



Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Educación

CIS TV: la plataforma transmedia de los estudiantes de 10º del Cartagena International School. Propuesta de intervención en TIC en la clase de Lengua y Literatura

Trabajo fin de máster presentado
por:

Victoria Andrea del Carmen Olaya Aguilar

Titulación:

Máster Universitario en Didáctica de la
Lengua y la Literatura en Educación
Secundaria y Bachillerato.

Línea de investigación:

Propuesta de Intervención

Director/a:

Zósimo López Pena

Cartagena de Indias, D. T. y C.
29 de julio de 2019
Firmado por:

Resumen:

En un mundo en el que las nuevas tecnologías están a la orden del día y en el que los jóvenes están abarrotados de información, es preciso adaptar el currículo educativo a la necesidad actual. Se requieren escuelas preparadas para la educación mediática, un proceso que va más allá de la inclusión de pizarras digitales, videos durante la clase o plataformas educativas. Se trata de preparar al estudiantado para la decodificación del mensaje mediático, al mismo tiempo que se le brindan herramientas para la producción y capacidad de difusión del mensaje a través de los medios. Así pues, el siguiente proyecto didáctico para la clase de lengua castellana, propone la creación de un canal online, producido por estudiantes del nivel de enseñanza media del sistema educativo colombiano, que tiene como objetivo contribuir a la necesidad global de alfabetización mediática y de esta manera, articular lenguaje, comunicación, medio y escuela. La propuesta consiste entonces en la transmisión semanal alternada de cuatro programas online, a través de una plataforma trasmedia y en un programa de cubrimiento a las publicaciones que se hagan en la red, para lo que se hace una descripción detalla de los objetivos, la metodología, las rúbricas de evaluación y el cronograma de cada una de las actividades a realizar. Al final se concluye que, pese a que en el camino pudieran presentarse inconvenientes, ejecutar este proyecto en el aula resultaría significativo en la medida en que, además de contribuir a la alfabetización mediática, propone una manera didáctica para trabajar en el aula los estándares de competencias propuestos por el Ministerio de Educación Nacional; valora las capacidades y fortalezas de cada estudiante como ser individual; propicia espacios de unidad y motivación al aprendizaje, fomentados por el trabajo cooperativo; e incentiva la orientación vocacional en comunicación y humanidades.

Palabras clave: alfabetización mediática, TIC, aprendizaje basado en proyectos (ABP), aprendizaje cooperativo, proyecto de comprensión.

Abstract:

In a world where new technology is an essential part of our daily lives and the younger generation is crammed with information, it is crucial to adapt the educational curriculum to today's needs. Schools prepared for media education is now a requirement it is a process that goes beyond the inclusion of digital whiteboards, classroom videos, or educational platforms. Media education is about preparing the students to be able to decode the essential message, while providing them with the tools for production and expansion through media. Therefore, the following educational project for the Spanish language classes, proposes the creation

of an online channel, produced by students at the middle school level in Colombia. This channel aims to contribute to the global need for media literacy, meaning articulate language, communication, media and school. The proposal consists of weekly transmissions alternately of four online programs via a “transmedia” platform. It will be though a program that covers publications on the network. A detailed description of the objectives, the methodology, evaluation headings, and the schedule of each one of the activities to take place will be necessary for the project to take place. In conclusion, although there may be inconveniences along the way, running this project in the classroom is very significant as it contributes to the media literacy and proposes an educational way to perform and use it in the classroom. It contributes to the academic standards required by the State Ministry of Education; to value the capacity and strengths of each student as an individual. It creates an environment of unity and motivation to learn by working in groups, it incentivize to find the vocation in communication and humanities.

Keywords: media literacy, TIC, Project-based learning (PBL), cooperative learning, comprehension project.

Tabla de contenido

1. Introducción	1
1.1 Justificación del trabajo y planteamiento del problema	3
1.2 Objetivos del TFM	5
2. Marco conceptual	6
2.1 Adolescentes y jóvenes en el aula de clases	6
2.1.1 Estrategias para el trabajo en el aula con adolescentes	9
2.2 Nueva era... el reto de educar estudiantes tecnológicos	15
2.2.1 La alfabetización mediática en el aula de clases: revisión del estado del arte.....	18
2.3 Una propuesta de alfabetización mediática en la enseñanza de Lengua y Literatura en la educación Media colombiana, según la normativa vigente	22
3. Propuesta didáctica	24
3.1 Presentación	24
3.2 Objetivos de la propuesta	27
3.3 Contexto	27
3.4 Actividades	29
3.4.1 Noticiero	29
3.4.2 Booktubers	31
3.4.3 Entrevista	34
3.4.4 Pasapalabra	36
3.4.5 Cubrimiento semanal	39
3.5 Evaluación	42
3.5.1 Autoevaluación	42
3.5.2 Coevaluación	43
3.5.3 Heteroevaluación.....	44
3.6 Cronograma.....	45
4. Conclusiones	46

4.1 Discusión sobre las ventajas e inconvenientes de la propuesta didáctica.....	46
4.2 Relación de aspectos que se pueden mejorar.....	48
4.3 Limitaciones y líneas de investigación futuras	49
5. referencias bibliográficas	51
6. Anexos	

Índice de tablas

Tabla 1. <i>Proyecto de comprensión – Noticiero CIS TV</i>	30
Tabla 2. <i>Proyecto de comprensión – Café literario CIS TV</i>	32
Tabla 3. <i>Proyecto de comprensión – Entrevista CIS TV</i>	34
Tabla 4. <i>Proyecto de comprensión – Pasapalabra CIS TV.....</i>	37
Tabla 5. <i>Proyecto de comprensión – Cubrimiento semanal CIS TV.....</i>	39
Tabla 6. <i>Rúbrica de autoevaluación.....</i>	43
Tabla 7. <i>Rúbrica de coevaluación</i>	43
Tabla 8. <i>Rúbrica de heteroevaluación</i>	44
Tabla 9. <i>Cronograma</i>	45

Índice de Figuras

Figura 1. <i>Funcionamiento de la plataforma transmedia Netflix.....</i>	17
---	-----------

Índice de Anexos

Anexo 1. <i>Boceto Plataforma transmedia CIS TV – versión ordenador</i>
Anexo 2. <i>Boceto página de Facebook CIS TV – versión ordenador</i>
Anexo 3. <i>Boceto perfil de Instagram CIS TV – Versión móvil</i>

1. Introducción

Las nuevas tecnologías se encuentran presentes en todos los ámbitos de la vida humana y, en esta medida, el interés de niños y jóvenes por hacer uso de las mismas, se ha masificado considerablemente en los últimos años. Cada vez es más frecuente el uso de dispositivos móviles en la primera infancia, el ver a niños y adolescentes documentando y compartiendo su vida diaria por la red, el avance tecnológico de los videojuegos que cada día brindan experiencias más reales, el nuevo concepto de humor que permite explotar la creatividad a través de memes, e incluso, en los últimos años se han multiplicado la cantidad de influencers en la red, que inician desde muy temprana edad y que se paran frente a la cámara para hablar de temas de aparente interés común. Pero, ¿está preparada la nueva generación para decodificar todo este bombardeo mediático?

La vida cambió y los adultos no pueden quedarse en la discusión de si esta época es mejor o peor que la de antes. Todos estos cambios producidos por las mediaciones, sitúan a la sociedad moderna en un entramado de nuevas relaciones sociales en las que convergen discursos de todo tipo, lo que implica un llamado a las generaciones mayores a actualizarse para no quedarse atrás ante los cambios, y sobre todo, para ayudar a las nuevas a “comprender las funciones de los medios de comunicación y de información, a evaluar críticamente los contenidos y a tomar decisiones fundadas como usuarios y productores de información y contenido mediático” (UNESCO, 2019).

Es en este marco donde surge el presente proyecto que, a través del desarrollo de una plataforma transmedia online, transmitido por internet y producido por estudiantes de 10º, pretende presentarse como una pequeña contribución al proceso de alfabetización mediática que se viene liderando a nivel mundial. Además, con el proyecto se busca incentivar la motivación dentro del aula, generando espacios para el desarrollo de la creatividad y la emocionalidad, lo que redundará en la propagación de un ambiente escolar positivo y el refuerzo de la autoestima de unos adolescentes que se encuentran en una compleja etapa de adaptación y transición en sus vidas.

El proyecto pretende la creación de una plataforma transmedia de contenido audiovisual académico, elaborado por los estudiantes, alojado en una página web (ver anexo 1) y publicitado por ellos mismos, a través de un perfil en las redes sociales Facebook e Instagram (ver anexo 2 y 3). Dicha plataforma, se mantendrá activa en todo el transcurso del año lectivo, a través de la publicación diaria de contenidos interesantes para la comunidad educativa (en las redes sociales), y la emisión semanal intercalada de los siguientes programas (en la página web):

1. NotiCIS
2. Booktubers
3. Entrevista
4. Pasapalabra

Al iniciar el año escolar, el docente dividirá todo el curso en cinco grupos que recibirán la asignación de investigar, preparar, grabar y emitir entre cuatro y cinco programas con formato televisivo online, en el transcurso de cada periodo académico. En las semanas correspondientes (previamente asignadas), cada grupo entregará su programa editado y listo para la emisión (en formato video), al grupo que esté encargado del cubrimiento del canal durante cada semana, quienes subirán estos nuevos videos a la plataforma alojada en la página web y crearán campañas de publicidad y marketing en los perfiles de las redes sociales del canal, generando expectativas en los usuarios e invitándolos a acceder de manera frecuente a la plataforma para disfrutar de los contenidos, al mismo tiempo que interactúan con ellos, a través de comentarios.

Los consumidores del contenido audiovisual producido serán todos los miembros de la comunidad académica, a quienes se les invitará a convertirse en seguidores de los perfiles de las redes sociales del canal, una vez inicie el proyecto. Se pretende brindar a los usuarios, una experiencia análoga a la que se percibe actualmente con las nuevas plataformas transmedia de películas y series, tipo Netflix, HBO, Movistar+, entre otras, en las que se cargan nuevos contenidos de manera frecuente, se publicitan de forma muy creativa a través de las redes, se interactúa con los usuarios a través de comentarios en las mismas y, sobre todo, se le brinda al consumidor un papel protagónico y activo en la experiencia audiovisual, pues es este mismo quien escoge qué, cuándo, cómo, dónde y en qué dispositivo ve los contenidos ofrecidos.

Se cree entonces que esta experiencia pudiera resultar muy significativa en unos estudiantes que encontrarán contenidos teóricos relacionados con su contexto y su vida diaria y que, en la medida en que empiecen a ser reconocidos por toda la comunidad académica, además de fortalecer su autoestima, motivación y liderazgo, estos estudiantes comprenderán la responsabilidad que implica la producción y el consumo del mensaje mediático.

Así pues, el presente trabajo ha sido organizado en seis secciones. En la primera sección, se hace una presentación de la propuesta a realizar. En la segunda sección, se presenta un rastreo por los conceptos y el estado del arte en el tema de alfabetización mediática y se analiza la viabilidad del proyecto en el marco de la ley

de educación colombiana. En la tercera sección, se presenta la propuesta didáctica con la que se busca contribuir al proceso de alfabetización mediática, aprovechar al máximo los recursos tecnológicos para la creación y divulgación del canal; proponer actividades lúdicas y didácticas que permitirán el acercamiento a estudiantes adolescentes; potenciar las habilidades de expresión y comprensión oral; y motivar el interés por el correcto uso gramatical y la adquisición de vocabulario. En la cuarta sección, se presentan las conclusiones teniendo en cuenta inconvenientes que se puedan presentar y aspectos a mejorar respecto a la propuesta. En la quinta sección, se presentan las referencias bibliográficas consultadas. Y, por último, en la sexta sección, se presentan los anexos, que incluyen los bocetos de la plataforma transmedia (alojada en una página web), de una página de Facebook y de un perfil de Instagram.

1.3 Justificación del trabajo y planteamiento del problema

La adolescencia es un periodo de transición en la vida humana en el que se busca la construcción de la propia identidad, lo que supone una serie de cambios tanto físicos, como psico-sociales, que reciben influencia del contexto que rodee al joven. Es por ello que en esta etapa transitoria se hace necesario el acompañamiento cercano tanto de los padres como de la escuela, lo que implica una actualización constante de estrategias para la educación, que estén acordes a las necesidades específicas de cada adolescente, dentro de su entorno.

Una de las mayores influencias que reciben los adolescentes modernos, está ligada con el mundo tecnológico y definitivamente, es algo que los motiva: mantenerse conectado a la red a través de dispositivos electrónicos, jugar en línea con personas de todo el mundo, tener acceso a cualquier tipo de información de manera instantánea, comunicarse con cualquier persona de manera inmediata (sin barreras geográficas, temporales o idiomáticas), documentar su vida a través de las redes sociales, seguir a influencers para adoptar su estilo, son algunas de las dinámicas mediáticas en las que se encuentran inmersos los jóvenes. Sin embargo, a muchos de estos adolescentes les cuesta entender, cuestionar y tomar una postura crítica respecto a toda la información que reciben a través de las nuevas tecnologías y medios de comunicación. Es aquí donde vale la pena preguntarse, el hecho de conocer y manejar sin problemas diferentes herramientas tecnológicas, ¿los hace diestros en la comprensión del mensaje mediático?, ¿serán capaces los docentes de enseñar a sus alumnos a sacarle el máximo provecho a las TIC, o simplemente se quedarán en la banalización de su uso?, ¿están los docentes dispuestos a estar a la

altura de los adelantos tecnológicos?, ¿aprovecharán las nuevas tecnologías y el lenguaje mediático para incentivar el aprendizaje en las aulas de clase?

Pensando en una estrategia que vincule la clase de lengua y literatura con innovación y tecnología, para el correcto desarrollo de los contenidos teóricos del currículo oficial, surge el presente proyecto: “*CIS TV: la plataforma transmedia de los estudiantes de 10º del Cartagena International School*”. Se trata de una propuesta que busca abordar tres frentes: los contenidos teóricos propuestos por el currículo; la motivación de un alumnado entre los 15 y los 17 años, que se encuentra atravesando el periodo de la adolescencia; y la inclusión de las nuevas tecnologías en el aula.

En esta propuesta se concibe al estudiante desde dos perspectivas: desde el ser individual con capacidades específicas, y desde la interacción de los estudiantes como grupo. Por un lado, se fortalecen las habilidades individuales del alumnado, siguiendo el modelo de las inteligencias múltiples de Gardner y la taxonomía de habilidades de pensamiento de Bloom (que recientemente se actualizó con el fin de adaptarlas a la era digital), lo que permitirá potenciar el estilo de aprendizaje de cada uno. Y por el otro, teniendo en cuenta que el fin de la educación es preparar al individuo para una vida en comunidad, donde deberá desempeñar diferentes roles que contribuirán al orden social, se propone trabajar desde el Aprendizaje Basado en Proyectos y el Aprendizaje Cooperativo, a través de un proyecto de comprensión en el que se abordan los contenidos teóricos de la asignatura, a partir de la inclusión de herramientas tecnológicas.

El proyecto consiste entonces en la creación de una plataforma transmedia de contenido audiovisual académico, elaborado por los estudiantes, alojado en una página web y publicitado por ellos mismos, a través de un perfil en las redes sociales Facebook e Instagram, que contará con un cubrimiento semanal para la publicación de contenidos y en el que se emitirán cuatro programas, a saber: *NotiCIS*, *Booktubers*, *Entrevista y Pasapalabra*. Cada uno de estos programas, junto con las actividades a realizar, han sido concebidos desde los estándares de competencia para grado décimo, propuestos por el Ministerio de Educación Nacional, de tal manera que dentro del aula pueda integrarse didáctica, expresión, producción, literatura, léxico y TIC. Así mismo, se pretende que la experiencia no quede encerrada en el aula, sino que los estudiantes puedan multiplicarla con el resto de los miembros de la comunidad educativa.

Teniendo en cuenta todo lo anterior, través del presente proyecto se pretende fomentar la motivación en el aula, despertar el interés de los estudiantes, promover el trabajo cooperativo, aumentar la autoestima de los alumnos, facilitar el proceso de

aprendizaje de las temáticas de la asignatura y, al mismo tiempo, dotarlos de herramientas de competencia mediática, en todas sus dimensiones, que les permitan articular de manera correcta: lenguaje, comunicación, tecnología, medios y escuela.

1.4 Objetivos del TFM

Objetivo general:

Diseñar una propuesta didáctica que, desde las clases de lengua y literatura y, a través de la creación de una plataforma transmedia institucional, contribuya a la alfabetización mediática de los estudiantes de 10º del Cartagena International School.

Objetivos específicos:

- Realizar un rastreo por los principales conceptos y el estado del arte relacionado con adolescencia, adolescentes en el aula de clases y alfabetización mediática.
- Analizar el estado actual de la alfabetización en competencia mediática en el marco legal educativo colombiano.
- Diseñar una propuesta didáctica que prepare a los estudiantes para una mejor decodificación del mensaje de los contenidos mediáticos.
- Proponer estrategias innovadoras para fomentar la motivación y el ambiente positivo en el trabajo de aula con adolescentes.

2. Marco conceptual

El marco conceptual que se desarrolla a continuación, realiza un recorrido por los principales conceptos relacionados con la adolescencia y las estrategias pedagógicas, tecnológicas y mediáticas para el trabajo en el aula. Además, presenta un rastreo por el estado del arte de algunos de los aportes realizados en el campo de la alfabetización mediática.

2.1 Adolescentes y jóvenes en el aula de clases.

La adolescencia es un periodo de la vida humana, que empieza a ser considerado como objeto de estudio, a partir de 1762 gracias a las obras “El contrato social” y “El Emilio” de Juan Jacobo Rousseau, que constituyeron el punto de partida para que futuros investigadores como Hall y Freud, dieran inicio a lo que hoy conocemos como psicología de la adolescencia, partiendo de “la sexualidad como motor biológico de la evolución humana” (Aguirre, 1994, p. 9). Así pues, la adolescencia llega a considerarse como una “invención occidental”, teniendo en cuenta que en las sociedades no desarrolladas esta transición resultaba un periodo bastante breve, que se representaba a través de los llamados “ritos de iniciación” (p. 5).

Actualmente, de acuerdo con la OMS (s.f), la *adolescencia* se concibe como el periodo de transición en la vida humana que comprende las edades entre los 10 y 19 años, un periodo que, aunque pueda variar por factores de contextos socioeconómicos, culturales o temporales, presenta unos “determinantes biológicos prácticamente universales”. Los cambios empiezan a hacerse presentes, iniciando así una búsqueda de identidad y de un lugar en el mundo: el adolescente no solo adquiere una “noción de tener existencia separada y ser diferente a otros, sino también un sentido de coherencia de sí mismo, y un conocimiento firme de la propia apariencia para el resto del mundo” (Coleman & Hendry, 2003, p. 36).

La primera manifestación de la adolescencia está ligada con los *cambios físicos*, que representan la transformación puberal, marcada por cambios hormonales relacionados con el aumento de las hormonas secretadas en la capa reticular de la corteza suprarrenal: la dehidroepidosterona (DHEA) y la dehidroepidosterona sulfato (DHEAS), hormonas que generan el desarrollo de los caracteres sexuales secundarios, al mismo tiempo que se evidencia “la acentuación del disformismo sexual, el crecimiento en longitud y cambios en la composición corporal” (Iglesias, 2013, p. 89).

Adicional a los cambios físicos, el adolescente ha de enfrentarse a *cambios psico-sociales*, que de acuerdo con Iglesias (2013), comprenden cuatro aspectos: “la lucha dependencia-independencia, la importancia de la imagen corporal, la relación con

sus pares y el desarrollo de la propia identidad” (p. 92). Es así como en esta etapa los jóvenes empiezan a asumir un rol dentro de la sociedad, pero esta vez articulando su “nuevo yo” en formación, esa capacidad que los hace diferentes de cualquier otro ser y que, por supuesto, han de ir amoldando y transformando a las exigencias de su entorno. En palabras de Coleman y Hendry (2003), “es una época en la que el individuo lucha para determinar la naturaleza exacta de su yo, y para consolidar una serie de elecciones en un todo coherente que constituya la esencia de su persona, claramente distinta de los padres y otras influencias formativas” (p. 59).

Por si fuera poco el tener que enfrentarse a un cuerpo, pensamiento y sensaciones diferentes, en ese periodo en que cada uno va desarrollando su propia autoconciencia y autorreflexión, en el que “se quiere ser adulto sin dejar de ser niño” (Iglesias, 2013, p. 93), el adolescente se vuelve vulnerable ante el sinnúmero de decisiones que debe tomar a diario y las influencias que recibe según el contexto en que se mueva: familia, escuela, amigos, barrio, televisión y redes sociales, a la orden del día, presentándoles el camino por el que han de seguir, al tiempo que su cerebro se estrena en la toma de decisiones que, en algunos casos, puede que no sean las más favorables para su correcto desarrollo psico-social.

Es evidente entonces que, al ser una etapa de transformación, los adolescentes se encuentran en un estado de riesgo y necesitan ser guiados para lograr adaptarse a este nuevo periodo de sus vidas, por lo que cada adulto debe comprender que la familia y la comunidad educativa juegan un papel crucial en su desarrollo, pues son quienes tienen la responsabilidad de promover el desarrollo y la adaptación de los adolescentes cuando les surjan problemas y, de esta manera, ayudarlos a hacer una transición satisfactoria a la vida adulta (OMS, s.f, párr. 9). Teniendo en cuenta lo anterior, se puede afirmar entonces que no existe ninguna fórmula mágica para educar con éxito a un adolescente, pues cada uno será diferente de acuerdo a la personalidad y la influencia que reciba de su contexto. Sin embargo, los resultados son mucho más satisfactorios cuando el adulto se pone en el lugar del joven y comprende las transformaciones que vive y de esta manera, se logra un acompañamiento más cercano y efectivo.

Si educar uno, dos o tres adolescentes en casa pudiera resultar un reto para los padres, la situación tiende a complejizarse a mayor escala en las escuelas donde el docente se enfrenta a salones de clases con adolescentes de diversos contextos y diversas necesidades de aprendizaje. En efecto, llegar a una clase a decir y hacer lo mismo, de manera rutinaria, solo conduciría al fracaso tanto de los estudiantes, como del docente mismo.

Adicionalmente, hay que agregar que para algunos alumnos la escuela no es más que una entidad expendedora de títulos, un sitio en el que no hay lugar para lo nuevo, donde no se abre espacio para lo diferente y lo que está fuera de norma, donde se concibe la indisciplina como un ataque directo a la autoridad del adulto, donde los estudiantes desconocen la finalidad de las actividades que realizan y donde se tiene presente qué se debe estudiar pero, no se sabe cómo, ni para qué hacerlo (Flórez, González, Rodríguez, 2013, p.4), Es aquí donde surge el concepto de *apatía escolar*, un fenómeno que se presenta cuando el alumno se encuentra desconectado de la clase, con la mente divagando, generalmente distraído o desinteresado (p.2), que pareciera que ha perdido la curiosidad por aprender, y que se ve inmerso en un sistema educativo que da la sensación de que los estudiantes van, por un lado, la escuela por otro y tristemente, en muchos casos, los padres ni siquiera aparecen en la ecuación. A simple vista, aparentemente pareciera que al sistema educativo solo le importara evaluar estudiantes que reciten conocimientos de memoria y, al vivir en un mundo tan competitivo, aquellos que no alcanzan buenos resultados pueden optar por dos caminos: el camino del estrés y la ansiedad o, de plano, abandonar cualquier esfuerzo que represente la academia, en otras palabras, el *fracaso escolar*.

Resulta penoso admitirlo, pero, vivimos en una época en la que “el aburrimiento es un indicador del escaso poder de la institución escolar en nuestra sociedad” (Miralles y Cima, 2010, p. 11). Es por ello que se necesita con urgencia en las aulas docentes líderes, capaces de reinventar continuamente tanto el currículo como el proceso educativo que, a través de un *liderazgo eficiente*, creen una sinergia positiva y ambientes propicios para la adquisición del conocimiento. Un docente comprometido, que adopte una postura crítica, que no repita sus ideas y que busque diferentes maneras para que el estudiante aprenda (Mañú y Goyarrola, 2012, p. 18). Desde esta perspectiva se hace necesario que el docente se convierta en un *agente motivador*, lo que según Miralles y Cima (2010, p.p. 15-19), citando a Mendler (2004), puede lograrse al:

1. Establecer la mayor relación personal posible con los estudiantes, de tal manera que estos puedan sentirse cercanos al profesor.
2. Transmitir pasión a los estudiantes, tanto por su profesión como por el área que imparte, para lo que deberán de actualizarse constantemente, a fin de satisfacer las necesidades de cada nuevo curso al que llega.
3. Generar una esperanza al aprobado y la condición social, lo que implica que el docente muestre al estudiante que para llegar al “éxito” ha de ir

cumpliendo metas más a corto plazo, lo que redundaría en motivación y facilita la llegada a la meta final.

4. Respetar las capacidades intelectuales de cada estudiante, lo que implica una educación inclusiva que permita explotar las habilidades y destrezas en las que sea más fuerte cada uno, promoviendo un ambiente de tolerancia en el aula ante aquellos estudiantes con necesidades especiales.
5. Poner énfasis en el esfuerzo realizado por los estudiantes, de tal manera que estos dejen de pensar que se aprueba por ser más inteligentes, sino más bien, se aprueba al ser autodisciplinados, rehaciendo, repitiendo y revisando lo aprendido.

En síntesis, la invitación está abierta a todos los docentes para replantear su práctica educativa, es un llamado a recuperar la lúdica en la enseñanza, la risa, el asombro, la fascinación por lo desconocido, la indisciplina del pensamiento y la razón, en lugar de seguir escudándose en “nuestras pobres certezas y descascaradas verdades que, si bien nos dan cierto marco de seguridad y tranquilidad para nuestro trabajo, también nos oprimen y esclerosan nuestras prácticas” (Bixio, 2013, p 47).

2.1.1 Estrategias para el trabajo en el aula con adolescentes

En la búsqueda de estrategias para el trabajo con adolescentes podría resultar significativo incluir el *modelo pedagógico constructivista* en el aula, según el cual se propone un aprendizaje experiencial, donde el maestro funciona como mediador y el alumno se presenta como un sujeto activo, que relaciona sus conocimientos previos con los nuevos que vaya obteniendo, al mismo tiempo que adquiere habilidad en la resolución de problemas. Según Ortiz (2015, pp. 98-99), en este marco del constructivismo, son varios los autores que han planteado diferentes *teorías sobre el aprendizaje*, dentro de las cuales se puede rastrear:

- *La teoría cognitiva de Piaget*, que concibe el aprendizaje como una interacción entre el proceso de *asimilación* (contacto del individuo con el mundo que le rodea y del que se apropia de sus características) y el proceso de *acomodación* (en el que los aspectos asimilados son integrados en la red cognitiva del sujeto, lo que permite la construcción de nuevas estructuras de pensamientos e ideas). Y, de esta interacción, resulta un proceso de *equilibrio* que permite que el individuo mejore su desempeño en la medida en que pone en práctica lo aprendido (Ortiz, 2015, p. 98).
- *El aprendizaje significativo de Ausubel* (2002), quien afirma que el aprendizaje supone “la adquisición de nuevos significados a partir del material de aprendizaje presentado”, a través de la combinación de tres aspectos: *aspecto*

lógico, que implica que lo que se va a aprender mantiene una coherencia interna que favorece su aprendizaje; *aspecto cognitivo*, que implica que sean desarrolladas las habilidades de pensamiento y procesamiento de la información; y el *aspecto afectivo*, que tiene en cuenta el impacto que ejercen las condiciones emocionales en el proceso de formación (Ortíz, 2015, p. 99).

- El *aprendizaje social de Vigotsky*, que sostiene que el aprendizaje resulta de la forma como el individuo interactúa con el medio. De esta manera, introduce el concepto de *Zona de desarrollo próximo*, que consiste en la distancia entre lo que una persona puede aprender por sus propios medios y lo que pudiera aprender junto a alguien experto en el tema. Y de esta forma, el individuo aprende nuevas habilidades que puede poner a prueba en diferentes contextos (Ortíz, 2015, p. 99).

De acuerdo con lo anterior y teniendo la motivación como punto de partida, la presente propuesta busca integrar a los estudiantes en torno a un proyecto que fomente el acercamiento a la lengua y la literatura desde su contexto y su vivencia personal, donde el estudiante sea el protagonista, que no se quede con el simple saber, sino que sea capaz de llevar a la práctica lo que ha aprendido e interiorizado. Para ello, se intenta partir desde la concepción del estudiante como ser individual, entendiendo que cada uno es y aprende de manera diferente, de ahí que se toma como referencia el modelo de *inteligencias múltiples* de Howard Gardner, quien considera que la inteligencia es “la capacidad de resolver problemas o de crear productos que sean valiosos en uno o más ambientes culturales” (1994, p. 10). De esta manera, el autor propone que cada persona presenta un perfil de inteligencia específico, aunque puede desarrollar el resto de inteligencias para lograr un nivel adecuado. Estas son:

- *Inteligencia Lingüística*, que brinda la capacidad de dominar el lenguaje de manera oral, gestual, escrita, etc.
- *Inteligencia lógico-matemática*, que consiste en la capacidad de resolver problemas desde el razonamiento lógico.
- *Inteligencia musical*, que se manifiesta a través de la expresión artística de melodías y ritmos.
- *Inteligencia naturalista*, que permite detectar y categorizar aspectos vinculados a la naturaleza.
- *Inteligencia visual-espacial*, que consiste en la habilidad de poder observar el mundo y los objetos desde diferentes perspectivas.
- *Inteligencia cinestésico-corporal*, que representa la habilidad de obtener y transmitir información a través del tacto y el movimiento.

- *Inteligencia personal*, habilidad que es presentada desde dos formas: desde la forma como el individuo se dirige hacia los demás (interpersonal) y desde la introspección hacia sí mismo (intrapersonal).

Por consiguiente, podría considerarse entonces que, llevar este modelo de inteligencias al aula de clases resultaría beneficioso en la medida en que el docente crea conciencia de las particularidades de aprendizaje de sus estudiantes, explotando lo mejor de cada uno de ellos.

De otro lado, en esta misma línea de aprendizaje individual del alumno, cobra mucha importancia el planteamiento de Benjamin Bloom, psicólogo de la Universidad de Chicago que, liderando la Asociación Norteamericana de Psicología, en el año 1956, expuso una *taxonomía de los objetivos de la educación* (conocida también como *Taxonomía de Bloom*), que en sus inicios incluía tres dimensiones: la *dimensión afectiva*, que apunta a las reacciones emocionales del individuo; la *dimensión psicomotora*, que apunta a la destreza relacionada con las habilidades y la conducta; y la *dimensión cognitiva*, que apunta a la estructuración y comprensión del proceso de aprendizaje, para la que propuso una categorización de las habilidades del pensamiento, que iban desde las inferiores hasta las superiores, descritas cada una con un sustantivo y organizadas de manera ascendente: *conocimiento, comprensión, aplicación, análisis, síntesis y evaluación*.

Sin embargo, debido al auge de las nuevas tecnologías de la información y a la necesidad de adaptarlas a la educación, en el año 2009 aparece una nueva versión de dicha taxonomía, denominada: “*Taxonomía de Bloom en la era digital*” (Churches, 2009), en la que se propone dejar de ver a los estudiantes como un ente individual, pasivo (en el que solo ven y escuchan), para llevarlos a una nueva educación, activa, en la que aprenden en contexto y donde el porcentaje mayor de retención del aprendizaje se encuentra en el enseñar a otros. Esto último, evidentemente marca una diferencia respecto a la concepción anterior pues, se introduce el concepto de *colaboración*, como una habilidad propia del siglo XXI, que no solo involucra la interconexión entre los estudiantes, sino también la modelación de la colaboración, por parte de los docentes, a través de las nuevas herramientas digitales, tales como: wikis, blogs de aulas, herramientas colaborativas para documentos, redes sociales y sistemas de administración del aprendizaje.

En este nuevo planteamiento, las habilidades de pensamiento ya no solamente se organizan de inferiores a superiores, sino que se propone reagruparlas por *niveles*, que van de manera ascendente, así: el primer nivel es la *adquisición de conocimiento*, que a su vez abarca el recordar y comprender; en el segundo nivel se realiza la *profundización del conocimiento*, lo que involucra el aplicar y analizar; y

en el último nivel, se llega a la *creación del conocimiento*, para lo cual el estudiante tendrá que evaluar y crear. Todas estas habilidades van acompañadas de acciones y actividades digitales que, en últimas, permitirán que el proceso de llevar a los estudiantes a las habilidades de pensamiento de orden superior, resulte mucho más enriquecedor, pues “mientras que mucho del conocimiento que enseñemos será obsoleto en unos años, las habilidades de pensamiento, una vez se adquieren, permanecerán con nuestros estudiantes toda su vida” (Churches, 2009, p.5).

Hasta este punto se ha considerado la importancia de fortalecer las capacidades y habilidades de cada estudiante como ser individual. Sin embargo, no puede olvidarse que el fin de la educación es preparar al individuo para una vida en comunidad, donde deberá desempeñar diferentes roles que contribuirán al orden social. Es por ello que en la presente propuesta se propone involucrar a los estudiantes a través del *aprendizaje cooperativo*, que consiste en un método de enseñanza/ aprendizaje, cuyo objetivo supone la participación directa y activa de cada estudiante dentro de un grupo, para obtener resultados comunes. Por consiguiente, el concepto de *grupo* se concibe como un “universo de recursos, no sólo de conocimientos sino también de competencias, por lo que la enseñanza/aprendizaje es un proceso no de “transmisión” del profesor a los alumnos, sino de participación e intercambio entre todas las personas implicadas” (La Prova, 2017, p. 9).

Tal y como lo explican Mayordomo y Onrubia (2015, p. 19), este tipo de aprendizaje contrasta y se opone al *aprendizaje competitivo*, en el que el estudiante gana en la medida en que otros fracasan; y al *aprendizaje individualista*, en el que se consiguen resultados al margen de lo que cualquier otro se proponga. Por lo tanto, lo importante en el aprendizaje cooperativo “no es simplemente hacer algo juntos, sino aprender algo juntos, aprender algo como equipo” (p. 20).

En consecuencia, el presente proyecto no solo busca integrar los miembros de un curso lectivo, sino también proyectar una imagen positiva de los mismos dentro de la comunidad educativa, lo que reforzará su autoestima al mismo tiempo que promoverá un buen ambiente que propicie la adquisición del conocimiento en todas las ramas del saber impartidas en la escuela. En esta metodología de aprendizaje cooperativo, resulta muy útil el *Aprendizaje Basado en Proyectos* (ABP), un modelo fundamentado en el constructivismo, en el que se propone la planeación, implementación y evaluación de proyectos (generalmente de largo plazo), de carácter interdisciplinario, que tienen una aplicación en la vida real del estudiante, más allá del aula de clases (Galeana, 2006), y que resulta beneficioso para el alumnado en tanto que los alumnos pueden desarrollar habilidades y competencias

relacionadas con la planeación de proyectos, comunicación, toma de decisiones y manejo del tiempo; se aumenta la motivación en el aula y el autoestima de los estudiantes; se integra el aprendizaje que se recibe en la escuela con la realidad del alumno; se desarrollan habilidades de colaboración en la construcción del conocimiento; se acrecientan las habilidades para la solución de problemas; se establecen relaciones de transversalidad con diferentes disciplinas; se acrecientan las fortalezas individuales de aprendizaje; y se aprende a usar la tecnología de manera práctica (Galeana, 2006, pp. 3-4).

De acuerdo con Trujillo (2017, p. 44), el ABP, permite una relación diferente entre los tres elementos de aprendizaje: el conocimiento, el docente y los estudiantes. El conocimiento deja de ser una posesión del docente y pasa a ser el resultado del proceso de un trabajo conjunto entre docente y estudiantes en el que se realizan preguntas, se busca información y se llegan a conclusiones. El estudiante deja de limitarse a la simple escucha, para involucrarse a través de una participación activa; y el docente, deja de ser un simple expositor de contenidos, para convertirse en un creador de situaciones de aprendizaje que motiven al estudiante a generarse preguntas, trabajar en grupo, buscar información, encontrar respuestas, presentar conclusiones y evaluar los resultados del proyecto.

Así pues, para llevar a la práctica el ABP en el aula es preciso segmentar el proyecto en *fases* que permitan desarrollar y evaluar el progreso del mismo. A este respecto, López (2018, p. 181), al hacer una revisión de la propuesta de Kilpatrick (1929), de los planteamientos del Buck Institute for Education y de los trabajos de Blumenfeld et al. (1991), Han y Bhattacharya (2001), Tippelt y Lindemann (2001) y Pozuelos (2007), concluye que no existe en ellos “una secuenciación de fases homogénea y estandarizada”. Por lo que, uniendo los puntos en común de las fases que plantean estos autores y siguiendo a Kilpatrick, propone seguir la secuencia: *Idear, Elegir, Planificar, Realizar/Ejecutar y Revisar/Evaluar*.

Dentro estos proyectos que pueden llevarse al aula, se encuentran los *Proyectos de comprensión* que, partiendo del modelo de Inteligencias múltiples de Gardner, pretenden llegar a la comprensión del conocimiento a través de cuatro dimensiones (Blanchard, Muzás, 2016, p. 38):

1. Los *tópicos generativos*, que se refieren a las temáticas que constituyen el punto de partida del proyecto. Deben despertar interés en los estudiantes y estar relacionados con su vida cotidiana, con otras disciplinas académicas y con las experiencias personales del alumno. Y se les llama “generativos” porque deben estar enunciados de tal manera, que a partir de ellos puedan generarse múltiples comprensiones.

2. Las *metas de comprensión*, que consisten en las metas específicas a las que se quiere llegar a través del tópico generativo. Estas deben ser conocidas por los estudiantes desde el inicio del proyecto, de tal manera que estos puedan trazar una ruta respecto a qué es lo que tienen que comprender. Luego, se consultan durante el proyecto, para reorientar el aprendizaje y se retoman al momento de la evaluación, para garantizar el nivel de conocimiento adquirido.
3. Los *hilos conductores*, que son preguntas abiertas relacionadas con el tópico generativo y la comprensión a la que han de llegar los estudiantes, afines a su contexto cercano y a los valores y actitudes que deberían desarrollar. Se consideran metas a más largo plazo.
4. Los *desempeños de comprensión*, que consisten en las actividades que el alumno irá desarrollando, de manera activa, a lo largo del proyecto para alcanzar las metas de comprensión iniciales.

Sin duda alguna, ejecutar un proyecto de comprensión en un aula de secundaria, podría resultar muy gratificante en la medida en que se vinculan los aprendizajes con el contexto de los estudiantes, con sus conocimientos previos, con sus experiencias y necesidades personales y, sobretudo, con las exigencias del currículo oficial. Además, de acuerdo con Camps (2017), trabajar por proyectos en el área de Lengua contribuye al fortalecimiento de las cuatro habilidades verbales, que se entrecruzan de manera inseparable:

se lee para escribir, para ampliar los conocimientos necesarios sobre el contenido, para analizar las características del género discursivo...; se escribe para analizar o sintetizar lo que se ha leído o para tomar notas...; se habla y se escucha en el trabajo en colaboración o para exponer a los demás los resultados parciales o finales del trabajo (Camps, 2017, p. 15).

Por último, teniendo en cuenta el momento de la vida en el que se encuentran inmersos los estudiantes de la Media Académica (que en breve deberán elegir el camino profesional al que se dedicarán en el futuro) y que, a lo largo del desarrollo del proyecto se trabajan habilidades propias del campo de las humanidades y la comunicación social, se considera que, una propuesta como la presente, resulta un aporte significativo al proceso de *orientación vocacional*, que consiste en el acompañamiento al adolescente para articular el conocimiento que tienen de sí mismos, las oportunidades de formación y los campos de acción laboral en los que quiera encaminar su vida, de tal manera que pueda visionar un futuro que le represente satisfacción personal, al mismo tiempo que contribuye al desarrollo de la sociedad (Ministerio de Educación nacional, 2012, p. 5).

2.1 Nueva era... el reto de educar estudiantes tecnológicos

En las últimas décadas se ha venido hablando del concepto de *sociedad de información*, que de acuerdo con Cabero (2007, p.3) y citando a la Comisión de Sociedad de la Información, se refiere a un desarrollo social que se caracteriza por la capacidad que tiene toda persona de obtener, compartir y procesar cualquier información a través de medios telemáticos, de manera instantánea, desde cualquier lugar y forma que se prefiera. Es en este marco, donde surgieron las *redes sociales*, comunidades digitales que permiten la conexión del mundo entero de manera instantánea, que han avanzado tanto que pasaron de ser un lugar de encuentro con personas conocidas y desconocidas, publicar fotos y escribir comentarios; a ser sitios en los que además de todo lo anterior, se puede jugar, ver videos de diferentes índole (desde música a tutoriales), medir el número de seguidores, hacer encuestas sobre cualquier tipo de temas, hacer transmisiones en vivo, vender productos y servicios, promocionar artistas, etc.

La vida frente a las pantallas ha generado también nuevos usos de la lengua, en los que la oralidad y la escritura se han fusionado dando lugar a una nueva gramática y ortografía más práctica y contraída. Además, los mensajes que se intercambian a través de las redes, ya no se organizan de manera lineal, sino de manera hipertextual, lo que ha traído como consecuencia la desestructuración del discurso, la nueva gestión de la información, la transferencia del peso comunicativo del autor al texto, y la nueva construcción del significado basado en la hipertextualidad (Cabero, 2007, p. 12). Y también, aparecieron los llamados emoticonos (Pérez-Rodríguez, Delgado-Ponce, García-Ruíz y Caldeiro, 2015, p. 23), que son representaciones visuales para integrar emocionalidad al lenguaje escrito.

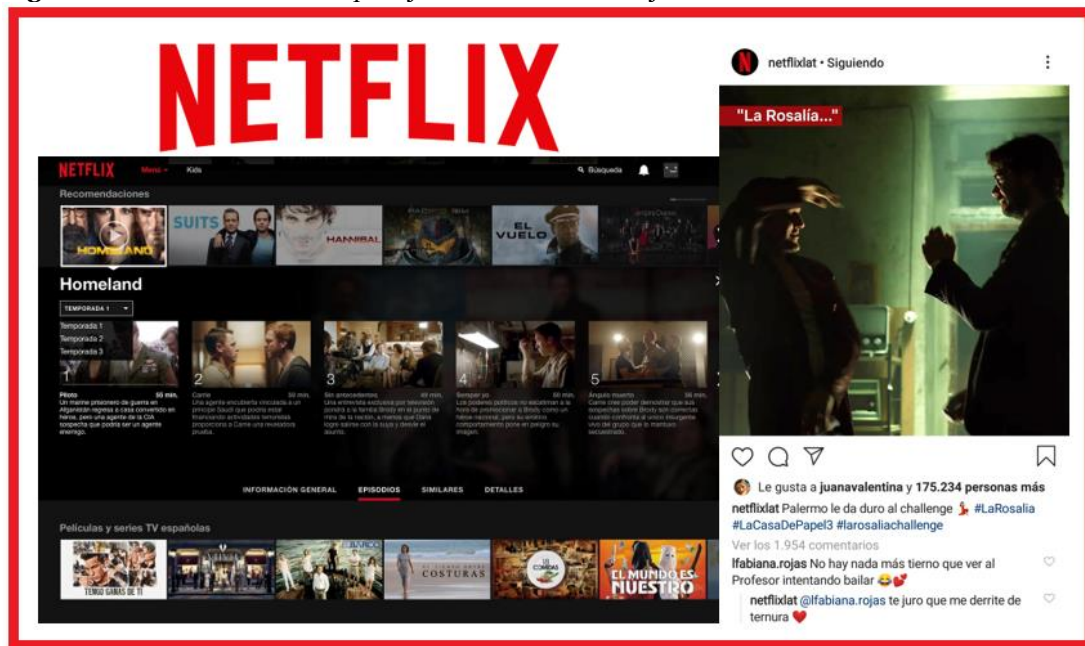
De otro lado, como bien lo exponen Pérez-Rodríguez et al. (2015, p. 24), tener una cámara en el móvil que permite captar la vida misma en tiempo real, ha llevado a incluir el lenguaje audiovisual a la comunicación, lo que facilita la transmisión de una información más exacta y detallada de lo que se quiere expresar. Es así como en esta nueva era aparecen los llamados "*influencers*" que, a través de las redes sociales, como YouTube, Facebook o Instagram, comparten su vida y sus ideas sobre temáticas diversas, convirtiéndose así en referentes sociales para la construcción de identidad juvenil. En esta medida, los influencers no solo entretienen, sino también terminan convirtiéndose hasta en consejeros "sobre temas claves en la formación de la identidad como los cambios físicos de la adolescencia, la autoestima, el autoconcepto, la identidad de género y vocacional o las relaciones sociales, favoreciendo la identificación con sus seguidores" (Pérez, Pastor, Abarrou, 2018, p.

67). Tal y como se puede ver, es una nueva forma de comunicación, pues estos emiten un mensaje que es recepcionado por sus suscriptores, quienes “escriben comentarios de apoyo, agradecimiento y en ocasiones relatan su propia experiencia personal o incluso satisfacen su propia curiosidad con preguntas” (p.68).

No cabe duda entonces de que la conectividad permanente al internet y las redes ha generado una sociedad mediática y *multipantalla*: “a la pantalla del televisor se le han sumado la del ordenador, la del teléfono móvil y la de las consolas de videojuegos; además de otras que, como el «i-pod» y similares están en plena expansión” (Pérez, 2008, p. 16). Y es en esta era de pantallas, de conexión a las redes y de inmediatez de la comunicación, donde surge una nueva propuesta de contenido audiovisual online: “las plataformas transmedias”, herramientas digitales que han dado un vuelco a la manera tradicional como se veía la televisión, a saber, programas específicos, emitidos en horarios puntuales y cargados de gran cantidad de publicidad, lo que en ocasiones resultaba en que mucha de la programación televisiva que comenzaba con altos niveles de rating en sus primeras emisiones, fuera disminuyendo considerablemente con el paso del tiempo. En sus inicios, el concepto de transmedia fue introducido por Marsha Kinder y popularizado por Henry Jenkins, quien lo definió como “la integración de experiencias de entretenimiento a través de un amplio espectro de plataformas mediáticas” (Natal, 2016, p. 2). Así pues, pensando en el consumidor, los contenidos audiovisuales se han actualizado tanto que han dotado al receptor de la capacidad de elegir qué ver y cómo, cuándo, dónde y en qué dispositivo hacerlo. Es así como aparecieron en el mercado digital una serie de plataformas como Movistar+, HBO, Netflix, entre otras, que nacen con la premisa de brindar una experiencia mediática, acorde a las necesidades de cada usuario.

Por citar un ejemplo, la plataforma Netflix (Figura1) “produce, compra acuerdos de distribución exclusiva, adquiere derechos de continuación de producciones de terceros y distribuye el contenido siempre teniendo a la audiencia como punto de partida” (Heredia, 2016, citado en Moreno, 2019). Es una plataforma de suscripción paga, de fácil navegación, de gran cantidad de contenido audiovisual, de actualización permanente y con una fuerte estrategia de publicidad y marketing, impulsada mayoritariamente a través de sus redes sociales, donde se publican una gran cantidad de mensajes sugestivos que generan expectativa en los consumidores y permiten la interacción con los mismos, mediante la posibilidad de intercambiar comentarios en los contenidos publicados en sus perfiles.

Figura 1. Funcionamiento de la plataforma transmedia Netflix



Nota. A la izquierda se puede observar la interfaz de Netflix, navegando desde el ordenador. A la derecha, se puede ver una publicación en el perfil de Instagram de Netflix Latinoamérica, donde tanto los usuarios como los desarrolladores de la plataforma, intercambian comentarios, brindando una experiencia mucho más cercana al consumidor. **Fuente:** Adaptación propia con imágenes tomadas de <https://www.hardwarezone.com.sg/feature-netflix-101-everything-you-need-know-get-started>, <https://okdiario.com/tecnologia/netflix-espana-8801>, <https://www.instagram.com/p/BoMvs95H-2h/>

Con todo lo anterior, queda claro entonces que, en esta nueva era donde los jóvenes pueden tener acceso a una sobreabundancia de contenido mediático y en este panorama de cambios respecto al lenguaje, las formas de comunicación, la revalorización de la privacidad y la proliferación del concepto de inmediatez, se necesita con urgencia un proceso de *alfabetización mediática*, que consiste en el conocimiento sobre los diversos lenguajes que se utilizan en todos los textos que difunden y ofrecen los medios, de tal manera que pueda realizarse la codificación y la decodificación, es decir, “analizar los mensajes de éstos, para un eficaz y racional desarrollo del aprendizaje y de la cultura” (Cabero, 2007, p. 12).

Por consiguiente, tal como la etapa misma de la transición adolescente, las nuevas tecnologías, al ser agentes de transformación continua del mundo moderno, necesitan de un acompañamiento para hacer un uso correcto de las mismas. Esto implica entonces que los docentes deben adquirir la responsabilidad de dotarse de herramientas que les permitan ayudar a los estudiantes a desarrollar las *competencias mediáticas* imprescindibles, a saber:

- Buscar y seleccionar información de manera eficaz.
- Comprender la información de documentos digitales.
- Producir documentos digitales.
- Comunicarse efectivamente a través de redes digitales.
- Colaborar con otros en proyectos con el soporte de redes.

- Participar en la vida pública a través de la red. (Pérez-Rodríguez et al., 2015, p. 57).

Es aquí donde resulta pertinente la propuesta de Ferres (2011), de transformar el paisaje comunicativo para atender a la nueva educación en medios, con una *propuesta de competencia mediática* desde los ámbitos de la creación y de la recepción de mensajes, abarcando seis dimensiones (Ferres, 2011, p. 13):

1. La *dimensión de los lenguajes*, desde el conocimiento del código discursivo y la capacidad de expresarse con corrección en los diferentes sistemas de representación.
2. La *tecnología*, desde el conocimiento de las herramientas y entornos de la comunicación multimedial y multimodal, hasta la capacidad de manejarlas de manera autónoma.
3. Los *procesos de producción y programación*, desde el conocimiento de los factores y procesos para las diferentes producciones mediáticas, hasta la capacidad de colaborar en la producción y difusión de mensajes.
4. La *ideología y los valores*, desde el poder leer críticamente los mensajes audiovisuales, hasta la capacidad de producir mensajes cargados de valor y que contribuyan al mejoramiento de la sociedad.
5. Los *procesos de interacción y recepción*, desde el conocimiento de los derechos legales de reclamación ante el incumplimiento de las normas de comunicación vigentes, hasta la capacidad de comprender la influencia del mensaje y producto mediático.
6. La *dimensión estética*, desde la capacidad de extraer placer no solo de lo que se comunica en los medios sino de la manera como lo hacen, hasta la capacidad de apropiarse, transformar y potenciar el mensaje mediático.

En efecto, articular el mensaje mediático a la práctica educativa, podría resultar interesante en la medida en que no solo se trata de incluir videos o música a la clase para la comprensión de una temática en específico, se trata de educar a los adolescentes para la comprensión y producción de los textos mediáticos con los que interactúan a diario que, en últimas, serán las herramientas que les permitirán decidir de qué contenidos se apropian y cuáles rechazan en su travesía tecnológica cotidiana.

2.2.1 La alfabetización mediática en el aula de clases: revisión del estado del arte.

En vista de la necesidad actual de educar para la competencia mediática, se han venido adelantando diversos estudios y proyectos a nivel mundial que pretenden

liderar cambios a través del trabajo en las escuelas. A este respecto, en el año 2010 se inició en España un proyecto de investigación mediática titulado, *“La competencia en comunicación audiovisual en un entorno digital. Diagnóstico de necesidades en tres ámbitos sociales”*. Estos tres ámbitos hacían referencia a los universitarios, los profesionales de la comunicación y el ámbito de la enseñanza obligatoria. Para este último campo, se desarrolló el subproyecto *“La enseñanza obligatoria ante la competencia mediática en comunicación audiovisual en un entorno digital”*, tomando muestras aleatorias en diez provincias españolas y categorizándolas por las diferentes etapas escolares. Los resultados del mismo, fueron recogidos por Pérez-Rodríguez et al. (2015, pp. 100-111), y respecto a la competencia mediática, en líneas muy generales, se concluye que:

- Las dimensiones del lenguaje y la tecnología se encuentran más desarrolladas en jóvenes y niños, quizás porque son las dimensiones que más se encuentran ligadas a las destrezas que se trabajan en la escuela.
- Las dimensiones de producción y programación; ideología y valores; y recepción y audiencia se quedan en un nivel de desarrollo intermedio puesto que, así como muchos de los encuestados son capaces de reconocer que los medios ejercen influencia, de la misma manera les cuesta reconocer, a primera vista, el nivel de influencia y las ideologías o valores que estos transmiten.
- La dimensión estética tiene un nivel de desarrollo mínimo, pues se evidenció que a los estudiantes les cuesta utilizar habilidades de relación y reconocimiento de la sensibilidad y la estética.

Así pues, de acuerdo con este planteamiento, y como lo propone Pérez-Rodríguez et al. (2015), es necesario “adecuar el currículum y la metodología a objetivos, contenidos, actividades, recursos y tendencias propias de la Web 2.0” (Pérez-Rodríguez et al., 2015, p. 111).

Es en este marco donde algunos docentes e investigadores se han dado a la tarea de hacer propuestas para incentivar el proceso de alfabetización mediática en los últimos años, dentro de sus propios países, ciudades, centros educativos... su propio contexto. Por citar algunos ejemplos, en el texto, *“La educación en comunicación en Cataluña”* (Ambròs, 2006), la autora manifiesta la preocupación por la escasez de preparación en la escuela para la articulación entre educación y comunicación audiovisual, por lo que propone un manifiesto con el que se busca: integrar las habilidades comunicativas a los currículos escolares; dotar a los centros educativos con tecnología; capacitar a los docentes en educación en comunicación; establecer convenios con medios de comunicación local, para que ofrezcan a las escuelas recursos educativos en comunicación; elaborar material didáctico para la enseñanza

de la educación en comunicación, que vaya más allá de la teoría; promover la integración de profesionales de la comunicación al proceso educativo obligatorio; involucrar a los diferentes agentes sociales y culturales del Estado al proceso educativo; acompañar a los docentes en el proceso de educación en comunicación; promover la participación, la democracia y la interactividad, a través de la educación en comunicación; y concientizar a los medios de comunicación para que creen consejos educativos que velen por los derechos de niños y jóvenes.

Por otra parte, en el trabajo *“Euromedia Project: enseñando los “media” en Secundaria”*, de Richard Huerta (2002), se recogen los resultados en el ámbito español de este proyecto europeo, que trabaja con estudiantes entre 14 y 16 años. Para este se tomaron una serie de muestras sobre los diferentes comportamientos tanto del alumnado como del profesorado respecto a los medios. Como resultado, se reveló que los alumnos se muestran motivados al introducir medios en el aula, que todos los docentes se quejan de la poca formación que tienen en el campo de los medios y que muchos de ellos, aunque digan tener una opinión positiva de los medios, en la práctica, tienen temor de articularlos a la clase y lo transmiten a los alumnos.

En otro estudio, titulado *“Las nuevas alfabetizaciones. Más allá de la alfabetización tradicional en Argentina”* (Contín, 2011), consciente de la necesidad de articular los medios a la educación, se propone que la formación no debe quedar reducida a la cultura escrita impresa, sino más bien, que se debe implementar una multialfabetización, utilizando el nuevo lenguaje como medio de expresión personal y grupal. Lo que implica obligatoriamente un proceso previo de formación docente en educación mediática.

Otra de las investigaciones en este tema es *“Competencia mediática del profesorado y del alumnado de educación obligatoria en España”* (Ramírez-García y González-Fernández, 2016), donde se presentan las conclusiones del estudio *“Competencias mediáticas de la ciudadanía en medios digitales emergentes (smartphones y tablets): prácticas innovadoras y estrategias educomunicativas en contextos múltiples”*, financiada por la convocatoria del proyecto I+D del Ministerio de Economía y competitividad, donde luego de presentar un análisis detallado del estudio realizado, se concluye que, muy a pesar que en los currículos españoles ya ha empezado a incluirse el tema de educación en medios, los resultados demuestran que aún falta mucho camino por recorrer para que los estudiantes puedan alcanzar un mayor nivel en la competencia mediática en sus distintas dimensiones. Además, se concluyó que, en vista de los resultados preocupantes obtenidos por los docentes en todas las dimensiones de la competencia mediática, se hace necesario

implementar procesos de formación en las mismas pues, se comprobó que “a mayor formación del docente, mayor nivel competencial alcanza” (p. 56).

Ya en el campo de la producción audiovisual estudiantil, se encuentra el trabajo de Sánchez Carrero (2008), en el que se hace un interesante rastreo por todo el estado del arte del tema de la alfabetización audiovisual y se reseñan programas televisivos producidos por y para niños y adolescentes, concluyendo que la actitud del estudiante cambia cuando es consciente que el material que está produciendo será emitido para un público, que en las primeras semanas del proceso de producción audiovisual, el chico “satisface su necesidad de aparecer en pantalla”, pero luego, deja de aspirar a solo ser grabado, para empezar a pretender que todo su trabajo sea entendido por la mayoría de personas. De hecho, su actitud como telespectador también empieza a cambiar (p. 123).

Por último, es importante resaltar que son pocos los canales de televisión dentro de la escuela, que puedan rastrearse por la red. Hacia el año 1996, Frías Rincón, publicaba en el periódico colombiano El Tiempo, un artículo que hacía referencia al noticiero *Cafam Televisión Educativa*, de un colegio ubicado en Bogotá, en el que los estudiantes emitían 20 minutos de programación, sobre temáticas actuales, producidos, grabados y editados por ellos mismos, dotados de la mejor tecnología de la época. Sin embargo, al parecer no se continuó desarrollando esta buena iniciativa. Y actualmente, en Puerto Monnt, Alerce (Chile), se desarrolla el proyecto *Kimun TV*, de la escuela Kimun Lawal, en la que a través de la televisión se promueve la participación y formación ciudadana. Así pues, los estudiantes semanalmente realizan talleres para la discusión de contenidos, se rotan por los diferentes roles de trabajo en el canal y emiten programas sobre temas actuales, incluyendo entrevistas, temas literarios y cine.

Con todo lo anterior, queda claro que aún queda un largo camino por recorrer en el campo de la alfabetización mediática y que las primeras investigaciones arrojan resultados de habilidades para la competencia digital aún muy insipientes en los estudiantes. Sin embargo, lo positivo de la cuestión es que son muchos los docentes que continuamente se están sumando a los procesos de investigación y capacitación en medios y competencia digital. La carrera es larga, pero ya está comenzada. La meta será: estudiantes preparados con habilidades mediáticas que les permitirán dominar el conocimiento que transformará las generaciones futuras.

2.3 Una propuesta de alfabetización mediática en la enseñanza de Lengua y Literatura en la educación Media colombiana, según la normativa vigente

En Colombia, de acuerdo con el Ministerio de Educación Nacional (MEN), el sistema educativo se encuentra dividido en los siguientes niveles:

- El preescolar, que comprende un mínimo obligatorio, con estudiantes entre los cero y los cinco años de edad.
- La educación básica, que comprende nueve grados: cinco de educación primaria, a la que se accede con seis años; y cuatros años de educación secundaria, a la que se accede generalmente con once o doce años.
- La educación media, que tiene una duración de dos, y en algunas escuelas de tres años, con estudiantes entre los quince y los diecisiete años de edad.

En este país, la educación está regida por la ley 115 del 08 de febrero de 1994. Y en el marco de esta ley, en el 2006 se publica una guía de *Estándares Básicos de Competencias en Lenguaje, Matemáticas, Ciencias y Ciudadanas*, que permiten organizar el diseño curricular de los planteles educativos. A este respecto, y como quiera que la presente propuesta se dirige a estudiantes de 10º, desde la asignatura de Lengua Castellana, es importante hacer una revisión de los estándares en lenguaje para la educación Media, dentro de los que se encuentran dos estándares que hacen referencia a los medios de comunicación y a la ética de la comunicación y es interesante que se apunta a la interpretación crítica de los contenidos recibidos de los medios. Pero, como bien se entiende que fue publicado en el año 2006, estos estándares no involucran explícitamente las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación, por lo que no propician el fomento de la alfabetización mediática.

En términos de TICs, en los últimos años, Colombia ha crecido a pasos agigantados que, si bien es cierto que no se encuentra al mismo nivel de desarrollo tecnológico que los grandes países desarrollados, es de reconocerse el esfuerzo que desde el Ministerio TIC se viene realizando para fomentar el uso de las nuevas tecnologías y facilitar el acceso a las mismas. En este sentido, y de acuerdo con el *Informe de gestión para el Congreso de la República – Sector TIC (2018)*, son muchos los avances en el desarrollo de aplicaciones móviles, en la gestión digital para la atención al ciudadano, en capacitación de la población para el uso de las TICs, en la creación de contenidos para la población con discapacidad auditiva, en la promoción del emprendimiento a través de lo digital, en la dotación de escuelas con material tecnológico, en el mejoramiento del servicio prestado por las empresas de servicios de comunicación, en el desarrollo de contenidos televisivos audiovisuales,

entre otros. Sin embargo, queda una larga tarea aún para el Gobierno Nacional, sobretodo en términos de educación, pues todavía hace falta una mayor capacitación en competencia mediática para el profesorado del país que, en últimas, son los que, desde las aulas, influyen en el proceso de transformación de la sociedad.

Y así, en este cuadro de transformación social, cultural y mediática, es como aparecen en 2016 los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA), una nueva guía para el profesorado que se relaciona con los Lineamientos Curriculares y los Estándares Básicos de Competencias (EBC), propuestos en 2006. “Su importancia radica en que plantean elementos para construir rutas de enseñanza que promueven la consecución de aprendizajes año a año para que, como resultado de un proceso, los estudiantes alcancen los EBC propuestos por cada grupo de grados” (Ministerio de Educación Nacional, 2016, p.6).

La presente investigación entonces, se circunscribe en cuatro de los Derechos Básicos de Aprendizaje, propuestos para grado 10º:

- Asume una posición crítica y propositiva frente a los medios de comunicación masiva para analizar su influencia en la sociedad actual.
- Planea la producción de textos audiovisuales en los que articula elementos verbales y no verbales de la comunicación para desarrollar un tema o una historia.
- Participa en discursos orales en los que evalúa aspectos relacionados con la progresión temática, manejo de la voz, tono, estilo y puntos de vista sobre temas sociales, culturales, políticos y científicos.
- Produce textos orales como ponencias, comentarios, relatorías o entrevistas, atendiendo a la progresión temática, a los interlocutores, al propósito y a la situación comunicativa (DBA, 2016, pp. 44-47).

Luego de hacer un modesto recorrido por el estado del arte (porque habrá muchos más trabajos por revisar) y los principales conceptos que sirven de inicio para un acercamiento a la alfabetización mediática, queda claro que, al vivir en una era mediada por la tecnología, los docentes tienen la responsabilidad de formarse en competencias mediáticas, a fin de poder preparar a sus estudiantes para la verdadera vida. Hoy ya no es tan necesaria una educación de conceptos de memoria, pues ya todo está colgado en la red, lo que se necesita es educar para aprender a leer, codificar, interactuar e interpretar críticamente, todo el vasto conocimiento que ahora está al alcance de la mano.

3. Propuesta didáctica

En un mundo en el que las nuevas tecnologías están a la orden del día imperando en todas las facetas de la vida, donde el conocimiento se encuentra al alcance de la mano, donde se registra a diario el comportamiento e interacción humanas a través de redes sociales y donde los niños y jóvenes de esta época fueron bautizados por Marc Prensky (2010) como “nativos digitales”, se hace necesario replantear los currículos educativos para adaptarlos a las necesidades de la era moderna, de tal manera que los estudiantes puedan vivenciar en las aulas contenidos teóricos que se encuentren relacionados con su vida cotidiana, logrando así motivarlos y conectarlos con el proceso de aprendizaje.

3.1 Presentación

El presente proyecto: *“CIS TV: la plataforma transmedia de los estudiantes de 10º del Cartagena International School”*, nace con la intención de articular las TIC al currículo de la enseñanza de Lengua Castellana y Literatura de la institución y, de esta manera, promover un ambiente que propicie la motivación y el interés en el desarrollo del aprendizaje, de unos estudiantes que se encuentran en la edad de transición, llamada adolescencia.

Un proyecto como el presente resulta totalmente viable en el Cartagena International School, debido a que es una escuela que dentro de su visión, propone la formación de estudiantes tecnológicos, integrando las tecnologías desde la planeación de la práctica pedagógica; la adecuación de sus aulas a la experiencia digital; la presentación de los contenidos académicos y digitales en su plataforma educativa online; la producción de hardware y software por parte de sus estudiantes y; la evaluación y seguimiento académico en línea.

Así pues, pensando en el contexto y las necesidades educativas del alumnado del primer curso de la Media académica, se propone un proyecto innovador, que consiste en la creación de una plataforma transmedia de contenido audiovisual académico, elaborado por los estudiantes, alojado en una página web y publicitado por ellos mismos, a través de un perfil en las redes sociales Facebook e Instagram. Esta plataforma se mantendrá activa en todo el transcurso del año lectivo a través de la publicación diaria de contenidos interesantes para la comunidad educativa (en las redes sociales), y la emisión semanal intercalada de los siguientes programas (en la página web):

1. NotiCIS
2. Booktubers

3. Entrevista
4. Pasapalabra

La propuesta es concebida como un proyecto de comprensión (Perkins y Blythe, 1994) para estudiantes de 10º, que no solo incluirá el modelo de inteligencias múltiples de Gardner (1994), sino que también integrará las habilidades de pensamiento de la Taxonomía Bloom en la era digital (según Churches, 2009), con el fin de generar espacios de innovación y motivación al aprendizaje en la clase de Lengua Castellana, desde el reconocimiento de las fortalezas y habilidades de cada uno de los estudiantes, el trabajo cooperativo y el uso de las nuevas tecnologías en el aula. Por consiguiente, se tendrá como meta la generación de un proceso de alfabetización mediática, al mismo tiempo que se alcanzan los lineamientos curriculares propuestos por el Ministerio de Educación Nacional (2006).

Para ejecutar la propuesta en el aula, el proyecto habrá de segmentarse en las siguientes fases:

- 1. Idear:** en esta primera etapa (primera semana de clases) se dividirá el curso en cinco grupos de trabajo que funcionarán a lo largo del año académico (por lo que es de suma importancia tener en cuenta las habilidades, afinidades y aptitudes de los estudiantes). Posteriormente, se realiza la presentación del proyecto y se pedirán ideas a los grupos para construir el tópico generativo del proyecto y las actividades a realizar.
- 2. Elegir:** en esta segunda etapa (segunda semana de clases) se dejan claro el tópico generativo de cada uno de los programas, las actividades a realizar y los roles que se desempeñarán en los grupos.
- 3. Planificar:** En esta etapa (tercera semana de clases), los miembros de cada grupo se organizan y reparten las actividades que van a realizar.
- 4. Realizar/Ejecutar:** Esta fase será la más larga (tres periodos académicos), puesto que corresponderá al transcurso del año lectivo, en el que los estudiantes estarán generando los diferentes contenidos audiovisuales.
- 5. Revisar/Evaluar:** esta será la última fase del proyecto (última semana de clases), donde se recogerán las apreciaciones individuales y colectivas sobre el desarrollo del proyecto y se evalúa la posibilidad de ejecución en el siguiente año escolar, estableciendo una propuesta de mejora.

Adicionalmente, para el desarrollo del proyecto ha de tenerse en cuenta que:

- Un año escolar consta de tres periodos académicos.

- Los grupos de trabajo se encargarán de la emisión de cuatro programas (NotiCIS, Booktubers, Entrevista y Pasapalabra) y de un cubrimiento semanal al canal.
- Los días martes y jueves, se publicarán los programas correspondientes a la semana, por los que rotarán los diferentes grupos.
- Los programas: NotiCIS, Booktubers y Entrevista, se emitirán los días martes, de manera aleatoria.
- El programa Pasapalabra, será emitido todos los jueves, teniendo en cuenta que es un programa de concurso con el que se busca generar motivación y audiencia.
- El grupo encargado del cubrimiento semanal, será únicamente quien subirá los contenidos tanto a la plataforma transmedia (alojada en la página web), como a las redes sociales.
- Cada equipo deberá entregar, a más tardar el día domingo, su programa grabado y editado, al grupo que le corresponda el cubrimiento semanal, para que estos puedan colgarlo en la red el día asignado.
- Los estudiantes de cada grupo deberán asumir diferentes roles para la emisión de los programas (generalmente se escoge el rol para el que se tiene mayor habilidad y se sienta más seguro). Sin embargo, es obligatorio que todos asuman el rol de presentador en al menos uno de los cuatro programas que emitirá su grupo en el periodo académico.
- Para el trabajo dentro del aula, se destinará uno de los tres días de clases con el curso, para hacer seguimiento del proyecto, evaluación, sugerencias, presentación de influencers que estén generando impacto en la sociedad, análisis y crítica de los contenidos mediáticos, planificación de contenidos a emitir, etc.
- Cada programa tendrá una duración media de entre 3 y 5 minutos.

En conclusión, a través de la plataforma, y como producto final del proyecto presentado como metodología pedagógica para esta propuesta, cada semana la comunidad académica podrá beneficiarse de contenidos educativos que les atañen, expresar sus ideas en la red, despejar dudas, estrechar lazos de amistad, exaltar procesos positivos que se estén adelantando en la escuela, fortalecer la competencia comunicativa de los estudiantes en las nuevas plataformas de la comunicación y vivenciar la utilidad de los conocimientos adquiridos. Así pues, tal como los nuevos influencers que mueven masas y que se han convertido en ídolos de la juventud moderna, los estudiantes que participarán en el proyecto, también se convertirán en influencers que buscarán llevar un mensaje educativo, lúdico y didáctico a su

comunidad y, de una manera u otra, prepararlos para su futura orientación vocacional.

3.2 Objetivos de la propuesta

La presente propuesta tiene como objetivo principal la creación de una plataforma transmedia que, a través del Aprendizaje Basado en Proyectos, promueva la competencia en comunicación lingüística, así como la competencia mediática y la competencia digital.

Para ello, se proponen los siguientes objetivos específicos:

- Fortalecer la expresión y comunicación oral en estudiantes de 10º grado, a través de la creación de contenido audiovisual.
- Fomentar los diferentes modos de organización del discurso asociados a los medios de comunicación de masas.
- Promover el uso de las TIC para el fomento y la motivación en el aula.
- Incentivar la lectura por placer de textos literarios de carácter histórico.
- Promover una posición crítica y propositiva frente a los medios de comunicación masiva y su influencia en la sociedad actual.
- Incentivar el interés por el conocimiento de las normas gramaticales y la adquisición de vocabulario en estudiantes de secundaria, a través de un programa de entretenimiento.

3.3 Contexto

Cartagena de Indias es una ciudad ubicada al norte de Colombia, a orillas del mar Caribe. Es reconocida a nivel mundial como referente turístico, económico y portuario, lo que la ha convertido en una confluida mezcla racial y en el encuentro de muchas culturas, pues son muchos los extranjeros que han decidido convertirla en su lugar de residencia. Esta ciudad cuenta con una población de 1.013.389 habitantes, de acuerdo con el Departamento Administrativo Nacional de Estadística (DANE, 2016). De este número,

211.933 (21%) se encuentran entre los 5 y 16 años, etapa definida por el MEN como Población en Edad Escolar. En primera infancia (menor de cinco años) se estima una población de 81.824 (8%), y por encima de 16 años, 719.632 (71%) (Fundación Mamonal, 2018, p. 10).

De acuerdo con la Constitución política de 1991 y la Ley General de Educación de 1994, en Colombia el acceso a la educación es un derecho fundamental de la población. Y se puede acceder a la misma, a través de la educación oficial, dirigida y administrada por el MEN; o la educación privada; administrada por instituciones de carácter particular. Es así como en Cartagena, el 75% de los estudiantes matriculados en el sistema educativo, corresponde a instituciones oficiales del Estado (Fundación Mamonal, 2018, p. 18). Y dentro del 25% de estudiantes restantes, que hacen parte del sector privado de la educación, se encuentra el Cartagena International School, un colegio ubicado en la Zona norte de Cartagena, relativamente nuevo, al tener 12 años de trayectoria, pero con un crecimiento poblacional en aumento, a medida que avanzan los años.

Actualmente, el Cartagena International School cuenta con una población general de 555 estudiantes: 133, matriculados en Preescolar; 230, matriculados en la Básica Primaria; 147, matriculados en la Básica Secundaria; y 45, matriculados en la educación Media.

En cuanto a resultados académicos, desde su primera promoción de bachilleres, en el año 2006, el Cartagena International School ha obtenido el nivel muy superior (A+), en las Pruebas Saber del estado colombiano. Desde el año 2016, ha sido reconocido con el mejor Índice Sintético de Calidad Educativa (ISCE) en Cartagena y Bolívar. Estos resultados obedecen, principalmente, a la integración del currículo académico con actividades encaminadas a la formación del ser y la autogestión del aprendizaje sus estudiantes. Por citar un ejemplo, desde el Departamento de Lengua Castellana de la institución, de manera transversal con el resto de las asignaturas, se viene trabajando en un programa de promoción y animación a la lectura, desde el primer curso de la Básica Primaria, con el fin de generar una cultura de lectura crítica en el estudiantado. Además, desde hace ocho años, este mismo Departamento, viene liderando un proyecto de oratoria en todos los cursos de educación básica y Media, fortaleciendo los niveles de producción oral y escrita, el pensamiento crítico, la argumentación, el desarrollo de capacidades histriónicas, la seguridad y el manejo de un escenario, lo que evidentemente ha incidido en la formación de estudiantes que han perdido el temor de hacer un libre uso de la palabra.

En el Cartagena International School, además de impartirse las asignaturas básicas exigidas y reglamentadas por el Ministerio de Educación Nacional, se ha incluido en su plan de estudios, extracurriculares relacionadas con el desarrollo de talentos, por lo que sus estudiantes, de acuerdo a sus intereses, gustos y capacidades, pueden escoger dos asignaturas optativas entre taekwondo,

cheerleading, equitación, natación, fútbol, tenis, innovación tecnológica, startups, multimedia, atletismo, programación, expresión oral y artes plásticas.

De otro lado, el Cartagena International School también se distingue por su programa de formación en emprendimiento, desde la primera etapa preescolar, con el fin de fomentar el espíritu emprendedor y la inteligencia financiera, teniendo como pilares el emprendimiento empresarial, financiero, tecnológico y artístico. Logrando que, a la fecha, más de 70 de sus egresados, hayan constituido empresas, que se encuentran aportando al desarrollo socioeconómico de la ciudad y la generación de empleo.

En cuanto a la tecnología, es una escuela a la vanguardia, con aulas equipadas con tableros digitales, computadores y audio. Los estudiantes hacen uso diario de las tecnologías y llevan a las clases sus propios dispositivos electrónicos (computadores, tablets o teléfonos móviles) para la gestión de sus contenidos académicos, a través de la plataforma Moodle, donde se cuelgan las temáticas a desarrollar durante la semana, que van acompañados de enlaces para consultas adicionales, juegos, audio y video, lo que logra hacer más atractiva la experiencia del aprendizaje. Además, la escuela cuenta también con una plataforma para seguimiento estudiantil (con acceso desde la página web o la aplicación móvil), que no solo permite registrar y revisar el seguimiento del proceso del alumno, sino también la asistencia diaria, la comunicación interna con los diferentes miembros de la comunidad educativa, la selección del menú del estudiante, la gestión económica correspondiente a pagos, matrícula y pensión, entre otras utilidades.

Por último, respecto a la población de la Educación Media (grupo de interés para el presente estudio), la institución cuenta con 31 estudiantes matriculados en grado 10º y 14 estudiantes matriculados en grado 11º. Grado 10º, es un curso con estudiantes entre los 15 y 17 años, tiene 5 estudiantes oriundos de otras regiones del país, 2 estudiantes de nacionalidad extranjera y hasta el momento, no se registra ningún estudiante con necesidades especiales.

3.4 Actividades

En vista de que cada programa está orientado al alcance de diferentes lineamientos curriculares y estándares de competencias, el proyecto se ha dividido en cinco tablas de actividades, que obedecen a las metas que se pretenden alcanzar con cada uno de los diferentes programas a emitir y el cubrimiento semanal tanto de la plataforma como del perfil de las redes sociales. A continuación, se presenta el guion general de las actividades que puede verse afectado por la iniciativa del alumnado, al momento de presentar y socializar el proyecto, en su primera fase.

3.4.1 Noticiero

El grupo asignado deberá preparar la emisión de un noticiero que incluya una noticia local, nacional, institucional, deportiva, cultural y de farándula. Cada una de estas noticias deberá responder a las 6 preguntas del periodismo: qué, cuándo, dónde, cómo, quién y por qué (Fornieles, 2012, p. 741).

Tabla 1. Proyecto de comprensión – Noticiero CIS TV

PROYECTO DE COMPRENSIÓN NOTICIERO CIS TV				
Asignatura: Lengua Castellana		Curso: 10º		Año: 2019
Hilos Conductores		<ul style="list-style-type: none">- ¿Qué importancia tienen los medios de comunicación masiva en el desarrollo de la vida humana?- ¿Qué aspectos deberían de tenerse en cuenta al difundir una noticia?- ¿Cómo reconocer noticias falsas?- ¿Cómo inciden las nuevas tecnologías en la transmisión de las noticias a nivel global?		
Tópico generativo				
La noticia: el reto de transmitir, recibir y decodificar información en la era mediática.				
METAS DE COMPRENSIÓN				
Los estudiantes desarrollarán comprensión en...				
1. La interpretación del lenguaje mediático <u>Criterio de evaluación:</u> Interpreta en forma crítica la información difundida por los medios de comunicación masiva.				
2. La exégesis del panorama mundial actual <u>Criterio de evaluación:</u> Relaciona el significado de los textos que lee con los contextos sociales, culturales y políticos en los cuales se han producido.				
3. La redacción y presentación de la noticia: qué, quién, cómo, cuándo, dónde y por qué <u>Criterio de evaluación:</u> Produce textos, empleando lenguaje verbal o no verbal, para exponer sus ideas o para recrear realidades, con sentido crítico.				
4. La producción de textos orales desde la ética de la comunicación. <u>Criterio de evaluación:</u> Expresa respeto por la diversidad cultural y social del mundo contemporáneo, en las situaciones comunicativas en las que interviene.				
	Metas (número de la meta)	Inteligencias múltiples (según Gardner)	Actividades de Comprensión (Herramientas de la paleta)	Habilidades de Pensamiento de Bloom en la era digital (según Churches)
Actividades	1, 2	Lingüística/verbal	Lectura del material informativo consultado en la web.	Recordar -Hacer búsqueda en la web de los principales medios de comunicación internacionales.
		Interpersonal	Desarrollo de la habilidad de concentración en las búsquedas a realizar.	- Marcar como favoritos los medios a consultar.
		Visual / espacial	Diseñar esquemas que le permitan ordenar y categorizar las noticias y las fuentes consultadas.	Comprender - Realizar búsquedas avanzadas de las principales noticias a nivel internacional, nacional y local.

		Lingüística / verbal	Agendar, recoger y anotar la información más importante de la búsqueda realizada.	- <i>Categorizar</i> las noticias consultadas, por orden de impacto y relevancia. - <i>Suscribirse</i> a los principales medios de comunicación, que se marcaron como favoritos, para mantenerse actualizados.
Actividades desarrollo	3	Lingüística Interpersonal	Estructurar el trabajo en equipo y dividir los segmentos noticiosos a presentar entre cada uno de los miembros del grupo, de tal manera que cada uno elabore un guion para presentar dicho segmento.	Aplicar - <i>Compartir enlaces</i> , con los miembros del grupo, sobre material interesante a utilizar e ideas para la emisión de su programa. - <i>Subir a la nube</i> el archivo del borrador de la noticia, redactada por cada uno, para ser corregido y editado por el resto de miembros del grupo. - <i>Editar</i> los textos compartidos en la nube.
		Lingüística Intrapersonal	Escribir el primer borrador de lo que será el guion de cada noticia a presentar.	
		Interpersonal	Compartir, intercambiar y editar los diferentes textos producidos.	
		Interpersonal	Trabajar en grupo, la planeación para la grabación: locación, presentadores, cámara, día, hora, vestuario, etc.	Analizar - Recopilar información en los diferentes medios de comunicación, sobre las últimas actualizaciones de las noticias a emitir (<i>media clipping</i>). - Hacer <i>ingeniería inversa</i> (<i>reverse engineering</i>) para el diseño y estructuración del programa a emitir.
		Musical	Escoger la cortina musical del noticiero.	
Proyecto final de síntesis	4	Lingüística / verbal	Revisión de la versión escrita de los guiones, para cargarla al Teleprompter.	Evaluar - <i>Revisar</i> la versión final para el teleprompter. - <i>Cargar</i> el guion en la aplicación de teleprompter. - <i>Probar</i> la velocidad y el tamaño del texto.
		Cinética / corporal Lingüística / verbal	Realizar varias sesiones de práctica, previas a la grabación, para trabajar en el control de nervios, expresión oral, lenguaje corporal y la utilización de un lenguaje formal.	
		Cinética / corporal Interpersonal	Hacer feedback, luego de las prácticas, de tal manera que puedan corregirse los errores y portenciar las habilidades de expresión lingüística y extralingüística.	Crear - <i>Grabar</i> el video del programa a emitir. - <i>Editar</i> la grabación. - <i>Colgar</i> la versión final en el canal online.
		Interpersonal	Editar la versión final del programa.	
Evaluación: Luego de realizar el programa, los estudiantes habrán alcanzado los criterios de evaluación propuestos para cada una de las metas de comprensión, que serán medidos y cuantificados a través de rúbricas de autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación.				
Recursos				
Físicos: Celulares, tablets, cámara, trípode, luces, vestuario, maquillaje, micrófono, ordenador, tablero digital.		Digitales (programas y aplicaciones): Para editar: Adobe premier, Filmora Para agregar música a los videos (con derechos legales): Epidemic sound Para agregar Chroma: Chromavid (app) Para Teleprompter: Simple teleprompter (app), Apuntador para Android (app), Teleprompter BIGVU (app)		

Nota. Fuente: adaptación propia basada en un modelo para proyectos de comprensión, tomado de: <https://es.slideshare.net/alfilvef/cmo-elaborar-un-proyecto-de-comprension>

3.4.2 Booktubers

Este programa consistirá en la presentación de un libro correspondiente al plan lector del curso. El objetivo será incentivar el hábito de la lectura, hacer reflexiones

en torno a lo leído, hablar sobre su autor, el contexto histórico, sus personajes. Los presentadores del programa deberán estar situados en un lugar cómodo, iluminado y tranquilo y deberán usar la creatividad para motivar al público a leer la obra en cuestión, a través de sesiones de lectura compartida en la transmisión, representar alguna escena de la obra, etc. Adicionalmente, en el programa se puede exaltar a estudiantes que se consideren buenos lectores en la institución, o presentar cualquier tipo de escritos de la autoría de un estudiante.

Tabla 2. Proyecto de comprensión – Café literario

PROYECTO DE COMPRENSIÓN BOOKTUBERS - CIS TV				
Asignatura: Lengua Castellana		Curso: 10º		Año: 2019
Hilos Conductores		- ¿Qué importancia tiene la literatura en el devenir de la historia? - ¿Por qué a muchas personas no les gusta leer? - ¿Qué estrategias se pueden implementar para despertar en los jóvenes el interés por la lectura?		
Tópico generativo				
Literatura: el arte que permite la preservación de la memoria histórica de la humanidad.				
METAS DE COMPRENSIÓN				
Los estudiantes desarrollarán comprensión en...				
1. La interpretación de textos literarios				
Criterio de evaluación: Analiza crítica y creativamente diferentes manifestaciones literarias del contexto universal.				
2. La influencia de las épocas históricas en la estructura y configuración de la literatura				
Criterio de evaluación: Identifica en obras de la literatura universal el lenguaje, las características formales, las épocas y escuelas, estilos, tendencias, temáticas, géneros y autores, entre otros aspectos.				
3. La identificación de las estructuras propias de cada género literario				
Criterio de evaluación: Elabora hipótesis de interpretación atendiendo a la intención comunicativa y al sentido global del texto leído.				
4. La producción de textos orales				
Criterio de evaluación: Produce textos, empleando lenguaje verbal o no verbal, para exponer sus ideas o para recrear realidades, con sentido crítico.				
	Metas (número de la meta)	Inteligencias (según Gardner)	Actividades de Comprensión (Herramientas de la paleta)	Habilidades de Pensamiento (según Bloom)
Actividades preliminares	1, 2	Lingüística/ verbal	Lectura del texto literario que corresponde a la base del programa.	Recordar -Resaltar las partes que más le impacten, a medida que vaya realizando la lectura (si la tiene en formato digital).
		Interpersonal	Desarrollo de la habilidad de concentración en la lectura del texto literario y en las búsquedas a realizar sobre información relacionada con el mismo.	- Reproducir el audiolibro del texto (en caso de que existiera una versión digital). -Reproducir videos de programas televisivos con temáticas

				literarias. -Hacer búsqueda en la web sobre el texto leído. - Marcar como favoritos las páginas a consultar.
		Visual / espacial	Diseñar esquemas (de color, de imágenes o mapas mentales, pinturas, diseños abstractos) que le permitan ordenar y categorizar la estructura del texto leído, su género literario y su época histórica.	Comprender - Realizar búsquedas avanzadas de datos relevantes sobre el texto leído, su autor, su género literario, la época en que fue escrito, etc. - Categorizar y etiquetar la información consultada, por orden de importancia.
		Lingüística / verbal	Agendar, recoger y anotar la información más relevante de la búsqueda realizada.	- Bosquejar, a través de mapas mentales, los datos más importantes de la consulta.
Actividades desarrollo	3	Lingüística Interpersonal	Estructurar el trabajo en equipo y estructurar las ideas que se tengan para la emisión del programa, ya sea: - Simulación de entrevista al autor la obra o uno de sus personajes. - Representación de algunas escenas de la obra. - Lectura en voz alta de algunos apartes de la obra. - Ambientación del periodo histórico en el que fue escrita la obra, etc.	Aplicar - Compartir enlaces, con los miembros del grupo, sobre material interesante a utilizar e ideas para la emisión de su programa. - Subir a la nube el archivo del borrador inicial del programa, para ser corregido y editado por el resto de miembros del grupo. - Editar el borrador compartido en la nube, teniendo en cuenta la coherencia y la cohesión textual.
		Lingüística Intrapersonal	Escribir el primer borrador de lo que será el guion del programa.	
		Interpersonal	Trabajar en grupo la planeación y conseguir toda la utilería para la grabación: locación, presentadores, cámara, día, hora, vestuario, etc.	Analizar - Organizar las ideas recopiladas en programas televisivos sobre temas literarios, que sirvan de modelo para el programa propio.
		Musical	Escoger la cortina musical del programa. (Se sugiere introducir piezas musicales propias de la época en la que fue escrita la obra).	- Hacer lista de verificación de los objetivos a conseguir con la planeación, producción y emisión del programa.
Proyecto final de síntesis	4	Lingüística / verbal	Revisión de la versión escrita de los guiones, para cargarla al Teleprompter.	Evaluar - Revisar la versión final del guion del programa. - Validar la información expuesta en el guion.
		Cinética / corporal Lingüística / verbal	Realizar varias sesiones de práctica, previas a la grabación, para trabajar en el control de nervios, expresión oral, lenguaje corporal y la utilización de un lenguaje formal.	- Cargar el guion en la aplicación de teleprompter. - Probar la velocidad y el tamaño del texto.
		Cinética / corporal Interpersonal	Hacer feedback, luego de las prácticas, de tal manera que puedan corregirse los errores y portenciar las habilidades de expresión lingüística y extralingüística.	Crear - Dirigir y producir el programa a emitir. - Editar la grabación.
		Interpersonal	Editar la versión final del programa.	- Colgar la versión final en el canal online.

Evaluación:

Luego de realizar el programa, los estudiantes habrán alcanzado los criterios de evaluación propuestos para cada una de las metas de comprensión, que serán medidos y cuantificados a través de rúbricas de

autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación.

Recursos	
Físicos: Celulares, tablets, cámara, trípode, luces, vestuario, maquillaje, micrófono, ordenador, tablero digital.	Digitales (programas y aplicaciones): Para editar: Adobe premier, Filmora Para agregar música a los videos (con derechos legales): Epidemic sound Para agregar Chroma: Chromavid (app) Para Teleprompter: Simple teleprompter (app), Apuntador para Android (app), Teleprompter BIGVU (app)

Nota. Fuente: adaptación propia basada en un modelo para proyectos de comprensión, tomado de: <https://es.slideshare.net/alfilvef/cmo-elaborar-un-proyecto-de-comprension>

3.4.3 Entrevista

En el entorno de la comunidad educativa siempre existirán personajes que estén trabajando en pro del desarrollo social. El objetivo de este programa será hacer un reconocimiento a esas personas que trabajan por el bien común. Los estudiantes deberán realizar una entrevista a un actor local, nacional, internacional o institucional, para el que diseñarán un cuestionario relacionado con la actividad que este realice y exaltarán su labor.

Tabla 3. Proyecto de comprensión – Entrevista CIS TV

PROYECTO DE COMPRENSIÓN ENTREVISTA - CIS TV		
Asignatura: Lengua Castellana	Curso: 10 ^o	Año: 2019
Hilos Conductores	<ul style="list-style-type: none">- ¿Qué significa ser un agente de cambio dentro de la sociedad?- ¿Por qué es importante la labor de los actores sociales dentro de mi comunidad?- ¿Cómo puedo contribuir a la mejora de la sociedad actual?	
Tópico generativo		
Al rescate y visibilización de actores sociales de nuestra comunidad.		
METAS DE COMPRENSIÓN		
Los estudiantes desarrollarán comprensión en...		
1. La estructura de la entrevista (tipos y partes) <u>Criterio de evaluación:</u> Desarrolla procesos de autocontrol y corrección lingüística en su producción de textos orales y escritos.		
2. La planeación de un texto periodístico <u>Criterio de evaluación:</u> Evidencia en sus producciones textuales el conocimiento de los diferentes niveles de la lengua y el control sobre el uso que hace de ellos en contextos comunicativos.		
3. Los tipos de preguntas en una entrevista, de acuerdo al propósito comunicativo <u>Criterio de evaluación:</u> Desarrolla procesos de autocontrol y corrección lingüística en mi producción de textos orales y escritos.		
4. La producción de textos orales desde la ética de la comunicación. <u>Criterio de evaluación:</u> Expresa respeto por la diversidad cultural y social del mundo contemporáneo, en las situaciones comunicativas en las que interviene.		

	Metas (número de la meta)	Inteligencias (según Gardner)	Actividades de Comprensión (Herramientas de la paleta)	Habilidades de Pensamiento (según Bloom)
Actividades preliminares	1, 2	Lingüística/ verbal	Búsqueda en la web de actores sociales de la comunidad.	Recordar -Hacer búsqueda en la web de personajes importantes dentro de la comunidad, a los que se pudiera realizar una entrevista.
		Intrapersonal	Desarrollo de la habilidad de concentración en las búsquedas a realizar.	- Contactar a través de redes sociales a aquellas personas que pudiera entrevistarse para concertar una cita.
		Interpersonal	- Recurrir a familiares y amigos (dentro y fuera del entorno educativo), para sugerencias y contacto del personaje idóneo a quien realizarle una entrevista. - En grupo, ofrecer un feedback de los posibles candidatos a entrevistar y escoger finalmente a uno.	
		Visual / espacial	Diseñar esquemas que le permitan ordenar y categorizar la información consultada sobre el personaje a entrevistar.	Comprender - Realizar búsquedas avanzadas sobre los aportes sociales del personaje a entrevistar.
		Lingüística / verbal	Agendar, recoger y anotar la información más importante de la búsqueda realizada.	- Categorizar la información recolectada. - Suscribirse a los principales canales y redes del personaje a entrevistar, para indagar más información sobre el mismo.
Actividades desarrollo	3	Lingüística Interpersonal	Estructurar el trabajo en equipo y asignar, a cada miembro del grupo, la elaboración de 3 preguntas por cada tipo (cerradas, abiertas, hipotéticas, de sondeo y de comentario) que estén relacionadas con la vida y los aportes del personaje.	Aplicar - Compartir enlaces, con los miembros del grupo, sobre material interesante a utilizar e ideas para la emisión de su programa. - Subir a la nube el archivo del primer borrador de la entrevista, para ser corregido y editado por el resto de miembros del grupo.
		Lingüística Intrapersonal	Compartir, intercambiar y editar las diferentes preguntas elaboradas, para escoger las mejores y elaborar así el primer borrador de la entrevista.	- Editar el texto compartido en la nube.
		Interpersonal	Trabajar en grupo, la planeación para la grabación: locación, presentadores, cámara, día, hora, vestuario, etc.	Analizar - Resumir la información encontrada en la web sobre el personaje a entrevistar.
		Musical	Escoger la cortina musical de la entrevista. (Se recomienda que esté relacionada con la actividad relacionada por el personaje a entrevistar).	- Graficar el nivel de impacto social del personaje dentro de su comunidad (estos gráficos serán incluidos y proyectados en la emisión del programa). - Tomar ideas de diferentes videos de entrevistas, tomadas de la web, a fin de hacer ingeniería inversa (reverse engineering) para el diseño y estructuración del programa a emitir.
		Lógico- matemática	Diseñar gráficos que midan el nivel de impacto social del personaje dentro de la comunidad. (Estos deben ser incluidos en la emisión del programa).	- Hacer listas de verificación que permitan chequear objetivos, tipos de preguntas, organización del tiempo, roles, espacio, duración del segmento, etc.
		Interpersonal	Seleccionar imágenes y video que se adicionarán a la entrevista, como evidencia del trabajo social del personaje.	

Proyecto final de síntesis	4	Lingüística / verbal	Revisión de la versión escrita del guion, para cargarla al Teleprompter.	Evaluar - Moderar el guion de la entrevista, a fin de evaluar la validez y pertinencia del contenido.
		Lingüística / verbal Interpersonal	Compartir con el personaje la versión final del guion de la entrevista, a fin de que este pueda preparar lo que dirá, ajustándose al tipo de público y al tiempo destinado para la entrevista.	- Trabajar en redes con los compañeros del grupo, para afinar los últimos detalles. - Compartir con el personaje a entrevistar, la versión final del guion de la entrevista. - Revisar la versión final para el teleprompter.
		Cinética / corporal Lingüística / verbal	Realizar varias sesiones de práctica, previas a la grabación, para trabajar en el control de nervios, expresión oral, lenguaje corporal y la utilización de un lenguaje formal.	- Cargar el guion en la aplicación de teleprompter. - Probar la velocidad y el tamaño del texto.
		Cinética / corporal Interpersonal	Hacer feedback, luego de las prácticas, de tal manera que puedan corregirse los errores y portenciar las habilidades de expresión lingüística y extralingüística.	Crear - Filmar el video del programa a emitir. - Dirigir y producir el programa a emitir.
		Interpersonal	Editar la versión final del programa.	- Editar la grabación e incluir herramientas de imagen y audio. - Colgar la versión final en el canal online.

Evaluación:

Luego de realizar el programa, los estudiantes habrán alcanzado los criterios de evaluación propuestos para cada una de las metas de comprensión, que serán medidos y cuantificados a través de rúbricas de autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación.

Recursos

Físicos:

Celulares, tablets, cámara, trípode, luces, vestuario, maquillaje, micrófono, ordenador, tablero digital.

Digitales (programas y aplicaciones):

Para editar: Adobe premier, Filmora

Para agregar música a los videos (con derechos legales):

Epidemic sound

Para agregar Chroma: Chromavid (app)

Para Teleprompter: Simple teleprompter (app), Apuntador para Android (app), Teleprompter BIGVU (app)

Nota. Fuente: adaptación propia basada en un modelo para proyectos de comprensión, tomado de: <https://es.slideshare.net/alfilvef/cmo-elaborar-un-proyecto-de-comprension>

3.4.4 Pasapalabra

Este programa será una réplica de uno de los segmentos del famoso programa español “Pasapalabra”, el rosco. Este programa, tal como el original, funcionará como un concurso, sin embargo, sufrirá una serie de adaptaciones:

- Se invitará a participar a estudiantes de otros niveles de la secundaria, a los que al iniciar el periodo académico se les colgará en la plataforma Moodle, un vocabulario que contendrá 3 palabras por cada letra del alfabeto, con sus respectivos significados, con los que deberán familiarizarse. Y cada semana, se agregará 1 palabra adicional a dicho vocabulario, con el ánimo de ir subiéndole nivel a la competencia.
- En el programa, las letras del rosco preguntarán por usos gramaticales y por las palabras del vocabulario.

- En la emisión de cada programa, solo participará un estudiante, que tratará de acertar el mayor número de palabras posibles en un lapso de tiempo de 3:50 minutos. Al finalizar, los resultados de cada participante se incluirán en una tabla de ranking, que semanalmente se presentará a la audiencia.

Se prevé que este programa será de mucho interés para la comunidad estudiantil, puesto que además de los efectos positivos que produce la lúdica en el proceso de aprendizaje del alumno, al finalizar el período académico, el estudiante que logre posicionarse en el primer lugar del ranking del programa, ya sea por acertar el rosco en su totalidad en el menor tiempo o por acertar la mayor cantidad de palabras en el menor número de tiempo, será eximido del examen final del periodo académico de Lengua castellana (esto contando con la aprobación de los otros docentes del Departamento), motivación que se cree, no pasará desapercibida.

Tabla 4. Proyecto de comprensión – Pasapalabra CIS TV

PROYECTO DE COMPRENSIÓN PASAPALABRA - CIS TV		
Asignatura: Lengua Castellana	Curso: 10º	Año: 2019
Hilos Conductores	<ul style="list-style-type: none">- ¿Qué importancia tiene el dominio del léxico en la vida cotidiana?- ¿Puede convertirse el léxico en sinónimo de prestigio?- ¿Cómo influyen el uso de redes sociales en el dominio del léxico de una persona?- ¿Qué estrategias pudieran implementarse para que niños y jóvenes dominen más palabras en su lengua?	
Tópico generativo		
Palabras que emocionan: ampliando el léxico a través del juego		
METAS DE COMPRENSIÓN		
Los estudiantes desarrollarán comprensión en...		
1. La importancia del léxico y la semántica		
Criterio de evaluación: Comprende el valor del lenguaje en los procesos de construcción del conocimiento.		
2. La reflexión metalingüística		
Criterio de evaluación: Desarrolla procesos de autocontrol y corrección lingüística en su producción de textos orales y escritos.		
3. El fortalecimiento de la competencia comunicativa		
Criterio de evaluación: Evidencia en sus producciones textuales el conocimiento de los diferentes niveles de la lengua y el control sobre el uso que hace de ellos en contextos comunicativos.		
4. La producción de textos orales desde la ética de la comunicación.		
Criterio de evaluación: Expresa respeto por la diversidad cultural y social del mundo contemporáneo, en las situaciones comunicativas en las que interviene.		

	Metas (número de la meta)	Inteligencias (según Gardner)	Actividades de Comprensión (Herramientas de la paleta)	Habilidades de Pensamiento (según Bloom)
Actividades preliminares	1, 2	Lingüística/ verbal	Búsqueda en la web de la palabra adicional (por cada letra del alfabeto), para complementar el vocabulario inicial.	Recordar -Hacer búsqueda en la web de las palabras que deben adicionarse al vocabulario inicial. - Marcar como favoritos los medios a consultar. - Listar las palabras que más le resulten interesantes.
		Intrapersonal	Desarrollo de la habilidad de concentración en las búsquedas a realizar.	
		Visual / espacial Interpersonal	Diseñar esquemas que le permitan ordenar y categorizar las palabras consultadas, para que de manera grupal se pueda llegar a un consenso para la elección de las que finalmente se añadirán al vocabulario inicial.	Comprender - Realizar búsquedas avanzadas del significado de las palabras que más les llamaron la atención. - Categorizar las palabras consultadas y escoger una por cada letra del alfabeto.
Actividades desarrollo	3	Lingüística Interpersonal	Escribir el primer borrador del vocabulario con las palabras añadidas.	Aplicar - Subir a la nube el archivo del borrador del vocabulario, con la adición de las nuevas palabras. - Editar el texto compartido en la nube (todo el grupo debe participar). - Cargar la versión final del nuevo vocabulario a la plataforma Moodle de los diferentes cursos a los que se invitará a participar en el programa.
		Lingüística Intrapersonal	Revisar el borrador que se encontrará en la nube y añadir sus correcciones.	
		Interpersonal	Difundir la convocatoria para participar en el programa en los diferentes cursos de la secundaria y bachillerato y escoger uno, que a su vez, representará a todo su curso.	
		Interpersonal	Trabajar en grupo, la planeación para la grabación: locación, presentadores, cámara, día, hora, vestuario, etc.	Analizar - Tomar ideas de la versión original del programa (más explícitamente, del último segmento: el roscó), a fin de hacer ingeniería inversa (reverse engineering) para el diseño y estructuración del programa a emitir.
		Musical	Escoger la cortina musical del programa.	- Hacer listas de verificación que permitan chequear objetivos, tipos de preguntas, organización del tiempo, roles, espacio, duración del segmento, etc. - Graficar el ranking de los participantes, de tal manera que los espectadores puedan saber semanalmente cómo va la competencia (estos gráficos serán incluidos y proyectados en la emisión del programa).
Proyecto final de síntesis	4	Lógico/ matemática	Calcular el ranking de los participantes en el programa, incluyendo el participante de la semana. Diseñar un gráfico para el ranking, que será publicado al final de la emisión del programa.	Evaluar - Revisar la versión final del guion del programa para el teleprompter. - Diseñar flashcards con las palabras del vocabulario, que permitan hacer seguimiento de las respuestas del participante. - Cargar el guion en la aplicación de teleprompter.
		Lingüística / verbal	Revisión de la versión escrita del guion, para cargarla al Teleprompter.	
		Cinética / corporal Lingüística / verbal	Realizar varias sesiones de práctica, previas a la grabación, para trabajar en el control de nervios, expresión oral, lenguaje corporal y la utilización de un	

		lenguaje formal.	- Probar la velocidad y el tamaño del texto.
	Cinética / corporal Interpersonal	Hacer feedback, luego de las prácticas, de tal manera que puedan corregirse los errores y portenciar las habilidades de expresión lingüística y extralingüística.	Crear - Filmar el video del programa a emitir (hacer tomas tanto del participante como del presentador y el público). - Dirigir y producir el programa a emitir.
	Cinética / corporal Interpersonal	Grabar el programa en el aula del participante, con todos sus compañeros de curso de público, fomentando la motivación por participar. (Es importante aquí mencionar que se debe dejar claro que el público no puede decir ninguna respuesta al participante. De lo contrario, el participante quedará descalificado).	- Editar la grabación e incluir herramientas de imagen y audio. - Colgar la versión final en el canal online.
	Interpersonal	Editar la versión final del programa.	

Evaluación:

Luego de realizar el programa, los estudiantes habrán alcanzado los criterios de evaluación propuestos para cada una de las metas de comprensión, que serán medidos y cuantificados a través de rúbricas de autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación.

Recursos

Físicos: Celulares, tablets, cámara, trípode, luces, vestuario, maquillaje, micrófono, ordenador, tablero digital.	Digitales (programas y aplicaciones): Para editar: Adobe premier, Filmora Para agregar música a los videos (con derechos legales): Epidemic sound Para agregar Chroma: Chromavid (app) Para Teleprompter: Simple teleprompter (app), Apuntador para Android (app), Teleprompter BIGVU (app) Para el roscó: Educaplay (ver tutorial, disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=xolUDaADa4U)
--	---

Nota. Fuente: adaptación propia basada en un modelo para proyectos de comprensión, tomado de: <https://es.slideshare.net/alfilvef/cmo-elaborar-un-proyecto-de-comprension>

3.4.5 Cubrimiento semanal

Para nadie es un secreto que el éxito de los canales online, consiste en mantener al día la publicación de contenidos, de tal manera que se logre una conexión con la audiencia, o seguidores. Es por ello, que se propone que, de manera semanal, un equipo asuma la dirección del perfil, de tal manera que pueda realizar campañas de publicidad de los programas, hacer seguimiento de los seguidores del perfil, subir contenidos, subir los videos de los programas grabados por los otros grupos, responder a comentarios de los seguidores, etc. Adicionalmente, teniendo en cuenta que en el día a día de la escuela, siempre hay actividades de todo tipo (desde actividades culturales, artísticas o científicas, hasta clases innovadoras que marcan positivamente la vida de un estudiante), y que muchas veces, estas experiencias significativas quedan encerradas en las cuatro paredes de la institución, se propone que en este cubrimiento semanal, se muestre a toda la comunidad educativa, cada

avance, logro o experiencia significativa del día a día en la escuela, a través de publicaciones, videos, estados o en vivos.

Tabla 5. Proyecto de comprensión – Cubrimiento semanal CIS TV

PROYECTO DE COMPRENSIÓN CUBRIMIENTO SEMANAL - CIS TV				
Asignatura: Lengua Castellana		Curso: 10º		Año: 2019
Hilos Conductores		- ¿Qué significa ser influencer? - ¿Qué responsabilidad social adquiere un influencer cuando decide publicar contenidos de manera frecuente en la red? - ¿Será la carrera de influencer una formación profesional del futuro? - ¿Qué impacto tiene un influencer en la vida de sus seguidores?		
Tópico generativo				
CIS Influencers: una persuasión social hacia el interés por contenidos académicos.				
METAS DE COMPRENSIÓN				
Los estudiantes desarrollarán comprensión en...				
1. Los medios de comunicación modernos				
Criterio de evaluación: Comprende el papel que cumplen los medios de comunicación masiva en el contexto social, cultural, económico y político de las sociedades contemporáneas.				
2. El papel de los influencers en la persuasión social				
Criterio de evaluación: Asume una posición crítica frente a los elementos ideológicos presentes en los medios de comunicación masiva, y analiza su incidencia en la sociedad actual.				
3. Las nuevas formas de comunicación en las redes sociales				
Criterio de evaluación: Produce textos argumentativos que evidencian su conocimiento de la lengua y el control sobre el uso que hace de ella en contextos comunicativos orales y escritos.				
4. El respeto como pieza fundamental en la comunicación humana.				
Criterio de evaluación: Respeta la diversidad de criterios y posiciones ideológicas que surgen en los grupos humanos.				
	Metas (número de la meta)	Inteligencias (según Gardner)	Actividades de Comprensión (Herramientas de la paleta)	Habilidades de Pensamiento (según Bloom)
Actividades preliminares	1, 2	Lingüística/ verbal	Lectura del material informativo consultado en la web.	Recordar -Hacer búsqueda en la web de temas que pudieran compartirse en la red social, en el transcurso de la semana. - Marcar como favoritos los medios a consultar. - Aceptar o rechazar los nuevos seguidores de la página.
		Intrapersonal	Desarrollo de la habilidad de concentración en las búsquedas a realizar.	
		Interpersonal	En grupo, tomar la decisión de aceptar o rechazar solicitudes de seguimiento.	
		Visual / espacial	Diseñar esquemas que les permitan ordenar y categorizar las consultas realizadas.	Comprender - Realizar búsquedas avanzadas de noticias, eventos, actividades culturales, tutoriales, tips de

		Lingüística / verbal	Agendar, recoger y anotar la información más importante de la búsqueda realizada.	estudio, páginas con ayudas académicas, tips para ampliar vocabulario, etc. - <i>Categorizar</i> contenidos consultados, por orden de impacto y relevancia. - <i>Suscribirse</i> a canales y páginas de interés, que se marcaron como favoritos, para mantenerse actualizados.
Actividades desarrollo	3	Lingüística Interpersonal	Estructurar el trabajo en equipo y dividir los segmentos a publicar, entre cada uno de los miembros del grupo, de tal manera que cada uno elabore una propuesta de contenidos. (Estos contenidos deben estar relacionados con temáticas alusivas a la escuela, los estudiantes, sus gustos y su entorno. Y pueden ser presentados a través de encuestas, en vivos, estados, etc.).	Aplicar - <i>Compartir enlaces</i> , con los miembros del grupo, sobre material interesante a utilizar e ideas para la emisión de su programa. - <i>Subir a la nube</i> el archivo que contiene el itinerario de los contenidos a publicar, para ser corregido y editado por el resto de miembros del grupo. - <i>Cargar y compartir</i> , en el perfil del canal, los contenidos seleccionados por el grupo.
		Lingüística Intrapersonal	Escribir el primer borrador de lo que será la estructura de contenidos a publicar durante la semana.	
		Interpersonal	Compartir, intercambiar y editar ideas sobre las publicaciones que se realizarán durante la semana.	
		Interpersonal	Trabajar en grupo, la planeación para la publicación, de acuerdo al tipo de contenidos previamente seleccionados.	Analizar - Tomar ideas de los perfiles de influencers reconocidos, a fin de <i>hacer ingeniería inversa (reverse engineering)</i> para el diseño y estructuración de los contenidos que se subirán durante la semana. - <i>Hacer listas de verificación</i> que permitan chequear objetivos, tipos de preguntas, organización del tiempo, roles, espacio, duración del segmento, etc.
Proyecto final de síntesis	4	Lingüística / verbal	Revisión y respuesta a los comentarios de los seguidores del perfil. (Es importante mencionar, que todos los comentarios realizados deben estar escritos de manera coherente y cohesiva, con buena ortografía y deben demostrar respeto hacia su interlocutor).	Evaluar - <i>Revisar</i> los comentarios de los seguidores y <i>publicar</i> respuestas que les permitan interactuar con cada uno de ellos. - <i>Comprobar</i> el funcionamiento del perfil de la red social, desde otros perfiles.
		Cinética / corporal Lingüística / verbal	Cuando se vayan a grabar videos y en vivos, realizar breves sesiones de práctica, previas a la grabación, para trabajar en el control de nervios, expresión oral, lenguaje corporal y la utilización de un lenguaje formal.	

	Cinética / corporal Interpersonal	Hacer feedback, luego de las prácticas, de tal manera que puedan corregirse los errores y portenciar las habilidades de expresión lingüística y extralingüística.	Crear - <i>Filmar, editar y emitir videos cortos</i> , de actividades que se realicen en la escuela (en los tiempos y espacios autorizados por el docente). - <i>Publicar</i> videos, encuestas y contenidos requeridos por el canal. - <i>Elaborar publicidad</i> para captar audiencia de los programas que se emitan en la semana. - <i>Colgar</i> la versión final de los dos programas de la semana (estos deben ser entregados por los miembros de los grupos, previamente asignados).
	Interpersonal	Elaborar publicidad que motive y capte la audiencia de la mayor cantidad de seguidores posibles, de los programas que se emitan en la semana.	
	Interpersonal	Recibir los programas para el canal, por parte de los grupos asignados para la semana y colgarlo en el perfil.	

Evaluación:

Luego de realizar el programa, los estudiantes habrán alcanzado los criterios de evaluación propuestos para cada una de las metas de comprensión, que serán medidos y cuantificados a través de rúbricas de autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación.

Recursos

Físicos: Celulares, tablets, cámara, trípode, luces, vestuario, maquillaje, micrófono, ordenador, tablero digital.	Digitales (programas y aplicaciones): Para editar: Adobe premier, Filmora Para agregar música a los videos (con derechos legales): Epidemic sound Para agregar Chroma: Chromavid (app) Para Teleprompter: Simple teleprompter (app), Apuntador para Android (app), Teleprompter BIGVU (app)
--	---

Nota. Fuente: adaptación propia basada en un modelo para proyectos de comprensión, tomado de: <https://es.slideshare.net/alfilvef/cmo-elaborar-un-proyecto-de-comprension>

3.5 Evaluación

Para la evaluación del presente proyecto se propone un modelo de evaluación por rúbrica, que permita el seguimiento del proceso de los estudiantes, la valoración del trabajo realizado, la retroalimentación y las propuestas de mejora.

Para realizar la evaluación, se dispondrá un espacio de la clase dispuesto para el desarrollo del proyecto (una de las tres clases a la semana), donde el docente se encontrará con cada uno de los grupos que trabajaron en la producción de la programación del canal en la semana anterior. Se trata de una evaluación cualitativa, que dará la oportunidad a los estudiantes de evaluar el trabajo presentado, el conocimiento adquirido y los avances obtenidos, desde su propia perspectiva, desde la óptica de su grupo y desde la reflexión de la recepción externa del docente y miembros de otros grupos. Todo esto brindará la oportunidad de hacer feedback de la experiencia y el trabajo realizado, con el fin de presentar propuestas de mejora que deberán ponerse en práctica en el siguiente programa a emitir. Sin embargo, como quiera que en nuestro sistema educativo existe la necesidad de asignar una calificación cuantitativa, para poder medir los resultados y el avance de cada

estudiante, se asignarán porcentajes a las rúbricas y se adecuarán al Sistema Institucional de Evaluación de estudiantes (SIEE), que en el Cartagena International School, funciona de la siguiente manera:

- Evaluación del componente cognitivo, corresponde al 60% de la valoración total de la asignatura. Y en este se registra las valoraciones obtenidas en exámenes, quizes, proyectos, etc.
- Evaluación del componente procedimental, corresponde al 25% de la valoración total de la asignatura. Y comprende las valoraciones obtenidas en las actividades de tipo procedimental, en las que se evidencia el saber-hacer del estudiante, a través de talleres, trabajos, presentaciones, etc.
- Evaluación del componente actitudinal, que tiene una valoración del 15% en el total de la asignatura y corresponde a la disposición del estudiante hacia la clase, su responsabilidad, compromiso, comportamiento y liderazgo.

3.5.1 Autoevaluación

En este primer momento, el estudiante realizará un proceso de evaluación interna que le permitirá indagar si ha adquirido los conocimientos esperados y si ha cumplido responsablemente con sus obligaciones para con el desarrollo de la actividad. Para ello, rellenará la siguiente rúbrica, asignando una valoración del 1 al 10 en cada uno de los tópicos presentados. Y la valoración total obtenida, se registrará en el componente actitudinal correspondiente al Sistema Institucional de Evaluación.

Tabla 6. Rúbrica de autoevaluación

AUTOEVALUACIÓN		
Avance conceptual	Alcancé la Meta de comprensión 1	
	Alcancé la Meta de comprensión 2	
	Alcancé la Meta de comprensión 3	
	Alcancé la Meta de comprensión 4	
Proceso de aprendizaje y motivación en su trabajo	Me involucré y asumí un rol definido para el correcto desarrollo de la actividad.	
	Estoy en la capacidad de hacer un resumen de los contenidos presentados en el programa.	
	Transfiero mi proceso de aprendizaje a mi vida cotidiana.	
Cooperación con el grupo	Mantuve una participación activa en el desarrollo del trabajo.	
	Aporté iniciativas propias en las tareas asignadas.	
	Mantuve buena actitud y trato cordial con mis compañeros.	
Valoración Final		

Nota. Fuente: Elaboración propia

3.5.2 Coevaluación

En este segundo momento, los estudiantes tendrán un espacio para evaluar la actividad presentada y el desempeño obtenido durante la elaboración del trabajo.

Para ello, de manera grupal, discutirán y completarán la siguiente rúbrica, cuya valoración total será registrada en el componente procedimental del Sistema Institucional de Evaluación.

Tabla 7. Rúbrica de coevaluación

COEVALUACIÓN					
Dimensiones y desempeños	Superior (16 – 20)	Alto (11 - 15)	Básico (6 – 10)	Bajo (1 – 5)	Puntuación
Trabajo grupal	Todos los estudiantes participan con entusiasmo, presentando ideas propias	Al menos $\frac{3}{4}$ de los estudiantes participan activamente, presentando ideas propias	Al menos la mitad de los estudiantes participan activamente, presentando ideas propias	Solo una o dos personas participan activamente, presentando ideas propias	
Responsabilidades compartidas	Todos comparten igual la responsabilidad sobre la tarea.	La mayor parte del grupo comparten la responsabilidad sobre la tarea.	La responsabilidad es compartida por la mitad de los miembros del grupo	La responsabilidad recae en uno solo de los miembros del grupo.	
Calidad de la interacción	Los miembros del grupo presentan habilidades de liderazgo y escucha; y conciencia de los puntos de vista y opiniones de los demás	La mayor parte del tiempo, los miembros grupo presentan una buena interacción y conducen animadas discusiones centradas en la tarea.	En ocasiones, los miembros grupo presentan una buena interacción y conducen animadas discusiones centradas en la tarea.	Existe muy poca interacción entre los miembros del grupo: conversaciones muy breves y algunos se muestran desinteresados.	
Roles dentro del grupo	Cada uno de los miembros del grupo tiene un rol definido y desempeñado efectivamente.	Cada miembro del grupo tiene un rol asignado, pero no está claramente definido o no es consistente.	Hay roles asignados a cada uno de los miembros del grupo, pero no se adhieren consistentemente a ellos.	No hay ningún esfuerzo de asignar roles a los miembros del grupo.	
Cumplimiento responsable en las fechas de entrega	Entrega del material a publicar mucho antes de la fecha prevista.	Entrega del material a publicar con un día de retraso.	Entrega del material a publicar con dos días de retraso.	Entrega del material a publicar con tres días de retraso.	
Valoración Final					

Nota. Fuente: Elaboración propia

3.5.3 Heteroevaluación

En este tercer momento, luego de haber hecho retroalimentación con el grupo, autoevaluación y coevaluación, el docente procederá a llenar la siguiente rúbrica de evaluación individual de cada uno de los estudiantes, en compañía de uno de los miembros de otro equipo, que pueda aportar una mirada desde afuera y teniendo en

cuenta las reacciones y comentarios de los seguidores del perfil sobre el programa emitido (o las publicaciones realizadas, en el caso del grupo que le toque el cubrimiento semanal). Para rellenar la rúbrica, se asignará una valoración del 1 al 10 en cada uno de desempeños a evaluar. Posteriormente, se hace una sumatoria de los resultados en cada desempeño y la valoración total obtenida, se registrará en el componente cognitivo del Sistema Institucional de Evaluación.

Tabla 8. Rúbrica de heteroevaluación

HETEROEVALUACIÓN						
DESEMPEÑOS A EVALUAR	ESTUDIANTE					
	1	2	3	4	5	6
1. Alcanzó la meta de comprensión 1						
2. Alcanzó la meta de comprensión 2						
3. Alcanzó la meta de comprensión 3						
4. Alcanzó la meta de comprensión 4						
5. Demuestra un amplio dominio en el uso de las TICS						
6. Desempeñó un rol definido en el grupo						
7. Demostró responsabilidad en el cumplimiento de sus funciones						
8. Nivel de intervención en el contexto del trabajo						
9. Favorece actitudes integradoras en el grupo						
10. Recepción del público de la red (likes + comentarios)						
Valoración Final						

Nota. En la rúbrica, no se describen específicamente las metas de comprensión, puesto que cada programa, pretende alcanzar metas diferentes. Al momento de evaluar, se deberá tener a la mano el respectivo proyecto de comprensión, de acuerdo al programa a evaluar. **Fuente:** Elaboración propia

3.6 Cronograma

La presente propuesta didáctica ha sido diseñada para ser ejecutada en el transcurso de un año escolar, que comprenderá tres periodos académicos con una duración entre doce y trece semanas.

Tabla 9. Cronograma

Grupos	Periodo 1										Periodo 2										Periodo 3									
	Semanas										Semanas										Semanas									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Grupo 1																														
Grupo 2																														
Grupo 3																														
Grupo 4																														
Grupo 5																														

Semanas de planeación del proyecto



Entrevista



Noticiario



Pasapalabra



Café literario



Cubrimiento semanal



Para el siguiente cronograma ha de tenerse en cuenta que:

- En las tres primeras semanas de clase, se hará una ambientación del proyecto, se organizarán los grupos, se empezará a planificar el trabajo a realizar, se abrirán los perfiles en las redes sociales y se socializará el proyecto ante la comunidad educativa, para invitarlos a que se hagan seguidores y participen activamente en la red.
- En las semanas 6, 11 y 12 de cada periodo, no se asignarán responsabilidades a los grupos, puesto que estas semanas corresponden a exámenes y recuperaciones.
- La emisión del Pasapalabra se hará de manera semanal, teniendo en cuenta que se trata de un concurso.

Nota. Fuente: Elaboración propia

5. Conclusiones

Luego del análisis del diseño de la propuesta (desde la planeación y la teoría), en el siguiente apartado, se examinarán las ventajas, inconvenientes, limitaciones, oportunidades de mejora y posibles futuras líneas de investigación, que resultarían al ejecutar dicha propuesta dentro del aula.

4.1 Discusión sobre las ventajas e inconvenientes de la propuesta didáctica

Enseñar es un proceso que exige la actualización constante del docente sobre la teoría y la práctica educativa, de tal manera que pueda impartir conocimientos que resulten verdaderamente significativos para el contexto y las necesidades de sus estudiantes. Sin embargo, en un mundo que evoluciona a pasos agigantados, resulta un verdadero reto para los docentes el actualizar su práctica pedagógica porque, lo que hoy puede resultar innovador, el día de mañana puede convertirse en historia. Así pues, teniendo la necesidad de actualización presente y en el marco de la era digital, redes sociales e influencers, luego de realizar un seguimiento al funcionamiento de las nuevas formas de interacción social a través de los medios digitales y de revisar contenidos teóricos relacionados, se plantea la presente propuesta de intervención para la clase de lengua castellana en grado décimo, con la que se cumplen los objetivos iniciales de:

- Realizar un rastreo por los principales conceptos y el estado del arte relacionado con adolescencia, adolescentes en el aula de clases y alfabetización mediática; lo que permitió visualizar el contexto académico, tecnológico y legal, en el que se enmarca la propuesta.
- Analizar el estado actual de la alfabetización en competencia mediática en el marco educativo legal colombiano; lo que permitió identificar los adelantos que viene realizando el gobierno desde el Ministerio TIC; y establecer el nivel de pertinencia del desarrollo de esta propuesta en el aula.
- Diseñar una propuesta didáctica que prepare a los estudiantes para una mejor decodificación del mensaje de los contenidos mediáticos; en la medida en que se les propone recolectar información de los medios, para luego producir su propio contenido, con lo que se pretende fortalecer la capacidad de interpretación crítica de la información mediática, de tal manera que los estudiantes alcancen las competencias de la comprensión, interpretación y producción textual, exigida por los lineamientos curriculares del MEN.
- Proponer estrategias innovadoras para fomentar la motivación y el ambiente positivo en el trabajo del aula con los estudiantes, al sugerir un proyecto que

pretende incentivar la cooperación en el aula y la motivación al aprendizaje, involucrando el uso de la tecnología y las redes sociales (temas actuales y propios del contexto juvenil).

Teniendo lo anterior presente, se podría considerar que ejecutar esta propuesta en el aula resultaría ventajoso, significativo y pertinente, en la medida en que:

- Se pretende captar la atención de estudiantes que se encuentran enfrentando la etapa de la adolescencia, a través de la dinamización de contenidos teóricos relacionados con su cotidianidad y su contexto y, al proponer un proyecto que se haga visible más allá del aula de clases, se busca generar un impacto en la comunidad educativa que, a su vez, generará una imagen positiva del curso en general y ese reconocimiento, propiciará el fortalecimiento de la motivación y la autoestima de los estudiantes.
- El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y el trabajo cooperativo, propiciará un mejor ambiente en el aula, al unir a los estudiantes en la consecución de una meta en común, así como incrementar la motivación gracias a la obtención de un producto final con forma de contenidos transmedia descritos a lo largo de este trabajo.
- Compaginar el manejo de las nuevas tecnologías con los contenidos teóricos de la asignatura, constituirá un aporte al proceso de alfabetización mediática que se viene liderando a nivel mundial, en vista de la necesidad de preparar a las nuevas generaciones para las nuevas formas de comunicación e interacción digital.
- Tanto los programas para la emisión online como la actividad de cubrimiento semanal que se sugieren en el proyecto, han sido diseñados con el objetivo de apuntar al fortalecimiento de los desempeños y competencias que deben alcanzar los estudiantes de décimo grado, de acuerdo a los lineamientos curriculares de la legislación colombiana. Así pues, en términos generales, se busca que los estudiantes fortalezcan sus capacidades argumentativas y discursivas, el pensamiento crítico, la ética de la comunicación y las competencias de producción, comprensión e interpretación textual, en el marco del mensaje mediático.
- Se contribuye al proceso de orientación vocacional de unos estudiantes que se encuentran en el último ciclo de la educación escolar y, a través del presente proyecto, se les presenta como opción la posibilidad de dedicarse a profesiones relacionadas con la comunicación y las humanidades.

Sin embargo, es de esperarse que también se pudieran presentar inconvenientes que intentaran impedir el normal desarrollo del proyecto, pues al tratarse de un macroproyecto que dure todo un año escolar, podría verse amenazado, entre otras razones, por:

- La desmotivación: si el docente no genera impacto y lo mantiene a lo largo del proyecto, los estudiantes tampoco despertarán interés.
- Falta de formación del docente en el manejo de las herramientas tecnológicas: si el docente no está capacitado, se le imposibilitará el acompañamiento al proyecto.
- El manejo del tiempo y las herramientas tecnológicas por parte de los estudiantes: no saber gestionar el tiempo para cumplir con las actividades asignadas, podría llevarlos a la desorganización y a sentir el proyecto como una carga.
- El peligro de la desinformación: los estudiantes deben aprender a ejercer control tanto en la información que se consulta en los medios, como en lo que se publica. Igualmente, han de comprender el poder que tiene la palabra y la responsabilidad enorme que implica convertirse en un medio de comunicación masiva.
- El manejo de la ética de la comunicación: el internet y las redes sociales presentan una gran cantidad de ideas encontradas, por lo que los estudiantes deberán aprender a mostrar respeto por la diversidad de criterios, al tener la oportunidad de responder toda clase de comentarios que se hagan a las publicaciones del canal.

Por todo lo anterior, se recomienda al docente trabajar en la evaluación continua del avance del proyecto y en la motivación de los estudiantes desde sus avances, desde el impacto que vayan generando en la comunidad educativa y desde las oportunidades de mejora que vayan surgiendo.

4.2 Relación de aspectos que se pueden mejorar

Al tratarse de una propuesta para ejecutarse por primera vez en el aula, es normal que al principio puedan existir falencias relacionadas con la interpretación del mensaje mediático, el diseño de contenidos, la producción audiovisual y el uso de herramientas tecnológicas. Debilidades que podrán irse corrigiendo, a través de las tutorías del docente y los encuentros para la evaluación, a medida que avanza el proyecto. De la misma manera, se propone que, al finalizar el año escolar, el docente se reúna con todos los grupos para que se discutan las apreciaciones que tenga cada

uno sobre la experiencia y el desarrollo del proyecto y de esta manera, se puedan formular planes de mejora para futuras versiones del mismo que, al tratarse de nuevas tecnologías que van actualizándose a diario, supondrán nuevos retos en cuanto a la alfabetización de medios y la producción audiovisual.

4.3 Limitaciones y líneas de investigación futuras

Toda vez que se propone un proyecto educativo, ha de tenerse en cuenta que, durante su proceso de elaboración y posterior ejecución, se encontrará con una serie de limitaciones que habrán de ser tenidas en cuenta, para entender el alcance de la propuesta y realizar ajustes, de ser necesario. Así pues, al momento del diseño de la presente propuesta se pueden identificar como limitaciones:

1. La imposibilidad de poder referenciar todas las consultas realizadas sobre el marco teórico, conceptual y el estado del arte, relacionadas con la propuesta.
2. Al tratarse de una propuesta que todavía no ha sido llevada a ejecución, existirán aspectos particulares de cada grupo de jóvenes en los que pudiera llevarse a cabo el proyecto, que puede que no sean tenidos en cuenta en la elaboración del mismo.
3. La propuesta está pensada y diseñada para una institución educativa y unos jóvenes que disponen de las herramientas tecnológicas necesarias para la producción de contenidos digitales. Por lo que resultaría imposible tratar de llevar a cabo este proyecto, fuera de este contexto.
4. La propuesta ha sido diseñada para alcanzar los estándares curriculares de lengua castellana de la media académica, por lo que, querer llevarla a cabo en otros cursos, implicaría el sometimiento de la misma a un proceso de reestructuración, teniendo en cuenta los requerimientos curriculares para el curso con el que se quiera trabajar.

Por último, pensando en el contexto en el que se ha enmarcado la presente propuesta, dependiendo del resultado de la ejecución del proyecto en una primera versión y del impacto que pueda representar en la comunidad educativa, se pudiera proponer que a futuro:

- Este proyecto de aula pudiera convertirse en un proyecto institucional, al que puedan integrarse otros cursos y asignaturas. Por ejemplo, pudiera plantearse que cada asignatura escogiera un curso en específico, para trabajar los lineamientos curriculares propios de su área, a través de la producción de diferentes programas que puedan ser sumados a la programación del canal online. De esta manera se pudiera nutrir y ampliar las temáticas del canal.

- Esta plataforma transmedia online pudiera trabajarse de manera transversal con el proyecto institucional de emprendimiento del Cartagena International School, a través de la generación de publicidad para las diferentes empresas de los estudiantes de la escuela. Lo que, a su vez, podría considerarse un proyecto de emprendimiento adicional, puesto que se puede organizar un departamento de publicidad y mercadeo del canal, que pueda poner a la disposición de la comunidad educativa planes y tarifas relacionadas con estrategias de mercadeo para sus respectivas empresas. Además, con esta iniciativa se puede abrir el camino para la generación de nuevas ideas de negocios relacionadas con el ámbito digital pues, hasta la fecha, la mayoría de las empresas de los alumnos están relacionadas con productos tangibles de consumo.

5. Referencias bibliográficas

- Agencia de la calidad de la educación. (2018). *Kimun tv: televisión escolar como herramienta de aprendizaje*. Santiago, Chile. Recuperado de <https://www.agenciaeducacion.cl/noticias/kimun-tv-television-escolar-herramienta-aprendizaje/>
- Aguirre, A. (1994). *Psicología de la adolescencia*. Barcelona: Boixareu Universitaria.
- Ambròs, A. (2006). La educación en comunicación en Cataluña. *Comunicar*, (27), 204-210. Recuperado de http://www.ub.edu/dllenpantalla/sites/default/files/5%20comunicar%20La_educacion_en_comunicacion_en_Catalu%C3%B1a.pdf
- Ausubel, D. P. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva*. Barcelona: Paidós.
- Blanchard, M., Muzás, M. (2016). *Los proyectos de aprendizaje: un marco metodológico para la innovación*. Madrid: Narcea.
- Bixio, C. (2013). *¿Chicos aburridos?: El problema de la motivación en la escuela*. Rosario: Homo Sapiens Ediciones.
- Cabero, J. (Coord.). (2007). *Nuevas Tecnologías aplicadas a la educación*. Madrid: McGraw-Hill España.
- Camps, A. (2017). Los proyectos de Lengua. *Textos. Didáctica de la Lengua y la Literatura*, (78), 42 – 48. Barcelona: Grao.
- Coleman, J., Hendry, L. (2003). *Psicología de la adolescencia (4ª. Ed.)*. Madrid: Morata.
- Contín, S. (2011). Las nuevas alfabetizaciones. Más allá de la alfabetización tradicional en Argentina. *Lenguaje y textos* (34), 47-55. Recuperado de http://www.sedll.org/sites/default/files/journal/las_nuevas_alfabetizaciones._mas_alla_de_la_alfabetizacion_tradicional._contin_s._.pdf
- Churches, A. (2009). *Taxonomía de Bloom para la era digital*. Recuperado de eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/TaxonomiaBloomDigital.pdf
- Fernández, B. (2009). *Las redes sociales. Lo que hacen sus hijos en internet*. Alicante: Editorial Club Universitario.
- Ferres, J. (2011). La transformación del paisaje comunicativo. *Lenguaje y textos*, (34), 9-15. Recuperado de http://www.sedll.org/sites/default/files/journal/la_transformacion_del_paisaje_comunicativo._ferres_j.pdf
- Flórez, I., González, G. y Rodríguez, C. (2013). *Estrategias de enseñanza para abatir la apatía del alumno de secundaria*. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo, 10(1), 1-8.
- Fornieles, R. (2012). De Lasswell a Gorgias: los orígenes de un paradigma. *Estudios sobre el mensaje periodístico*, 18 (2), 739 – 755. Madrid: Servicio de Publicaciones de la Universidad Complutense.

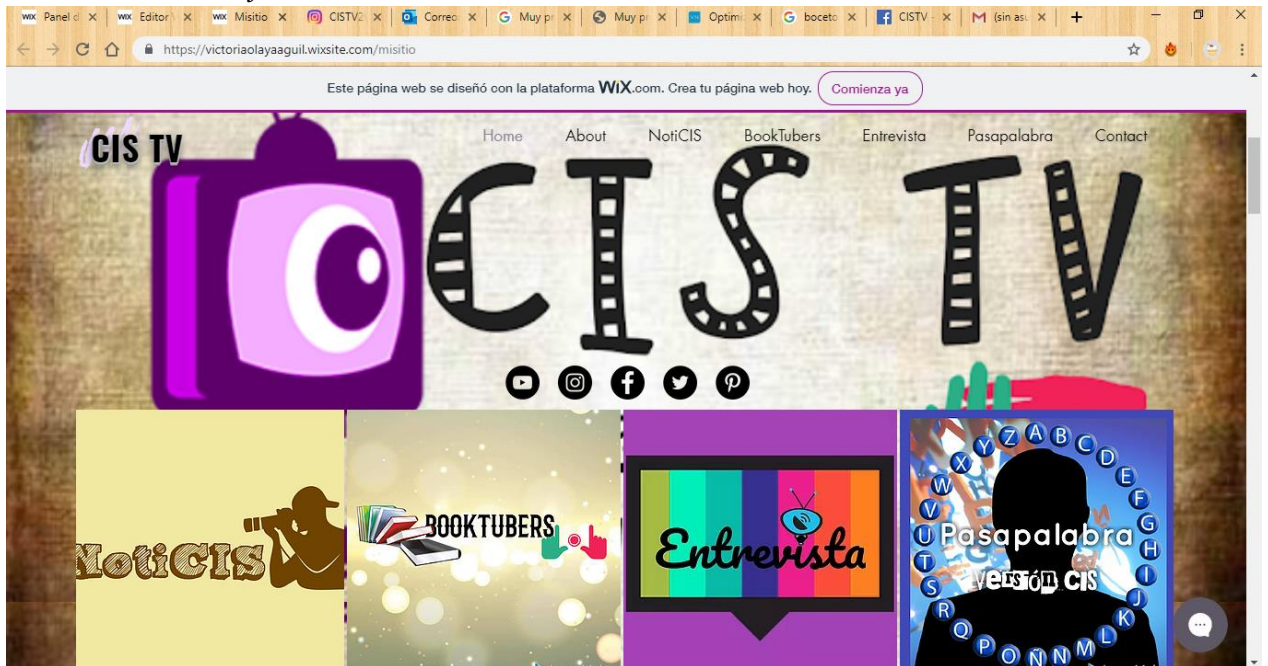
- Frías, A. (25 de noviembre de 1996). La escuela se integra a la tv. *El tiempo*. Recuperado de <https://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-600096>
- Galeana, L. (2006). Aprendizaje basado en proyectos. *Investigación en Educación a distancia*, 27. Recuperado de <http://ceupromed.ucol.mx/revista/PdfArt/1/27.pdf>
- Gardner, H. (1994). *La estructura de la mente. La teoría de las inteligencias múltiples*. México: Fondo de cultura económica.
- Huerta, R. (2002). Euromedia Project: enseñando los “media” en Secundaria. *Comunicar* (18), 157-161. Recuperado de https://www.scipedia.com/public/Huerta_2002a
- Iglesias, J. L. (2013). *Desarrollo del adolescente: aspectos físicos, psicológicos y sociales*. Pediatría Integral, 17(2), 88-93.
- La Prova, A. (2017). *La práctica del aprendizaje cooperativo: propuestas operativas para el grupo-clase*. Madrid: Narcea Ediciones.
- Ley 115 de febrero 8 de 1994, *Ley General de Educación*. Recuperado de https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf
- López, Z. (2018). El aprendizaje basado en proyectos (ABP) como metodología de trabajo en el aula universitaria de lengua española con alumnado italiano. *Aula de encuentro*, 2 (20), 171 – 196. Jaén: Uja Editorial. Recuperado de <https://revistaselectronicas.ujaen.es/index.php/ADE/article/view/3918>
- Mañú, J., Goyarrola, I. (2012). *Docentes competentes: por una educación de calidad*. Madrid: Narcea ediciones.
- Mayordomo, R., Onrubia, J. (2015). *El aprendizaje cooperativo: elementos conceptuales*. En Mayordomo, R., Onrubia, J. (Coords.), *El aprendizaje cooperativo*. (pp. 17-48). Barcelona: Editorial UOC.
- Ministerio de Educación Nacional. (2006). *Estándares Básicos de Competencias en Lenguaje, Matemáticas, Ciencias y Ciudadanas. Guía sobre lo que los estudiantes deben saber y saber hacer con lo que aprenden*. Recuperado de: https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340021_recurso_1.pdf
- Ministerio de Educación Nacional. (2012). *Fortalecimiento a los procesos de orientación vocacional*. Recuperado de: https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-302596_arhivo_pdf_orientacion_vocacional.pdf
- Ministerio de Educación Nacional. (2016). *Derechos Básicos de Aprendizaje. Lenguaje*. Bogotá: Panamericana. Recuperado de https://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/DBA_Lenguaje.pdf
- Ministerio TIC. (2018). *Informe de Gestión al Congreso de la República. Sector TIC*. Recuperado de https://www.mintic.gov.co/portal/604/articles-75882_doc_pdf.pdf

- Miralles, F., Cima, A. (2010). *Una aproximación a la motivación del alumno en el siglo XXI*. En Miralles, F., Cima, A. (Eds.), *Motivación en el aula y fracaso escolar*. (pp. 9-22). Madrid: CEU Ediciones.
- Moreno, M. (2019). *Netflix, nuevas tendencias de consumo audiovisual en España*. Fundación Telefónica. Recuperado de <https://telos.fundaciontelefonica.com/netflix-nuevas-tendencias-de-consumo-audiovisual-en-espana-series-la-casa-de-papel-y-paquita-salas/>
- Natal, D. (2008). *Entretenimiento transmedia: la nueva Biblioteca de Babel*. Recuperado de https://ideas.llorenteycuenca.com/wp-content/uploads/sites/5/2016/04/160330_DI_articulo_entretenimiento_transmedia_ESP.pdf
- OMS (sin fecha). *Desarrollo en la adolescencia*. Recuperado desde https://www.who.int/maternal_child_adolescent/topics/adolescence/dev/es/
- Ortiz Granja, Dorys (2015). *El constructivismo como teoría y método de enseñanza*. Sophia: colección de Filosofía de la Educación, 19(2), pp. 93-110.
- Pérez, J. (2008). La sociedad multipantallas: retos para la alfabetización mediática, 31 (XVI), 15-25. Recuperado de [https://Dialnet-LaSociedadMultipantallas-2729055%20\(1\).pdf](https://Dialnet-LaSociedadMultipantallas-2729055%20(1).pdf)
- Pérez, V., Pastor, Y., Abarrou, S. (2018). Los youtubers y la construcción de la identidad adolescente. *Comunicar*, 55 (XXVII), 61-70. Recuperado de <https://www.revistacomunicar.com/verpdf.php?numero=55&articulo=55-2018-06>
- Pérez-Rodríguez, M., Delgado-Ponce, A., García-Ruiz, R., Caldeiro, M. (2015). *Niños y jóvenes ante las redes y pantallas: la educación en competencia mediática*. Barcelona: Gedisa.
- Prensky, M. (2010). *Nativos e Inmigrantes Digitales. Adaptación al castellano del texto original "Digital Natives, Digital Immigrants"*. Madrid: SEK, S.A. Recuperado de [https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20\(SEK\).pdf](https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf)
- Ramírez-García, A., González Fernández, N. (2016). Competencia mediática del profesorado y del alumnado de educación obligatoria en España. *Comunicar*, 49 (XXIV), 49-58. Recuperado de <https://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=49&articulo=49-2016-05>
- Sánchez, J. (2008). *Pequeños directores: niños y adolescentes creadores de cine, vídeo y televisión. Un recorrido por experiencias de alfabetización audiovisual: de la producción a la lectura crítica*. Sevilla: Aconcagua.
- Tapscott, D. (2009). *La era digital: cómo la generación NET está transformando al mundo*. México D.F.: McGraw-Hill Interamericana.
- Trujillo, F. (2017). Aprendizaje basado en proyectos. Líneas de avance para una innovación centenaria. *Textos. Didáctica de la Lengua y la Literatura*, (78), 42 – 48. Barcelona: Grao.

UNESCO. (2019). *Alfabetización mediática e informacional*. Recuperado de <http://www.unesco.org/new/es/communication-and-information/media-development/media-literacy/mil-as-composite-concept/>

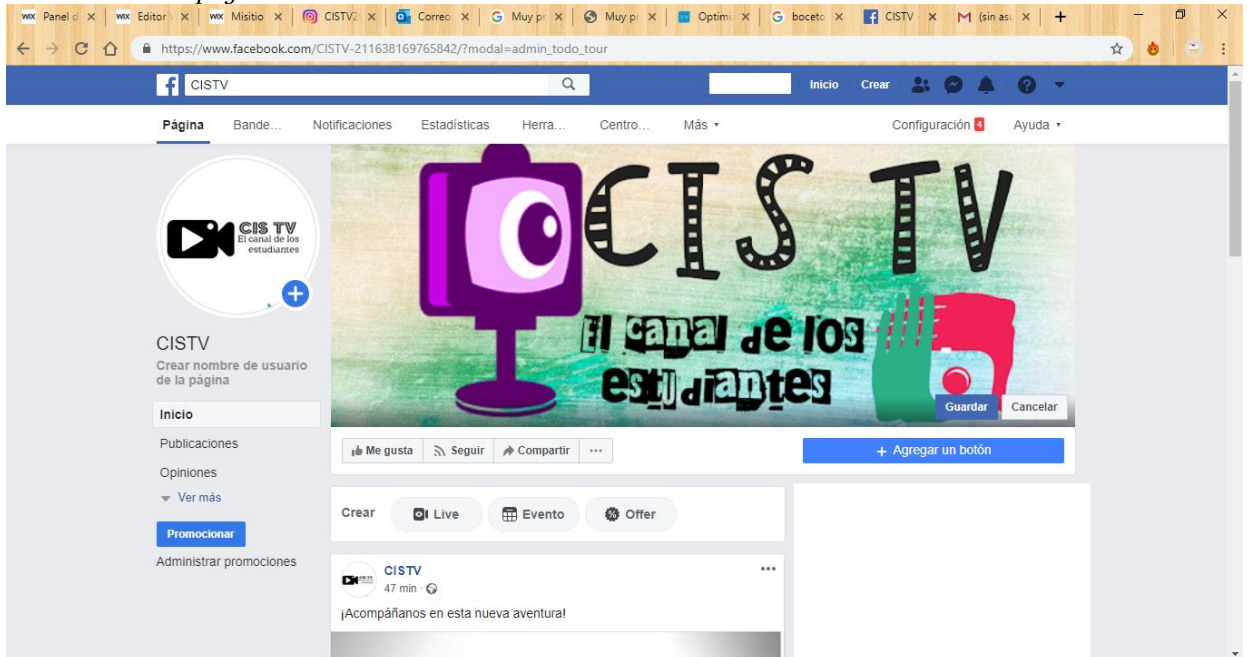
6. Anexos

Anexo 1. Boceto Plataforma transmedia CIS TV – versión ordenador



Fuente: Elaboración propia, utilizando la versión gratuita de Wix para la creación de páginas webs y la aplicación *Logo maker*, para el diseño de los logos de la programación del canal.

Anexo 2. Boceto página de Facebook CIS TV – versión ordenador



Fuente: Elaboración propia, utilizando la plataforma Facebook y la aplicación móvil *Logo maker*, para el diseño de los logos e imágenes.

Anexo 3. Boceto perfil de Instagram CIS TV – Versión móvil



Fuente: Elaboración propia, utilizando la red social *Instagram* y la aplicación móvil *Logo maker*, para el diseño de los logos e imágenes.