

**UNIVERSIDAD CATÓLICA SILVA HENRÍQUEZ
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESCUELA DE PEDAGOGÍA EN CASTELLANO**



**PROPUESTA DIDÁCTICA PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA
LECTO-LITERARIA A TRAVÉS DE LA INCORPORACIÓN DEL VIDEOJUEGO
COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-
APRENDIZAJE DE LA UNIDAD DE NARRATIVA PARA ESTUDIANTES DE
PRIMER AÑO MEDIO**

Camila Cañas Abatte
Evelyn Celis Vejar
Sergio Chávez Gutiérrez
Javiera Jorquera Pérez
Juan Rivera Medina

Profesora guía: Marisa Guzmán Munita

Seminario para optar al Grado Académico de Licenciado en Educación en
Castellano y el título profesional de Profesor de Enseñanza media en Castellano

**SANTIAGO – CHILE
2016**

AUTORIZACIÓN PARA LA REPRODUCCIÓN DE LA TESIS

Se autoriza la reproducción total o parcial, con fines académicos, por cualquier medio o procedimiento, incluyendo la cita bibliográfica que acredita al trabajo y a su autor.

FECHA _____

Firma

Dirección

Teléfono – E-mail

DEDICATORIAS

Gracias infinitas a mis padres por su apoyo incondicional. A mis hermanos muchas gracias por ser un pilar fundamental dentro de esta bella etapa. Han sido los mejores consejeros en el camino de la pedagogía.

Finalmente, a mí amado Diego. Gracias por tu apoyo incondicional. Esas conversaciones eternas y consejos que reafirman la vocación ¡Te amo!

Camila Cañas Abatte

A mis padres, hermano y Matilda por su apoyo durante todo el proceso.

A mis amigos queridos, por ser un pilar fundamental durante todo este tiempo y convertirse en la familia elegida.

Evelyn Celis Vejar

Dedico esto a: mi polola Camila Agurto, por aguantarme, mis papás, por darme un ATARI 2600 cuando niño y no una bicicleta, los niños que confunden mitología griega con un juego de video y a todos con los que conversé, converso y conversaré en la Universidad.

Sergio Chávez Gutiérrez

Dedico este proceso a mis padres, hermanos y Alonso por acompañarme día a día, permitiéndome experimentar el amor más hermoso y disfrutar la infancia más anhelada y a quien cambio cada centímetro de esta existencia, compañero de aventuras, de quien tanto aprendo. Gracias Sebita. A cada uno, Gracias por tanto.

Javiera Jorquera Pérez

A mis padres. Gracias por entregarme el apoyo necesario para emprender el camino de la pedagogía. A mi hermana, Daphne, por su apoyo en todo el proceso y en la vida.

A mi amiga Camila. Gracias por estar conmigo en todos los momentos, además de haber compartido tantas instancias. Gran parte de mi crecimiento académico se debe a algún aporte por parte tuya. Eres una excelente profesora y sé que seguiremos consiguiendo ciertos logros juntos.

Juan Rivera Medina

AGRADECIMIENTOS

A nuestras familias, pilar fundamental dentro de este proceso formativo. Sin duda, han sido el motor que ha impulsado esta etapa recién cumplida. Además, el testigo clave de las dificultades y logros obtenidos durante este ciclo.

A Marisa Guzmán Munita por guiar este proceso. Gracias por la dedicación durante el desarrollo del estudio, su compromiso y plan de trabajo que permitieron concretar las directrices que sustentaron aquello.

A Marina Alvarado Cornejo, Bárbara Guerrero Echeverría y Patricia Cruces Gallardo, validadoras de la propuesta pedagógica. Agradecemos cada uno de los comentarios emitidos para la mejora de aspectos formativos y actitudinales del área trabajada, sus aportes fueron significativos para el resultado presentado.

A cada uno de los docentes que contribuyó en nuestra formación profesional. Sus variados conocimientos permitieron desarrollar un perfil docente competente en las áreas de Literatura, Lingüística y Educación.

Finalmente, a todas aquellas personas que apoyaron este camino pedagógico, especialmente a los alumnos que no solo entregaron información acerca del tema estudiado, sino que corresponden al agente principal dentro del proceso que mueve nuestra vocación.

Resumen

La presente investigación tiene como objeto de estudio los videojuegos y su potencial didáctico dentro del aula, debido a que esta herramienta se considera adecuada para cumplir el objetivo general de esta misma, el que consiste en construir una propuesta didáctica para el desarrollo de la competencia lecto-literaria a través de la incorporación del videojuego como herramienta pedagógica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la unidad de narrativa para estudiantes de primer año medio. De acuerdo a lo anterior, surge la necesidad de incitar el rol del docente para innovar, entendiendo que, en base a un enfoque constructivista, los profesores son quienes guían el proceso educativo contextualizado en una sociedad globalizada que demanda el uso de tecnologías. Los alumnos, por su parte, cuentan con herramientas que motivan su interés y pueden ser utilizadas durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. De esta manera, surge como supuesto de investigación: El uso del videojuego como herramienta pedagógica para el desarrollo de la competencia lecto-literaria en la unidad de Narrativa. Se busca, por lo tanto, realizar una propuesta didáctica que desarrolle el interés del lector y el goce y placer estético literario, el que se sustenta en un enfoque didáctico-constructivista y se focaliza en el trabajo entre pares para desarrollar habilidades asociadas a los ámbitos cognitivo, social y comunicativo.

Palabras clave

Videojuego – Competencia lecto-literaria - Didáctica - Constructivismo

1.	ÍNDICE	
2.	PRIMERA PARTE: INTRODUCCIÓN	6
2.1	Motivación pedagógica	6
2.2	Relevancia para la disciplina	7
2.3	Fundamentación de la propuesta	9
2.4	Planteamiento del problema	12
2.5	Objeto de estudio	13
2.6	Objetivo general	14
2.7	Metodología de investigación	14
2.8	Orientaciones al lector	14
3.	SEGUNDA PARTE: Marco teórico	
3.1	Integración de la tecnología dentro del aula	16
3.1.1	Videojuegos, Industria e Historia	19
3.2	Renovaciones didácticas dentro del aula	21
3.2.1	Intermedialidad e intertextualidad	27
3.2.2	Transposición didáctica	30
3.2.3	Didáctica de la Literatura	33
3.2.4	Comprensión lectora	37
3.2.5	Competencia lecto-literaria	39
3.2.6	Goce y placer estético en la literatura	43
4.	TERCERA PARTE: Marco Metodológico	45
4.1	Diseño de la investigación	45
4.1.2	Objetivo general	46
4.1.3	Objetivos específicos	46
4.2	Supuesto de investigación	46
4.3	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	47
4.4	Justificación	48
5.	CUARTA PARTE: Propuesta didáctica pedagógica	50
5.1	Manual para la implementación de módulo didáctico	50
5.2	Módulo didáctico	51
5.3	Validación de expertos	141
6.	Conclusiones	148
6.1	Proyecciones	152
7.	Referencias bibliográficas	154
8.	Anexos	160

2 PRIMERA PARTE: Introducción

2.1 Motivación pedagógica

Desde el retorno a la democracia, el tema educativo ha ocupado un lugar en la discusión nacional, dado que se ha posicionado como un pilar fundamental para el desarrollo del país. Bajo esta consigna, el debate se ha centrado en buscar e incorporar las mejores herramientas para desarrollar un sistema educativo de calidad, logrando con ello realizar una serie de cambios que han reorientado los horizontes pedagógicos. Actualmente, la influencia de la globalización ha provocado que el mundo educativo incorpore instrumentos y procedimientos que se contextualicen con la realidad estudiantil, de la escuela y el mundo docente; pues las innovaciones tecnológicas, como gran impacto del proceso globalizante, han logrado irrumpir en toda la comunidad escolar como fuentes de gran potencial educativo.

En el gobierno actual de la presidenta Michelle Bachelet, el centro de la agenda política educacional ha sido mejorar la calidad de los procesos de aprendizajes surgidos en las aulas, en vista de los nuevos requerimientos formativos del futuro, crecientemente basados en el uso de la información y el conocimiento, asumiendo las capacidades de los estudiantes como usuarios activos de los recursos tecnológicos. En efecto, es imperioso buscar nuevas y mejores herramientas que permitan establecer procesos significativos, donde el conocimiento se construya en conjunto con los estudiantes.

A partir de lo anterior, es necesario establecer una propuesta innovadora dentro de la asignatura de Lengua y Literatura, entendiendo que “el lenguaje desempeña un papel fundamental en la comunicación, la vida social, el pensamiento y la creación artística e intelectual” (MINEDUC, 2013, p.32). Las nuevas propuestas en la integración de las TIC y las recientes estrategias en la enseñanza de la literatura, han llevado a poner una atención en las posibilidades de innovación dentro del aula, por tanto, se hace necesario incluir nuevas herramientas que dialoguen constantemente con el contenido y los estudiantes dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

La motivación de la presente investigación surge a partir de las necesidades de renovar las estrategias didácticas en la enseñanza de la literatura¹, es decir, integrar dentro del aula recursos que permitan reorientar la tradicional idea de la formación literaria (Mendoza, 2004). Desde lo anterior,

¹ Se entiende como enseñanza de la literatura, un proceso centrado en un enfoque cultural y comunicativo, tal como MINEDUC (2013) lo establece en sus Bases curriculares. Al mismo tiempo, la literatura es abordada desde el paradigma de la Didáctica de la literatura, poniendo relevancia en el desarrollo de la competencia literaria, entendiendo que esta es el resultado de “inferencias elaboradas a partir de la recepción de obras concretas y de conocimientos metaliterarios que ayudan a comprender su contexto y su composición verbal” (Valverde, 2009, p.5)

impera la incorporación herramientas lúdicas, con alto de grado de vinculación con la literatura y que sean, además, innovaciones tecnológicas relacionadas con los estudiantes y el contexto de la globalización. En este sentido, surge el videojuego como instrumento lúdico que entrega a los docentes la posibilidad de crear un diálogo entre las manifestaciones literarias y los juegos, debido a que resulta muy atractivo para las actuales generaciones, por su gráfica, estética y, por sobre todo, el nivel de participación que pueden tener dentro del desarrollo de la trama, siendo esta última característica la que más resaltamos; puesto que, al permitir que los usuarios se conviertan en protagonista de las distintas acciones propuestas en el juego, se logra aumentar la capacidad de concentración de los mismos.

A partir de lo anterior, la unión de literatura y videojuegos nos permite innovar dentro del aula desde la intermedialidad de elementos, por cuanto moviliza nuevas herramientas tecnológicas y nuevas orientaciones literarias, logrando desarrollar una serie de habilidades cognitivas de diversos niveles. En este sentido, el videojuego más que una herramienta de entretenimiento, se convierte en un elemento pedagógico con alto potencial literario y didáctico, ya que permite desarrollar la competencia lecto-literaria, por la gran cantidad de correlaciones que posee con el mundo narrativo.

2.2 Relevancia para la disciplina

En un mundo altamente tecnologizado que satura nuestros sentidos con imágenes, colores y sonidos, orientar el desarrollo de la competencia lecto-literaria se transforma en una tarea prácticamente inabordable bajo los esquemas tradicionales de enseñanza.

El escenario actual demanda establecer un tratamiento didáctico para la enseñanza de la literatura que incorpore las nuevas herramientas tecnológicas que la globalización ha puesto a disposición del ser humano, asumiendo que en estas existe un gran potencial didáctico que otorga la posibilidad de renovar opciones metodológicas que mejoren la formación literaria y la competencias que esta área curricular involucra.

En efecto, la relevancia de la propuesta para el subsector de Lengua y Literatura reside en la incorporación de los intereses sociales y pedagógicos junto a las demandas del sistema educativo actual, cuyas miradas están centradas en las motivaciones de los estudiantes y, además, considerando que, en la actualidad, la tarea de poder acercarlos a la experiencia del placer literario y el encanto por la lectura es bastante compleja.

Dentro de estas nuevas posibilidades, debemos encontrar herramientas que permitan perfeccionar los cuatro ejes propuestos en el programa de estudio – Escritura, Lectura, Oralidad e Investigación – puesto que estos constituyen cuatro habilidades esenciales que deben adquirir los estudiantes dentro del sistema escolar para lograr desarrollar la competencia comunicativa declarada por MINEDUC (2013). Así surgen infinitas posibilidades de promover dicho desarrollo en estos ejes, siendo una de estas los videojuegos, los cuales se presentan como un instrumento altamente didáctico para la enseñanza de la literatura. No obstante, es necesario recalcar que la competencia declarada en las bases curriculares de Lengua y Literatura se enmarca dentro de un enfoque cultural y comunicativo que:

Aporta a la formación de ciudadanos y ciudadanas conscientes de que viven insertos(as) en una cultura que interactúa con otras y es dinámica capaces de ejercer su libertad en armonía con los demás, libres de prejuicios y otras formas de discriminación, y que tienen las herramientas para participar activamente en sociedad y ser agentes de los cambios sociales. (MINEDUC, 2013, p.33)

Así, la relevancia del videojuego recae en su fuerte inserción dentro de la cultura juvenil actual, por su parte, esta herramienta didáctica trasciende a su expresión tradicional, por cuanto logra generar un ambiente altamente motivador para los estudiantes, permitiendo la adquisición de habilidades y destrezas que requieren el desarrollo de la competencia lecto-literaria para la comprensión global de las tramas propuestas.

Si bien los videojuegos pueden emplearse de manera autónoma, espontánea y sin la dirección de un docente o adulto, las orientaciones de esta investigación apelan a un uso mediado del profesor(a), a fin de direccionar el logro de las metas que proponen, en relación a cada aprendizaje esperado del programa de Lengua y Literatura de 1º año medio.

Presnky (2010) establece que, desafortunadamente, para el profesor de hoy, los nuevos estudiantes crecieron a una velocidad tecnológica inigualables, desde ahí que estos se convirtieron en *nativos digitales*, es decir, “utilizan instantáneamente el hipertexto, descargan música, telefonean desde sus dispositivos de bolsillo, consultan la biblioteca instalada en sus ordenadores portátiles, intercambian mensajes y chatean de forma inmediata. Es decir, trabajan en Red siempre” (2010, p.7). A partir de esta panorama desarrollar la motivación por recuperar el gusto por la lectura, en las actuales generaciones, constituye un enorme desafío para los profesores, quienes deben considerar la fuerte vinculación de los estudiantes con los medios virtuales y tecnológicos.

En el contexto de la enseñanza de la Lengua y Literatura, los videojuegos logran propiciar el desarrollo lingüístico, cognitivo, psicomotor y social de los estudiantes, tanto dentro como fuera del aula, permitiéndoles establecer la relación entre la experiencia y las redes de contenido planteados por los docentes, desde una perspectiva lúdica.

Por tanto, se considera la significatividad que reviste para los estudiantes interactuar con videojuegos y como estos se presentan como nuevas herramientas pedagógicas para la enseñanza de la literatura.

2.3 Fundamentación de la propuesta

El fenómeno educativo, en los últimos años, ha experimentado transformaciones concordantes con las demandas de los procesos globalizadores actuales. La educación, como actividad, constituye el lugar de socialización más importante de la ciudadanía, pues de esta depende el desarrollo integral del gran potencial humano, correspondiéndole a los profesores, conseguir el mejoramiento sustancial en la calidad de los procesos desplegados dentro de las instituciones educativas.

En virtud de lo señalado, es preciso tomar en cuenta que la educación constituye un proceso evolutivo y mutable que – por extensión – requiere la actualización permanente del profesorado en cuanto al uso y selección de estrategias metodológicas y herramientas didácticas que apoyen el logro de las expectativas curriculares.

Para alcanzar el desarrollo de los conocimientos, habilidades, actitudes y competencias que enmarcan las bases curriculares de Lengua y Literatura (2013), la utilización del videojuego tributa al logro de una necesidad transversal en el eje de lectura, donde:

Las bases de Lengua y Literatura buscan formar a los estudiantes para que puedan asumir competentemente cualquier desafío de lectura – en los soportes existentes y en aquellos que puedan aparecer en el futuro -, adquirir nueva información, reflexionar sobre el lenguaje utilizado en los textos, adoptar una postura crítica sobre lo que leen y relacionarlo con distintos contextos sociales, culturales o disciplinarios (p.34).

En el contexto del desarrollo de la competencia lecto-literaria², movilizar en los estudiantes de primer año medio procesos de vinculación y conciencia de los

² La competencia lecto-literaria es abordada desde los postulados de Antonio Mendoza (2014), el cual establece a esta como "la capacidad cognitiva compleja que desarrollan los individuos para leer comprensivamente e

contenidos propuestos, con la experiencia de adquirirlos mediante un recurso que los motive y entusiasme, gestando un cambio intelectual, cultural e inclusive emocional de los sujetos.

En este sentido, la integración de la tecnología en el aula se vuelve pertinente y necesaria, pues permite actualizar la forma en que el contenido es convertido en conocimiento significativo para los estudiantes. De acuerdo a Carlos Marcelo (2013), incorporar las nuevas tecnologías resulta fundamental para lograr el desarrollo de los sujetos en el contexto que impone la sociedad del conocimiento. Por lo anterior, los docentes no solo debieran integrar a su praxis el uso de las herramientas tecnológicas que tienen a su disposición, sino resignificar su empleo, dado que constituyen elementos constantes de la sociedad actual.

Con todo, las nuevas tecnologías pueden resultar complejas, debido a su versatilidad, su diversidad de formas, objetivos e inestabilidad, ya que suelen cambiar con mucha frecuencia y rapidez, lo que conlleva a que siempre se deba estar aprendiendo de ellas. Esto ha derivado en la necesidad de que el docente desarrolle un conocimiento tecno-pedagógico del contenido, para situar el saber conforme a los códigos que desde la tecnología hoy se manejan.

Por otro lado, la relación que se establece entre los videojuegos, el lenguaje y la literatura, parte de la base que las competencias asociadas a cada una de estas áreas revelan aspectos cognitivos que surgen en el proceso de interacción de estos elementos dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje gestado en el aula. La revisión del trabajo de José Antonio Valderrama (2011) Videojuegos y Educación, permite colegir que las nuevas herramientas tecnológicas son parte de las dinámicas sociales debido a que somos sujetos activos en constante interacción social, escenario en que los videojuegos permiten desarrollar el potencial comunicativo de los sujetos, dado que constituyen un medio que permite:

- Posibilidades de apropiación y de personalización del mensaje recibido, sea cual sea su naturaleza.
- La reciprocidad de la comunicación.
- La virtualidad.
- La implicación de la imagen de los participantes en los mensajes.

En consecuencia, la integración de herramientas tecnológicas no solo favorecen la interacción entre docentes y discentes tanto en el aula como fuera de ella, sino que propicia el desarrollo de diversas habilidades cognitivas y sociales.

interpretativamente un texto literario y que permite generar un goce [y placer] estético ante esta experiencia cultural y personal" (p.70)

En lo que corresponde a la relación de la tecnología y la didáctica, el videojuego se constituye como una herramienta pedagógica que permite que el aprendizaje sea significativo y experimental, lo que resulta concordante con la perspectiva constructivista del currículum actual.

El trabajo de Valderrama (2011), destaca las posibilidades de utilizar los videojuegos como un recurso tecnológico no tradicional para el aprendizaje que, de potenciarse y entenderse como herramienta didáctica, podría traer excelentes resultados, debido a que resulta altamente atractivo para los estudiantes. Este mismo autor, destaca que los videojuegos son más que un pasatiempo entretenido, porque entregan experiencias visuales que simulan la realidad, fomentan la resolución de problemas mediante la imaginación y creatividad y, además, porque movilizan habilidades cognitivas de diverso nivel, dirigidas a la creación de estrategias que ayuden a sortear etapas, tomar decisiones, investigar, abstraer, entre otras.

En esta misma línea, se destaca el artículo de la Red Innova (2014) denominado ¿El futuro de la educación está en los videojuegos?, el cual destaca que la inevitable llegada de las tecnologías al ámbito educativo exige que los profesores y agentes relacionados al ámbito de la escuela deban adecuarse a estas herramientas para lograr el éxito del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por su parte, el informe *Horizon* (2014) realizado en Estados Unidos por la *New Media Consortium (NMC)*, aborda la incidencia de las temáticas tecnológicas en la educación, postulando que en lo que respecta al uso de tecnologías educativas en los próximos cinco años, la tendencia será al alza, dado que posibilitan una forma lúdica de aprender en un ambiente que motiva el descubrimiento, aspecto que resulta clave para la construcción de pedagogías entretenidas y creativas a la altura de los intereses de los estudiantes y sus realidades. Este informe hace referencia a “*Classcraft*”, un proyecto que representa el trabajo de más de 7.000 personas de 25 países, quienes elaboraron una nueva metodología de aula que permite enseñar contenidos mediante videojuegos.

El objetivo del proyecto es simular que la sala de clases es un videojuego, donde los estudiantes ganan puntos, pierden vidas y ostentan poderes como teletransportación, tal como se ve en un videojuego. Si bien, la acogida de esta innovación ha sido más lenta de lo esperado, quienes la han utilizado han reportado excelentes resultados, señalando que su implementación ha aumentado el grado de compromiso de los estudiantes por aprender.

2.4 Planteamiento del problema

En los últimos años, el gobierno de Chile a través de MINEDUC, ha trabajado para la mejoría del sistema educativo, actualizando bases curriculares, programas de estudio y estableciendo redes de apoyo a las comunidades educativas, con el fin de poder responder a las nuevas necesidades de los estudiantes del país. Las últimas actualizaciones de las pruebas nacionales, SIMCE y PSU³, han comenzado a focalizar su atención en los procesos de comprensión de lectura llevados a cabo en las aulas del país.

Pese a las renovaciones didácticas y metodológicas propuestas por MINEDUC, los resultados a nivel nacional no han logrado revertir significativamente los porcentajes obtenidos en la última década. En concordancia a lo anterior, el Estudio de comportamiento lector (2014)⁴ ha arrojado que la práctica de leer libros impresos en la adolescencia – rango en que se centra la presente investigación- se realiza mayoritariamente por requerimientos del sistema escolar, siendo un comportamiento generalizado, debido a las tasas de escolaridad en Chile; mientras que la lectura por entretenimiento se desarrolla en niveles muy bajos⁵. Por otro lado, el Plan nacional de lectura 2015-2020 (2011) ha arrojado que la situación actual de lectura en Chile es preocupante, producto de los resultados obtenidos en la prueba PISA, correspondiente a 2009, la cual establece que “el 33% de los estudiantes presenta dificultades para acceder a información explícita e implícita, comprender de forma global un texto, reflexionar y evaluar los contenidos de lo leído, entre otras tareas de lectura” (p.11).

Si bien las cifras expuestas solo muestran una parte de los resultados obtenidos, estos permiten contextualizarse en el panorama nacional, logrando dar cuenta de los grandes desafíos, tanto para el gobierno como para el profesorado.

En relación a la incorporación de las TIC en el desarrollo de la competencia lectora y literaria, el desafío es aún mayor, pues no existe un solo método para poder lograrlo, sino más bien orientaciones. A partir de lo anterior, es necesario innovar tecnológicamente dentro del aula, integrando herramientas no convencionales que permitan potenciar el desarrollo de competencias y que, a su vez, se contextualicen con las necesidades de los estudiantes del país. Por consiguiente, surgen las siguientes interrogantes:

³ SIMCE: sistema de medición de la calidad de la educación / PSU: prueba de selección universitaria.

⁴ El estudio corresponde al año 2014, realizado por la Pontificia Universidad Católica de Chile a través del Instituto de sociología, donde se busca contar con información actualizada y específica respecto del comportamiento y hábitos de lectura de la población residente en zonas urbanas en Chile, a través de dos cuestionarios aplicados a la población de 9 y 14 años y otro a la de 15 a 65 años.

⁵ La lectura por entretenimiento en personas de 15 a 65 años, que declaran como actividad principal estudiando, arroja que en el Modelo 1 y 2 (rango evaluado en la investigación) solo presenta un 1.00 y un 0.98 de libros leídos en los últimos 12 meses.

- ¿De qué modo los videojuegos se constituyen como una herramienta didáctica para la enseñanza de la literatura en estudiantes de NM1?
- ¿De qué manera las renovaciones didácticas-tecnológicas aportan a modernizar la enseñanza de la literatura desde un paradigma educativo constructivista?

En consecuencia, se busca focalizar la investigación a partir de la relación existente entre videojuego-literatura y didáctica de la literatura, permitiendo correlacionar esta trilogía desde un paradigma constructivista coherente con las necesidades de la educación chilena actual. Se asume este enfoque, puesto que apunta hacia lo didáctico y la psicología de los estudiantes, donde la construcción del conocimiento no está solamente en el contenido, sino que en función de su realidad y el ritmo de aprendizaje que posean; de esta manera, serán capaces de criticar y relacionar información e instalarse en el mundo social, desde el ámbito cognitivo y transversal, entendiendo que se debe, según Carretero (2009): “partir del nivel de desarrollo del alumno, ya que no todos poseemos las mismas capacidades en un momento exacto de la vida” (p.16).

2.5 Objeto de estudio

El objeto de estudio de esta investigación lo constituyen los videojuegos y su potencial didáctico dentro del aula. Debido a esto, la investigación examina la potencialidad de los videojuegos para favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de la unidad de narrativa en estudiantes de primer año medio, específicamente en cuanto al desarrollo de la competencia lecto-literaria propuesta por Mendoza (2014). La potencialidad señalada radica, principalmente, en que gran parte de los constituyentes que articulan la lógica del videojuego son extraídos de la narratología (mundos literarios, personajes, anacronías narrativas, narradores, estilos, tiempo del relato/historia, entre otros).

Desde lo anterior, la relación que se establece entre el objeto de estudio y el eje de literatura, recae principalmente en los elementos narratológicos de las historias desarrolladas en ambas plataformas, es decir, el tratamiento de narradores, personajes, mundos literarios, entre otros, son elementos que se despliegan de manera visual en el videojuego, mientras que en el libro se realiza de manera textual donde el lector debe, imaginariamente, construir lo narrado, logrando complementar ambas manifestaciones y poniendo en diálogo los elementos narratológicos mediante un proceso de intermedialidad, el cual permite poner correlacionar ambas plataformas.

2.6 Objetivo General

Construir una propuesta didáctica para el desarrollo de la competencia lecto-literaria a través de la incorporación del videojuego como herramienta pedagógica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la unidad de narrativa para estudiantes de primer año medio.

2.7 Metodología de investigación

La presente investigación se construye desde un enfoque constructivista, como metodología general del conocimiento, la cual permite abordar el objeto de estudio en cuestión.

La tesis se enmarca dentro de los lineamientos de una investigación de carácter exploratorio, por cuanto permite aproximarse al proceso de intermedialidad entre el videojuego y literatura y cómo esta puede ser aplicada dentro del aula como una herramienta didáctica pedagógica. Por otra parte, desde el paradigma cualitativo con enfoque constructivista es posible articular una propuesta didáctica pedagógica que provee nuevas formas de abordar los estudios literarios dentro del aula, entendiendo que los nuevos horizontes educativos se direccionan en construir en conjunto a los estudiantes, contextualizando los contenidos; logrando crear conocimiento a partir de la interacción entre pares.

De esta manera, la focalización de la investigación se centra en estudiantes de 1º año medio (NM1) en lo que corresponde a la unidad de literatura propuesta por el programa de estudio de este nivel, y con observancia de los lineamientos que MINEDUC da en sus bases curriculares (2013) y programa de estudio respectivo (2016).

2.8 Orientaciones al lector

La estructura de esta tesis considera los siguientes apartados:

- Primera parte: Introducción. En este apartado el lector podrá contextualizar la investigación. De esta manera, se da cuenta de las motivaciones que llevaron a la elección de los elementos estudiados, recalcando el estado actual de la problemática y la relevancia pedagógica que esta posee dentro de los contextos actuales.
- Segunda parte: Marco Teórico. En este segmento se profundiza en los conceptos teóricos centrales y necesarios para trabajar la propuesta didáctica. Se realiza una revisión de documentos teóricos gubernamentales que evidencian el estado actual de la educación chilena y, además, se

analizan los documentos de MINEDUC que guían el trabajo de aula en la asignatura de Lengua y Literatura.

- Tercera parte: Marco Metodológico. En este segmento se da a conocer la metodología de investigación y obtención de información, se plantean los supuestos teóricos y las justificaciones que sustentan la tesis.
- Cuarta parte: Propuesta Didáctica. En este punto se dará lugar a la creación de la propuesta didáctica pedagógica, a partir de un módulo didáctico de trabajo para estudiantes de primer año medio. Se incluye un manual del docente que integra: las planificaciones de las clases, actividades e instrumentos de evaluación del proceso. Además, se incluye la validación realizada por tres expertas de las áreas de: Literatura, Didáctica, Currículum.
- Conclusiones
- Bibliografía
- Anexos

3. SEGUNDA PARTE: Marco teórico

3.1 Integración de la tecnología dentro del aula

Actualmente, el sistema educativo se encuentra en renovación para enfrentar los nuevos desafíos de un mundo altamente globalizado. Las nuevas generaciones de estudiantes han demandado la inserción al mundo digital, debido a su alta inmersión dentro de la realidad nacional. Estos, exigen, principalmente, a los docentes actualizar las herramientas y materiales utilizados en el aula para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El estudio “Políticas educativas sobre tecnologías en los países iberoamericanos” (2007), establece que la mayor parte de las instituciones no cuenta con un vínculo potente en el ámbito digital, debido a la gestión directiva o a condiciones económicas que no permiten optar a ello. Si bien, el currículum promueve el uso de estas herramientas, en Chile existen centros educativos que todavía no logran desarrollar plenamente una integración de TIC a las aulas. En el informe, Francisco Benavides y Francesc Pedró señalan que:

Los niveles de uso de las TIC en el entorno escolar son extremadamente bajos, hasta el punto de que no pueden equipararse a los que los propios alumnos desarrollan fuera del entorno escolar, por lo menos, en los países de la OCDE y, probablemente, en un número creciente de Estados latinoamericanos. Las cifras disponibles arrojan un balance pobre y muy alejado de las expectativas iniciales. Es posible que tanto los ratios de alumnos por ordenador como las condiciones de los equipamientos, como la inevitable obsolescencia de una parte del parque instalado, sean razones de peso, pero probablemente no las únicas (p. 65).

Respecto a lo anterior, el énfasis se focaliza en la realidad de las comunidades escolares, debido a que su acceso a las TIC es un proceso que requiere la participación de los principales agentes que componen el organigrama de la comunidad.

El uso de las herramientas tecnológicas de la información y comunicación influye en la calidad y actualización en el proceso de enseñanza. Para que la implementación de las TIC sea efectiva, es necesario un diseño tecnológico que logre organizar la forma de implementar estas herramientas en el aula, proyectando metas claras que concuerden con las necesidades del estudiantado. En segundo lugar, este tipo de herramientas deben ser organizadas desde una lógica pedagógica, es decir, integrar propuestas de trabajo coherentes con las

necesidades de aprendizaje que se observen en la asignatura. De esta forma, César Coll (2001) establece que:

[Es necesario para el éxito de las TIC dentro del aula] Una propuesta de contenidos, objetivos y actividades de enseñanza y aprendizaje, así como orientaciones y sugerencias sobre la manera de llevarlas a cabo; una oferta de herramientas tecnológicas, y una serie de sugerencias y orientaciones sobre cómo utilizar estas herramientas en el desarrollo de las actividades de enseñanza y aprendizaje (p. 119).

Por lo tanto, hacer hincapié de la puesta en marcha del diseño tecnológico requiere de la implementación de planificaciones que den cuenta del modo en que se utilizarán estas herramientas. Esto debe ser complementado mediante un diseño “tecnopedagógico”, es decir, la interpretación que realizan los participantes acerca del uso de los elementos. En este sentido, ya no solo se involucra al docente, sino también al estudiante, debido a que ellos son quienes despliegan el énfasis de la práctica con el uso de la tecnología. En efecto, el trabajo, se enfoca desde un paradigma constructivista, basado en el apoyo y negociación, donde la construcción de conocimientos es conjunta entre ambos actores. Debido a la selección, modificación, eliminación e intercambio de información que logran establecer, desde las normas establecidas por el docente, a los intereses de los estudiantes.

Por otro lado, los aspectos a considerar en el tratamiento tecnológico se deben al nivel de dominio, la formación técnica y pedagógica, elementos clave para la enseñanza que demanda la sociedad actual. Según Carles Sigalés (2008) el empleo de las herramientas en la formación profesional docente, “dependen de los planteamientos pedagógicos de los profesores” (p. 25). En este sentido, los docentes que utilizan TIC en el aula, establecen un vínculo entre su visión del proceso de enseñanza-aprendizaje y las tecnologías, es decir, aquellos que mantienen un pensamiento tradicionalista, utilizarán las TIC para fomentar la transmisión de contenidos y enriquecer la presentación de los mismos; mientras que desde el constructivismo la tendencia será beneficiar el descubrimiento y exploración del contenido, potenciando el trabajo autónomo y colaborativo.

La relación que existe entre tecnología, pedagogía y didáctica es compleja, puesto que depende de factores tanto internos como externos al aula. Sin embargo, los estudios expuestos demuestran que las TIC favorecen la innovación y mejoran las prácticas educativas orientadas al estudiante. Según lo planteado por Coll (2001), se establece que las TIC en el aula son un instrumento que logra simular la realidad del ser humano debido a su presencia activa en la

cotidianeidad. En efecto, estas herramientas constituyen una mediación mental en el proceso de enseñanza y aprendizaje que depende de la modificación constante para hacer efectivo el valor de implementación en las actividades, por ende, es una labor que se actualiza con el tiempo.

El uso de las TIC en la enseñanza de la literatura permite abrir nuevos horizontes educativos en la didáctica de la especialidad, los cuales dependen de la aplicabilidad y versatilidad del recurso. Nuria Vouillamoz (2002) plantea que las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación no solo implican una mayor facilidad de comprensión, sino que además son “una nueva forma de conocer, aprender y llegar a saber, es decir, un nuevo modelo que afecta a los fundamentos esenciales de cualquier planteamiento didáctico” (p. 17).

Finalmente, en la sala de clases, el apoyo a la literatura está dado por los componentes lingüísticos, paralingüísticos, sociales, culturales, cognitivos y psicológicos, de tal modo que la competencia comunicativa, declarada por MINEDUC, es el foco de atención para dar respuesta a lo que se aborda dentro de la asignatura. A partir de los postulados de Mendoza (2014), se está produciendo un efecto en el intercambio comunicativo de conocimiento, puesto que la competencia literaria tratada, corresponde al “dispositivo activo de los saberes, estrategias y recursos lingüísticos y pragmático-culturales que se actualizan en cada recepción literaria, con el fin de construir nuevos conocimientos significativos, que pasan a integrarse” (p.104). En consecuencia, constituye una retroalimentación de la lectura internalizada que conlleva al aprendizaje significativo.

Las características de los materiales literarios permiten garantizar que la tarea educativa abre el acceso a la inserción de nuevos espacios de enseñanza, ya que la comunicación multimedial resulta un pilar para la comprensión en las actividades propuestas, pues de ahí se generan los factores verbales, audiovisuales, icónicos, gráficos, léxicos y enciclopédicos que son viables para el proceso educativo.

De acuerdo a la investigación en curso, lo importante es fortalecer la competencia lecto-literaria, trabajando variables como la oralidad, escritura, lo audiovisual, investigativo, etc. En efecto, el uso de las TIC abre la posibilidad de aprender de manera diferente, donde el libro ya no es el único medio para la transmisión y acceso al conocimiento.

3.1.1 Videojuegos, industria e historia

En la década de los cincuenta, tras la finalización de los conflictos mundiales, surgen en los computadores para fines científicos y militares, los primeros videojuegos que, si bien, no fueron confeccionados para el uso lúdico, impactaron por su alto grado de jugabilidad. Así los primeros juegos computacionales serán OXO (1952) – versión clásica del popular juego gato – y *Tennis for two* (1958), los cuales dan inicio a un nuevo campo computacional enfocado al entretenimiento.

En la década siguiente, los estudiantes del Instituto tecnológico de Massachussets (MIT, en sus siglas en inglés) liderados por el profesor Jack B. Dennis, crean el primer videojuego que obtiene, relativamente, éxito entre los usuarios; En 1962 *Spacewar*, surge como un juego de combate, el cual simulaba la disputa entre dos naves que debían destruirse, mediante un número limitado de balas y, además, conducirse hacia el hiperespacio. Si bien, se hizo conocido en el mundo universitario, no logró impactar en el mercado de la época debido a los altos costos de las computadoras, enfocadas principalmente al uso científico.

Hacia los años setenta, la industria comienza a cambiar significativamente. En el año 1972, R. Baer, ingeniero alemán-estadounidense, finaliza los intentos de acercar los juegos al ámbito doméstico, creando *Magnavox Oddisey*. Este se posicionaría como el primer sistema de entretenimiento electrónico, que se visualizó a través de su conexión al televisor y mostrando en la pantalla distintos juegos, cargados previamente en la memoria de una consola.

El primer punto cumbre de estas nuevas creaciones tecnológicas, fue la irrupción de *PONG*, comercializado el mismo año que *Magnavox Oddisey*, a través de la compañía ATARI Inc. Brushel. Esta empresa posiciona su videojuego en bares y centros especializados de la época, lo que generó un éxito instantáneo debido a su simpleza. En este juego, uno de los dos jugadores debía conseguir más puntaje que el oponente al finalizarlo, puntos que se obtenían cada vez que el adversario fallaba en el golpe a una pelota. Si bien el éxito del videojuego fue enorme, las críticas y acusaciones de plagio, por parte de su principal competidor, le costó el pago de setenta mil dólares por temas de licencia. Al no existir derechos de autor por circuitos electrónicos, se crearon numerosas variaciones en el ámbito doméstico, lo cual ayudó, enormemente a su expansión en el incipiente mercado de la entretención.

El éxito de ATARI Inc. en oriente, fomentó el génesis de la industria en Japón. Creándose en 1978, *Space Invaders!* de la compañía *Taito Corporation*, el que generó un *boom* en tierras orientales, tanto así que el gobierno de dicho país

tuvo que acuñar más monedas debido a la escasez de estas por su uso en los videojuegos.

En los años ochenta irrumpe en el mercado *Nintendo Company Limited*, su principal labor fue la creación de entretenimientos electrónicos propios como: *Block Fever*, *Sheriff* o *Monkey Magic*. Sin embargo, no lograron elevar sus posiciones en el *ranking* comercial. Fue con la irrupción de Shigeru Miyamoto, que el rumbo de la compañía comenzaría a cambiar; particularmente cuando en 1981 crea *Donkey Kong*, un juego donde el personaje principal – *Jumpman*– debía rescatar a la princesa Paulie del antagonista. Esta creación posicionó en privilegiados lugares comerciales a la empresa, los cuales derivaron en la creación de Mario Bross en 1983. Ambos juegos serían los precursores de la primera consola doméstica, *FAMICOM* y junto a su símil occidental, *Nintendo Entertainment System (NES)*, lograron posicionar la empresa como líder del mercado del videojuego, luego del Crack del 83´.

En 1983, ATARI Inc. dominaba el mercado occidental, debido a la nula existencia de políticas de calidad en torno a los videojuegos, cualquier desarrolladora, perteneciente o no a la empresa, lograba lanzar sus creaciones al mercado, muchas de las cuales presentaban errores en su calidad. En el mismo año, deciden lanzar al mercado un juego inspirado en E.T, la película, juego que sin ser testeado previamente llegó a los consumidores con numerosos fallos en su programación y jugabilidad, lo que provocó una profunda crisis económica de la cual ATARI INC. No logró recuperarse.

En los años noventa, se enfrentan en el mercado *Nintendo Company Limited* y *Sega Games Company Limited*, a través de sus consolas Super Nes y Génesis, respectivamente. Este duopolio cambia, debido a que en 1994 SONY ingresa al mercado con su consola *PlayStation*. El gran éxito de esta, estuvo condicionado debido a su gran desarrollo de la tecnología 3D, la cual ocuparía un lugar significativo en el mercado. Hacia el siglo XXI, la empresa reafirma su posición en el mundo del videojuego y lanza la *PlayStation 2*, cumpliendo con las expectativas y demandas del mercado.

Durante estas últimas décadas, surgieron una serie de videojuegos que se lograron posicionar como los mejores de la historia debido a sus temáticas y jugabilidad, así: *ICO* y *God of War* serían acreedores de estos títulos. El primero, publicado en 2001, tiene como protagonista a un niño con cuernos, elemento maldito según la tradición de su pueblo natal, lo que provoca que lo encierran en un misterioso castillo. Allí conoce a Yorda, quien está encerrada en una jaula y es rescatada por él. A lo largo de la trama, el jugador controla al niño mientras explora el castillo, revolviendo rompecabezas y supera obstáculos, con la finalidad

de escapar junto a la princesa. ICO marca la diferencia en la industria debido a que innova en el uso de diálogos, disminuyéndolos de forma significativa, además, utiliza una gran ambientación que transmite de forma muy original el mundo maravilloso creado.

Por su parte, *God of War* es un juego de aventura inspirado en los temas de la antigua mitología griega, el cual presenta las aventuras de un guerrero espartano conocido como Kratos. La historia es parte fundamental para la comprensión y asimilación de su jugabilidad, debido a que Kratos realiza un viaje dentro del juego, el cual se focaliza en la búsqueda de venganza por el asesinato a su familia, así lucha contra los dioses griegos durante la trama.

Finalmente, la penúltima consola de SONY, la PS3, introdujo en el mercado la venta de juegos digitales, característica que desarrolla la mayor capacidad multimedia en relación a la conectividad de internet. Dentro de los juegos en esta plataforma, se encuentra *The Last of Us*, videojuego desarrollado en 2011, el que desarrolla un mundo distópico, mediante un futuro apocalíptico, donde una misteriosa infección genera en la raza humana mutaciones horribles. La historia se centra en dos personajes: Joel, contrabandista que sobrevive en una de las Zonas de Cuarentena; Y Ellie, joven inmune a la infección. La gran cualidad de este juego, radica en que desarrolla una disposición del relato con grandes saltos temporales, y que además presenta: un prólogo, desarrollo y desenlace potente, lo cual hace que el jugador tenga una experiencia tanto literaria como cinematográfica, precisamente este aspecto es el que lleva a los investigadores a seleccionarlo para el desarrollo de la propuesta didáctica pedagógica presentada.

3.2 Renovaciones de las estrategias didácticas dentro del aula

La llamada Escuela Nueva (Ferrière, 1929), busca dejar atrás las metodologías tradicionales donde los estudiantes eran considerados sujetos pasivos y el aprendizaje se posicionaba como un proceso de memorización de datos y conceptos. Este enfoque aspira brindar oportunidades de aprendizaje, donde las experiencias originales, variadas y abundantes, permitan gestar espacios educativos que incorporen los intereses de los estudiantes, convirtiendo a los colegios en escenarios propicios para la generación de conocimientos, en un clima altamente enriquecedor (Palacios, 1984).

En la mirada de la Escuela Nueva y bajo las ideas de A. N. Whitehead (citado en Palacios, 1984), se logra plantear con claridad el problema de la educación tradicional:

Solo existe un tema para la educación, a saber, la vida en todas sus manifestaciones. En lugar de esta unidad simple ofrecemos a los niños: Álgebra que para nada sirve; Geometría, de la cual nada se saca; un par de idiomas nunca dominados; y, finalmente, el más monótono de todas, la literatura, representado por obras de Shakespeare, con notas filosóficas y cortos análisis de argumento y carácter. ¿Es posible afirmar que una lista semejante representa la vida? (p. 20).

Con esto se logra poner en cuestionamiento: ¿Qué tan efectivos son estos planteamientos en los contextos de enseñanza actuales? ¿Es necesario innovar didácticamente a partir de las nuevas herramientas tecnológicas? El problema de aprendizaje en el sistema educativo ¿radica en el contenido o en su forma de enseñanza? En correspondencia con esta mirada, autores como Ferrière y Piaget sostienen la pertinencia de considerar en el acto educativo, las aptitudes e intereses de los estudiantes, por cuanto, no hay aprendizaje significativo si no se considera necesidades y experiencias previas de los sujetos que se educa. En este sentido, el docente debe actuar como mediador de aprendizajes que vinculen el contenido con la vida misma. Así, la atención ya no se centra en el proceso instructivo como tal, sino en lograr la asimilación de lo aprendido, empleando para ello recursos y métodos que se ajusten a las características e intereses de los estudiantes y revelen una nueva forma de orientar el proceso educativo.

La renovación pedagógica, entonces, demanda del profesor apertura a asumir un proceso de formación continua, que se verifica con su labor investigativa y de interacción con otros, por cuanto, le brinda sentido a la labor colectiva de transformación. Esto conlleva a una cuidadosa planificación para profesionalizar su gestión, a objeto de ir incorporando los métodos, técnicas y estrategias que demande lograr los objetivos y metas de aprendizaje que trace para sus estudiantes y para sí mismo.

En este sentido, las tecnologías actuales constituyen una herramienta que permite realizar grandes cambios para cumplir los objetivos formativos propuestos para los alumnos, debido a que fomentan la adquisición de competencias a través de un ambiente que a las actuales generaciones les resulta natural y motivador. Sin embargo, no se trata solo de usarlas porque resultan populares entre el estudiantado, sino porque el manejo de la tecnología resulta vital en el contexto de la llamada “Sociedad del Conocimiento”, término acuñado por Manuel Castells (1996) el cual establece:

La fuente principal de innovación y el punto de partida de los programas políticos y sociales, en este tipo de sociedad que está

orientado hacia el progreso tecnológico y la evaluación de la tecnología, donde destaca la creación de una nueva tecnología intelectual como base de los procesos de decisión (p . 21).

Se hace necesario, entonces, preparar a los profesores para desplazar la enseñanza tradicional donde la atención se focaliza en el docente, para dar paso a una enseñanza que se oriente a generar en los estudiantes el proceso reflexivo, crítico y activo que requiere hacerse parte de su propio proceso de aprendizaje. Para ello es necesario el desarrollo de una didáctica adecuada al contenido y los participantes, entendiéndola más allá de su expresión técnico- funcional, por su aporte a lograr “...una enseñanza más eficiente, ajustada a la naturaleza y a las posibilidades del educando y de la sociedad [...] en este sentido la didáctica se interesa no *por lo que va a ser enseñado, sino cómo va a ser enseñado*” (Nérici, 1985, p. 56). Respecto del cómo, la didáctica permite evaluar el conjunto de recursos pedagógicos que posibilitan el aprendizaje del estudiante, con el objeto de emplear los necesarios para llevarlo a alcanzar un estado de madurez que le permita encarar la realidad, de manera consciente, eficiente y responsable (Nérici, 1985).

Desde lo anterior, es imperante que los conocimientos didácticos de los profesores logren innovaciones para transformar la escuela en un espacio crítico, donde se cuestione la labor del profesorado, las acciones realizadas dentro del aula y se gestionen espacios para que sus miembros se organicen para otorgarle sentido a las relaciones pedagógicas que se establecen dentro de la comunidad educativa.

Pese a que para organizar una clase se utiliza, tradicionalmente, el libro de los estudiantes, la exposición vertical del profesor y la pizarra, es necesario innovar con el usos de otros medios: *internet*, pantallas interactivas, equipos de audio, *e- books*, *notebook*, etc. Guisasola (2000) establece que el *notebook* puede ser utilizado para tres propósitos dentro del aula: en primer lugar, para el uso de *software* ya sea con intención general o específica, es decir rastrear datos y explorar la *web*; en segundo lugar, para obtener información de manera automatizada; y, en tercer lugar, para lograr aplicaciones específicas que denotan una metodología en la adquisición de contenidos a través del medio; en consecuencia resulta una herramienta altamente útil dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje desde la innovación.

La mayor virtud de las herramientas tecnológicas, es la sencillez con que los estudiantes logran adquirir habilidades para el manejo de *software*, el alto grado de interactividad que se genera al momento de utilizarlos y la inmediatez con la que adquieren y evalúan conocimientos. Con ello, las principales influencias que tienen las tecnologías en el aula es que se constituyen en recursos

didácticos que posibilitan que profesores y alumnos se desenvuelvan en un mundo multimediado, que amplía las posibilidades expresivas e interactivas para acceder al conocimiento.

Aunque se han creado proyectos para la incorporación de TIC en las aulas chilenas: "...diversos estudios muestran un muy bajo grado de transformación de las prácticas en las escuelas y las aulas, y los propios actores del sistema perciben el pobre impacto de las políticas implementadas" (ENLACES, 2010, p. 81). Por ende, aún persiste un bajo desarrollo de competencias digitales, lo cual se debe, entre otras razones, a la falta de tiempo de los profesores para capacitarse en su uso y al mínimo apoyo técnico que prestan las escuelas para mediar el aprendizaje con el uso de estos recursos.

En relación al sector de Lengua y Literatura, las bases curriculares proyectan desarrollar cuatro grandes ejes: Lectura, Escritura, Oralidad e Investigación, teniendo como marco global el medio más efectivo de un comunicador, el lenguaje.

En independencia del nivel, a través de estos cuatro ejes, MINEDUC (2013) pretende que los estudiantes logren:

- 1. Lectura:** Su enfoque está dirigido a formar estudiantes competentes para resolver cualquier desafío de lectura, ya sea en los soportes tradicionales como en aquellos que puedan aparecer en el futuro. Este eje se compone por cuatro aristas: la experiencia con la obra literaria, la lectura de textos no literarios, estrategias de lectura y selección de textos; estas suponen cubrir todo lo propuesto para la lectura de la alta gama de textos existentes.
- 2. Escritura:** Se direcciona como una herramienta para la expresión de la interioridad y desarrollar la creatividad, transmitiendo información de todo tipo, abriendo la posibilidad de comunicarse sin importar el tiempo y la distancia. La escritura se establece como un medio con el cual las sociedades logran construir memoria y herencia común. En el caso de 1º medio, se incorpora un objetivo orientado a que los estudiantes adquieran autonomía y sean capaces de tomar decisiones que les permita resolver las dificultades de la escritura.
- 3. Comunicación oral:** Los estudiantes deben ser capaces de expresar con claridad sus ideas, resolviendo las diversas dificultades surgidas en los contextos comunicativos. MINEDUC (2013) establece que este eje adquiere importancia en la medida

que el lenguaje no solo manifiesta el pensamiento, sino que logra estructurarlo, posicionando el habla como la herramienta fundamental para ello.

- 4. Investigación:** Los estudiantes deben ser capaces de ampliar su conocimiento a través de procesos autónomos, para ello el eje de investigación busca conducir un tema mediante el interés y organización en función de objetivos claros. Este eje busca que estudiantes consoliden el desarrollo de los tres ejes anteriores, utilizando información fidedigna, mediante un proceso de selección y evaluación de información, incorporando diversas fuentes, donde las TIC adquieren particular presencia.

En el marco de la didáctica – postulada por Fátima Addine (2004) -, se debe entender que la puesta en práctica de esta es una labor compleja, “altamente transformadora, consciente, históricamente condicionada y sujeta a desarrollo” (Addine, 2004, p.2). Así, la labor del maestro será utilizar las orientaciones didácticas que permitan transformar la realidad en función de determinados fines condicionados por las necesidades surgidas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los docentes deberán tener en cuenta el diálogo entre alumno-alumno y alumno-docente, las posibles intervenciones y las asimilaciones conceptuales que de estas relaciones deriven; logrando diseñar las actividades más adecuadas para alcanzar los objetivos de aprendizaje relacionados con la disciplina y el contexto en el que se concretan.

Como se ha expuesto en apartados anteriores, las Tecnologías de la Información y Comunicación se han integrado al currículum de forma explícita, ya que su uso favorece el desarrollo de diversas habilidades relacionadas con la búsqueda y acceso a la información, el procesamiento y organización de datos, permitiendo incluso que los estudiantes asuman las consideraciones éticas devenidas del uso correcto de los programas empleados, de la apropiada selección de fuentes y del reconocimiento de la autoría de los documentos y textos de donde se obtiene material.

La revisión específica del programa de 1º año medio permite advertir el énfasis que se da a potenciar las instancias de lecturas guiadas para comentar los textos literarios y no literarios, a fin de enriquecer la formación de ideas propias de los estudiantes respecto de la información a que se los confronta, instándolos a inferir información, como vía para alcanzar interpretaciones que conduzcan a su re significación. En consecuencia, el docente tiene la misión de proveer de instancias para que los estudiantes relacionen su experiencia con el nuevo conocimiento y procurar desarrollar la conciencia lingüística que requiere escribir textos para que otros los lean y comprendan.

Respecto a la comunicación oral, considerada por MINEDUC (2013) como uno de los aprendizajes más importantes desarrollados en la etapa escolar, el profesor debe generar un ambiente de aula acogedor y dialogante, asumiendo los postulados de la nueva escuela, de manera que los estudiantes se sientan impelidos a comunicar y fundamentar sus opiniones, estructurar discursos de manera coherente y cohesionados, adecuando el registro a la situación comunicativa en la que se desenvuelvan, ya sean exposiciones, debates, declamaciones, entre otras.

En el ámbito de la escritura, declarada en el Programa de Estudio (2016) como la forma de transmitir y preservar el conocimiento, se debe procurar la corrección ortográfica para generar textos ajustados a las convenciones gramaticales que no provoquen dificultades en la lectura y aborden temáticas de interés personal y colectivo. En lo que respecta al uso de TIC, se ofrecen variadas herramientas para desarrollar la escritura, que por una parte, facilitan el trabajo de corrección y edición de textos, Y por otra, ofrece la oportunidad de trabajar colaborativamente y de visibilizar las estrategias y reflexiones que muchas veces están ocultas en la escritura individual (MINEDUC, 2016). Finalmente, las TIC representan la oportunidad de interactuar con otras comunidades de aprendizaje y centros, mediante foros y *blogs*, en los cuales los estudiantes establecen una postura frente a los interlocutores, buscando argumentos, redactando escritos limpios para asegurar la comprensión de los lectores.

Se debe señalar que el afianzamiento de los cuatro ejes precedentes, tributan al desarrollo la competencia comunicativa – declarada en las bases curriculares MINEDUC (2013)- que se pretenden fomentar en los estudiantes, es fundamental establecer evaluaciones que admitan retroalimentaciones de proceso y no se enfoquen exclusivamente en el producto. De esta forma, el docente irá mejorando cada uno de los métodos utilizados para lograr el aprendizaje. Desde la mirada constructivista, la mejor forma para preparar a los alumnos es hacerlos participantes activos de su propio proceso de enseñanza-aprendizaje, fomentando la autonomía y determinación que demanda resolver problemas, a partir de sus propias experiencias y en interacción con otros. De esta manera, la renovación pedagógica se convierte en un desafío que debe concretarse en la práctica día a día, y que demanda el análisis crítico del propio docente respecto de su metodología y los recursos que emplea para avanzar no solo la instrucción, sino la formación de sus estudiantes.

Sin embargo, la renovación pedagógica implica un proceso de toma de conciencia de toda la comunidad educativa. No basta con que los docentes

adquieran técnicas para implementar en el aula. Hace falta que alumnos, padres y apoderados se involucren activamente para llevar a cabo las mejoras al sistema.

En este cometido, el aprendizaje cooperativo favorece la producción de conductas pro sociales de participación, aceptación y solidaridad entre el alumnado, lo que da lugar a experiencias educativas únicas para el desarrollo de componentes socio-afectivos esenciales en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Puig et al., 2006; Santos Rego & Lorenzo Moledo, 2009). Sin duda, este tipo de aprendizaje ayuda a formar personas capaces de trabajar en base al bien común, dejando de lado la competencia que genera brechas y distanciamiento entre las partes.

A partir de lo expuesto, se deduce que se demanda la formación de ciudadanos familiarizados en las ciencias y tecnologías, llama a: “Innovar, en términos generales [para] desarrollar una alternativa superadora de la tradicional o habituales forma de enseñar y/o aprender, en distintos contextos o niveles institucionales, basados en una reflexión crítica de los cambios que deben generarse en la práctica educativa” (Rivarosa y De Longhi 1998).

Llevarlas a la práctica significa un esfuerzo de actitud investigativa permanente sobre la educación, cultura y sociedad en el marco de incorporar nuevos proyectos de línea renovadora a nivel de ideas, contenidos y prácticas en el sector señalado y, así, desarrollar las competencias señaladas, ya sea en el ámbito de la lectura, escritura, comunicación oral o investigación.

3.2.1 Intertextualidad e Intermedialidad

El frenético surgimiento de medios dentro del siglo XXI, desde sus inicios a la actualidad, ha producido cambios en las formas de representación de la realidad, logrando modificar la percepción del mundo y la forma de relación con él. Bajo esta afirmación, y siguiendo los lineamientos de la presente investigación, surge la noción de intertextualidad e intermedialidad.

La primera, constituye uno de los aspectos que potencia la trilogía presentada (didáctica, literatura, videojuegos). La intertextualidad, desde los postulados de Roland Barthes en su libro *El susurro del lenguaje* (2009), es una especie de tejido o entramado que se logra construir a partir de lineamientos e ideas propuestas en otros textos, aludiendo al razonamiento de que ningún texto comienza desde la nada, debido a que siempre se responderá de forma implícita a lo afirmado en otros escritos, así Barthes establece que “[...] no hay una gramática del texto, y no obstante está enteramente entretejido de citas, referencias, ecos: lenguajes culturales (¿Qué lenguaje puede no serlo?), antecedentes o

contemporáneos, que lo atraviesan de lado a lado en una amplia estereofonía (2009, p.77-78).

De acuerdo a lo anterior, la intertextualidad está presente en todo escrito, debido a que un texto contiene otros textos en él, a esta particularidad el autor la denomina como entretexto, aclarando que dicha condicionante no refiere a la posibilidad de encontrar el génesis o referente principal al interior del texto, debido a que, si bien se habla de citas, estas no se expresan de forma literal, pues se ven modificadas en el proceso de escritura, siendo imposible identificarlas por el lector. A lo que Barthes (2009) postula:

La intertextualidad en la que está inserto todo texto, ya que el mismo es el entretexto de otro texto, no debe confundirse con ningún origen del texto: buscar las fuentes, la influencia de una obra es satisfacer el mito de la filiación, las citas que forman un texto son anónimas, ilocalizables y, no obstante, ya leídas antes: son citas sin entrecomillados (p.78)

Por otro lado, las concepciones de Julia Kristeva, en su libro *Semiótica I* (1981), respecto a la intertextualidad, toman como principal referente los planteamientos de Mijail Bajtin y lo que este postula como dialogismo. Estos estudios la autora los define como:

... esta dinamización del estructuralismo no resulta posible más que partir de una concepción según la cual la “palabra literaria” no es un punto (un sentido fijo), sino un cruce de superficies textuales, un diálogo de varias escrituras: del escritor, del destinatario (o del personaje), del contexto cultural anterior o actual (1981, p.188)

En primer lugar, el diálogo entre escritor/destinatario, fue denominado por Bajtin como intersubjetividad, en el que se explica que cualquier autor fue antes un lector o receptor, en otras palabras, el texto, según el autor, se conformaría a partir de una pluralidad de voces, es decir, de otros textos ya leídos. A partir de estos postulados, Kristeva realiza una serie de modificaciones, destacando el hecho de que la significación de un texto no es producida únicamente por la relación escritor/lector, sino que, además, se involucra el contexto, estableciendo:

Se fusiona, pues, con ese otro discurso (ese otro libro) con respecto al cual escribe el escritor su propio texto; de suerte que el eje horizontal (sujeto destinatario) y el eje vertical (texto-contexto) coinciden para desvelar un hecho capital, la palabra (el texto) es un

cruce de palabras (de textos) en que se lee al menos otra palabra (texto) (1981, p.190).

En efecto, la autora cambia algunos aspectos, dando un giro a los postulados de Bajtin, reemplazando lo que se conocía como intersubjetividad por lo que, en la actualidad, conocemos por intertextualidad.

Por otro lado, la intermedialidad, dialoga con la intertextualidad propuesta por Kristeva , logrando correlacionarse con los contextos actuales, donde la tecnología se ha introducido en las formas de concebir la literatura.

En 1966, en el primer número de la revista *The Something Else Newsletter*, Dick Higgins publica su artículo "Intermedia", donde desarrolla y acuña el concepto, desde su visión de artista Fluxus (Revert, 2015). Este movimiento toma relevancia, pues logra experimentar la unión de tres manifestaciones: artes visuales, música y literatura; logrando ponerlas en diálogo a través de una serie de medios. Años después, Higgins lo utiliza para "...describir una actividad artística desarrollada en las intersecciones entre diversas disciplinas" (Revert, 2015, p. 150).

El autor sostiene que la intermedialidad, se constituye en un fenómeno constante dentro del arte, que se sitúa como un elemento indispensable para la generación de sentido y comunicación de las obras, más allá de su sola categorización. Si bien la clasificación resulta útil para identificar y agrupar las distintas expresiones artísticas, el concepto repara en las relaciones recíprocas entre diversos textos, soportes y autores, abarcando un todo de referencias heterogéneas.

En la actualidad, esta nos permite poner en diálogo diversas manifestaciones culturales y tradiciones artísticas, como dan cuenta de los diálogos emergentes en los últimos años, entre los medios tecnológicos y las prácticas artístico-culturales. Ruth Cubillo (2013) sitúa la discusión en el ámbito educativo, al preguntarse:

¿Cuáles son las implicancias del concepto de intermedialidad?
¿Qué impacto tienen los estudios desde la intermedialidad sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje y sobre la investigación que efectuamos desde las diversas disciplinas sobre el mundo de la industria cultural y sobre el patrimonio cultural de un país? (p.169).

Desde la intermedialidad, el sistema o código sígnico que se emplea para transmitir información, expresa la integración de uno o varios medios en alguna

forma de comunicación, generando una representación de realidad, constituyendo una red de construcciones complejas:

...que implican no solo formas físicas de codificar la experiencia humana, sino de una amalgama de relaciones culturales (procesos) que incluyen diversos canales de procesamiento de la información obtenida a partir de esas experiencias (visuales, auditivas, etc.), y que se mueven también en torno a cambios en los contextos comunicativos (Códigos distintos, relaciones diversas entre productores y receptores de la información, canales de distribución variables) (Mayer citado en Cubillos, 2015).

En el contexto de este estudio, la intermedialidad e intertextualidad permiten poner en diálogo al libro -como elemento de la tradición cultural- y al videojuego -medio tecnológico innovador- sin igualarlos, sino mediante los elementos narratológicos que ambos poseen. De esta manera se difuminan, las fronteras tradicionales del canon literario, propiciando crear espacios pedagógicos innovadores que asumen el lenguaje secuencial y rítmico propio del videojuego, como base para transformar el desarrollo de la competencia lecto-literaria, en estudiantes de primer año medio. En consecuencia, el espacio interactivo de lo imaginario se constituye con la relación de videojuego y literatura, debido a la retórica que ambos poseen y que entrelazan iconos y letras. En efecto, es posible, desde esta relación, construir conocimiento, a partir del aprendizaje en sociedad, es decir, el descubrimiento personal estimulado por la cooperación de compañeros y profesores. En este sentido, la intermedialidad e intertextualidad – postulada por Kristeva- permite al estudiante fomentar la creatividad debido a la transformación de los textos (María Caro & María González, 2009)

3.2.2 Transposición didáctica

Gran parte de los investigadores del área de la didáctica concuerdan en que el surgimiento del concepto “trasposición didáctica” aparece a mediados de la década de los setenta y fue acuñado por Michel Verret. El autor sostuvo que la didáctica posibilita “la transmisión de aquellos que saben a aquellos que no saben. De aquellos que han aprendido a aquellos que aprenden” (Verret citado en Gómez, 2005, p.84).

A partir de esta afirmación, entonces, surgen una serie de cuestionamientos: ¿es posible transformar un contenido al enseñarlo? ¿Cuál es el mejor procedimiento para lograr esa transformación? para responder estas preguntas, Gómez (2005) puntualiza que no se puede enseñar un objeto sin una transformación previa, por cuanto es: “Toda práctica de enseñanza de un objeto

presupone, en efecto; la transformación previa de su objeto en objeto de enseñanza” (Verret citado en Gómez, 2005, p.84). Con ello, se hace necesario establecer una diferenciación entre la mera transmisión de información o contenidos y la transformación de estos en un objeto de enseñanza, en otras palabras, alude al saber que se gestiona en el aula.

Verret (1975) logra establecer tres elementos indispensables para la transmisión didáctica del conocimiento: el logro, la continuidad y la síntesis; elementos que en conjunto logran que la información entregada a los estudiantes sea comprensible, asimilable y perdurable en el tiempo.

Por otro lado, Yves Chevallard retoma por cuenta propia el concepto de transposición didáctica, en una obra del mismo nombre cuya primera edición data de 1985. Si bien el autor retoma la idea desde las matemáticas, logra Extrapolar el concepto a otras disciplinas al reparar en el campo de las estrategias de enseñanza. En su obra *Transposición didáctica; Del Saber Sabio al Saber Enseñado* (2009), insiste en la importancia de un término el cual ha sido, según él, olvidado por la didáctica: el saber y su relación con el saber. Con ello, señala que la transposición didáctica constituye el paso en que el “saber sabio” (el contenido conceptual) se transforma en “saber enseñado”, esto es, emigra de quien lo posee, a otros, empleando para ello, técnicas y métodos que facilitan la asimilación y conexión de las redes conceptuales que se presentan, de manera significativa y comprensible para el conjunto e individualidad de esos ‘otros’.

Por consiguiente, la transposición didáctica es la herramienta que permite a los docentes gestionar el saber dentro del aula, empleando para ello un lenguaje, métodos y formas, que logre ser entendida, asimilada, aprendida y aplicada por los estudiantes en los diversos contextos que los rodeen.

En efecto:

Un contenido del saber sabio que haya sido designado como saber a enseñar sufre a partir de entonces un conjunto de transformaciones adaptativas que van a hacerlo apto para tomar lugar entre los objetos de enseñanza. El “trabajo” que un objeto de saber a enseñar hace para transformarlo en un objeto de enseñanza se llama transposición didáctica (Chevallard, 2009, p.45).

Esta teoría adquiere pertinencia en el contexto de este estudio, por lo que nos surge la interrogante ¿por qué es necesaria la transposición didáctica para el desarrollo de la competencia lecto - literaria en estudiantes de primer año medio a través del uso de videojuegos? la respuesta lleva a reparar en que cada año, el

profesor enfrenta el desafío de construir un sistema didáctico nuevo, para lograr que el saber conceptual que gestiona ('saber sabio') sea transposicionado didácticamente a los alumnos, o sea, se transforme en un 'saber enseñado' significativo y perdurable en el tiempo.

Este enfoque resulta concordante con las propuestas realizadas por MINEDUC en torno a mejorar la calidad de la enseñanza, a través de prácticas docentes efectivas. Se debe señalar, que el 'sistema didáctico' hace referencia a un diseño instructivo- educativo construido especialmente para satisfacer las necesidades de formación de los integrantes del sistema de educativo al cual pertenezca.

Chevallard establece que el lugar donde se piensa el 'funcionamiento didáctico' se denomina *noosfera*. Esta se compone por todos los representantes del sistema educativo (profesores, directivos, padres y apoderados, estudiantes, ministro, legisladores, entre otros), los cuales al pensar sobre un mismo tema, en este caso, el educativo, revelan su condición de agentes pensantes (Gómez, 2005).

Desde el postulado anterior se establece ¿Qué sucede cuando los agentes pensantes de la noosfera introducen diversos flujos de saberes dentro del mismo sistema educativo? para Chevallard (2009) el flujo de saberes está afecto a un envejecimiento biológico o moral. Este envejecimiento revela la brecha que puede llegar a tener el saber escolar con la comunidad científica si no se actualiza.

Respecto al envejecimiento moral, el autor sostiene que el 'saber enseñado' debe ser actualizado o reemplazado, debido a:

El saber enseñado se vuelve viejo con relación a la sociedad; un aporte nuevo vuelve a estrechar la distancia con el saber sabio, aquel de los especialistas, y aleja de ese saber a los padres de familia de los alumnos. Aquí está el origen de los procesos de transposición didáctica. (Chevallard, 2009, p.88)

Ahora bien, para poder establecer un proceso efectivo de transposición didáctica, es necesario desarrollar cuatro etapas fundamentales:

1. **Desincretización del saber:** La primera etapa en la formación de un saber apropiado consiste en la delimitación de 'saberes parciales', cada uno de los cuales se expresa en un discurso autónomo.

Este efecto de delimitación produce la "...descontextualización del saber, su extracción de la red de problemáticas y de los problemas que le dan *sentido* completo, la ruptura del juego intersectorial constitutivo del saber en su movimiento de creación y de realización" (Chevallard, 2009, p. 89)

2. **Despersonalización del saber:** Todo saber sabio, en el momento de su nacimiento, se ata a su productor. "Su comportamiento, al interior mismo de la comunidad sabia, supone un cierto grado de despersonalización, que solo permite la publicidad del saber". Este proceso de despersonalización logra debutar en la "ciudad sabia", y termina en el momento de la enseñanza [...] La "textualización realizada (...) la disociación entre el pensamiento en tanto que dirigida por una subjetividad, y sus producciones discursivas implica que el sujeto es expulsado fuera de sus producciones". El saber es entonces objetivado.
3. **Programabilidad de la adquisición del saber:** La textualización del saber supone igualmente la introducción de una programación, de una "norma de progresión en el conocimiento". Esta programabilidad, tendrá entonces un comienzo, un intermedio y un fin, por secuencias (Ibíd)
4. **Publicidad y control social de los aprendizajes:** La objetivación producida por la textualización del saber conduce a la posible publicidad de este saber. El saber a enseñar se deja de esta manera ver, llega a ser público, en oposición al carácter "privado" de los saberes personales adquiridos, por ejemplo, por mimesis o mimetismo (Ibíd).

En síntesis, pensar en la renovación de los saberes desarrollados en la escuela es introducir la transposición didáctica dentro del sistema educativo, para innovar los contenidos y los métodos de enseñanza existentes y propuestos, considerando los contextos actuales, donde la tecnología se ha posicionado como una herramienta con alto potencial educativo, permitiendo la construcción de propuestas pedagógicas innovadoras que apuntan al desarrollo de procesos de enseñanza-aprendizaje centrados en los estudiantes y sus necesidades cognitivas.

3.2.3 Didáctica de la Literatura

Dentro de las comunidades educativas, se espera que los estudiantes desarrollen capacidades cognitivas y habilidades de diverso orden, que les permitan posicionarse como sujetos activos y críticos en diferentes contextos

sociales. Específicamente en área del lenguaje, estos deben ser capaces de incrementar una serie de habilidades lingüísticas que les permitan desenvolverse como hablantes competentes dentro de la sociedad. ante este desafío surge la interrogante ¿Cuáles son las mejores herramientas pedagógicas para enfrentar la complejidad de los sistemas de comunicación, la transformación de sus usos, los valores y convenciones de los diversos niveles de interacción y de relación social? en este sentido, en primera instancia, surge la Didáctica de la Lengua y Literatura (en adelante, DLL), la cual busca "...responder la necesidad formativa de los individuos para alcanzar el dominio que les permita desarrollar su potencialidad expresivo- comunicativo y que les capacite para interactuar con adecuación, coherencia y precisión en diversidad de situaciones" (Cantero & Mendoza, 2006, p. VII). Estos autores sostienen que la DDL constituye:

...un espacio de acción sobre los procedimientos de enseñanza y de formación (y de transformación) de los hablantes de una lenguaje como tales, de su capacidad para comunicarse y, por tanto, de su capacidad de relacionarse con los demás, en diversos contextos sociales, empleando códigos diversos (...); así como de su desarrollo cognitivo y cultural, directamente relacionado con el uso de la lengua, de las habilidades comunicativas y de su competencia literaria (Cantero & Mendoza, 2006, p. 5).

Así, es posible establecer que los alcances de la DLL radican en la enseñanza, adquisición y aprendizaje de saberes propios de la lengua y literatura, como también en lo que corresponde al desarrollo de competencias, habilidades y estrategias, tanto lingüísticas como literarias en los estudiantes, según las necesidades que surjan dentro del contexto de aula.

En el contexto de la investigación presentada, la DLL es coherente a las propuestas de MINEDUC en las bases curriculares del ajuste del año 2009, ubicando la literatura como un medio para el desarrollo de las áreas de comunicación y lenguaje. No obstante, para efectos de la presente investigación, en el año 2013 las nuevas bases – Lengua y literatura – cambian el enfoque, ubicando a la literatura como un fin en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En concordancia a ello, las últimas actualizaciones se focalizan en los postulados de la didáctica de la literatura (en adelante DL)

La DL, nos permite establecer una innovadora relación entre videojuegos y literatura, puesto que se centra no en los contenidos. Así Teresa Colomer, establece que esta didáctica específica (1996) permite desarrollar la enseñanza de la literatura desde la adquisición de la competencia comunicativa y el desarrollo de la competencia literaria

En el ámbito de la literatura, la DL permite descomponer el esquema tradicional en el cual se sustenta su enseñanza, rompiendo así con la instrucción de contenidos, al innovar métodos que integran los avances de la tecnología para hacer más eficiente el proceso. De esta manera, la DL se plantea como:

... una ciencia social de composición interdisciplinar que se caracteriza por centrarse más en los procesos cognitivos de aprendizaje comunicativo de la literatura que en la instrucción sobre los recursos de una u otra teoría literaria. Lo importante [ahora] no es “enseñar contenidos” sobre literatura sino “aprender competencia comunicativa” con la literatura. (González & Caro, 2009, p.2)

Desde esta representación, esta didáctica específica aporta vías para que los profesores logren que los estudiantes desarrollen las competencias orales, escritas y literarias, que les permitan avanzar a la adquisición de una competencia considerada fundamental por las bases curriculares vigentes: la comunicativa (MINEDUC, 2013).

Por su parte, las teóricas María González & María Caro (2009), establecen que la DL, logra romper con el enfoque academicista en la enseñanza de la literatura, donde el flujo de conocimientos es unilateral y las experiencias de los estudiantes son subrogadas a planos secundarios, suprimiendo el diálogo crítico de las obras revisadas. Así, esta didáctica logra tener un enfoque comunicativo de la lengua, el cual logra considerar la idea de competencia literaria como un uso social de interpretaciones y producción textual, mediante el lenguaje verbal como el no verbal. En consecuencia, desde estas autoras, el ejercicio de esta disciplina es globalizadora, debido a que en ella contribuyen la: sociolingüística, lingüística del texto, gramática, pragmática, psicolingüística, teoría literaria y neo retórica; favoreciendo la interdisciplinariedad e integración cognitiva y, por sobre todo, cultural.

Entonces, una relación efectiva entre lector y literatura, solo podría ser llevada a cabo, si la literatura no es vista como un medio para el desarrollo de otras competencias, sino que se posiciona como un fin en si mismo, debido a su proceso de interrelaciones con otras áreas y procesos culturales.

Con lo anterior, “la didáctica de la literatura está destinada al desarrollo de la “competencia literaria, [la cual] es el resultado de inferencias construidas a partir de recepción de obras completas y de conocimientos metaliterarios que ayudan a comprender su contexto y su composición verbal” (González & Caro, 2009, p.5) aquí la intertextualidad, de Kristeva, y la intermedialidad, desarrollada por Cubillos, toma coherencia en el proceso literario, debido a la integración del contexto y

además del dialogo que pueda tener la obra con otras composiciones conocidas por el lector/ estudiante. Si bien estos elementos son importantes en el tratamiento de la literatura dentro del aula, es preciso, tal como señala Cecilia Bixio (2005) que:

Toda situación problemática [o posible quiebre cognitivo que pueda realizarse] se sostiene en los esquemas previos de los sujetos, pero presentan algún interrogante que sea potencialmente generador de algún tipo de conflicto cognitivo o sociocognitivo (según sea la resolución individual o grupal) que requiere revisar lo ya conocido, buscar nuevas relaciones, construir nuevos sentidos para los conceptos o componer nuevos caminos y procedimientos de resolución. (p.71)

En consecuencia, los postulados de la autora, respecto a las estrategias didácticas y trasposición del conocimiento, permiten establecer una relación con la Didáctica de la Literatura, en la medida que la resolución de situaciones problemáticas surgidas en las instancias en que el estudiante se enfrenta al libro y al proceso de lectura, será significativa para este, debido a que deberá sortear diferentes procedimientos resolutivos para construir un sentido, considerando que el docente guiara el proceso, equilibrando la entrega de ayuda y métodos en la adquisición de conocimientos.

Por su parte, los aportes de Mery Cruz (2011) respecto al tema, sitúan a la DL, desde un enfoque comunicativo, donde el escenario educativo representa un campo de encuentros y desencuentros de metodologías correspondientes. Desde la autora, esta disciplina al poseer dicha orientación, logra interpretar la lengua como un instrumento de comunicación, que permite la interacción social, a través de su desarrollo integro. La autora establece que “la literatura es una práctica lingüística comunicativa y la didáctica una actividad comunicativa relacional entre estudiantes y docentes. Por eso, en los planes de estudio encontramos el análisis de la tipología textual, donde los textos narrativos están a un lado de los argumentativos e informativos” (p. 102).

Desde lo planteado, las nuevas experiencias lectoras, han posicionado nuevas miradas respecto al proceso lector, en este lineamiento, Cruz (2013), en su tesis doctoral, señala que las actualizaciones de la DL se orientan a la integración de las TIC, las cuales permiten innovar en los procedimientos desarrollados dentro del aula, encontrando en estas herramientas un tipo de propuesta didáctica que abre el canon literario como un elemento altamente motivador en los estudiantes respecto a las lecturas realizadas en los contextos educativos. Así, la creación de

nuevas comunidades lectoras subyace en la búsqueda de innovaciones coherentes a los contextos actuantes.

Si bien, dentro del desarrollo de la DL se ubica al lector/estudiante como foco principal en la adquisición de la competencia comunicativa, Colomer (1996), por su parte, aumenta la discusión al establecer el concepto de educación literaria, este se relaciona con la Didáctica de la literatura en la medida que existen puntos en común, en cuanto “el protagonismo del aprendizaje otorgado a los estudiantes a través de la comprensión y fruición progresivamente compleja de los textos literarios lleva, necesariamente, a la multiplicidad de opciones, tanto en el corpus manejado, como en las actividades realizadas (p. s/n).

Bajo estos lineamientos, Carolina Acuesta & Gustavo Bombini (2006), amplían la discusión a un nivel socio-cultural y postulan una Didáctica sociocultural de la Lengua y Literatura, los cuales establecen que surge desde la toma de posición epistemológica que supone distinguir una Didáctica de la lengua y otra de la Literatura. Los autores instalan esta nueva mirada debido a que dan cuenta de que la literatura permite una reflexión metalingüística, en tanto esta se reelabora y reelabora las tradiciones discursivas, utilizando la lengua estándar para la búsqueda de nuevos estilos (Bajtín citado en Bombini & Acuesta, 2006). Si bien esta propuesta logra establecer el desarrollo de la lengua, mediante la lectura y escritura literaria, el foco de la DL desarrollado por Calvo, Caro y González sitúan a la literatura como un fin en sí mismo, mediante los procesos de goce y placer estéticos producidos en el lector.

En efecto, la DL aporta a concertar las aspiraciones curriculares para el sector de lengua y literatura entregando formas de transposicionar el conocimiento con un enfoque constructivista y diseño, que considera el interés de los estudiantes por los videojuegos, y lo transforma en una herramienta pedagógica que se centra en sus receptores (estudiantes de 1º año medio) para orientarlos a descubrir el goce estético de la literatura y la recepción del texto, trabajado en el aula mediante una interacción intermedial e intertextual.

3.2.4 Comprensión lectora

En concordancia a la investigación desarrollada, actualmente la confluencia de las actualizaciones de bases curriculares (2009 y 2013) de la asignatura, han llevado que muchas de las comunidades educativas del país sigan trabajando con las propuestas de 2009 realizadas por MINEDUC, recurriendo al concepto de comprensión lectora para la enseñanza de la literatura. Si bien, las actualizaciones de 2013 han sido puestas a disposición para el sistema educativo, la implementación del nuevo paradigma ha sido un proceso lento, el cual ha

provocado que se sigan desarrollando los postulados de las bases de Lenguaje y Comunicación.

En concordancia, resulta de gran importancia revisar el concepto planteado, desde ello surge la interrogante ¿Qué es leer? cuestión que desde los postulados de I. Solé (1998), se entiende que “leer es un proceso de interacción entre el lector y el texto, proceso mediante el cual el primero intenta satisfacer [obtener información pertinente] los objetivos que guían su lectura” (p.17). Simultáneamente a esto, la autora logra establecer algunas de las consecuencias que conllevan a este proceso. Solé reconoce claramente que existe un lector activo, el cual logra procesar y analizar el texto buscando un significado a lo leído, así:

Usted puede comprender porque realiza un importante esfuerzo cognitivo durante la lectura y conste que eso no ocurre con este texto, sino con cualquier otro que caiga en sus manos; no es que este sea más difícil. Este esfuerzo es el que permite hablar de la intervención de un lector activo, que procesa y atribuye significado a lo que está escrito en esta página (Solé, 1998, p. 33).

En correspondencia a esto, Eco (1981) establece que el texto se actualiza en la medida que el lector logra encontrar vacíos los cuales llenar, de este modo, el destinatario – que para efectos de la investigación recae en estudiantes de 1° medio – cumple un rol activo en la producción de significantes e interpretaciones del texto leído. Ambos autores, recalcan la idea de que el lector es quien utiliza una serie de herramientas para poder llegar a la comprensión del texto; así, el videojuego se transforma en una de ellas, puesto que grafica de manera explícita todos los aspectos narratológicos desarrollados en la literatura y que en variadas ocasiones dificultan la lectura.

La comprensión lectora, desde una perspectiva constructivista, pone énfasis en las interacciones que surjan entre los estudiantes para crear conocimientos, los cuales permiten gozar del proceso literario. De acuerdo a ello, y según los postulados de Solé, el concepto se entenderá como el trabajo cognitivo que el lector activo realiza al momento de construir y significar lo escrito en los texto. Así, la comprensión que hará dependerá de los elementos desarrollados en el texto y de los conocimientos previos que posea, considerando, además, otras variables propias de este. Si bien Solé (1998) establece que:

Lo que no espero es que todos interpreten lo mismo, puesto que la comprensión que cada uno realiza depende del texto que tienen delante, pero depende también y en grado sumo de otras cuestiones, propias del lector, entre las que me gustaría señalar como mínimo las siguientes: el conocimiento previo con que se

aborda la lectura; los objetivos que la presiden; y motivación que siente hacia esa lectura (p.34).

El docente debe considerar que el proceso de comprensión será mayormente individual, siendo imposible que todos interpreten lo mismo, pero que, sin embargo, las interacciones grupales ayudarán enormemente a gestar procesos previos a la lectura, logrando construir conocimientos que aportarán al proceso.

Entonces, el videojuego y la comprensión de lectura, lograrían establecer una relación en cuanto, el primero, permita al lector encontrarle un significado pertinente a la lectura realizada, debido a que se logrará graficar de mejor medida los elementos desarrollados en la literatura, pero además, este permite que el estudiante sea participe en la construcción de la historia, creando un interpretación mayor de la narrativa abordada.

En efecto, Solé establece que:

...leer es comprender y comprender es ante todo una creación de significados acerca del texto que pretendemos comprender. Es un proceso que implica activamente al lector, en la medida en que la comprensión que realiza no es un derivado de la recitación del contenido de que se trata” (1998, p.37).

En concordancia, es necesario que en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los elementos literarios, se proporcione en un ambiente que sea coherente a las necesidades de los estudiantes respecto a sus lecturas, considerando que dentro de la etapa inicial del proceso lector (lectura impresionista), debe considerarse la motivación que este posee frente a un texto. Finalmente es necesario que la lectura, sea una experiencia motivadora para el estudiantado, que permita conectar los intereses de estos, utilizando las herramientas que optimicen el proceso.

3.2.5 Competencia lecto-literaria

Bajo los lineamientos de la presente investigación, la búsqueda de estrategias metodológicas y didácticas para la enseñanza de la literatura, deben considerar el desarrollo de las competencias del proceso señalado. En efecto, el concepto de competencia lecto-literaria (CLL) logra contextualizarse a los lineamientos de la DL y los nuevos enfoques de las bases curriculares de Lengua y Literatura (2013).

La CLL surge a partir de la interrelación de la competencia lectora y literaria, las cuales, desde su individualidad, permiten desarrollar a cabalidad el

proceso de lectura. La primera, versa sobre la experiencia individual del sujeto con el texto y moviliza las interpretaciones subjetivas que nazcan durante la lectura. Así, en el aula, esta competencia permite que el profesor, mediante estrategias didácticas, geste los reconocimientos progresivos de elementos intertextuales, intratextuales y extra textuales que contribuyen a la construcción del sentido de lo leído. Mientras que, por otro lado, la competencia literaria no se compone solo de las interpretaciones realizadas durante la lectura, sino que también por las experiencias previas y posteriores del sujeto lector.

En concordancia, la indagación bibliográfica nos lleva a situar el concepto de competencia lecto-literaria de Mendoza (2014) como “la capacidad cognitiva compleja que desarrollan los individuos para leer comprensiva e interpretativamente un texto literario y que permite generar un goce estético ante esta experiencia cultural y personal” (p.70).

Para el desarrollo efectivo de la CLL se requieren una serie de conocimientos, destrezas y habilidades que se manifiestan a partir de las lecturas frecuentes de textos. Esta competencia se divide en tres planos:

- El primero aborda los saberes conceptuales del lector y su manejo del código lingüístico, literario y metaliterario, sin dejar de considerar el contexto sociocultural tanto de producción como recepción, el cual dota de sentido a la obra.
- El segundo refiere a lo procedimental, es decir, se relaciona con las estrategias de lectura que desarrolla el lector a través de una determinada metodología, asociándolo al conocimiento metacognitivo que posee y a su experiencia lectora.
- El tercero, es una mezcla de los dos anteriores, consta de la actitud activa del lector y su disposición hacia la lectura, haciéndolo participe activo del proceso de reconstrucción y resignificación del sentido de la obra. (Mendoza, 2014)

Con estos tres planos: lo conceptual, lo procedimental y actitudinal, el lector es capaz de generar, como resultado, el goce y placer estético y, por consiguiente, el interés por la lectura.

En concordancia con lo expresado, Cruz (2011) establece que la literatura se convierte en lenguaje, esto lo reafirma desde los postulados de Baena (1987), quien señala que el lenguaje humano es la herramienta que le sirve al ser humano para transformar la realidad objetiva, natural y social en un sentido que logra circular como significado de la interacción humana, por consiguiente, la literatura se convierte en el campo de la intertextualidad donde convergen y divergen distintas discursividades. De esta manera, para estimular el gusto por la lectura y la inmersión de los estudiantes en la realidad cultural y social que presenta la

literatura, es fundamental el replantear y renovar el tratamiento didáctico de la enseñanza de la disciplina, considerando a su vez, la necesidad de posicionarse desde un enfoque comunicativo que permita desarrollar efectivamente la CLL. Entonces, la DL tiene como objetivo fundamental, la formación y educación literaria de los estudiantes. Por un lado, enseñar a interpretar textos, autores y tendencias, y por otro, lograr que ellos valoren y aprecien las creaciones de signo estético literario – entendiendo esto como la apreciación de la construcción literaria en conformación a la temática que aborda desde la perspectiva artística- Para lograrlo, Mendoza (2014) indica que se debe acompañar a los estudiantes para que desarrollen ciertas competencias, las cuales se orientan a:

1. Comprender y reconocer las convenciones específicas de organizar y comunicar la experiencia
2. Conjunto de saberes que permiten atender a la historicidad que atraviesa el texto

Por otra parte, es necesario recalcar que, si bien, la comprensión lectora involucra la experiencia individual del sujeto con el texto y moviliza su interpretación subjetiva, la CLL logrará que los estudiantes reconozcan progresivamente los elementos intratextuales, intertextuales y extra textuales que contribuyen a la construcción del sentido de lo leído, relacionando la lectura con su experiencia personal. De acuerdo con Mendoza (2014), esta competencia aporta significativamente al desarrollo del pensamiento crítico, por lo que resulta una herramienta fundamental para formar sujetos conscientes de su momento histórico, social y cultural; no obstante:

Cada obra requiere, apela y precisa la presencia de unos conocimientos específicos en el lector. La presencia de referencias de otras obras en un texto literario ha de haber considerar el hecho ineludible de que el texto literario no ha de comprenderse en función del objeto exterior (el mundo, la sociedad, el autor), sino como elemento de un vasto sistema textual [...] La intertextualidad permite pensar la literatura como un sistema que escapa de una simple lógica causal: los textos se incluyen los unos a los otros y cada nuevo texto que entra en ese sistema lo modifica, pero no es el simple resultado de los textos precedentes; es, a la vez, su pasado y su futuro (Mendoza, 2014, p. 17).

El autor, insiste en la necesidad de lograr el reencantamiento de los estudiantes con el proceso lector, señalando que el placer de la lectura es consecuencia de la satisfacción de comprender e interpretar lo leído. De esta manera, comprender es un proceso complejo de asociaciones, sin embargo, hoy en día, se advierte una contradicción entre la intención de formar lectores competentes, y los lineamientos tradicionales utilizados para ello.

En paralelo a los postulados de Mendoza, Colomer (1991) establece el desarrollo de un lector competente, es decir, ir más allá de las finalidades culturales y construcciones de imaginarios referidos al autor, lo que produce que el encuentro del lector y la representación de la experiencia cultural que tiene a través de la palabra, sino que además, estas relaciones logran fomentar la comprensión comunicativa que existe dentro de la literatura, desarrollando no solo habilidades lingüísticas y pragmáticas. Así, la autora, señala que para lograr la adquisición de competencia en el lector es necesario considerar dos paradigmas. En primer lugar, el comportamiento del lector ante la dirección de la construcción de sentido, mediante la reflexión del proceso efectuado, mientras que, por otro lado, un comportamiento lingüístico que se adecue a las características propias de la lengua escrita. Con estos elementos, es posible que el lector logre captar e interpretar las relaciones y fenómenos pragmáticos que se dan a través de la literatura.

En concordancia, la autora logra establecer que la adquisición de competencias surge a partir de ciertos componentes, los cuales establecen que:

- Debe existir una familiarización y seguridad respecto al texto literario, incorporando las experiencias, el entrenamiento y placer estético en torno al libro. En consecuencia, la escuela, debe asegurar que los estudiantes vean el proceso de lectura como una instancia personal que debe ser sociabilizada con los pares, pero que en primer lugar, es necesario que desarrollen una experiencia propia que dé cuenta del desarrollo de valoraciones culturales, estéticas y pensamiento crítico.
- Para hacer efectivas las competencias en el lector, es necesaria la construcción constante de sentidos, es decir, usar la literatura de forma continua para la construcción de representaciones mentales de lo leído, de forma coherente.

En síntesis, Mendoza, Calvo y Colomer, posicionan la importancia de la literatura, ya sea como elemento de goce y placer estético, cultural o creador de sentidos. Los tres posicionan al lector/estudiante como el principal agente para la adquisición de competencias, sin embargo, se diferencian en la forma de desarrollar el proceso para lograr lo señalado. Finalmente, la competencia lecto-litraria, permite adecuarse a las nuevas propuestas de MINEDUC, en donde el foco educativo, por parte del docente, debe centrarse en situar a la literatura como una manifestación que dialoga con otros elementos y que posee vacíos los cuales son llenados por el lector.

3.2.6 Goce y placer estético en la literatura

Para poder desarrollar una competencia lecto-literaria concordante con las necesidades del estudiantado, el placer y goce estético dentro de la literatura es un proceso fundamental. Para definir ambos conceptos se ha decidido trabajar con los postulados de Ronald Barthes en su libro “El placer del texto” (1974), estableciendo:

(Placer/goce: En realidad, tropiezo, me confundo; terminológicamente, esto vacila todavía. De todas maneras habrá siempre un marco de indecisión no podrá ser fuente de seguras clasificaciones, el paradigma, el sentido será precario, revocable, reversible, el discurso será incompleto) (p.11)

Si bien ambos términos son muy similares, así lo plantea el autor, este establece que el placer estético del texto se produce a partir de su estructuración, finalidad, contenido, los cuales deben ser adecuados y precisos, ya que deben ser diseñados con la finalidad de provocar la sensación de placer en el lector. Por otra parte, el goce estético en el lector, no necesita una justificación, construcción planificada, por lo que este se considera en ocasiones carente de profundidad, es decir, incierto. Así, el autor postula que: “los textos de goce son perversos en tanto están fuera de toda finalidad imaginable” (Barthes, 1993, p.83).

En concordancia con la investigación, considerar el placer y goce estético para reformular la enseñanza de la literatura en primer año medio es, sin duda, enfocarse en cautivar al lector, asumiendo que la estructuración del texto no es lo mayormente atractivo, sino el diálogo que esto logra entablar con las significaciones que se puedan obtener en el proceso de lectura, es desde esta relación que el goce, como elemento del proceso lector, toma relevancia, pues, solo este permite alcanzar un espacio interpretativo más profundo y libre.

Según Barthes los textos de placer, son medidos a través de su utilidad, ya que obedecen ciertos cánones y principios básicos mediante la historia, es decir, “el texto placer [es] el que contenta, colma de euforia, proviene de la cultura, no rompe con ella y está ligado a una práctica confortable de lectura” (p.22), en oposición, el texto de goce, rompe con lo establecido por su antecesor y propone una visión más crítica para el lector, desplazando la preocupación por la forma, es decir, “hace vacilar los fundamentos históricos, culturales, psicológicos del lector, la congruencia de sus gustos, de sus valores y recuerdos, pone en crisis su relación con el lenguaje” (Barthes, 1993, p.25).

En consecuencia, el goce, facultará al estudiante para desarrollar de mejor forma la competencia lecto-literaria, debido a que este permitirá la liberación de las sensaciones y emociones del lector, sin embargo, Barthes considera que debe existir una relación equilibrada entre el placer y goce, dado que la unión de ambos generará en el lector un mayor desarrollo de la competencia aludida. En consecuencia, el docente debe considerar estos elementos dentro del aula y en concordancia al videojuego elegido, debido a que la efectiva adquisición de la competencia estará, en parte, condicionada por los elementos mencionados.

4. TERCERA PARTE: Marco metodológico

4.1 Diseño de la investigación

La presente investigación asume un enfoque constructivista, desde las ideas postuladas por César Coll, Elena Martín, Teresa Mauri, Mariana Miras, Javier Onrubia, Isabel Solé y Antoni Zabala (2001), quienes establecen que la concepción constructivista no es en sentido estricto una teoría, sino más bien un marco explicativo que parte de las consideraciones sociales y socializadoras de la educación escolar, integrando aportaciones diversas cuyo denominador lo constituye un acuerdo en torno a los principios constructivistas; así se plantea esta como una metodología general del conocimiento sustentado en el diseño de estrategias didácticas que permiten abordar el objeto de estudio en cuestión, es decir, el potencial de los videojuegos como herramientas didácticas dentro del aula.

A su vez, la tesis se enmarca como un estudio exploratorio (Hernández Sampieri, Fernández, Baptista, 2014) por cuanto nos permite aproximarnos a la intermedialidad del videojuego y la literatura y como esta es posible aplicarla dentro del aula como herramienta didáctica. Además al ser un tema reciente, este tipo de investigación nos permite establecer la potencialidad del videojuego como complemento para los estudios literarios desarrollados en 1° año medio en el sistema escolar chileno. Por otra parte, desde el paradigma cualitativo (Hernández Sampieri, et al, 2014), articula una propuesta didáctica que provee nuevas formas de abordar los estudios literarios dentro del aula, entendiendo que la educación es un proceso activo donde los estudiantes construyen los conocimientos a partir de la experiencia e integración de la información recibida dentro y fuera de la sala de clases. Además, desde el enfoque cualitativo, se indagan datos, fuentes y teorías, a fin de aportar a la mejora de la competencia lecto-literaria del nivel al cual se dirige. Por lo tanto, la recopilación de información orienta el análisis posterior, el cual da cuenta de los ejes centrales en que radica el estudio: literatura, educación y didáctica.

En consecuencia, desde el enfoque constructivista, se organizan y vinculan los principios teóricos y referentes seleccionados, los que se correlacionan con el objeto de estudio y por medio de la enseñanza de la Literatura como el campo de acción, se modelizan una serie de estrategias que permiten orientar la labor docente para el desarrollo de nuevos conocimientos, contextualizados en una realidad altamente tecnológica.

De esta manera, la focalización de la investigación se centra en estudiantes de 1º año medio (NM1) en lo que corresponde a la unidad de narrativa propuesta por el programa de estudio del nivel, y con observancia de los lineamientos que el MINEDUC da en sus bases curriculares.

4.1.1 Objetivo general

Construir una propuesta pedagógica que utilice los videojuegos como herramienta didáctica para potenciar el desarrollo de la competencia lecto-literaria requerida en la enseñanza del eje de Literatura en estudiantes de primer año medio.

4.1.2 Objetivos específicos

De acuerdo al objetivo general planteado, se desprenden los siguientes objetivos específicos:

- Identificar las habilidades cognitivas que desarrollan los videojuegos y comparando su relación con las demandadas en los contenidos del eje de literatura del programa de estudio de primer año medio.
- Elaborar un marco teórico que sustente la propuesta didáctica declarada.
- Establecer una serie de procedimientos metodológicos y orientaciones al docente que permitan guiar el uso del videojuego como herramienta didáctica dentro del aula.
- Elaborar un corpus de videojuegos adecuados para lograr el afianzamiento de la competencia lecto-literaria en estudiantes de primer año medio.
- Validar la propuesta pedagógica elaborada mediante el criterio de expertos en las áreas de didáctica, literatura y educación.

4.2 Supuesto de investigación

En concordancia con el enfoque exploratorio declarado no se trabaja con una hipótesis, sino con un supuesto de investigación, a saber:

Los videojuegos se configuran como una herramienta pedagógica que permite potenciar el desarrollo de la competencia lecto-literaria en estudiantes de primer año medio, mediante la relación de los elementos narratológicos existentes en las tramas desarrolladas en los videojuegos y la literatura formal.

Declarado lo anterior, la tesis busca responder las siguientes interrogantes:

1. ¿De qué modo los videojuegos se constituyen como una herramienta didáctica para la enseñanza de la literatura en estudiantes de NM1?
2. ¿De qué manera las renovaciones didácticas-tecnológicas aportan a modernizar la enseñanza de la literatura desde los principios educativos constructivista.

4.3 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

En consideración al paradigma cualitativo y el enfoque exploratorio señalado por Ricardo Hernández Sampieri, Carlos Fernández, Pilar Baptista (2014), el cual establece que este tipo de estudios se sustentan en la exploración, descripción y perspectivas teóricas, las técnicas utilizadas para la recolección de datos, fundamentalmente, se construyen a partir de la revisión documental. La selección de las fuentes bibliográficas primarias y secundarias permite poner en diálogo los postulados de los autores pedagógicos y didácticos seleccionados, con lo declarado por el ministerio de educación en las bases curriculares y el programa de estudio de NM1. De este modo, se logra establecer relaciones de las habilidades y competencias señaladas tanto por el Ministerio como por los teóricos seleccionados.

Es importante recordar que Hernández Sampieri et al (2014) señalan que:

Los estudios exploratorios sirven para familiarizarnos con fenómenos relativamente desconocidos, obtener información sobre la posibilidad de llevar a cabo una investigación más completa respecto de un contexto particular, investigar nuevos problemas, identificar conceptos o variables promisorias, establecer prioridades para investigaciones futuras, o sugerir afirmaciones y postulados (p.106).

En consecuencia, al utilizar este alcance de investigación, se focalizará en el estudio de la realidad docente respecto al uso del videojuego en el aula y cómo, mediante ello, se trabaja la unidad de Narrativa para estudiantes de primero medio.

La revisión exhaustiva y crítica, facilitó la elección del enfoque metodológico, logrando orientar las herramientas ideadas por los investigadores, permitiendo elaborar una propuesta didáctica – pedagógica, coherente con los objetivos declarados.

Aquello, se ha realizado con la finalidad de poder establecer nuevos procedimientos que consideran los intereses de los estudiantes de primer año medio por el uso de la tecnología, para orientar la enseñanza de la literatura en el

aula. Sin embargo, ante la imposibilidad de probar la propuesta el año en curso, la forma de validar los procedimientos propuestos es mediante la evaluación de expertos, esto como vía de certificar su coherencia metodológica, didáctica y potencial educativo, para ser aplicada *a posteriori*.

Por tal razón, se consulta a una muestra de expertos en cada área que atinge a la investigación (didáctica, educación y literatura), con los cuales se sostiene una entrevista donde se les explican los alcances y propósitos del estudio. y a estos expertos, se les pide valorar mediante un cuestionario Likert, el enfoque, estrategias y metodología del módulo didáctico creado especialmente para avanzar la enseñanza de la literatura.

Este instrumento busca conocer la viabilidad y percepción de los expertos en torno a tres dimensiones abordadas en la propuesta:

- I. Material didáctico
- II. Material de evaluación
- III. Fundamentos estructurales y teóricos.

Estas tres dimensiones presentan diez aseveraciones cada una, desde las cuales, cada experto consultado responde la viabilidad y coherencia de la propuesta, mediante tres categorías: con tres rangos estipulados: *totalmente*, *parcialmente* y *deficiente o insuficiente*, que además, incluye la opción *no se observa*, otorgándoles un espacio para los comentarios y/u observaciones.

4.4 Justificación

A partir de los contextos actuales de la educación y los procesos globalizadores en los que está inmersa la sociedad, es necesario buscar nuevas herramientas que permitan al profesor innovar dentro del aula su quehacer pedagógico. La calidad de la educación, en la actualidad, ha sido un tema constante en la discusión nacional, provocando el surgimiento de una serie de propuestas metodológicas que pretenden solucionar el problema planteado desde diferentes campos de acción.

En la asignatura, los procesos de cambios y surgimientos de nuevos paradigmas específicos de área, ha conllevado a actualizar las directrices de la forma en cómo planteamos la literatura dentro del aula. Con la primera actualización (2009), la asignatura pasaba a focalizarse en el Lenguaje y Comunicación, donde la literatura se posicionaba como herramienta o medio para el desarrollo de habilidades de escritura y comunicación oral, lo cual producía un relegamiento de esta disciplina a un enfoque funcional (MINEDUC, 2009), sin

embargo, en el año 2013, se actualizan las bases anteriores y se re articula su enfoque, centrándose en Lengua y Literatura. Este último se posiciona desde la adquisición de una competencia comunicativa, cultural y de reflexión sobre el lenguaje y los textos (MINEDUC, 2013), en concordancia, los nuevos lineamientos se direccionan a separar la lengua de la literatura para su desarrollo individual como disciplina sustentada en conocimientos específicos, es decir, la literatura ya no es un medio para desarrollar los aspectos lingüísticos- comunicativos, sino que esta se articula desde las experiencias, goces y placeres que pueda provocar en el lector, dialogando culturalmente con elementos externos.

Desde el área de la enseñanza de la literatura, se presenta una propuesta de innovación que pretende orientar el proceso de enseñanza- aprendizaje hacia el cumplimiento de los objetivos de aprendizaje trazados por MINEDUC, mediante una metodología concordante con el enfoque constructivista curricular, teniendo por fin aportar a mejorar la calidad de la enseñanza, al permitir que los procesos que se desarrollen dentro del aula, sean compatibles con las necesidades de actualización del sistema educativo actual.

Con respecto a lo planteado, se presenta una propuesta didáctica – pedagógica para docentes del área de lengua y literatura, cuyo objetivo es constituirse como una alternativa de enseñanza que innova al integrar el videojuego desde una perspectiva educativa, reconociendo su valor pedagógico y su potencial para avanzar la enseñanza de la literatura en estudiantes de primer año medio.

Al abordar el estudio literario desde metodologías enmarcadas en un paradigma educativo constructivista, la novedad de la propuesta es presentar una opción que integra tecnología que les es propia y atractiva a los estudiantes, a la cual se sugiere un uso pedagógico. Por lo anterior, se ofrece al profesor especialista en castellano, una herramienta altamente didáctica para abordar en el aula la enseñanza de los aspectos narratológicos de la literatura propuestos para NM1 en el currículum actuante (personajes, narrador, ambientes, mundos literarios, etc.) en vinculación con los videojuegos que logran desarrollar estos elementos de una manera mucho más gráfica mediante la imagen.

Con el avance en el uso de las TIC en la educación, es importante considerar que el conocimiento y empleo que el profesor ostente de estas herramientas, dependerá que las nuevas generaciones respondan a los requerimientos de una era tecnologizada y logren aprovechar todo el potencial que el videojuego aporta a la construcción del proceso de enseñanza- aprendizaje de la literatura. Conforme a ello, la integración de las TIC en el campo de la educación, incentiva la convergencia entre el discurso pedagógico innovador y el tecnológico, respecto al modo en que se trabaja el proceso de la adquisición del conocimiento.

La inserción de recursos TIC, se enmarca en un modelo de enseñanza diferente al tradicional, puesto que relaciona los intereses de los estudiantes, con el empleo de herramientas didácticas y metodológicas, que conforme a una nueva perspectiva, busca propiciar aprendizajes significativos que potencien la capacidad de comprender e interiorizar contenidos.

Por su parte, la elección de primer año medio, se debe a que los estudiantes de este nivel, se encuentran en una fase de desarrollo cognitivo propicio para la interiorización, comprensión e interpretación de textos literarios, por cuanto producto de la enseñanza de niveles anteriores, poseen un manejo de los elementos narratológicos propios de la literatura (personajes, ambientes, narradores, etc.) y a la vez, una visión de mundo que les permite llevar a cabo ejercicios de intermedialidad, orientados a descubrir su vínculo con la imágenes de los videojuegos.

5. CUARTA PARTE: Propuesta didáctica

5.1. Manual para la implementación de módulo didáctico

La investigación realizada y la propuesta pedagógica creada asumen una mirada constructivista, debido a que este permite a los estudiantes crear un ambiente de aprendizaje colectivo y retroalimentado por el docente. Gracias a la Taxonomía de Bloom (2008), se formulan actividades que van desde la categoría cognitiva inicial (información) hasta la más avanzada (creación).

En una primera instancia, se realiza una evaluación diagnóstica para reconocer el nivel en que se encuentran los estudiantes de NM1, explorando lo que necesitan aprender. Luego, el aprendizaje adquiere su zona proximal entre lo que se sabe, lo que no y aquello que se desea saber. Es acá donde comienzan a surgir actividades en pareja o grupos para poder compartir los hallazgos encontrados. A través de la investigación, descubrimiento y aplicación, los alumnos interactúan y refuerzan lo aprendido. Finalmente, se opta por una evaluación alternativa que deja atrás las pruebas teóricas. Lo que se busca es aplicar lo aprendido durante la unidad y transponerlo creativamente en un lapbook que fusionará manualidades, narrativa y motivaciones propias en la elección de un cuento y un videojuego.

Se asume un trabajo basado en planificaciones, con el objetivo de construir una propuesta pedagógica que utilice los videojuegos como herramienta didáctica que potencia el desarrollo de la competencia lecto-literaria requerida por estudiantes de primer año medio, estableciendo una serie de procedimientos metodológicos y orientaciones al docente que permitan guiar el uso del videojuego.

A través de la propuesta se desean instaurar las bases que guiarán el trabajo del docente, quien contará con un manual explicativo y un módulo didáctico que presenta las directrices y actividades didácticas para trabajar la primera unidad del nivel NM1, es decir, “La libertad como tema literario”.

Las tareas vinculadas a la lectura, escritura, oralidad e investigación, contribuyen al desarrollo de la competencia lecto-literaria. Allí, si se asume el rol constructivista, formando participantes activos de su propio proceso de enseñanza-aprendizaje, se fomenta la autonomía y determinación que demanda resolver problemas, a partir de experiencias propias y en interacción con otros, forjando un aprendizaje cooperativo que favorece la producción de conductas pro sociales de participación, aceptación y solidaridad entre el alumnado.



UNIVERSIDAD CATÓLICA
SILVA HENRÍQUEZ

Manual para la implementación del Módulo didáctico en primer año medio

ASIGNATURA: LENGUA Y LITERATURA
UNIDAD 1: LA LIBERTAD COMO TEMA
LITERARIO

Evelyn Celis – Sergio Chávez – Camilla Cañas – Javiera Jorquera – Juan Rivera

Año 2017

Universidad Católica Silva Henríquez

1. Presentación general de la propuesta didáctica

En el marco de la búsqueda de renovaciones didácticas dentro del aula, surge la consideración del videojuego como herramienta para desarrollar la competencia lecto-literaria en estudiantes de 1° año medio, mediante la implementación de un módulo didáctico que aspira a mejorar y fortalecer el desarrollo de las competencias, habilidades y destrezas prescritas para nivel, en lo que corresponde a la unidad n°1: “La libertad como tema literario”.

El módulo didáctico se centra en los contenidos de narrativa, y utiliza como principal herramienta el videojuego para orientar la enseñanza y comprensión de elementos narratológicos desarrollados en textos de intención literaria; innovando con la incorporación de TIC como herramienta de gran potencial didáctico.

En este escenario, el presente manual busca aportar indicaciones al docente, para hacer comprensible la lógica del módulo didáctico al implementarlo en el aula. Se debe señalar que los contenidos literarios seleccionados y sus elementos conceptuales constitutivos, adoptan un enfoque constructivista al diseñar actividades y formas de evaluación que, en conjunto, tributan a fomentar un clima de trabajo colaborativo entre estudiantes, optimizar el uso de tiempo, fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje desde el diálogo colectivo y reflexión, así como enfatiza monitorear el avance de los y las estudiantes durante el transcurso de la unidad.

2. Contenido

Este manual presenta la programación de 24 horas pedagógicas, distribuidas en cuatro semanas. Incluye las evaluaciones surgidas en el proceso (diagnósticas, formativas y sumativas), así como las rúbricas correspondientes a cada evaluación propuesta.

La programación presenta los objetivos de aprendizaje conceptuales y actitudinales, según lo plantea el programa de estudio en su actualización 2016 y muestra la descripción de acciones clase a clase, en congruencia con habilidades claves, indicadores de evaluación, tipos de evaluación y recursos necesarios.

Este conjunto de planificaciones, propone actividades que se corresponden con el contenido del módulo didáctico, para los momentos de inicio, desarrollo y cierre de sesiones de 90 minutos (2 horas pedagógicas). También, se aportan formas de evaluación para monitorear el proceso de aprendizaje, se organiza el trabajo colectivo e individual, así como diversas actividades enfocadas a la interacción de pares. Cabe señalar que este manual debe ser aplicado en conjunto al módulo, puesto que su diseño los interrelaciona.

Para modelizar el uso pedagógico de los videojuegos, el módulo didáctico emplea el juego "*The Last of Us*". Sin embargo, a fin que el/la docente pueda adoptar el que mejor se ajuste a las necesidades e intereses de los estudiantes, se aporta en el anexo, un banco de datos de otros 23 videojuegos, los cuales tienen el potencial de ser utilizados en el aula.

A continuación, se presenta la distribución de contenidos, actividades y formas de evaluación, que seguirá la implementación del material didáctico aportado:

1º SEMANA DE TRABAJO (6 HORAS PEDAGÓGICAS)

Asignatura	Lengua y literatura		Título de la clase:	“Te cuento una historia y te represento mi mundo”	Unidad	1: La libertad como tema literario (narrativa y lírica)		
Nivel	1º medio	Profesor :			Fecha	(evaluable por docente)	Nº de clase	1-2 (90 minutos)
Objetivos de Aprendizaje	<p>OA 21: Dialogar constructivamente para debatir o explorar ideas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Manteniendo el foco. - Demostrando comprensión de lo dicho por el interlocutor. - Fundamentando su postura de manera pertinente y usando información que permita cumplir los propósitos establecidos. - Formulando preguntas o comentarios que estimulen o hagan avanzar la discusión o profundicen un aspecto del tema. - Considerando al interlocutor para la toma de turnos. 				OA (Actitudinal)	<p>OA A: Manifestar una disposición a formarse un pensamiento propio, reflexivo e informado, mediante una lectura crítica y el diálogo con otros:</p>		



Habilidades Claves	Actividad	Recursos	Indicadores de evaluación	Tipo de evaluación
<ul style="list-style-type: none"> - Dialogar de forma respetuosa. - Construcción de respuestas coherentes con el tema propuesto. - Construcción de hipótesis respecto a un tema. 	<p>Inicio (10 minutos) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes reciben el módulo didáctico: “Te cuento una historia y represento mi mundo”, y conocen y se interiorizan de las instrucciones de trabajo para todo el material. - Conocen el objetivo de clase. - Los/las estudiantes organizan la sala en función de un conversatorio. <p>Desarrollo: (65 minutos):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los/las estudiantes observan el video del cuento “Corazón Delator” (E. Poe) https://www.youtube.com/watch?v=C_FKdXfA_H0 - Luego de comentarse el video, individualmente contestan las preguntas diagnósticas de la página n° 2 del módulo, y trabajan en parejas eligiendo una interrogante para discutir colectivamente y compartir oralmente sus ideas con el curso. - El/la docente regula los tiempos, tenor del conversatorio, recoge las respuestas formuladas por los estudiantes y complementa sus hallazgos, mediando una síntesis. 	<ul style="list-style-type: none"> - Módulo didáctico: “ Te cuento una historia y represento mi mundo” (página n° 3-4) - Video desde youtube : Corazón Delator (https://www.youtube.com/watch?v=C_FKdXfA_H0) - Cuaderno - Pizarrón - Plumones 	<ul style="list-style-type: none"> - Exponen oralmente su punto de vista sobre un tema, manteniendo el hilo conductor y fundamentando con datos que respaldan su postura. - Discuten las ideas presentadas por otros, profundizando en ellas y desarrollándolas para aclarar puntos. - Responden acertadamente a preguntas formuladas por el profesor, acerca de lo expuesto por el grupo curso. - Hipotetizan, por motivación propia, para profundizar en un tema. 	<ul style="list-style-type: none"> - Diagnóstica por observación participante. (Apuntar elementos significativos para el desarrollo de la unidad)



	<ul style="list-style-type: none">- Realizan la actividad n° 2 y 3 del módulo, otorgándoles 25 minutos para ambas, tras lo cual se socializan las respuestas, construyendo en conjunto, una conclusión a la temática planteada y se resuelven posibles dudas.- Se exponen 3 de los dibujos solicitados en las actividades de las páginas 3 y 4 del módulo de actividades y sus respectivas explicaciones. <p>Cierre (15 minutos):</p> <ul style="list-style-type: none">- El/la docente en conjunto a los/las se realiza una conclusión de los trabajos realizados, ejemplificando con los alcances expuestos por los estudiantes en el conversatorio, se integran las respuestas de las actividades y se resuelven dudas surgidas durante la clase.			
--	--	--	--	--



UNIVERSIDAD CATÓLICA
SILVA HENRÍQUEZ

Departamento de Humanidades
Pedagogía en Castellano

Asignatura	Lengua y literatura		Título de la clase	“Videojuego y literatura ¿Una relación posible?”	Unidad	1: La libertad como tema literario (narrativa y lírica)		
Nivel	1° medio	Profesor:			Fecha	(evaluable por docente)	N° de Clase	3-4 (90 minutos)
Objetivos de Aprendizaje	<p>OA 11: Leer y comprender textos no literarios para contextualizar y complementar las lecturas literarias realizadas en clases.</p> <p>OA 08: Formular una interpretación de los textos literarios leídos o vistos, que sea coherente con su análisis, considerando:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Una hipótesis sobre el sentido de la obra, que muestre un punto de vista personal, histórico, social o universal. 				OA (Actitudinal)	OA E: Valorar las posibilidades que da el discurso hablado y escrito para participar de manera proactiva, informada y responsable en la vida de la sociedad democrática.		
Habilidades Claves		Actividad			Recursos	Indicadores de evaluación		Tipo de evaluación



<ul style="list-style-type: none">- Relación entre conceptos teóricos y lecturas anteriores.- Creación de textos coherentes según lo solicitado.- Relación entre videojuegos y género narrativo.- Síntesis	<p>Inicio (10 minutos) :</p> <ul style="list-style-type: none">- El/la docente inicia la clase retomando dos preguntas centrales de la sesión anterior: a) ¿Existe una relación entre literatura y video juego? b) El género narrativo ¿solo se desarrolla en los libros? <p>Desarrollo: (65 minutos):</p> <ul style="list-style-type: none">- El curso observa el video del juego “<i>The last of Us</i>” (https://www.youtube.com/watch?v=8ZYkj0glnqs), y se comienza de forma general a mostrar los elementos narratológicos presentes en el video, a continuación se les solicita responder en duplas las preguntas propuestas en las páginas correspondientes a la clase, el/la docente entrega un tiempo de 15 minutos (ajustable) para la resolución de la actividad tras lo cual, tres o cuatros estudiantes socializan oralmente sus respuestas al curso, que en conjunto, coevalúa y complementa o corrige la información creada, mediados por el profesor.- Se presentan los contenidos que se tratarán en la clase) y la unidad en general: Género narrativo, con sus características y la mención de dos de sus textos claves (cuento	<ul style="list-style-type: none">- Módulo didáctico: “ Te cuento una historia y represento mi mundo” (página n° 5-7)- Video de <i>The last of us</i> “The last of Us” (https://www.youtube.com/watch?v=8ZYkj0glnqs)- Cuaderno- Pizarrón- Plumones	<ul style="list-style-type: none">- Reconocen características en las imágenes/video presentados.- Elaboran respuestas coherentes con lo preguntado.- Relacionan los conceptos de novela y cuento con textos leídos anteriormente.- Sintetizan el contenido trabajo mediante un esquema	<ul style="list-style-type: none">- Formativa por observación participante.
---	---	--	---	---



	<p>y novela); los estudiantes comentan los textos leídos en otros años en función de: mencionar sus características (si fue cuento o novela y porqué), comentar de qué se trató, y/o expresar un punto de vista personal respecto de la obra.</p> <ul style="list-style-type: none">- El/la docente establece una relación de las características de los conceptos mencionados con el video expuesto y responde a las preguntas planteadas en el inicio de la clase. (Se recomienda generar un pequeño debate sobre el tema) <p>Cierre (15 minutos):</p> <ul style="list-style-type: none">- Se recogen todos los elementos mencionados y se realiza una síntesis colectiva. Los/las estudiantes responden una serie de preguntas sobre la comprensión de los contenidos. Posteriormente, dos de ellos/ellas realizan un esquema en el pizarrón (con ayuda del profesor y del curso) a fin de sintetizar lo trabajado en la clase.			
--	--	--	--	--



Asignatura	Lengua y literatura		Título de la clase	“ Quiénes y cómo participan en la historia”	Unidad	1: La libertad como tema literario (narrativa y lírica)		
Nivel	1° medio	Profesor :			Fecha	(evaluable por docente)	N° de Clase	5-6 (90 minutos)
Objetivos de Aprendizaje	<p>OA1: Leer habitualmente para aprender y recrearse, y seleccionar textos de acuerdo a sus preferencias y propósitos</p> <p>OA 3: Analizar las narraciones leídas para enriquecer su comprensión, considerando, cuando sea pertinente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Relaciones de intertextualidad ⁶con otras obras. - Un análisis de los personajes que considere su relación con otros personajes, qué dicen, qué se dice de ellos, sus acciones y motivaciones, sus convicciones y los dilemas que enfrentan. 				OA (Actitudinal)	<p>OA C: Interesarse por comprender las experiencias e ideas de los demás, utilizando la lectura y el diálogo para el enriquecimiento personal y para la construcción de buenas relaciones con los demás.</p> <p>OA H: Trabajar colaborativamente, usando de manera responsable las tecnologías de la comunicación, dando crédito al trabajo de otros y respetando la propiedad y la privacidad de las personas.</p>		
Habilidades Claves		Actividad			Recursos	Indicadores de evaluación		Tipo de evaluación

⁶ Es necesario recalcar que el termino más adecuado para la relación de videojuego y literatura es intermedialidad, pero el programa de MINEDUC (2016) solo considera la intertextualidad como herramienta para dicha relación.



<ul style="list-style-type: none"> - Relación intermedial entre texto literario y videojuego - Creación de textos coherentes con el tema y propósito solicitado. 	<p>Inicio (10 minutos) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se realiza una recapitulación del contenido de la clase anterior mediante una ronda de preguntas. - El/la docente realiza en la pizarra un esquema con cuatro conceptos (Personajes: Principal, secundario e incidental) <p>Desarrollo: (65 minutos):</p> <ul style="list-style-type: none"> - El/la docente define los conceptos eje de la clase y los contextualiza dentro del cuento y la novela. Los/las estudiantes trabajan con la página n°7 del módulo, se les muestra un video (https://www.youtube.com/watch?v=jTyShJXN510) [00:00 a 10:00 min.] donde los estudiantes deberán clasificar los tres personajes que interactúan. - Los estudiantes leen el cuento de Jhonn Cheveer “Reunión” donde deben identificar los tres tipos de personajes. Luego establecen una relación entre los personajes del videojuego y del texto, para ello el/la docente entrega preguntas guías: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué elementos de similitud presentan los personajes del cuento y videojuego? • ¿Qué elementos diferencian a los personajes? 	<ul style="list-style-type: none"> - Módulo didáctico: “ Te cuento una historia y represento mi mundo” (página N° 8-10) - Video de “The last of us” del minuto 0 al 10 (https://www.youtube.com/watch?v=jTyShJXN510) - Cuento: “Reunión” de Jhonn Cheveer - Cuaderno - Pizarrón - Plumones 	<ul style="list-style-type: none"> - Intercambian opiniones con otros(as) frente a un tema extraído de las lecturas. - Explican las experiencias o dilemas que enfrentan los personajes de los textos leídos. - Comparan personajes de una misma obra en relación con sus acciones, motivaciones y convicciones. - Comparan diversas manifestaciones artísticas, estableciendo relaciones intermediales entre personajes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Formativa por observación participante.
--	--	--	---	---



	<ul style="list-style-type: none">• ¿Cómo identificas un personaje secundario?• ¿Cuál es el personaje principal de ambas manifestaciones?• Los/las estudiantes leen en voz alta sus respuestas, las que son coevaluadas y complementadas por el curso• Cierre (15 minutos):<ul style="list-style-type: none">- Se recogen todos los elementos mencionados y se realiza una síntesis colectiva, aclarando posibles dudas.- Investigación: se solicita a los/las estudiantes buscar información sobre el juego "<i>The Last of Us</i>" y portar notebook o tablet para el trabajo en clases de la próxima sesión.			
--	--	--	--	--



2º SEMANA DE TRABAJO (12 HORAS PEDAGÓGICAS)

Asignatura	Lengua y literatura		Título de la clase	"Quién nos cuenta la historia"	Unidad	1: La libertad como tema literario (narrativa y lírica)		
Nivel	1º medio	Profesor:			Fecha	(evaluable por docente)	Nº de Clase	7-8 (90 minutos)
Objetivos de Aprendizaje	<p>OA1: Leer habitualmente para aprender y recrearse, y seleccionar textos de acuerdo a sus preferencias y propósitos</p> <p>OA 3: Analizar las narraciones leídas para enriquecer su comprensión, considerando, cuando sea pertinente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cómo influye en el relato la narración en primera o tercera persona. <p>OA 15: Planificar, escribir, revisar, reescribir y editar sus textos en función del contexto, el destinatario y el propósito:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recopilando información e ideas y organizándolas antes de escribir. <p>OA 24: Realizar investigaciones sobre diversos temas para complementar sus lecturas o responder interrogantes relacionadas con el lenguaje y la literatura:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Delimitando el tema de investigación - Usando organizadores y la estructura textual para 				OA (Actitudinal)	<p>OA E: Valorar la evidencia y la búsqueda de conocimientos que apoyen sus aseveraciones.</p> <p>OA C: Interesarse por comprender las experiencias e ideas de los demás, utilizando la lectura y el diálogo para el enriquecimiento personal y para la construcción de buenas relaciones con los demás.</p>		



	<p>encontrar información de manera eficiente.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elaborando un texto oral o escrito bien estructurado que comunique sus hallazgos. - Jerarquizando la información encontrada en las fuentes investigadas. 			
Habilidades Claves	Actividad	Recursos	Indicadores de evaluación	Tipo de evaluación
<ul style="list-style-type: none"> - Reconocer tipos de narradores en videojuegos. - Investigar sobre tema propuesto. - Discriminar información relevante. 	<p>Inicio (5 minutos) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se realiza una introducción sobre las actividades de la clase (contenidos y proceso de investigación). Se instala la interrogante y título de la clase “ Quién nos cuenta la historia” <p>Desarrollo: (70 minutos):</p> <ul style="list-style-type: none"> - A partir del título de la clase, los/las estudiantes expresan sus aprendizajes previos respecto del narrador en una historia. Mediante lluvia de ideas, el docente recoge las respuestas de los estudiantes, las anota en la pizarra y las usa como base para definir el concepto con ellas. - A través de una exposición con Prezi el/la docente presentan una serie de ejemplos sobre los tipos de narrador en primera, tercera persona y por grado de participación (Protagonista, testigo, omnisciente, objetivo, heterodiegético y homodiegético) - Se realiza una ronda de preguntas sobre el tema 	<ul style="list-style-type: none"> - Módulo didáctico: “ Te cuento una historia y represento mi mundo” (página nº 11-16) - Cuaderno - Pizarrón - Plumones - Notebook y tablet - Prezi: ¿Quién nos 	<ul style="list-style-type: none"> - Comparan información de distintas fuentes para respaldar opiniones. - Intercambian opiniones con otros(as) frente a un tema extraídos de las lecturas. - Establecen evidencias del tema investigado. - Analizan ideas que han adquiridos en conversaciones con otros y/o en lecturas realizadas. - Comparan tipos de narradores en diferentes fuentes. 	<ul style="list-style-type: none"> - 1º parte de la clase: Formativa por observación participante. - 2º parte de la clase: Autoevaluación.



UNIVERSIDAD CATÓLICA
SILVA HENRÍQUEZ

Departamento de Humanidades
Pedagogía en Castellano

	<p>y se construye colectivamente las definiciones de cada tipo de narrador.</p> <ul style="list-style-type: none">- Se socializan las instrucciones del trabajo de investigación y se solicita al curso organizar la sala en función de ello. inician el proceso de desarrollo de la tarea, por parejas.- Se supervisa el trabajo de las duplas.- Antes del cierre, los/las estudiantes contestan la autoevaluación propuesta en el módulo. <p>Cierre (15 minutos):</p> <ul style="list-style-type: none">- Los estudiantes comentan sus hallazgos de las lecturas y resuelven dudas respecto al contenido de narrador.	<p>cuenta la historia?</p> <ul style="list-style-type: none">- Proyector- Notebook del/de la profesor		
--	--	--	--	--



Asignatura	Lengua y literatura		Título de la clase	“Dónde ocurre la historia”	Unidad	1: La libertad como tema literario (narrativa y lírica)		
Nivel	1° medio	Profesor:		Fecha	(evaluable por docente)	N° de Clase	9-10 (90 minutos)	
Objetivos de Aprendizaje	<p>OA1: Leer habitualmente para aprender y recrearse, y seleccionar textos de acuerdo a sus preferencias y propósitos</p> <p>OA 3: Analizar las narraciones leídas para enriquecer su comprensión, considerando, cuando sea pertinente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Relaciones intertextuales con otras obras. - Ambientes narrativos que complementen la trama de los textos leídos⁷. <p>OA 15: Planificar, escribir, revisar, reescribir y editar sus textos en función del contexto, el destinatario y el propósito:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recopilando información e ideas y organizándolas antes de escribir. <p>OA 24: Realizar investigaciones sobre diversos temas para complementar sus lecturas o responder interrogantes relacionadas con el lenguaje y la literatura:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Delimitando el tema de investigación - Usando organizadores y la estructura textual para encontrar 				OA (Actitudinal)	<p>OA G: Realizan tareas y trabajos de forma rigurosa y perseverante, entendiendo que los logros se obtienen solo después de un trabajo prolongado.</p> <p>OA E: Valorar las posibilidades que da el discurso hablado y escrito para participar de manera proactiva, informada y responsable en la vida de la sociedad democrática.</p>		

⁷ Este específico del **OA 3** ha sido creado por parte de los autores de la investigación, debido a la pertinencia con el tema abordado en las planificaciones anteriores.



	<p>información de manera eficiente.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elaborando un texto oral o escrito bien estructurado que comunique sus hallazgos. - Jerarquizando la información encontrada en las fuentes investigadas 			
Habilidades Claves	Actividad	Recursos	Indicadores de evaluación	Tipo de evaluación
<ul style="list-style-type: none"> - Sintetizar contenido trabajado - Correlacionar elementos narrativos de distintas disciplinas <p>Infiere significados a partir de textos propuestos.</p>	<p>Inicio (5 minutos) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes comentan sus avances de las tareas del trabajo de investigación planteado en la sesión anterior. Se dan los tiempos de trabajo de la clase: 25 minutos para avanzar la actividad de investigación. <p>Desarrollo: (70 minutos):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los grupos se organizan para dar el término al trabajo de investigación. Se resuelven posibles dudas sobre la actividad. - Transcurridos los 25 minutos, los estudiantes guardan sus materiales y apuntes. Se organiza la sala para el desarrollo de la clase. - Los escritos deben ser subidos al Dropbox del 	<ul style="list-style-type: none"> - Módulo didáctico : “ Te cuento una historia y represento mi mundo” (página n° 17-19) - Cuadern 	<ul style="list-style-type: none"> - Adecuan el registro y la sintaxis de sus textos según el destinatario de estos y el contexto. - Reorganizan los párrafos si es necesario, para que estos tengan una progresión temática coherente. - Utilizan el procesador de textos y las herramientas que este ofrece para insertar imágenes, mejorar el formato y corregir ortografía en diferentes tipos de textos. - Seleccionar la información que será considerada en la investigación. - Elaboran un informe, adecuándose 	<ul style="list-style-type: none"> - Formativa por observación participante. - Sumativa por investigación - Sumativa (acumulativa) por síntesis de clases⁹

⁹ La rúbrica de esta evaluación puede encontrarla en el Manual del docente con el nombre: *Rúbrica para evaluaciones acumulativas de síntesis de clases.*



	<p>curso⁸.</p> <ul style="list-style-type: none">- El/la docente presenta el concepto principal de la clase a partir del título planteado (ambiente narrativo) junto a ello se establecen tres interrogantes:<ul style="list-style-type: none">• ¿Qué es un ambiente?• ¿Cuál será su utilidad?• ¿Qué tipos de ambientes existen según tus conocimientos?- Los/las estudiantes responden las preguntas planteadas, entregan sus respuestas y el/la docente procede a apuntar las respuestas en la pizarra y a partir de ello elabora la definición de Ambiente narrativo.- Los/ las estudiantes trabajan en la página, correspondiente a la clase, con tres fragmentos de cuentos y novelas, a partir de ellos deducen los tipos de ambientes (físico, psicológico, social, devorador y determinante), se les solicita que en grupos de cuatro compartan sus respuestas y las entreguen al curso en general.- El/la docente entrega las definiciones teóricas considerando los resultados de la interacción grupal de los/las estudiantes. Y ejemplifica además con los ambientes vistos en el	<p>o</p> <ul style="list-style-type: none">- Pizarrón- Plumones- PPT: "Dónde ocurre la historia"- Proyector- Notebook	<p>a lo solicitado.</p> <ul style="list-style-type: none">- Describen ambientes narrativos en obras leídas o videojuegos.	
--	---	---	---	--

⁸ El usuario de cuenta y clave están estipulados en la primera página del módulo.



UNIVERSIDAD CATÓLICA
SILVA HENRÍQUEZ

Departamento de Humanidades
Pedagogía en Castellano

	<p>videojuego intermediando literatura y videojuego.</p> <p>Cierre (15 minutos):</p> <ul style="list-style-type: none">- Se solicitan tres voluntarios(as) que en conjunto realicen el cierre de la clase mediante una síntesis creativa, donde incorporen los conceptos claves y las respuestas de los/las compañeras.- El/la docente solicita a los/las estudiantes que descarguen desde google play el juego- “<i>The last door</i>” y lo instalen en sus celulares.			
--	--	--	--	--



Asignatura	Lengua y literatura		Título de la clase	"Desde donde contamos los hechos"	Unidad	1: La libertad como tema literario (narrativa y lírica)		
Nivel	1° medio	Profesor:			Fecha	(evaluable por docente)	N° de Clase	11- 12 (90 minutos)
Objetivos de Aprendizaje	OA 3 Analizar las narraciones leídas para enriquecer su comprensión, cuando sea pertinente: <ul style="list-style-type: none"> - El efecto producido por el orden en que se presentan los acontecimientos. 				OA (Actitudinal)	OA E: Valorar las posibilidades que da el discurso hablado y escrito para participar de manera proactiva, informada y responsable en la vida de la sociedad democrática.		
Habilidades Claves	Actividad				Recursos	Indicadores de evaluación	Tipo de evaluación	
<ul style="list-style-type: none"> - Emplear el videojuego como elemento ejemplificador. - Inferir la definición de conceptos. - Sintetizar de 	Inicio (5 minutos) : <ul style="list-style-type: none"> - El/la docente instala el título de la clase y les solicita a los estudiantes que saquen sus teléfonos y abran el juego "<i>The lats door</i>"¹⁰ junto a ello el exhibe el video tutorial para guiar el juego. Desarrollo: (70 minutos): <ul style="list-style-type: none"> - Los/las estudiantes deberán jugar la primera parte "Capitulo 1: La carta", luego de ello pondrán pausa y el/la docente introduce el contenido sobre disposición del relato y tiempo 				<ul style="list-style-type: none"> - Módulo didáctico: " Te cuento una historia y represento mi mundo" (página n° 20-22) - Cuaderno 	<ul style="list-style-type: none"> - Comprenden la importancia del tiempo del relato en textos con intención literaria. - Analizan la secuencia de los hechos en una narración. 	<ul style="list-style-type: none"> - Formativa por observación participante. - Sumativa (acumulativa) por síntesis 	

¹⁰ En el caso de no poder efectuar la actividad con los teléfonos celulares, el/la docente a través del link <http://bit.ly/1PeEJ0b> podrá jugarlo de manera colectiva mediante la proyección.



<p>forma coherente el contenido trabajado.</p>	<p>de la historia, estableciendo las diferencias.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Establece los tres conceptos claves de la clase: Ab ovo- In media res – In extrema res. - El/la docente comienza con el último concepto, este se ejemplifica y desarrolla en la primera parte del juego, donde los/las estudiantes aportan con las características observadas y acciones llevadas a cabo por los personajes. - Luego siguen jugando (todo esto apoyado con el video en español) y se explica el concepto de ab ovo. Ponen en pausa el juego y apuntan los elementos observados, las características de este tiempo del relato y claves para descifrar la disposición mencionada. - Finalmente se entrega de forma teórica la disposición del relato In media res y los/las estudiantes que establecen las características del concepto mediante un proceso inductivo, considerando los elementos observados en el juego. <p>Cierre (15 minutos):</p> <ul style="list-style-type: none"> - En plenario, el profesor media la conclusión. - Luego, de forma voluntaria, dos estudiantes realizan una síntesis creativa del contenido trabajado, ejemplificando los conceptos con las etapas del juego desarrollado en clases. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pizarrón - Plumones - Proyector - Video “The last door” (https://www.youtube.com/watch?v=kp3X1ppFTH) - Notebook - Celulares - Aplicación juego: <i>The last door</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Valoran el videojuego como herramienta didáctica para la adquisición de conocimiento. - Produce textos orales para sintetizar el contenido trabajado. 	<p>de clases</p>
--	--	---	--	------------------



3º SEMANA DE TRABAJO (18 HORAS PEDAGÓGICAS)

Asignatura	Lengua y literatura		Título de la clase		Unidad	1: La libertad como tema literario (narrativa y lírica)		
Nivel	1º medio	Profesor:			Fecha	(evaluable por docente)	Nº de Clase	13-14 (90 minutos)
Objetivos de Aprendizaje	<p>OA 3: Analizar las narraciones leídas para enriquecer su comprensión, considerando, cuando sea pertinente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un análisis de los personajes que considere su relación con otros personajes, qué dicen, qué se dice de ellos, sus acciones y motivaciones, sus convicciones y dilemas que enfrentan. - Cómo influye en el relato la narración en primera o tercera persona. - El efecto producido por el orden en que se presentan los acontecimientos. <p>OA 12: Aplicar flexiblemente y creativamente las habilidades de escritura adquiridas en clases como medio de expresión personal y cuando se enfrentan a nuevos géneros:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adecuando el texto a los propósitos de escritura y a la situación. <p>OA 13: Escribir, con el propósito de explicar un tema, textos de diversos géneros caracterizados por:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Una presentación clara del tema en que se esbozan los aspectos que abordarán - Una progresión temática clara, con especial atención al empleo de recursos anafóricos y conectores. 				OA (Actitudinal)	<p>OA G: Realizar tareas y trabajos de forma rigurosa y perseverante, entendiendo que los logros se obtienen solo después de un trabajo prolongado.</p>		



	- Un cierre coherente con las características del género y el propósito del autor.			
Habilidades Claves	Actividad	Recursos	Indicadores de evaluación	Tipo de evaluación
<ul style="list-style-type: none"> - Reconocer información relevante para la resolución de las preguntas propuestas. - Inferir información de los textos. - Realizar textos aplicando los conceptos trabajados. - Distinguir diversos elementos solicitados en las preguntas. - Argumentar hallazgos obtenidos. - Crear textos de autoría propia coherentes con el propósito señalado. 	<p>Inicio (minutos) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes preparan la sala para realizar el Taller n° 1 del módulo didáctico, Y se disponen a realizarlo de forma individual. - El/la docente entrega las instrucciones respectivas, pone énfasis que el taller corresponde al <i>proceso</i> de la unidad y que se orienta a develar qué aprendieron de ella, por lo que debe ser realizado con rigor y responsabilidad. <p>Desarrollo: (70 minutos):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los/las estudiantes realizan el taller, resuelven dudas. <p>Cierre (15 minutos):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los/las estudiantes entregan sus talleres. 	<ul style="list-style-type: none"> - Módulo didáctico: “ Te cuento una historia y represento mi mundo” (página n° 23-30) - Cuaderno - Pizarrón - Plumones - Proyector 	<ul style="list-style-type: none"> - Planifican sus trabajos en diferentes etapas y distribuyen las tareas en el tiempo. - Responden correctamente las preguntas planteadas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Evaluación acumulativa (Taller N°1)



UNIVERSIDAD CATÓLICA
SILVA HENRÍQUEZ

Departamento de Humanidades
Pedagogía en Castellano

		<ul style="list-style-type: none">- Notebook- Video de "The Last of Us" (https://www.youtube.com/watch?v=jTyShJXN510)		
--	--	--	--	--



Departamento de Humanidades

Pedagogía en Castellano		Asignatura		Lengua y literatura		Título de la clase		"El bueno, el malo y el feo"		Unidad		1: La libertad como tema literario (narrativa y lírica)	
Nivel		1° medio		Profesor:				Fecha		(evaluable por docente)		N° de Clase	
Objetivos de Aprendizaje								OA (Actitudinal)					
Habilidades Claves				Actividad				Recursos		Indicadores de evaluación		Tipo de evaluación	
<ul style="list-style-type: none"> - Relacionar conceptos teóricos con elementos observados en otras ocasiones. - Reconocer características propias de personajes observados. - Crear textos con los propósitos solicitados. 				<p>Inicio (5 minutos) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se presenta el título de la clase. Los/las estudiantes lo comentan y tratan de descifrar cuál será el tema de la clase. <p>Desarrollo: (60 minutos):</p> <ul style="list-style-type: none"> - El/la docente les pregunta a los/las estudiantes sobre características de los personajes existentes en las siguientes películas (elegir según gustos de los/las estudiantes): <ul style="list-style-type: none"> • Harry Potter • Las crónicas de Narnia 				<ul style="list-style-type: none"> - Módulo didáctico: " Te cuento una historia y represento mi mundo" (página n° 31-32) - Cuaderno 		<ul style="list-style-type: none"> - Analizan las características de personajes tipo. - Relacionan elementos del cine, videojuegos y literatura. - Responden coherentemente 		<ul style="list-style-type: none"> - Formativa por observación participante. 	



	<ul style="list-style-type: none">• El señor de los anillos• Orgullo y prejuicio• Piratas del caribe• Buscando a Nemo• Shrek• La era del Hielo• La cenicienta• Intensamente <ul style="list-style-type: none">- Luego, se toma una de las películas y se comienza con la definición de personajes tipo, se ejemplifica con los videojuegos trabajados en las sesiones anteriores.- Los/las estudiantes realizan las actividades del módulo correspondientes a la sesión en curso. <p>Cierre (25 minutos):</p> <ul style="list-style-type: none">- Los/las estudiantes comentan con el curso sus hallazgos y propuestas de cuentos con personajes tipos. El/la docente realiza una recapitulación de los contenidos trabajados durante las sesiones anteriores, ejemplificando con las actividades realizadas, con las experiencias surgidas en el proceso de la unidad.	<ul style="list-style-type: none">- Pizarrón- Plumones	a lo solicitado.	
--	--	---	------------------	--



Asignatura	Lengua y literatura		Título de la clase	Videojuego y literatura, las nuevas formas de construir conocimiento	Unidad	1: La libertad como tema literario (narrativa y lírica)		
Nivel	1° medio	Profesor :			Fecha	(evaluable por docente)	N° de Clase	17-18 (90 minutos)
Objetivos de Aprendizaje	OA: síntesis de los OA trabajados en las sesiones anteriores.				OA (Actitudinal)	<p>OA C: Interesarse por comprender las experiencias e ideas de los demás, utilizando la lectura y el diálogo para el enriquecimiento personal y para la construcción de buenas relaciones con los demás.</p> <p>OA F: Valorar la evidencia y la búsqueda de conocimientos que apoyen sus aseveraciones.</p> <p>OA G: Realizar tareas y trabajos de forma rigurosa y perseverante entendiendo que sus logros se obtienen solo después de un trabajo prolongado.</p>		
Habilidades Claves		Actividad			Recursos	Indicadores de evaluación	Tipo de evaluación	
- Conocer innovaciones didácticas para procesos de		Inicio (15 minutos) : - El/la docente realiza una introducción sobre la evaluación del proceso de construcción de conocimiento gestado en las sesiones			- Módulo didáctico: “ Te cuento una	- Organizan labores según propósito buscado. - Dialogan respecto a la	- Formativa por observación participante.	



<p>evaluación.</p> <ul style="list-style-type: none">- Comprender la importancia del trabajo colaborativo.- Crear a partir de sus intereses	<p>anteriores.</p> <ul style="list-style-type: none">- Los/las estudiantes conocen el concepto de Lapbook y realizan preguntas respecto al tema. <p>Desarrollo: (70 minutos):</p> <ul style="list-style-type: none">- El/la docente expone tres videos sobre la construcción de <i>Lapbook</i>, explica su finalidad, y como será utilizado para la evaluación final de cierre de la 1º parte de la unidad¹¹- Los/ las estudiantes revisan y comentan la rúbrica correspondiente a la evaluación, solucionan dudas surgidas.- Se organizan en grupos 4 integrantes, eligen cuento y videojuego a trabajar, se lo comunican al docente y organizan labores para iniciar el proceso de creación.- Esbozan posibles diseños de <i>Lapbook</i>. <p>Cierre (15 minutos):</p> <ul style="list-style-type: none">- El/la docente comunica los cuentos y videojuego elegidos para que no haya repeticiones entre los	<p>historia y represento mi mundo” (página n° 33-41)</p> <ul style="list-style-type: none">- Cuaderno- Pizarrón- Plumones	<p>evaluación y su impacto</p>	
--	---	---	--------------------------------	--

¹¹ Se considera solo la primera parte de la unidad, debido a que la investigación está enfocada en el área de narrativa, no considera lírica como propone MINEDUC en el programa de estudio del nivel; en consecuencia, la segunda parte de la unidad correspondería al tema de componentes del género lírico.



UNIVERSIDAD CATÓLICA
SILVA HENRÍQUEZ

Departamento de Humanidades
Pedagogía en Castellano

	grupos, entrega las fechas de elaboración y trabajo.			
--	--	--	--	--



4º SEMANA DE TRABAJO (24 HORAS PEDAGÓGICAS)

Asignatura	Lengua y literatura		Título de la clase	"Creando nuestro Lapbook"	Unidad	1: La libertad como tema literario (narrativa y lírica)		
Nivel	1º medio	Profesor:		Fecha	(evaluable por docente)	Nº de Clase	19-20 (90 minutos)	
Objetivos de Aprendizaje	<p>OA 13: Escribir, con el propósito de explicar un tema, textos de diversos géneros (por ejemplo, artículos, informes, reportajes, etc.) caracterizados por:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La inclusión de hechos, descripciones, ejemplos o explicaciones que reflejen una reflexión personal del tema. - El uso de imágenes u otros recursos gráficos pertinentes. - El uso de citas y referencias según un formato previamente acordado <p>OA 15: Planificar, escribir, revisar, reescribir y editar sus textos en función del contexto, el destinatario y el propósito:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recopilar información e ideas y organizándolas antes de escribir. - Adecuando el registro, específicamente el vocabulario (uso de términos, técnicos, frases hechas, palabras propias de 				OA (Actitudinal)	<p>OA C: Interesarse por comprender las experiencias e ideas de los demás, utilizando la lectura y el diálogo para el enriquecimiento personal y para la construcción de buenas relaciones con los demás.</p> <p>OA F: Valorar la evidencia y la búsqueda de conocimientos que apoyen sus aseveraciones.</p> <p>OA G: Realizar tareas y trabajos de forma rigurosa y perseverante entendiendo que sus logros se obtienen solo después de un trabajo prolongado.</p> <p>OA H: Trabajar colaborativamente, usando de</p>		



	<p>las redes sociales, términos y expresiones propias del lenguaje hablado), el uso de la persona gramatical y la estructura del texto, al género discursivo, contexto y destinatario.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Asegurando la coherencia y la cohesión del texto. - Cuidando la organización a nivel oracional y textual. - Usando un vocabulario variado y preciso. - Corrigiendo la ortografía y mejorando la presentación. <p>OA 18: Escribir correctamente para facilitar la comprensión al lector:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aplicando todas las reglas de ortografía y acentual. - Verificando la escritura de las palabras cuya ortografía no está sujeta a reglas. - Usando correctamente punto, coma, raya, dos puntos, paréntesis, puntos suspensivos y comillas. 		manera responsable las tecnologías de la comunicación, dando crédito al trabajo de otros y respetando la propiedad y la privacidad de las personas.	
Habilidades Claves	Actividad	Recursos	Indicadores de evaluación	Tipo de evaluación
<ul style="list-style-type: none"> - Crear a partir de elementos solicitados. - Evaluar diseños de <i>Lapbook</i>. - Ejecutar labores designadas. 	<p>Inicio (5 minutos) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - La sala se organiza en función del trabajo grupal. Los/las estudiantes conocen las instrucciones formales y colaboración para el trabajo en clases. <p>Desarrollo: (75 minutos):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los/las estudiantes trabajan en la creación de sus <i>Lapbook</i>, resuelven posibles dudas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Módulo didáctico: “ Te cuento una historia y represento mi mundo” (página n° 33-41) - Cuaderno 	<ul style="list-style-type: none"> - Intercambian opiniones con otros(as) frente a un tema extraído de las lecturas. - Explican las experiencias o dilemas que enfrentan los 	<ul style="list-style-type: none"> - Formativa por observación participante. - Sumativa (Creación de <i>Lapbook</i>)



	<ul style="list-style-type: none">- El/la docente revisa el proceso de elaboración y toma nota de las observaciones realizadas al proceso de creación de los grupos. <p>Cierre (10 minutos):</p> <ul style="list-style-type: none">- Los/las estudiantes organizan la sala nuevamente en función de cambio de asignatura.- El/la Docente realiza una evaluación del trabajo en clases, resuelve posibles dudas respecto a puntos solicitados en la rúbrica.	<ul style="list-style-type: none">- Pizarrón- Plumones	<p>personajes de los textos leídos y justifican su importancia para la vida de las personas</p> <ul style="list-style-type: none">- Comparan información de distintas fuentes para respaldar opiniones.- Analizan ideas que han adquirido en conversaciones con otros y/o lecturas realizadas.- Investigan buscando información de distintas fuentes para respaldar sus opiniones.- Planifican sus trabajos en diferentes etapas y distribuyen las tareas en el tiempo.	
--	---	---	--	--



UNIVERSIDAD CATÓLICA
SILVA HENRÍQUEZ

Departamento de Humanidades
Pedagogía en Castellano

			<ul style="list-style-type: none">- Revisan las partes de sus trabajos corrigiendo errores presentes en referencias bibliográficas, índices, citas y otros.- Mejoran las tareas y trabajos realizados para lograr óptimos resultados.- Cumplen con sus obligaciones y acuerdo al trabajar en grupos.- Colaboran con los demás en la realización de tareas o trabajos.	
--	--	--	--	--



Asignatura	Lengua y literatura		Título de la clase	"Creando nuestro <i>Lapbook</i> "	Unidad	1: La libertad como tema literario (narrativa y lírica)		
Nivel	1° medio	Profesor:			Fecha	(evaluable por docente)	N° de Clase	21-22 (90 minutos)
Objetivos de Aprendizaje	<p>OA 13: Escribir, con el propósito de explicar un tema, textos de diversos géneros (por ejemplo, artículos, informes, reportajes, etc.) caracterizados por:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La inclusión de hechos, descripciones, ejemplos o explicaciones que reflejen una reflexión personal del tema. - El uso de imágenes u otros recursos gráficos pertinentes. - El uso de citas y referencias según un formato previamente acordado <p>OA 15: Planificar, escribir, revisar, reescribir y editar sus textos en función del contexto, el destinatario y el propósito:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recopilar información e ideas y organizándolas antes de escribir. - Adecuando el registro, específicamente el vocabulario (uso de términos, técnicos, frases hechas, palabras propias de las redes sociales, términos y expresiones propias del lenguaje hablado), el uso de la persona 				OA (Actitudinal)	<p>OA C: Interesarse por comprender las experiencias e ideas de los demás, utilizando la lectura y el diálogo para el enriquecimiento personal y para la construcción de buenas relaciones con los demás.</p> <p>OA F: Valorar la evidencia y la búsqueda de conocimientos que apoyen sus aseveraciones.</p> <p>OA G: Realizar tareas y trabajos de forma rigurosa y perseverante entendiendo que sus logros se obtienen solo después de un trabajo prolongado.</p> <p>OA H: Trabajar colaborativamente, usando de manera responsable las tecnologías de la comunicación, dando crédito al trabajo de otros y respetando la propiedad y la privacidad de las personas.</p>		



	<p>gramatical y la estructura del texto, al género discursivo, contexto y destinatario.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Asegurando la coherencia y la cohesión del texto. - Cuidando la organización a nivel oracional y textual. - Usando un vocabulario variado y preciso. - Corrigiendo la ortografía y mejorando la presentación. <p>OA 18: Escribir correctamente para facilitar la comprensión al lector:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aplicando todas las reglas de ortografía y acentual. - Verificando la escritura de las palabras cuya ortografía no está sujeta a reglas. - Usando correctamente punto, coma, raya, dos puntos, paréntesis, puntos suspensivos y comillas. 			
Habilidades Claves	Actividad	Recursos	Indicadores de evaluación	Tipo de evaluación
<ul style="list-style-type: none"> - Crear a partir de elementos solicitados. - Evaluar diseños de <i>Lapbook</i>. - Ejecutar labores designadas. 	<p>Inicio (5 minutos) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - La sala se organiza en función del trabajo grupal. Los/las estudiantes conocen las instrucciones formales, de limpieza y colaboración para el trabajo en clases. <p>Desarrollo: (75 minutos):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los/las estudiantes trabajan en la creación de sus <i>Lapbook</i>, resuelven posibles dudas. - El/la docente revisa el proceso de elaboración y toma nota de las observaciones realizadas al proceso de creación de los grupos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Módulo didáctico: “ Te cuento una historia y represento mi mundo” (página n° 33-41) - Cuaderno - Pizarrón 	<ul style="list-style-type: none"> - Intercambian opiniones con otros(as) frente a un tema extraído de las lecturas. - Explican las experiencias o dilemas que enfrentan los personajes de los textos leídos y justifican su importancia para la vida de las personas - Comparan información 	<ul style="list-style-type: none"> - Formativa por observación participante. - Sumativa (Creación de <i>Lapbook</i>)



	<p>Cierre (10 minutos):</p> <ul style="list-style-type: none">- Los/las estudiantes organizan la sala nuevamente en función de cambio de asignatura.- El/la Docente realiza una evaluación del trabajo en clases, resuelve posibles dudas respecto a puntos solicitados en la rúbrica.	<p>- Plumones</p>	<p>de distintas fuentes para respaldar opiniones.</p> <ul style="list-style-type: none">- Analizan ideas que han adquirido en conversaciones con otros y/o lecturas realizadas.- Investigan buscando información de distintas fuentes para respaldar sus opiniones.- Planifican sus trabajos en diferentes etapas y distribuyen las tareas en el tiempo.- Revisan las partes de sus trabajos corrigiendo errores presentes en referencias bibliográficas, índices, citas y otros.- Mejoran las tareas y trabajos realizados para lograr óptimos resultados.- Cumplen con sus obligaciones y acuerdo	
--	--	-------------------	--	--



UNIVERSIDAD CATÓLICA
SILVA HENRÍQUEZ

Departamento de Humanidades
Pedagogía en Castellano

			<p>al trabajar en grupos.</p> <ul style="list-style-type: none">- Colaboran con los demás en la realización de tareas o trabajos.	
--	--	--	---	--



Asignatura	Lengua y literatura		Título de la clase	“Creando nuestro <i>Lapbook</i> ”	Unidad	1: La libertad como tema literario (narrativa y lírica)		
Nivel	1° medio	Profesor:			Fecha	(evaluable por docente)	N° de Clase	23-24 (90 minutos)
Objetivos de Aprendizaje	<p>OA 13: Escribir, con el propósito de explicar un tema, textos de diversos géneros (por ejemplo, artículos, informes, reportajes, etc.) caracterizados por:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La inclusión de hechos, descripciones, ejemplos o explicaciones que reflejen una reflexión personal del tema. - El uso de imágenes u otros recursos gráficos pertinentes. - El uso de citas y referencias según un formato previamente acordado <p>OA 15: Planificar, escribir, revisar, reescribir y editar sus textos en función del contexto, el destinatario y el propósito:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recopilar información e ideas y organizándolas antes de escribir. - Adecuando el registro, específicamente el vocabulario (uso de términos, técnicos, frases hechas, palabras propias de las redes sociales, términos y expresiones propias del lenguaje hablado), el uso de la persona gramatical y la estructura del texto, al género discursivo, contexto y 				OA (Actitudinal)	<p>OA C: Interesarse por comprender las experiencias e ideas de los demás, utilizando la lectura y el diálogo para el enriquecimiento personal y para la construcción de buenas relaciones con los demás.</p> <p>OA F: Valorar la evidencia y la búsqueda de conocimientos que apoyen sus aseveraciones.</p> <p>OA G: Realizar tareas y trabajos de forma rigurosa y perseverante entendiendo que sus logros se obtienen solo después de un trabajo prolongado.</p> <p>OA H: Trabajar colaborativamente, usando de manera responsable las tecnologías de la comunicación, dando crédito al trabajo de otros y respetando la propiedad y la privacidad de las personas.</p>		



	<p>destinatario.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Asegurando la coherencia y la cohesión del texto. - Cuidando la organización a nivel oracional y textual. - Usando un vocabulario variado y preciso. - Corrigiendo la ortografía y mejorando la presentación. <p>OA 18: Escribir correctamente para facilitar la comprensión al lector:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aplicando todas las reglas de ortografía y acentual. - Verificando la escritura de las palabras cuya ortografía no está sujeta a reglas. - Usando correctamente punto, coma, raya, dos puntos, paréntesis, puntos suspensivos y comillas. 			
Habilidades Claves	Actividad	Recursos	Indicadores de evaluación	Tipo de evaluación
<ul style="list-style-type: none"> - Crear a partir de elementos solicitados. - Evaluar diseños de <i>Lapbook</i>. - Ejecutar labores designadas. 	<p>Inicio (5 minutos) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - La sala se organiza en función del trabajo grupal. Los/las estudiantes conocen las instrucciones formales, de limpieza y colaboración para el trabajo en clases. <p>Desarrollo: (75 minutos):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los/las estudiantes trabajan en la creación de sus <i>Lapbook</i>, resuelven posibles dudas. - El/la docente revisa el proceso de elaboración. - Los/las estudiantes preparan la entrega del <i>Lapbook</i> al finalizar la clase. <p>Cierre (10 minutos):</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Módulo didáctico: “ Te cuento una historia y represento mi mundo” (página n° 33-41) - Cuaderno - Pizarrón 	<ul style="list-style-type: none"> - Intercambian opiniones con otros(as) frente a un tema extraído de las lecturas. - Explican las experiencias o dilemas que enfrentan los personajes de los textos leídos y justifican su importancia para la vida de las personas - Comparan información de distintas fuentes para respaldar opiniones. 	<ul style="list-style-type: none"> - Sumativa (Creación de <i>Lapbook</i>)



	<ul style="list-style-type: none">- Los/las estudiantes organizan la sala nuevamente en función de cambio de asignatura.- El/la Docente retira cada uno de los trabajos y realiza un cierre de proceso evaluando a nivel general la unidad, resaltando los logros de los estudiantes durante las sesiones realizadas, brindando diversos niveles de estímulo ante el logro de las tareas efectuadas.	<ul style="list-style-type: none">- Plumones	<ul style="list-style-type: none">- Analizan ideas que han adquirido en conversaciones con otros y/o lecturas realizadas.- Investigan buscando información de distintas fuentes para respaldar sus opiniones.- Planifican sus trabajos en diferentes etapas y distribuyen las tareas en el tiempo.- Revisan las partes de sus trabajos corrigiendo errores presentes en referencias bibliográficas, índices, citas y otros.- Mejoran las tareas y trabajos realizados para lograr óptimos resultados.- Cumplen con sus obligaciones y acuerdo al trabajar en grupos.- Colaboran con los demás en la realización de tareas o trabajos.	
--	---	--	---	--



ANEXO

Reseña de videojuegos para el uso del docente

Estimado profesor: la siguiente lista contiene 23 juegos de los que se presenta una breve reseña, a objeto de seleccionar el más pertinente al contexto y realidad de sus estudiantes, para realizar la unidad didáctica que aporta la propuesta pedagógica, e implementar el módulo didáctico.

Cada uno de los juegos incluidos, son considerados los mejores dentro de su género y/o su año de lanzamiento, razón que nos lleva a seleccionarlos.

Sobre su utilidad pedagógica, cabe destacar que el conjunto de videojuegos presentados, tiene por característica, contribuir al desarrollo de las habilidades expuestas la “taxonomía de Bloom para la era digital” del año 2008, mediante una mecánica de juego que da oportunidades para su desarrollo progresivo.

Los títulos seleccionados están dentro de una rúbrica, en la cual se describen:

Título	Nombre del juego
Desarrollador	Creador de los videojuegos en distintas plataformas
Año de lanzamiento	-
Género	Función de clasificar el videojuego respecto a su mecánica de juego
Plataformas	Sistema que sirve de base para la realización de videojuego
Habilidades taxonómicas	Habilidades a desarrollar por los jugadores/estudiantes
Número de jugadores	Cantidad de personas que pueden manejar las mecánicas de juego
Clasificación	Tipo de público a que va dirigido ¹²
Descripción	Breve reseña sobre la temática del videojuego
Dificultad	Jugabilidad y exigencia del título
Imagen del videojuego	Retrato visual sobre el título en acción

¹² Este apartado se realiza según la clasificadora estadounidense ESRB



1

Título	Residente Evil	Desarrolladora	Capcom
Año de lanzamiento	1996	Género	Survival horror
Habilidad desarrollada	Reconocer, inferir, interpretar, implementar, estructurar, evaluar, diseñar		
Plataformas	PS1, Sega Saturn, Nintendo DS	Clasificación	Para mayores de diecisiete años
Descripción	El juego se desarrolla dentro de una mansión abandonada, en la cual deben investigar la propagación de un virus que convierte a los seres humanos en zombies, recolectando ítems y batallando con monstruosas criaturas		
Dificultad	Alta, la cantidad de enemigos, la escasa munición de las armas y la complejidad de los puzzles, hace de este juego uno de los más difíciles de su género		
Observación	Fue el primer juego en ser catalogado como "survival horror", debido a la mecánica de juego, los escenarios y ambientes, y el tipo de cámara fija en tercera persona, sentando un precedente que hasta el día es emulado		
Imagen del videojuego			



2

Título	Final Fantasy VII	Desarrolladora	Square
Año de lanzamiento	1997	Género	R.P.G.
Habilidad desarrollada	Reconocer, inferir, interpretar, implementar, estructurar, evaluar, diseñar		
Plataformas	PS1, Windows, IOS		
Nro. de jugadores	Uno	Clasificación	Para mayores de trece años
Descripción	El juego se compone principalmente de tres apartados: un mapamundi, escenarios locales y una secuencia de batalla. El mapa del mundo es un modelo tridimensional, mostrando una escala reducida del mundo ficticio del juego, a través del cual el jugador puede viajar entre distintas localizaciones del juego.		
Dificultad	Al igual que otros jugos del género, tiene largas horas de duración y para derrotar a enemigos poderosos debe elevar mucho la experiencia del personaje.		
Observación	Ha sido reconocido de manera retrospectiva como el juego que popularizó los videojuegos de rol japoneses fuera de su mercado natal, y por contribuir fuertemente al éxito de PlayStation. Ha sido frecuentemente posicionado entre los mejores juegos de la historia en diversas listas de videojuegos.		
Imagen del videojuego			



3

Título	Half-life	Desarrolladora	Valve
Año de lanzamiento	1998	Género	First person shooter
Habilidad desarrollada	Reconocer, inferir, interpretar, implementar, estructurar, evaluar, diseñar		
Plataformas	Microsoft Windows, PS2, Linux, Mac OS X		
Nro. de jugadores	Uno ò dos	Clasificación	Para mayores de diecisiete años
Descripción	El jugador interpreta al Doctor Gordon Freeman, que debe luchar por su vida luego de que algunos experimentos salieran muy mal. A través del juego, Freeman batalla contra criaturas alienígenas que han surgido accidentalmente en el complejo.		
Dificultad	Creciente, los enemigos tienen una resistencia mayor a sus símiles en otros videojuegos.		
Observación	Videojuego alabado por la crítica y nombrado uno de los juegos del año en 1998. Desde entonces, este juego es considerado como uno de los mejores videojuegos de la historia. Con más de ocho millones de copias vendidas, sus seguidores aún esperan una tercera parte de la que no hay información.		
Imagen del videojuego			



4

Título	Metal Gear Solid	Desarrolladora	Konami
Año de lanzamiento	1998	Género	Acción-sigilo
Habilidad desarrollada	Reconocer, inferir, interpretar, implementar, estructurar, evaluar, diseñar		
Plataformas	PS2, Microsoft Windows, PlayStation Network, Gamecube		
Nro. de jugadores	Uno	Clasificación	Para mayores de diecisiete años
Descripción	La trama gira en torno a un soldado infiltrado en una instalación de armas nucleares para neutralizar la amenaza terrorista de FOXHOUND, una unidad genéticamente mejorada de fuerzas especiales. Snake debe liberar a dos importantes rehenes, confrontar a los terroristas y evitar el lanzamiento de un ataque nuclear.		
Dificultad	Creciente, el tipo de daño y el tipo de armas utilizados varían de acuerdo al tipo de enemigo y situación presentada.		
Observación	“Metal Gear Solid” es reconocido como uno de los títulos clave que participaron en la popularización del género de los juegos de sigilo. La idea de que el jugador comience desarmado y tenga que evitar ser visto por los enemigos en lugar de luchar contra ellos, se ha utilizado en muchos juegos desde entonces. .		
Imagen del videojuego			



5

Título	The legend of Zelda: Ocarina of time	Desarrolladora	Nintendo
Año de lanzamiento	1998	Género	Action R.P.G
Habilidad desarrollada	Reconocer, inferir, interpretar, implementar, estructurar, evaluar, diseñar		
Plataformas	Nintendo 64,3DS, Nintendo Gamecube, Consola virtual		
Nro. de jugadores	Uno	Clasificación	Para todas las edades
Descripción	La historia del juego se enfoca en el joven héroe Link, quien emprende una aventura en el reino de Hyrule para detener a Ganondorf, rey de la tribu Gerudo, antes de que encuentre la Trifuerza. Para ello, debe viajar a través del tiempo y explorar varios templos con el fin de despertar a algunos sabios que tienen el poder para aprisionar de forma definitiva a Ganondorf.		
Dificultad	La dificultad varía entre mazmorra y mazmorra, además de las misiones opcionales que aparecen		
Observación	"Ocarina of Time" ha recibido una puntuación perfecta de numerosas publicaciones de los medios de comunicación, y a llegado a ponerse muy arriba en las listas de los "mejores juegos de todos los tiempos" siendo, hasta el día de hoy, uno de los juegos exclusivos de Nintendo que más fama ha acaparado.		
Imagen del videojuego			



6			
Título	Age of empires II: The age of kings	Desarrolladora	Ensemble Studio
Año de lanzamiento	1999	Género	Estrategia en tiempo real
Habilidad desarrollada	Reconocer, inferir, interpretar, implementar, estructurar, evaluar, diseñar		
Plataformas	Microsoft Windows, PS2, Apple Macintosh		
Nro. de jugadores	Uno o más jugadores	Clasificación	Mayores de trece años
Descripción	"Age of empires II" se ambienta en la Edad Media, justo tras la caída del Imperio romano y la toma de Roma por los Visigodos. El jugador puede optar entre 13 civilizaciones que existieron en aquel período histórico, y debe encaminarlas para formar un vasto imperio y vencer a sus enemigos.		
Dificultad	Creciente, cada campaña en la que consiste el videojuego, muestra los acontecimientos de un personaje histórico, cumpliendo el objetivo de completar todas las metas de la campaña antes mencionada.		
Observación	A inicios del siglo XXI, Age of empires II fue el juego de estrategia más conocido y comercializado a nivel mundial. La sencillez de uso, y su adictivo multijugador, provocó un fuerte impacto en la era "pre" Windows XP.		
Imagen del videojuego			



7

Título	Los Sims	Desarrolladora	Maxis
Año de lanzamiento	2000	Género	Simulación social
Habilidad desarrollada	Reconocer, inferir, interpretar, implementar, estructurar, evaluar, diseñar		
Plataformas	Microsoft Windows, Mac OS X, Nintendo GameCube, PlayStation 2, Xbox , PlayStation Portable, Android, Nintendo DS		
Nro. de jugadores	Uno o más jugadores	Clasificación	Mayores de trece año
Descripción	El juego consiste en crear personajes llamados Sims y lograr satisfacer sus necesidades y aspiraciones para cumplir sus sueños y lograr darles una vida plena.		
Dificultad	Sencilla, la paciencia y el tipo de personaje que deseas crear, ocasionará el destino de tu simulador		
Observación	“Los Sims” fue pionero en la realización de este tipo de simulador, ya que el primero de este género es el que cada ser vivo tiene personalidad propia y se controla individualmente de forma directa, no siendo manejados por la inteligencia artificial del juego mismo		
Imagen del videojuego			



8

Título	Shenmue II	Desarrolladora	Sega-AM2
Año de lanzamiento	2001	Género	Acción-rol
Habilidad desarrollada	Reconocer, inferir, interpretar, implementar, estructurar, evaluar, diseñar		
Plataformas	Dreamcast-Xbox		
Nro. de jugadores	Uno o más jugadores	Clasificación	Mayores de trece años
Descripción	"Shenmue II" es la segunda parte de un videojuego que narra la historia de Ryo Hazuki en su viaje por Asia, para vengar la muerte de su padre. Durante su aventura, interactúa en un mundo abierto con distintos personajes y lugares.		
Dificultad	Moderada, al ser de mundo abierto, puede ser fácil perderse y volver al objetivo principal del juego.		
Observación	Luego de la grandiosa fama que ganó la primera parte de este videojuego, la historia sigue con más escenarios, más música, más personajes y más situaciones extrañas en las que se verá envuelto nuestro protagonista. Su tercera parte, esperada por 15 años, ha sido una de las más comentadas en el mercado de los videojuegos.		
Imagen del videojuego			



9

Título	ICO	Desarrolladora	Team ICO
Año de lanzamiento	2001	Género	Acción
Habilidad desarrollada	Reconocer, inferir, interpretar, implementar, estructurar, evaluar, diseñar		
Plataformas	PS2, PS3		
Nro. de jugadores	Uno	Clasificación	Para mayores de siete años
Descripción	El protagonista del juego es un joven nacido con cuernos, los guerreros de la aldea lo encierran en una fortaleza abandonada. Tras salir de su encierro y explorar un poco la fortaleza, el personaje se encuentra a la hija de la reina del castillo, tratando de escapar del castillo con ella del castillo. A lo largo del juego, el jugador controla al personaje mientras explora el castillo, resuelve rompecabezas y ayuda al otro personaje a superar obstáculos.		
Dificultad	Sencilla, el juego posee vidas infinitas y los puzles para superar los obstáculos no suponen un parón para el desarrollo del mismo.		
Observación	"ICO" es considerado un juego de culto, por crear nuevas y distintas experiencias, aspirando a transmitir algo más que diversión o entretenimiento, haciéndote partícipe de la misma historia.		
Imagen del videojuego			



10

Título	Metroid Prime	Desarrolladora	Retro studios
Año de lanzamiento	2002	Género	First Person Shooter
Habilidad desarrollada	Reconocer, inferir, interpretar, implementar, estructurar, evaluar, diseñar		
Plataformas	Nintendo gamecube, Wii		
Nro. de jugadores	Uno	Clasificación	Mayores de trece año
Descripción	El sistema de juego mezcla la resolución de rompecabezas con la superación de escenarios de plataformas, el combate contra diferentes enemigos y la exploración del entorno mediante escaneos. La acción se muestra en primera persona, siendo el primero de la serie en usar ese tipo de vista.		
Dificultad	Exigente A diferencia de otros juegos, es considerado una aventura más que un juego de acción en primera persona debido a la importancia que tiene la exploración sobre la acción		
Observación	A pesar del rechazo inicial debido a su perspectiva en primera persona, el juego fue un éxito llegando a los 2,8 millones de copias vendidas en todo el mundo. La crítica también respaldó el título y lo aclamó como uno de los mejores videojuegos de todos los tiempos.		
Imagen del videojuego			



Título	Mario & Luigi: Superstar saga	Desarrolladora	Alpha Dream
Año de lanzamiento	2003	Género	R.P.G
Habilidad desarrollada	Reconocer, inferir, interpretar, implementar, estructurar, evaluar, diseñar		
Plataformas	Gameboy Advance		
Nro. de jugadores	Uno	Clasificación	Para todas las edades
Descripción	Tercera incursión del mundo "Mario" en los RPG, los personajes se introducen al Beanbean Kingdom, un reino vecino del Mushroom Kingdom. A pesar de esto, los enemigos tradicionales estarán presentes, así como nuevos enemigos exclusivos para el juego.		
Dificultad	Sencilla, la cercanía de los personajes, junto a su mixtura de aventuras con RPG, lo hace un juego accesible para todos		
Observación	Primera entrega de saga RPG en Gameboy Advance, el videojuego se caracteriza por su gran cuota de momentos humorísticos y amenos para el jugador novato en este tipo de género, algo que continuaría apareciendo en sus posteriores entregas.		
Imagen del videojuego			



12

Título	HALO-2	Desarrolladora	Bungie
Año de lanzamiento	2004	Género	First Person Shooter
Habilidad desarrollada	Reconocer, inferir, interpretar, implementar, estructurar, evaluar, diseñar		
Plataformas	Xbox, Windows, Xbox One		
Nro. de jugadores	Uno ó dos jugadores	Clasificación	Mayores de diecisiete años
Descripción	“HALO 2” sigue la historia del Jefe Maestro en los momentos que una flota alienígena, los Covenant, aparecerá en la Tierra para intentar invadirla. A partir de ahí comenzará un modo campaña basada en el control del Jefe Maestro y de un soldado Élite llamado El Inquisidor.		
Dificultad	Creciente, a medida que avanzas en el videojuego, la resistencia de los personajes aumenta.		
Observación	Esperadísima secuela del “HALO” original, demostró que se podía crear buenos juegos de disparos en consola. Hasta la fecha, es el juego de Xbox original más vendido de la historia.		
Imagen del videojuego			



13

Título	Shadow of the colossus	Desarrolladora	Team ICO
Año de lanzamiento	2005	Género	Acción
Habilidad desarrollada	Reconocer, inferir, interpretar, implementar, estructurar, evaluar, diseñar		
Plataformas	PS2,PS3		
Nro. de jugadores	Uno	Clasificación	Mayores de trece año
Descripción	El juego trata de un joven conocido como Wander, que debe viajar a caballo a través de un vasto territorio y derrotar a 16 gigantes, conocidos colectivamente como colosos, para devolver la vida a una joven llamada Mono.		
Dificultad	Moderada, si bien la ferocidad de los personajes a derrotar es exigente, la ajustada relación de combinaciones de ataque con estrategia, hace el juego accesible para la mayoría. Eso si, en algunos colosos se debe tener paciencia, ya que derrotarlo puede tomar horas.		
Observación	Segundo juego del Team ICO, en el que se aborda el mismo mundo de su primer juego "ICO", al igual que este, es considerado uno de los mejores juegos de la generación PS2.		
Imagen del videojuego			



14

Título	God of War	Desarrolladora	Santa Mónica studios
Año de lanzamiento	2005	Género	Acción
Habilidad desarrollada	Reconocer, inferir, interpretar, implementar, estructurar, evaluar, diseñar		
Plataformas	PS2,PS3		
Nro. de jugadores	Uno	Clasificación	Mayores de diecisiete años
Descripción	El juego se basa en las aventuras de un semidiós Ficticio griego, Kratos, quién se enfrenta a diversos personajes de la mitología griega, tanto héroes y especies mitológicas y titanes Aunque el guerrero acostumbra enemistad con la mayoría de los Dioses, recibe ayuda de muchos de ellos, en especial de Atenea.		
Dificultad	Moderada, si bien la ferocidad de los personajes a derrotar es exigente, la ajustada relación de combinaciones de ataque con estrategia, hace el juego accesible para la mayoría.		
Observación	Primera parte de la trilogía, God of War fue un autentico éxito en los últimos años de PS2. Su desgarrada violencia y contenido sexual explícito ocasionó no poca polémica en su tiempo.		
Imagen del videojuego			



15

Título	Pokemon Diamante/Perla	Desarrolladora	Game freak
Año de lanzamiento	2006	Género	R.P.G.
Habilidad desarrollada	Reconocer, inferir, interpretar, implementar, estructurar, evaluar, diseñar		
Plataformas	Nintendo DS		
Nro. de jugadores	Uno	Clasificación	Para todas las edades
Descripción	El juego sigue la trama de los otros juegos "Pokémon", obtener tantos Pokémon como puedas para vencer a los Líderes de Gimnasio que aguardan en la región hasta llegar al Alto Mando y vencer a la campeona.		
Dificultad	Sencilla, la captura y evolución de los distintos Pokémon, hacen el juego tremendamente adictivo.		
Observación	Continuando el éxito de sus predecesores, las versiones "Diamante/Perla/ se encuentran, segundos en la lista de juegos más vendidos de Nintendo DS		
Imagen del videojuego			



16

Título	Manhunt 2	Desarrolladora	Rockstar North
Año de lanzamiento	2007	Género	Survival Horror
Habilidad desarrollada	Reconocer, inferir, interpretar, implementar, estructurar, evaluar, diseñar		
Plataformas	PS2,PSP, Wii, Windows		
Nro. de jugadores	Uno	Clasificación	Mayores de diecisiete
Descripción	El juego gira en torno a Daniel Lamb, un hombre que no recuerda su pasado. Daniel "despierta" en un manicomio de la ciudad, con el cuerpo inconsciente de un médico a sus pies y una jeringuilla en la mano. Con la puerta de su celda abierta, Daniel ve la oportunidad de huir de allí.		
Dificultad	Exigente, los complicados controles hacen de un juego difícil de dominar al inicio.		
Observación	El juego fue rechazado por las grandes consolas de su tiempo, Playstation y Wii, debido a su calificación sólo para adultos, los desarrolladores debieron suavizar algunas escenas para que el juego fuera finalmente lanzado.		
Imagen del videojuego			



17

Título	Metal Gear Solid IV: Guns of the patriots	Desarrolladora	Konami
Año de lanzamiento	2008	Género	Acción-Sigilo
Habilidad desarrollada	Reconocer, inferir, interpretar, implementar, estructurar, evaluar, diseñar		
Plataformas	Playstation 3		
Nro. de jugadores	Uno	Clasificación	Mayores de diecisiete años
Descripción	<p>El juego se desarrolla en un futuro donde las empresas privadas gobiernan la y donde se ha creado toda una economía plenamente sostenible en torno a los conflictos armados entre países.</p> <p>El protagonista está afectado por una terrible enfermedad de envejecimiento acelerado, continúa su inexorable camino hacia la muerte; y ataviado con un traje que le proporciona la musculatura extra que su cuerpo ya no posee, debe realizar la importante misión de su carrera.</p>		
Dificultad	Moderada, el jugador novato en los juegos "Metal gear", le tomará tiempo en acostumbrarse a sus controles.		
Observación	Último juego de la saga protagonizada por Solid Snake, supuso un gran avance tecnológico en la consola PS3, lo que ayudó a repuntar sus ventas.		
Imagen del videojuego			



18

Título	Uncharted 2: El reino de los ladrones	Desarrolladora	Naughty dog
Año de lanzamiento	2009	Género	Acción
Habilidad desarrollada	Reconocer, inferir, interpretar, implementar, estructurar, evaluar, diseñar		
Plataformas	PS3,PS4		
Nro. de jugadores	Uno	Clasificación	Mayores de trece año
Descripción	Segunda parte del cazar recompensas Nathan Drake, en este juego debe recorrer las montañas de las Himalayas para encontrar un famoso tesoro, a través de secuencias de acción y plataformas.		
Dificultad	Sencilla, con un control sumamente intuitivo ,el manejo del personaje a través de los puzles y escenas de disparo no supondrá dificultad para el jugador		
Observación	El mejor juego de la trilogía en PS3,"Uncharted 2", consiguió transmitir una historia al estilo "Indiana jones" al videojugador, haciéndolo partícipe de la aventura.		
Imagen del videojuego			



19

Título	Heavy rain	Desarrolladora	Quantic dream
Año de lanzamiento	2010	Género	Aventura gráfica
Habilidad desarrollada	Reconocer, inferir, interpretar, implementar, estructurar, evaluar, diseñar		
Plataformas	PS3		
Nro. de jugadores	Uno	Clasificación	Mayores de diecisiete años
Descripción	"Heavy rain" ha sido llamado una "película interactiva", ya que el jugador maneja a los diferentes personajes y puede decidir cómo avanza la trama, provocando los giros argumentales de la misma e incluso el destino de sus protagonistas		
Dificultad	Moderada: la singularidad del planteamiento, lo convierte en un juego poco accesible para los nuevos jugadores		
Observación	El juego fue bien acogido por la crítica, que vio en Heavy Rain un producto innovador y precursor de nuevas formas de ver los videojuegos, con especial interés hacia el argumento y las emociones humanas.		
Imagen del videojuego			



20

Título	Batman: Arkham city	Desarrolladora	Rocksteady
Año de lanzamiento	2011	Género	Acción
Habilidad desarrollada	Reconocer, inferir, interpretar, implementar, estructurar, evaluar, diseñar		
Plataformas	PS3, Xbox 360, WiiU, Windows, OS X		
Nro. de jugadores	Uno	Clasificación	Mayores de trece años
Descripción	La trama principal gira en torno al encarcelamiento de Bruce Wayne en Arkham City; una extensa y nueva ciudad convertida en una súper-prisión, que incluye una amplia variedad de distritos industriales, lugares emblemáticos y monumentos de Gotham City.		
Dificultad	Moderada, el extenso mapa y la variedad de personajes, y su gran cantidad de misiones, hacen del juego un gran reto.		
Observación	"Batman: Arkham city" es la secuela de "Arkham asylum", ambos juegos recibieron altas calificaciones y fueron considerados uno de los mejores juegos de superhéroes		
Imagen del videojuego			



21

Título	Asura wrath	Desarrolladora	Cyberconnect
Año de lanzamiento	2012	Género	Acción
Habilidad desarrollada	Reconocer, inferir, interpretar, implementar, estructurar, evaluar, diseñar		
Plataformas	PS3, Xbox 360		
Nro. de jugadores	Uno	Clasificación	Mayores de trece años
Descripción	El juego trata de Asura, una deidad venerada, que fue traicionado por sus dioses y sus compañeros y despojado de todos sus poderes. Consumido por la ira y jurando venganza, Asura descubre que puede utilizar esta furia a su favor y convertirla en contra de sus enemigos.		
Dificultad	Moderada, la gran cantidad de combinaciones para atacar, ayuda para hacer frente a los exigentes enemigos.		
Observación	"Asura wrath" es uno de los primeros intentos de traspasar la acción y la narrativa de un manga japonés, al videojuego. Su segunda parte aún es esperada.		
Imagen del videojuego			



22

Título	The Last of Us	Desarrolladora	Naughty dog
Año de lanzamiento	2013	Género	Acción
Habilidad desarrollada	Reconocer, inferir, interpretar, implementar, estructurar, evaluar, diseñar		
Plataformas	PS3,PS4		
Nro. de jugadores	Uno	Clasificación	Mayores de diecisiete años
Descripción	El juego nos sitúa en una distopía post-apocalíptica donde el ser humano ha sucumbido a una extraña enfermedad La historia gira en torno a dos personajes: Joel es un contrabandista que sobrevive en una de las llamadas Zonas de Cuarentena, hasta que conoce a Ellie, una joven de 14 años que resulta ser inmune a la infección		
Dificultad	Moderada, el juego es sumamente intuitivo en cuanto a la fabricación de armas y uso de ellas		
Observación	“ <i>The Last of Us</i> ” posee una narrativa completamente cinematográfica, en la cual las interacciones entre Ellie y Joel son fundamentales para lograr introducirse en este mundo post apocalíptico.		
Imagen del videojuego			



23

Título	Wolfenstein: The new order	Desarrolladora	Machine Games
Año de lanzamiento	2014	Género	First person shooter
Habilidad desarrollada	Reconocer, inferir, interpretar, implementar, estructurar, evaluar, diseñar		
Plataformas	PS3,PS4,Xbox 360,Xbox one		
Nro. de jugadores	Uno	Clasificación	Mayores de diecisiete años
Descripción	El juego se inicia en un escenario histórico alternativo, en el cual la Segunda Guerra Mundial se acerca a su fin gracias al aplastante poder militar nazi. Nuestro protagonista, se encuentra a bordo de uno de los cientos de bombarderos que forman parte de una desesperada contraofensiva aliada para tratar de destruir la fortaleza del Dr Calavera, un despiadado científico nazi.		
Dificultad	Exigente, el juego presenta novedades respecto a los demás First person shooter del mismo año.		
Observación	Como curiosidad, debido a cuestiones relacionadas con la normativa sobre simbología nazi en Alemania, existe una versión especial del juego para el mercado Alemán que omite este tipo de simbología en el juego así como algunas ligeras modificaciones en los diálogos para evitar menciones a Hitler.		
Imagen del videojuego			



UNIVERSIDAD CATÓLICA
SILVA HENRÍQUEZ

Departamento de Humanidades
Pedagogía en Castellano

MÓDULO DIDÁCTICO "TE CUENTO UNA HISTORIA Y REPRESENTO MI MUNDO"



UNIDAD 1 LA LIBERTAD COMO TEMA LITERARIO

1° año medio

Nombre: estudiante:

Fecha

Profesor(a):



Información Importante



Hola, queridos y queridas estudiantes:

Antes de comenzar, es necesario que tengas presente información importante, ya que con ella, serás capaz de desarrollar las diferentes actividades propuestas.

A continuación, te señalamos los diferentes medios electrónicos que utilizaremos para complementar y desarrollar las tareas. Cada plataforma está acompañada del nombre de usuario y clave con la que deberás ingresar.



1. **DROPBOX:** Casilla electrónica en la cual se encontrarán todos los archivos asociados a nuestras actividades, que nos servirán para su desarrollo.

WWW.DROPBOX.COM

USUARIO: TESISCASTELLANO2016@GMAIL.COM

CLAVE: videojuegos



2. **PREZI:** Presentaciones en línea, que cuentan con varios movimientos y estrategias que llaman la atención y hacen más llamativos y dinámicos los contenidos abordados.

WWW.PREZI.COM

USUARIO: TESISCASTELLANO2016@GMAIL.COM

CLAVE: videojuegos



3. **GOOGLEPLAY/APPSTORE:** Herramienta de dispositivos móviles que permite obtener diferentes aplicaciones que pueden ser pertinentes con la realización de actividades.

DEBES TENER TU PROPIA CUENTA (PERSONAL) DE GOOGLE.



4. **YOUTUBE:** Herramienta multimedia que permite la visualización de una amplia variedad de videos de diversas índoles, los que permitirán complementar y hacer más interesante los procesos de las actividades.

WWW.YOUTUBE.COM

*NO NECESITAS CUENTA DE USUARIO (OPCIONAL)



Objetivo de la clase:
✓ Hoy serás capaz de dialogar constructivamente para comprender conceptos básicos de narrativa.



DIAGNÓSTICO: Antes de comenzar...

Para avanzar, es necesario que veas el siguiente video:

CORAZON DELATOR- EDAGAR ALLAN POE
https://www.youtube.com/watch?v=C_FKdXfA_H0



ACTIVIDAD 1: Conversemos...

A partir del video, discute con tus compañeros las siguientes preguntas:

1. ¿Qué entiendes tú hoy por literatura?
2. ¿Qué características crees tú que debe tener un texto para ser considerado literario?
3. ¿Crees que a lo largo del tiempo, la literatura ha cambiado/evolucionado? ¿Qué cambios son los que tú has apreciado?
4. ¿Cómo ves tú que se desarrolla la lectura en la actualidad?
5. ¿Ustedes creen que existe relación entre literatura y tecnología que nos rodea en la actualidad?
6. ¿Ustedes creen que existe o podría existir una relación entre literatura y videojuegos? ¿Por qué? ¿Cómo lograrías esto?

Elige una pregunta para debatirla con el curso.

<<Recuerda que la interacción con los otros es una instancia de aprendizaje muy importante>>

ACTIVIDAD 2: Aproximándonos a la literatura

1. Comenta con tus compañeros qué te pareció el video del cuento "Corazón Delator".
2. En parejas: Analicen el cuento leído e identifiquen:
¿Cuál es el problema que existe dentro de la obra?

¿Quién nos relata la historia?

Describe al /a los personajes del cuento:



Describan el lugar en el cual se desarrolla el problema

ACTIVIDAD 3: SOLO IMAGINA...

¿Se imaginan este cuento convertido en un videojuego? ¿Qué título le pondrías? Sé tú el creador de este videojuego: escribe su trama, cómo serían los lugares en donde ocurrirían las acciones y dibuja una portada tentativa. ¡MUCHA SUERTE!

Portada

RECUERDA: CUIDA TU ORTOGRAFÍA
¡ÉXITO, LA SUERTE ES PARA TODOS LOS GATOS NEGROS





Objetivo de la clase:

- ✓ Hoy serás capaz de leer y comprender textos no literarios, interpretando a través del videojuego *The Last of Us*.

CLASE 2



VIDEOJUEGO Y LITERATURA ¿UNA RELACIÓN POSIBLE?



Para la clase de hoy, es necesario que revises el siguiente video relacionado con el videojuego "The

Last of Us (El último de nosotros).

Para ello, ingresa al siguiente enlace:

<https://www.youtube.com/watch?v=8ZYkj0glnqs>

PARA COMENZAR...

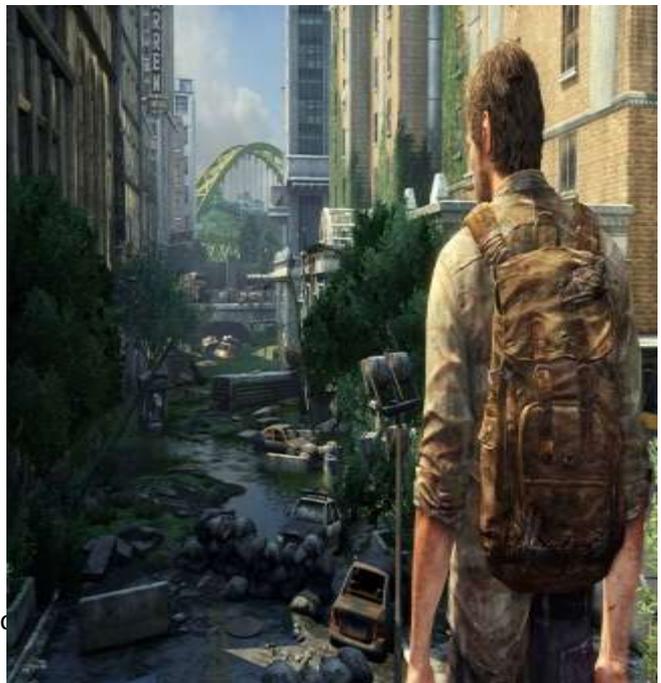
¿EXISTE UNA
RELACIÓN ENTRE
LITERATURA Y
VIDEOJUEGO?

¿EL GÉNERO
NARRATIVO SOLO
SE DESARROLLA EN



ACTIVIDAD 1: Respecto al video, responde las siguientes preguntas...

MIRA LAS SIGUIENTES IMÁGENES RELACIONADAS CON EL VIDEO QUE ACABAS DE VER, Y RESPONDE:





¿QUÉ IDEAS VIENEN A SU CABEZA CON RESPECTO AL TÍTULO “THE LAST OF US” (EL ÚLTIMO DE NOSOTROS)?

¿QUÉ PUEDES INTERPRETAR RESPECTO A LAS TRES IMÁGENES EXPUESTAS?

¿CÓMO VES A LOS PERSONAJES?

AL OBSERVAR EL VIDEO... ¿DE QUÉ PIENSAS QUE SE TRATA?

¿PUEDES IDENTIFICAR ELEMENTOS DE LA LITERATURA DENTRO DEL VIDEO? SI LOS HAY, MENCIONALOS



ENTONCES... ¿Qué es el género narrativo?

El género narrativo es aquel que considera a todos los textos de intención literaria. Es una expresión literaria que se caracteriza porque se relatan historias imaginarias o ficticias (sucesos o acontecimientos) que constituyen una historia ajena a los sentimientos del autor. Aunque sea imaginaria, la historia literaria toma sus modelos del mundo real. Esta relación entre imaginación y experiencia, entre fantasía y vida es lo que le da un valor especial a la lectura en la formación espiritual de la persona.



PODEMOS ENTENDER UN TEXTO NARRATIVO COMO UN RELATO DE HECHOS O ACONTECIMIENTOS DE DIVERSOS PERSONAJES, YA SEA REALES O IMAGINARIOS, DESARROLLADOS EN UN LUGAR Y TIEMPO DETERMINADO. A CONTINUACIÓN, TE PRESENTAMOS LOS DOS SUBGÉNEROS MÁS REPRESENTATIVOS DEL GÉNERO NARRATIVO

CUENTO →

EL CUENTO ES UN RELATO O NARRACIÓN BREVE, CON UN OBJETIVO FORMATIVO O LÚDICO. GENERALMENTE SE DESARROLLA LA TRAMA EN TORNO A UN TEMA PRINCIPAL

NOVELA →

DE EXTENSIÓN MÁS AMPLIA Y DE CONTENIDO MÁS COMPLEJO. CUENTA CON MAYOR CANTIDAD DE PERSONAJES Y SE PUEDEN DESARROLLAR MÚLTIPLES TEMAS DE FORMA PARALELA.



Objetivo de la clase:

- ✓ Hoy aprenderás a analizar las narraciones leídas, estableciendo relaciones de intertextualidad y destacando la participación de los personajes.

CLASE 3

¿Quiénes y cómo participan en la historia?



Las narraciones están compuestas por una cadena de acciones que van ocurriendo en un lugar y un momento determinado. Estas, no serían posibles sin que ALGUIEN las realizara... con ello, nos referimos a los personajes.

Por lo tanto, entendemos que los personajes son:

Los seres que habitan el mundo narrado. Realizan o participan en los hechos imaginarios. No es obligatorio que sean personas. Pueden ser animales, cosas o seres inexistentes.

DENTRO DEL RELATO, ES NECESARIO CONTAR CON PERSONAJES QUE SON LOS QUE VAN DESARROLLANDO LAS ACCIONES DENTRO DE LA TRAMA. ESTOS

PERSONAJES		
PRINCIPAL	SECUNDARIO	INCIDENTAL
SON LOS DE MAYOR SU ACTUACIÓN SE NO TIENEN PRESENCIA INFLUENCIA EN EL ENCuentra LIMITADA POR PERMANENTE EN LOS DESARROLLO DE LA LA DEL PERSONAJE HECHOS. SU APARICIÓN HISTORIA. ESTÁN DESDE EL PRINCIPAL, APARECEN Y SIRVE PARA ORDENAR, COMIENZO HASTA EL DESAPARECEN A LO LARGO EXPONER, RELACIONAR, FINAL. LA NARRACIÓN DE LA TRAMA. TIENDEN A COORDINAR Y RETARDAR PERDERÍA SENTIDO CON LA REFORZAR LAS ACCIONES EL DESARROLLO DE LOS AUSENCIA DE ELLOS. DEL PRINCIPAL. ACONTECIMIENTOS. GENERALMENTE, SON QUIENES LLEVAN A CABO LAS ACCIONES		

Presta atención al siguiente cuento:



Reunión

John Cheever

La última vez que vi a mi padre fue en la Estación Gran Central. Yo iba de la casa de mi abuela, en los Adirondack, a una casa de campo en el Cabo alquilada por mi madre, y escribí a mi padre que estaría en Nueva York, entre dos trenes, durante hora y media, y le pregunté si podíamos almorzar juntos. Su secretaria me escribió diciendo que él se encontraría conmigo a mediodía frente al mostrador de información, y a las doce en punto lo vi venir entre la gente. Para mí era un desconocido -mi madre se había divorciado de él hace tres años y desde entonces no lo había visto- pero apenas lo vi sentí que era mi padre, un ser de mi propia sangre, mi futuro y mi condenación. Supe que cuando creciera me parecería a él; tendría que planear mis campañas ateniéndome a sus limitaciones. Era un hombre alto y apuesto, y me complació enormemente volver a verlo. Me palmeó la espalda y me estrechó la mano.

-Hola, Charlie -dijo-. Hola, hijo. Me agradaría llevarte a mi club, pero está en la calle 60, y si tienes que tomar el tren será mejor que comamos aquí.

-Me pasó el brazo sobre los hombros, y yo olí a mi padre del mismo modo que mi madre huele una rosa. Era una intensa mezcla de whisky, loción de afeitar, pomada de zapatos, lanas y el olor de un varón maduro. Abrigué la esperanza de que alguien nos viera juntos. Deseé que pudiéramos fotografiarnos. Quería conservar un recuerdo de nuestra reunión. Salimos de la estación y entramos por una calle lateral, y entramos en un restaurante. Aún era temprano y el local estaba vacío. El cantinero estaba disputando con un repartidor, y al lado de la puerta de la cocina había un camarero muy viejo con una chaqueta roja. Nos sentamos y mi padre llamó en alta voz al camarero.

-¡Kellner! -gritó-. ¡Garçon! ¡Cameriere! ¡Usted! -en el restaurante vacío su estridencia parecía fuera de lugar-. ¡Alguien que pueda atendernos! -gritó-. Chop-chop -después, batió palmas. Así atrajo la atención del camarero, que arrastrando los pies se acercó a nuestra mesa.

-¿Usted golpeó las manos para llamarme? -preguntó.

-Cálmese, cálmese, *sommelier* -dijo mi padre-. Si no es demasiado pedirle... si no significa imponerle una obligación excesiva, desearíamos un par de Gibsons.

-No me gusta que me llamen golpeando las manos -dijo el camarero.

-Tendría que haber traído mi silbato -dijo mi padre-. Tengo un silbato que es audible solo para los camareros viejos. Bien, prepare su anotador y su lapicito y vea si puede escribirlo bien: dos Gibsons. Repita conmigo: dos Gibsons.

-Será mejor que vaya a otro lugar -dijo en voz baja el camarero.

-Esa -dijo mi padre- es una de las sugerencias más brillantes que he oído jamás-. Vamos, Charlie, salgamos de esta covacha.

Salí del restaurante con mi padre y entramos en otro. Esta vez no se mostró tan ruidoso. Llegaron las bebidas y me interrogó acerca de la temporada del campeonato de béisbol. Después, golpeó con el cuchillo el borde de la copa vacía y de nuevo empezó a gritar.

-¡Garçon! ¡Kellner! ¡Cameriere! ¡Usted! Puede molestarse en traernos dos más de lo mismo.

-¿Qué edad tiene el muchacho? -preguntó el camarero.

-Eso -dijo mi padre- qué mierda le importa.

-Lo siento, señor -dijo el camarero- pero no le serviré otra bebida al muchacho.



-Bien, tengo algo que decirle -dijo mi padre-. Tengo algo muy interesante que decirle. Ocurre que no es el único restaurante en Nueva York. Abrieron otro en la esquina. Vamos, Charlie.

Pagó la cuenta y salimos de ese restaurante y entramos en otro. Aquí, los camareros tenían chaquetas rosadas, como cazadores, y de las paredes colgaban diferentes arreos. Nos sentamos, y mi padre empezó a gritar otra vez.

-¡Perrero mayor! Iujuuu y todo eso. Queremos beber algo para el estribo. A saber, dos Bibsons.

-¿Dos Bibsons? -preguntó el camarero, sonriendo.

-Maldito sea, sabe muy bien lo que deseo -dijo iritado mi padre-. Quiero dos Gibsons, y de prisa. Las cosas han cambiado en la vieja y alegre Inglaterra. Así me dice mi amigo el duque. Veamos qué puede darnos Inglaterra cuando pedimos un coctel.

-No estamos en Inglaterra -dijo el camarero.

-No discuta conmigo -replicó mi padre-. Haga lo que le ordenan.

-Pensé que tal vez desearía saber dónde está -dijo el camarero.

-Si hay algo que no puedo tolerar -dijo mi padre-, es a los criados insolentes. Vamos, Charlie.

El cuarto lugar era italiano.

-Buon giorno -dijo mi padre-. Per favore, possiamo avere due cocktail americani, forti, forti. Molto gin, poco vermut.

-No entiendo italiano -dijo el camarero.

-Oh, vamos -dijo mi padre-. Entiende italiano, y claro que lo entiende. Vogliamo due cocktail americani. Subito.

El camarero se retiró y habló con su jefe, que se acercó a nuestra mesa y dijo:

-Lo siento, señor, pero esta mesa está reservada.

-Muy bien -dijo mi padre-. Denos otra mesa.

-Todas las mesas están reservadas -dijo el jefe de camareros.

-Entiendo -dijo mi padre-. No desean servirnos. ¿Es así? Bien, váyase a la mierda. Vada all' inferno. Vamos, Charlie.

-Tengo que tomar mi tren -dije.

-Lo siento, hijito -dijo mi padre-. Lo siento muchísimo -me pasó el brazo sobre los hombros y me apretó contra su cuerpo -te acompañaré a la estación. Si hubiéramos tenido tiempo de ir a mi club.

-Está bien, papá -dije.

-Te compraré un diario -dijo-. Te compraré un diario, para que leas en el tren.

Se acercó a un puesto de periódicos y dijo:

-Amable señor, ¿tendría la bondad de hacerme el favor de venderme uno de sus malditos diarios vespertinos, esos que no sirven para nada y cuestan diez centavos?

El empleado se apartó de él y miró fijamente la tapa de una revista.

-¿Es mucho pedir, bondadoso señor -dijo mi padre-, es mucho pedir que me venda de esos asquerosos especímenes del periodismo amarillo?

-Tengo que irme, papá -dije-. Es tarde.

-Vamos, espera un momento, hijito -dijo-. Nada más que un segundo. Quiero que este tipo me conteste.

-Adiós, papá -dije, y bajé la escalera y abordé mi tren, y fue la última vez que vi a mi padre.

FIN



ACTIVIDAD 1: Completa la tabla.

A continuación, completa la tabla de clasificación de personajes basándote en el cuento que acabas de leer.

Nombre del personaje:			
Tipo de personaje			
Características físicas			
Características Psicológicas			
Lugar físico donde se desarrolla			



Objetivo de la clase:

- ✓ Hoy comprenderás la importancia de la voz ficticia que nos cuenta la historia, conocerás los tipos y sus funciones.

LOS TIPOS DE NARRADOR



¿QUIÉN NOS CUENTA LA HISTORIA?



¡!!PRESTA MUCHISIMA ATENCIÓN!!
A CONTINUACIÓN, CONOCERÁS UNO DE LOS ELEMENTOS MÁS IMPORTANTES DEL
GÉNERO NARRATIVO, VEAMOS DEQUÉ SE TRATA...

El **narrador** es un sujeto creado por el autor, es un ser ficticio. Y, en términos simples, es la voz que utiliza el escritor para narrar la obra. Sus formas dependerán de las motivaciones o intenciones del autor.

DIRÍGETE A LA CUENTA PREZI DEL CURSO, Y VE LA PRESENTACIÓN LLAMADA:
“¿QUIÉN NOS CUENTA UNA HISTORIA?”

TIPOS DE NARRADOR

SEGÚN SU PARTICIPACIÓN DENTRO DEL RELATO

HETERODIEGÉTICO

Es aquel narrador que no forma parte de la historia y cuenta los sucesos desde fuera. Generalmente utiliza la tercera persona y se caracteriza por una mayor objetividad, puesto que se distancia de los hechos narrados. Hay dos posibilidades en este tipo de narrador: narrador omnisciente y narrador objetivo u observador.

HOMODIEGÉTICO

Está dentro de la historia y puede ser protagonista o testigo.



SEGÚN SU GRADO DE CONOCIMIENTO

PROTAGONISTA	TESTIGO	OMNISCIENTE	OBJETIVO
Esta voz narra los hechos que le han sucedido a él mismo o que le han contado. Para ello, usa la primera persona gramatical “yo”	Este narrador es un personaje en la historia, pero no es el protagonista, solo cuenta los eventos que le ocurren a este. Para ello, hace uso de la tercera persona gramatical, él/ella.	EL narrador tiene el conocimiento absoluto de lo que pasa en el relato. Saber tanto lo que hacen como lo que piensan los personajes.	Esta voz narrativa está fuera de la historia, es decir, no es un personaje, pero, a diferencia del narrador omnisciente, tiene conocimiento relativo de lo que pasa en el relato. Sabe lo que ve. Su visión se compara con una cámara grabadora.
<i>Ella me quería, estoy seguro, pero había una suerte de juego mezclado a su amor. Yo tenía una horrible conciencia de no ser tomado en serio.</i> Benedetti, M (1984) “La lluvia y los hongos”	<i>Ahora ya no puede causar ningún daño, fue la respuesta de Sherlock Holmes [...] Y así conseguí, por fin, su autorización para dar a conocer el que, en cierto sentido, constituyó el momento culminante de la carrera de mi amigo.</i> Conan Doyle, A (1995) “La aventura del cliente”	<i>El chico, además, estaba bien trajeado y eso en un día no festivo. Esto era simplemente asombroso [...] En toda su persona había un aire de ciudad que le dolía a Tom como una injuria. Cuanto más contemplaba aquella esplendorosa maravilla, más alzaba en el aire la nariz con un gesto de desdén por aquellas galas y más rota y desastrada le iba pareciendo su propia vestimenta. Ninguno de los dos hablaba.</i> Twain, M (1978) “Las aventuras de Tom Sawyer”	<i>Entró un hombre [...] miró a su alrededor y fue a sentarse al lado del mostrador y el patrón levantó los ojos y lo miró y el mozo vino y pasó la servilleta sobre la mesa y escuchó lo que el hombre pedía y luego repitió en voz alta.</i> Mallea, E. (1954) “Conversación”



ACTIVIDAD 1: CONVIRTIÉNDONOS EN INVESTIGADORES...

INTRUCCIONES GENERALES

- El trabajo deber ser desarrollado en parejas
- En conjunto a tu compañera deberán investigar sobre el videojuego “*The Last of Us*” y sus aspectos más importantes.
- Con los hallazgos finales deberán construir un informe de dos páginas (máximo) y subirlo a la carpeta llamada “TRABAJO DE INVESTIGACIÓN VIDEOJUEGO” en DROPBOX.
- El nombre del archivo deberá contener el apellido de cada integrante.
- El trabajo final deberá ser entregado con portada la cual debe incluir: Nombres profesora/alumno/a – liceo – curso – asignatura.
- El taller deberá ser desarrollado en clases, en los espacios destinados para ello dentro del módulo.
- **CUIDEN LA ORTOGRAFÍA Y REDACCIÓN.**
- Fecha de entrega: _____

Elementos a desarrollar:

-Realizar una ficha del juego considerando: Título, autor, año, país, personajes y su clasificación y trama.

-Identificar los tipos de narradores presentes en el videojuego, argumentando su respuesta

-Responde: ¿Por qué este videojuego nos permite aprender sobre los elementos del género narrativo? Fundamenta (20 líneas máx.)

A continuación, te presentamos la rúbrica con la que serás evaluado en esta oportunidad:

Indicador de evaluación	3 puntos	2 puntos	1 punto	0 puntos (No observado)
Aspectos formales.	Presentan un texto escrito en computador, con fuente Time New Roman tamaño 12, formato carta. Se presentan tres hojas, las cuales contienen: 1° hoja: portada (integrantes, curso, colegio, fecha). 2° hoja: se redacta ficha del videojuego. 3° hoja: se presentan los hallazgos de narradores y la fundamentación de la pregunta planteada.	Al texto escrito le falta un elemento de los solicitados o no apunta a lo requerido.	Al texto escrito le faltan dos o más elementos de los solicitados o no apunta a lo requerido.	El texto no se ajusta a los aspectos formales y carece de los elementos solicitados.
Estructura del informe.	El texto presenta la estructura propia de un informe e integra, claramente, el desarrollo de lo solicitado (portada, introducción, fichas y hallazgos).	El informe carece de introducción, planteamiento del trabajo realizado y hallazgos encontrados.	El informe carece de la mayoría de las partes de la estructura.	El texto no presenta ninguna característica ni componente del informe



				solicitado.
Estructura de la ficha.	La ficha cuenta con los seis elementos solicitados (título, autor, año, país, personajes y su clasificación y trama.	A la ficha de la faltan uno o dos elementos solicitados.	La ficha carece de más de tres elementos solicitados.	La ficha no cuenta con ninguno de los elementos solicitados.
Identificación de narradores.	Identifica, claramente, el/los tipo/s de narrador/es. Logra clasificarlos de forma correcta y sustenta sus respuestas con referencias y ejemplos del videojuego.	Identifica con dificultad el/los tipo/s de narrador/es, los clasifica presentando errores y sustenta su respuesta con referencias no coherentes a lo señalado.	No identifica el/los tipo/s de narrador/es,	No se identifica el/los tipo/s de narrador/es.
Fundamentación de la pregunta	Presenta una postura personal, acerca de la interrogante planteada y la fundamenta con dos argumentos coherentes.	Presenta una postura personal, acerca de la interrogante planteada y la fundamenta con un argumento coherente.	Tiene una postura personal, sin argumentos sólidos que sustenten lo planteado.	No presenta opiniones definidas, acerca de la interrogante planteada. Presenta un texto incoherente.
Escribir sin redundancias léxicas y semánticas	Utiliza un léxico adecuado y preciso, sin redundar ni en las ideas ni en las palabras.	Comete una redundancia de ideas o palabras.	Comete dos o más redundancias de palabras o ideas.	Comete más de cinco redundancias en el texto.
Información	La información proporcionada es coherente con el hecho noticioso. Integra a cabalidad los datos relevantes sobre lo ocurrido.	La información proporcionada pierde coherencia en dos ocasiones con el hecho noticioso. Integra solo dos datos relevantes sobre lo ocurrido.	La información proporcionada pierde coherencia en tres ocasiones con el hecho noticioso. Integra solo un dato relevante sobre lo ocurrido.	La información proporcionada no es coherente con lo solicitado.
Coherencia y cohesión	Los textos presentan una estructura lógica y con sentido.	Los textos presentados carecen de algunas de sus partes o presentan una incoherencia menor, dentro de los planteamientos de las ideas.	Los textos poseen la mayoría de incoherencias en el planteamiento de las ideas.	EL texto no presenta una estructura lógica y/o comete incoherencias graves en el planteamiento de las ideas.
Ortografía	Escribe correctamente, respetando las reglas de acentuación y puntuación.	Presenta más de dos errores ortográficos.	Tiene más de siete errores ortográficos.	Presenta más de 10 faltas ortográficas.



Recuerda: No solamente es importante la evaluación de los resultados que hayas obtenido, sino que también nos importa el desempeño y desarrollo de este. A continuación, se encuentra la rúbrica de tu autoevaluación

PAUTA DE AUTOEVALUACIÓN: PARTICIPACIÓN DURANTE EL PROCESO DE ELABORACIÓN DE INVESTIGACIÓN.

NOMBRE:		FECHA:			
INDICADORES	NIVEL DE DESEMPEÑO				
	ÓPTIMO (3)	ACEPTABLE (2)	SUFICIENTE (1)	NO OBSERVADO (0)	
Entregué opiniones durante el trabajo en parejas, argumentándolas.					
Asistí a todas las clases destinadas para el trabajo, y llegué puntualmente a la hora.					
Participé activamente en la elaboración del trabajo, realizando aportes importantes.					
Realicé las tareas designadas, presentándolas en las fechas acordadas.					
Me preocupé de investigar, leer y profundizar, sobre el tema designado, utilizando fuentes confiables (internet, biblioteca, you tube, etc.)					
Me preocupé por dialogar, respetuosamente, durante todo el trabajo.					
Me integré con mi compañero o compañera de trabajo, respetando la diversidad de ideas y aportes.					
Me reuní con mi compañera/compañero en el horario y fecha acordada.					
Me preocupé de resolver mis dudas con la profesora o mi compañera, cuando no entendí algo.					
Total Puntaje (suma del puntaje)					

ÓPTIMO (3)	Cumplí con el indicador en forma total (en un 100%).
-------------------	---



ACEPTABLE (2)	Cumplí con el indicador, fallando en algunas ocasiones, aunque poniéndome al día en las ocasiones posteriores.
SUFICIENTE (1)	No Cumplí con el indicador, fallando en variadas ocasiones, sin embargo traté de ponerme al día al menos un par de veces.
NO OBSERVADO (0)	No cumplí con el indicador en ninguna oportunidad y no me preocupé de ponerme al día en ninguna ocasión.



Te puedes ayudar con el siguiente link
<https://www.youtube.com/watch?v=jTyShJXN510>



CLASE 5



ACTIVIDAD 1: (GRUPOS 4 PERSONAS) Sacar tus propias conclusiones...

Lee atentamente los siguientes extractos y luego responde las preguntas

DESCUBRIENDO LOS CONCEPTOS

“En toda aquella escena había algo angustioso, y en el piso un calor sofocante como si el aire estuviera estancado y podrido”

(Carmen Laforet, Nada, Fragmento)

“Lo que estaba delante de mí era un recibidor alumbrado por la única y débil bombilla que quedaba sujeta a uno de los brazos de la lámpara, magnífica, y sucia de telarañas, que colgaban del techo. Un fondo oscuro de muebles colocados unos sobre otros como en las mudanzas”

(Carmen Laforet, Nada, Fragmento)

“La familia de don Dámaso Encina era noble en Santiago por derecho precario y, como tal, gozaba de los miramientos sociales [...]. Se distinguía por el gusto hacia el lujo, que por entonces principiaba a apoderarse de nuestra sociedad y aumentaba su prestigio con la solidez del crédito de don Dámaso, que tenía por principal negocio el de la usura en gran escala, tan común entre los capitalistas chilenos”

(Alberto Blest Gana, Marin Rivas, fragmento)

“... qué bajo han caído los otros yonquis «en cambio nosotros, NOSOTROS tenemos la tienda y la lámpara y la tienda y la lámpara y la tienda y aquí está agradable y caliente agradable y caliente agradable y AQUÍ y agradable y FUERA HACE FRÍO... HACE FRÍO FUERA donde los comedores de basura y los chicos de la aguja no durarán dos años, no, ni siquiera seis meses durarán vagabundeando por ahí, no tienen nada de clase... En cambio nosotros estamos AQUÍ SENTADOS y nunca aumentamos la DOSIS... nunca nunca aumentamos la dosis nunca excepto ESTA NOCHE que es una NOCHE ESPECIAL con todos esos comedores de basura y chicos de la aguja ahí fuera pasando frío... y nunca nos lo comemos, nunca, nunca, nunca lo comemos”

(Almuerzo desnudos, William s. Burroughs, fragmento)



Vuelvo hacia todos lados y miro el llano. Tanta y tamaña tierra para nada. Se le resbalan a uno los ojos al no encontrar cosa que los detenga. Sólo unas cuantas lagartijas salen a asomar la cabeza por encima de sus agujeros, y luego que sienten la tatemala del sol corren a esconderse en la sombrita de una piedra. Pero nosotros, cuando tengamos que trabajar aquí, ¿qué haremos para enfriarnos del sol, eh? Porque a nosotros nos dieron esta costra de tapetate para que la sembráramos.

Nos dijeron:

-Del pueblo para acá es de ustedes.

Nosotros preguntamos:

-¿El Llano?

- Sí, el Llano. Todo el Llano Grande.

Nosotros paramos la jeta para decir que el llano no lo queríamos. Que queríamos lo que estaba junto al río. Del río para allá, por las vegas, donde están esos árboles llamados casuarinas y las paraneras y la tierra buena. No este duro pellejo de vaca que se llama Llano.

Pero no nos dejaron decir nuestras cosas. El delegado no venía a conversar con nosotros. Nos puso los papeles en la mano y nos dijo:

-No se vayan a asustar por tener tanto terreno para ustedes solos.

-Es que el llano, señor delegado...

-Son miles y miles de yuntas.

-Pero no hay agua. Ni siquiera para hacer un buche hay agua.

-¿Y el temporal? Nadie les dijo que se les iba a dotar con tierras de riego. En cuanto allí llueva, se levantará el maíz como si lo estiraran.

- Pero, señor delegado, la tierra está deslavada, dura. No creemos que el arado se entierre en esa como cantera que es la tierra del Llano. Habría que hacer agujeros con el azadón para sembrar la semilla y ni aun así es positivo que nazca nada; ni maíz ni nada nacerá.

(El llano en llamas, J. Rulfo, fragmento)

1. A partir de estos fragmentos, destaca los elementos más importantes y responde
 - a. ¿Qué tipos de ambientes logras descubrir? Descríbelos



1. Construye una definición propia de los tipos de ambientes

Por lo tanto...



Dentro de la narrativa, se encuentra otro factor determinante y característico, hablamos de los ambientes narrativos. Te los explicaremos a continuación.

Toda narración cuenta con un ambiente donde los personajes realizan sus acciones.

FÍSICO

- Medio natural donde suceden las cosas.
- Sitio físico

SOCIAL

- Condición del contexto cultural, económico, religioso
- que engloba a los personajes

PSICOLÓGICO

- Clima íntimo de la narración
- Relación con las emociones

DETERMINANTE

- El ambiente determina a los habitantes
- No permite cambiar el destino de los personajes.

DEVORADOR

- Ambiente físico que consume al personaje de a poco



Objetivo de la clase:

- ✓ Hoy comprenderás las diferencias de los tipos de tiempo en el relato.

CLASE 6

TIEMPOS NARRATIVOS: DESDE DÓNDE



CONTAMOS LOS HECHOS

...Hay un elemento sumamente importante en la narración...

Hemos avanzado considerablemente en nuestra aventura, pero aún queda camino por recorrer. ¡Sigamos!

El tiempo del relato, es la disposición de los acontecimientos según la finalidad del narrador. Orden que no necesariamente coincide con la sucesión cronológica de la historia. Hay diferentes tipos:

El tiempo referencial histórico: Es el tiempo que permite contextualizar la obra en un determinado momento histórico, con sus características sociales y culturales que determinan la concepción de mundo.

Ejemplo:

“Fue en una de esas calles que desde la Avenida del Brasil arrancan hacia Errázuriz; una calle silenciosa, de altos edificios. Arquitectura abigarrada y señorial del 1900. A través de las ventanas, apenas caen las primeras sombras, se advierten interiores confortables, en cuya placidez flotan grandes pantallas rojas y amarillas. Gringos presurosos, damas muy prendidas, criados de albos delantales transitan la calle. Tanta quietud le hacía a uno preguntarse con extrañeza: ¿Qué hace en este sitio el “Bar Kiel”? ¿Su clientela está formada por gentes de esta calle? Preguntas ociosas para quien sepa que Valparaíso, si en cualquier parte dispone de bebida, también en cualquier parte dispone de bebedor”.

Salvador Reyes, Valparaíso puerto de nostalgia (Fragmento)

El tiempo de la historia: Es el conjunto de acciones consideradas en su sucesión cronológica, tal como se ordenan naturalmente en la realidad referencial.

Todo comenzó...  Nunca pensé que terminaría así. FIN

artística de los acontecimientos según la finalidad del narrador, tal y como aparecen en la narración. Orden que no siempre coincide con la presentación cronológica de la historia. Se pueden relatar los hechos en su sucesión cronológica línea, en forma discontinua o en retrospectiva.

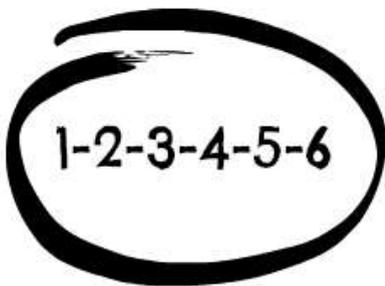




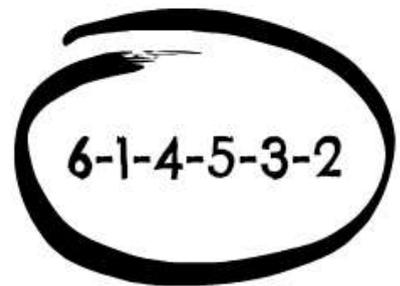
1. Advertencia de la madre
2. Encuentro de Caperucita con el lobo en el bosque
3. El lobo devora a la abuela
4. Encuentro del lobo disfrazado con Caperucita
5. El lobo devora a Caperucita
6. El cazador mata al lobo y libera a caperucita y la abuela



Tiempo de la historia



Tiempo del relato



DISPOSICIÓN DEL RELATO:

1. **AB OVO:** (Desde el huevo) Es decir, el relato comienza en el momento de inicio cronológico de la historia, desde el origen. Sigue una secuencia lógica desde el principio hasta el desenlace.

Ejemplo: " *Quien quiera escribir la historia de su vida, deberá empezar necesariamente por el principio, aunque él mismo sea el protagonista. (...) Nací en Blunderstone, condado de Suffolk. Fui hijo póstumo...* (Charles Dickens – David Copperfield)

2. **IN MEDIA RES:** (En medio de la cosa) El relato comienza en un momento ya avanzado de la historia. Desde ese punto, el narrador avanza o retrocede en la narración. Esta, tiende a ser la forma utilizada con mayor recurrencia en las novelas contemporáneas, claramente, es una alteración de la linealidad temporal.

Ejemplo: " *Muchos años después, frente al pelotón de fusilamiento, el coronel Aureliano Buendía había de recordar aquella tarde remota en que su padre lo llevó a conocer el hielo. Macondo era entonces una aldea de 20 casas de barro y cañabrava construidas a la orilla de un río de aguas diáfanas que se precipitaban por un lecho de piedras pulidas, blancas y enormes como huevos prehistóricos. El mundo era tan reciente, que muchas cosas carecían de nombre, y para mencionarlas había que señalarlas con el dedo.* (Gabriel García Márquez – Cien años de soledad)



3. **IN EXTREMA RES:** (en el extremo de la cosa) se entiende que el relato comienza por el final de la historia y desde ese punto, hay una mirada de retrospectiva que retoma la situación con la que comienza el relato. Esta forma, implica sucesivos cambios temporales.

Ejemplo: *“El día en que lo iban a matar, Santiago Nasar se levantó a las 5.30 de la mañana para esperar el buque en que llegaba el obispo...”*(Gabriel García Márquez – Crónica de una muerte anunciada)



ACTIVIDAD 1: Ocupando nuestro teléfono.

Para que podamos comprender lo que hemos aprendido hasta ahora, en parejas, deberán jugar el juego “The Last door”

Instrucciones:

4. Desde un celular, descarguen desde APPSTORE/GOOGLE PLAY el juego “The Last Door”
5. Una vez instalados en su dispositivo, abran la aplicación y comiencen el juego
6. Deben dirigirse a la primera parte “Capítulo 1: La carta”
7. Antes de comenzar con la jugada, prestarán atención a los contenidos que el docente les explicará respecto al tiempo del relato y tiempo de la historia
8. Retoman la partida, y en la marcha se irán explicando contenidos que se evidencian dentro del juego, debes lograr identificarlos
9. Con su compañero, apunten las características y elementos observados dentro del juego respecto al tiempo narrativo.
10. Finalmente, se entregan los comentarios obtenidos del relato In media res, estableciendo características del concepto mediante un proceso deductivo, considerando los elementos observados en el juego.



RECUERDA: SI TIENES ALGUNA DUDA, PREGÚNTALE
A TU PROFESOR/A



Objetivo de la clase:

- ✓ Hoy reforzarás los elementos narrativos trabajados en clases.

CLASE 7



...MUY BIEN...

YA TENEMOS EN NUESTRO PODER TODO EL CONOCIMIENTO Y EL CONTENIDO QUE NECESITAMOS PARA ADENTRARNOS A SUPERAR LAS AVENTURAS QUE NOS ESPERAN. SIGUE BIEN LAS INDICACIONES Y SI TIENES DUDAS, PÍDELE AYUDA A TU PROFESOR(A)

I.

SOPA DE LETRAS: ENCUENTRA LAS PALABRAS DENTRO DE LA SOPA DE LETRAS.

- NARRADOR
- PROTAGONISTA
- SECUNDARIO
- OMNISCIENTE
- DETERMINANTE
- ESPACIO
- TIEMPO
- CUENTO
- NOVELA
- RELATO

A	N	A	R	R	A	D	O	R	O	E	R	H	M	S	O	P	B	O
G	O	U	S	A	E	P	R	A	F	N	E	S	M	E	R	O	M	T
O	V	A	P	R	O	T	A	G	O	N	I	S	T	A	D	T	H	A
S	E	E	S	U	R	A	D	O	H	R	I	G	M	E	E	I	C	L
Y	L	N	O	G	K	S	E	C	U	N	D	A	R	I	O	H	U	E
A	A	A	T	I	D	O	N	K	T	K	I	T	I	O	A	E	E	R
G	A	I	R	O	G	P	L	U	I	J	C	T	I	T	R	M	N	N
U	M	C	R	I	D	E	P	M	E	T	I	Y	O	R	G	L	T	C
D	O	O	M	C	E	S	Q	G	M	E	E	S	P	A	C	I	O	I
O	R	U	I	D	O	S	A	S	P	E	U	R	U	D	O	M	F	A
O	E	M	E	S	P	A	C	I	O	A	L	O	N	A	D	R	U	R
J	S	N	B	B	M	F	R	U	R	M	R	Z	V	T	V	O	Y	A
I	O	M	N	I	S	C	I	E	N	T	E	U	C	V	D	N	H	H
D	E	T	E	R	M	I	N	A	N	T	E	L	I	V	A	R	A	M



II. TÉRMINOS PAREADOS: ANOTA EN LA CASILLA CORRESPONDIENTE (FILA B), LA LETRA REFERIDA AL CONCEPTO QUE SE ESTÁ DESCRIBIENDO (FILA A).

FILA A	CONCEPTO	FILA B	DEFINICIÓN
A	NARRADOR		“desde el huevo” o desde su origen. Es la narración que sigue un orden cronológico, narra la sucesión de los hechos partiendo de una situación que puede considerarse el principio. La narración empieza antes de que tenga lugar el incidente detonador o central. Suele terminar con la resolución del conflicto.
B	PROTAGONISTA		El ambiente determina a los habitantes No permite cambiar el destino de los personajes.
C	INCIDENTAL		Se caracteriza por comenzar en un mundo realista-cotidiano, el cual se rompe debido a una fuerza sobrenatural inexplicable, en principio, por la lógica de nuestro mundo. Dicho acontecimiento sobrenatural se puede explicar en el transcurso del relato a través de dos formas: natural y sobrenatural. La primera de ellas resuelve el enigma dando razones lógicas y creíbles en nuestro mundo; mientras que la segunda, responde al mundo fantástico puro, en el cual no hay explicación alguna para resolver este hecho.
D	ESPACIO DETERMINANTE		También narra en primera persona, pero asume un rol de espectador de los hechos que le ocurren a otras personas.
E	TESTIGO		Es aquel que sólo puede dar a conocer lo que ve, es decir, el aspecto y las acciones de los personajes, pero no sus pensamientos ni emociones, así como los hechos que suceden en un lugar a la vez. Su punto de vista asemeja el lente de una cámara fotográfica o cinematográfica
F	HETERODIEGÉTICO		permite nombrar al personaje principal de una obra de ficción, ya sea literaria, cinematográfica o de otro tipo
G	ESPACIO FÍSICO		Es la voz que cuenta y relata sucesos, historias o anécdotas, en cierto orden y con una determinada presentación.
H	IN MEDIA RES		Apoya las acciones del protagonista. Su presencia determina duración, extensión



			o acorte de los tiempos de desarrollo. Sin embargo, su presencia no es fundamental dentro de la trama.
I	NARRADOR OBJETIVO		Narrador que no forma parte de la historia y cuenta los sucesos desde fuera. Generalmente utiliza la tercera persona y se caracteriza por una mayor objetividad, puesto que se distancia de los hechos narrados. Hay dos posibilidades en este tipo de narrador: narrador omnisciente y narrador objetivo u observador.
J	AB OVO		Empieza el relato “por el medio”, cuando la acción ya se ha puesto en marcha. Es un recurso que resulta muy atractivo con los relatos cortos, porque suele partir del incidente central, sitúa al lector en pleno conflicto y crea una cierta intriga.



III. PREGUNTAS DE CONOCIMIENTO GENERAL:

<p>1. Cuál(es) de las siguientes afirmaciones NO CORRESPONDE al género narrativo:</p> <ul style="list-style-type: none">I. En las obras del género narrativo es el narrador quien nos relata la historiaII. El fin de las obras del género narrativo es ser representadasIII. El contexto de recepción es importante en el género narrativoIV. En el género narrativo los personajes son quienes siempre nos narran la historia. <p>a) Solo I b) Solo III c) Solo I-IV d) Solo II-IV e) II-III-IV</p> <p>2. El NARRADOR es:</p> <ul style="list-style-type: none">a) Un personaje que nos cuenta la historia que protagoniza.b) Un ente ficticio que sabe todo lo que sucede en la historia.c) Una creación del lector ideal que permite entender la historia leída.d) Una creación ficticia del autor/autora para intermediar entre el texto y el lector.e) Un intermediario solo entre los personajes del texto narrativo. <p>3. El NARRADOR OBJETIVO es aquel que:</p> <ul style="list-style-type: none">I. Narra los hechos con un conocimiento absolutoII. Solo cuenta lo que observa de otrosIII. Todos los hechos narrados son en primera personaIV. No se introduce al mundo psicológico de los personajes <p>a) Solo I b) Solo IV c) Solo II y IV d) Solo I y III e) II-III-IV</p>	<p>4. El AMBIENTE NARRATIVO DEVORADOR es aquel que:</p> <ul style="list-style-type: none">a) No permite que el/la protagonista pueda cambiar su destino.b) Transforma las virtudes de los personajes en aspectos negativosc) Es el ambiente el que condiciona a los personajes en su carácter.d) Se asocia a los contextos sociales de los personajes.e) Describe solo la atmósfera interna de los personajes. <p>5. "<i>El relato comienza en un momento ya avanzado de la historia, el conflicto ha sido desencadenado. Desde ahí el narrador avanza o retrocede en la narración</i>" la definición anterior refiere al concepto de:</p> <ul style="list-style-type: none">a) Ab ovob) In extrema resc) Raccontod) In media rese) Prolepsis <p>6. "<i>Recursos narrativos que consisten en interrumpir la línea temporal de la narración para explicar un hecho futuro</i>" la definición anterior corresponde a:</p> <ul style="list-style-type: none">I. FlashbackII. PremoniciónIII. FlashforwardIV. Racconto <p>a) Solo II y IV b) Solo III y IV c) Solo I y II d) Solo I y III e) Solo II y III</p>
--	--



IV. ENTREMOS EN EL MUNDO DEL VIDEOJUEGO (INTERMEDIALIDAD)

Te presentamos hace unos instantes un video en donde se presenta el videojuego "The Last of Us". Ahora, observa las imágenes y responde:



¿A qué tipo de personaje corresponden?
Fundamenta

¿Qué tipo de narrador está presente en el videojuego? ¿Cómo te diste cuenta de ello

Con lo que has visto hasta el momento, haz una apreciación con respecto a los espacios (físico, psicológico y social) del juego y en donde se mueven los personajes



¿Qué tipo de temporalidad está presente en el desarrollo de la trama? ¿Cómo inicia la historia?



V. COMPRENSIÓN LECTORA

II. Ahora, lee comprensivamente el texto *La última niebla* de la escritora María Luisa Bombal (chilena) y conteste las preguntas.

“... Daniel, ligeramente achispado, promete restaurar en nuestra casa el oratorio abandonado. Al final de la comida hemos convenido que mi suegra vendrá con nosotros al campo. Mi dolor de estos últimos días, ese dolor **lancinante** como una quemadura, se ha convertido en una dulce tristeza que me trae a los labios una sonrisa cansada. Cuando me levanto, debo apoyarme en mi marido. No sé por qué me siento tan débil y no sé por qué no puedo dejar de sonreír.

Por primera vez desde que estamos casados, Daniel me acomoda las almohadas. A medianoche me despierto, **sofocada**. Me agito largamente entre las sábanas, sin llegar a conciliar el sueño. Me ahogo. Respiro con la sensación de que me falta siempre un poco de aire para cada soplo. Salto del **lecho**, abro la ventana. Me inclino hacia afuera y es como si no cambiara de atmósfera. La neblina, esfumando los ángulos, **tamizando** los ruidos, ha comunicado a la ciudad la tibia intimidad de un cuarto cerrado...”

La última niebla, María Luisa Bombal

(chilena)

¿Qué **tipo de narrador** se presenta en el fragmento anterior? (Indique por grado de conocimiento y grado de participación) Justifique su respuesta ejemplificando con extractos del texto.

¿Cuál es el **ambiente narrativo predominante** descrito en el fragmento? ¿Qué claves te permiten descifrar aquello?

¿Qué elementos narratológicos de este cuento, te permitirían a ti la creación de un videojuego? Fundamenta



VOCABULARIO CONTEXTUAL: selecciona la alternativa correcta, de acuerdo al contexto que presenta la narración.

1. Lancinante	2. Lecho	3. Tamizando	4. Sofocada
a. Caliente b. Profundo c. Agudo d. Doloroso e. Constante	a. Espacio b. Puesto c. Esencia d. Cama e. Lugar	a. Suavizando b. Separando c. Filtrando d. Escogiendo e. Limpiando	a. Extinguida b. Fatigada c. Oprimida d. Jadeante e. Asfixiada



UNIVERSIDAD CATÓLICA
SILVA HENRÍQUEZ

Departamento de Humanidades
Pedagogía en Castellano



VI. Crea un texto con intención literaria, este debe contener:

- Un narrador a elección (considere el grado de conocimiento y de participación).
- Dos personajes unos principal y otro secundario.
- Un ambiente predominante.
- Elegir entre “Ab ovo – In media res – In extrema res”.

A large, empty, rounded rectangular area defined by a dashed purple line, intended for the student to write their literary text.



Aquí se encuentra la rúbrica relacionada con la creación de tu cuento.

Indicadores de evaluación	Logrado (3 ptos.)	Medianamente logrado (2 pto.)	No logrado (1 ptos.)	No se observa
<p>a. El texto integra y desarrolla:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un narrador a elección • Dos personajes uno principal y otro secundario. • Un ambiente predominante. • Disposición del relato. 	<p>El texto integra todos los elementos solicitados, los desarrolla de forma correcta, logrando crear un texto literario con un argumento identificable.</p>	<p>El texto integra algunos de los elementos solicitados, los desarrolla de forma medianamente correcta, afectando parte del argumento desarrollado en el texto literario.</p>	<p>El texto integra mínimamente los elementos solicitados, además los desarrolla de forma insuficiente afectando el argumento del texto literario.</p>	<p>No desarrolla lo solicitado</p>
<p>b. El texto desarrollado no presenta errores de ortografía literal, puntual ni acentual</p>	<p>El texto formulado presenta de cero a un error ortográfico.</p>	<p>El texto formulado presenta de dos a tres errores ortográficos.</p>	<p>El texto formulado presenta cuatro o más errores ortográficos.</p>	<p>No desarrolla lo solicitado o el texto no apunta a lo requerido</p>
<p>c. Cohesión mediante el uso de conectores y vocabulario variado</p>	<p>Las ideas son claras y comprensibles, presentan un correcto uso de conectores y vocabulario variado, por lo que no hay reiteración de palabras o ideas.</p>	<p>No todas las ideas son claras y comprensibles, presentan errores en el uso de conectores, además no se utiliza un vocabulario variado, por lo que hay reiteraciones de palabras o ideas.</p>	<p>Ninguna idea es clara, presentan errores en el uso de conectores, además no se utiliza un vocabulario variado, por lo que hay reiteraciones de palabras o ideas.</p>	<p>No presenta un texto coherente con lo solicitado</p>



UNIVERSIDAD CATÓLICA
SILVA HENRÍQUEZ

Departamento de Humanidades
Pedagogía en Castellano

d. Propuesta creativa	El texto presenta un título creativo, desarrolla un argumento altamente llamativo y original que logra captar la atención del lector.	El texto presenta un título medianamente creativo, desarrolla un argumento original que logra captar en ocasiones la atención del lector.	El texto no presenta un título creativo, no desarrolla un argumento llamativo ni original que logre captar la atención del lector.	No desarrolla lo solicitado
-----------------------	---	---	--	-----------------------------

Observaciones del trabajo



Objetivo de la clase:

- ✓ Hoy comprenderás la importancia de la tradición cultural para el reconocimiento de personajes tipo.

CLASE 8:

“EL BUENO, EL MALO Y EL FEO”



TSS TSS...ATENCIÓN, ATENCIÓN...

TENGAN MUCHO CUIDADO, QUEDA UN DESAFÍO MÁS Y PARA SOBRELLEVARLO DEBEN ESTAR PREPARADOS. ¿ESTÁN LISTOS?...

ENTONCES, ¿QUÉ SON LOS PERSONAJES TIPO?

Un **personaje tipo** es un modelo humano o animado que reúne un **conjunto de rasgos físicos, psicológicos y morales prefijados y reconocidos por los lectores o el público espectador como peculiares de una función o papel ya conformado por la tradición.**

Dependen fuertemente, de tipos o estereotipos culturales para su personalidad, forma de hablar, y otras características

Para entender de mejor manera cuáles son los personajes tipo, características y ejemplos, te invitamos a visitar nuestro **DROPBOX**

(RECUERDA INICIAR TU SESIÓN)

Y entra a la carpeta llamada **“PERSONAJES TIPO”**.

En ella, encontrarás una presentación **POWER POINT**, acompañada de material multimedia que sirve de ejemplo.

ACTIVIDAD 1: Conociendo a nuestros personajes.

1. Completa la siguiente tabla, basándote en el video del Trailer *The Last of us* y de las imágenes adjuntas:

1. Nombre de los personajes	
2. Lugar físico de donde provienen estos personajes	
3. Trabajo que desempeñan	
4. Características físicas	
5. Características psicológicas	



2. Con ayuda de la tabla, responde las siguientes preguntas:
1. ¿Qué personajes tipo se encuentran presentes en el videojuego? Mencionalos y argumenta tu respuesta

2. ¿Qué personaje tipo incluirías tu dentro de la trama de The Las of us para ayudar/perjudicar a los personajes principales? Justifica tu respuesta.

3. Comenta tus respuestas con el curso.

ACTIVIDAD 2: Creando aprendo...

Llegó el momento de que se conviertan en los autores y creadores de su propio cuento, con tu compañero, comiencen la construcción de un texto narratológico, determinando el título, personajes, conflicto, espacio y personajes tipo presentes. Mucha suerte.

CRITERIOS SOLICITADOS	RESPUESTA
TÍTULO TENTATIVO	
CONFLICTO	
PERSONAJES	
PERSONAJES TIPO	
ESPACIOS	

POCO A POCO HEMOS IDO AVANZANDO EN ESTA AVENTURA. SIN EMBARGO, AÚN QUEDAN COSAS POR DESCUBRIR.

¡VAMOS!





UNIVERSIDAD CATÓLICA
SILVA HENRÍQUEZ

Departamento de Humanidades
Pedagogía en Castellano

CLASE 9

Objetivo de la clase:

- ✓ Hoy realizarás un recurso de aprendizaje para resumir y organizar creativamente el texto literario y videojuego



CERRANDO UN PROCESO ✓

PLANIFICANDO EL LAPBOOK, INSTRUCCIONES PARA SU REALIZACIÓN:

- Deberán formar grupos de 4 integrantes (máx.)
- Elegirán un cuento y videojuego de su interés, mediante la intermedialidad desarrollarán lo solicitado en la rúbrica de evaluación.
- El lapbook deberá presentar un diseño escogido por el grupo (Tríptico, díptico, pirámide, etc.)
- El Lapbook será elaborado durante las clases designadas por el/la docente.
- La fecha de entrega es _____ durante el horario de clases.
- En la rúbrica encontrarás una columna de color es gris, la cual indicará el criterio máximo donde se describe lo que debes procurar desarrollar en el lapbook.
- Vocabulario contextual: dentro del cuento que usted haya seleccionado, deberá escoger 10 palabras de vocabulario y desarrollarlas como se solicita en la rúbrica.





Organiza tus tiempos...

Actividad / Fecha(2017)	Marzo				Abril				
	Sem. 1	Sem.2	Sem. 3	Sem. 4	Sem. 5	Se m.6	Se m. 7	Se m.8	Sem. 9
Presentación proyecto profesor/ profesora				X					
Presentación del proyecto al curso					X				
Definición de elementos de creación					X				
Inicio de creación					X				
Entrega primer avance						X			
Revisión de los escritos						X			
Acompañamiento de los procesos de escrituras						X			
Revisión de los <i>Lapbooks</i>							X		
Entrega a las estudiantes							X		
Autoevaluación y Co evaluación							X		



Rúbrica del trabajo: Lapbook

Criterio	Logrado (3 puntos)	Medianamente logrado (2 punto)	No logrado (1 puntos)	No observado	Puntaje obtenido
Aspectos formales a. El lapbook es entregado en la fecha estipulada. b. Es presentado limpio, sin manchas y borrones. c. En el reverso del lapbook presenta un recuadro con : <ul style="list-style-type: none">- Nombre de las integrantes- Curso- Nombre de las profesoras- Asignatura- Nombre del liceo	Cumple de manera excelente con todos los elementos solicitados.	Cumple solo con dos de los elementos solicitados.	Cumple solo con un elemento solicitado.	No cumple con ningún elemento solicitado.	
Portada a. Posee un diseño creativo que invita al lector.	La portada nos presenta un diseño altamente creativo y	La portada nos presenta un diseño simple, poco creativo y original.	La portada refleja escasa creatividad ni originalidad del grupo. Contiene solo el	No realiza una portada con los elementos	



<p>b. Contiene el título del cuento y juego elegido</p> <p>c. Incluye el nombre del autor.</p> <p>d. Posee dos imágenes pertinentes.</p>	<p>original que nos invita a ver el lapbook, menciona el título del cuento y videojuego trabajado, señalando claramente el autor e incluyendo dos imágenes pertinentes y creativas.</p>	<p>Contiene el título del cuento y videojuego trabajado pero no incluye nombre del autor o imágenes pertinente.</p>	<p>título del cuento y videojuego trabajado.</p>	<p>solicitados.</p>	
<p>Organización de la información</p> <p>a. Posee una coherencia en la distribución el contenido.</p> <p>b. Posee indicaciones (2 mín.) de lectura.</p> <p>c. Se organiza la información de forma creativa.</p>	<p>El lapbook posee una organización clara y creativa, la cual presenta una coherencia en la distribución del contenido, con indicaciones de lectura claras, que permiten comprender la totalidad del contenido expuesto</p>	<p>El lapbook posee una organización medianamente clara y creativa, la cual presenta problemas leves en la coherencia de la distribución del contenido, con indicaciones de lectura difusas, que no permiten comprender una parte del contenido expuesto.</p>	<p>El lapbook no posee una organización clara ni creativa, presenta problemas importantes en la coherencia de la distribución del contenido, con indicaciones de lectura que no permiten comprender el contenido expuesto.</p>	<p>No se desarrolla lo solicitado.</p>	



<p>Estructura e imágenes</p> <p>a. Posee elementos despegables (tarjetas, insertos, textos etc.)</p> <p>b. Se incorporan imágenes variadas.</p>	<p>El lapbook contiene cuatro o más elementos despegables que funcionan correctamente, además presenta cinco o más imágenes coherentes al tema.</p>	<p>El lapbook contiene entre tres o dos elementos despegables que funcionan correctamente, además presenta cuatro o menos imágenes coherentes al tema.</p>	<p>El lapbook contiene un elemento despegable, además no presenta imágenes.</p>	<p>No se apunta a lo solicitado.</p>	
<p>Redacción de textos</p> <p>a. Los textos desarrollados no presentan errores de ortografía literal, puntual ni acentual</p>	<p>Los textos formulados presentan de cero a un error ortográfico.</p>	<p>Los textos formulados presentan de dos a tres errores ortográficos.</p>	<p>Los textos formulados presentan cuatro o más errores ortográficos.</p>	<p>El texto es ilegible</p>	



<p>b. Coherencia en los textos desarrollados</p>	<p>Se desarrollan con una progresión temática, demostrando una coherencia de los textos.</p>	<p>Se desarrollan con una progresión temática medianamente lograda, afectando la coherencia de algunos textos.</p>	<p>Desarrollan una progresión temática deficiente, afectando la coherencia de los textos.</p>	<p>No desarrolla progresión temática.</p>	
<p>c. Cohesión mediante el uso de conectores y vocabulario variado</p>	<p>Las ideas (4) son claras y comprensibles, pues presentan un correcto uso de conectores y vocabulario variado, por lo que no hay reiteración de palabras o ideas.</p>	<p>Solo dos ideas son claras y comprensibles, pues presentan errores en el uso de conectores, además no se utiliza un vocabulario variado, por lo que hay reiteraciones de palabras o ideas.</p>	<p>Solo una idea es clara, pues presentan errores en el uso de conectores, además no se utiliza un vocabulario variado, por lo que hay reiteraciones de palabras o ideas.</p>	<p>No desarrolla claridad en las ideas presentadas</p>	
<p>Materiales y trabajo en clases a. El grupo trae sus materiales b. Elaboran sus trabajos en horario de clases</p>	<p>El grupo trae sus materiales en todas las clases. Utilizan el horario y las</p>	<p>El grupo trae a veces sus materiales. No utilizan todo el horario y las sesiones destinadas por</p>	<p>El grupo trae sus materiales en solo una ocasión. No utilizan el horario y las sesiones</p>	<p>No trabajan en clases ni presentan materiales.</p>	



	sesiones destinadas por la profesora para la elaboración del trabajo.	la profesora para la elaboración del trabajo.	destinadas por la profesora para la elaboración del trabajo.		
Integración y aplicación del contenido a. El lapbook integra y desarrolla: <ul style="list-style-type: none"> - Clasificación de personajes (principal, secundario, incidental). - Descripción de ambientes (Social, psicológico, físico, devorador y determinante). - 10 palabras de vocabulario. 	Clasifican sin error a cada uno de los personajes del cuento ejemplificando a dos de ellos con extractos del cuento.	Clasifican correctamente a algunos de los personajes del cuento, ejemplificando solo a uno de ellos con extractos del cuento.	No clasifican correctamente a los personajes del cuento y los ejemplos entregados no corresponden con lo solicitado.	No clasifican a los personajes.	
	Describen de forma excelente todos los ambientes desarrollados, ejemplificando con citas del texto.	Describen correctamente algunos ambientes desarrollados, ejemplificando con citas del texto.	No describen correctamente los ambientes desarrollados y los ejemplos entregados no corresponden con lo solicitado.	No describen ambientes.	



<ul style="list-style-type: none"> - Contexto de producción. - Reseña biográfica. 	<p>Definen correctamente las palabras de vocabularios elegidas y las aplican a partir del texto trabajado.</p>	<p>Definen correctamente solo algunas palabras de vocabularios, afectando la aplicación de estas.</p>	<p>No definen correctamente las palabras de vocabulario, no logran aplicarlas correctamente.</p>	<p>No definen el léxico solicitado.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> - Estilo narrativo. 	<p>Describen el contexto de producción del cuento, incorporando información relevante y pertinente.</p>	<p>Describen el contexto de producción del cuento, incorporando algunos datos relevantes y pertinentes.</p>	<p>Describen el contexto de producción, sin incorporar datos relevantes y pertinentes.</p>	<p>No describen el contexto solicitado.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> -Tiempo del relato 	<p>Desarrollan una reseña biográfica, siguiendo la estructura del texto, integrando los datos más importantes y pertinentes.</p>	<p>Desarrolla una reseña biográfica, presentando dos problemas en la estructura del texto, integra algunos datos importantes y relevantes.</p>	<p>Desarrolla una reseña biográfica, presentando tres o cuatro problemas en la estructura del texto, no integra datos importantes y relevantes.</p>	<p>No se redacta una reseña.</p>	
	<p>Extraen un fragmento del texto y lo reescriben utilizando un tipo de narrador distinto al original.</p>	<p>Extraen un fragmento del texto y lo reescriben eligiendo un tipo de narrador. Aplican en algunas ocasiones los</p>	<p>Extraen un fragmento del texto y lo reescriben eligiendo un tipo de estilo narrativo, sin embargo, no logran aplicar correctamente</p>	<p>No extraen fragmentos.</p>	



		elementos propios de este	los elementos de este.		
	Redactan una recomendación del cuento y/o videojuego, incluyendo el tiempo del relato desarrollado en este. Destacan las características más importantes.	Redactan una recomendación del cuento y/o videojuego, aplican correctamente de 1 a 2 elementos vistos en la unidad	Redactan una recomendación del cuento y/o videojuego, sin embargo, no aplican correctamente las características del tiempo del relato y los elementos solicitados.	No realizan lo solicitado.	



UNIVERSIDAD CATÓLICA
SILVA HENRÍQUEZ

Departamento de Humanidades
Pedagogía en Castellano

PUNTAJE IDEAL: 30

PUNTOS

PUNTAJE OBTENIDO: _____

CALIFICACIÓN:

Observaciones del proceso de elaboración

Observaciones del Lapbook



AUTA DE AUTOEVALUACIÓN: PARTICIPACIÓN DURANTE EL PROCESO DE ELABORACIÓN DE LAPBOOK.

NOMBRE:		FECHA:			
INDICADORES	NIVEL DE DESEMPEÑO				
	ÓPTIMO (3)	SUFICIENTE (2)	INSUFICIENTE (1)	NO DESARROLLADO (0)	
Entregué opiniones durante el trabajo en grupo, argumentándolas.					
Asistí a todas las clases destinadas para el trabajo, y llegué puntualmente a la hora.					
Participé activamente en la elaboración del trabajo, realizando aportes importantes.					
Realicé las tareas designadas, presentándolas en las fechas acordadas.					
Me preocupé de investigar, leer y profundizar, sobre el tema designado, utilizando fuentes confiables (internet, biblioteca, YouTube, etc.)					
Me preocupé por dialogar, respetuosamente, durante todo el trabajo.					
Me integré con mi grupo de trabajo, respetando la diversidad de ideas y aportes.					
Me reuní con mis compañeras en el horario y fecha acordada.					
Me preocupé de resolver mis dudas con la profesora o mis compañeras, cuando no entendí algo.					
Total Puntaje (suma del puntaje)					

ÓPTIMO (3)	Cumplí con el indicador en forma total (en un 100%).
SUFICIENTE (2)	Cumplí con el indicador, fallando en algunas ocasiones, aunque poniéndome al día en las ocasiones posteriores.
INSUFICIENTE (1)	No Cumplí con el indicador, fallando en variadas ocasiones, sin embargo traté de ponerme al día al menos un par de veces.
NO DESARROLLADO (0)	No cumplí con el indicador en ninguna oportunidad y no me preocupé de ponerme al día en ninguna ocasión.



**PAUTA DE COEVALUACIÓN: PARTICIPACIÓN DURANTE EL PROCESO DE ELABORACIÓN DE
LAPBOOK.**

Califique de 1 a 7 el trabajo de sus compañeras

GRUPO:		CUENTO/JUEGO			
INDICADORES	INTEGRANTES				
Participó activamente en el proceso de elaboración de la tesis					
Hizo aportes creativos y justificados en función del trabajo de investigación.					
Se comprometió con el trabajo en equipo, cumpliendo con las labores asignadas, en los tiempos acordados.					
Desarrolló las tareas de forma correcta, entregando material con errores leves.					
Demostró durante el proceso de elaboración del documento iniciativa propia, apoyó al resto del equipo con ideas y sugerencias.					
Se reunió en los espacios y tiempos designados para el trabajo					
Investigó sobre tema e hizo aportes teóricos relevantes, logrando ser un aporte importante en el proceso de elaboración.					
PUNTAJE/NOTA	_/_	_/_	_/_	_/_	
OBSERVACIONES					

OBSERVACIONES GENERALES SOBRE EL TRABAJO EN EQUIPO:



5.3 Validación de expertos

Luego de la elaboración de la propuesta didáctica pedagógica, se realizó un proceso de validación de expertos, en la cual, se consultó a tres profesionales con especialidades coherentes y pertinentes con la propuesta: Literatura, didáctica y Currículum. Todo ello, con el objetivo de fundamentar y sustentar la posible implementación y proyección del trabajo.¹³

A continuación, se presenta el perfil de los expertos:

Tabla 1: Perfil de los expertos

Expertos	Literatura	Didáctica	Currículum
Nombres	Marina Alvarado Cornejo	Bárbara Guerrero Echeverría	Patricia Cruces Gallardo
Profesión	Profesora de estado en Castellano, PUCV	Profesora de Castellano, UCSH	Profesora en Castellano, UPLA
Grados académicos	- Post grados - Doctorado en Literatura, PUCV - Licenciada en educación, USACH	- Magíster en didáctica de la lengua y la literatura. UMCE - Diplomado en innovación pedagógica y transferencia al aula, PUC	- Magíster en currículum y proyectos educativos, Andrés Bello
Experiencias en Ed. Superior	9	2	-
Experiencia en establecimientos educacionales	1	5 (hasta la actualidad)	8 (hasta la actualidad)
Publicaciones/proyectos	- Del Almanaque Divertido (1879) a Zig-Zag (1905): Vínculos, continuidades y orígenes del magazine. - La sección folletín der la prensa chilena desde 1842 a 1900	- Desarrollo de habilidades superiores en proyectos de enriquecimiento o curricular. - Comprensión lectora y didáctica de la literatura en las aulas inclusivas - Desarrollo de habilidades lectoras desde el micro cuento	-

¹³ Ver la caracterización profesional de cada uno de los validadores en el anexo.



	- La biografía como ancla: prensa y folletín chilenos del siglo XIX (1842-1881)		
Otros			Premio a excelencia académica en Magíster.

Para llevar a cabo este procedimiento, a cada uno de los expertos se le entregó, en una primera instancia, una presentación del proyecto con sus características principales y sus objetivos, con el fin de realizar una aproximación e inserción previa a la propuesta.¹⁴ Luego, se les entregó el material didáctico el cual incluyó:

- Manual de uso para docentes del módulo didáctico
- Propuesta didáctica: módulo didáctico
- Tabla Likert para validación.

Este último instrumento, es el que utilizaron los expertos para la evaluación de la propuesta didáctica. El diseño de esta tabla de evaluación se sustenta en dos ámbitos: Fundamentos teóricos y estructura, el cual cuenta con diez aseveraciones; y, por otro lado, el material didáctico aportado, el cual cuenta con nueve aseveraciones.

De estos dos ámbitos, se realiza una observación con tres rasgos de valoración:

3: Totalmente

2: Parcialmente

1: Deficiente o insuficiente

-No se observa

Adicionalmente, tuvieron la posibilidad de realizar un comentario final de las evaluaciones.

Finalmente, se realizó un resumen de los resultados referidos a las validaciones de los tres expertos, los cuales, en la tabla, se representan de la siguiente manera:

- L: Asociada a la especialidad de Literatura
- D: Asociada a la especialidad de Didáctica
- C: Asociada a la especialidad de Currículum

A continuación, se presenta la tabla con los resultados descritos.

¹⁴ Ver documento presentación de proyecto en el anexo



-Dimensión I: Fundamentos teóricos y estructura

Nº	Criterios	3 T	2P	1 D	No se observa
1	La propuesta pedagógica se enmarca en referentes de las ciencias pedagógicas y de la investigación educativa para proponer soluciones que resultan coherentes con las necesidades de aula.	LDC			
2	Las orientaciones metodológicas resultan coherentes con los requerimientos constructivistas declarados en la investigación.	LC	D		
3	El sustento teórico referente al uso de las TICS en aula, es coherente con el objeto de estudio y orienta la enseñanza de elementos narratológicos presentes en la literatura, en primer año medio en la unidad N°1 de Narrativa propuesta en el programa de estudio	LDC			
4	La propuesta pedagógica sistematiza procedimientos que implican activamente al propio estudiante, de manera secuenciada, progresiva y flexible.	CL	D		
5	La propuesta revela una vía para gestionar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los contenidos literarios, propiciando oportunidades para que los estudiantes indaguen, reflexionen y dialoguen.	LDC			
6	La propuesta no sólo es teórica, sino que aporta material concreto para orientar la práctica.	LDC			
7	La propuesta constituye un recurso didáctico pedagógico que modeliza como operacionalizar el uso de TICS para la enseñanza de elementos narratológicos en la literatura.	LDC			
8	La propuesta ofrece al profesor una nueva alternativa para potenciar el desarrollo de las competencias lecto-literarias	LDC			
9	El enfoque constructivista que asume la propuesta, facilita la vinculación de los contenidos literarios con un diseño didáctico variado y coherente con sus referentes y propósitos.	LDC			
10	La propuesta didáctica pedagógica aporta a orientar el trabajo docente desde una perspectiva constructivista y multimedial.	LDC			



Dimensión II: Material didáctico

Nº		3	2	1	No se observa
1	El material didáctico es implementable y útil para potenciar la competencia lecto-literarias mediante la enseñanza de la literatura	DCL			
2	Provee de diversas recomendaciones que releva el rol de mediador y animador del aprendizaje del profesor, por sobre el de instructor	DCL			
3	El material didáctico contribuye a sistematizar el trabajo de aula, mediante una estructura sencilla y flexible	DCL			
4	El material didáctico modeliza estrategias, procedimientos y métodos, coherentes con el enfoque constructivista del currículum nacional.	DCL			
5	El diseño didáctico del material elaborado, logra organizar tres componentes centrales: el contenido, los procedimientos de enseñanza y la consideración del sujeto del conocimiento.	DCL			
6	Las orientaciones al docente destacan la relevancia de generar un ambiente de aprendizaje para orientar el aprender haciendo, en los diversos momentos de interacción áulica.	DCL			
7	La muestra de material didáctico elaborado, revela una vía de para potenciar las habilidades lecto-literarias al enseñar narrativa con medios no tradicionales.	DL	C		
8	El material didáctico propicia formas de evaluación divergentes y modalidades de trabajo participativas	DL	C		
9	El material didáctico asume una forma de interacción entre el docente y sus alumnos que crea condiciones para desarrollar la creatividad y la capacidad de reflexión en torno al videojuego.	DCL			



A continuación, se presenta una tabulación respecto al grado de validación de la propuesta didáctica pedagógica.

Dimensión I: Fundamentos teóricos y estructura

N° de Aseveración	Totalmente	Parcialmente	Deficiente/Insuficiente
1	3	0	0
2	2	1	0
3	3	0	0
4	2	1	0
5	3	0	0
6	3	0	0
7	3	0	0
8	3	0	0
9	3	0	0
10	3	0	0

Tabla 2: Dimensión I: Fundamentos y estructura

Como se aprecia, existe en su gran mayoría, aceptación absoluta de los criterios evaluados.

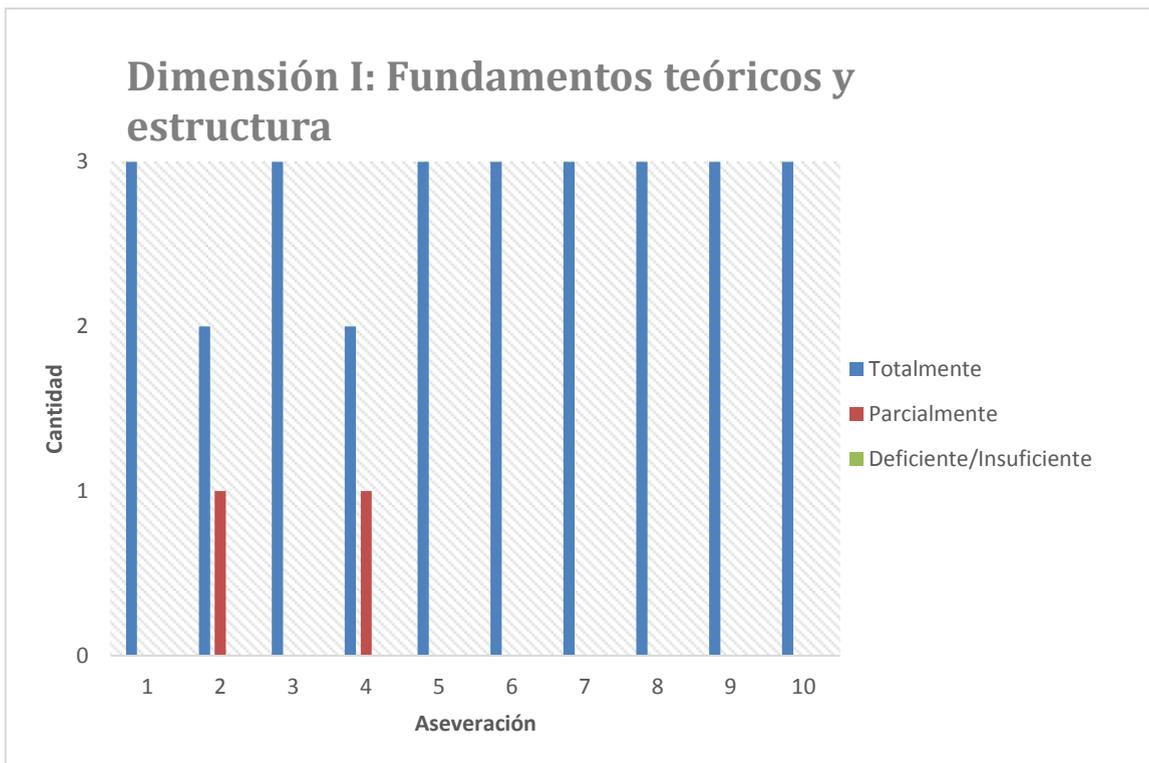


Ilustración 1: Gráfico: valoración de la dimensión I: fundamentos teóricos y estructura



Referente a la dimensión II, la cual se encuentra asociada al material didáctico, se establece:

N° de criterio	Totalmente	Parcialmente	Deficiente/Insuficiente
1	3	0	0
2	3	0	0
3	3	0	0
4	3	0	0
5	3	0	0
6	3	0	0
7	2	1	0
8	2	1	0
9	3	0	0

Tabla 3: Dimensión II: Material didáctico

En relación a la dimensión II: material didáctico, en el siguiente gráfico es posible evidenciar la valoración respecto a la propuesta:

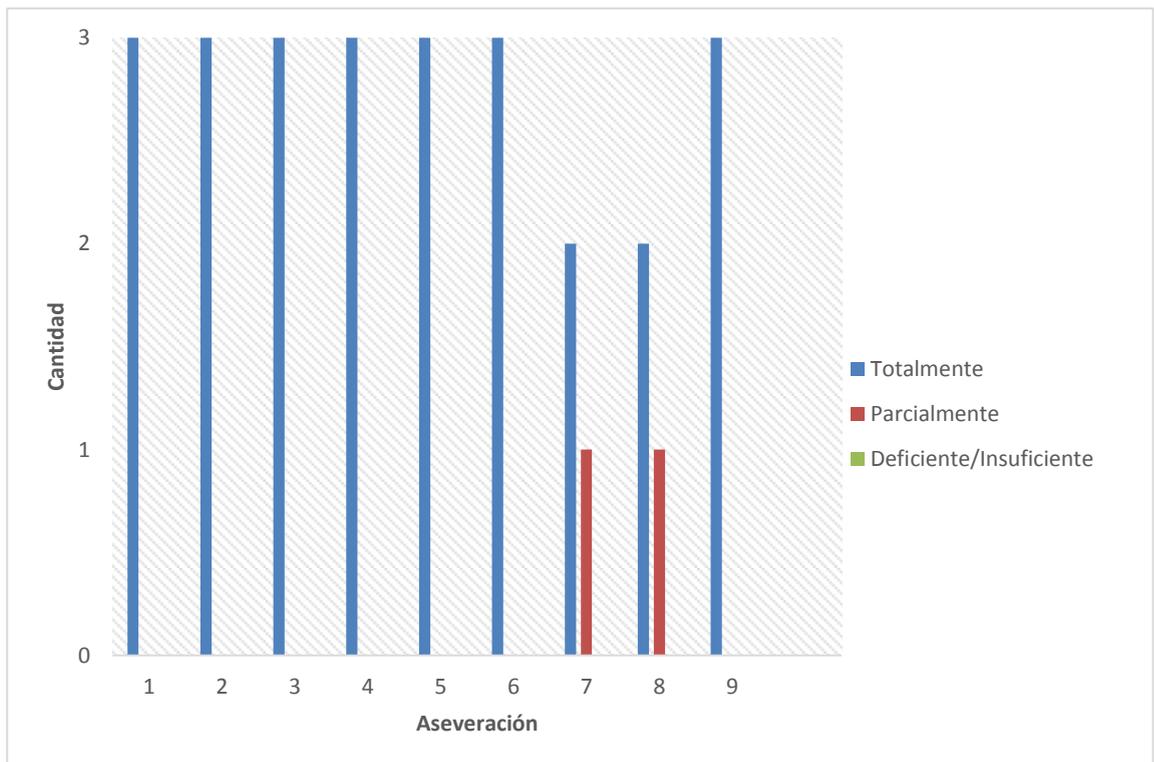


Tabla 4: Gráfico Dimensión II: Material didáctico



Con todos los resultados obtenidos, se logra establecer que la propuesta didáctica pedagógica cumple, de forma efectiva, con el enfoque constructivista declarado a inicios de la investigación. Por otro lado, las actividades propuestas logran dar importancia a los elementos actitudinales, considerando el trabajo en equipo como herramienta fundamental para la construcción del conocimiento.

La viabilidad de la propuesta fue respaldada por las tres expertas, señalando que la coherencia con el nivel permite su implementación en contextos reales, considerando la infraestructura, en el área tecnológica, de los establecimientos. En consecuencia, la propuesta, permite desarrollar la CLL mediante la implementación concreta del videojuego como herramienta didáctica con alto potencial pedagógico, debido a ello, es coherente señalar que las actividades estipuladas logran construir en su conjunto un proceso de enseñanza-aprendizaje atinente a los contextos actuales de los estudiantes.

El videojuego se logra posicionar como una herramienta tecnológica, que intermedia con la tradición literaria y sus elementos narratológicos.



6. Conclusiones

Los ritmos de un mundo altamente globalizado, han condicionado, actualmente, gran parte de las dinámicas sociales. La educación no ha quedado exenta de ello, debiendo realizar grandes actualizaciones en las comunidades educativas del país. De esta forma, la llegada de la tecnología se ha tornado inevitable, aumentando los niveles de exigencia en las prácticas docentes desarrolladas dentro del aula.

A partir de la presente investigación, se logró establecer que literatura, didáctica y videojuego son una trilogía que logra construir una interrelación con alto grado pedagógico, la cohesión de estos tres elementos permite innovar en los procesos de enseñanza-aprendizaje mediante la irrupción, en el aula, de tecnologías no convencionales. Buscar el desarrollo de competencias y no de habilidades, ha llevado a que las innovaciones pedagógicas sean cada vez más coherentes a los contextos estudiantiles, logrando posicionar a la competencia comunicativa como la meta a desarrollar dentro de la asignatura de lengua y literatura, así también lo declara MINEDUC a través de sus programas de estudio.

En concordancia a lo anterior, buscar el desarrollo de la competencia lecto-literaria, postulada por Mendoza, es irrumpir en nuevos campos de la didáctica de la lengua y literatura (DLL), en efecto, el videojuego se posiciona como una herramienta capaz de lograr dicha labor, entendiendo que la incorporación de imagen, virtualidad y estrategia de juego, se contextualiza con las exigencias de los actuales estudiantes del país. Entonces, renovar las herramientas didácticas se ha convertido en una de las metas para la mejoría de los procesos de aprendizaje. En concordancia, el videojuego utilizado, es coherente con el enfoque constructivista declarado a inicios de la investigación, debido a que logra generar en el estudiante una motivación por la lectura debido a la intermedialidad que surge entre ambas disciplinas.

Desde las perspectivas teóricas abordadas, focalizar los estudios de la literatura, en contexto de aula, requiere una actualización por parte del docente, debido a que la tecnología, como herramienta, debe estar sujeta a un proceso de transposición didáctica coherente a las necesidades de los estudiantes y metas propuestas. Las nuevas investigaciones en el área pedagógica han logrado evidenciar los beneficios de estas nuevas integraciones dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje, debido a su gran contribución al desarrollo de habilidades



cognitivas que permiten integrar elementos de otras disciplinas (historia, lenguaje, matemática, entre otros).

En relación a los nuevos lineamientos de la DLL, la enseñanza de la literatura es un proceso complejo, donde el lector, mediante su goce y placer estético, debe participar de forma activa en la construcción de significados, debido a que el tratamiento del objeto literario es una transformación realizada principalmente por este. Sin embargo, dentro del aula, el docente debe construir un ambiente propicio para poder desarrollar todo el proceso lector. Así, de acuerdo a los postulados de la didáctica, el por qué enseñar, qué enseñar y cómo enseñar se convierten en la premisa principal dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje llevados a cabo dentro del aula, logrando posicionar a estudiantes como el eje principal de la educación.

A través de la investigación y propuesta didáctica pedagógica desarrollada, se logra posicionar al estudiante como el eje principal para el desarrollo de la CLL debido a que este es quien debe valorar, apreciar, analizar, criticar e investigar sobre los aspectos de la lectura, en consecuencia, el módulo presentado instala un esquema de acciones orientadas a profundizar la educación literaria – no solo desde la teoría - dando cuenta de los valores de una obra como objeto estético que logra dialogar mediante la intermediaria con el videojuego como manifestación tecnológica no perteneciente a la tradición literaria.

La literatura tratada en el contenido de enseñanza, principalmente, a través de la unidad de narrativa, no resulta ser una materia homogénea y unitaria, sino todo lo contrario debido a que se manifiestan múltiples maneras de trabajarla dentro y fuera del aula. En consecuencia, si la obra es leída autónomamente, los rasgos y dimensiones de esta se comparten entre los estudiantes y el profesor, logrando establecer el carácter integrador de aprender a interpretar, valorar y apreciar las creaciones literarias.

Si se intenta mejorar la distancia entre la obra literaria y el lector, la actual propuesta de MINEDUC redundaría en la enseñanza de los elementos tradicionales sin integrar mayores innovaciones tecnológicas que potencien el acercamiento. Así el tratamiento de la literatura, en contexto escolar, sigue priorizando sucesión de fechas, nombres de personajes, descripción de rasgos, estilos, entre otras. Debido a lo anterior, es que el dinamismo de las actividades propuestas en los programas no logra integrar el contexto actual del estudiante y las tecnologías,



dejando de lado la construcción de conocimiento mediante el uso constante de tecnologías no convencionales.

En concordancia a los postulados de Chevallard (1991), quien aprende e interpretar los saberes desarrollados dentro del aula, mediante la transposición didáctica, es siempre el estudiante. Por consiguiente, el profesor se ve obligado a seguir una línea metodológica coherente al contexto, nivel cognitivo, competencias adquiridas y necesidades que poseen los estudiantes, esto será condicionante para el planteamiento de la enseñanza, la concreción de las planificaciones y el logro de objetivos. Así, el profesor forma parte de la mediación entre la producción literaria y la metodología de análisis, pues según Mendoza (2014), este es un “formador y estimulador de lectores” el cual debe guiar los procesos, no intervenirlos mediante teorías, sino que priorizar las experiencias de cada estudiante en el momento de la lectura.

Por otra parte, la intermedialidad permite forjar una relación entre los elementos indispensables para la generación de sentido y comunicación de la literatura y el videojuego. Si bien, la clasificación y agrupación de cada una permite definir las individualmente, la intermedialidad logra reparar en las relaciones recíprocas existentes en cada texto, soportes y autores, abarcando un todo de referencias heterogéneas. En efecto, se convierte en la mejor herramienta para poner en diálogo dos manifestaciones tan opuestas, permitiendo el desarrollo de la CLL en los estudiantes de primer año medio.

El uso de este tipo de herramientas permite que el estudiante integre al aprendizaje elementos tecnológicos no convencionales, que le otorguen la información necesaria para comprender los aspectos literarios desarrollados en las lecturas llevadas a cabo en la asignatura, en consecuencia, el videojuego se convierte en un medio para la comprensión de los elementos narratológicos. En efecto, el mundo narrativo que, comúnmente conocen los estudiantes, pasa desde la mirada del texto al medio digital, el cual abre nuevas formas de recepción. Esta utilidad da espacio a nuevos caminos de interpretación, dando cuenta de aprendizajes que se fomentan a través de una enseñanza interactiva que fomenta el interés en el estudiante y la capacidad de poner en práctica el conocimiento teórico adquirido.

Con el videojuego *The Last Of Us*, se logra la enseñanza y apropiación de los componentes del género narrativo y los aprendizajes esperados en la primera



unidad declara en los programas de estudio. Ante esta panorámica, se logra dar cuenta que existe un motor de acciones que permiten el cumplimiento de la enseñanza de la literatura con videojuegos. Cada acontecimiento de este medio, resalta aspectos que se encuentran en la obra literaria. Es así como la imagen, el movimiento, la fotografía y, en definitiva, la virtualidad, facilita el impacto de la tecnología en la educación. La mezcla de códigos semióticos, lenguajes y estructuras conlleva una estética que apela a una comprensión más simple de la que se conoce y trabaja en la escuela. La tecnología es un recurso facilitador del aprendizaje y la intermedialidad con videojuegos, promueve una participación constante y un abordaje de contenidos efectivos.

Con todo, lo que suscita la intermedialidad en la DLL, es que existe una reconfiguración del texto narrativo escrito, pasando a las fronteras tecnológicas, donde se accede al desplazamiento de estrategias, destrezas y manejo de actitudes por parte del estudiante, en función del aprendizaje significativo y el desarrollo de la competencia lecto-literaria, por ende, se requiere de un constante tratamiento para que el estudiante adquiera mayor interés por el aprender.

Es necesario establecer que dentro de la propuesta didáctica, las planificaciones tienen una gran importancia, puesto que, junto al módulo didáctico y manual del profesor, constituyen las directrices que guían el trabajo de este, desarrollando metas claras y actividades que potencian el desarrollo de actitudes y contenidos, logrando un equilibrio entre ambas áreas.

Finalmente, es posible establecer que el desarrollo de la competencia lecto-literaria, es un proceso que debe incorporar los nuevos lineamientos de la didáctica de la lengua y literatura, considerando que el proceso de lectura es complejo y variado, debido a las necesidades y conocimientos de cada lector. Así, la presente investigación logra establecer que el videojuego como herramienta pedagógica, permite realizar la transposición didáctica establecida por Chevallard, logrando contextualizarse con las necesidades de los estudiantes actuales del sistema educativo chileno, potenciando el proceso de enseñanza-aprendizaje en la unidad de narrativa. En efecto, se logra establecer que las innovaciones tecnológicas, como el videojuego, poseen un potencial pedagógico que debe ser explorado, debido a los nuevos contextos globalizadores inmersos en los sistemas actuales.



6.1 Proyecciones

Al ser miembros de una sociedad globalizada, los alumnos demandan el uso de las tecnologías de la información y comunicación. Es así como el docente debe estar actualizado en el uso de aquellas y ser un agente innovador para sus estudiantes, quienes –día a día- manejan diversas plataformas virtuales y solicitan su incorporación dentro del aula. Por otra parte, el Estado cumple un rol subsidiario y, mediante programas como “Me conecto para aprender” crea iniciativas con el objetivo de eliminar brechas de acceso y uso de TIC para el apoyo del proceso educativo.

Esta tesis marca un precedente en las generaciones futuras, puesto que constituye un material teórico-didáctico base que admite implementaciones de acuerdo a la realidad de los estudiantes y los objetivos propuestos por el docente.

El instrumento dirigido al profesor presenta las directrices de la unidad de Narrativa para estudiantes de primer año medio, las cuales se configuran como contenidos y actividades clave para el desempeño de los estudiantes, quienes, de acuerdo a sus intereses y conocimientos previos, motivan aquello.

La versatilidad y adaptabilidad que tiene la propuesta, facultará al docente de una herramienta que apunta al desarrollo de habilidades taxonómicas y destrezas transversales, lo que significa que los alumnos no solo desarrollarán la competencia lecto-literaria, sino que también se focaliza en un trabajo del área cognitiva, social y comunicativa.

Un factor determinante que favorece las proyecciones de dicha investigación, tienen relación con el nivel de implementación. Dirigirla a estudiantes de primer año medio, permite, a nivel cronológico, desarrollar un seguimiento de los educandos, logrando así el espacio para constatar los impactos, hallazgos y alcances que existieran, viendo los resultados a nivel cuantitativo y cualitativo del desempeño y desarrollo de habilidades, una vez instaurada la propuesta didáctico-pedagógica. Esto entregaría información necesaria para realizar posibles cambios y mejorar lo creado.

Es importante señalar que dicho material es posible de emplear en segundo año medio, puesto que en este nivel también se trabaja la unidad de Narrativa, con el objetivo de ampliar los conocimientos del ciclo anterior, integrando focalizaciones, anacronías y mundos literarios. En efecto, el videojuego



puede ser utilizado como herramienta que facilite la comprensión de los contenidos, de acuerdo a las lecturas propuestas para el curso en cuestión.

Los profesores, pese a que recibirán el “manual para el docente” tienen la libertad de decidir si emplearán alguno de los videojuegos presentados. En este sentido, las nuevas generaciones tienen el rol de informar cuáles van siendo las actualizaciones experimentadas, por lo que el docente debe involucrarse activamente en la búsqueda y creación de material pertinente al contexto y motivaciones del estudiantado.



7. Referencias Bibliográficas

Addine, F. (2004). *Didáctica: Teoría y práctica*. La Habana. Editorial Pueblo y Educación

Agencia educación. (2009). *Objetivos Fundamentales y Contenidos Mínimos Obligatorios de la Educación Básica y Media*. Recuperado el 28 de Diciembre de 2016. De <http://www.agenciaeducacion.cl/wp-content/uploads/2013/02/Marco-Curricular-y-Actualizacion-2009-I-a-IV-Medio.pdf>

Andrés, J. (2013, Junio 05). The Last of Us, The Last of Us. *Meristation*. Recuperado de <http://www.meristation.com>

Andrés, J. (2014, Mayo 20). Wolfenstein: The new order, Wolfenstein: The new order. *Meristation*. Recuperado de <http://www.meristation.com>

Arise. (1998, Octubre 15). Análisis Resident Evil: El juego tal y como lo quería su creador. *Meristation*. Recuperado de <http://www.meristation.com>

Baena, L. Á. (1987). Lenguaje: comunicación y significación. *Revista Lenguaje*, N° 16, Cali: Universidad del Valle, pp. 61-66.

Barthes, R. (1974). *El placer del texto*. Madrid. Siglo XXI

Barthes, R. (2009). *El susurro del lenguaje*. Madrid. Paidós.

Benavides, F. (2007). Políticas educativas sobre nuevas tecnologías en los países iberoamericanos. *Revista iberoamericana de educación*. N.º 45 (2007), pp. 19-69

Bixio, C. (2005) *Enseñar a aprender: Construir un espacio colectivo de enseñanza-aprendizaje*. Ed. N° 37. Homo sapiens Ediciones. Rosario, Santa Fe.

Borrego, F. (2007, Julio 24). Pokémon Diamante/Perla, un clásico abierto al mundo. *Meristation*. Recuperado de <http://www.meristation.com>

Bombini, G., & Cuesta, C. (2006). Lengua y Literatura: campo de la didáctica específica y prácticas de enseñanza. *Fioriti, Gema (comp.), Didácticas Específicas. Reflexiones y aportes para la enseñanza*. Buenos Aires: Miño y Dávila, 53-77.

Castells, M. (1996). *La era de la información*. Recuperado el 17 de Octubre de 2016. De http://www.felsemiotica.org/site/wpcontent/upload/2014/10/LA_SOCIEDAD_RED-Castells-copia.pdf



Caro, M. & González, M. (2009) *Didáctica de la literatura- La educación literaria*. Recuperado el 22 de Octubre de 2016. De <https://digitum.um.es/xmlui/bitstream/10201/7791/1/didactica%20de%20la%20literatura%20-%20educacion%20literaria.pdf>

Carretero, M. (2009). *Constructivismo y Educación*. Buenos Aires: Editorial Paidós.

Cruz Calvo, M. (2011). Didáctica de la literatura como proceso de significación y desarrollo de la competencia discursiva. Recuperado el 29 de diciembre de 2016. De <http://bibliotecadigital.univalle.edu.co/bitstream/10893/2920/6/Poligramas24,p.96-111.2005.pdf>

Chevallard, Y. (2009). *La transposición didáctica: del saber sabio al saber enseñado*. Buenos Aires. AIQUE Grupo editor.

Chile. Centro de estudios MINEDUC. (2015). *Serie evidencias: Análisis de indicadores educativos de Chile y la OCDE en el contexto de la Reforma Educacional Revisión comparada de la educación en Chile en el panorama internacional, en base a la publicación Education at a Glance 2015. Con datos 2013*. Recuperado el 05 de Diciembre de 2016 de http://centroestudios.mineduc.cl/tp_enlaces/portales/tp5996f8b7cm96/upload/Img/File/Evidencias/Evidencias%20final_noviembre_2015.pdf

Chile. Centros de estudios MINEDUC. (2016). *Serie Evidencias: Docentes en Chile: conocimiento y uso de las TIC 2014*. Recuperado el 05 de Diciembre de 2016. De http://centroestudios.mineduc.cl/tp_enlaces/portales/tp5996f8b7cm96/upload/Img/File/Evidencias/Documento_evidencia_19mayo_%20WEB%20PLIEGO.pdf

Chile. Ministerio de Educación. (2010). *El Libro Abierto de la Informática Educativa. Lecciones y Desafíos de la Red Enlaces*. Santiago. Centro de Educación y Tecnología del Ministerio de Educación.

Chile. Ministerio de Educación. (2013). *Serie Evidencias: El Centro de Recursos para el Aprendizaje: avances y desafíos*. Recuperado el 01 de Diciembre de 2016. De http://centroestudios.mineduc.cl/tp_enlaces/portales/tp5996f8b7cm96/upload/Img/File/Evidencias/A2_N23_CRA.pdf

Chile. Ministerio de Educación. (2015). *Nuevas Bases Curriculares y Programas de Estudio 7° y 8° año de Educación Básica / 1° y 2° año de Educación Media*. Recuperado el 10 de Octubre de 2016. De <http://www.curriculumenlineamineduc.cl/605/w3-channel.html>



Chile. Ministerio de Educación. (2015a). *Plan nacional de lectura 2015-2020*. Recuperado el 22 de Octubre de 2016. De http://portales.mineduc.cl/usuarios/bcra/File/Plan_Nacional_de_la_Lectura_2015-2020.pdf

Chile. Ministerio Secretaría General de la Presidencia. (2010). *Unidad de Modernización y Gobierno Electrónico. Gasto en tecnologías de Información y comunicación del Estado 2010*. Recuperado en 25 de Septiembre de 2016. De http://www.observatoriodigital.gob.cl/sites/default/files/gasto_tic_2010_myge.pdf

Cnn. (1999, Noviembre 26). Age of Empires II: The Age of Kings, la perfección no existe. *Meristation*. Recuperado de <http://www.meristation.com>

Coll, C., Martín, E., Mauri, T., Miras, M., Onrubia, J., Solé, I., & Zabala, A. (2001). *O construtivismo na sala de aula. Novas perspectivas para a acção pedagógica*. Porto: Edições Asa.

Coll, C. (2011). *Aprender y enseñar con las TIC: expectativas, realidad y potencialidades*. Recuperado el 05 de Noviembre. De https://docs.google.com/file/d/0B_dtKJHJQ43HRGtGbkwwN0VPWGC/view

Colomer, T. (1991). De la enseñanza de la literatura a la educación literaria. *Comunicación, lenguaje y educación*, Vol.3. Nº9, 21-31.

Colomer, T. (2010). *La didáctica de la literatura: temas y líneas de investigación e innovación*. Recuperado el 10 de Septiembre de 2016. De http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/la-didactica-de-la-literatura-temas-y-lineas-de-investigacion-e-innovacion/html/926cb127-44d0-45c4-aaca-09dbc8abea01_2.html

Cox, C. (1997). *La reforma de la educación chilena: contexto, contenidos, implementación*. Recuperado el 10 de Noviembre 2016. De www.oei.es/historico/reformaseducativas/reforma_educacion_chilena_cox.pdf

Cruz, M. (2011). *Didáctica de la literatura como proceso de significación y desarrollo de la competencia discursiva*. Recuperado el 28 de Diciembre de 2016. De http://bibliotecadigital.univalle.edu.co/bitstream/10893/2920/6/Poligramas24_p.96-111.2005.pdf

Cruz, M (2013). *Lectura literaria en secundaria: la mediación de los docentes en la concreción de los repertorios lectores*, (tesis doctoral inédita). Universitat de Barcelona. Barcelona, España.



Cubillo, R.(2013). LA INTERMEDIALIDAD EN EL SIGLO XXI, *Diálogos Revista Electrónica de Historia*. Vol. 14, núm. 2, septiembre-febrero, 2013, pp. 169-179

Donovan, T. (2010). *The History of Video Games*. East Sussex, England. Yellow Ant.

Genette, G. (1989). *Palimpsestos: La literatura en segundo Grado*, Traducción de Celia Fernández. Madrid. Editorial Taurus.

Gómez, M. (2005). La transposición didáctica: historia de un concepto, *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia)*. Vol. 1, núm. 1, julio-diciembre, 2005, pp. 83-115.

Gómez, Quiñonez. E. E. (2014). Niveles de transtextualidad. *Universidad Mariana - Boletín Informativo CEI Vol. 1 No. 2*. pp. 65-68.

González, F. (2008) *El Uso de los Materiales Auténticos como Apoyo Didáctico en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje del Idioma Inglés*. Recuperado el 01 de Noviembre de 2016. De <http://uva.ifodes.edu.mx/enh/posgrado/tesis%20fernanda.pdf>

González, García, M., Valverde, C., & Teresa, M. (2009). *Didáctica de la Literatura. Educación Literaria*. Recuperado el 17 de Noviembre de 2016. De <https://digitum.um.es/xmlui/bitstream/10201/7791/1/didactica%20de%20la%20literatura%20-%20educacion%20literaria.pdf>

González, P. (2012, Febrero 12). Asura Wrath, Furioso animé interactivo. *Meristation*. Recuperado de <http://www.meristation.com>

Hernández Sampieri et al., (2014). *Metodología de la investigación* (6a ed.). México, D.F., México: McGraw-Hill Interamericana.

Kristeva, J. (1981). *Semiótica I*. Madrid. Fundamentos.

López, L. (2006, Febrero 15). Shadow of the Colossus, Comienza la era de los colosos. *Meristation*. Recuperado de <http://www.meristation.com>

Marcelo, C. (2013). Las tecnologías para la innovación y la práctica docente. *Revista Brasileira de Educação v. 18 n. 52 jan.-mar. 2013*. pp.25-47.

Mendez, R. (2008, Octubre 28). Manhunt II, Camino a la locura. *Meristation*. Recuperado de <http://www.meristation.com>

Mendez, R. (2011, Octubre 12). Batman: Arkham city, regresa el caballero oscuro. *Meristation*. Recuperado de <http://www.meristation.com>



Mendoza, A. (2001, Noviembre 29). Shenmue II: Un tributo a Dreamcast. *Meristation*. Recuperado de <http://www.meristation.com>

Mendoza, A. (1998). *Tú, lector: Aspectos de la interacción texto-lector en el proceso de lectura*. Octaedro, Barcelona.

Mendoza, A. (2004). *La educación literaria: bases para la formación de la competencia lecto-literaria*. Málaga. Editorial Aljibe.

Ministerio de Educación (2013). *Bases curriculares, 7° Básico a 2° Medio*. Santiago. [s.n.].

Ministerio de Educación (2016). *Lengua y literatura: Programa de estudio Primero medio*. Santiago. [s.n.]

Montilla, C. (1998, Diciembre 19). The legend of Zelda: The Ocarina of time, Zelda está aquí. Ya ha llegado. Y viene para arrasarlo donde pueda, por lo menos en ventas. *Meristation*. Recuperado de <http://www.meristation.com>

Nerici, I. (s.f.). *Hacia una didáctica general dinámica*. Recuperado el 7 de Noviembre de 2016. De <http://www.url.edu.gt/PortalURL/Biblioteca/Contenido.aspx?o=3594&s=49>

New Media Consortium. (2014). *2014 Higher Education Edition*. Recuperado el 17 de Noviembre de 2016. De <http://cdn.nmc.org/media/2014-nmc-horizon-report-he-EN-SC.pdf>

Ortiz, N. (1997, Noviembre 15). Final Fantasy VII, La perfección plasmada en 3 cd`s. *Meristation*. Recuperado de <http://www.meristation.com>

Ortiz, N. (2008, Junio 12). Metal Gear Solid IV, Guns of the patriots. *Meristation*. Recuperado de <http://www.meristation.com>

Ortiz, Peña. N. E. (1999, Marzo 30). Metal Gear Solid, América está amenazada. *Meristation*. Recuperado de <http://www.meristation.com>

Palacios, J. (1979). *La cuestión escolar, críticas y alternativas*. Barcelona. Editorial LAIA.

Pani, E. Salmerón A. (2004), *Conceptuar lo que se ve. François-Xavier Guerra, historiador. Homenaje*. México, Instituto Mora, 2004, pp.419-460.

Pardo, P. (1992). Le medianoche amoureux de Michel Tournier: el juego de la transtextualidad. *Anales de la filología francesa, n°4*, pp. 101-110.

Porteiro, J. (2001, Marzo 18). Ico, Cuando un niño y una princesa convierten un cuento en una obra de arte digital. *Meristation*. Recuperado de <http://www.meristation.com>



Porteiro, J. (2001, Diciembre 03). Half Life, Un grande del PC que no logra ser en consola. *Meristation*. Recuperado de <http://www.meristation.com>

Porteiro, J. (2005, Junio 15). God Of War, Dioses del Olimpo; tened miedo. Llega Kratos. *Meristation*. Recuperado de <http://www.meristation.com>

Porteiro, J. (2009, Septiembre 29). Uncharted 2: El reino de los ladrones, Aventura a la enésima potencia. *Meristation*. Recuperado de <http://www.meristation.com>

Porteiro, J (2010, Febrero 15). Heavy Rain, Lágrimas en la lluvia. *Meristation*. Recuperado de <http://www.meristation.com>

Prensky, M. (2010) *Nativos e Inmigrantes Digitales*. Santiago. Distribuidora SEK.

Quintana, A. (2006) Metodología de Investigación Científica Cualitativa. En Quintana y Montgomery. *Psicología: Tópicos de actualidad*. (pp.47-84) Lima. UNMSM.

Red Innova. (2014). *¿El futuro de la educación está en los videojuegos?* Recuperado el 17 de Noviembre de 2016. De <http://www.redinnova.com/2014/07/29/el-futuro-de-la-educacion-esta-en-los-videojuegos/>

Revert, J. (2015). Orígenes y fundamentos de la intermedialidad entre cine y cómic: una aproximación para la era digital. *adComunica. Revista de Estrategias, Tendencias e Innovación en Comunicación*, 2016, nº11. pp. 145-163.

Rivarossa, A. y De Longhi, A.L. 1998. Reflexiones sobre las innovaciones e investigaciones de los educadores en Biología, presentadas en las Jornadas de ADBIA. *Revista de Educación en Biología*, 1 (2), pp.5-11.

Rojas, I. (2006). Trayectorias conceptuales y entramados discursivos en el campo pedagógico en México (1934-1989). *Pampedia n°2*. pp. 3-17.

Rubio, A Y García I. (2012) *Los Diferentes Roles del profesor y los Alumnos en el Aula de Lenguas extranjeras*. Recuperado el 12 de Octubre de 2016. De http://didacta21.com/documentos/revista/Marzo12_Juan_Rubio_Antonio_Daniel_y_Garcia_Conesa_Isabel_Maria.pdf

Santos-Rego, M. A. & Lorenzo-Moledo, M. (2009). Inquietudes acerca de la formación intercultural del profesorado. Una contribución situada. *Adaxe 21*, pp. 49-63.

Serrano, F. (2003, Marzo 12). Metroid Prime, el regreso de Samus. *Meristation*. Recuperado de <http://www.meristation.com>



Serrano, F. (2003a, Diciembre 19) Mario y Luigi Superstar saga, los Mario golpean dos veces. *Meristation*. Recuperado de <http://www.meristation.com>

Sigalés, C., Mominó, J.M., Meneses, J. & Badia A. (2008). *La integración de Internet en la educación escolar española: situación actual y perspectivas de futuro. Informe de Investigación*. Recuperado el 5 de Septiembre de www.oei.es/historico/salactsi/informe_escuelas_espana_09.pdf

Solé, I. (1992). *Estrategias de lectura*. Barcelona. Editorial Graó.

Tello, A. (2000, Noviembre 12) Los SIMS, Más opciones, pero nada espectacular. *Meristation*. Recuperado de <http://www.meristation.com>

Universidad Tecnológica Nacional. (2012). *Aprender para educar con tecnología*. Recuperado el 27 de Octubre. De <http://inspt.utn.edu.ar/revista/index.html>

Valderrama, A. (2011). *Videojuegos y educación: explorando aprendizajes entre adolescentes*. (Tesis de Maestría inédita) Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente. Jalisco.

Viver, C. (2004, Noviembre 12) Halo 2, El rey ha muerto. *Meristation*. Recuperado de <http://www.meristation.com>

Vouillamoz, N. (2000), *Literatura e hipertexto: la irrupción de la literatura interactiva: precedentes y crítica*. Barcelona: Paidós, D.L.



UNIVERSIDAD CATÓLICA
SILVA HENRÍQUEZ

Departamento de Humanidades
Pedagogía en Castellano

8. Anexos

8.1 Resumen propuesta didáctica pedagógica enviada a validadores expertos



Resumen propuesta pedagógica, para la unidad de narrativa en primer año medio



Ficha técnica del proyecto

Antecedentes del grupo de tesis			
Integrantes Grupo	Universidad	Programa de estudios	Nivel
Camila Cañas Abatte Evelyn Celis Vejar Sergio Chávez Gutiérrez Juan Rivera Medina Javiera Jorquera Pérez	UCSH	Ped. En Castellano	1000

Identificación de la tesis			
Título de tesis	PROPUESTA PEDAGÓGICA PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA LECTO-LITERARIA A TRAVÉS DE LA INCORPORACIÓN DEL VIDEOJUEGO COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE EN LA UNIDAD N° 1 LA LIBERTAD COMO TEMA LITERARIO (NARRATIVA Y LÍRICA) EN ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO MEDIO	Curso utilizado	1º medio (NM1)
Asignatura	Lengua y literatura	Área de estudio	Didáctica de la literatura
Profesora guía	Marisa Guzmán Munita		



Presentación del proyecto

El siguiente proyecto se enmarca dentro del proceso de tesis de pregrado. El material didáctico pedagógico creado, surge a partir de la necesidad de innovar en los procesos de enseñanza - aprendizaje dentro del aula, específicamente en el tratamiento de los elementos constitutivos del género narrativo, para ello se ha creado un módulo didáctico para un mes de trabajo (24 horas pedagógicas), en 1º año medio, el cual que posee como principal herramienta innovadora el videojuego para la enseñanza de los elementos narratológicos.

Este proyecto se adscribe a un paradigma constructivista, donde el foco principal es el desarrollo de la competencia Lecto- literaria propuesta por A. Mendoza Fillola, innovando en los postulados de la Didáctica de la literatura.

La validación por experto tiene como objetivo, evaluar la pertinencia del material didáctico creado, correlacionándolo con los objetivos de aprendizaje, los instrumentos de evaluación, las actividades propuestas, entre otros presentados. Además, es necesario que el o la experto(a) logre analizar y evaluar la viabilidad de implementación dentro del aula.



Descripción general del proyecto didáctico pedagógico

Motivación del estudio

La motivación de la presente investigación surge a partir de las necesidades de renovar las estrategias didácticas en la enseñanza de la literatura, es decir, integrar dentro del aula herramientas que permitan reorientar la tradicional idea de la formación literaria (Mendoza Fillola, 2004). Desde lo anterior, surge la necesidad de incorporar herramientas lúdicas, con alto grado de vinculación con la literatura y que sean, además, innovaciones tecnológicas relacionadas con los estudiantes y el contexto de la globalización. En este sentido, surge el videojuego como herramienta lúdica que nos entrega, a los docentes, la posibilidad de crear un diálogo entre las manifestaciones literarias y los juegos, puesto que resulta muy atractivo para las actuales generaciones, por su gráfica, estética y, por sobre todo, el nivel de participación que pueden tener dentro del desarrollo de la trama, siendo esta última característica la que más resaltamos; puesto que, al permitir que los usuarios se conviertan en protagonista de las distintas acciones propuestas en el juego, se logra aumentar la capacidad de concentración de los mismos.

A partir de lo anterior, la unión de literatura y videojuegos nos permite innovar dentro del aula, desde la intermedialidad de elementos, por cuanto moviliza nuevas herramientas tecnológicas y nuevas orientaciones literarias, logrando desarrollar una serie de habilidades cognitivas de diversos niveles. En este sentido, el video juego más que una herramienta de entretenimiento, se convierte en un elemento pedagógico con alto potencial literario y didáctico, puesto que permite la posibilidad de desarrollar la competencia lecto-literaria, por la gran cantidad de correlaciones que posee con el mundo narrativo.

Fundamentación de la propuesta

En el contexto del desarrollo de la competencia lecto-literaria, movilizar en los estudiantes de primer año medio procesos de vinculación y conciencia de los contenidos propuestos, con la experiencia de adquirirlos mediante un recurso que los motive y entusiasme, permite gestar un cambio intelectual, cultural e inclusive emocional de los sujetos.

En este sentido, la integración de la tecnología en el aula se



vuelve pertinente y necesaria, pues permite actualizar la forma en que el contenido es convertido en conocimiento significativo para los estudiantes. De acuerdo a C. Marcelo (2013), incorporar las nuevas tecnologías resulta fundamental para lograr el desarrollo de los sujetos en el contexto que impone la sociedad del conocimiento. Por lo anterior, los docentes no solo debieran integrar a su praxis el uso de las herramientas tecnológicas que tienen a su disposición, sino resignificar su empleo, dado que constituyen elementos constantes de la sociedad actual.

Con todo, las nuevas tecnologías pueden resultar complejas, debido a su versatilidad, su diversidad de formas y objetivos, y además, inestables, ya que suelen cambiar con mucha frecuencia y rapidez, lo que conlleva a que siempre se deba estar aprendiendo de ellas. Esto ha derivado en la necesidad de que el docente desarrolle un conocimiento tecno-pedagógico del contenido, para situar el saber conforme a los códigos que desde la tecnología hoy se manejan.

Por otro lado, la relación que se establece entre los videojuegos, el lenguaje y la literatura, parte de la base que las competencias asociadas a cada una de estas áreas revelan aspectos cognitivos que surgen en el proceso de interacción de estos elementos dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje gestado en el aula. La revisión del trabajo de Valderrama (2011) *Videojuegos y Educación*, permite colegir que las nuevas herramientas tecnológicas son parte de las dinámicas sociales debido a que somos sujetos activos en constante interacción social, escenario en que los videojuegos permiten desarrollar el potencial comunicativo de los sujetos, dado que constituyen un medio que permite:

- Posibilidades de apropiación y de personalización del mensaje recibido, sea cual sea su naturaleza.
- La reciprocidad de la comunicación.
- La virtualidad.
- La implicación de la imagen de los participantes en los mensajes.

En consecuencia, la integración de herramientas tecnológicas no



	<p>solo favorecen la interacción entre docentes y discentes tanto en el aula como fuera de ella, sino que propicia el desarrollo de diversas habilidades cognitivas y sociales.</p> <p>En lo que corresponde a la relación de la tecnología y la didáctica, el videojuego se constituye en una herramienta pedagógica que permite que el aprendizaje sea significativo y experimental, lo que resulta concordante con la perspectiva constructivista del currículum actual.</p>
Supuesto de la investigación	<p>El supuesto de investigación de la presente tesis establece que los videojuegos se configuran como una herramienta didáctica pedagógica que permite potenciar el desarrollo de la competencia lecto-literaria en estudiantes de primer año medio, mediante la relación de los elementos narratológicos existentes en las tramas desarrolladas desde la literatura y los videojuegos.</p> <p>Cabe señalar que el primer año medio es un nivel propicio para es un vínculo significativo entre la literatura y los videojuegos, esencialmente porque en este nivel los estudiantes se encuentran en una fase de desarrollo cognitivo adecuado para la interiorización, comprensión e interpretación tanto de textos literarios como de imágenes, y ya poseen un manejo de elementos narratológicos de base (personajes, ambientes, narradores, etc.) y una visión de mundo que les permite establecer relaciones intermediales de significados.</p>

Objetivos de la investigación

Objetivo General

El objetivo general de la presente investigación es construir una propuesta pedagógica que utilice los videojuegos como herramienta didáctica que potencia el desarrollo de la competencia lecto-literaria requerida en la enseñanza del eje de Literatura en estudiantes de primer año medio.

Objetivos específicos

Por su parte, y de acuerdo al objetivo general planteado, se desprenden los siguientes objetivos específicos:



- Identificar las habilidades cognitivas que desarrollan los videojuegos y comparar su relación con las demandadas en los contenidos del eje de literatura del programa de estudio de primer año medio.
- Establecer una serie de procedimientos metodológicos y orientaciones al docente que permitan guiar el uso del videojuego como herramienta didáctica dentro del aula.
- Elaborar un corpus de juegos y textos adecuados para lograr el afianzamiento de la competencia lecto-literaria en estudiantes de primer año medio.
- Validar la propuesta pedagógica elaborada mediante el criterio de expertos en las áreas de didáctica, literatura y educación.

Resumen de material didáctico

El módulo se compone por una serie de guías de trabajo las cuales apoyan el tratamiento de los contenidos mínimos declarados por MINEDUC (2016), además buscan desarrollar los objetivos de aprendizaje y actitudinales establecidos en el programa de estudio de 1º año medio, logrando con ello una correlación entre la innovación didáctica con el videojuego, los CMO, OA, O actitudinales, evaluaciones e instrumentos creados.

En conjunto al módulo, se realizaron planificaciones correspondientes a un mes de trabajo, solo en el área de narrativa. Incorporando diversas instancias donde el videojuego se convierte en la herramienta para ejemplificar los elementos narratológicos correspondientes al nivel. Además se incluyen: Los prezi creados y el material audiovisual utilizado para el desarrollo de algunas actividades.

El material creado esta en concordancia con las propuestas realizadas por MINEDUC.



¿Qué se busca de la validación?	<p>1º Evaluar la pertinencia de la propuesta con el nivel y unidad declarada.</p> <p>2º Evaluar la viabilidad de implementación del material didáctico, planificaciones e instrumentos de evaluación.</p> <p>3º Evaluar la correspondencia de los planteamientos teóricos con el material didáctico creado.</p> <p>4º Analizar la relación de los objetivos de aprendizaje con las actividades propuestas.</p> <p>5º Evaluar la concordancia de la propuesta con el programa de estudio de NM1</p> <p>6º Analizar y evaluar la viabilidad del uso del videojuego dentro del aula como herramienta didáctica*</p> <p>(* Se destaca este último punto, puesto que la herramienta señalada es agente principal en la propuesta desarrollada.</p>
--	---

8.2 Anexo 2: Tabla de identificación validadoras

Nombre	Bárbara Guerrero
Grado Académico	Magíster
Profesión	Profesora de Castellano
Edad	27 años
Post-gradados	Magíster en didáctica de la lengua y la literatura, UMCE.



	Diplomado en innovación pedagógica y transferencia al aula, PUC.
Años de experiencia en educación superior	2 años
Años de experiencia en establecimientos educacionales	5 años
Área de especialización investigativa (mencione sus últimos 3 proyectos)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desarrollo de habilidades superiores en proyectos de enriquecimiento curricular. 2. Comprensión Lectora y Didáctica de la Literatura en las aulas inclusivas. 3. Desarrollo de habilidades lectoras desde el microcuento.
Área en que ejerce docencia en Educación superior (nombre sus cursos)	Supervisión de prácticas profesionales.
Publicaciones (mencione las últimas 3)	--
Otros	--

Nombre	Patricia Cruces
Grado Académico:	Magister en Currículum y Proyectos educativos.
Profesión:	Profesora de Castellano
Edad:	37 años
Post-gradados:	Magister
Años de experiencia en educación	-



superior	
Años de experiencia en establecimientos educacionales:	8 años (vigente)
Área de especialización investigativa (mencione sus últimos 3 proyectos)	-
Área en que ejerce docencia en Educación superior (nombre sus cursos)	-
Publicaciones (mencione las últimas 3)	-
Otros:	Premio a la Excelencia Académica en Magister.

Nombre	Marina Alvarado
Grado Académico	Doctora
Profesión	Profesora de Estado en Castellano
Edad	33
Post-gradados	Doctorado
Años de experiencia en educación superior	9
Años de experiencia en establecimientos educacionales	1
Área de especialización investigativa (mencione sus últimos 3 proyectos)	<p>Áreas de especialización: Literatura chilena Prensa siglo XIX Escritura de mujeres siglo XX</p> <p>Proyectos: 1. La sección folletín de la prensa en Chile (1842-1900): Inclusión, difusión y transformación de una sección que fue mucho más que novelas por entrega 2. Proceso de legitimación discursiva de las revistas Culturales y literarias chilenas (1842-1894) 3. La columna cultural de escritoras y escritores en la prensa chilena desde 1900-1920: aportes y transformaciones del género y de sus</p>



	Autores
Área en que ejerce docencia en Educación superior (nombre sus cursos)	Literatura Chilena I Didáctica y Metodología para la enseñanza de la lengua
Publicaciones (mencione las últimas 3)	<ul style="list-style-type: none"> - Del Almanaque Divertido (1879) a Zig-Zag (1905): Vínculos, continuidades y orígenes del magazín - La sección folletín de la prensa chilena desde 1842 a 1900 - La biografía como ancla: prensa y folletín chilenos del siglo XIX (1842- 1881)
Otros	

8.3 Anexo 3: Tabla Likert de validación de expertas para propuesta didáctica pedagógica

I. Validadora: Bárbara Guerrero Echeverría, Magister en didáctica de la Lengua y la Literatura

TABLA LIKERT PARA LA VALIDACIÓN DE MATERIAL / PROPUESTA DIDÁCTICA PEDAGÓGICA: MÓDULO DIDÁCTICO

ASIGNATURA: LENGUA Y LITERATURA



CURSO: 1 AÑO MEDIO

AUTORES PROPUESTA: Camila Cañas – Evelyn Celis – Sergio Chávez – Javiera Jorquera – Juan Rivera

A continuación, se le presenta una tabla Likert para evaluar la propuesta didáctica pedagógica concretada a través de un módulo didáctico que aborda la Unidad 1: “La libertad como tema literario” según los planes y programas del año 2016 relacionados con primer año medio.

Instrucciones:

1. La tabla está compuesta de tres criterios (T: totalmente – P: Parcialmente – D: Deficiente) de evaluación.
2. En total se desarrollan tres dimensiones:
 - Dimensión I: Consta de 10 criterios asociados a los fundamentos teóricos y estructurales del módulo didáctico.
 - Dimensión II: Consta de 9 criterios enfocados al material didáctico plasmado en el módulo.
3. En ellos, marque con una X el espacio que más se asemeje a su apreciación respecto al descriptor señalado.
4. Finalmente, completar información personal solicitada con respecto al evaluador.



Dimensión I: Fundamentos teóricos y estructura

Nº	Criterios	3 T	2P	1 D	No se observa
1	La propuesta pedagógica se enmarca en referentes de las ciencias pedagógicas y de la investigación educativa para proponer soluciones que resultan coherentes con las necesidades de aula.	X			
2	Las orientaciones metodológicas resultan coherentes con los requerimientos constructivistas declarados en la investigación.		X		
3	El sustento teórico referente al uso de las TICS en aula, es coherente con el objeto de estudio y orienta la enseñanza de elementos narratológicos presentes en la literatura, en primer año medio en la unidad N°1 de Narrativa propuesta en el programa de estudio	X			
4	La propuesta pedagógica sistematiza procedimientos que implican activamente al propio estudiante, de manera secuenciada, progresiva y flexible.		X		
5	La propuesta revela una vía para gestionar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los contenidos literarios, propiciando oportunidades para que los estudiantes indaguen, reflexionen y dialoguen.	X			
6	La propuesta no sólo es teórica, sino que aporta material concreto para orientar la práctica.	X			
7	La propuesta constituye un recurso didáctico pedagógico que modeliza como operacionalizar el uso de TICS para la enseñanza de elementos narratológicos en la literatura.	X			
8	La propuesta ofrece al profesor una nueva alternativa para potenciar el desarrollo de las competencias lecto-literarias	X			



9	El enfoque constructivista que asume la propuesta, facilita la vinculación de los contenidos literarios con un diseño didáctico variado y coherente con sus referentes y propósitos.	X			
10	La propuesta didáctica pedagógica aporta a orientar el trabajo docente desde una perspectiva constructivista y multimedial.	X			

Dimensión II: Material didáctico

Nº		3	2	1	No se observa
1	El material didáctico es implementable y útil para potenciar la competencia lecto-literarias mediante la enseñanza de la literatura	X			
2	Provee de diversas recomendaciones que releva el rol de mediador y animador del aprendizaje del profesor, por sobre el de instructor	X			
3	El material didáctico contribuye a sistematizar el trabajo de aula, mediante una estructura sencilla y flexible	X			
4	El material didáctico modeliza estrategias, procedimientos y métodos, coherentes con el enfoque constructivista del currículum nacional.	X			
5	El diseño didáctico del material elaborado, logra organizar tres componentes centrales: el contenido, los procedimientos de enseñanza y la consideración del sujeto del conocimiento.	X			
6	Las orientaciones al docente destacan la relevancia de generar un ambiente de aprendizaje para orientar el aprender haciendo, en los diversos momentos de interacción áulica.	X			
7	La muestra de material didáctico elaborado, revela una vía de para potenciar las habilidades lecto-literarias al enseñar narrativa con medios no tradicionales.	X			



8	El material didáctico propicia formas de evaluación divergentes y modalidades de trabajo participativas	X			
9	El material didáctico asume una forma de interacción entre el docente y sus alumnos que crea condiciones para desarrollar la creatividad y la capacidad de reflexión en torno al videojuego.	X			



II. Validadora: Marina Alvarado Cornejo, Doctora en Literatura

**TABLA LIKERT PARA LA VALIDACIÓN DE MATERIAL / PROPUESTA
DIDÁCTICA PEDAGÓGICA: MÓDULO DIDÁCTICO**

ASIGNATURA: LENGUA Y LITERATURA

CURSO: 1 AÑO MEDIO

AUTORES PROPUESTA: Camila Cañas – Evelyn Celis – Sergio Chávez – Javiera Jorquera – Juan Rivera

A continuación, se le presenta una tabla Likert para evaluar la propuesta didáctica pedagógica concretada a través de un módulo didáctico que aborda la Unidad 1: “La libertad como tema literario” según los planes y programas del año 2016 relacionados con primer año medio.

Instrucciones:

1. La tabla está compuesta de tres criterios (T: totalmente – P: Parcialmente – D: Deficiente) de evaluación.
2. En total se desarrollan tres dimensiones:
 - Dimensión I: Consta de 10 criterios asociados a los fundamentos teóricos y estructurales del módulo didáctico.
 - Dimensión II: Consta de 9 criterios enfocados al material didáctico plasmado en el módulo.
3. En ellos, marque con una X el espacio que más se asemeje a su apreciación respecto al descriptor señalado.
4. Finalmente, completar información personal solicitada con respecto al evaluador.

Dimensión I: Fundamentos teóricos y estructura

Nº	Criterios	3 T	2P	1 D	No se observa
1	La propuesta pedagógica se enmarca en referentes de las ciencias pedagógicas y de la investigación educativa para proponer soluciones que resultan coherentes con las necesidades de	X			



	aula.				
2	Las orientaciones metodológicas resultan coherentes con los requerimientos constructivistas declarados en la investigación.	X			
3	El sustento teórico referente al uso de las TICS en aula, es coherente con el objeto de estudio y orienta la enseñanza de elementos narratológicos presentes en la literatura, en primer año medio en la unidad N°1 de Narrativa propuesta en el programa de estudio	X			
4	La propuesta pedagógica sistematiza procedimientos que implican activamente al propio estudiante, de manera secuenciada, progresiva y flexible.	X			
5	La propuesta revela una vía para gestionar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los contenidos literarios, propiciando oportunidades para que los estudiantes indaguen, reflexionen y dialoguen.	X			
6	La propuesta no sólo es teórica, sino que aporta material concreto para orientar la práctica.	X			
7	La propuesta constituye un recurso didáctico pedagógico que modeliza como operacionalizar el uso de TICS para la enseñanza de elementos narratológicos en la literatura.	X			
8	La propuesta ofrece al profesor una nueva alternativa para potenciar el desarrollo de las competencias lecto-literarias	X			
9	El enfoque constructivista que asume la propuesta, facilita la vinculación de los contenidos literarios con un diseño didáctico variado y coherente con sus referentes y propósitos.	X			
10	La propuesta didáctica pedagógica aporta a orientar el trabajo docente desde una perspectiva constructivista y multimedial.	X			



Dimensión II: Material didáctico

Nº		3	2	1	No se observa
1	El material didáctico es implementable y útil para potenciar la competencia lecto-literarias mediante la enseñanza de la literatura	X			
2	Provee de diversas recomendaciones que releva el rol de mediador y animador del aprendizaje del profesor, por sobre el de instructor	X			
3	El material didáctico contribuye a sistematizar el trabajo de aula, mediante una estructura sencilla y flexible	X			
4	El material didáctico modeliza estrategias, procedimientos y métodos, coherentes con el enfoque constructivista del currículum nacional.	X			
5	El diseño didáctico del material elaborado, logra organizar tres componentes centrales: el contenido, los procedimientos de enseñanza y la consideración del sujeto del conocimiento.	X			
6	Las orientaciones al docente destacan la relevancia de generar un ambiente de aprendizaje para orientar el aprender haciendo, en los diversos momentos de interacción áulica.	X			
7	La muestra de material didáctico elaborado, revela una vía de para potenciar las habilidades lecto-literarias al enseñar narrativa con medios no tradicionales.	X			
8	El material didáctico propicia formas de evaluación divergentes y modalidades de trabajo participativas	X			
9	El material didáctico asume una forma de interacción entre el docente y sus alumnos que crea condiciones para desarrollar la creatividad y la capacidad de reflexión en torno al videojuego.	X			



III. Validadora: Patricia Cruces Gallardo, Magister en Currículum y proyectos educativos.

**TABLA LIKERT PARA LA VALIDACIÓN DE MATERIAL / PROPUESTA
DIDÁCTICA PEDAGÓGICA: MÓDULO DIDÁCTICO**

ASIGNATURA: LENGUA Y LITERATURA

CURSO: 1 AÑO MEDIO

AUTORES PROPUESTA: Camila Cañas – Evelyn Celis – Sergio Chávez – Javiera Jorquera – Juan Rivera

A continuación, se le presenta una tabla Likert para evaluar la propuesta didáctica pedagógica concretada a través de un módulo didáctico que aborda la Unidad 1: “La libertad como tema literario” según los planes y programas del año 2016 relacionados con primer año medio.

Instrucciones:

1. La tabla está compuesta de tres criterios (T: totalmente – P: Parcialmente – D: Deficiente) de evaluación.
2. En total se desarrollan tres dimensiones:
 - Dimensión I: Consta de 10 criterios asociados a los fundamentos teóricos y estructurales del módulo didáctico.
 - Dimensión II: Consta de 9 criterios enfocados al material didáctico plasmado en el módulo.
3. En ellos, marque con una X el espacio que más se asemeje a su apreciación respecto al descriptor señalado.
4. Finalmente, completar información personal solicitada con respecto al evaluador.

Dimensión I: Fundamentos teóricos y estructura

Nº	Criterios	3 T	2P	1 D	No se observa
1	La propuesta pedagógica se enmarca en referentes de las ciencias pedagógicas y de la investigación educativa para proponer soluciones que resultan coherentes con las necesidades de aula.	X			



2	Las orientaciones metodológicas resultan coherentes con los requerimientos constructivistas declarados en la investigación.	X			
3	El sustento teórico referente al uso de las TICS en aula, es coherente con el objeto de estudio y orienta la enseñanza de elementos narratológicos presentes en la literatura, en primer año medio en la unidad N°1 de Narrativa propuesta en el programa de estudio	X			
4	La propuesta pedagógica sistematiza procedimientos que implican activamente al propio estudiante, de manera secuenciada, progresiva y flexible.	X			
5	La propuesta revela una vía para gestionar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los contenidos literarios, propiciando oportunidades para que los estudiantes indaguen, reflexionen y dialoguen.	X			
6	La propuesta no sólo es teórica, sino que aporta material concreto para orientar la práctica.	X			
7	La propuesta constituye un recurso didáctico pedagógico que modeliza como operacionalizar el uso de TICS para la enseñanza de elementos narratológicos en la literatura.	X			
8	La propuesta ofrece al profesor una nueva alternativa para potenciar el desarrollo de las competencias lecto-literarias	X			
9	El enfoque constructivista que asume la propuesta, facilita la vinculación de los contenidos literarios con un diseño didáctico variado y coherente con sus referentes y propósitos.	X			
10	La propuesta didáctica pedagógica aporta a orientar el trabajo docente desde una perspectiva constructivista y multimedial.	X			



Dimensión II: Material didáctico

Nº		3	2	1	No se observa
1	El material didáctico es implementable y útil para potenciar la competencia lecto-literarias mediante la enseñanza de la literatura	X			
2	Provee de diversas recomendaciones que releva el rol de mediador y animador del aprendizaje del profesor, por sobre el de instructor	X			
3	El material didáctico contribuye a sistematizar el trabajo de aula, mediante una estructura sencilla y flexible	X			
4	El material didáctico modeliza estrategias, procedimientos y métodos, coherentes con el enfoque constructivista del currículum nacional.	X			
5	El diseño didáctico del material elaborado, logra organizar tres componentes centrales: el contenido, los procedimientos de enseñanza y la consideración del sujeto del conocimiento.				
6	Las orientaciones al docente destacan la relevancia de generar un ambiente de aprendizaje para orientar el aprender haciendo, en los diversos momentos de interacción áulica.	X			
7	La muestra de material didáctico elaborado, revela una vía de para potenciar las habilidades lecto-literarias al enseñar narrativa con medios no tradicionales.		X		
8	El material didáctico propicia formas de evaluación divergentes y modalidades de trabajo participativas		X		
9	El material didáctico asume una forma de interacción entre el docente y sus alumnos que crea condiciones para desarrollar la creatividad y la capacidad de reflexión en torno al videojuego.	X			



8.4 Anexo 4: Comentarios validadoras

I. Comentarios validadora: Bárbara Guerrero Echeverría, Magister en didáctica de la Lengua y Literatura

Estimados tesisistas:

Primero, quiero felicitar el trabajo que han realizado, pues la idea del videojuego como nueva herramienta de enseñanza de la literatura es una propuesta que se viene estudiando no hace mucho y surge como un método que nos permitiría responder a las nuevas necesidades de los estudiantes de hoy que son nativos tecnológicos.

Segundo, quiero comentar a grandes rasgos lo que observé en el módulo y propuesta en sí. Pienso que en su mayoría, el módulo responde a un enfoque pedagógico constructivista, exceptuando en el taller 7 (si mal no recuerdo) que es el que pretende consolidar los conceptos de orden teórico. Pienso que esa propuesta de evaluación responde más bien a un método clásico en el que se pierde esta mirada de construcción del aprendizaje en el que el estudiante es un sujeto activo. Se me imagina que el módulo también busca dialogar con las formas/métodos clásicos o, si se quiere, usuales de evaluación y que responden a los estándares como la PSU, sin embargo, los aspectos teóricos también pueden ser evaluados desde propuestas en las que el estudiante verdaderamente aplique habilidades correspondientes al nivel y que, a su vez, sean coherentes con la potente propuesta didáctica que plantearon en la tesis. En el documento hay comentarios que, si tienen a bien, pueden incorporar para mejorar el excelente trabajo que han realizado.

Finalmente, les agradezco considerarme en este proceso de validación en un proyecto tan interesante como este.



II. Comentario validadora: Marina Alvarado Cornejo, Doctora en Literatura

Respecto del material enviado para ser validado, las observaciones son las siguientes:

-Deben ser uniformadas las rúbricas de evaluación, ya que algunas de las presentadas durante el módulo presentan 0 puntos para el nivel insuficiente, mientras que otras otorgan 1 punto.

-En cuanto a las actividades, éstas son pertinentes a lo que se pretende lograr, y valoro la originalidad del tema y el banco de videojuegos que proponen para que los profesores que deseen aplicar este método puedan adecuarse.

-Me parece que las preguntas que funcionan como título de las actividades debieran limitarse a una sola o bien hacer dos. Es decir, evitar ¿Quiénes y cómo participan en la historia?, y cambiar por: ¿Quiénes participan en la historia? ¿Cómo es la participación de los personajes en la historia?

III. Comentario validadora: Patricia Cruces Gallardo, Magister en Currículum y proyectos educativos

Tesistas:

Adjunto las observaciones asociadas a la validación de la propuesta didáctica:

Con respecto a lo formal, el punto de las rúbricas ha sido lo más débil del trabajo realizado, la redacción es algo amplia y extensa para la comprensión de los estudiantes. Además, cada indicador posee un campo muy amplio para evaluarlo. Por otro lado, el módulo, sus actividades, imágenes y textos son sumamente pertinentes y creativos para su implementación. Las actividades están acordes y coherentes con el objetivo de realizar la transposición asociada al videojuego, convirtiéndose en una novedosa estrategia considerando, la realidad de los estudiantes de hoy.

Es abordado de manera tal, que aunque los estudiantes no guarden interés en el área, pueden trabajar sin problemas en ella y, lo más importante, conseguir los aprendizajes que se esperan.



UNIVERSIDAD CATÓLICA
SILVA HENRÍQUEZ

Departamento de Humanidades
Pedagogía en Castellano