentando la investigación y búsqueda de alternativas para crear un comic por medio de herramientas digitales. Generando espacios donde los estudiantes lograron investigar, debatir y buscar la mejor opción para el equipo de trabajo, realizando la búsqueda de herramientas digitales que permitan crear un comic.</p> <p>Se crearon comics, donde se exploraron las diferentes alternativas que se tenían para nutrirlo (por medio de imágenes, sonidos, efectos y voces).</p>	
--	--	--	---	--

**A
P
R
O
P
I
A
C
I
O
N
L
I
T
E
R
A
R
I
A**

**APROPIACIÓN
DE
CONCEPTOS**

La sistematización realizada, reconoce la importancia de promover un buen método de enseñanza que ayude a los estudiantes con su proceso de formación, pero a su vez es consiente que un tema bien estructurado, debatido, comparado, analizado y criticado ayuda al educando para que desarrolle las competencias necesarias para que comprenda de la mejor manera el texto y así pueda compararlo con situaciones que le sean muy propias. El trabajo realizado permite estimular a los estudiantes con la lectura, lo que no es una tarea sencilla, considerando que la cultura general de nuestro país, no tiene una inclinación fuerte hacia la lectura.

La motivación de esta sistematización, desde el componente literario permite fomentar hábitos y que los textos seleccionados, la dinámica de la clase, la lectura guiada, las herramientas digitales utilizadas y el desarrollo de las técnicas de comunicación oral, permitan dinamizar la enseñanza de la literatura y promueva en ellos un mejor hábito de lectura, siendo la propuesta de Mario Mendoza el método práctico a realizar.

ACTIVIDADES

El estudiante logro leer e interpretar el texto. Así mismo pudo realizar una reflexión sobre lo que encontró desde el aspecto literario, hasta la crítica social presente en el libro Instrucciones para crear un monstruo de Mario Mendoza, reflexionando por medio de la lectura y la escritura la propuesta del autor.

Se pudo fomentar la escritura reflexiva e incentivar la lectura por medio de textos que contengan ejemplos de vivencias y fomenten nuevas alternativas literarias.

Se pudo fomentar la escritura por medio de guiones sobre anécdotas y experiencias personales de los estudiantes.

Se crearon diferentes guiones acerca de las historias personales de los alumnos con base al modelo presentado por Mario Mendoza en su libro “Instrucciones para crear un monstruo”

- Instrucciones para crear un monstruo de Mario Mendoza

- | | | | | |
|--|--|---|--|--|
| | | <ol style="list-style-type: none">1. Lectura y escritura sobre las reflexiones planteadas en el libro de Mario Mendoza “Instrucciones para crear un monstruo”2. Realizar guion sobre una historia personal en base al modelo presentado por Mario Mendoza en su libro “Instrucciones para crear un monstruo” | | |
|--|--|---|--|--|

	<p>COMIC</p>	<p>El comic, dentro de esta sistematización, integra el componente literario y se articula en un producto final que involucra herramientas digitales, como mecanismo de creación y las redes sociales como lugar de publicación, debate y reflexión.</p> <p style="text-align: center;">ACTIVIDADES</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Realizar el guion de un comic. 2. Elaborar un comic a través de herramientas digitales. 	<p>Los participantes, demostraron su creatividad literaria, con base a los fundamentos teóricos que fueron establecidos. Así mismo, demostraron su capacidad narrativa y de uso de herramientas digitales en la creación de un comic.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Enlaces • Videos de YouTube • Plan de aula
--	---------------------	--	---	--

La anterior *matriz categorial*, producto de las 2 direcciones que tiene la experiencia a sistematizar, también es una muy útil manera de guiar el enfoque descriptivo que ha tenido consecutivamente este trabajo, pasando por cada una de sus etapas. Por ello, se busca a través de la reflexión y la revisión de cada uno de los instrumentos que se implementaron, poder tener un marco amplio del enfoque realizado.

Para tener una base de información adecuada, en el proceso de sistematización, se emplearon una serie de encuestas de caracterización con 30 estudiantes de los grados decimo de la Institución Educativa San Jorge, que permitieron tener presente las características de manejo de tiempo libre, dominio de las TIC, conocimiento literario; además de un periodo de observación, en el cual por medio de las clases virtuales, se permite analizar el proceso de análisis, interiorización y contextualización de las lecturas; hasta llegar al producto final (la publicación del comic con herramientas digitales en el grupo de Facebook).

En el transcurso de la sistematización, se llevaron a cabo instrumentos tales como: planes de clase, talleres, diarios de campo (donde se evidencio el comportamiento y aceptación de las metodologías planteadas para la clase), se utilizaron diferentes enlaces, videos, páginas web, bibliotecas digitales, fotos, videos, Blog, películas y redes sociales que permitieran desarrollar las competencias literarias y de uso de las TIC para realizar su comic.

Dentro de los actores que participaron de la experiencia (descritos el punto 6, caracterización de los actores) y que permitieron desarrollar cada una de las actividades mencionadas, algunos tuvieron roles fundamentales en el proceso, aunque la mayoría no fue en el aula, su trascendencia institucional y acorde a su voluntad de apoyo fue determinante en varios casos.

La docente titular del área de español, tuvo un rol fundamentan en el proceso, debido a su apoyo inminente para desarrollar el trabajo, su disposición permitió tener los espacios necesarios para que los educandos pudieran realizar un trabajo organizado y bien estructurado desde la planificación. La primera dificultad de la docente, fue no tener una red social activa, así que, se realizó un acompañamiento,

para que creara su red social, pusiera sus datos, anexara fotografías y darle una charla acerca de la importancia de ser un ciudadano digital y crear una reputación digital, que estuviera acorde a su rol de docente.

La Rectora de la Institución, de igual manera que la directora académica, quienes permitieron y apoyaron el proceso desde el principio, así como solicitaron información y sustentación del proyecto. Del mismo modo, han demostrado su rigurosidad, leyendo, comentando y sugiriendo alternativas para realizar un mejor trabajo. Por ello, se continuó el trabajo en el año siguiente, con estudiantes de grados décimos y once. Entre ellas, se presentaron dificultades, en cuanto a los temas, ya que se buscaba tener un toque más interdisciplinar, aunque se concluyó que este se puede transversalizar, ya que el modelo implementado, puede variar los temas e incluso las herramientas digitales.

La asesora de práctica, aparte de ser una excelente consejera y ser muy rigurosa; tuvo un papel fundamental en el trabajo, ya que su constante dedicación, le permitió asumir roles que no tenía, ella siempre fue destacada en su época como estudiante universitaria. Por ello, tuvo la oportunidad, de ser contratada como asesora, muy poco después de su grado en la misma universidad y se encontraba en un proceso de prueba, donde sus practicantes, fueron siempre los más destacados, gracias a su buen trabajo, reconociendo de manera conjunta, que fue gracias a la buena asesoría y acompañamiento de la docente.

Laura, inicialmente no estaba muy familiarizada con el manejo de las TIC, ni encontraba una ruta práctica, para dar un camino teórico-práctico al trabajo que se venía construyendo en la I. E. San Jorge, lo que generó al comienzo muy poco acompañamiento de las ideas que se venían trabajando, pero en corto tiempo, pudo tener claro el planteamiento que se debía realizar y tener una mayor claridad pedagógica de los lineamientos a seguir.

Los estudiantes, con el rol más importante dentro de la cimentación y resultados obtenidos en el desarrollo del proyecto Frankenstein, inicialmente presentaron muchas dudas, algunos consideraron que era mucho trabajo y que probablemente no podrían realizarlo. El método, no se veía conveniente, teniendo

en cuenta, que lo único que tenía que ver con el área en sí, era el recurso literario en contexto (el comic) lo demás, es más práctico realizarlo, en un cuaderno, fomentando la escritura.

Se generó un momento de tensión, acerca de la relevancia del proyecto con el área, teniendo en cuenta que los estudiantes ven más práctico, desarrollar el trabajo a mano y no por medio de las TIC. En ese momento se proyecta el blog del docente y se muestra el paso a paso que fue organizado para el trabajo a realizar, el material complementario y lo que se puede crear con base en ellos. Así mismo, se hace alusión al entorno mundial, en el que se encuentra la sociedad, la necesidad de replantear habilidades y métodos de comunicación, así como de organización a través del uso de las TIC y el impacto significativo que se genera. Los aprendices, ven el valor del trabajo y lo realizan desde lo planeado de una manera organizada y con buenos resultados.

Dentro del trabajo realizado, en la práctica, desde la planificación, el papel de los actores fue fundamental, permitiendo que cada uno aportara al proceso, reformándolo de manera continua, haciendo que cada herramienta, cada video, imagen y enlace se destacara de a mejor manera, haciendo un trabajo complementario completo. El proyecto Frankenstein destaca, la organización, el trabajo estructurado, la confianza de los actores, la superación de las dificultades, la proyección a nuevos escenarios y la transversalización de componentes literarios, didácticos y digitales.

15. RECUPERACIÓN Y RECONSTRUCCIÓN DE LA PRÁCTICA

Al finalizar, la sesión 10, la cual consistía en socializar y comentar las publicaciones de los comics en el grupo de Facebook de los compañeros. Se destaca un trabajo que artículo diferentes escenarios, desde el componente literario, el uso de redes sociales y el manejo de herramientas digitales. Por ello, se puede identificar, un trabajo inicial, con dudas acerca del manejo y la importancia en cuanto al manejo del blog del docente, como componente digital inicial, pero que su estructura es similar al de una guía, familiarizando desde una herramienta digital con contenido académico, el trabajo que posteriormente se realizaría.

Desde el manejo de las redes sociales, como estrategia de comunicación, reunión y entrega; se lograron efectuar debates, publicaciones y reflexiones, permitiendo reconocer que el papel de las redes sociales, puede tener fines más académicos y no están sujetos únicamente a compartir historias, fotos, música, realizar memes o cometer de manera indiscriminada contenidos que no aportan al crecimiento personal, esto desde la mirada de un ciudadano digital que busca establecer una reputación digital a través del uso de sus redes.

El manejo de redes sociales, potencializo en el proyecto, el trabajo colaborativo, donde se visualizó un correcto uso de redes sociales, para crear grupos iniciales de trabajo, compartir sus opiniones, reflexionar inicialmente, sobre aquello que se buscaba encontrar, analizar y transmitir de acuerdo a la asignación del docente. Crear grupos de whatsapp para discutir los temas planteados, permitió tener lugares comunes para ellos, como escenario educativo, además de darle un valor agregado a una red social bastante utilizada por ellos. En este aspecto, se logró tener una fase inicial de manejo de redes sociales, como herramienta didáctica de comunicación y desmitificar el uso de redes sociales como un tabú en el buen funcionamiento del trabajo de aula.

Ilustración 6. Redes sociales como herramienta de participación



Fuente: Grupos de WhatsApp para el desarrollo de las actividades académicas.

El grupo de WhatsApp permitió, revisar los productos finales de los estudiantes, en el momento de subir su Comic a la red social Facebook.

Ilustración 5. Proyecto Frankenstein en Facebook





Fuente: Grupo de Facebook del Proyecto Frankenstein para estudiantes del grado decimo de la I. E. San Jorge

Desde el uso de las herramientas digitales, en este proyecto educativo, permitieron consolidar el trabajo colaborativo, en cuanto a búsqueda de información, grupos de discusión con textos y paginas seleccionadas, como es el caso de Diigo, donde se reflexionó sobre los usos del blog, su relevancia y utilidad. Así mismo, se pudo tener acceso en un solo lugar a fuentes de

información de los textos que se fueron trabajando de manera grupal y de esta manera realzar un trabajo más práctico y consolidado. Por ello, se encuentra un buen trabajo y un uso correcto tanto de la elección de los textos, como de las formas en que por medio de las TIC se podrían impartir de mejor manera y obtener buenos resultados dentro del proceso enseñanza-aprendizaje.

Ilustración 7. Diigo

Best content in Proyecto franken... x +

groups.diigo.com/group/proyecto-frankenstein10_2

YouTube Mi Configuración m... Nueva EPS S.A. Cuentas EPS SURA WhatsApp Correo: MAYRENA...

My Groups / Proyecto frankenstein10-2

Search in this group ...

Proyecto frankenstein10-2
Grupo de discusión sobre las ventajas de tener un Blog sobre literatura y comic

Group Settings Group Export Invite people

Post: Bookmark Topic

Sort By: Most Recent Popular Filter: All | Bookmarks | Topics

Most Active Members View All

¿Qué es un blog y qué lo diferencia de una página web? - 1 views
www.ciudadano2cero.com/que-es-un-blog
shared by JULIAN SALAZAR on 01 Sep 21 - Comment - Like - No Cached - Save To My Library - More ▾

JULIAN SALAZAR on 01 Sep 21 - Edit - Delete
En buen blog, debería buscar siempre un ambiente parecido al que hay entre un grupo de amigos. Tanto es así que, incluso muchos de los blogs corporativos bien hechos también mantienen ese estilo de comunicación en sus blogs.

...2 more comments...

JULIAN SALAZAR on 01 Sep 21 - Edit - Delete
Por lo tanto considero compañeros que busquemos cada uno un enlace y lo compartamos con el fin de tener herramientas conceptuales que le sirvan al docente y nos permita describir lo que el pide.

mayrena081005 on 01 Sep 21
Yo pienso igual, pero tengamos presente de una vez que podemos buscar blogs de literatura que nos sirvan de base. También siempre podemos buscar videos que tengan relatos...

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Win...

Fuente: Grupo de trabajo por medio de Diigo, estudiantes de grado decimo de la I.E. San Jorge

Las herramientas digitales, que fueron utilizadas para crear los diferentes comics, se destacan: Canva, Pixton, Inshot, video maker, fotojet o Powtoon fomentando el trabajo de un Diseñador innovador, esto debido a que el educando pudo investigar, corroborar, practicar y utilizar diferentes tecnologías para lograr crear su comic, buscando solucionar problemas desde la imaginación y creación de personajes debido a que los aprendices “seleccionan y utilizan herramientas digitales para planificar y administrar un proceso de diseño que considera las limitaciones de diseño y los riesgos calculados” (ISTE, 2017, p. 3).

Con el manejo del blog, se puede identificar, un trabajo inicial, con dudas acerca del manejo y su importancia. En el transcurso del trabajo, los estudiantes se fueron acoplando y fueron viendo la utilidad del blog, hasta el punto de plantear la idea de crear su propio Blogger con los comics que realizaron, aunque esto quedo como una proyección para el año siguiente, que estuvieran en el grado once. En este sentido, la propuesta inicial, termina siendo relevante para los estudiantes y permite plantear nuevos desafíos para los años académicos posteriores.

Ilustración 6. Proyecto Frankenstein



Fuente: Blog creado por el docente
(<https://proyectofrankenstein1016.blogspot.com/>)

También por medio de la aplicación de videoconferencias Google Meet se realizó una técnica de comunicación oral, permitiendo hacer debates, esto con la intención de analizar desde sus escritos las capacidades argumentativas de los aprendices y siendo relevantes para articularse con el componente literario, revelando capacidades escritas y retóricas.

El recurso literario, permitió discutir los temas propuestos por parte de los estudiantes, socializarles a sus compañeros el trabajo realizado, consolidando la propuesta literaria a transformar en comic posteriormente. El trabajo individual, permitió visualizar un dominio dialectico, discursivo, retorico y argumentativo; bastante creativo en la mayoría de estudiantes. Así mismo, se identificó mucha creatividad a la hora de realizar las historias, donde se pudo notar, la profundización en cuanto al estilo, propuesto por Mario Mendoza, en su libro “Instrucciones para crear un monstruo” convirtiendo escenas cotidianas en una historia que representar.

16. ANÁLISIS, INTERPRETACIÓN Y REFLEXIÓN

El presente trabajo, permitió dar cuentas de una debida realización de estrategias metodológicas múltiples, que permitieron promover la creación estructural de un comic, por medio de diferentes herramientas tecnológicas, por parte de los estudiantes del grado decimo de la I.E, San Jorge. Del mismo modo, se destaca la variedad de herramientas que se utilizaron, demostrando que los aprendices realizaron consultas, vieron tutoriales y buscaron alternativas para realizar un buen trabajo.

Las actividades realizadas, dan cuenta del uso en el aula de las TIC para la enseñanza-aprendizaje de un modelo estructural diverso del diseño del comic, por medio del componente literario y multimedia empleando diferentes herramientas tecnológicas como Canva, Pixton, Inshot, video maker, fotojet y Powtoon. Desde este contexto, el segundo eje temático propuesto, se cumple a cabalidad, en el desarrollo de la experiencia sistematizada.

El desarrollo de la práctica educativa, a través del proyecto Frankenstein, permitió utilizar en el aula, un enfoque diverso de uso de las TIC para la enseñanza-aprendizaje de estrategias de comunicación con fines educativos por medio de redes sociales. Lo anterior, desde la conformación de grupos de WhatsApp y de Facebook. El primero, como herramienta de dialogo, búsqueda, asignaciones de roles y espacios. El segundo como el lugar de encuentro para socializar, publicar y reflexionar desde el trabajo individual creativo, como el grupal debatido.

Dado lo anterior, el proyecto Frankenstein, permite valorar desde las categorías propuestas, explorar de manera reflexiva el trabajo desarrollado.

16.1. Aplicación de las TIC desde el uso de redes sociales

En el desarrollo de esta categoría, se puede identificar la estrecha relación de las actividades desarrolladas utilizando las redes sociales como complemento didáctico en el área de español. Con base en la experiencia adquirida y recursos que se tienen con un Smartphone, una Tablet o un computador, se desarrollaron actividades de comunicación y dialogo relacionadas con el recurso literario.

Este trabajo se logró efectuar a través del uso de Facebook y WhatsApp simultáneamente, fortaleciendo en los educandos el uso y apropiación de redes sociales, que faciliten la comunicación entre ellos, dejando una trazabilidad educativa, acercando el educando al material educativo, la discusión académica y trabajo colaborativo por medio de un canal, que es cotidiano para él. Una vez el estudiante reconoce un entorno que es familiar, en el que se siente en confianza, adquiere conocimientos y destrezas por medio de las conexiones virtuales, consolidando el componente educativo de manera vivencial, que conectan su entorno social rutinario con el entorno escolar.

El uso de redes sociales como estrategia didáctica, permite convertir entornos de diferentes usos, en uno que refuerce el trabajo académico. Así mismo permite realizar prácticas de manera diferente, diversificando escenarios y recursos del aula, contextualizando a los estudiantes desde sus casas, de las opiniones y aportes de sus compañeros.

Presentar a los estudiantes el uso de alternativas virtuales, en comparación con el modelo tradicional, genera dudas al inicio, pero consolida una sensación de confianza, que invita a ver el componente académico, desde el proceso de enseñanza-aprendizaje como un juego, que al igual que todos tiene reglas, momentos, estrategias y resultados; lo que implica generar a través de nuevos escenarios, conocimientos diferentes y posturas innovadoras sobre el componente educativo.

El proyecto Frankenstein, permitió educar a una docente que no maneja redes sociales en el uso de más mismas como componente didáctico, la invito desde un acompañamiento a innovar en el aula, le permitió adaptar el contexto social del estudiante, con el componente literario y viceversa. Este trabajo de aula de manera virtual, logra en jóvenes con manejo muy básico de redes sociales, que lo usan como medio para chatear, ver y compartir videos, memes e imágenes, sin respeto de los derechos de autorías a saber que, como ciudadanos digitales, deben respetar los derechos de autor, que deben en lo posible redactar mejor, darle el reconocimiento a quien creo el contenido y ser un buen ciudadano digital.

Desde este contexto encontramos que el educando que precede desde su realidad el ser un nativo o residente digital, desde el manejo general de la red, pero que a su vez un aprendiz que necesita adoptar mejores prácticas en el uso y búsqueda de la web, convirtiéndolo en un ciudadano digital con una identidad digital¹⁵ responsable, asumiendo una reputación digital¹⁶ que preceda una orientación, una guía previa sobre un adecuado manejo, una buena búsqueda y los desafíos del manejo responsable de la web. Este es el concepto y desde la educación, permite darles un buen uso a las herramientas digitales en búsqueda de información, objetivos de la búsqueda y el aprendizaje o utilidad que generan. Esto con el objetivo de que el educando no adquiera malos hábitos en la red, buscando otro tipo de información. Ante este precedente Mario Mendoza (2016) añade:

En un segundo momento, descubrí que en las zonas más profundas de la red (...) se esconden miles de vidas que proliferan en el mundo virtual. Desde la consabida Second Life, quizás la más ingenua de todas, hasta páginas más duras y complejas en las que es posible volver a nacer, llamarnos de otro modo y llevar por fin la vida que siempre hemos deseado. Es un mundo allá abajo, en lo profundo, donde la gente se encuentra para volver a empezar, para darse la segunda oportunidad que la vida real, arriba, les ha negado. Hacen dinero, se enamoran, viajan, tienen hijos, sueñan. Es un segundo parto en medio de las pantallas y las autopistas de la red (p. 144).

16.2. Aplicación de las TIC a través del uso de herramientas virtuales

El mundo contemporáneo, se ve permeado por la Ciencia y la Tecnología, generando en las personas, la necesidad de adquirir competencias y habilidades que sean acordes a los desafíos del siglo XXI, destacando que la información que transcurre de manera constante y fluida en la internet, tiene grandes potenciales educativos, esto desde la cantidad de sitios, elementos, aplicaciones y herramientas

¹⁵ La identidad digital: (lo que soy o pretendo ser) es el conjunto de la información sobre un individuo o una organización expuesta al internet que conforma una descripción de dicha persona en el plano digital. Es esencialmente social a medida que el individuo proyecta su personalidad en la red, sus vecinos digitales le caracterizan y reconocen de manera efectiva.

¹⁶ Reputación digital: (la opinión que otros tienen de mí) es la opinión o consideración social que otros usuarios tienen de la vivencia online de una persona u organización.

que permiten usar, almacenar, guardar, resaltar, convertir y crear contenido dentro de la web. Por ello ISTE (2016) aduce que el educando actual, debe desarrollar la creatividad e innovación, comunicación y colaboración, investigación y fluidez de la información, pensamiento crítico, solución de problemas, responsabilidad digital, comprensión de conceptos, sistemas y operaciones de tecnología.

De acuerdo a Latorre, Castro & Potes (2018), cuando resalta la importancia de un dominio universal de las TIC, como un conocimiento básico, que debe fomentarse desde el aula, lo que “significa que aquellos que no lo puedan hacer se distancian de los que sí lo están haciendo. Esto es lo que constituye el concepto de brechas” (p. 38). Lo anterior, implica que, en materia de información, conocimiento y utilidad de la web, aquellos que no tienen acceso o una adecuada instrucción sobre su manejo, genera un atraso en cuanto a desarrollo social, tecnológico y educativo.

Esta brecha también puede acercarse al desconocimiento de personas naturales, con personería jurídica o asociaciones que desconocen la incorporación, diferencia y manejo de la información y el conocimiento. Es por eso que “la gestión del conocimiento se puede determinar desde muchas aristas y su aplicabilidad en los medios académicos puede ser muy diversa” (Latorre, Castro & Potes, 2018, p. 39). De acuerdo a lo anterior se puede inferir que el conocimiento permite alcanzar diferentes niveles de manejo, que la información tiene como base el buen manejo “de modelos técnicos y científicos que permiten la implementación de las TIC como herramienta de organización e implementación del conocimiento” (Latorre, Castro & Potes, 2018, p. 39). Desde esta perspectiva el proyecto Frankenstein logra incidir en los métodos y usos de la tecnología y, no simplemente desde la adquisición de información sobre diferentes herramientas informáticas, logrando conocer, explorar y aplicar de manera objetiva los recursos informáticos.

Desde este enfoque, se convierte en una necesidad que las competencias del área de español, direccionen a los educandos en el dominio y empoderamiento de las habilidades del siglo XXI. De este modo, se destaca que el proyecto Frankenstein se convirtió en un valioso apoyo para la asignatura. Lo anterior,

mediante el desarrollo y puesta en marcha de actividades que implican el manejo de diferentes herramientas digitales, planteando interrogantes y generando soluciones alternativas e innovadoras en el desarrollo de las clases, generando nuevos conocimientos e innovando en el manejo del plan de aula.

En la planeación de trabajo, se tenía con claridad el desarrollo del componente virtual, diversificando el uso de herramientas digitales, que tuvieran fines prácticos específicos, que permitieran trabajar en clase y por fuera de ella, que lograra hacer un seguimiento continuo, que el estudiante tuviera acceso a la información necesaria, que pudiera trabajar individual y colectivamente, que pudiera crear contenido, aplicar audios, poner imágenes, hacer voces, jugar con su creatividad y entregar un resultado tangible y medible.

16.3. Apropiación literaria de conceptos

La enseñanza del concepto literario, debe trascender, innovar, diversificar, abrir escenarios de dialogo, de escritura, de creación de contenido, de debate, de redacción y de innovación, que propicien en los aprendices la reflexión y transformación de sus entornos.

En esta medida, la Educación Literaria se define, precisamente, como una línea de renovación didáctica, que parte de las necesidades formativas de los estudiantes, de sus conocimientos previos, de la elección de los elementos teóricos que resulten útiles para el proyecto educativo, de la ampliación del corpus literario, y de las formas de lectura; superando el carácter lingüístico que le ha dado la escuela a los textos literarios y privilegiando la lectura como experiencia vital, que conllevará a una real comprensión e interpretación de los textos; desarrollando habilidades de competencia lectora y literaria a medida que se avanza en el proceso lector de los estudiantes. En consecuencia, el paso de la enseñanza de la literatura a la educación literaria propone un cambio de perspectiva didáctico-pedagógica, para aplicar un modelo educativo basado en las necesidades de aprendizaje del estudiante.

El desarrollo e implementación del proyecto Frankenstein trabajado mediante la transversalización entre el área de español y el uso de las TIC, en el cual se resalta la articulación de elementos como un método innovador y transformador que permite a los estudiantes desarrollar actividades de aprendizaje interdisciplinarias, como los géneros literarios, así mismo pueden crear su propia historia, desarrollando habilidades literarias, que terminan en un comic.

Por medio del recurso literario, los estudiantes plantean historias originales, creativas e innovadoras fortaleciendo las habilidades de escritura, trabajo en equipo y creativo, despertando la curiosidad por la literatura, desde su subjetividad y adaptabilidad a cualquier entorno. El comic, en el proyecto Frankenstein, unifica recurso literario con el didáctico virtual. El comic, convierte una historia de un género narrativo, en un video con sonidos y movimientos que se puede disfrutar desde un celular, en una publicación de Facebook, en un enlace de YouTube, en una cadena de WhatsApp o en un entorno académico.

17. CONCLUSIONES (APRENDIZAJES)

De igual manera, que Mery Shelley creo vida de la muerte, de pedazos de diferentes personas, del Corazón de un hombre, de la mente de otro y de la habilidad de alguien más. Así mismo, el Proyecto Frankenstein, permitió crear contenido digital literario, de la subjetividad de la literatura, de la comunicación en las redes sociales y de la multifuncionalidad de herramientas digitales.

Las herramientas tecnológicas para recopilar información pueden enriquecer la práctica docente desde el uso y manejo de ellas permitiendo la adquisición y, dominio de herramientas, plataformas y aplicaciones que me permitan tener un nuevo conocimiento. Desde este preámbulo se puede obtener un nuevo aprendizaje, el cual se proyecta al estudiante, en una relación epistémica y dinámica la cual brinda flexibilidad, eficacia para adquirir fortalezas y habilidades que puedan

enseñarse a los educandos desde la facilidad que se tiene de manejo tanto en red, como en el computador o el dispositivo móvil. Lo que facilita el contexto y entorno del estudiante desde el uso didáctico de videos, imágenes, audios, comics, animaciones, entre otros.

Desde el panorama presentado, adquirir nuevos conocimientos en uso de aplicaciones y herramientas virtuales que permitan recopilar información permiten clasificar, crear y compartir enlaces, link o URL con nuestros aprendices. Permite capturar detalles básicos o mínimos. Ayuda al cuidado del medio ambiente, desde su capacidad de almacenamiento, sin llenar espacios físicos que contaminen. Estas herramientas TIC generan nuevos paradigmas que permiten una adaptación teórica y digital de implementación en el proceso de enseñanza – aprendizaje que promuevan las habilidades en las dinámicas de clase presencial y virtual.

Durante el desarrollo del Proyecto Frankenstein, el cual era consecutivo con las clases de manera virtual era un desafío, pero al mismo tiempo una gran facilidad aplicar las diferentes teorías sobre las TIC a medida que indagaba sobre ellas, es por eso que pude indagar y encontrar la utilidad de diferentes páginas al convertir herramientas, redes sociales y aplicaciones de videoconferencia en espacios de debate, temas y textos literarios.

Los impactos logrados en los estudiantes fue adquirir conocimientos sobre nuevos usos de las redes sociales desde lo que ya conocían, también lograron usar correctamente diferentes herramientas tales como Diigo, Canva, Powtoon, Prezi, Google doc, LooT, entre otras. También se alcanzaron hacer búsquedas avanzadas por medio de google. Se pudo crear diferentes comic por medio de diferentes aplicaciones, pudieron editar videos y subirlos a YouTube. Debatieron sobre diferentes temas en Whatsapp y Facebook. Lograron aprender la importancia y responsabilidad de ser un ciudadano digital y crear una reputación digital desde sus publicaciones en Facebook.

La apropiación del texto literario, se vuelve relevante en este trabajo a asistematizar, considerando que esta, se dio desde el uso de las TIC desde el uso de aplicación de videoconferencia, Blogger, Diigo y redes sociales como epicentro de las clases, al ser estos lugares donde se publicaban los textos, preguntas y

asignaciones. Así mismo, desde el uso de páginas con contenidos literarios, que contienen información, comentarios y análisis de los elementos centrales de la vida y motivación del autor cuando el caso lo requería.

El uso de videos, imágenes y presentaciones como material complementario al texto ayuda a tener un contexto sobre diferentes facetas antes de leer el texto. La apropiación del texto se presentó al asignar al estudiante preparar videos, comics, infografías y presentaciones comentadas desde diferentes aplicaciones que permitían un mayor grado de apropiación del texto.

18. BIBLIOGRAFIA

Alba, P., Jarold, D., Carlos, A. (2016). Modelo Espiral de Competencias Docentes TICTACTEP aplicado al Desarrollo de Competencias Digitales. *Revista educativa digital*, ISSN-e 1989-3558, Nº. 19, 2016, págs. 39-48. *Hekademos*:

Altamirano, F. (enero-junio de 2016). Didáctica de la literatura: ¿Cómo se contagia la literatura? *La Palabra*, (28), 155-171. doi: <http://dx.doi.org/10.19053/01218530.4813>

Álvaro, L. (2016) EL DIARIO PERSONAL EN LA LITERATURA: TEORÍA DEL DIARIO LITERARIO. UNIVERSIDAD DE GRANADA. *Castilla. Estudios de Literatura ISSN 1989-7383. Vol. 7 (2016): 273-306.*

Andino, F. Didáctica de la lengua y la literatura: una irrupción epistémica en la intimidad del aula. Saberes y prácticas. *Revista de Filosofía y Educación / ISSN 2525-2089 / Vol. 4 (2019)*

Andrés, A. (1980) Introducción a la literatura. Licencia editorial para Círculo de Lectores. Editorial Castalia.

Aparicio, G. Las TIC como herramientas cognitivas. *Revista interamericana de investigación, educación y pedagogía*, vol. 11, núm. 1, enero-junio, 2018, pp. 67-80 *Universidad Santo Tomás.*

Ávila D. Hacia una reflexión histórica de las TIC Hallazgos, vol. 10, núm. 19, enero-junio, 2013, pp. 213-233 *Universidad Santo Tomás.*

Bertranou, J. (2019) El seguimiento y la evaluación de políticas públicas. Artículo, Universidad Nacional de San Martín. Universidad Nacional de Cuyo. Argentina.

Bustamante, G. La literatura y su enseñanza... Segundo llamado. *Pedagogía y Saberes / Número 43 / julio - diciembre / 2015 / ISSN: 0121-2494 / Páginas 79-89.*

Cabero, A. (2015) Reflexiones educativas sobre las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Universidad de Sevilla. Departamento de Didáctica y Organización Educativa.

Cabero, J. (2017) Las necesidades de las TIC en el ámbito educativo: oportunidades, riesgos y necesidades. *Revista Tecnología y Comunicación Educativas Año 21, No. 45.*

Cabero, J. (2009). Los nuevos escenarios y las nuevas modalidades de formación: Las aportaciones desde las nuevas y antiguas tecnologías. En J. Tejada y otros (coord.), IV Congreso de formación para el trabajo (187-207). Madrid: Tornapunta Ediciones.

Carneiro, R., Toscano, J., Tamara, D. (2009) Los desafíos de las TIC para el cambio educativo. Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI).

Carlos, S. (2011) Diez escenas educativas para narrar lo pedagógico entre lo filosófico y lo literario. Plumilla Educativa (Universidad de Manizales).

Carrera, P., Beatriz, P., Elisa, R. (2018) DISEÑO DE ENTORNOS DE APRENDIZAJE COLABORATIVOS. *Rev. Ciencias Humanas. Pg. 57 – 68.*

Carrasco, I. (2018) Literatura y texto literario. Revista Documentos Lingüísticos y Literarios UACH. Instituto de Lingüística y Literatura Facultad de Filosofía y Humanidades Universidad Austral de Chile.

Carvajal, M. (2009) LA DIDACTICA. Fundación Academia de Dibujo Profesional.

Colomer, T., (1991). *De la enseñanza de la literatura a la educación literaria.* Barcelona, España: Universidad Autónoma de Barcelona. Recuperado de: http://soda.ustadistancia.edu.co/enlinea/MARIACRISTINASOLER_TEMASDELALITERATURA_1/De_la_ensenanza.pdf

Colomer, T. (1996) La didáctica de la literatura: temas y líneas de investigación e innovación. Biblioteca virtual universal.

Cruz, C. (2019) MEDIACIÓN DOCENTE EN LA LECTURA LITERARIA EN SECUNDARIA. Universidad del Valle. Colombia.

Dalmaroni, M. (2013). El dios alojado: Enseñar a enseñar literatura: notas para una ética de la clase. Educación, lenguaje y sociedad, 10 (10), 129-156. En Memoria Académica.

Dalmaroni, M. La investigación literaria: problemas iniciales de una práctica / Miguel Dalmaroni. - 1a ed. - Santa Fe: Ediciones UNL, 2020. Libro digital, PDF - (Cátedra).

Delgado, M.; Arrieta, X. Uso de las TIC en educación, una propuesta para su optimización. Omnia, vol. 15, núm. 3, 2009, pp. 58-77.

Departamento de Lengua castellana y literatura. (2019) PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DEPARTAMENTO DE LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA.

Díaz, E. (2018) PRESENCIA DE LAS TIC EN LAS INVESTIGACIONES SOCIALES. Facultad de Ciencias Económicas y Sociales, Universidad de Granma, Cuba.

Díaz, L. (2013) La entrevista, recurso flexible y dinámico. Facultad de Medicina, Universidad Nacional Autónoma de México, México D.F., México.

Dueñas, J. (2012) La educación literaria. Revisión teórica y perspectivas de futuro. Universidad de Zaragoza.

Enrique, O. Las TIC como TAC en la formación de maestros y profesores de Lengua española y Literatura: la Flipped Classroom, *el Foro y la Literatura comparada Año 2018, número 9*.

Facundo, N. ¿Cómo enseñar literatura en la escuela secundaria? Notas para una metodología en construcción. Educación lenguaje y sociedad. *Volumen XVII No. 17 (noviembre de 2019)*.

Fernández, M. (1986) introducción DIDÁCTICA MAGNA. JAN AMÓS COMENIUS. AKAL. Madrid, 1986.

Fortea, M. (2019) METODOLOGÍAS DIDÁCTICAS PARA LA ENSEÑANZA/APRENDIZAJE DE COMPETENCIAS. Edita: Unitat de Suport Educatiu de la

Universitat Jaume I Colección Materiales para la Docencia Universitaria (MDU), N° 1 Primera edición, 2009. Segunda edición ampliada, 2019.

G. Assinnato, C. Sanz, G. Gorga, M. V. Martin, “Actitudes y percepciones de docentes y estudiantes en relación a las TIC. Revisión de la literatura,” *Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología*, no. 22, pp. 7-17, 2018. doi: 10.24215/18509959.22. e01.

García, J. (2013). Enseñar literatura en entornos digitales. *Álabe* 7. Moreno Mosquera, E. (enero-junio de 2018). Literatura, subjetividad política y educación. Una tríada para pensar. *La Palabra*, (32), 155–166.

Gómez, P., Monge, C. POTENCIALIDADES DEL TELÉFONO MÓVIL COMO RECURSO INNOVADOR EN EL AULA: UNA REVISIÓN TEÓRICA. *Revista DIM / Año 9 - N° 26 - octubre 2013 - ISSN: 1699-3748*.

Gómez, V. (2015) EL ESTADO DEL ARTE: UNA METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN. Universidad de Antioquia, Colombia.

Gonzales, C. Integración didáctica de las TIC para la educación literaria en la formación inicial docente. *Revista Espacios*. Vol. 40 (N° 17) Año 2019.

Hernández, S., Baptista, L. (2010). Metodología de la Investigación. México: McGraw Hill.

Iño, W. (2018). Investigación educativa desde un enfoque cualitativo: la historia oral como método. *Voces De La Educación*, 3(6), 93-110.

Jiménez Pinto, J.C. & Calzadilla Muñoz, M. E. (2011). “Construcción de aulas virtuales: impacto en el proceso de formación docente”. *Apertura*, vol. 3, núm. 1, 2011 Universidad de Guadalajara, México.

Lozano, Roser. “De las TIC a las TAC: tecnologías del aprendizaje y del conocimiento”. *Anuario ThinkEPI*, 2011, v. 5, pp. 45-47.

Martin, F. (2019) LA DIDACTICA ANTE EL TERCER MILENIO. Primera versión corregida.

Martínez, M. (2006). LA INVESTIGACIÓN CUALITATIVA (SÍNTESIS CONCEPTUAL). *REVISTA IIPSI. Vol. 9. No 1.*

Marqués P. (2013). Impacto de las Tic en la educación: Funciones y limitaciones. *3C TIC. Cuadernos De Desarrollo Aplicados a Las TIC, 2(1).*

Méndez, G. Metodologías didácticas para el aprendizaje en línea *Núm. 8 Pág. 19-36 2019. ReiDoCrea.*

Mendoza, A. Literatura comparada e intertextualidad: una propuesta para la innovación curricular de la literatura: educación secundaria /. *Madrid: La Muralla, 1994. 207 p.: 24 cm.*

Mendoza, M. (2016). La melancolía de los feos. Bogotá. Planeta editorial.

Miriam, Ch. (2015) USO DE LAS TIC PARA UN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DEL OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA UNIÓN Y PROGRESO DE LA PARROQUIA BRAMADORA, CANTÓN EL CARMEN, PROVINCIA DE MANABÍ.

Morales, M. Leer literatura en la era digital. Palabra Clave (La Plata), vol. 7, núm. 2, 2018. Universidad Nacional de La Plata, Argentina.

Morano, S. SER DOCENTE DE LITERATURA HOY: ENTRE VIDEOJUEGOS, HISTORIETAS Y LIBROS. Revista de educación literaria. Dar a Leer. Año 1 No 2, octubre de 2019.

Moyra, A. (2015) Propuesta didáctica para la enseñanza y promoción de lectura literaria: Generación de espacios sensibles y escenarios emotivos que promueven una experiencia de la lectura. Universidad Distrital Francisco José de Caldas, Bogotá.

Munita, F., Margallo, A. La didáctica de la literatura. Configuración de la disciplina y tendencias de investigación en el ámbito hispanohablante. Perfiles educativos vol.41 no.164 México abr. /jun. 2019.

Munita, F. (2019) La didáctica de la literatura. *Perfiles Educativos* 41(164):154-170
• *April 2019*.

Nerici, I. (1970) *Hacia una Didáctica General Dinámica*. Buenos Aires. Kapelusz.
1970 VILLALPANDO, J. M. (1970) *Didáctica*. Editorial Porrúa.

Nubiola, J. (2003) El cristiano en el mundo. XXIII Simposio Internacional de Teología, Servicio de Publicaciones de la Universidad de Navarra, Pamplona, 2003, 459-466. *Publicado en J. L. Illanes et al (eds.)*.

Ochoa, A. (2006) *Conocimientos Fundamentales de Literatura*. Vol. I. Universidad Nacional Autónoma de México. Cd. Universitaria, 04510, México, D. F.

Orihuela, J.L. (2000). Sociedad de la información y nuevos medios de comunicación pública: claves para el debate. *Nueva Revista*, julio-agosto de 2000, pp. 44-50.
Recuperado de: http://www.tecnologiaedu.us.es/rromero/pdf/nntt_activ_t1_3.pdf

Pardo, S. (2017) Cine-Foro, Literatura y Metacognición: Retos Estético-Didácticos hacia El *Pensamiento Crítico en Educación Media*. *Experiencias Investigativas y Significativas | Vol. 3 | No.3*.

Pardo, S. (2015) Didáctica de la Literatura y su Capacidad Creativa como Mecanismo de Sensibilización Estética, Experiencia de Creación Poética. *Revista Experiencias Investigativas y Significativas Instituciones Educativas de Tunja*. Volumen II.

Ramos, V. (21 de julio de 2016) La literatura y su relación con las TIC. <https://www.uv.es/uvweb/master-investigacion-lenguas-literaturas/es/blog/literatura-relacion-tic>

Rodríguez, J. *Filosofía y literatura: la imposibilidad de la representación*. 2009. Sens public. <http://sens-public.org/articles/645/>

Rojas, D. (julio-diciembre 2018). La animación a la lectura como estrategia pedagógica para la formación de la competencia literaria en la escuela secundaria. *La Palabra*, (33), 129–145. <https://doi.org/10.19053/01218530.n33.2018.8818>

Rosabel, V. Educación y Tecnología. Propuestas desde la investigación y la innovación educativa .Barcelona: Octaedro, 2016. ISBN 978-84-9921-847-2, p. 43.

Rosario, Q. (2020) Introducción a la metodología de investigación cualitativa. *Revista de psicodidáctica, ISSN 1136-1034, Nº. 14, 2002, págs. 5-40.*

Salmerón, M., Villafuerte, J. LOS LOGROS DE APRENDIZAJE A PARTIR DE LA DINAMIZACIÓN DE LAS PRÁCTICAS LECTORAS. *Revista Electrónica Formación y Calidad Educativa (REFCaIE). Vol. 7, Año 2019, No. 1.*

Santillana (2010) LITERATURA UNIVERSAL. SANTILLANA EDUCACIÓN, S. L. LENGUA Y LITERATURA

Sartre, J-P. (1950): ¿Qué es la literatura? (Trad. Bernárdez, Aurora). Buenos Aires: Editorial Losada.

Siro, A. Lengua y literatura y TIC: orientaciones para la enseñanza.1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires: ANSES, 2014.

Tapia, C. (2020) Tipologías de uso educativo de las Tecnologías de la Información y Comunicación: una revisión sistemática de la literatura. EDUTEC. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa.*

Tejada, J., Pozos, K. (2018). Nuevos escenarios y competencias digitales docentes: hacia la profesionalización docente con Tic. Profesorado. *Revista de Curriculum y Formación del Profesorado, 22 (1), pp. 25-51.*

Terry Eagleton (2016) Cómo leer literatura. Edición: Grup Editorial 62, S.L.U., 2016. Barcelona.

Torrego González, Alba (2012). La utilización de los blogs como recurso educativo en el área de Lengua Castellana y Literatura. *REIFOP, 15 (4).* (Enlace web: <http://www.aufop.com> – Consultada en fecha (dd–mm–aa) .

Vargas, A. (2019) ¿Es posible enseñar a Roberto Bolaño? Dificultades, retos y posibilidades desde la didáctica de la literatura. Universidad del Valle, Colombia.

Zayas, F. (2011) EDUCACIÓN LITERARIA Y TIC. Leer es vivir. EDUCACIÓN LITERARIA EN LA ERA DIGITAL.