

Proyecto Diseño para la escritura

Creación de material educativo para el área de lenguaje y comunicación.

Taller de Titulación Accesibilidad e Inclusión 2021

Autores: Francisca Cortés y Michelle McIsaac.

Profesor guía: Herbert Spencer.

Diseño | e[ad] | PUCV

LUGAR
PARA TOMAR
EL LÁPIZ

TIPOS DE LÁPIZ



Proyecto

Diseño para la escritura

Creación de material educativo para el área de lenguaje y comunicación.

Carpeta del Taller de Titulación 2021 de Francisca Cortés y Michelle McIsaac. Realizada en el marco del proyecto interdisciplinar “Diseño para la escritura” guiado por los profesores Herbert Spencer, Katherine Exss y Marcela Jarpa. Junto a las carreras de educación básica y educación especial.

Índice

6-19 Introducción

7 Proyecto

8 Investigación

11-20 Enseñar en pandemia

12 Introducción

13 Efectos positivos y negativos

14 Cambios curriculares

16 Evaluación online

17 Nuevos roles

20 Actores

21-32 Escritura

22 Introducción

27 Mapa conceptual

28 Observaciones: Posturas

30 Observaciones: Materiales

33-53 Lenguaje y comunicación

34 Introducción

35 SIMCE

36 Tipos de texto

37 Materia por curso

45 Secuencia didáctica

53 Cómo redacto mi texto

54-56 DUA-EDE

55 Principios

56 Mapa conceptual

57-63 Estilos gráficos

- 28 Estudio
- 59 Tipografías
- 62 Formas y trazos

64-94 Instrumentos de recolección de datos

- 65 Sonda
- 86 Diagnóstico escritura
- 88 Encuesta docente
- 90 Entrevista docente
- 94 Oportunidades de diseño

95-108 Definir

- 96 Hipótesis
- 101 Estudio complementario
- 103 Mapa conceptual
- 104 Propuestas

109-174 Desarrollar

- 110 Propuesta final
- 114 Tipografías edición
- 115 Paleta de colores
- 116 Nunito
- 126 Cuadernillo
- 134 Iconografía
- 136 Espacios de trabajo
- 137 Páginas interiores
- 150 Juegos
- 172 Página web
- 173 Maquetas
- 174 Conclusión

175-180 Bibliografía

Introducción

Proyecto

Proyecto Toma mi mano y escribamos juntos

Este proyecto, es de carácter interdisciplinar, ya que se juntan las carreras de educación básica, educación especial y diseño; está destinado a los profesores en formación, docentes, alumnos de cuarto, quinto y sexto básico del colegio Las Amapolas, en la materia de lenguaje para reforzar y fortalecer el aprendizaje de escritura.

Este colegio es una institución de alta vulnerabilidad de la región de Valparaíso, en la cual, además de contar con una gran cantidad de casos de estudiantes con necesidades educativas especiales, existe una baja participación debido a la falta de recursos, ya que los alumnos se contactan mayormente mediante celulares, implicando problemas de conectividad o que el dispositivo sea compartido entre los integrantes de su hogar, dificultando así la participación en clase.

A raíz de lo anterior, se busca resolver dos problemas que emergen de la actual situación de emergencia sanitaria: por una parte, acortar la brecha y la desigualdad que los estudiantes de entornos

socioeconómicos vulnerables han sufrido, no solo por incierta calidad de las clases realizadas y la incipiente preparación de sus profesores, sino también por el escaso acceso a conectividad y equipos, algo indispensable hoy en día; mientras que por otro lado, mejorar las oportunidades dentro del aprendizaje creando situaciones, experiencias y material didáctico innovador e inclusivo para reforzar la escritura y así preparar mejor a los alumnos en cuanto a su conocimiento y todo lo que este ámbito implica para el desarrollo personal.

Por otro lado, el proyecto le brindará al colegio 12 tablets para ser usados en clases.

Colegio Las Amapolas

Ubicado en Santa Julia, parte como jardín social el cual fue expandiéndose hasta el día de hoy hasta llegar a ser un proyecto educativo medioambiental. Cuenta con 18 docentes y 206 estudiantes, de los cuales 55 de ellos están en el proyecto PIE (estrategia inclusiva del sistema educacional, que tiene el propósito de contribuir al mejoramiento continuo de la calidad de la educación).

Trabajaremos con los cursos cuarto, quinto y sexto

básico, cada uno conformado por 20 estudiantes aproximadamente, los cuales se conectan a sus clases mayormente por un dispositivo móvil.

Objetivos

El objetivo general del proyecto es co-diseñar interdisciplinariamente una secuencia didáctica y material de apoyo de trabajo análogo y digital para la enseñanza de escritura para apoyar a los alumnos de 4to, 5to y 6to básico del colegio Las Amapolas de Viña del Mar, en la enseñanza de géneros discursivos (texto informativo y lírico) de esta manera rendir un buen SIMCE.

Específicamente:

- Co-diseñar la secuencia didáctica en relación con la enseñanza de la escritura de los géneros discursivos.
- Co-diseñar material lúdico, físico y digital para la enseñanza de los géneros discursivos.
- Difundir el material y capacitar al cuerpo docente para su implementación en clase.

Investigación

En este momento comienza el proceso de estudio y análisis de los distintos marcos teóricos en los cuales está inserto el proyecto, para lograr entender mejor las dimensiones que abarca.

Conceptos importantes

Se definen los conceptos que consideramos claves para el mejor entendimiento de la materia.

DUA: Siglas del Diseño Universal de Aprendizaje, cuyo enfoque se basa en diseñar y flexibilizar el currículo escolar de tal manera que los marcos prácticos de aplicación en el aula funcionen para todos y todas las estudiantes de manera inclusiva, con fundamento en las evidencias neurocientíficas que explican cómo el cerebro aprende, es decir, que cubran al 100% las necesidades de los y las estudiantes. Además se hace uso de la oportunidad que ofrecen los medios digitales por su gran versatilidad, proponiendo 3 principios para el diseño de clases que otorgan múltiples alternativas para aprender.

Nace por el cuestionamiento de por qué hay alumnos que no llegan a alcanzar los aprendizajes previstos, concluyendo que muchos currículos atienden las necesidades de la mayoría de los alumnos/as, pero no de todos/as, dejando a la minoría fuera de lo que los métodos de aprendizaje tradicionales tienen como objetivo, el aprendizaje.

Secuencia didáctica: Propone momentos y actividades las cuales tienen como fin crear un proceso para enseñar un contenido educativo en el aula. Su diseño propone instancias planificadas estratégicamente a partir de propósitos guiados por el contenido y la intencionalidad de lo que se le quiere entregar al alumno/a para lograr cumplir con los objetivos del currículo nacional de manera efectiva. La secuencia supone el diseño de las fases (desde la entrega del conocimiento hasta el cierre del contenido con su respectiva apropiación por parte del estudiante) teniendo en cuenta condiciones sociales, pedagógicas y escolares.

Inclusión socioeducativa: Es la búsqueda de la igualdad de oportunidades para crear acceso al aprendizaje y posibilitar la inserción social profunda y efectiva. Este objetivo recae en el docente como

medio para formar habilidades que le permitan al estudiante integrarse en la sociedad.

Proyecto social: Tiene como objetivo transformar y solucionar, mediante un conjunto de procesos y actividades, una parte de un problema social, en este caso, la educación, llevando el cambio a una respuesta que disminuya la brecha entre lo que existe y lo deseado/necesitado por la sociedad, o la población afectada. Los proyectos sociales hacen uso de bienes o servicios para satisfacer las necesidades de comunidades que no poseen recursos o conocimientos para resolver un problema que los involucre a todos de manera autónoma.

TICS: Siglas de Tecnologías de la información y la comunicación, las cuales están basadas en los recursos que emergen de la digitalización, creando diversos canales de comunicación, almacenamiento, procesamiento junto a la transmisión digitalizada de la información. A través de los años, en el área de la educación ha tomado mucha importancia, incorporando estas en el aprendizaje de los alumnos para integrar la cultura de alfabetización y habilidades digitales, material didáctico, fuentes de información e instrumentos para realizar trabajos. Se comenta que el uso de las TICS en el aula de

clase favorece la creatividad, la manipulación y la experimentación, la socialización, la curiosidad y la investigación en el alumno.

PIE: Siglas de Programa de Integración Escolar, el cual es un plan abordado por el sistema educacional que tiene como fin mejorar la calidad del aprendizaje entregando recursos y apoyos. Es un espacio que se otorga en colegios, el cual está compuesto por varios profesionales tales como, psicólogos, fonoaudiólogos, terapeutas ocupacionales y educadores especiales para trabajar diferentes áreas y necesidades educativas especiales transitorias o permanentes de los alumnos, por ejemplo, el trastorno específico del aprendizaje, déficit de atención, discapacidades motoras, dislexia...

Marco teórico

Enseñar en pandemia

Marco teórico 1: Enseñar en pandemia

La modalidad online ha traído cambios significativos en todos los niveles de la enseñanza, cuestionando el futuro en cuanto a los modos de aprendizaje tradicionales impartidos hasta el momento y el currículo actual. Los colegios, docentes, estudiantes y familias se han visto en la obligación de estar **abiertos al cambio** y adaptarse a estas nuevas maneras de operar, significando para ellos **re aprender y desprenderse** de los recursos comunes, creando nuevas metodologías lúdicas provenientes de la creatividad, cotidianidad e innovación para enfrentar los retos que trae aprender de manera remota, los cuales deben asegurar **la personalización, flexibilidad y los aprendizajes emergentes** para cubrir las necesidades de todos los y las alumnas.

El nuevo método de aprendizaje escolar, es decir, la enseñanza se está dando virtualmente de manera **sincrónica y asincrónica**, en esta última, para que su implementación sea eficiente, el estudiante debe poseer autonomía en cuanto a sus estudios y motivaciones. Por otro lado, la modalidad asíncrona brinda mayor accesibilidad al momento de aprender

(si es que se tiene conectividad), permitiendo revisar la materia en horarios que el estudiante o su familia estime conveniente. A nivel del docente, esta asincronía debe realizarse asegurando, además del aprendizaje, la autogestión y el seguimiento continuo del alumno en términos de progreso y emocionalidad.

En paralelo, nacen prácticas emergentes que cambian las maneras tradicionales de impartir clases, haciendo de la tecnología algo indispensable. Algunos ejemplos son:

- Blending learning: Combina momentos de presencialidad con momentos virtuales. Este programa mixto ofrece nuevas metodologías didácticas y útiles para la entrega de la información gracias a recursos de comunicación visual.
- Aula invertida: Consiste en que el alumno pueda obtener información sin la necesidad de la presencia física del profesor, esto mediante grabaciones en medios digitales. Ofrece un enfoque integral y flexible para incrementar el compromiso del alumno en la enseñanza.
- Cursos en línea masivos: Son módulos auto gestionables y autónomos para aprender, estructurados generalmente por instituciones de educación superior que validan los aprendizajes

realizados en línea.

- Entornos personales de aprendizaje: El aprendizaje puede ocurrir en cualquier escenario de manera autónoma y abierta, haciendo uso de cualquier medio de acceso a la información.

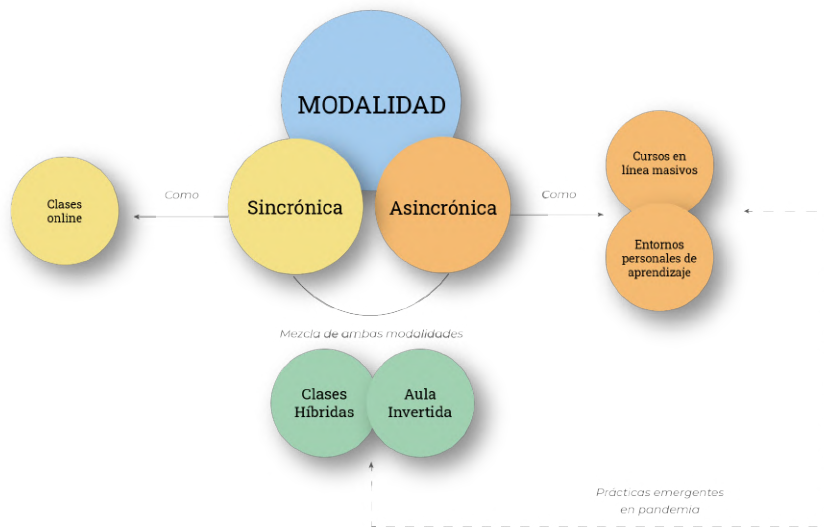


Figura 1: Modelo elaborado por nosotras con información de diversos textos de la bibliografía

Efectos positivos y negativos de enseñar y aprender en modalidad online

Dentro de estos cambios que trae la enseñanza remota se han generado herramientas positivas que han beneficiado la enseñanza, tales como el acceso a más material didáctico, herramientas novedosas para realizar las clases, el descubrimiento de plataformas innovadoras y útiles, el aprendizaje mutuo y significativo entre docente y estudiante, la escucha activa y la flexibilidad.

Por otro lado, la enseñanza online también le ha traído impactos negativos a las personas, tales como la falta de contacto físico y emocional, problemas de salud mental, violencia de género, desempleo, y ha evidenciado aún más la desigualdad existente en la sociedad **perjudicando principalmente a sectores vulnerables**, dado que los estudiantes que viven en esta realidad no poseen todos los recursos necesarios para estudiar **afectando el acceso al conocimiento, la socialización, la inclusión y oportunidades educativas**. Se pudo ver que el rol de los colegios es fundamental en la presencialidad, ya que entrega muchas herramientas a los estudiantes tales como alimentación, materiales, apoyo socioemocional, actividades creativas y enseñanza sin la necesidad de conectividad, lo cual actualmente ha sido un problema para las familias que contaban con estos aspectos.

Podemos agregar el enorme aumento en la

sobrecarga académica que viven los docentes, quienes en algunos casos, han tenido que cargar además con labores domésticas no remuneradas.

Lo anterior deja entrever la necesidad de un nuevo currículo educacional que se adapte a las distintas necesidades del o la docente y el alumnado, que les brinde apoyo emocional junto con un correcto uso y distribución de estos nuevos espacios digitales para que se entregue y reciba conocimiento de manera inclusiva, sana y efectiva.

Para lograr abordar los problemas existentes en un nuevo currículo, se necesita equidad e inclusión para centrarse en entregar acceso a la educación principalmente a los grupos de población más vulnerables y marginados para reducir la brecha estudiantil; brindando calidad y pertinencia para enfocarse en la mejora de los contenidos de los programas de estudios y en el apoyo especializado al personal docente. Lo anterior, asegurando condiciones laborales adecuadas, formación docente para la educación a distancia, y apoyo socioemocional para trabajar con las y los estudiantes y sus familias. Además, se necesita una preparación del sistema educativo para responder ante las crisis con interdisciplinariedad e intersectorialidad, es decir, una planificación y ejecución centradas no solo en la educación, sino también en la salud, la nutrición

y la protección social, y por último formar alianzas entre diferentes sectores y actores para alcanzar un sistema integrado, centrado en el alumnado y en el personal educativo.

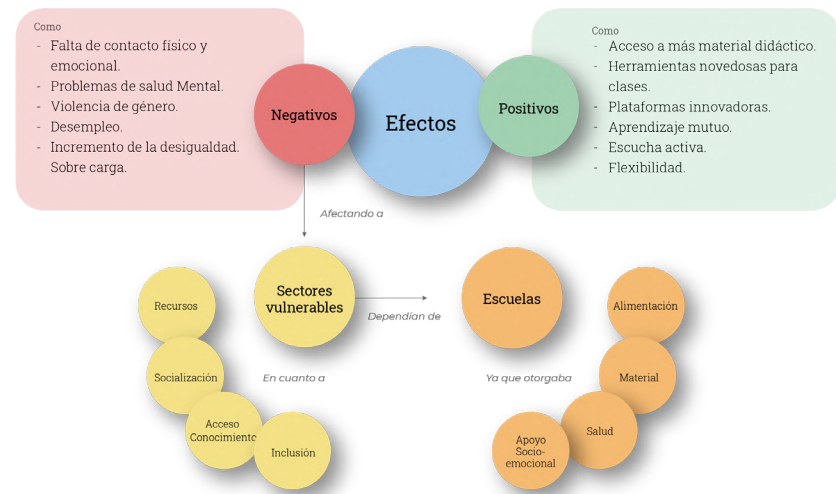


Figura 2: Modelo elaborado por nosotras con información de diversos textos de la bibliografía

Cambios en el currículo

En cuanto a la gestión curricular, se han propuesto recomendaciones para transformar el sistema escolar pensando en la equidad, la sostenibilidad, los nuevos recursos y los niveles de segregación, para crear adquisición, profundización y

conocimientos efectivos. Este debe estar enfocado en igualdad de género, con diversidad cultural y lingüística, con apoyos socioemocionales y para las distintas necesidades de los estudiantes junto con apoyos a familias que se encuentran en diversas situaciones. Este nuevo currículo agrandará el vínculo entre docente y estudiante/familia, entregando herramientas de autogestión, monitoreo y profundización de materia de maneras más lúdicas, evitando la sobrecarga con ayuda de la interdisciplinariedad.

- La propuesta indicada para el nuevo currículo actúa:
- Creando experiencias en el aprendizaje como búsqueda de lo esencial, trabajo entre pares, actividades breves, uso de material a mano y reflexiones personales.
- Conociendo la situación del estudiante para establecer confianza y diseñar experiencias pedagógicas. Acompañando a familias para promover la autonomía en los estudiantes.
- Apuntando al aprendizaje profundo mediante el diseño de nuevos materiales.
- Distinguiendo lo esencial del currículo. Monitoreando a los estudiantes mediante

reuniones (grupales e individuales).

- Seleccionando las experiencias mínimas para cuidar la salud mental de los estudiantes y docentes.

Se señala que la formación ciudadana debe estar presente y se plantea cómo fomentar y reforzar la educación cívica y la vida escolar dentro del contexto Covid-19, con espacios de discusión y participación inter-estamental de manera online, donde se priorizan los cuestionamientos de temas de actualidad y la comunicación entre pares.

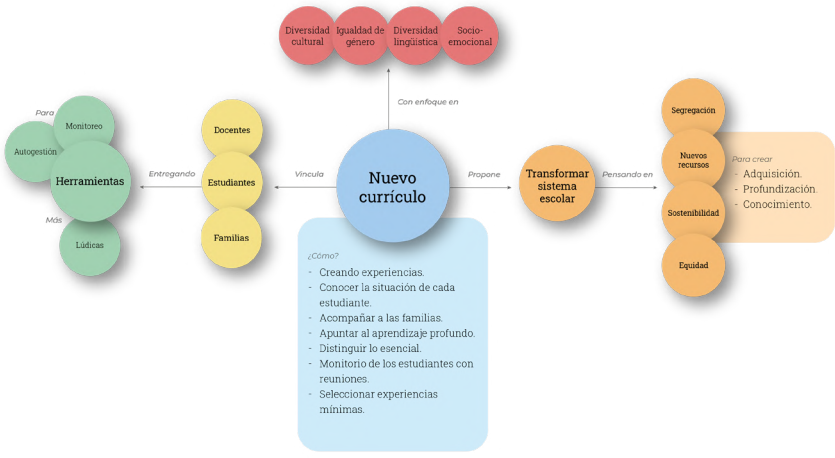


Figura 3: Modelo elaborado por nosotras con información de diversos textos de la bibliografía

Evaluación en el aprendizaje online

En este contexto, las evaluaciones se han tomado como materia de cuestionamiento debido a la nueva modalidad en la que vivimos, ya que para un profesor no es certero el compromiso que tiene el alumno con la evaluación, ya que este podría no tener una buena conectividad para realizar una prueba de manera continua, podría tener interrupciones ambientales, distracciones, problemas emocionales, o una serie de aspectos que podrían afectar su desempeño, lo que nos dice que la evaluación en modalidad remota no es un fiel registro del aprendizaje del alumno, sobre todo en estas condiciones en donde lo emocional juega un rol importante en el día a día de los y las estudiantes, y aún más en sectores vulnerables.

A raíz de lo anterior, varias instituciones escolares han optado por eliminar las evaluaciones o bien, modificarlas.

En cuanto a la revisión de la escritura, se recomienda optar por un proceso de **retroalimentación**, para hacer notar errores y logros de manera clara sin desmotivar al alumno o alumna.

Retroalimentación efectiva para la escritura

En la revisión de la escritura como proceso de enseñanza, es importante ayudar al estudiante a no

desmotivarse y realmente aprender de sus errores a la hora de corregir sus textos escritos, es por esto que una retroalimentación mayormente positiva y clara podría ser clave para un aprendizaje significativo, incluyendo preguntas y sugerencias al alumno más que tachados en el mismo escrito, además de destacar sus logros sobre el desempeño realizado.

- La retroalimentación entrega información sobre logros y aspectos a mejorar, es por esto que es considerada como un proceso importante en la revisión de la escritura. En cuanto a sus principios encontramos:
- Variedad de focos: Se comenta sobre diferentes aspectos, como el contenido, la estructura, el género, la construcción de oraciones, la creatividad, la organización y la ortografía.
- Variedad de modos, es decir, existen diversas formas de entregar información, algunas menos efectivas que otras, tales como el tachado o la indicación, y las preguntas reflexivas y las sugerencias, las cuales son retroalimentaciones positivas.
- Promoción del aprendizaje: asegura la calidad de la retroalimentación mediante comentarios claros, concretos, el uso de metalenguaje (se usa para hablar de aspectos propios de una lengua

o para describirla) y la explicación sobre cómo mejorar.

- Entrega oportuna y detallada.
- Equilibrio de los juicios: Mediante evaluaciones positivas sobre el desempeño del estudiante.

Nuevos roles y retos

Docentes

Los profesores y profesoras se han enfrentado a fuertes presiones ante la sociedad para adaptarse rápidamente a la nueva modalidad educativa, es por esto que han tenido que volver a formarse y adaptarse **transformándose en diseñadores de innovaciones** al momento de enfrentarse a retos educativos que se presentan vinculando **las TIC** a la materia, creando canales interactivos para incorporar plataformas digitales al aprendizaje y así replicar el aula tradicional. Se genera la creación de nuevas herramientas que promueven el análisis, comprensión y disfrute de materia para incentivar y ejecutar la escucha activa de sus estudiantes, ya que, las interacciones en línea pueden ser monótonas e inefectivas. En paralelo, se nutren los vínculos con seguimientos, asumiendo un rol importante

al momento de contener emocionalmente a los estudiantes junto a sus familias en los tiempos difíciles que trae la pandemia. Estos nuevos roles que asumen **conlleva en varios casos a más trabajo, sobreexplotación y desgaste emocional.**

Por otro lado, por medio de proyectos e investigaciones se necesitan generar competencias virtuales para la **inteligencia crítica, la inteligencia reflexiva y la inteligencia interpretativa**, para que sus estudiantes sean individuos con valores, ciudadanos comprometidos y responsables, y que logren vivir en comunidad fomentando la comunicación, la participación y la colaboración.

Un principio esencial para hacer efectivas las clases online, es la planeación del proceso de enseñanza y aprendizaje. Algunas recomendaciones para la organización del sistema de enseñanza online de manera óptima y enriquecida son: Antes de la clase dedicar un espacio principalmente a explicar o demostrar conceptos más complejos, ejercicios, discusiones, presentaciones, casos y resolución de dudas.

¿Cómo?

- Planificar las semanas de trabajo, los materiales y actividades.

- Verificar los materiales y el acceso de todos los y las alumnos/as.
- Considerar las posibles interrupciones a la hora de realizar la clase. Revisar requerimientos técnicos.

Durante la clase se podría aprovechar de manera más productiva y enriquecedora el tiempo, dedicándose a explicar o demostrar conceptos más complejos, ejercicios, discusiones, presentaciones, casos y resolución de dudas.

¿Cómo?

- Estructurar el horario alternando momentos cortos de clases en vivo con actividades complementarias como ejercicios.
- Interactuar con los estudiantes mediante una participación activa y colaborativa.

Finalmente, después de la clase se podrían realizar actividades dirigidas y útiles que permitan evaluar los avances de los alumnos.

¿Cómo?

- Contactarse con los estudiantes.
- Enriquecer creativamente haciendo uso de las variadas plataformas que ofrece la modalidad online.

- Evaluar frecuentemente y ser claro sobre los medios para realizarlo.

Lo anterior es un proceso que se debe aplicar fortaleciendo la transferencia de conocimiento y evitando a toda costa caer en el intercambio de información, lo cual terminaría en una monotonía insostenible para la modalidad.

Cabe mencionar la importancia de creación de material que facilite la participación de estudiantes con problemas de conectividad; estos deben poder realizarse con un bajo uso de internet (como el material de descarga) y no demandar horarios específicos de trabajo, entregando canales de comunicaciones flexibles para que todos los estudiantes puedan acceder a ellos, tomando en consideración el nivel de conectividad más bajo.

Estudiantes

Los que se han visto fuertemente golpeados son los estudiantes dentro de este contexto, se les piden ciertas especificaciones para tener un aprendizaje consciente y no solo ser un oyente receptivo, lo cual, dependiendo de cada caso, parecen ser tareas agobiantes para el o la alumna si es que no hay un entorno social o emocional óptimo para que pueda ejecutarse el aprendizaje. El objetivo principal es

que el alumno sea autónomo y posea competencias digitales para manejar las diversas plataformas, para esto el niño o niña debe ser responsable, creativo, curioso, organizado y con buen manejo de su habilidad para la gestión de su tiempo. Para que esto se logre, debe haber un seguimiento por parte del docente hacia el alumno o alumna para conocer su realidad y entender cada caso, y así impartir una clase amena que evite el abandono escolar del estudiante.

Familias

Este nuevo proceso educativo arriesga el proceso formativo afectando el progreso, la continuidad de los estudios y el aprendizaje de los estudiantes. Se ha visto que nuevos roles se han desarrollado por estas nuevas medidas, entregando la responsabilidad a las familias para la revisión de los contenidos o el propio acompañamiento, lo cual está sujeto al tiempo que los padres o familiares le puedan dedicar a las diversas actividades y al tipo de material que cada escuela pueda brindar, causando temor en cuanto a la calidad de enseñanza que se está entregando.

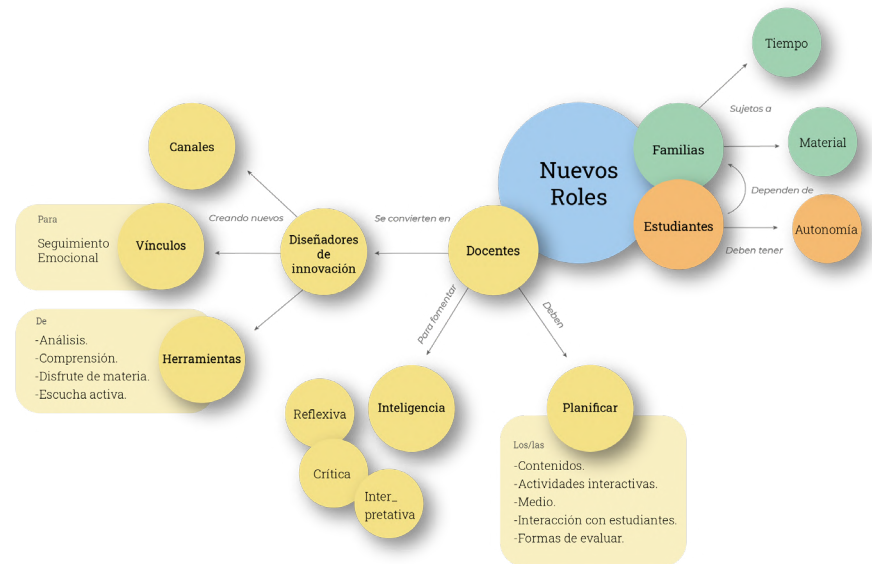


Figura 4: Modelo elaborado por nosotras con información de diversos textos de la bibliografía

Actores del sistema de educación

Se define el mapa de actores para dar cuenta de la estructura, roles y relaciones que tienen las distintas personas y entidades que forman parte del sistema de educación.

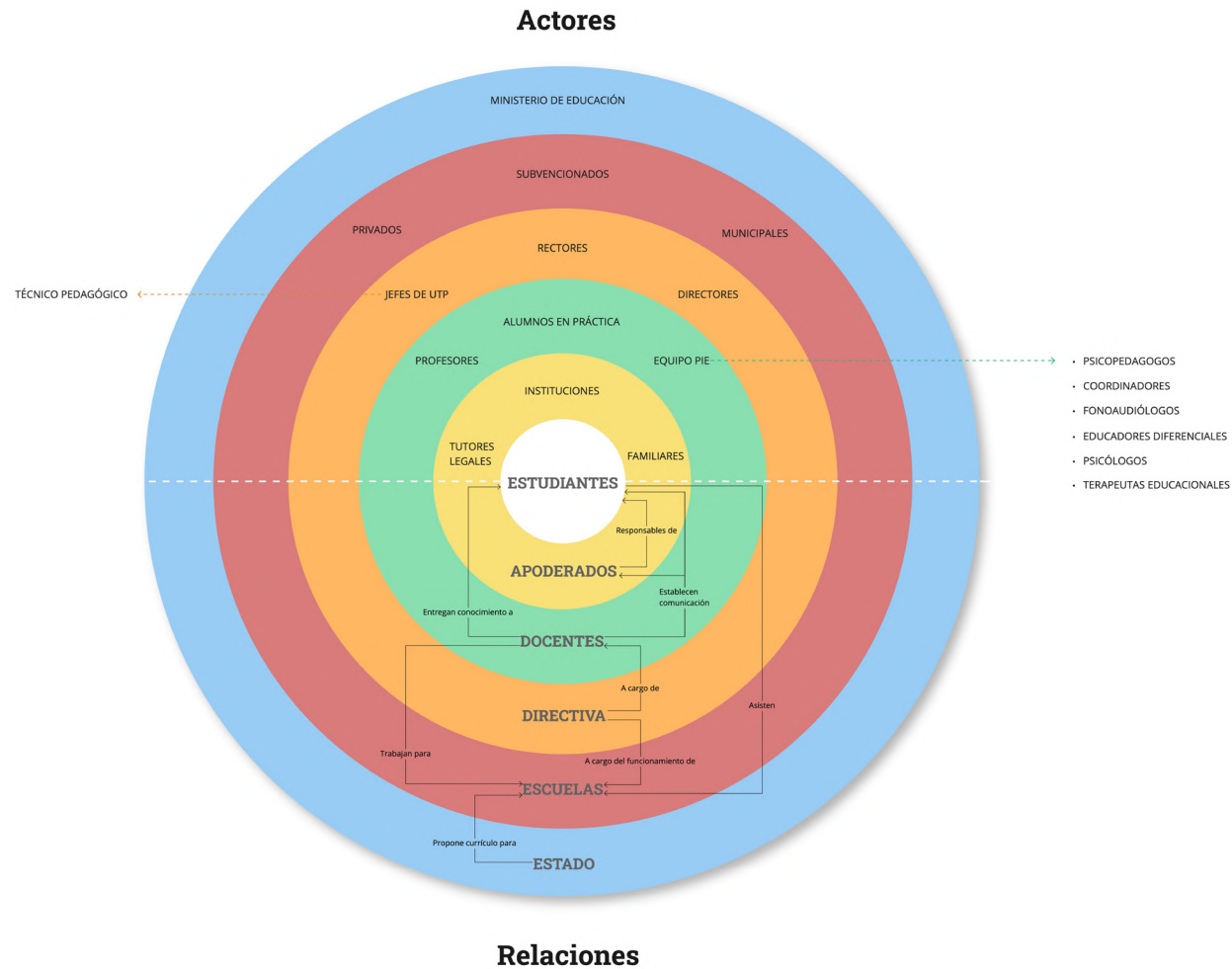


Figura 5: Modelo elaborado por nosotras con información brindada por las integrantes del equipo interdisciplinar

Marco teórico

La escritura

Marco teórico 2: La escritura

Nos preguntamos sobre el acto de escribir y los elementos y habilidades que implica su ejecución, por lo que para lograr nuestro objetivo como grupo, debemos realizar el estudio sobre lo que es escribir en profundidad.

¿Qué es escribir?

Según la RAE, escribir es “**representar las palabras o las ideas con letras u otros signos trazados en papel u otra superficie**”. La escritura es un ejercicio cognitivo que hace la representación del lenguaje tangible, las cuales pueden ser ideas, palabras, signos, conceptos, códigos, entre otros, sobre una superficie. Este modo gráfico permite transmitir mensajes de emisor a receptor y conservar información. Los escritos están conformados por una serie de principios, reglas y mecanismos para llevarlo a cabo de manera legítima.

Cada cultura tiene su propio lenguaje y su propio sistema de escritura, tal como se ejemplifica a continuación:

- Alfabeto: Cada símbolo representa un fonema, consonante o vocal (alfabeto latino).
- Silábico: Cada símbolo representa una sílaba (kana japoneses).
- Logográfico: Cada símbolo representa un morfema (escritura china).
- Abugida: Cada símbolo representa un fonema, consonante y vocal (Devanagari hindú).
- Abjad: Cada símbolo representa un fonema, solo consonante (alfabeto arábigo).
- Característico: Cada símbolo representa una característica fonética (hangul coreano).

Breve historia de la escritura

En Mesopotamia asiática comienzan a hacer uso de pictogramas sobre tablillas de arcilla para los comerciantes llevar registro de compra venta. Pocos dominaban el conocimiento de los significados para no alterar los sentidos de ellos. El sistema Pictogramas llegó a formarse desde hace más de dos mil signos. Hasta que estos caracteres dejaron de representar de manera correcta los conceptos, donde fue necesario extenderlos creando nuevos signos dando vida al sistema de ideograma, lo

cual es, la suma de varios pictogramas para crear ideas más complejas. Para luego saltar de ellos a la representación fonética de ellos.

Gracias a esta innovación se pudo lograr empezar a registrar eventos de la historia permitiendo acceder al pasado de forma material creando un conocimiento colectivo, lo que antes se comunicaba oralmente, pero donde el relato sufría alteraciones. Dando origen a la literatura.

A lo largo de la historia diversas culturas han creado sus propias maneras de escribir, evidenciando diversas representaciones escritas tales como:

1. Pictograma: Elemento que describe una acción mediante referencias o pistas visuales y gráficas.
2. Ideograma: Elemento esquemático y generalmente universal que representa una idea o concepto de manera sintética. Ejemplo: símbolo de reciclaje.
3. Fonograma: Símbolo escrito que representa un sonido, sílaba o palabra.
4. Símbolo: Elemento gráfico que representa y comunica ideas basadas en una concepción socialmente aceptada y reconocida.
5. Letra: Glifo usado en un sistema alfabético para indicar un sonido.

6. Ícono: Elemento o signo que representa un objeto, persona, idea o cosa haciendo más fácil su identificación.

¿Cómo se escribe?

Para realizar el acto de escribir siempre es necesario un canal, usado como superficie en donde se escribe y queda la información plasmada, y en paralelo, una herramienta para dibujar en palabras las ideas. Estos pueden ser de diversos orígenes; el ser humano siempre ha encontrado la forma de hacer tangible sus ideas por medio de la escritura, desde el tallado de piedras hasta la escritura en medios tecnológicos, a través de los teclados y pantallas. La diversidad de modos es posible, ya que, este acto en sí no cambia su esencia a través del tiempo ni por la cultura, se entiende que el fin de la escritura es plasmar el conocimiento sobre un objeto tangible, sea cual sea.

Además, esta es una actividad que requiere coordinación entre nuestro cerebro y nuestros movimientos. Nuestra mente genera un objetivo e ideas, entregando a nuestro cuerpo comandos a realizar teniendo como resultado la visualización de la formación de palabras.

Lo que ocurre a nivel cerebral

Como se comenta en “Sistema neuroescritural: El cerebro y la escritura” de REDEM, la escritura es un ejercicio que impulsa la inteligencia y nuestras funciones cognitivas. Está constantemente estimulando el desarrollo de nuestras conexiones neuronales y contribuyen a la autorregulación y autodisciplina. Requiere de todas nuestras estructuras cerebrales funcionando en simultáneo con nuestras estructuras asociadas al pensamiento, memoria y lenguaje. Se necesita la coordinación hemisférica con la integración del movimiento (actos, gestos y tacto) para visibilizar nuestras ideas físicamente. Todo movimiento tiene una instrucción consciente o inconsciente.

Es un acto personal que evidencia la actividad cognitiva de cada persona entregando un informe personal. Es por eso que es un ejercicio, fundamental e irremplazable por su gran valor pedagógico, ya que pone en marcha, la percepción, la decisión y finalmente la ejecución.

Para escribir debemos ejercer ciertos ejercicios mentales tales como, coordinar nuestra vista con los movimientos de nuestra mano, sintetizar ideas y organizar ideas. Lo anterior implica la utilización de diferentes lóbulos cerebrales, los cuales son:

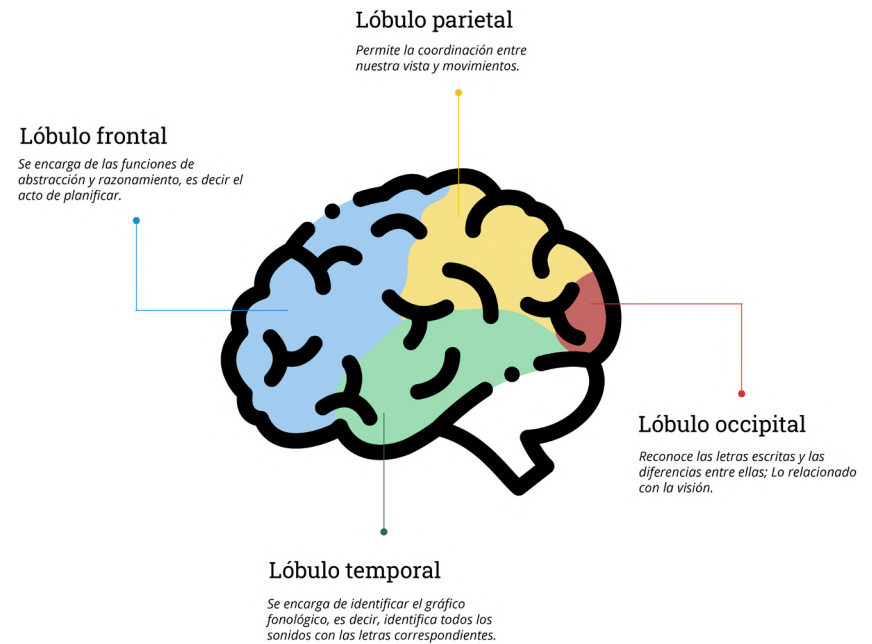


Figura 6: Modelo elaborado por nosotras con información de “Sistema neuroescritural: El cerebro y la escritura” de REDEM

Por el contrario, al escribir de manera digital disminuyen las estimulaciones cerebrales, generando que la memoria no retenga tanta información como en el acto manual de la escritura. También afecta en el aprendizaje de la gramática, el vocabulario y la ortografía al tener acceso a autocorrectores que cambian las palabras mal escritas, a veces sin que la persona se de cuenta.

Tal como se demuestra en el estudio “Paper Notebooks vs. Mobile Devices: Brain Activation Differences During Memory Retrieval”, realizado a

estudiantes en la universidad de Tokio para comparar la función cerebral en el acto de escritura digital y manual, los participantes que escribieron en papel resultaron tener un incremento en la actividad cerebral en áreas asociadas a la visualización imaginaria, el lenguaje y el hipocampo (el cual está directamente relacionado con la memoria), y una de las conclusiones fue que tomar apuntes a mano es un 25% más rápido que en dispositivos tecnológicos.

Desarrollo de habilidades sociales y procesos mentales

Es una habilidad relevante en nuestra sociedad y cultura, ya que como seres sociales, nos facilita la participación ciudadana, la comunicación entre pares y se usan en la gran mayoría de los ámbitos de nuestras vidas. Además, ayuda a desarrollar el pensamiento crítico, procesar conocimiento, generar conciencia y aprender.

Tal como se dice en “La lectura, la escritura y el pensamiento. Función epistémica e implicaciones pedagógicas” (Serrano, 2013), La relación entre la lectura, la escritura y el pensamiento puede ser explicada a partir de las diferentes interpretaciones derivadas de la perspectiva cognitiva y sociocultural de Vygotski (1985) sobre el desarrollo cognitivo,

así como de las derivadas de las aportaciones de Olson (1998) sobre la utilidad de la cultura escrita por su directa contribución “al crecimiento de la racionalidad y la conciencia” (p. 14). Para Vygotsky (1985), el lenguaje y el pensamiento se encuentran completamente entrelazados en la vida humana, forman, junto con la atención y la memoria lógica, un sistema de relaciones interfuncionales que caracterizan a la conciencia humana.

En paralelo se comenta en “Estrategias de comprensión y producción oral y escrita de la Universidad de Córdoba” se puede tomar la escritura como una herramienta de comunicación y como un ejercicio intelectual, en la que intervienen el pensamiento lógico, los conocimientos previos y la lingüística del emisor. Al escribir se aprende y se puede usar la escritura para seguir aprendiendo, por eso es que es recomendado en todas las etapas de nuestras vidas y disciplinas el uso de este recurso.

La escritura es una habilidad que necesita crear el contenido en paralelo que se organiza su estructura. Al igual que la lectura, el habla y el oír, la escritura es muy importante en la vida de uno porque facilita la participación e inserción social, ya que favorece el desarrollo de la autonomía, el pensamiento crítico y el desarrollo de la conciencia.

Desde una perspectiva cognitiva, la escritura implica un proceso que tiende a resolver problemas de alguna manera, toda experiencia de escritura trae desafíos y nos guía a fijarnos metas. Contribuye a activar nuestros conocimientos e implica el aprendizaje de nuevos conceptos.

Importancia de escribir a mano en un contexto digital

La pandemia ha acelerado aún más los procesos de digitalización, sobre todo en el ámbito escolar y laboral. Es por esto que las prácticas de escritura con lápiz y papel se han vuelto cada vez más escasas, ya sea por comodidad, rapidez o por diversos contextos. En el sistema de educación se han implementado varias modalidades que incluyen actividades que no dejen de lado la escritura a mano, sobre todo para los estudiantes más pequeños, ya que este proceso es muy importante para su desarrollo escolar y personal, pero muchas veces ocurre que hay un conflicto en el modo de revisar estas actividades por parte del docente.

La gestualidad que implica escribir en papel adquiere gran importancia en nivel de complejidad y de aprendizaje, ya que al realizar esta actividad se estimulan ciertos núcleos en el cerebro que

potencian este aprendizaje, más que solo el hecho de presionar teclas en el computador o celular.

En un estudio del Laboratorio de Neurociencia del Desarrollo en Noruega (Askvik, 2020), se investigó sobre la estrategia más efectiva para el aprendizaje en aula en cuanto a escribir a mano, mecanografiar o dibujar, mediante un electroencefalograma de niños y adultos, en el cual observó que escribir y dibujar en papel implica una mayor actividad cerebral en cuanto a partes sensoriales y motoras, lo cual se relaciona directamente con efectos que potencian la memoria y la codificación de información, temas importantes para un aprendizaje óptimo.

Es por esto que la escritura en papel no debe dejarse de lado en cursos en donde el desarrollo del aprendizaje de la escritura como tal aún no está dominada, desde el diseño debemos crear un sistema que incluya las necesidades tanto del estudiante como del docente para un aprendizaje de escritura efectiva y completa desde la experiencia y los beneficios de escribir a mano.

LA CALIGRAFÍA

Tal como se menciona anteriormente, este arte de dibujar letras (con sus respectivas normas) trae diversos beneficios para el estudiante, dentro de

los cuales encontramos la mejora de la escritura, la reducción de los errores ortográficos, una mejor comunicación de las ideas, la precisión, motricidad y agilidad. Por lo anterior, en la básica, en algunos colegios los niños son alentados a desarrollar su escritura de esta forma.

Mapa conceptual de escritura

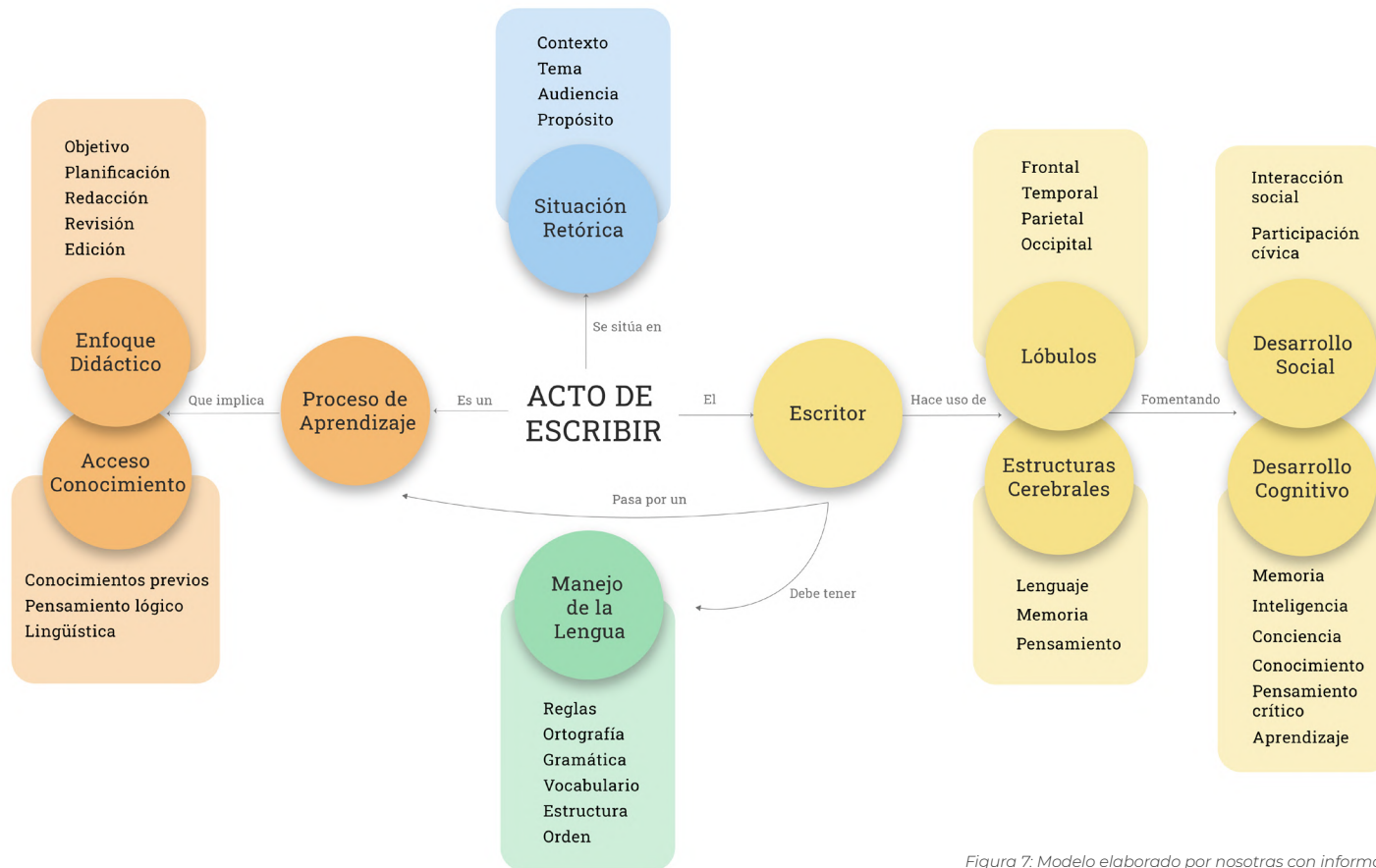


Figura 7: Modelo elaborado por nosotras con información de diversos textos de la bibliografía

Observación: ¿Cómo escribimos en la pandemia?

Como ejercicio de observación se propone captar la gestualidad, posturas y formas de escribir en contexto de clases online o teletrabajo, además de estudiar el diseño de los materiales que se utilizan para ejecutar el acto de escribir.



La vista hacia una pantalla elevada mejora la postura.
 La altura de la mesa/silla permiten un uso de los brazos cómodo y óptimo sin afectar la postura.

- La vista hacia una pantalla elevada mejora la postura
- La altura de la mesa/silla permiten un uso de los brazos cómodo y óptimo sin afectar la postura

Posturas



• La postura está en tensión permanente.
 • La pantalla está a la altura de la vista.
 • Hay notas llamativas cercanas a la pantalla.
 • La silla tiene una curvatura que recibe a la espalda con el cuerpo en reposo.

- La postura está en tensión permanente
- La pantalla está a la altura de la vista
- Hay notas llamativas cercanas a la pantalla
- La silla tiene una curvatura que recibe a la espalda con el cuerpo en reposo.



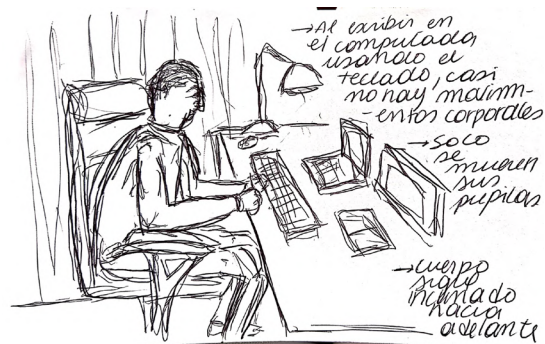
• Escribir en cama propone incomodidad al cuerpo cuando hay más de 1 tarea.
 • El uso único del celular en cama lleva al cuerpo a posturas que tienden a la relajación.
 • Es más probable que se pierdan cosas.
 • La espalda tiende a curvarse más.
 • Las rodillas sirven de apoyo para recibir elementos o a los brazos.

- Escribir en cama propone incomodidad al cuerpo cuando hay más de 1 tarea
- El uso único del celular en la cama lleva al cuerpo a posturas que tienden a la relajación
- Es más probable que se pierdan cosas
- La espalda tiende a curvarse más
- Las rodillas sirven de apoyo para recibir elementos o a los brazos

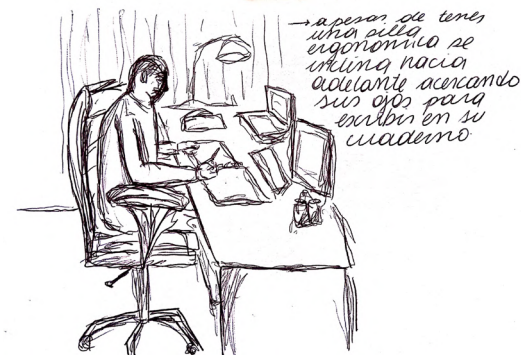


→ Al momento en que se detiene a pensar hace uso del respaldo de la silla
 → descansando y alejándose de la situación

- Al momento en que se detiene a pensar hace uso del respaldo de la silla - descansando y alejándose de la situación



- Al escribir en computador usando el teclado, casi no hay movimientos corporales - solo se mueven sus pupilas
- Cuerpo sigue inclinado hacia adelante



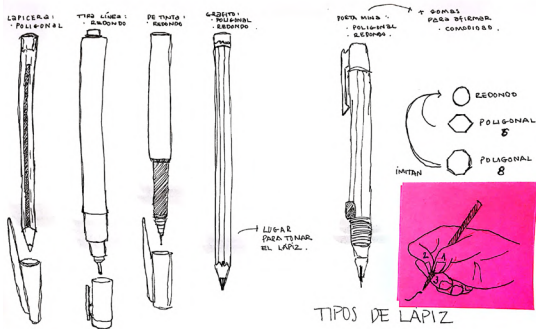
- A pesar de tener una silla ergonómica, se inclina hacia adelante acercando sus ojos para escribir en su cuaderno

El entorno, contexto y sus elementos condicionan la postura de la persona al momento de escribir, ya sea por dispositivos tecnológicos o en papel. Una correcta postura es importante para un acto de escribir efectivo y sin interrupciones debido a factores externos que podrían afectar la concentración. La ergonomía de lo que reciba al cuerpo debe ser adecuada para una permanencia prolongada y así evitar molestias físicas que influyen en la concentración.

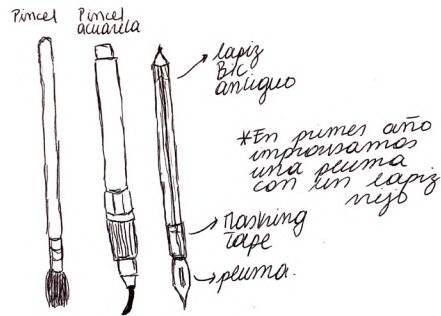
Además, un espacio apto para recibir a la persona entrega un mayor nivel de atención hacia lo que se realiza, incrementando la productividad y el rendimiento hacia la lectura/escritura.

Se logra evidenciar en paralelo, los diferentes momentos por el cual pasa el cuerpo al estar trabajando/estudiando de manera remota. En el acto de escribir físicamente y digitalmente con el teclado, uno tiende a acercar su cuerpo y dirigir su mirada hacia los movimientos de las manos. En pocas ocasiones cuando uno se detiene a pensar o a descansar esta proximidad generada en el primer momento hace que el cuerpo se aleje o haga uso del respaldo del asiento.

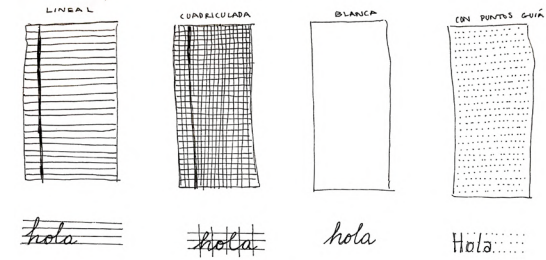
Materiales y medios



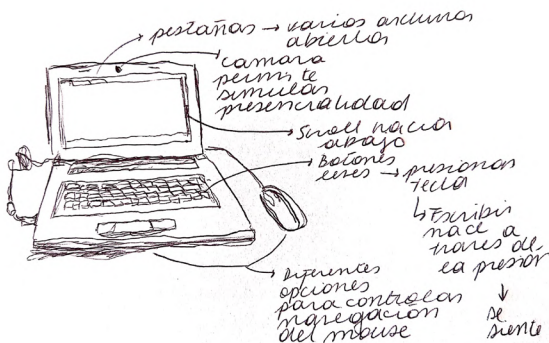
Tipos de lápiz con su forma y puntas



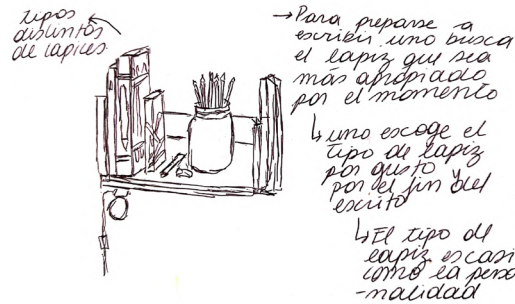
Tipos de pinceles y lápiz



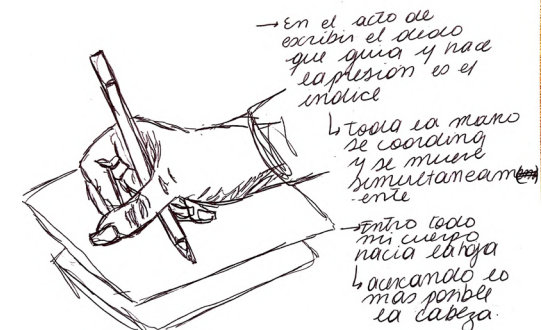
Tipos de líneas guía para escribir



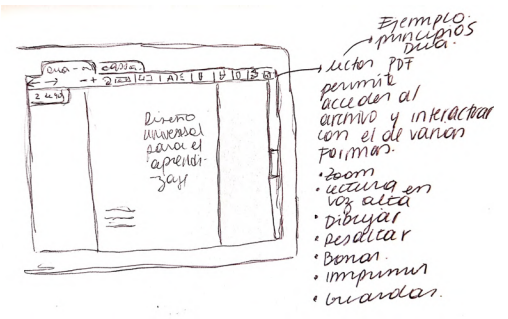
- 1. Pestañas: varias abiertas
- 2. Cámara permite simular presencialidad
- 3. Scroll hacia abajo
- 4. Botones leves: presionar tecla; escribir nace a través de la presión (se siente)
- 5. Diferentes opciones para controlar navegación del mouse



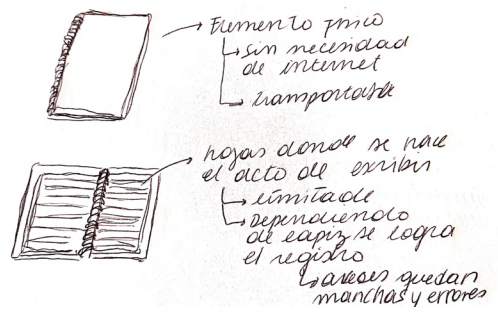
- Para prepararse a escribir uno busca el lápiz que sea más apropiado por el momento
- Uno escoge el tipo de lápiz por gusto y por el fin del escrito
- El tipo de lápiz es casi como la personalidad



- En el acto de escribir, el dedo que guía y hace la presión es el índice
- Toda la mano se coordina y se mueve simultáneamente
- Entro todo mi cuerpo hacia la hoja acercando lo más posible la cabeza



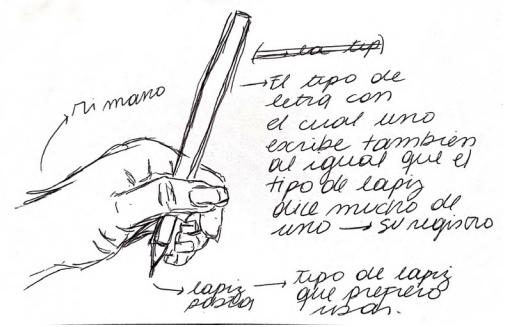
- (Ejemplo principios DUA)
- Lector PDF permite acceder al archivo e interactuar con él de varias formas: zoom, lectura en voz alta, dibujar, resaltar, imprimir, guardar



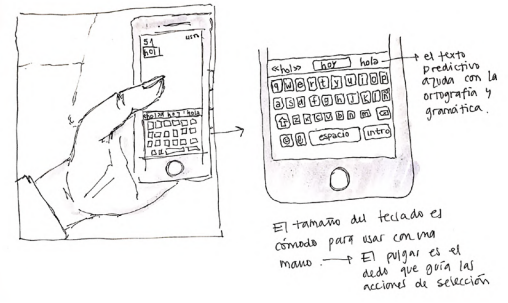
- Elemento físico: sin necesidad de internet; transportable
- Hojas donde se hace el acto de escribir: limitado; dependiendo de cómo se logra el registro (a veces quedan manchas y errores)



- El cuerpo no se mueve, solo se realizan pequeños y breves movimientos en los dedos y muñecas
- Sus ojos no dejan de mirar el teclado, está inclinado sobre él



- El tipo de letra con el cual uno escribe al igual que el tipo de lápiz dice mucho de uno, su registro



- El texto predictivo ayuda con la ortografía y la gramática
- El tamaño del teclado es cómodo para usar con una mano, el pulgar es el dedo que guía las acciones de selección

El acto de escribir lo realizamos día a día a través de la escritura en la bitácora, conversaciones e interacciones a través del celular y finalmente a través de trabajos e interacciones por el computador.

El escribir físicamente crea un momento personal e íntimo que se da a través de la articulación

de nuestra mano y dedos los cuales a través de movimientos leves logra crear letras, símbolos y dibujos que logran expresar una idea, pensamientos, emociones, conceptos... Nuestra manera de escribir nos caracteriza evidenciando gustos personales a través del tipo de cuaderno, tipo de hoja, tipo de lápiz que se escoge y él cómo uno hace uso del espacio;

y en paralelo evidencia que a pesar de ser un acto universal, cada individuo lo realiza de manera distinta a través de la gestualidad, la manera con la cual se toma el lápiz, la caligrafía y la manera en que uno se expresa.

Podemos notar que la mayoría de las hojas tienen guías y márgenes para asegurar orden y legibilidad, pero generalmente estos márgenes están dirigidos a personas diestras, no hay un diseño de orden para escribir en una hoja que sea para todos y todas las personas sin importar su modo de escribir. A su vez, los lápices entregan variedad para funcionalidades distintas, siempre adaptándose a la mano cómodamente para no interrumpir el acto de escribir.

Con el uso de la tecnología día a día escribimos virtualmente, pero por este medio se pierde el proceso anterior de escoger los elementos y de expresión visual que se crean al momento de escribir. Ya sea por computador o por celular se tiene un teclado fijo con tipografías fijas, el acto de escribir se vuelve menos personalizado, pero al mismo tiempo se torna más inclusivo, ya que, de estos medios nacieron herramientas que favorecen a personas con discapacidades tales como las personas con discapacidades visuales logrando la escritura a través de dictados de voz y la escucha de

estos a través de la lectura en voz alta.

Los teclados de los dispositivos electrónicos están diseñados para que el gesto de escribir sea rápido y mecánico, distribuyendo las letras de tal manera que, en el computador, sean los dedos los que se desplazan por ellas y no las muñecas. En el celular, todo se reduce al desplazamiento de los pulgares por toda la pantalla sin necesidad de hacer grandes movimientos, y así agilizar la escritura.

Marco teórico

Lenguaje y comunicación

Marco teórico 3: Lenguaje y comunicación

En este punto se estudiará lo que se enseña en base a los contenidos de lenguaje y comunicación para tener en cuenta los objetivos y el nivel de profundidad que alcanza cada curso.

Primer acercamiento a la materia: La lectoescritura

Es un proceso integrado la cual es, la base del aprendizaje para la formación de un niño/a, ya que se le enseña un proceso de lectura y comprensión e interpretación de escritura a temprana edad ayudando a fomentar su capacidad expresiva y a estructurar su pensamiento.

Alrededor de los 4 años es cuando se empieza el aprendizaje de la escritura, todo parte a través de interacciones simples a través de fichas, imágenes o juegos que ayudan a generar sus primeras rayas junto con las primeras interacciones con las letras del abecedario. En los años siguientes, comenzarán a identificar las letras en relación con sonidos, haciendo posible la lectura.

Dentro de los modos de enseñar la escritura se encuentran 4 tipos que difieren entre sí por el orden de enseñanza de los contenidos básicos para escribir: vocales, consonantes, sílabas, palabras y oraciones.

- Modo silábico: Consiste en enseñar las vocales, luego consonantes, sílabas, palabras y finalmente oraciones.
- Modo alfabético: Parte por enseñar las vocales y consonantes por medio del nombre de la letra a tratar, para luego pasar a la creación de sílabas, luego palabras, y finalmente oraciones.
- Modo fonético: En un primer lugar se enseñan las vocales por medio del sonido que la letra produce, luego las consonantes por medio del sonido y también por ilustraciones relacionadas a la letra, luego se mezclan vocales y consonantes para dar paso a las palabras y oraciones.
- Modo visual: Consta de dibujos e ilustraciones para acompañar la enseñanza.

Siguiendo la idea anterior, alrededor de los 7 años, los estudiantes comienzan a recibir enseñanza sobre normas ortográficas y de puntuación, para luego entrar en una área más amplia aprendiendo sobre los géneros discursivos, tipos de textos, estructuras, etc.

SIMCE

El Sistema de Medición de la Calidad de la Educación es un conjunto de exámenes en el área de matemáticas, lenguaje, ciencias naturales y sociales, historia e inglés. Se realiza a lo largo de la básica (hasta 8° básico) para medir el conocimiento que tienen los estudiantes sobre temas determinados por el currículo educacional para entregar equidad y mejor calidad en los colegios según sus resultados. Esta prueba, a lo largo de los años, ha evidenciado grandes desigualdades en el sistema escolar entre los colegios privados, públicos y subvencionados.

Prueba de lenguaje

Su objetivo es evaluar y recolectar información para identificar las fortalezas y debilidades dentro del ámbito de la escritura. A través de lo anterior se logra mejorar las prácticas pedagógicas para entregar un aprendizaje más personalizado y trabajar de manera más focalizada. Dentro del examen se revisan las siguientes habilidades: producción, planificación, revisión y edición.

En paralelo, se le entregan apoyos al estudiante tales como, estímulos, preguntas relevantes y contextualizadas, espacio para planificar ideas, espacio para responder a las preguntas y finalmente,

recordatorios/preguntas para fomentar la revisión de los textos.

Se puede identificar que los ejercicios dentro del examen se enfoca en: Predicados, uso de mayúsculas, tildes, ortografía, tipos de textos, géneros discursivos, signos, afirmaciones, sinónimos, significados, verbos, sustantivos, secuencias, estructura y opiniones, medidos a través de ejercicios de escritura, selección múltiple, orden de secuencia, enumeraciones, rellenar palabras y cambios de palabras.

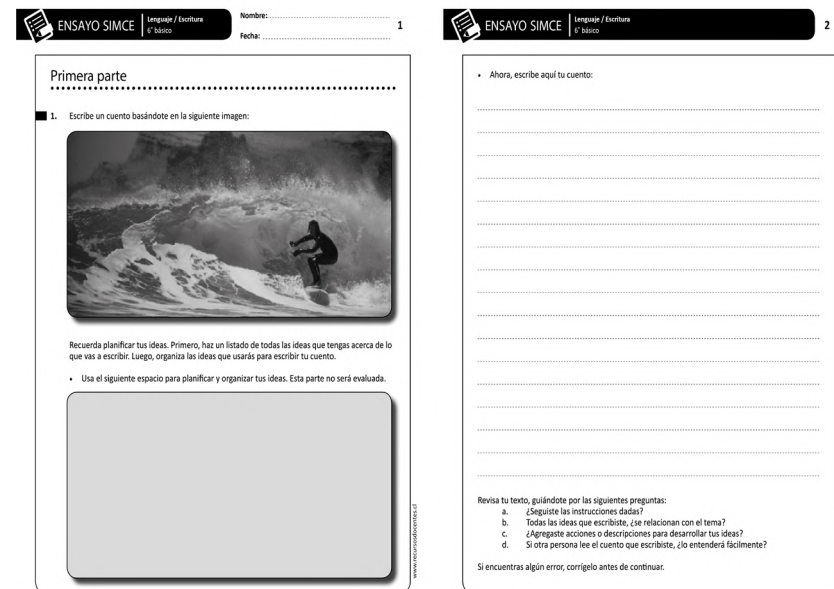


Figura 8: Fuente: https://recursosdocentes.cl/wp-content/uploads/2016/07/simce_leng_escr_6basico.pdf

Tipos de textos

Estos hacen referencia a los distintos estilos básicos que se encuentran en los escritos en cuanto a intención, función y características. Se clasifican en:

- Narrativo: Se relatan las acciones y acontecimientos de personajes ficticios o reales.
- Descriptivo: Se entregan características de elementos de manera guiada.
- Expositivo: Desarrolla un tema de forma clara y objetiva para un público en concreto.
- Argumentativo: Expone opiniones con fundamentos con el fin de persuadir a otros.
- Normativo: Buscan entregar normas al lector.
- Dialogado: Intercambio lingüístico entre personajes.
- Informativo: Explican e informan al lector.
- Literarios: Recrea el mundo de la ficción basándose en personajes ficticios.
- Dramático: Expone una vivencia en la vida de los personajes con fin de verlo en una obra teatral.
- Lírico: Se expresan sentimientos, emociones o

sensaciones respecto a una persona u objeto.

- Instructivo: Intentan dirigir las acciones del lector mediante paso a paso.

Géneros discursivos

Agrupan las semejanzas del uso léxico, fraseológico, gramaticales y de la estructura para poder diferenciar entre los diferentes tipos de escritos y documentos. Estos se clasifican en textos:

- Literario: Fábulas, leyendas, cuentos, novelas...
- Periodístico: Noticia, crónica, editorial...
- Científico: Monografía, artículo, definición...
- Publicitarios: Propaganda, publicidad, afiches...
- Epistolar: Tarjetas, cartas, telegramas, e-mails...
- Judiciales: Sentencias, demandas...
- Académicos: Apuntes, exámenes, artículos...
- Jurídicos: ley, normas, reglamentos...
- Comerciales: Facturas, demandas...
- Orales: Sermón, cápsula informativa, lección...
- Administrativos: Instancia, certificados...

Textos literarios y no literarios

Estos tipos de texto se diferencian entre sí, donde los literarios se caracterizan por expresar de manera escrita y subjetiva lo que el autor desea compartir libremente desde un lado artístico y muchas veces desde la ficción. Se le puede contar al lector una idea, historia o sentimientos, utilizando un lenguaje que apunta a la belleza y a la creatividad. Su finalidad recae en hacer reflexionar a la persona que lee el texto junto con dejar una enseñanza.

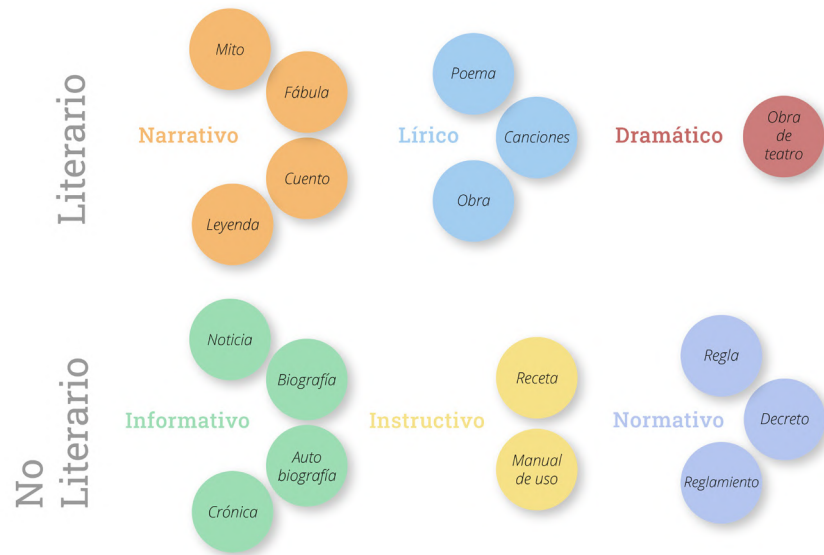


Figura 9: Modelo elaborado por nosotras con información de diversos textos de la bibliografía

Por otro lado, los textos no literarios tienen como objetivo informar y divulgar conocimientos sobre algún tema o campo en específico a las demás personas, ya que al ser textos netamente informativos o didácticos poseen características de cualidades serias, precisas y objetivas.

Materia a abarcar por nivel

Ya que el proyecto busca mejorar las oportunidades dentro del aprendizaje creando situaciones y material didáctico para reforzar la escritura y lograr un buen rendimiento de SIMCE, se analizará la materia de lenguaje para entender el contenido.

El currículum nacional propone que el objetivo sea que los alumnos adquieran las habilidades comunicativas que son indispensables para desenvolverse en el mundo y para integrarse en una sociedad democrática de manera activa e informada. A continuación se presentan los contenidos y objetivos a profundizar según cada nivel a trabajar.

Cuarto básico

- En este curso, en la asignatura de lenguaje y comunicación, se espera que los alumnos y

alumnas adquieran habilidades comunicativas indispensables para desenvolverse en el mundo y para integrarse en la sociedad de manera activa e informada. En cuanto a la escritura, esta se desarrollará en el curso por medio de la escritura guiada, la cual contempla:

- Escribir creativamente narraciones que incluyan una secuencia lógica de eventos, conectores adecuados, descripciones y un lenguaje expresivo.
- Escribir artículos informativos para comunicar información sobre un tema.
- Escribir cartas, instrucciones, afiches, entre otros, para lograr transmitir un mensaje claro con un formato adecuado.
- Escribir con letra clara para que pueda ser leída por otros.

Y también por medio de la escritura libre:

- Escribir frecuentemente para desarrollar la creatividad y expresar sus ideas con textos como poemas, diarios de vida, anécdotas, comentarios sobre sus lecturas, etc.

Siguiendo la idea anterior, dentro de los objetivos de comunicabilidad se encuentran procesos de escritura en donde son importantes la planificación

de textos estableciendo propósito, destinatario y la generación de ideas a partir de estrategias, y por otro lado la utilización de una correcta puntuación, conectores, vocabulario y propósito. En cuanto a la revisión de los textos de los propios alumnos, es apropiado recurrir a las sugerencias de los pares y el docente.

ANÁLISIS DE MATERIAL QUE USAN LOS NIÑOS ACTUALMENTE

Actualmente los estudiantes de 4to básico utilizan un libro creado por el ministerio de educación llamado “Texto de estudiante- Lenguaje y comunicación”. El libro contiene 228 páginas y consiste de 5 unidades en la que cada es construida 8 tipos de categorías:

Unidades:

1. El poder de los libros.
2. Cada uno es especial.
3. Hay un lugar para todos.
4. Voces de los pueblos.
5. Y ahora... ¿Qué hago?

Partes dentro de la unidad:

1. Inicio de la unidad.
2. ¿Qué sé al comenzar?

3. Leo e imagino.
4. ¿Qué he aprendido?
5. Leo y opino.
6. Me expreso.
7. ¿Qué aprendí?
8. Lectura personal.

Podemos ver que el interior resulta llamativo, dado que posee una gran variedad de ilustraciones mayoritariamente de animales, pero las cuales no siguen una línea gráfica en particular, ya que, se aplican distintas técnicas a través de la misma unidad.

Siguiendo la idea anterior, lo que si es de un estilo gráfico fijo es como son construidas las páginas con sus distintos elementos, por ejemplo, “¿qué sé al comenzar?”, siempre se encuentra en la parte superior de la hoja y “así comienzo” en la parte inferior; dejando las notas de vocabulario y recordatorios en forma de post-it que son puestas libremente a lo largo de la hoja acompañando los textos y preguntas. Pero en sí, son páginas poco luminosas y bien rígidas.

En cuanto a la materia, predominan los ejercicios de lectura y de comprensión de lectura, dejando pocos momentos de escritura creativa a lo largo del libro

junto a algunos momentos de comprensión oral. Por otro lado, las unidades no son separadas por tipos de texto, podemos encontrar en una misma unidad el cuento y el poema, resultando efímero el tiempo dedicado a cada uno.

A ABARCAR: GÉNERO LÍRICO

La profesora del cuarto básico del colegio Las Amapolas trabajará con el género lírico, específicamente con el poema. La intención comunicativa de este género se caracteriza por un “yo poético”, es decir, el autor expresa sus sentimientos. Está habitualmente escrito en versos y se expresa por medio de la poesía.

- **El poema** tiene una estructura formal o externa, sus elementos se refieren a la forma en que está escrito un poema. Además, debe tener métrica, lo cual es la cantidad de sílabas poéticas que componen un verso (recordemos que estas sílabas son distintas a las normales o gramaticales), y también debe tener ritmo, que es la distribución proporcional y armónica del acento.

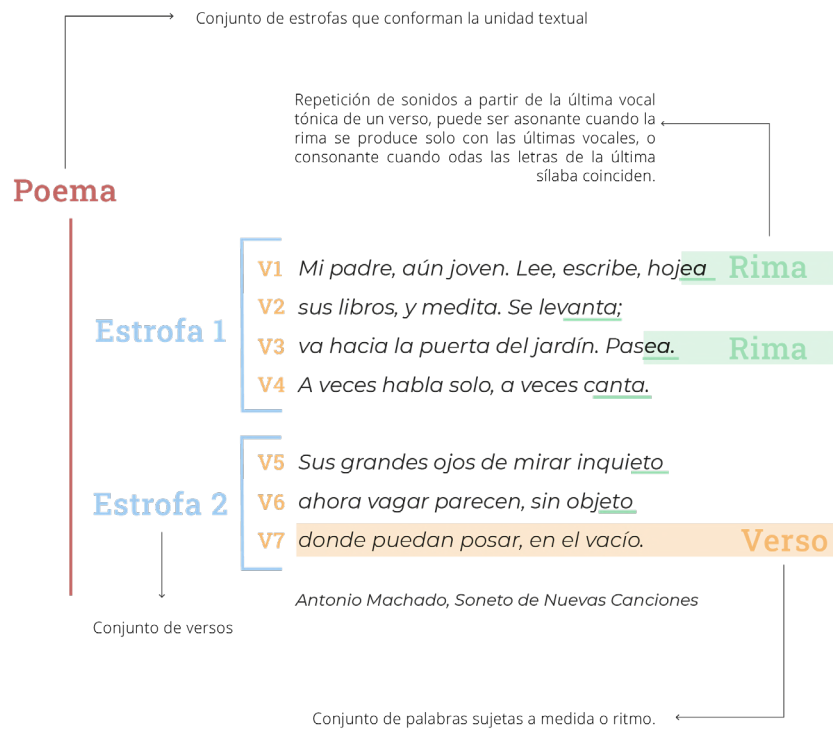


Figura 10 realizada con un esquema personal con un poema propuesto por el equipo

Quinto básico

El ministerio de educación apunta a que la escritura debe enseñarse por medio de tópicos que ayuden al estudiante a:

- Expresar sus conocimientos e ideas mediante la escritura de textos como cuentos, cartas, descripciones, respuestas breves, informes, registros y diarios.

- Organizar y presentar la información a través de esquemas o tablas en todas las asignaturas para aclarar, ordenar, reorganizar y asimilar la información que aprenden.
- Utilizar los conceptos y el vocabulario propio de la asignatura.
- Desarrollar sus ideas por escrito gracias a preguntas abiertas en las evaluaciones.
- Usar correctamente la gramática y ortografía.

ANÁLISIS DE MATERIAL QUE USAN LOS NIÑOS ACTUALMENTE

Actualmente los estudiantes de 5to básico utilizan un libro creado por el ministerio de educación llamado "Texto de estudiante- Lenguaje y comunicación". El libro contiene 300 páginas y consiste de 4 unidades en la que cada es construida 11 tipos de categorías:

Unidades:

1. ¿Pueden las palabras cambiar el mundo?
2. ¿Qué podemos hacer con la imaginación y la creatividad?
3. ¿Nos gusta viajar de un lugar a otro?
4. ¿Qué nos ha permitido conocer la ciencia y tecnología?

Partes dentro de la unidad:

1. Entrada unidad.
2. Despierta tu interés.
3. Prepárate para leer.
4. Contextualiza la lectura.
5. Lee y disfruta.
6. Escucha, disfruta y conoce.
7. Escribe y comparte.
8. Opina y dialoga.
9. Presenta o expón.
10. Atrápate leyendo.
11. ¿Qué aprendiste en la unidad?

Dentro de este libro de ejercicios, podemos ver que hay cierta maduración en cuanto a la imagen visual y contenidos.

Por un lado, la identidad visual se consolida más. Cada Unidad tiene un estilo de ilustración particular y se usa más el recurso de fotografías. Por otro lado, se nota una diferencia en cuanto a contenidos, este se densifica con textos más largos y variedad de ejercicios incluyendo más actividades de oralidad, pero sin quitarle importancia a los ejercicios de comprensión lectora. Finalmente, se identifica el comienzo de la interdisciplinaridad incluyendo

temas científicos.

A ABARCAR: GÉNERO INFORMATIVO

La materia a trabajar en 5to básico del Colegio Las Amapolas, se forma principalmente en la enseñanza del texto informativo, por lo que a continuación se presenta la estructura de los sub-textos que lo conforman:

- **La noticia** consiste en una narración objetiva de un tema actual y de interés público. Para realizarla es necesaria la recopilación de datos e información para contar con credibilidad. Este texto puede ser clasificado por su temática, deportiva, científica, etc., o por su tratamiento, es decir, si es de actualidad, esta puede ser conmemorativa, etc. Su estructura está definida desde lo más importante hasta lo menos importante y debe responder a las preguntas ¿Qué?, ¿Quién?, ¿Cómo?, ¿Dónde?, ¿Cuándo?, ¿Por qué? y ¿Para quién?. *El esquema de su estructura se presenta en la figura 11*



Figura 11 realizada con un esquema personal con imagen de noticia del diario El Sur

- **La biografía** cuenta la historia de vida de una persona, generalmente de personajes importantes. Para escribirla se necesita indagar sobre datos verídicos sobre la vida personal, su oficio y el camino que tomó para llegar a lo que la persona hizo (en caso de que sea conocido/a). Su estructura no sigue reglas específicas, pero sigue un orden de introducción, desarrollo y desenlace.

- **La autobiografía** es un relato que se escribe en primera persona sobre la propia vida del autor, en el que se cuentan aspectos importantes como el nacimiento, experiencias, logros o hechos importantes que se hayan vivido. En este tipo de texto predomina la figura del “yo”, siendo el autor el mismo protagonista del escrito. En cuanto a su estructura, este tipo de texto no sigue una línea específica, pero al igual que la biografía, se sigue una introducción, desarrollo y desenlace. Un ejemplo de cómo podría ser su estructura se presenta en la figura 12.



Figura 12 realizada con un esquema personal

- **La crónica** pertenece al género narrativo, pero puede hacer referencia a textos informativos o literarios, ya que, existen crónicas literarias, históricas y periodísticas. Se escribe para explicar o informar sobre acontecimientos que han tenido lugar en algún momento de la historia, por lo que en muchos casos es importante que el autor haya estado presente en los hechos para hablar sobre su experiencia en ellos, generando que este texto tenga un carácter subjetivo, a diferencia de la noticia. En la figura 13 se presenta un ejemplo de un posible orden de estructura.



Figura 13 realizada con un esquema personal

Sexto básico

El currículo apunta a que en este curso se realicen procesos de escritura por medio de la escritura guiada:

- Escribiendo creativamente narraciones que tengan una estructura clara, mediante conectores adecuados, coherencia en sus oraciones, descripciones y diálogos, que desarrollen la trama, los personajes y el ambiente.
- Escribiendo artículos informativos para comunicar sobre un tema organizando el texto en una estructura clara, desarrollando una idea central por párrafo y agregando las fuentes utilizadas.
- Escribiendo frecuentemente para compartir impresiones sobre sus lecturas desarrollando un tema relevante del texto leído y fundamentando sus comentarios con ejemplos.

Y por medio de la escritura libre, escribiendo frecuentemente para desarrollar la creatividad y expresar sus ideas. Además los alumnos deberán planificar sus textos estableciendo propósito y destinatario, generando ideas a partir de sus conocimientos e investigación junto con escribir, revisar y editar sus textos para transmitir sus

ideas con claridad por medio de ejemplos, datos y justificaciones para profundizar las ideas, editar en forma independiente y finalmente, utilizar las herramientas del procesador de textos para buscar sinónimos, corregir ortografía y gramática, y dar formato cuando escriben en computador.

ANÁLISIS DE MATERIAL QUE USAN LOS NIÑOS ACTUALMENTE

Actualmente los estudiantes de sexto básico utilizan un libro creado por el ministerio de educación llamado “Texto de estudiante- Lenguaje y comunicación”.

El libro contiene 268 páginas y consiste de 4 unidades en la que cada es construida 9 tipos de categorías:

Unidades:

1. ¿Con qué nos maravillamos?
2. ¿Cómo nos comunicamos con los demás?
3. ¿Cómo nos representan los textos que leemos?
4. ¿Cómo conocemos el mundo?

Partes dentro de la unidad:

1. Entrada unidad.
2. Punto de partida.
3. Subunidades.

4. Punto de llegada.
5. Quédate leyendo y recomendaciones.
6. Estrategia de lectura.
7. Actividad final.
8. Cuida la escritura.

Se puede ver que a medida que van pasando los cursos, las páginas tienen menos ilustraciones y son menos infantiles, ya que la materia utiliza espacio con textos más largos y densos. Siguen predominando los ejercicios de lectura y comprensión lectora. En este cuadernillo se mezcla la materia de lenguaje con la materia de historia.

A ABARCAR: GÉNERO INFORMATIVO

Al igual que en el curso de quinto básico, se realizará material para el género informativo volviendo a los tipos de textos ya nombrados en dicho curso pero con nuevos conceptos, objetivos y profundizaciones en la materia más específicos según el currículo nacional, el docente y la institución.

Secuencia didáctica

Para la enseñanza de los diversos objetivos y contenidos que se deben implementar en un curso según cada tipo de texto, los y las docentes recurren a las secuencias didácticas para ordenar y definir los momentos y actividades que finalmente son utilizados para enseñar un determinado tema.

Estas secuencias/procesos son utilizadas a nivel universal como una base de enseñanza para diversos conceptos educativos, pero como grupo interdisciplinar proponemos un modelo ligado a la escritura y la materia ligada directamente a ella, que cuente con distintos momentos relacionados con los objetivos a tratar en cada parte de la enseñanza de un concepto, además de un orden de proceso organizado en niveles que cuente con la mayor cantidad de información relacionada a los mismos procesos, actores e implicancias para cada uno de estos momentos.

Este proceso fue ideado, ordenado y plasmado en conjunto por educación básica y diseño paralelamente.

A modo de “materia” sobre lo que debe tener nuestra secuencia, encontramos 8 momentos principales, estos son el acceso al conocimiento para

recolectar conocimientos previos de los estudiantes, luego la planificación del escrito, la redacción o producción textual a nivel de borradores, la retroalimentación, o revisión, la producción final de los escritos, producción oral en caso de que el tipo de texto lo permita para evaluar oralidad, expresión y entendimiento del texto por parte del alumno, revisión final y por último el cierre de actividades.

Proceso de creación

Previo al modelo final de la secuencia didáctica, pasamos por varias versiones las cuales se fueron modificando uniendo y eliminando información, rediseñando las fases, cambiando su orden, entre otros detalles, para plasmar el modelo de la mejor manera posible y para que tenga la mejor recepción de la información posible fundamentando cada parte de su espacialidad.

En las siguientes páginas se presentarán las propuestas de los modelos con sus respectivas debilidades, cambios y correcciones.

PROPUESTA 1

Como primer acercamiento al modelo, proponemos 8 momentos a modo de ciclo con su respectiva descripción de cada proceso.

A modo de corrección, se considera que la secuencia en realidad no es un ciclo de momentos, sino que tiene una estructura más compleja que no se rige por algo estricto.

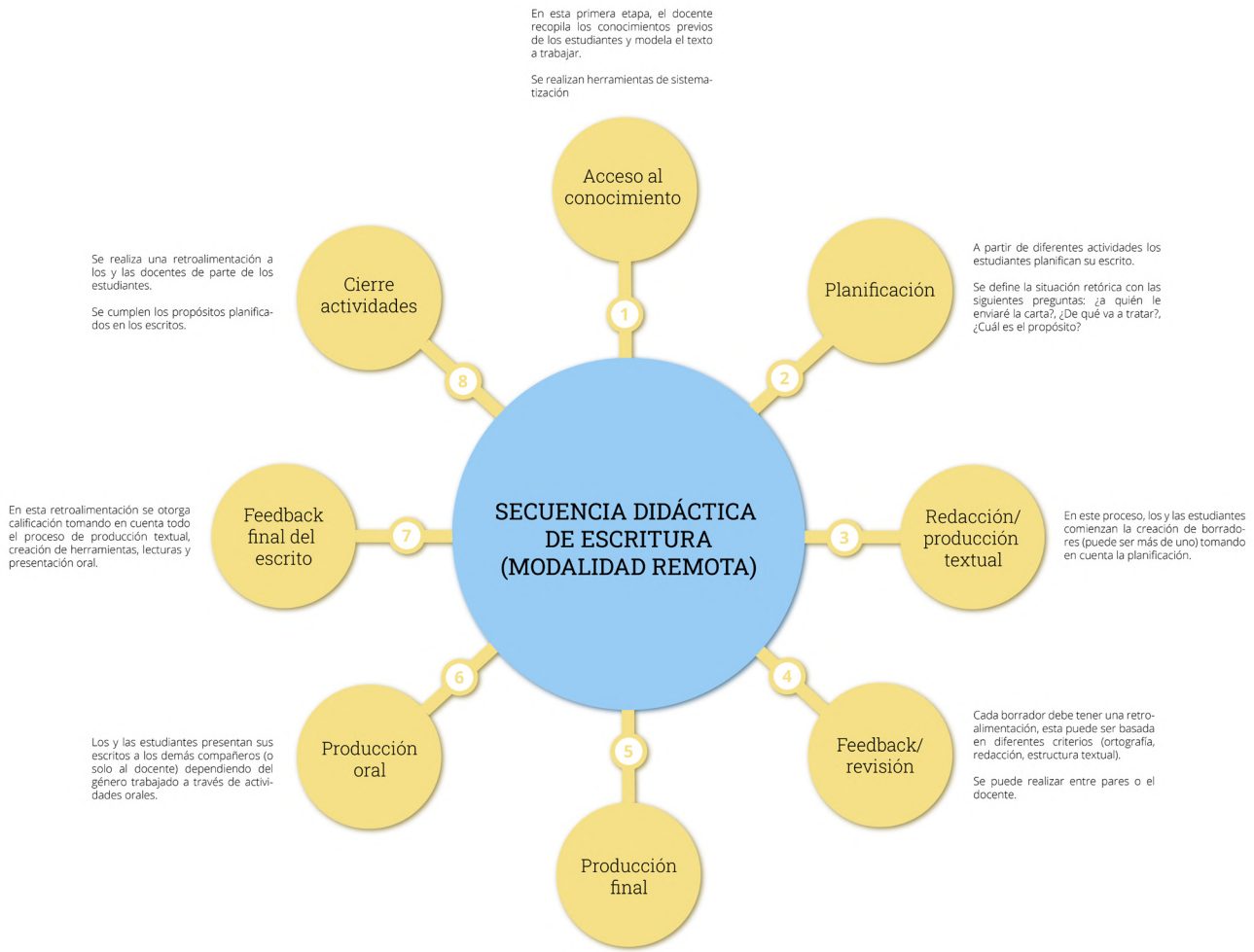


Figura 14: Modelo elaborado por diseño junto a la carrera de educación básica complementado con información de diversos textos de la bibliografía

PROPUESTA 2

Al cambiar la forma y el espacio en donde se presenta la secuencia, caemos en la cuenta de que tampoco es una secuencia lineal regida por momentos iguales, ya que cada parte tiene un objetivo y tiempo distintos uno del otro, siendo la visual de cada momento diferente del otro en cuanto a su complejidad y condensación.

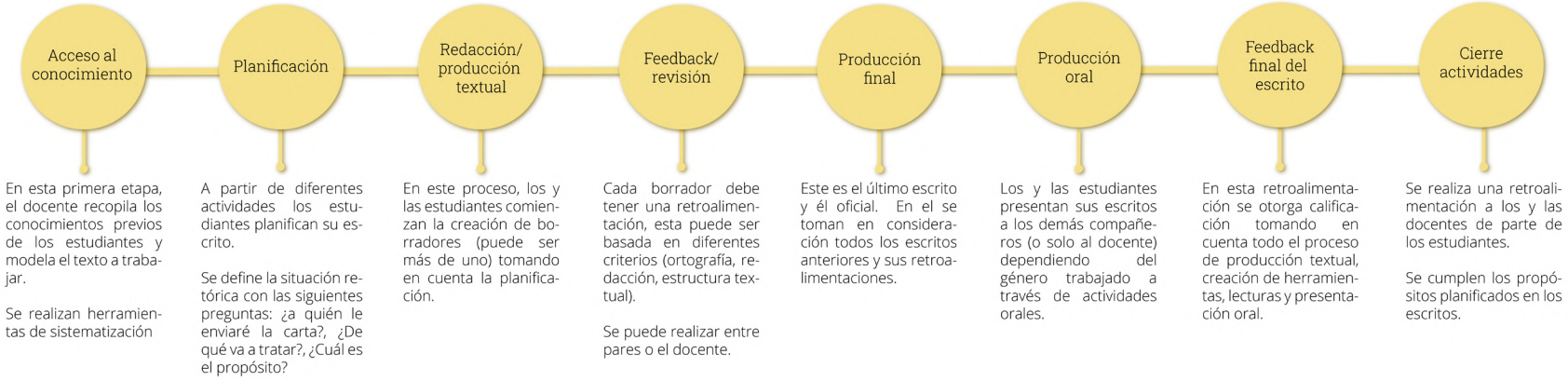


Figura 15: Modelo elaborado por diseño junto a la carrera de educación básica complementado con información de diversos textos de la bibliografía

PROPUESTA 3

Se vuelven a ordenar los momentos y se relaciona un color a cada uno de ellos, ya sea de acceso al conocimiento, planificación, producciones, revisiones y cierre. Además se muestra la producción textual y su revisión como un ciclo repetitivo ya que se deben revisar los borradores de los estudiantes la cantidad de veces que el docente crea necesario.

Los momentos son conectados entre sí con

flechas indicando el orden y se incluyen momentos importantes de ciertas partes, además de los actores involucrados en cada una de ellas, ya sea el docente, los estudiantes, o ambos. Cada momento está indicado con un ícono que hace referencia al objetivo del momento.

Aun así, se cuestiona el orden de arriba y abajo de los momentos ya que no se indica si es clasificado por relevancia, orden o algún otro.

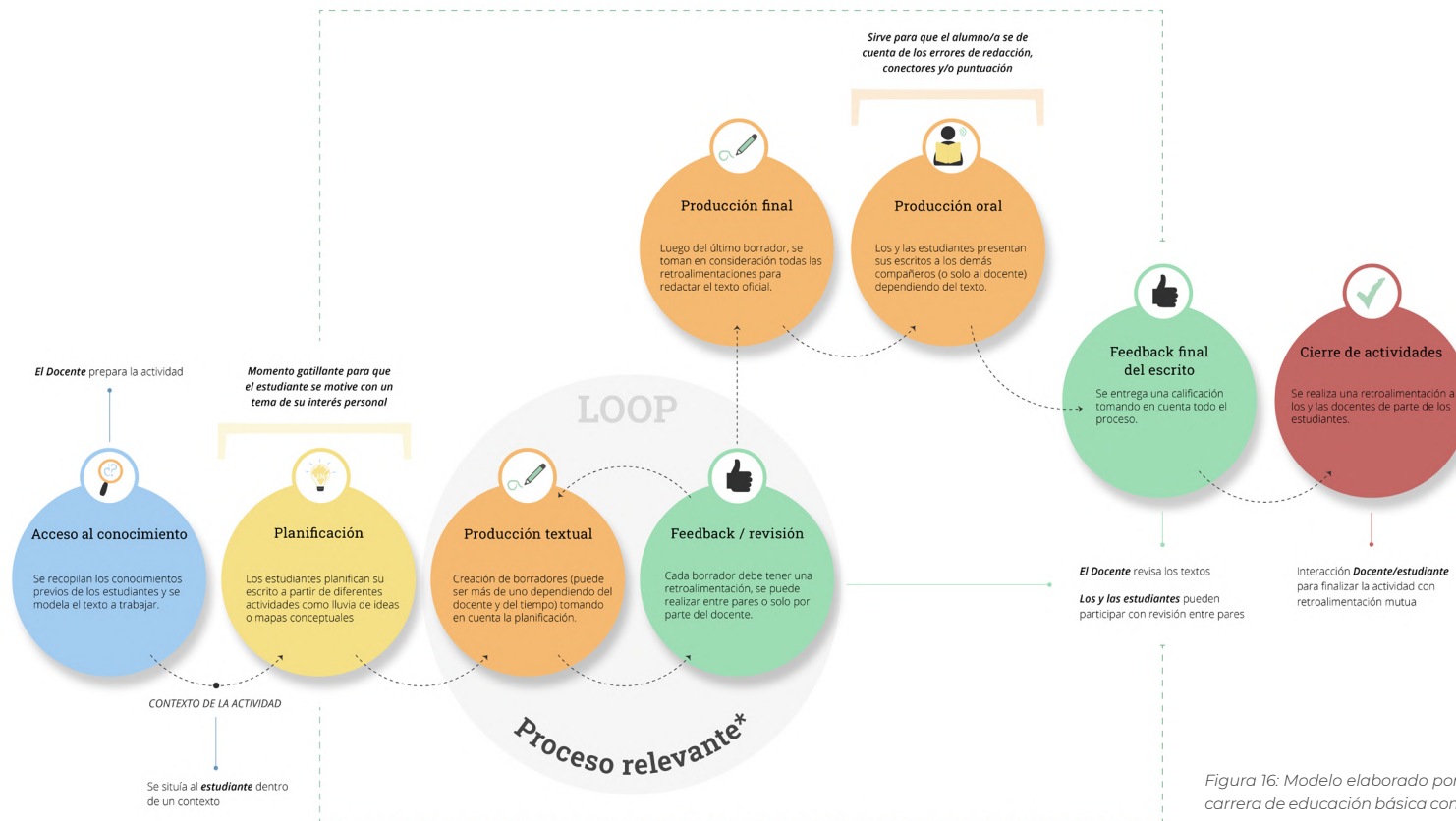


Figura 16. Modelo elaborado por diseño junto a la carrera de educación básica complementado con información de diversos textos de la bibliografía

PROPUESTA 4

Se nombran los momentos indicados al costado izquierdo para ordenar la espacialidad, se agregan los actores de cada uno de ellos a modo de iconografía (la cual se desglosa al final del modelo) y

se replantean los colores según lo que se hace y los actores.

Nuevamente se pone en duda si son 3 momentos o si se desglosan en más.

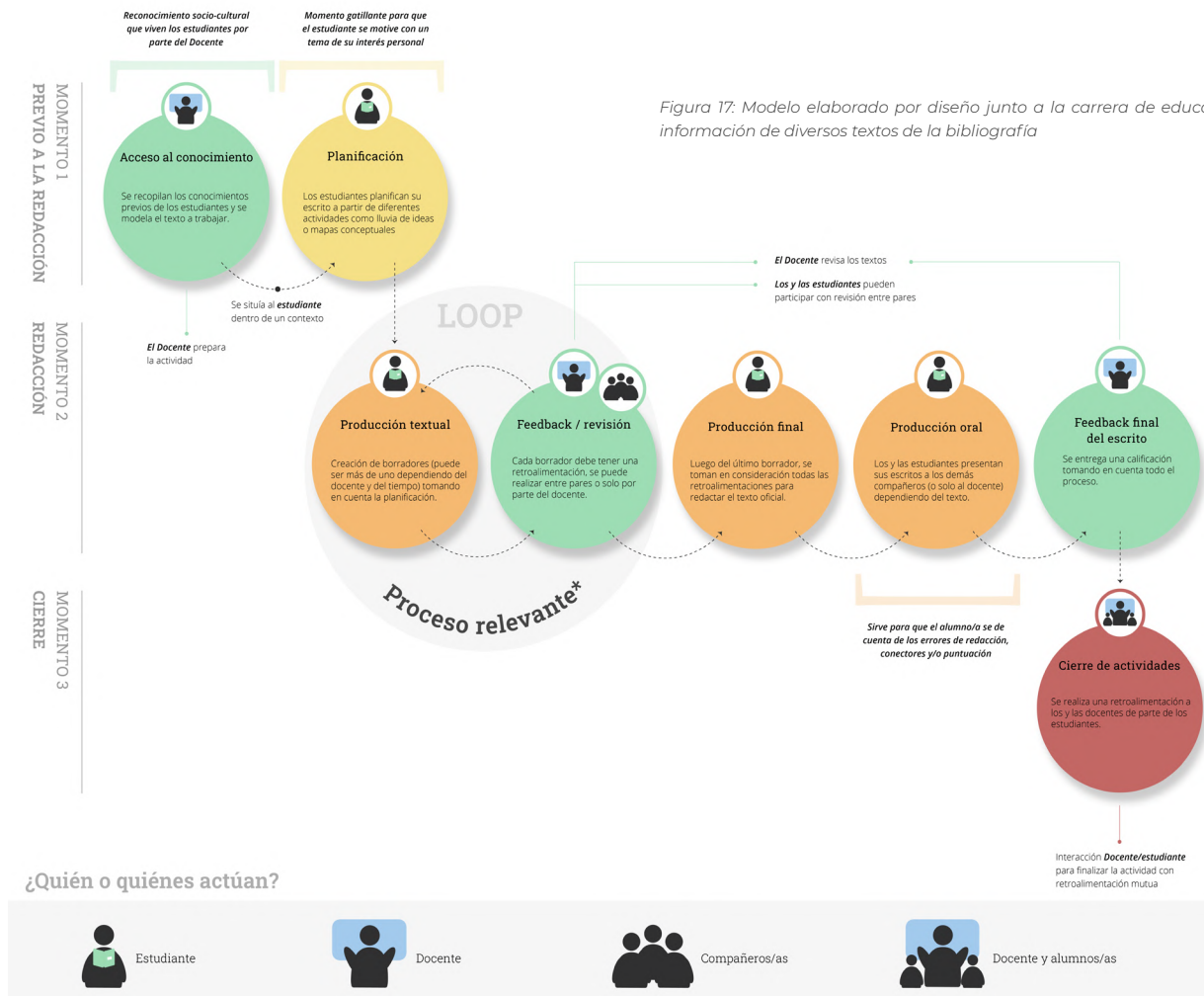


Figura 17: Modelo elaborado por diseño junto a la carrera de educación básica complementado con información de diversos textos de la bibliografía

PROPUESTA FINAL

Después de varios intentos y propuestas, caemos en la cuenta de los momentos y elementos finales de la secuencia didáctica para una correcta y efectiva aplicación en aula, logrando el modelo final que se presenta a continuación.

En él, cada círculo muestra una etapa de un momento y además, en la parte superior del círculo se presenta el actor principal de la actividad, el cual puede ser el docente, el estudiante, los compañeros o la clase completa, mientras que en la parte inferior están las habilidades lingüísticas que el alumno usará en la clase, estas pueden ser: leer, escribir, hablar y escuchar. Los actores y estas habilidades se muestran en la parte inferior del modelo a modo de simbología.

Proponemos, entonces, un modelo que se enfoca en 5 momentos definidos según los propósitos para la enseñanza y apropiación del contenido desde principio a fin.

A modo de explicación del modelo, ya que su desglose abarca un gran espacio con muchos detalles, se mostrará cada momento por separado junto con su explicación detallada.

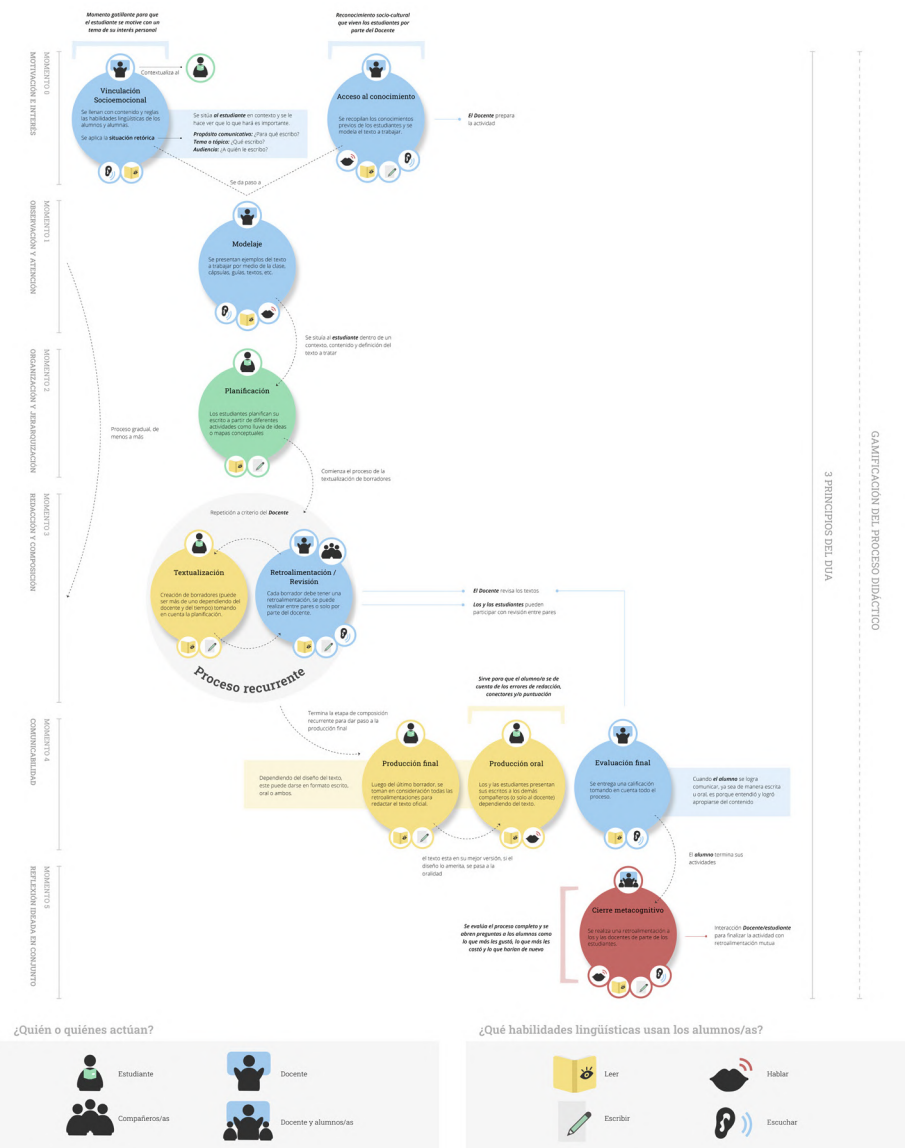
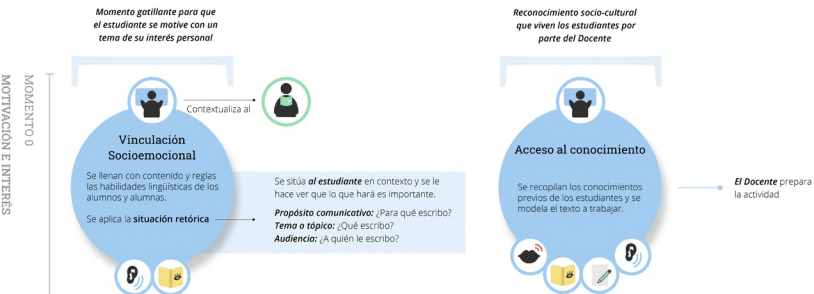
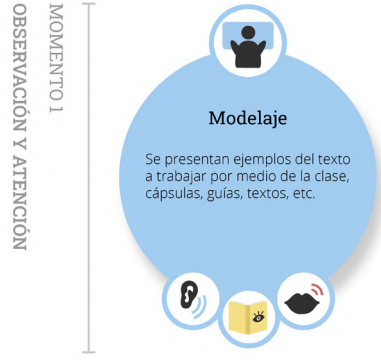


Figura 18: Modelo elaborado por diseño junto a la carrera de educación básica complementado con información de diversos textos de la bibliografía

1. Motivación e interés: Primero se encuentra la etapa 0 de motivación e interés, en esta etapa el docente se vincula socioemocionalmente con el estudiante, se le sitúa en contexto y se preparan sus habilidades lingüísticas. Además, es el momento en donde se motiva al alumno/a y se le hace ver la importancia de lo que hará en la actividad, para luego pasar a la recopilación de conocimientos previos por parte del docente y así dar paso al modelaje del texto a tratar.



2. Observación y atención: Pasamos al momento 1 de observación y atención, en donde el docente presenta un modelo del texto a modo de cápsulas grabadas, clases, guías o textos para presentar la estructura, su finalidad o propósito comunicativo, la audiencia, etc.



3. Organización y jerarquización: Luego de contextualizar al estudiante, se pasa al momento 2 de organización y jerarquización. Los estudiantes llegan a una única etapa de planificación de su texto en donde pueden recurrir a actividades como lluvia de ideas o mapas conceptuales para llegar a un tema.

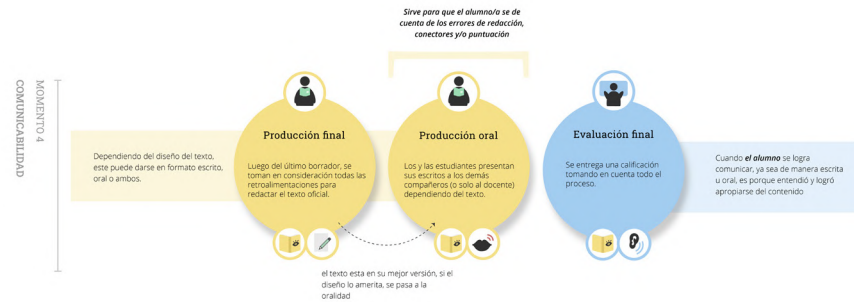


4. Redacción y composición: El tercer momento de redacción y composición, es un espacio en donde los alumnos entran en un proceso recurrente de la redacción de sus borradores y la retroalimentación de los mismos, la cual puede ser solo por parte del docente o entre compañeros.



5. Comunicabilidad: Al terminar el proceso anterior, el cual puede extenderse a criterio del docente, se da paso al cuarto momento de comunicabilidad, en donde los estudiantes escriben la producción final de su texto, el cual debe ser la mejor versión que proponen, y si es que el diseño del texto lo amerita, pasan a la producción oral, en donde los alumnos y alumnas leen sus escritos. Esta etapa oral sirve para que el alumno/a se de cuenta

dé sus errores de redacción, conectores o de puntuación. Al finalizar las producciones finales, el docente evalúa todo el proceso y determina si el estudiante logró comunicarse y apropiarse del contenido.



6. Reflexión ideada en conjunto: Finalmente, se realiza una retroalimentación del proceso por parte de los estudiantes al docente en el último momento de reflexión ideada en conjunto, en donde el profesor abre preguntas tales como las partes que más les gustaron, lo que más les costó, etc.



¿Cómo redacto mi texto?

A continuación se presentan pasos generales para la redacción de un texto a mano, partiendo por la entrega de información por parte del docente, hasta

llegar al cierre de la actividad para tener un mejor manejo de cómo es este proceso que hacemos de manera tan automática.

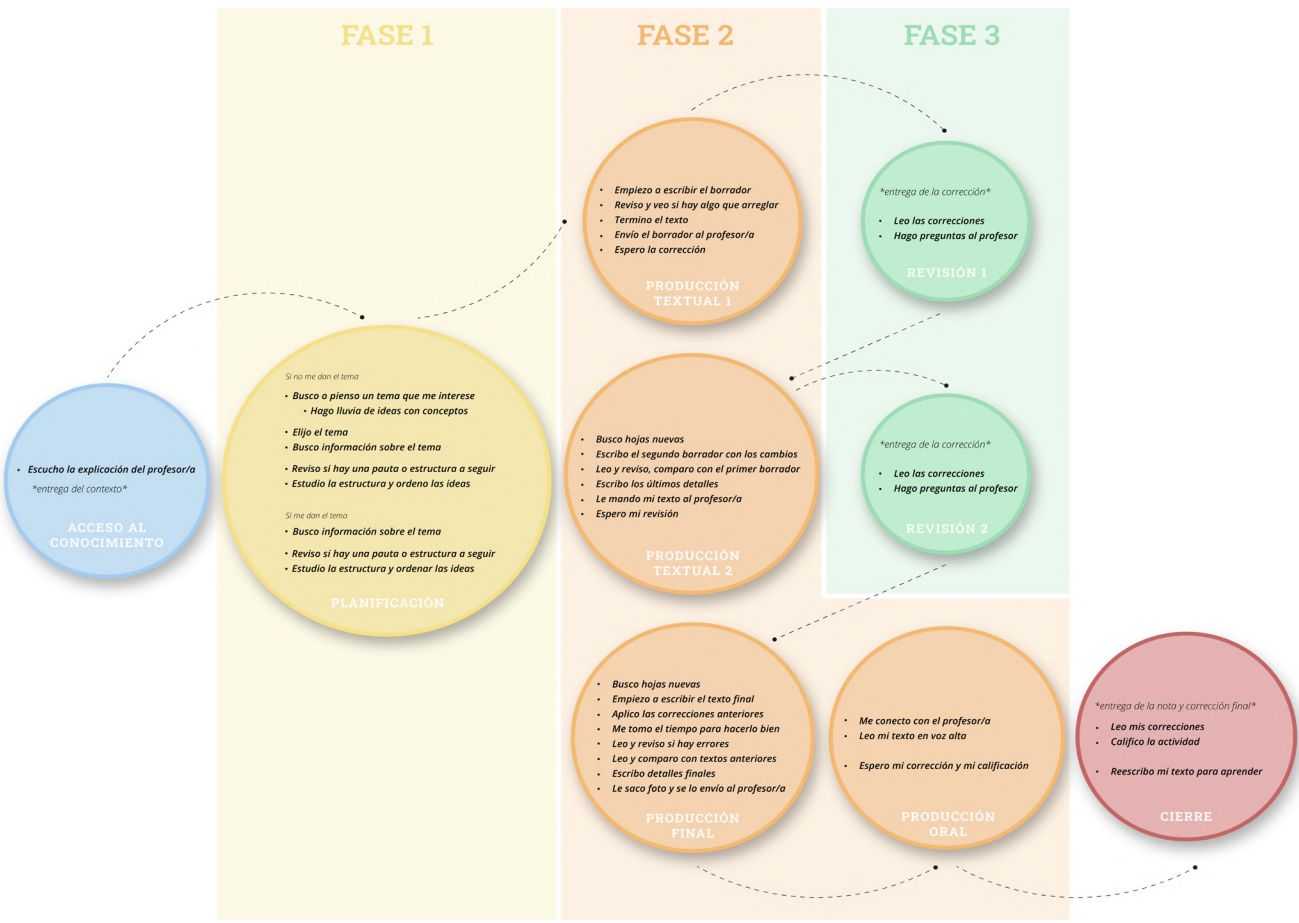


Figura 19: Modelo elaborado por nosotras con información que surge de la observación

Marco teórico

DUA-EDE

Marco teórico 4: DUA - EDE

En este momento se estudia los elementos del diseño universal de aprendizaje para dar cuenta de como facilitar la entrega de material y la percepción de este.

Principios

En el campo de la educación especial (EDE) se encuentra el **Diseño Universal de Aprendizaje (DUA)**, el cual apunta a la diversidad en el aprendizaje por medio de principios que aseguran el acceso al conocimiento para todos y todas las estudiantes.

El DUA se inicia para generar un cambio en el currículo educacional, ya que este está construido hasta el momento para entregar esta educación de forma general para la mayoría de los estudiantes, pero no contempla al 100% de ellos. Es por esto que el DUA basa sus principios en las diversas formas que una persona capta, expresa y entiende la información según sus redes cerebrales, proporcionando recursos y medios flexibles que además de ayudar a los y las estudiantes que necesitan otro medio de aprendizaje, le dan la oportunidad al resto para elegir el método que más le acomode y potenciar el

aprendizaje y apropiación de la materia.

Se definen los principios del DUA que se aplican en la creación de materiales y en el currículo, gracias a la existencia de tres tipos de subredes cerebrales que se activan durante el proceso de aprendizaje el cual el funcionamiento de estas es distinto en cada persona.

Por lo tanto, los 3 momentos que plantea el DUA hacen referencia a:

- El qué del aprendizaje,
- El cómo del aprendizaje
- El por qué del aprendizaje

A continuación se presentará un modelo de las subredes cerebrales que se relacionan con estos 3 principios y su explicación y funcionamiento. Este modelo fue creado con información bibliográfica entregada por el grupo EDE del proyecto.

Se define un principio para cada subred



Redes de Reconocimiento

Perciben la información y les asignan un significado. Estas redes reconocen las letras, números, palabras, símbolos, patrones, estilos, conceptos, objetos...



Redes Estratégicas

Planifican, ejecutan, monitorizan las tareas motrices y mentales. Estas permiten ejecutar acciones.



Redes Afectivas

Asignan significado emocional a los objetos y acciones. Están influidos por los intereses, motivación, estado de ánimo y experiencias de las personas.

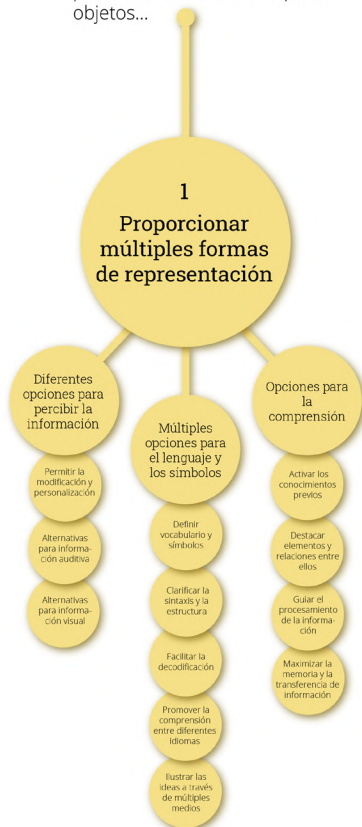


Figura 20: Modelo elaborado por nosotras con información de Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) Pautas para su introducción en el currículo 2014

Marco teórico
Estilos gráficos

Estudio de estilos gráficos

Finalmente, se estudia los elementos que componen las identidades gráficas para lograr comprender la forma del material para una comunicación apropiada.

Color

Psicología del color

La psicología del color, es una rama de la psicología la cual se dedica a analizar la influencia de los colores en la conducta de las personas. Da cuenta que los colores pueden llegar a influir en las neuronas e incluso en la estimulación de nuestras respuestas.

Según varios estudios se evidencia la necesidad del buen uso de colores en productos y ambientes, para asegurar una mejor interacción. Es importante conocer los colores que resultan ser distractores o molestos para los niños para que estos no influyan de manera negativa en el aprendizaje al diseñar entornos educativos de forma remota. En este caso, como comenta en Escola d'art de desseny "en los niños se tiende la utilización de colores puros, saturados y llamativos".

Es importante utilizar los colores de manera que sea lógica su implementación según lo que se busca generar sin perder la forma visual. Se recomienda no usar más de tres colores para el material y que el color tenga el mismo significado durante todo el proceso de aprendizaje de manera que el estudiante pueda ubicarse de manera directa en el contexto con tal solo mirar el color.

- Azul: Este color se asocia con el conocimiento y la mente, generando una sensación de afecto, confianza y calma. Para la educación es un buen color, ya que no se relaciona con ningún sentimiento negativo. Pero por otro lado, se recomienda que este color sea contrastado con un color amarillo o naranja, ya que el azul evoca al cielo y mar lo que genera sensación de distanciamiento.
- Rojo: Asociado con la energía, poder, vitalidad y fuerza. Es un color que interpreta varias cosas en la vida cotidiana como el "parar" o las "correcciones". Es un color con predominancia fuerte que sirve para señalar cosas urgentes e importantes. Es un color que genera alerta.
- Verde: Es un color que se asocia a la calma, seguridad y al equilibrio emocional, lo cual puede aludir a la concentración y eficiencia. Se

recomienda el uso de verde en ítems con cierto grado de abstracción.

- **Amarillo:** Es un color llamativo y estimulante. Representa la inteligencia, tibieza, innovación y precaución. Por otro lado, es un color que encandila, por ende no se puede usar mucho amarillo como recurso (crea dificultad visual). Se recomienda evitar su uso en zonas donde se desea transmitir tranquilidad. Sirve para estimular funciones mentales lo cual su uso debe ser estratégico.
- **Naranja:** Está asociado a la motivación, energía, entusiasmo y diversión. Se recomienda su uso en la estimulación de procesos mentales y para los trabajos en equipo. Debe usarse en moderación y lugares estratégicos, ya que el uso excesivo puede ser un distractor en el aprendizaje.
- **Morado:** Se asocia a la imaginación y serenidad. Genera estímulos motivantes y emocionantes a la hora de aprender. Se recomienda su uso con tonos rojizos cuando se busca involucrar al estudiante.

Para facilitar la lectura, se aconseja que los colores claros sean utilizados para el fondo, mientras que los colores oscuros sean utilizados para las letras, ya que

si es al revés se dificulta la lectura.

Tipografía como herramienta para el aprendizaje

Para seleccionar una familia tipográfica adecuada al contexto de nuestro fundamento (educación efectiva e inclusiva), se estudiarán elementos que nos otorguen guías para una lectura eficaz tanto para el estudiante como para el docente.

Psicología tipográfica

Es el estudio de las fuentes tipográficas en relación con el impacto que generan en los sentimientos, pensamientos y comportamientos de las personas, lo cual va de la mano en el modo de aprender o memorizar información. La percepción y el estímulo visual son conceptos importantes para comprender las cosas, es por esto que una familia con su correspondiente tamaño, espacio, formato y color son importantes para generar conocimiento efectivo para todos y todas.

Para comunicar el mensaje que deseamos transmitir, en el caso de este proyecto necesitamos elementos que apunten a una percepción seria, interesante y fácil de leer.

Estudio de tipos de tipografías

Con serif Utilizada generalmente para textos largos, debido a que su forma crea una línea visual que guía la vista.
Inspira seriedad y formalidad.

Garamond

Sans serif Usualmente usada en textos grandes y cortos debido a su falta de bordes en las letras, aunque al estar indicadas para visualizaciones en pantallas, son legibles en tamaños pequeños.
Vista como una fuente que otorga seguridad y neutralidad.

Helvética

Manuscritas o script Simulan la caligrafía, al ser una letra con trazos mayormente finos carecen de legibilidad para textos largos.
Percibida con elegancia y creatividad.

Olivia

Modernas Basadas en líneas y formas geométricas, las fuentes modernas son limpias, claras y fáciles de leer.
Entregan una perspectiva de personalidad, inteligencia y elegancia.

Futura

Decorativas En ellas predomina el llamado de atención de la persona más que la legibilidad, por lo que salen de los márgenes de las tipografías anteriores al ser más estética que funcional.
Inspiran creatividad y diversión.

WALYØGRAPH

Figura 21: Figura personal con información de <http://www.hemisferiodigital.es/psicologia-de-la-tipografia/> y tipografías descargadas de Google Fonts.

ANATOMÍA TIPOGRÁFICA

A continuación se presentan los espacios gráficos de la tipografía Times New Roman, junto con el despliegue de la anatomía básica de la letra.

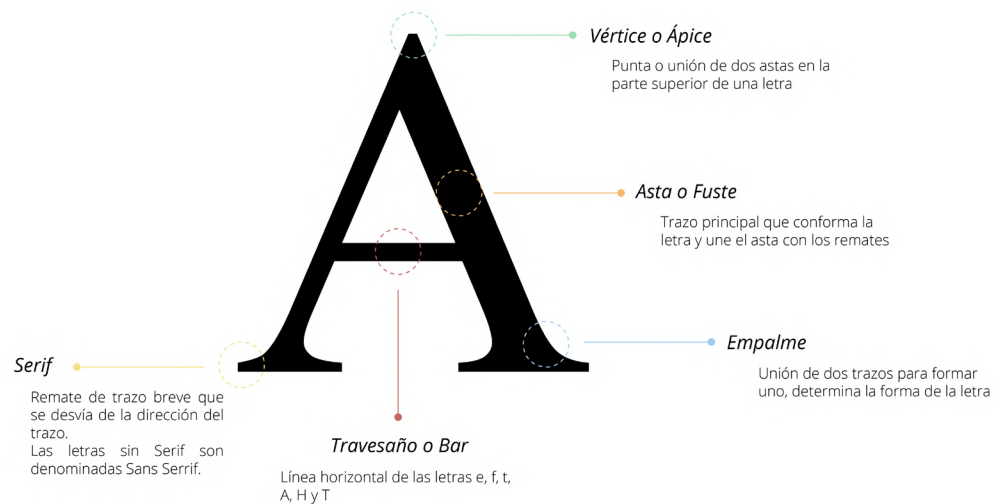
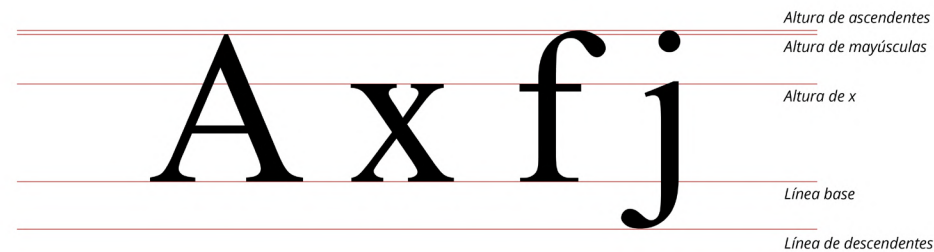


Figura 22: Esquema personal con información de <http://www.hemisferiodigital.es/psicologia-de-la-tipo-grafia/>

Formas y trazos

Psicología de la forma

Diariamente estamos expuestos a diversas figuras que evocan en nosotros distintas sensaciones y sentimientos. Para nuestro trabajo estudiamos estas formas para entender que mensajes transmiten y como combinarlos para adelantar su buen uso con niños y sus necesidades.

- **Círculo:** Es una figura cálida que representa el infinito, el movimiento y flexibilidad. Evoca sensación de creatividad, protección, adaptabilidad y vida social.
- **Cuadrado:** Es una figura que representa orden, solidez y fortaleza. Evoca sentimientos de seguridad, confianza y honestidad.
- **Triángulo:** Las figuras triangulares transmiten poder, avance, vitalidad, ciencia, dirección. Generan la sensación de justicia, igualdad, pero tiene una gran connotación al movimiento y cambios de dirección.
- **Estrellas:** Generan sensación de éxito y representan los sueños.
- **Espiral:** Suele evocar en nosotros la continuidad,

la ilusión y lo relativo. Genera sensaciones de imaginación, energía y vitalidad.

- **Línea recta:** Representa la correlación, la unión, enlace evocando a la comunicación y el acercamiento.
- **Línea curva:** Genera sensación de amistad y movimiento.

Psicología de la Gestalt

Esta teoría creada por alemanes en el siglo XIX, está basada en información sobre la terapia humanista desde el estudio de la percepción de los elementos en conjuntos, estructuras y formas. Además, está ramificada hacia la educación como pedagogía Gestalt.

“Los niños representan a los objetos y personas comunes mediante el uso de figuras geométricas sencillas, ellos sintetizan esas cosas que ven para poderlas expresar fácilmente.”(Aharonov, 2011)

Gestalt = “forma”, “estructura”, “organización

Dentro de esta teoría encontramos 8 leyes sobre la percepción, interpretación y reconocimiento de figuras, lo cual, si se incluye en el diseño, permitiría (o no) una mayor rapidez en la lectura y comprensión de elementos.

- Ley de cierre: Ocurre cuando la mente añade los elementos que faltan para completar una figura que está linealmente incompleta.
- Ley de simplicidad: Se percibe la figura de la manera más simple posible, unificando todas las partes que la conforman.
- Ley de figura y fondo: Se reconoce la figura sobre un fondo o viceversa, en donde la figura tiende a recordarse mejor.
- Ley de semejanza: La mente agrupa los elementos similares en forma, tamaño, color, textura, etc. y se clasifican como pertenecientes de un mismo grupo sólo por el hecho de ser similares.
- Ley de proximidad: Ocurre cuando se agrupan elementos que tienen poca separación entre ellos o que son similares entre sí.
- Ley de pregnancia: Ocurre cuando se percibe o se capta una figura con mayor rapidez que otras debido a su impacto visual.
- Ley de continuidad: Cuando se continúa un patrón de manera mental después de que en la figura haya desaparecido.
- Ley de simetría: Las figuras simétricas se perciben como iguales, y al mirarlas a la distancia se perciben como un todo.

Instrumentos **de recolección de datos**

Instrumentos de recolección de datos

A continuación se presentan los diversos métodos utilizados para el análisis de información sobre nuestro público objetivo: los docentes y los estudiantes. Estos análisis dejarán en evidencia las necesidades que queremos resolver y a futuras propuestas que respondan a ellas, además de dar forma a un diseño específico para los estudiantes de Las Amapolas.

Sonda digital para alumnos

Como método de recolección de datos se desea aplicar una sonda cultural digital a los estudiantes de 4to, 5to y 6to básico del colegio Las Amapolas para obtener información sobre su rutina de estudios, su comportamiento hacia las clases remotas y su manera de abordarlas. Se espera levantar información valiosa que junto a la información levantada de las entrevistas de profesores servirá para la creación de material lúdico y secuencias didácticas beneficiosas para ambos actores.

Objetivo: Se desea evidenciar los hábitos de estudios de los alumnos y cómo estos se han desarrollado de manera remota a causa de la pandemia para detectar las áreas en donde podrían surgir oportunidades de diseño y consideraciones para este nuevo material.

Usuario: Se desea aplicar la sonda a alumnos de 4to, 5to, 6to básico del Colegio Las Amapolas, el cual es un colegio que posee escasos recursos, donde la mayoría de sus alumnos se conecta a través de un celular a clases.

Tiempo: Al ser estudiantes se busca realizar una sonda de corta duración, de esta manera no aburrir o agobiar a los alumnos. Se piensa que se realice rápidamente después de la clase de lenguaje.

Contenido: Se crea una página web que contiene una contextualización sobre el proyecto junto a una sonda digital y un cuestionario sobre la escritura ambos creados en la plataforma de Typeform.

Instrucciones: Los alumnos deben responder por una parte, la sonda digital después de una clase de lenguaje, para luego después, responder el cuestionario de escritura en algún tiempo libre junto a su apoderado si lo desea.

A continuación se evidencia el proceso por el cual se pasó para crear dicha sonda y cuestionario.

Propuesta 1: Formulario

Nos acercamos en una primera instancia a la sonda a través de la plataforma Typeform, ya que es amigable y personalizable. Al estar dirigida a estudiantes de básica sentimos la necesidad de que sea un formulario entretenido que llame la atención de su destinatario, de esta forma mantenerlos motivados durante la actividad.

Pros: El sitio Typeform es amigable, personalizable y fácil de utilizar para el usuario, además entrega una recopilación de datos detallada según las respuestas obtenidas.

Contras: El contenido se encasilló en un modelo de formulario, por lo que no era adecuado para aplicarlo como “sonda digital”, además la versión gratuita nos



Figura 23: Imágenes de preguntas de Typeform

privó de muchas funcionalidades.

Propuesta 2: PDF interactivo

Nuestro segundo acercamiento se dio a través de un PDF interactivo creado en el programa InDesign,

el cual no es necesario el uso de internet para completar. Este está construido a partir de diversas actividades de dibujo, escritura y fotografía, los cuales se pueden realizar en las notas del celular entregando más libertad a la hora de contestar.

Prueba: Realizamos varias pruebas del PDF

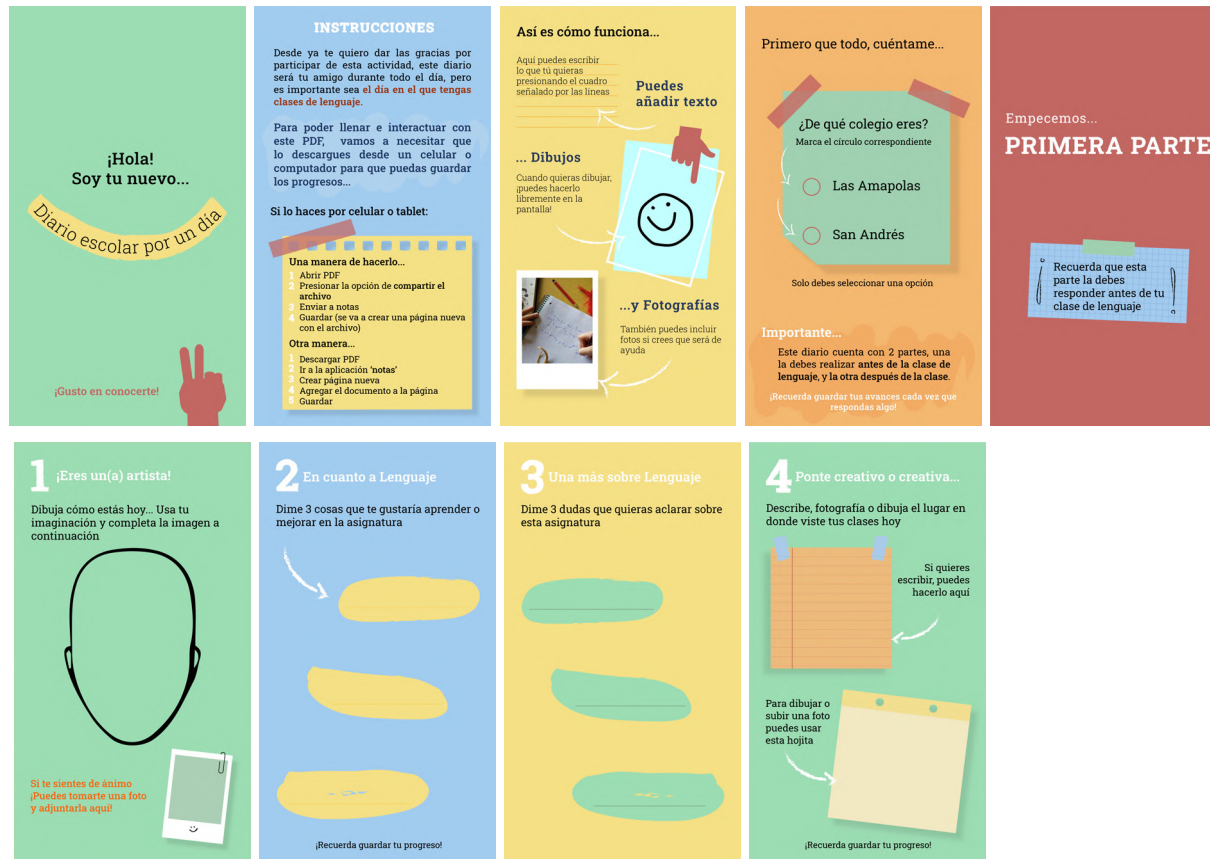


Figura 24: Imágenes de preguntas de Typeform



Figura 25: Imágenes de preguntas de Typeform

interactivo, desde las cuales nos percatamos de varias deficiencias.

Pros: El PDF permite realizar actividades que salen del formato de formulario, acercándose más a lo que esperamos de una sonda digital.

Contras: Al abrirlo en dispositivos celulares, nos dimos cuenta de que se recibía de manera distinta

dependiendo del tipo de celular, por esta razón algunos usuarios no tendrían la posibilidad de realizar las actividades propuestas.

Posibles cambios para su factibilidad: Para que el PDF fuera ejecutado con éxito, se hubiera tenido que realizar un catastro del tipo de celular que los niños del curso poseen, para luego generar una arquitectura de información sobre todas las

interacciones entre el PDF y cada tipo de celular.

Propuesta definitiva: Formulario interactivo

La tercera propuesta para realizar la sonda digital se vuelve a crear en la página Typeform, pero esta vez en la versión de pago. Esta versión premium nos otorga, entre otras funcionalidades, la posibilidad de adjuntar fotos. Usamos esta nueva herramienta para recrear la instancia del PDF interactivo donde los niños pueden compartir con nosotros sus dibujos o fotos para salir del método del simple formulario.

Esta vez se piensa crear dos instancias para responder, una para obtener información sobre sus hábitos de estudios en modalidad online, y otro sobre sus opiniones y nivel de apropiación y entendimiento de ciertos conceptos de la materia de lenguaje, tales como la gramática, ortografía, redacción, entre otros.

Lo anterior, a través de un formulario interactivo (hábitos de estudio) y un formulario más simple pero más extenso (lenguaje).

Medio: Se crea una portada web en la página GitHub donde se insertan cuadros de typeform

que redireccionan a las distintas actividades que realizaremos (actividad sobre hábitos de estudios y encuesta sobre la materia de lenguaje).

Mi día de estudio

A continuación se presentarán los de talles de esta encuesta que contiene actividades para recopilar información sobre los hábitos de estudio de los niños y niñas, esperamos obtener información sobre sus espacios de trabajo, los dispositivos por los cuales se conectan, sus distracciones y motivaciones.

FLUJO DE PREGUNTAS E INTERACCIONES

Se muestran las preguntas junto a sus flujos y saltos lógicos para entender la lógica detrás de las diversas respuestas.

Las preguntas van acompañadas con su respectivo número y un ícono del tipo de pregunta que es. Estos íconos están presentados en simbología a la derecha.

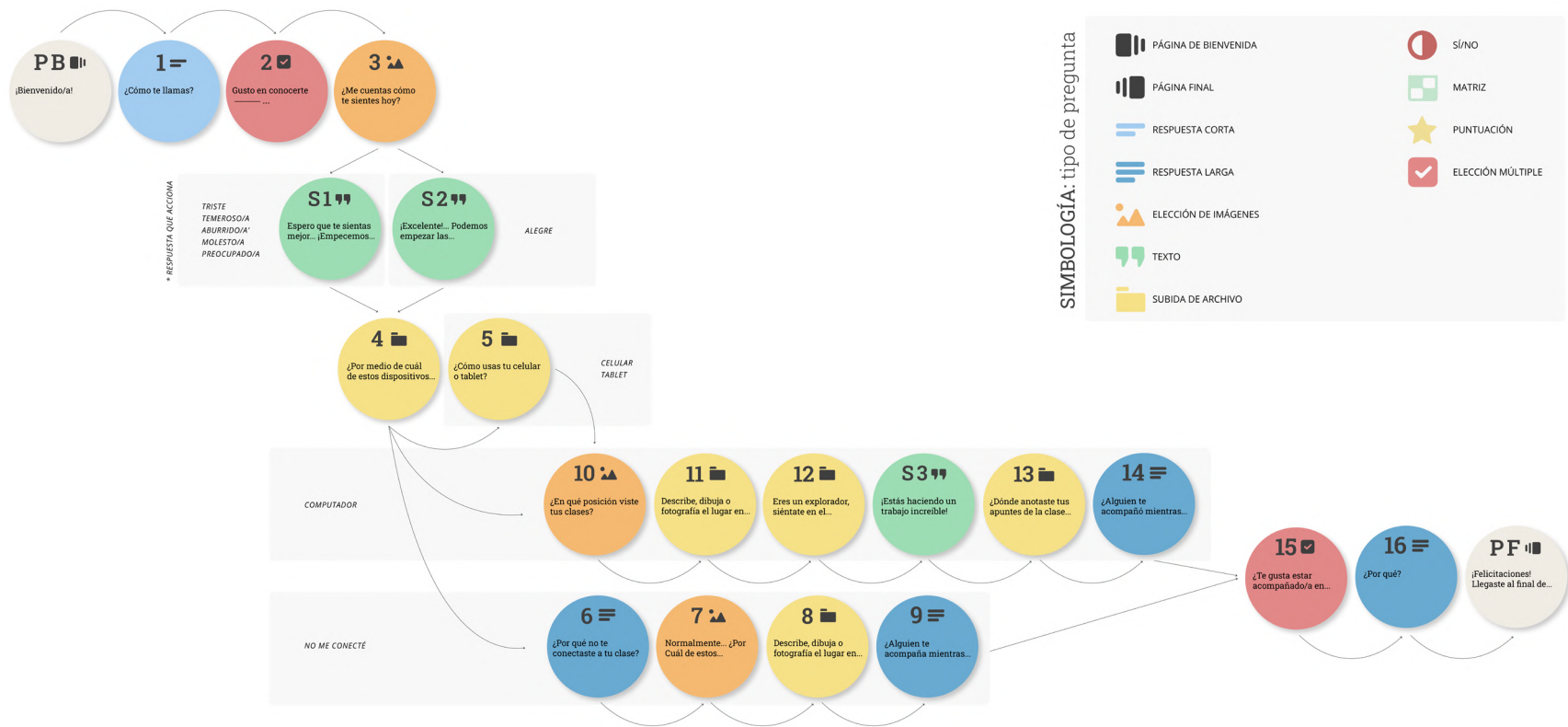
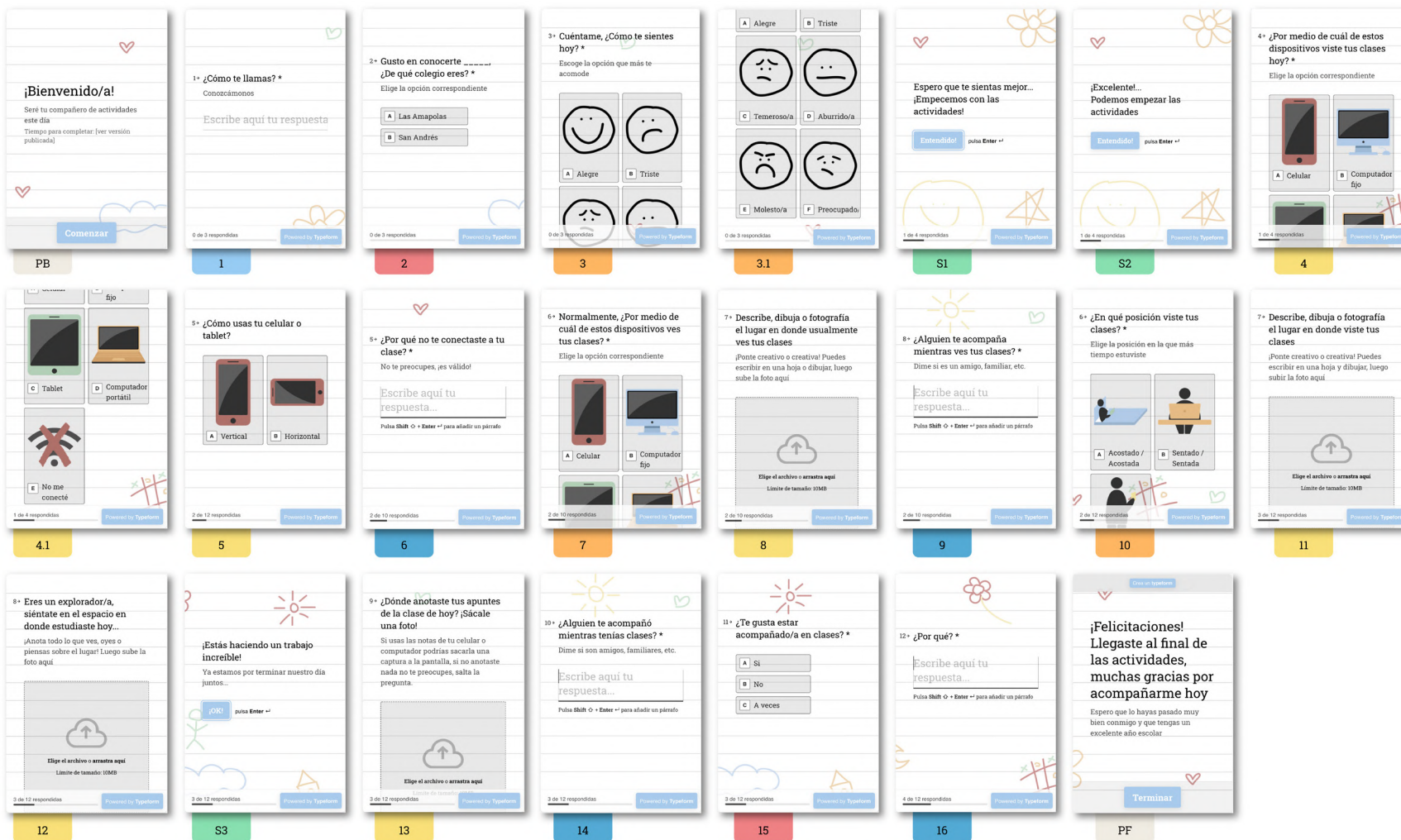


Figura 26: Esquema personal

PANTALLAS

Teniendo en cuenta el flujo de la encuesta, presentamos las pantallas de cada pregunta.



La pregunta #2 se ha cambiado por "¿De qué curso eres?" ya que el colegio San Andrés no continuará en el proyecto y solo trabajaremos con los cursos cuarto, quinto y sexto del colegio Las Amapolas.

Figura 27: Imágenes de Typeform

ANÁLISIS POR CURSO

Se puede ver en algunos casos que los estudiantes no respondieron de manera seria la encuesta en las partes que involucran fotografiar espacios de trabajo, adjuntando fotos de paisajes, objetos variados, fotografías “selfie” de ellos o simplemente no lo respondieron. Por otro lado, las preguntas de alternativas fueron las más respondidas, junto a respuestas cortas.

CUARTO BÁSICO

Se analiza que los alumnos de 4to básico se conectan principalmente mediante el celular, pero se evidencia el uso de algún tipo de computador también. En su totalidad, todos ven sus clases sentados y anotan su materia en sus cuadernos enviando sus trabajos y ejercicios vía WhatsApp. Se agrega que el espacio destinado principalmente a los estudios dentro de sus hogares es la mesa de comedor, donde una mayoría son acompañados por algún familiar, en varios casos por la madre. Se complementa la idea anterior con que les gusta sentirse acompañados, ya que de esta manera no se sienten solos.



Figura 28: Tabla de gráficos creada por el grupo con información de los resultados de la plataforma Typeform

QUINTO BÁSICO

En 5to básico podemos ver que el uso del celular también predomina, bajando el uso del computador para conectarse a clases. Al igual que el curso anterior, se ve que todos los alumnos ven sus clases sentados, por otro lado aparece el uso de guías para escribir o realizar trabajos además del cuaderno. Al

ser un poco más grandes, podemos ver la correlación de edad y acompañamiento, donde la supervisión de los alumnos disminuye junto con el goce de ello, pero, se comenta que en algunos casos si les gusta el acompañamiento para no sentirse solos y por el apoyo que implica.

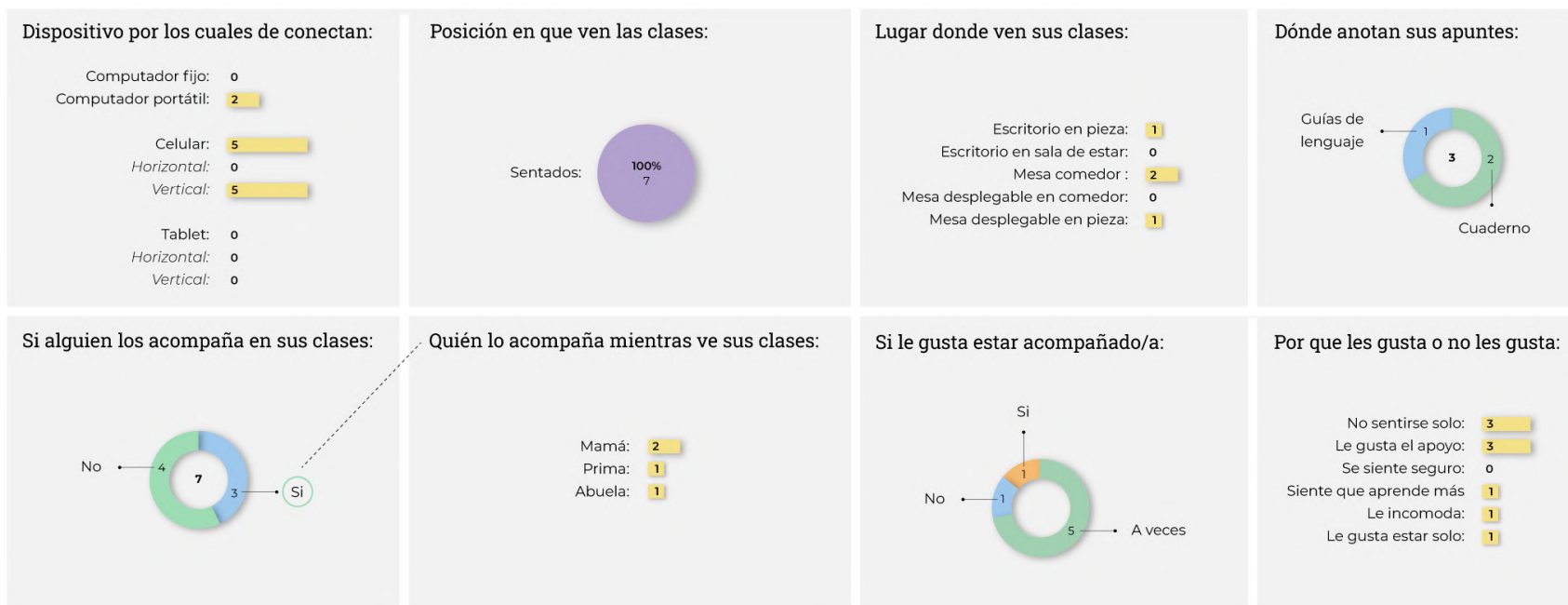


Figura 29: Tabla de gráficos creada por el grupo con información de los resultados de la plataforma Typeform

SEXTO BÁSICO

Al igual que los cursos anteriores, el celular es el dispositivo por el cual la mayoría de los alumnos se conectan a clases, donde ven sus clases sentados anotando en sus cuadernos. A diferencia del curso anterior, el sexto básico tiene (por poco) altos

números en acompañamiento de algún familiar mientras realizan sus clases, siendo las razones del gusto por el acompañamiento más variadas que en los otros cursos.



Figura 30: Tabla de gráficos creada por el grupo con información de los resultados de la plataforma Typeform

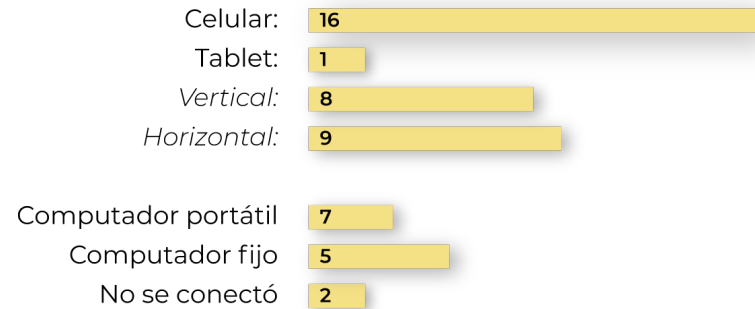
ANÁLISIS GENERAL

Se estima que la sonda digital de “Mi día de estudio” iba a ser respondida por aproximadamente 60 alumnos entre los tres cursos, los cuales contaron con dos meses para responder. A la fecha, sólo contamos con una muestra de 29 alumnos y alumnas, de los cuales 13 son de sexto básico, 7 de quinto y 11 de cuarto.

Para analizar las respuestas se generaron gráficos y tablas de las respuestas de selección múltiple, agrupando los 3 cursos para observar dónde y en qué aspectos de los hábitos de estudios de los y las alumnas se concentra la mayoría o la minoría, sumando las respuestas abiertas complementando los gráficos en el análisis escrito.

Los gráficos que se presentarán a continuación fueron creados por el grupo con información de los resultados de los tres cursos desde la plataforma Typeform. En ciertos análisis se agrupó a más de una pregunta relacionadas entre sí para poder obtener información más completa.

Pregunta 4: ¿Por medio de cuál de estos dispositivos viste tus clases hoy? / Pregunta 5: ¿Cómo prefieres usar tu celular o tablet?

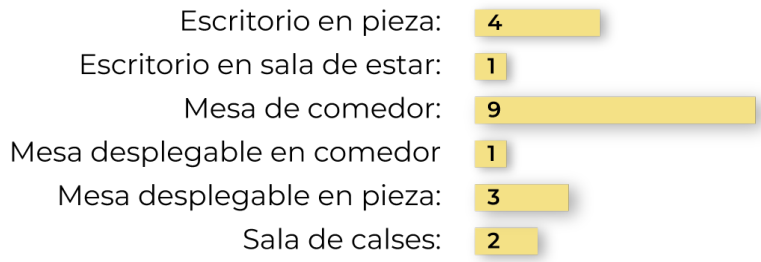


Podemos observar que la mayoría de los estudiantes se conectan a clases desde su celular (16), siendo el modo de uso tanto vertical como horizontal. Pero, siguiendo por poco, se identifica que varios alumnos se conectan por medio de algún tipo de computador (12), dejando como una minoría los alumnos que se conectan vía tablet (1).

Por otro lado, los estudiantes que no pudieron conectarse a clase, especificaron que no asistieron porque no habían clases o porque habían clases presenciales, descartando la no conexión por falta de internet o problemas personales. Estos dos alumnos, afirmaron que en la regularidad de su rutina escolar, uno se conecta por celular, y el otro por computador portátil, siendo los dispositivos celulares aún los más utilizados para la conexión en modalidad remota.

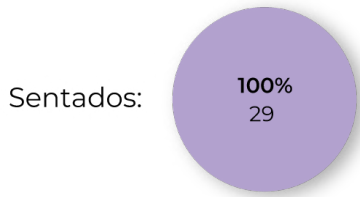
Pregunta 8/11: Describe, dibuja o fotografía el lugar en donde usualmente ves tus clases

A modo de agrupar los tipos de espacios de estudio, obtuvimos los siguientes resultados según las respuestas de los niños:



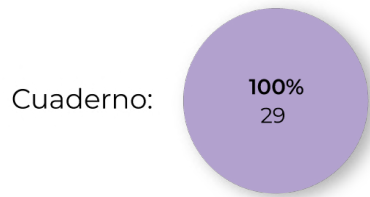
Podemos ver que la mayoría de los alumnos realizan sus clases en el comedor. Por otro lado se detecta en las fotografías que los espacios de trabajos son pequeños, los cuales aluden a un espacio de trabajo el cual no es fijo ni destinado para ese propósito.

Pregunta 10: ¿En qué posición viste tus clases?



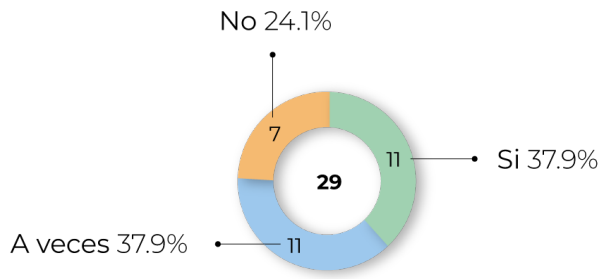
Esta pregunta fue respondida por 27 de los 29 alumnos y alumnas de los 3 cursos, de esos 27 se observa que la totalidad de ellos se conecta en un espacio para sentarse.

Pregunta 13: ¿Dónde anotaste tus apuntes de la clase de hoy? ¡Sácale una foto!



A modo de agrupar los tipos de espacios de estudio, obtuvimos que la totalidad de los y las estudiantes anotan sus apuntes en un cuaderno de la asignatura.

Pregunta 15: ¿Te gusta estar acompañado/a en clases?



Dentro de los estudiantes que aseguraron estar acompañados mientras realizan su clase, la mayoría de estos acompañantes son familiares, mientras que los estudiantes que van a clases presenciales son claramente acompañados por sus propios compañeros y compañeras. El por qué de la pregunta nos señala que a las personas que si les gusta estar acompañadas es porque les gusta sentirse acompañadas, necesitan ayuda y ánimos o porque se sienten seguras, mientras que a los que no les gusta, es porque les gusta tener su espacio o se sienten incómodas.

Escritura online

Continuamos con la segunda parte de la sonda, la cual corresponde a una encuesta para recopilar información sobre escritura y sistemas de revisión en la asignatura de lenguaje para los alumnos de ambos colegios.

En ella se espera obtener información enriquecedora para todo el equipo, desde lo que más les cuesta a la hora de enfrentarse a textos escritos, hasta lo que creen más relevante en este proceso, además de visualizar la metodología de entrega y corrección de los escritos de los y las estudiantes.

Al igual que en la primera encuesta, se presentará el flujo y lógica que siguen las preguntas y respuestas de la encuesta, además de las pantallas de cada pregunta. Luego, se analizarán los resultados.

FLUJO DE PREGUNTAS E INTERACCIONES

Se muestran las preguntas junto a sus flujos para entender la lógica detrás de las diversas respuestas.

En la esquina inferior izquierda se muestra la simbología del tipo de pregunta que acompaña el número de la misma.



Figura 31: Imágenes de preguntas de Typeform

ANÁLISIS POR CURSO

Los siguientes análisis fueron realizados a partir de los gráficos resultantes de la encuesta según las respuestas que fueron coherentes a la pregunta.

CUARTO BÁSICO

La mayoría de los estudiantes consideran que planificar sus textos es importante pero no lo hacen, por otro lado, consideran que la creatividad no es tan importante como la gramática y la ortografía. Este

último, es el concepto que más dificultad les otorga a los estudiantes a la hora de redactar un texto, seguido por la estructura y la gramática. Estos problemas son solucionados principalmente pidiendo ayuda tanto al docente como a sus familiares.

Sus textos los escriben mayoritariamente a mano en un papel, en cuanto a la revisión de estos les gusta la modalidad de fotos enviadas por Whatsapp a su profesora, por lo que las correcciones se hacen de ese modo.

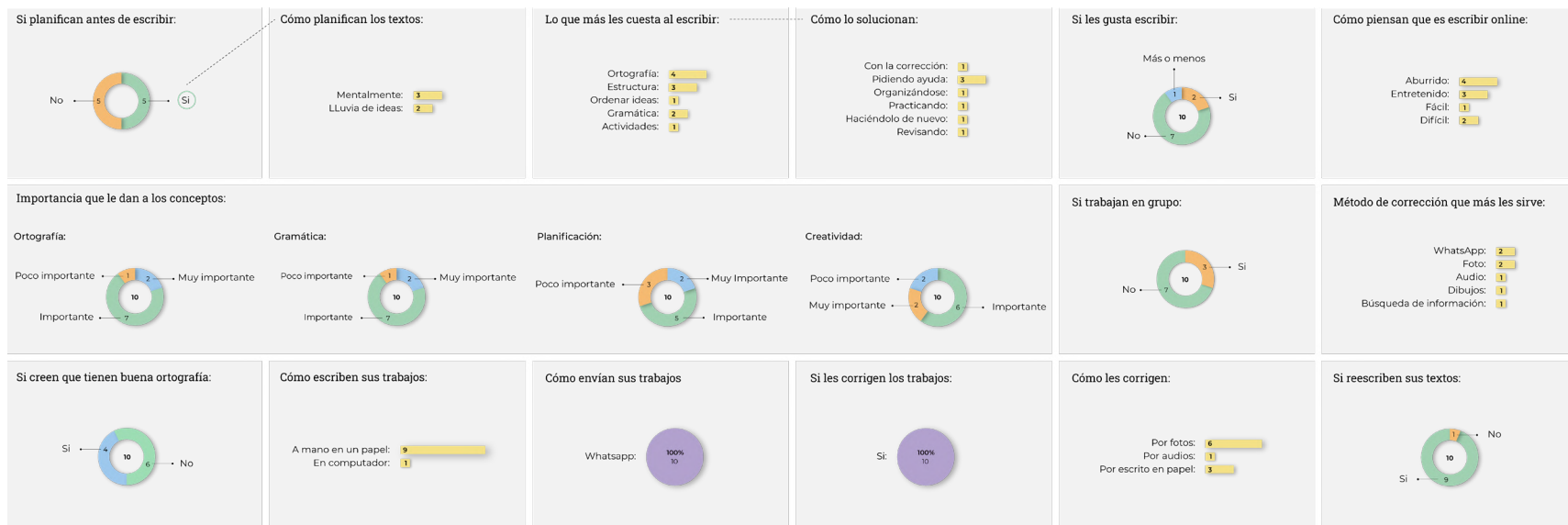


Figura 32: Tabla de gráficos creada por el grupo con información de los resultados de la plataforma Typeform

QUINTO BÁSICO

A diferencia de los niños de cuarto, en este curso si piensan que la planificación es relevante y mayoritariamente lo hacen mediante lluvia de ideas. Les cuestan los temas que tienen que ver con el contenido y la ortografía, lo cual lo solucionan pidiendo ayuda. También se les olvida poner mayúsculas, y en las fotos enviadas se ve que muchos de ellos escriben las mayúsculas y la

puntuación con rojo.

Envían sus escritos hechos a mano por foto en Whatsapp y entienden mejor las instrucciones con notas de voz o con la explicación oral de la profesora o directamente en clase.

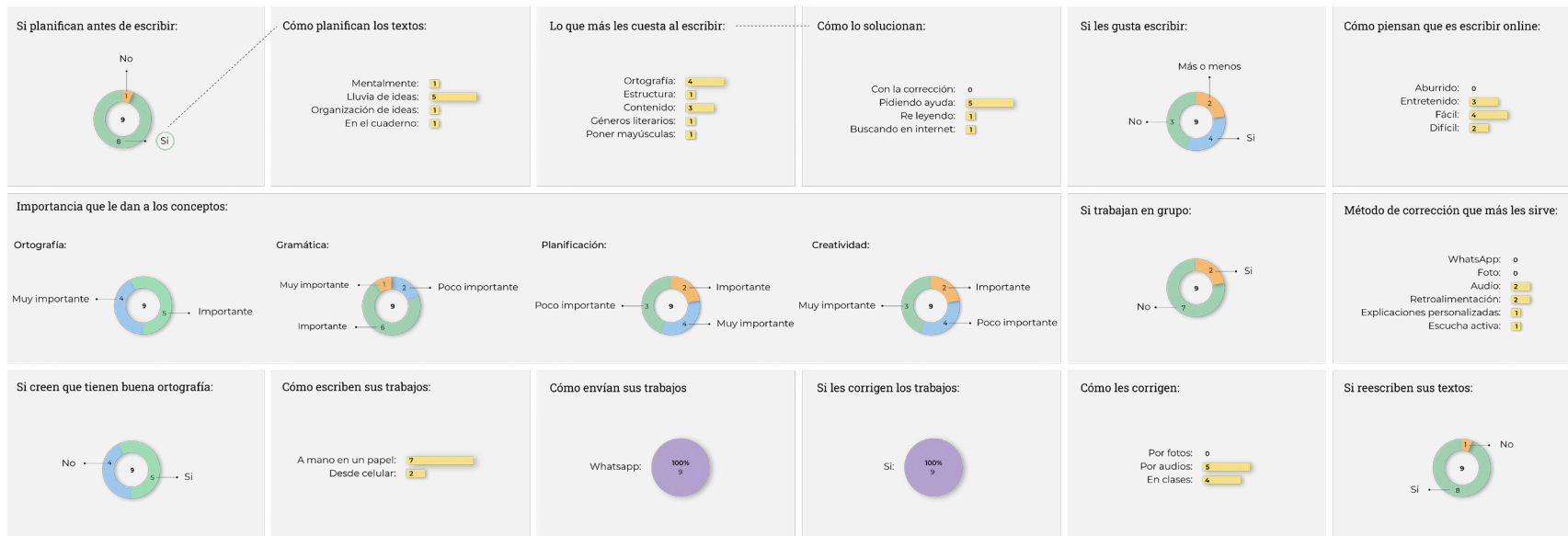


Figura 33: Tabla de gráficos creada por el grupo con información de los resultados de la plataforma Typeform

SEXTO BÁSICO

Este curso manifiesta que lo más relevante en el proceso de escritura es la ortografía y la gramática, mientras que en la planificación la realizan en su mayoría mediante lluvia de ideas o preguntas guía. Dentro de lo que les cuesta se encuentra principalmente la ortografía y gramática, lo cual

solucionan pidiendo ayuda, buscando en internet o leyendo.

Escriben a mano y envían sus trabajos por WhatsApp, y su profesor les corrige por audio, encuentran que el uso de la tecnología para corregir sus errores es útil, pero las respuestas sobre el método preferido de corrección fue muy variado como para poder concluir una preferencia.

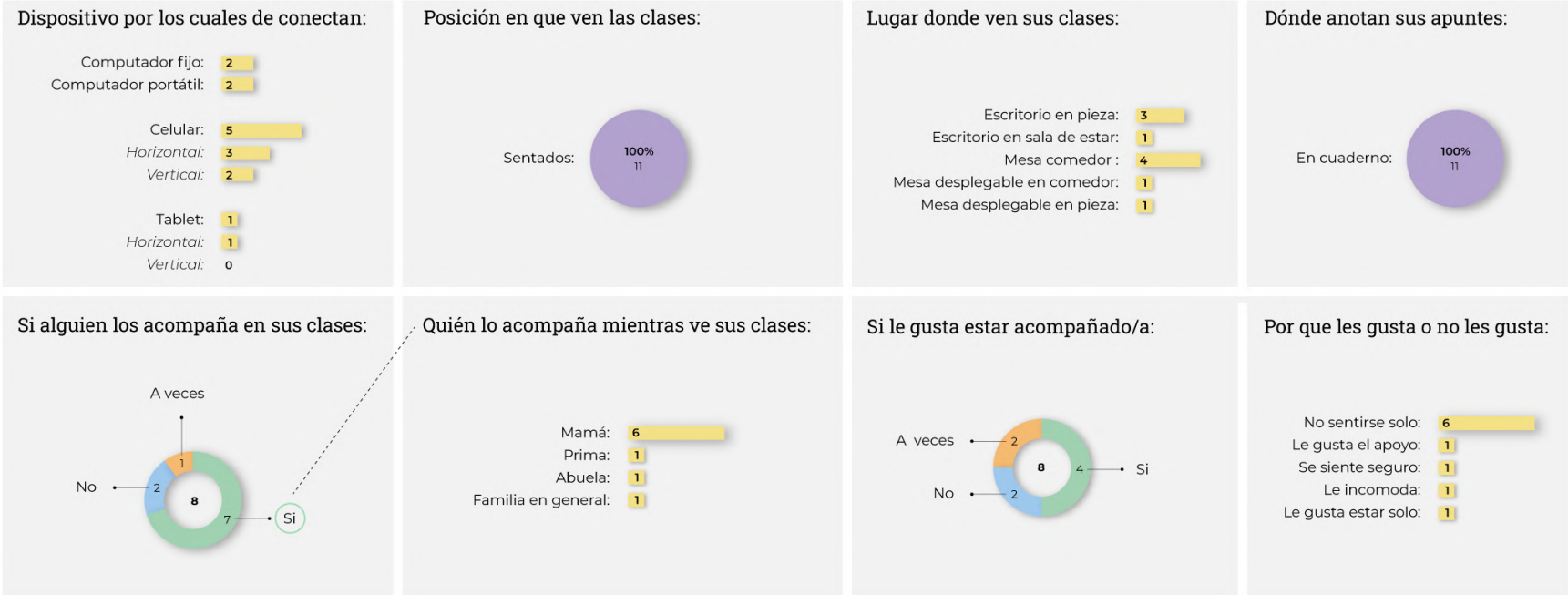


Figura 34: Tabla de gráficos creada por el grupo con información de los resultados de la plataforma Typeform

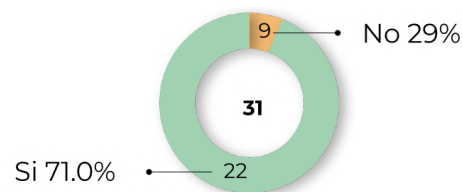
ANÁLISIS GENERAL

En esta parte de la sonda tuvimos una muestra de 31 alumnos y alumnas de los 60 app que deberían ser, siendo 12 de ellos de sexto básico, 9 de quinto y 10 de cuarto.

Para analizar las respuestas se generaron gráficos y tablas de las respuestas de selección múltiple, agrupando los 3 cursos para observar en qué aspectos de los procesos de redacción de un texto en la asignatura de lenguaje se sitúan más estudiantes, y dónde hay menos preocupaciones y debilidades. A estos gráficos se les sumarán las preguntas abiertas para complementar el análisis.

Los gráficos que se presentarán a continuación fueron creados por el grupo con información de los resultados de los tres cursos desde la plataforma Typeform. En ciertos análisis se agrupó a más de una pregunta relacionadas entre sí para poder obtener información más completa.

Pregunta 3: ¿Planificas la estructura de tus textos antes de escribirlos? / Pregunta 4: ¿Cómo planificas tu texto?



Observamos que la mayoría de los y las estudiantes planifican sus textos antes de redactar un escrito, mediante lluvia de ideas, recordando la estructura del texto a escribir, conversando sobre el tema, considerando lo que debe tener cada texto, con preguntas guía o mapas conceptuales. Por otro lado, al comparar esta pregunta con la número 7 que se analizará más adelante, la mayoría de los alumnos consideran que la planificación no es lo más relevante a la hora de escribir.

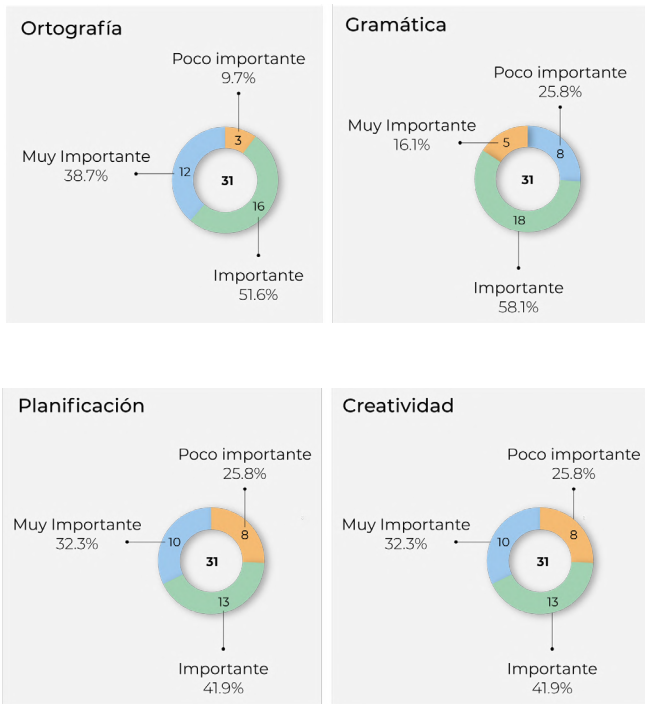
Pregunta 5: En base a lo anterior, ¿qué es lo que más te cuesta al escribir un texto?

Para agrupar las respuestas, se observan las siguientes respuestas más comunes:

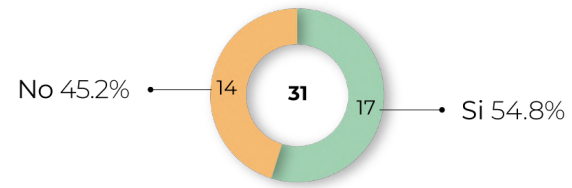


Viendo lo anterior, a la mayor parte de los/as estudiantes se les dificulta la ortografía, seguido de la estructura, la ideación y la gramática. A modo de solucionar por su cuenta estos aspectos, los estudiantes piden ayuda, reescriben lo que no les funcionó, buscan información sobre el tema, practican, ordenan conceptos para tener la materia más clara y piden correcciones.

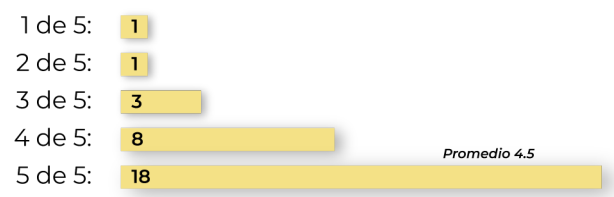
Pregunta 7: ¿Qué tan importante son para ti estos conceptos a la hora de redactar un texto?



Pregunta 8: ¿Sientes que tienes buena ortografía?



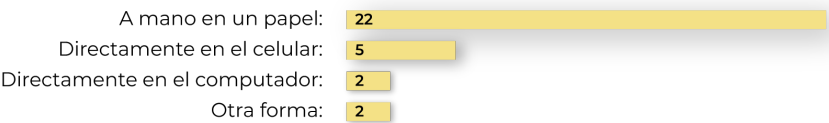
Pregunta 9: Para ti... ¿Qué tan importante es la ortografía a la hora de escribir?



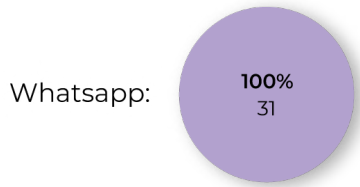
Estas 3 preguntas se relacionan a los conceptos relacionados a momentos de la escritura. Se observa que lo más importante para los alumnos es la ortografía, seguido de la gramática, y finalmente la creatividad y la planificación como lo menos relevante. A su vez, se rescata que hay poca diferencia entre los alumnos que creen tener buena ortografía, y los que no, siendo él sí un 54,8% y el no un 45,2%. Enfocándonos únicamente en la ortografía, un 58%

de los alumnos expresan que es muy importante, siendo el promedio 4.3 en la escala.

Pregunta 10: Cuando escribes tus trabajos, lo haces.



Pregunta 11: Cuando envías tus trabajos al profesor, ¿por qué medio lo haces?

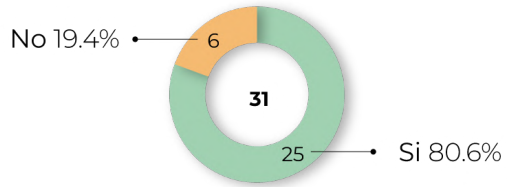


Inferimos que la escritura manual sigue siendo un factor importante para la enseñanza de la escritura en aula virtual, o al menos que la mayoría de los estudiantes prefieren realizar sus trabajos de esta manera por sobre la escritura en dispositivos tecnológicos, siendo un 71% del total de las respuestas.

El único medio de comunicación para la entrega de trabajos resulta ser el celular, utilizando en un 100%

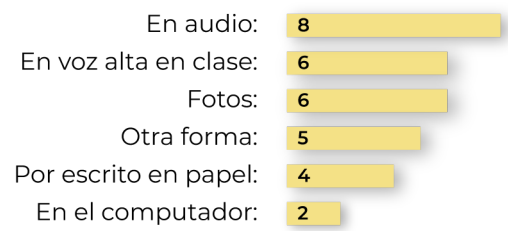
la aplicación de WhatsApp con el docente a cargo de la asignatura.

Pregunta 12: Cuando envías tu trabajo, ¿el profesor te corrige el texto?



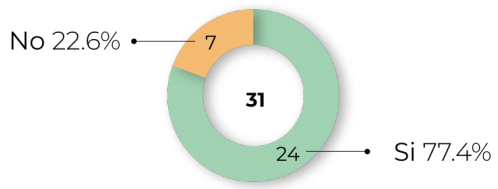
En esta pregunta se manifestó una mayoría en la entrega de retroalimentación por parte del docente hacia los estudiantes, siendo las razones de por qué algunos no corrigen sus textos no especificada.

Pregunta 13: Cuando el profesor corrige tu texto, lo hace... / Pregunta 16: Al momento de la corrección del profesor, ¿qué método te sirve más para aprender? ¿por qué? (abierto)



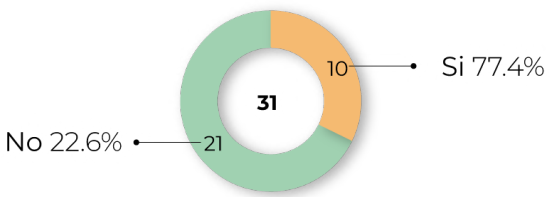
El método más utilizado por los docentes para corregir los escritos de sus estudiantes es el uso de audios por la aplicación WhatsApp con un 25,8%, seguido de correcciones en clase y fotos con un 19,4%. Por el lado de las preferencias de los estudiantes, estos prefieren asistir a las clases para entender la materia en profundidad, los métodos presenciales, las fotos enviadas por WhatsApp, y leer o escuchar bien lo que les dice el docente para entender bien en qué se equivocaron.

Pregunta 14: Luego que tu profesor revisa tu texto, ¿Lo reescribes de nuevo?



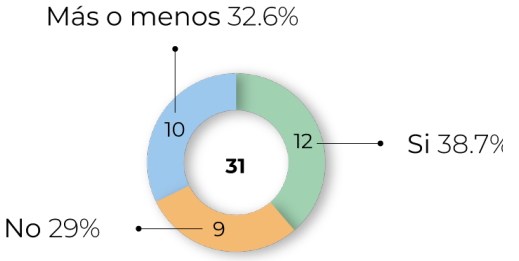
La mayor parte de los y las estudiantes reescriben sus textos, siendo la minoría un 22,6% en comparación con un 77,4% de los que sí lo hace.

Pregunta 18: ¿Trabajas en grupo a la hora de crear textos escritos?



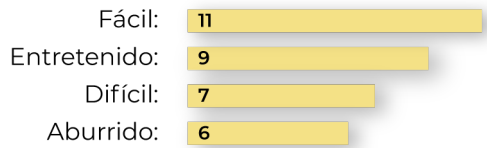
Se observa que el trabajo en grupos no es muy constante, inferimos que la modalidad online no abre paso de manera apropiada para este tipo de actividades.

Pregunta 19: Fuera de las tareas del colegio, ¿te gusta escribir?



El gusto por la escritura es algo que a la mayoría de los alumnos consideran propio, pero la inclinación por otro tipo de actividades como el dibujo está de igual manera considerado como mayoría.

Pregunta 20: ¿Cómo ha sido escribir las tareas en modalidad online?



La facilidad y la entretención a la hora de realizar tareas en la modalidad online ha sido mayoría, posicionándose sobre la dificultad y el aburrimiento.

Se aplica una actividad de escritura de un texto informativo con contexto de pandemia para medir el nivel de cada alumno y alumna.

Las profesoras ayudantes de nuestro equipo grabaron una cápsula para explicar y contextualizar a los alumnos y alumnas en la actividad, la cual se realizó en un horario libre de clases.

Diagnóstico de escritura: Colegio San Andrés

***Este diagnóstico no fue llevado a término debido a que el colegio decidió no seguir con el proyecto, pero su información fue analizada de igual manera.**



Figura 35: Imágenes de preguntas de Typeform

Análisis de resultados

Al realizar la encuesta visualizamos la entrega de dos maneras: Texto digital a través de la plataforma y fotos de cuadernos, pero fue de agrado además de lo anterior, recibir Word con imágenes y láminas digitales.

Gracias a las posibilidades de entrega que facilita la plataforma, nos percatamos que los alumnos realizaron la actividad de escritura diagnóstica

de manera correcta, cumpliendo con el objetivo. En paralelo, existe una gran diferencia entre los estudiantes que respondieron de manera digital y los que adjuntan su escrito; podemos ver que los alumnos que realizaron la actividad y luego la adjuntan, entregaron trabajos más creativos al utilizar colores, dibujos e imágenes, logrando diseñar y componer su espacio de trabajo a diferencia de los que escribieron directamente en el formulario, ya que este medio tiene reglas de formato específicas.

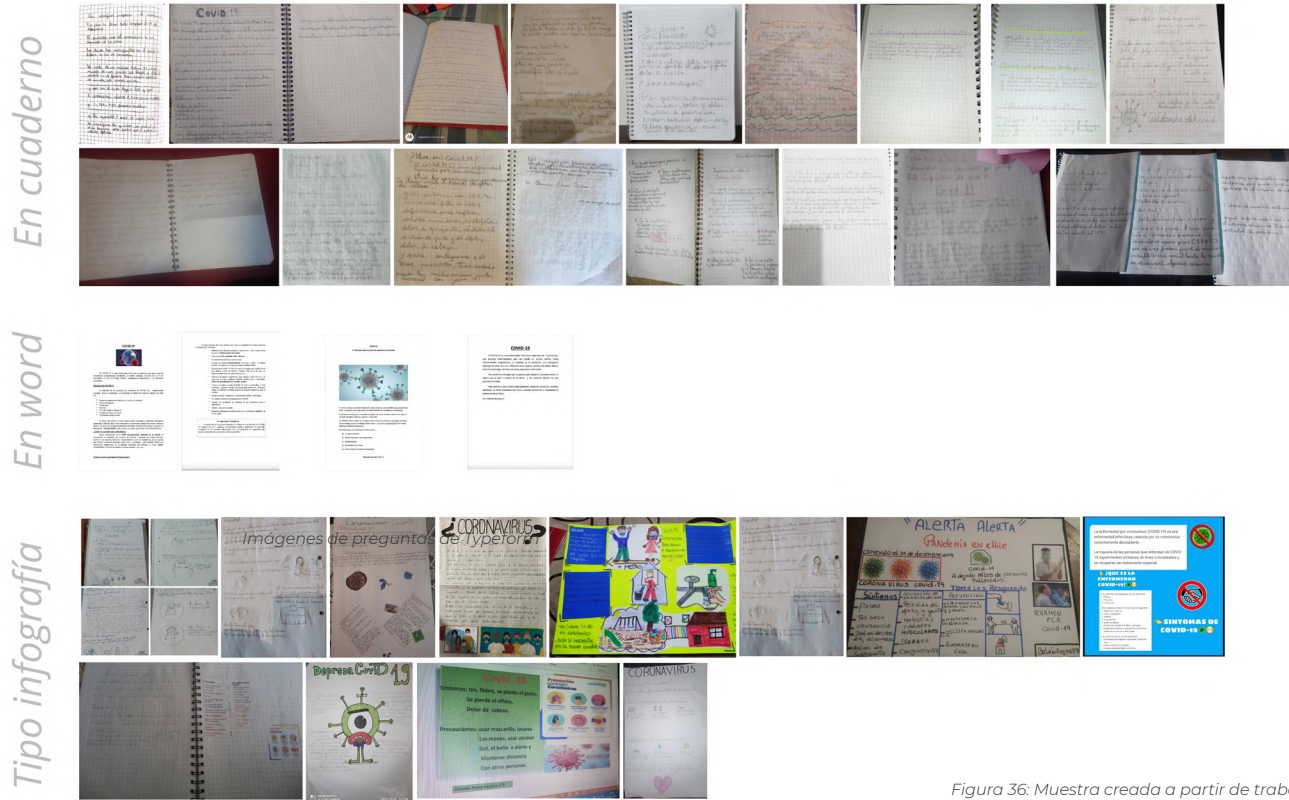


Figura 36: Muestra creada a partir de trabajos enviados por alumnos

Encuesta: Conociendo a los y las docentes

Encuesta para recopilar información sobre los docentes de los cursos a trabajar del Colegio Las Amapolas.



Figura 37: Imágenes de preguntas de Typeform

Análisis de resultados

Figura 38: Imágenes de preguntas de Typeform

2 =	3 =	4 =	5 =	6 ☑	7 =	8 ★	9 ☑	10 ☑	11 =	12 =	
¿Cuál es su nombre?	¿En qué establecimiento trabaja actualmente?	¿Cuánto tiempo lleva trabajando ahí?	¿Cuánto tiempo ha ejercido como docente en aula?	¿Qué plataforma es la mayormente utilizada para trabajar la escritura con sus estudiantes?	Si su respuesta anterior fue 'Otra' ¿Qué plataforma usa para trabajar la escritura en sus estudiantes? ¿Por qué?	¿Cuál es el dominio que usted considera tener de la plataforma utilizada para trabajar la escritura con sus estudiantes?		En relación a equipos y conexión a la red. ¿Con qué tipo de equipo cuenta para trabajar?	¿Qué tipo de conexión tiene para trabajar?	¿Qué aspecto(s) de las herramientas de apoyo online encuentra positivas?	Al momento de planificar y confeccionar sus materiales, ¿cómo aborda las necesidades educativas especiales de sus alumnos?
Paloma	Colegio Las Amapolas	Desde marzo del 2020	12 años aprox	Classroom Drive		● ● ○	Computador individual Tablet	Red inalámbrica (WiFi)	Conectarse en términos tecnológicos con una generación que está más actualizada en el área. Digitalizar la clase, tener más opciones de llegada a quienes no pueden asistir presencial.	Articulación con el equipo PIE, adaptación del currículum, apoyo personalizado en clase.	
Jorge Reyes	Colegio Medio Ambiental Las Amapolas	3 meses	26 años	Classroom Drive		● ○ ○	Computador individual Tablet Celular	Conexión por cable	La facilidad para ocupar la aplicación	De acuerdo a las necesidades de cada alumno	
Macarena	Colegio Las Amapolas	Contando este año, 3	Contando este año, 5	Classroom Drive Otra	Whatsapp	● ● ○	Computador individual Computador compartido Tablet Celular	Conexión por cable	El acceso rápido a la información, además de aplicaciones o páginas que aportan al proceso de aprendizaje	Enfocándome en los intereses/gustos de los y las estudiantes, para luego buscar actividades que me permitan trabajar el objetivo que debo trabajar	

13 =	14 =	15 =	16 ☑	17 =	18 =	19 =	20 =
¿Ha tenido alguna dificultad de accesibilidad para trabajar en modalidad remota? ¿Cuál?	¿Se siente segura/o con su dominio en cuanto a la utilización de plataformas para trabajar con sus estudiantes? ¿Por qué?	En el caso de que su respuesta anterior haya sido no, ¿Cómo cree que podría mejorar sus competencias en cuanto a la utilización de plataformas?	¿Cuál o cuáles principios del Diseño Universal para el Aprendizaje considera que le trae mejores resultados en la realización de sus clases?	Al momento de enseñar, ¿Prefiere el material didáctico o de apoyo físicos o el digital? ¿Por qué?	¿Cuáles estrategias basadas en el Diseño Universal para el Aprendizaje ha aplicado en sus clases en este contexto de modalidad online?	¿Qué características considera que son las más importantes de los instrumentos a la hora de elegirlos como apoyo didáctico?	¿De qué manera entregan/revisan las actividades los estudiantes?
Sistematizar la retroalimentación y tener evaluaciones representativas.	Siempre me encuentro en proceso de mejorar las prácticas en la utilización de plataformas. Siento que la tecnología avanza tan rápido que nunca puedo sentirme 100% segura en cuanto al dominio de estas.	Webinar, perfeccionamientos, cursos, talleres, etc.	Principio n°1, Principio n°2, Principio n°3	Creo que el escenario ideal es combinar las 3 para abordar todas las formas de percepción y aprendizaje de los estudiantes.	El n-1, dando oportunidades para captar su interés y esfuerzo y el n-2 dando alternativas para la percepción visual y auditiva.	Coherencia con el currículum (objetivos, indicadores, habilidades y bases curriculares)	Fotos via WhatsApp las cuales se revisan, retroalimentan y envían de vuelta dentro de la misma clase.
No he tenido dificultad	Me siento seguro pues tengo los dispositivos adecuados y algún grado de conocimientos de ellos.		Principio n°2	El digital, es más rápido y los resultados se muestra al instante	Aplico actividades en las que los alumnos/as observen y comenten lo observado	Todas las considero importantes, dependiera de las necesidades de los alumnos	A través del whatsapp, mediante fotos
Cortes de luz y que los y las estudiantes no tengan acceso a internet	Si		Principio n°1, Principio n°2, Principio n°3	Me gusta variar	Motivación	Como plantea el contenido	Fotos y Guías digitales (liveworksheets)

Se analiza que los Profesores de básica, llevan ejerciendo como docentes entre 12 y 5 años, pero trabajando en el Colegio Las Amapolas un periodo corto, siendo 3 años la respuesta más alta y 3 meses la respuesta más baja.

En cuanto al uso de tecnologías en la sala de clases, las aplicaciones más usadas son Classroom y Drive para trabajar la escritura acompañado de la

aplicación WhatsApp, la cual es utilizada como vía de comunicación y de corrección de trabajos.

Siguiendo con la idea anterior, a los docentes se les pregunta cómo sienten su manejo de las aplicaciones tecnológicas del 1 al 3, siendo el promedio 2 y la respuesta más baja 1, comentando que tienen cierto grado de conocimiento, pero que les cuesta mantenerse actualizados, ya que la tecnología

avanza muy rápido y que se les dificulta sistematizar la retroalimentación y el tema de acceso a la red. Pero, se afirma después, que tienen acceso a varios dispositivos (Computador, tablet y celular) y que sí encuentran positivos las experiencias online, ya que, entrega más posibilidades de llegar al alumno, las aplicaciones facilitan la enseñanza junto al acceso rápido a la información.

Por otro lado, al momento de planificar sus clases y confeccionar sus materiales, se observa que todos los profesores dejan de lado un poco el currículo nacional y sus objetivos, enfocándose principalmente en las necesidades y gustos de los estudiantes en el momento, de esta manera entregar una educación más personalizada; donde les gusta variar y combinar los momentos digitales, físico y lúdicos; donde uno de los docentes hace énfasis en la rapidez del medio digital. El criterio que utilizan para escoger el material es la coherencia con el currículo y sus objetivos, como plantean el contenido y las necesidades de los alumnos.

Finalmente, se agrega que dos de tres profesores creen que todos los principios universales de aprendizaje son efectivos a la hora de enseñar haciendo énfasis en maneras diferentes de captar el interés y visualizar la información.

Entrevista a docentes

A partir de las entrevistas a los docentes de la asignatura de lenguaje hechas vía Meet, se analizó y bajó información útil para el desarrollo del material didáctico.

Paloma, profesora de cuarto básico:

La profesora Paloma posee 12 años de experiencia con formación generalista y un postítulo en orientación. Lleva trabajando en el colegio desde marzo del año pasado donde entró al curso de 6to básico, el cual se consideraba un curso “conflictivo”, ya que este poseía poca proyección personal. Tener clases online facilitó el proceso educativo, ya que los alumnos se encontraban separados y pudieron trabajar de mejor forma individualmente.

A lo largo de 4 semanas, para cerrar el semestre, trabajaron en la creación de un cuento junto a una ilustración que con gracias a un amigo diseñador de la profesora se creó una edición y cada alumno recibió un libro con los 21 cuentos. Lo que generó un gran orgullo por parte de los estudiantes y sus familias, ya que les subió su propia percepción personal y se dieron cuenta lo que eran capaces de

hacer.

Se comenta que para ella es más valioso que se vea algo tangible y su proceso creativo más que poner un 7 en una prueba de comprensión lectora. Por lo cual ella se rige más por su instinto docente, viendo lo que necesitan los niños en el momento, ignorando un poco el currículum educativo y sus objetivos.

Se forma la clase con base en un modelo que guía al estudiante. Se divide la clase en dos bloques, con una primera parte teórica donde se explica la materia, se muestran las estructuras, las reglas, siguiendo con un segundo momento práctico donde los alumnos ejercitan la materia recién vista, donde siempre hay una instancia de escritura y lectura. Todo lo anterior es mandado y revisado por la aplicación WhatsApp, ya que facilita la forma de envío para todos y le corrige uno a uno por ahí; en paralelo manda correcciones implícitas a todos, tales como “recuerden poner mayúsculas”. Por otro lado, se comenta que para ella la corrección más valiosa es la lectura en voz alta, ya que es ahí que el alumno se da cuenta solo de sus errores gramaticales.

En cuanto a sus estudiantes, se da cuenta de que no son capaces de corregir un texto completo si no, que frases o párrafos y que tienen gran dificultad para crear estos mismos, ya que poseen poco vocabulario,

les cuesta encontrar palabras para expresarse, por lo mismo que ahora en su curso de 4to básico quiere poner énfasis en el conocimiento de los sentimientos y el género lírico. Complementando otros aspectos formales, a los alumnos les cuesta ordenar y diseñar su espacio de trabajo, no tienen la formalidad de escribir en un espacio, dentro de una línea, lo que es una dificultad, ya que aún no encuentra cómo manejar ese tema.

Finalmente, para mantenerlos motivados se dio cuenta de que con simples cambios de colores o imágenes lograba captar instantáneamente la atención de sus alumnos generando una muy buena participación de su parte.

PUNTOS A CONSIDERAR:

- En cada clase los alumnos deben tener algo que escribir y leer.
- Que los alumnos vean su progreso.
- Espacio de trabajo claro.
- Tener una identidad visual fuerte que complemente y ayude en el aprendizaje.

Marcela, profesora de quinto básico:

Como metodología de enseñanza, la base es conocer a los estudiantes y enfocarse en la construcción del aprendizaje, empezar desde lo que saben, también las habilidades de oralidad, escritura y lectura son indispensables en la clase al igual que la empatía y el respeto. Para enseñar contenido, es necesario pasar por un proceso de lectura, análisis y comprensión de textos modelo para recién pasar a la redacción, mientras que en cada clase los alumnos responden una pregunta de manera escrita para recordar materia o aprender cosas relacionadas. En cuanto a “escribir bien”, esto es para Marcela lograr expresarse y que los otros entiendan lo que se quiso decir.

Para ella como profesora, cree que su preparación antes de la clase debe ser importante para transmitir seguridad a sus alumnos y alumnas, ya que le cuesta un poco la gramática.

Las dificultades que presentan sus alumnos es que el lenguaje, vocabulario y modulación que manejan es bajo, por lo que en muchos casos, ellos saben la respuesta pero no la entienden. Para solucionarlo, les presenta palabras insertas en un texto y las compara con cómo ellos las escriben para que detecten su propio error, además de pedir ayuda al grupo PIE.

Por otro lado, la manera en la que toman el lápiz también es una dificultad.

En cuanto a la revisión, le gusta que los mismos alumnos/as revisen lo que escriben y que se den cuenta de sus propios errores. Un problema que ve en la escritura digital, es el auto corrector de palabras, ya que los alumnos cambian las palabras sin darse cuenta, cambiando el sentido completamente. Aunque en algunos casos, es mejor corregir ortografía mediante el celular, ya que a algunos alumnos les llama tanto la atención la tecnología que con el diccionario del tablet trabajan de manera más fluida que con el diccionario físico.

Los alumnos/as no tienen mucha iniciativa propia, causando problemas en la creatividad, por lo que cuando ocurren bloqueos creativos o frustraciones, les pregunta a los niños/as cosas cotidianas para que se les ocurran ideas, ellos necesitan de refuerzos positivos para la continuidad de la escritura.

Cuando los alumnos sienten que están listos, ocurre una corrección con nota, siguiendo la autorregulación del niño, de 2 a 3 clases se demoran en tener un texto listo.

Los gustos de los alumnos y alumnas varían, por lo que el uso de temas variados para que cada estudiante elija. Por lo mismo se recurre a una

planificación que evoque a los intereses de ellos, para que no ocurran bloqueos o desinterés, la idea es dar opciones de temas. Al curso le gusta mucho hablar de ellos mismos, por lo que se ha trabajado mucho la anécdota.

PUNTOS A CONSIDERAR:

- Construir el aprendizaje desde lo más básico, con un vocabulario simple y (quizás) con ayuda de un diccionario virtual.
- Tener actividades de oralidad, escritura y lectura de modelos de textos a trabajar.
- Incluir recordatorios de materia en forma de preguntas.
- La revisión entre pares potencia el desarrollo de habilidades además de comprobar si el texto es comprendido por un compañero/a o no.
- Los contenidos a enseñar pueden estar explicados de igual manera en un formato para el docente.
- Practicar caligrafía para mejorar la legibilidad y vocabulario al escribir palabras que no conocen.
- Potenciar la creatividad y la participación.
- Guiar los procesos creativos mediante preguntas para formar nuevas ideas.
- Incluir refuerzos con recordatorios de materia en redacción.
- Hacer uso de temas variados, que se puedan diversificar en lo que a los alumnos más les acomode.
- Hacer uso de la vida cotidiana/personal de los estudiantes para la creación de temas.

Jorge, profesor de sexto básico:

Jorge es profesor de matemática, a quien le asignaron al curso de sexto en la asignatura de lenguaje.

En el curso, de 24 alumnos y alumnas, a los cuales hay que incentivarlos a participar debido a la falta de proactividad, les cuesta formar respuestas completas a preguntas e hilar ideas concretas, por lo que las guías de preguntas que abran su imaginación son importantes. En esta misma rama, se expresa que

su imaginación para crear cuentos o escritos es baja, por lo que la redacción textual desde 0 puede llegar a ser tediosa.

Por otro lado, la caligrafía manual de los estudiantes no es buena en cuanto a legibilidad, el profesor comparte un caso de un alumno que escribe de manera tan ilegible que tuvo que recurrir a evaluarlo escribiendo digitalmente.

PUNTOS A CONSIDERAR:

- Crear instancias de participación activa y de colaboración entre pares.
- Guiar las preguntas para que se puedan responder de la manera más completa posible.
- Hacer uso de enunciados, preguntas o guías que logren abrir la imaginación del estudiante para crear un texto.
- Contextualizar bien la redacción textual para tener una estructura que los alumnos puedan seguir.
- Incluir márgenes y guías de escritura visibles para mejorar la legibilidad

Oportunidades de diseño

Después de analizar cuidadosamente la sonda, encuesta, entrevistas y diagnóstico, se hace un barrido de las motivaciones, necesidades y dolores de los actores involucrados para dar cuenta en el espacio a movernos e identificar las oportunidades de diseño.

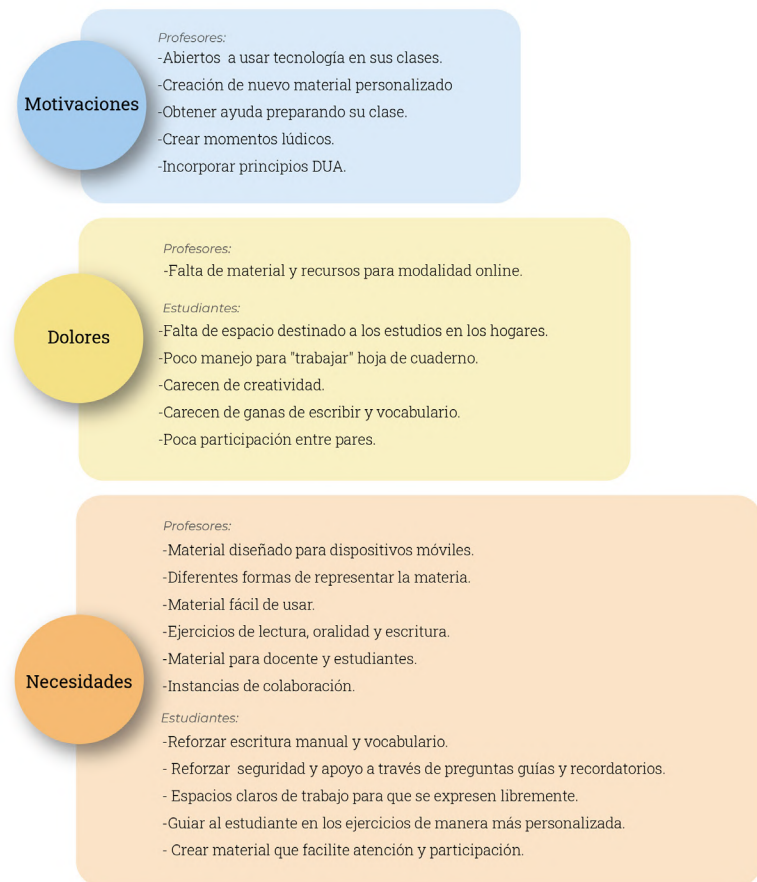


Figura 39: Modelo creado por nosotras con información de la sección de instrumentos de recolección de datos

Definir
Hipótesis

Definir

En esta etapa del proyecto comenzamos a definir los elementos claves de nuestro trabajo para dar pie al material que realizaremos.

Hipótesis

Como primer paso, nos acercamos a las preguntas de investigación que provienen de los distintos marcos teóricos que forman la materia a tratar para tener una base fundamentada como guía del desarrollo futuro del material a realizar.

Primer acercamiento

El enfoque para una enseñanza de la escritura efectiva debe estar diseñado desde la perspectiva del estudiante, mediante recursos lúdicos, creativos y con retroalimentaciones valiosas tanto para el alumno como para el docente.

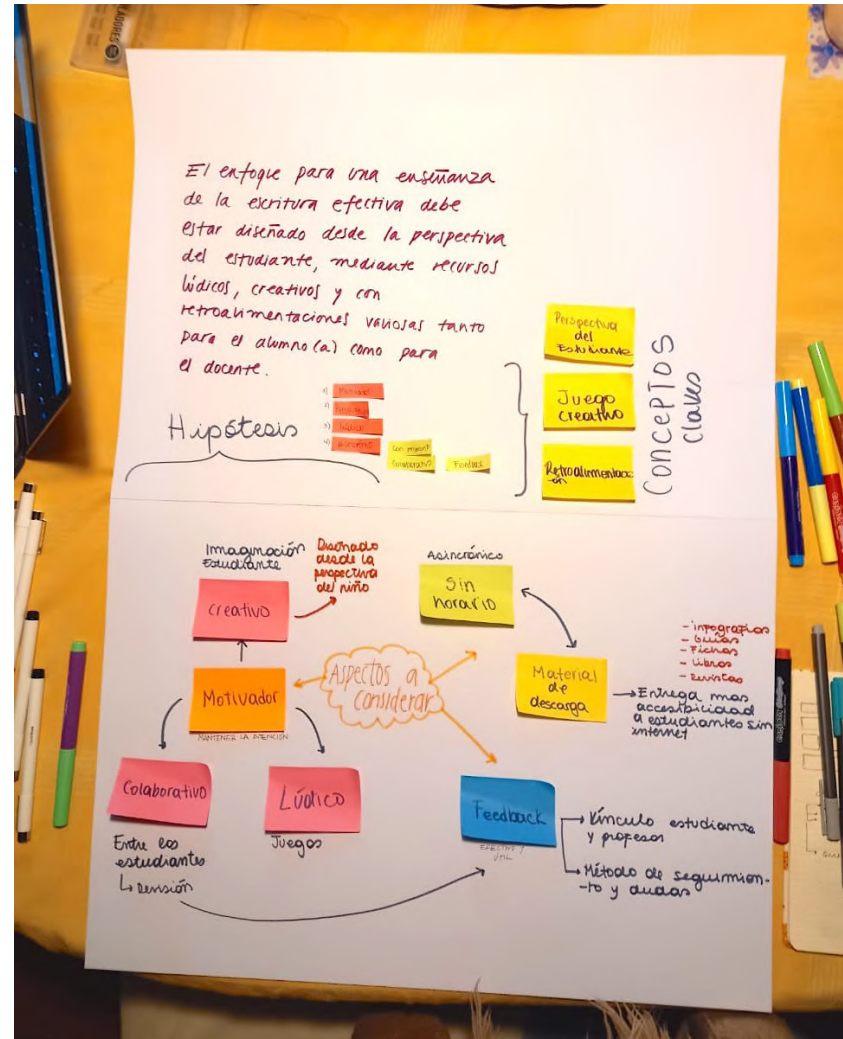


Figura 40: Modelo elaborado por nosotras

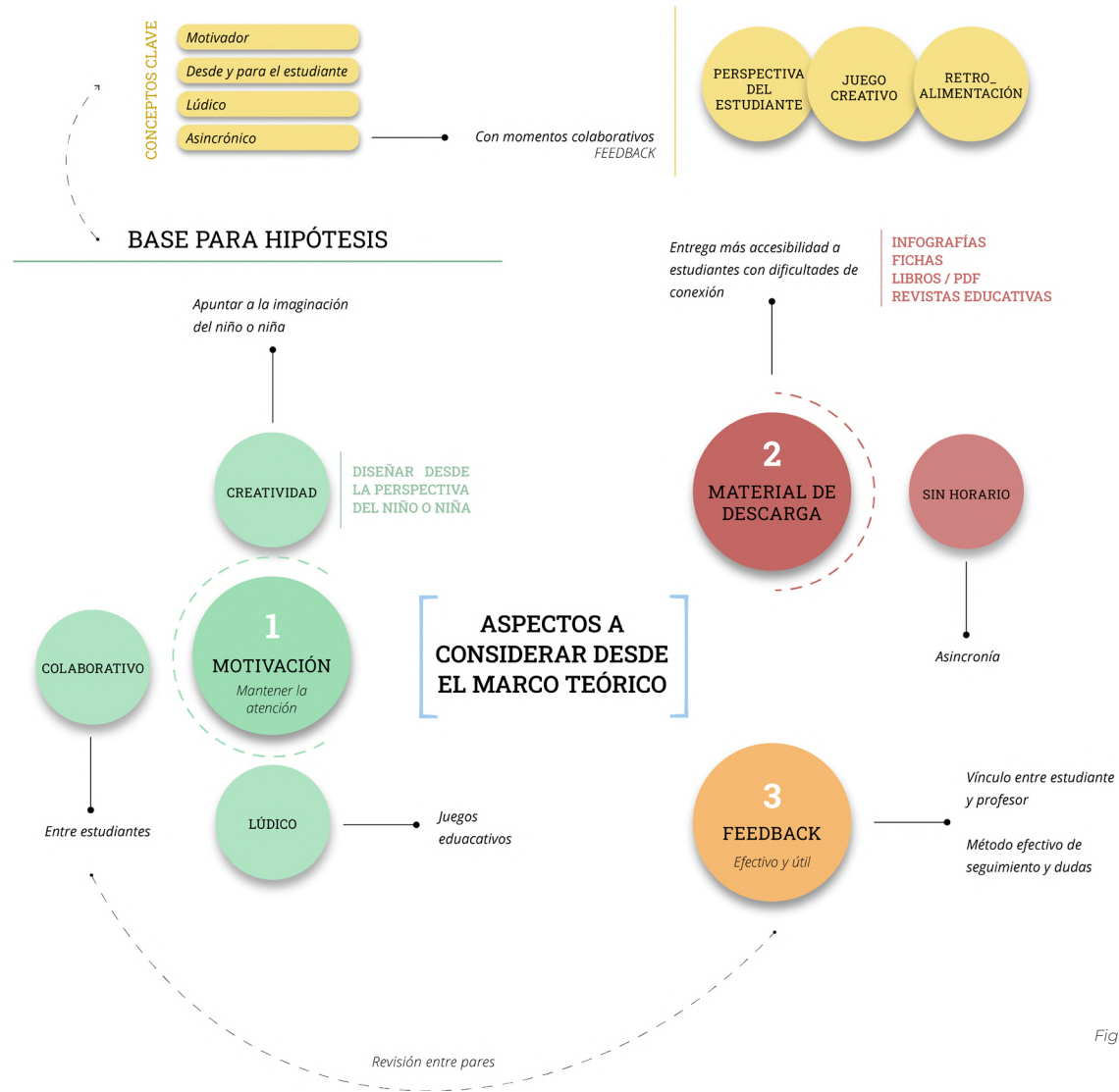


Figura 41: Modelo elaborado por nosotras

A considerar: La carrera de educación especial se integró, lo que causa que haya más aspectos a considerar para la creación de hipótesis, Por otro lado, es relevante señalar la importancia de la escritura en

el ámbito de la vida, sacando esta práctica del salón de clases que forma un “simulacro”. Finalmente, integrar el punto de vista del docente, ya que, la hipótesis actual está sólo centrada en el alumno.

Segundo acercamiento

En este nuevo contexto que vivimos, **¿Cómo desde el diseño podemos crear recursos para la escritura más inclusivos socio-emocionalmente para la educación remota?**

El enfoque para una enseñanza de la escritura efectiva debe estar diseñado desde la perspectiva

del estudiante y basado en los principios del DUA, los cuales apuntan a una educación inclusiva para todos los y las estudiantes y sus distintas necesidades, mediante recursos y medios que no sobrecarguen al docente y al mismo tiempo entreguen al alumno una visión sobre la importancia de la escritura para su desarrollo personal, llevándolo a aplicar los conocimientos en su propia realidad.



Figura 42: Modelo elaborado por nosotras

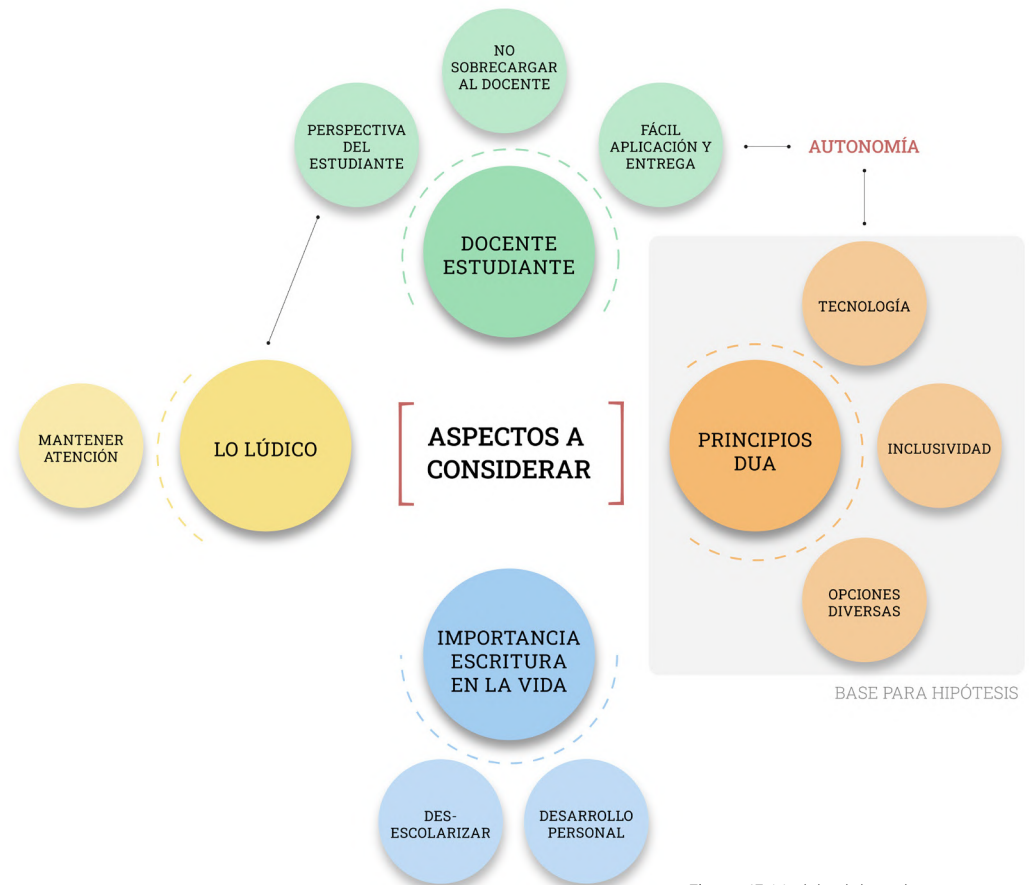


Figura 43: Modelo elaborado por nosotras

Tercer acercamiento

¿Cómo desde el diseño podemos crear instrumentos para la escritura más efectiva e inclusiva socioemocionalmente para la educación?

Esto se podría lograr a partir de la **gamificación contextualizada** que guíe al estudiante dentro

del género literario a tratar, diseñando desde la perspectiva del estudiante y a su vez incluyendo en la base los principios del DUA, los cuales apuntan a una educación inclusiva para todos los y las personas y sus distintas necesidades mediante recursos y medios que no sobrecarguen al docente.

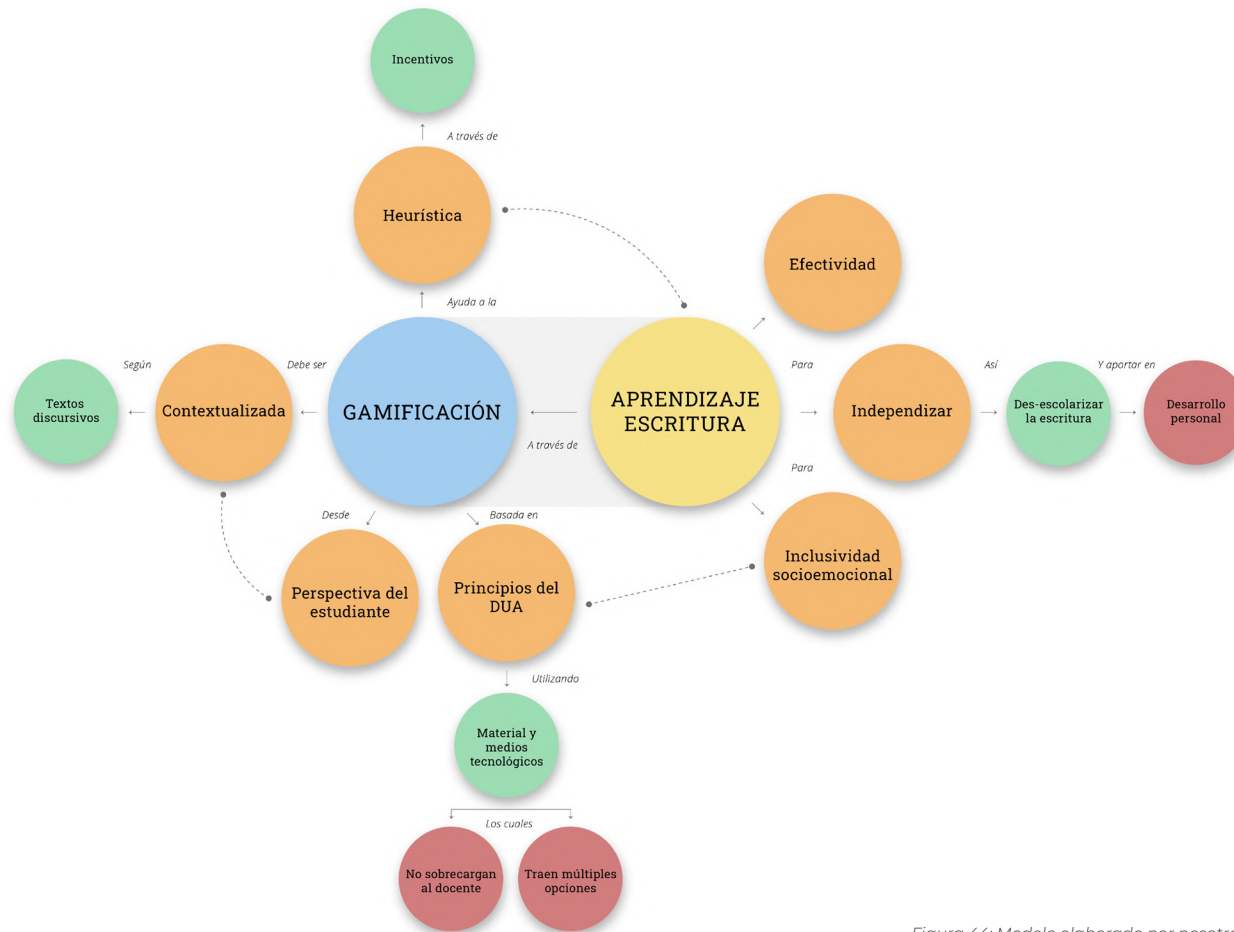


Figura 44: Modelo elaborado por nosotras

Hipótesis definitiva

Tomando en cuenta todo lo anterior, seguimos con la pregunta inicial que nos otorga el camino para dar forma al producto final del proyecto: **¿Cómo desde el diseño podemos crear instrumentos para la escritura más efectiva e inclusiva socioemocionalmente?**

Respondiendo a la pregunta, proponemos que se puede lograr mediante el co-diseño junto a la ludificación de los diferentes momentos de la secuencia didáctica para guiar al estudiante dentro de un género literario que al docente le gustaría tratar; incorporando de los principios del DUA y medios tecnológicos a través de ejercicios creativos diseñados desde la perspectiva del estudiante, pensando en sus contextos y sus recursos disponibles.

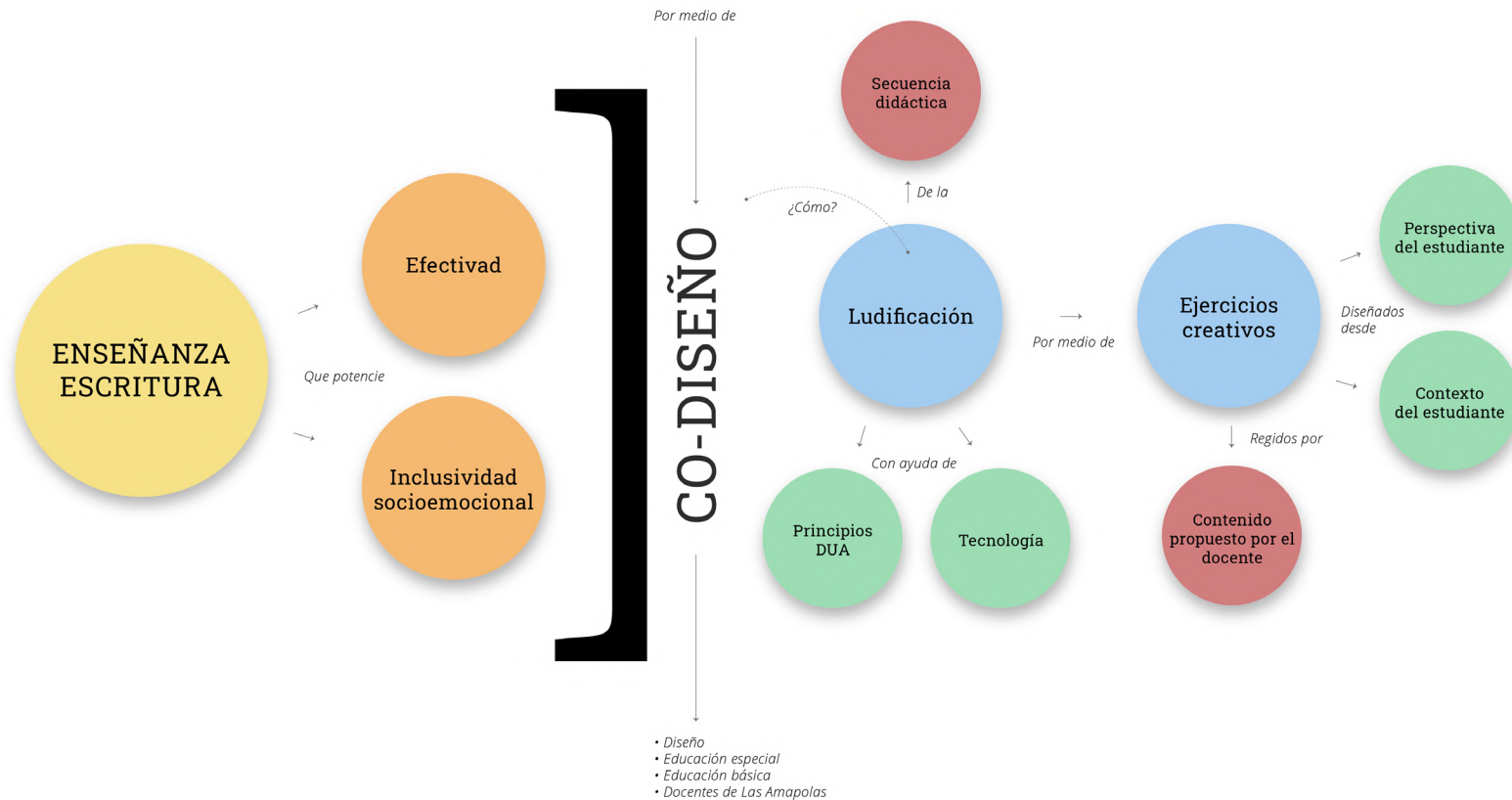


Figura 45: Modelo elaborado por nosotras

Estudio complementario que surge de la hipótesis

Al darnos cuenta de que deseamos que este material sea lúdico, debemos investigar sobre el juego y sus componentes.

¿Qué es el juego?

Se denomina juego a cualquier actividad que se realiza con el objetivo de recrearse o solo divertirse, no supone una obligación para realizarlo, por lo que ayuda a la desconexión de las tareas rutinarias de la persona, pero puede ser implementado con fines didácticos como herramienta para el desarrollo del conocimiento en aula o por parte independiente del alumno.

La gamificación

Es una técnica de aprendizaje que incluye a elementos y sistemas gratificantes del juego como base para la producción de herramientas educativas, trasladando la mecánica de los juegos al ámbito escolar con ayuda de los recursos y metodologías ofrecidas por las TIC para incrementar la efectividad de la enseñanza al mejorar la participación, los conocimientos y las habilidades de inteligencia emocional y social por medio de la motivación y la

experiencia positiva.

Uno de los puntos que se utiliza para este concepto es la técnica mecánica, la cual consiste en recompensar al usuario (en este caso el estudiante) por su participación y avance de los objetivos. Algunos ejemplos son la acumulación de puntos, niveles, premios, regalos, clasificaciones, desafíos o misiones.

Otra técnica son las dinámicas, las cuales se vinculan a la motivación que se le entrega a la persona para continuar en el juego, algunas de ellas son la recompensa, el status, los logros y la competición. Este último, a su vez, trae la solidaridad cuando se juega en grupos, lo cual fomenta la colaboración entre pares.

Ejemplos de softwares que aplican la gamificación:

- Kahoot
- Duolingo
- Geogebra
- Scratch

RECOMENDACIONES PARA APLICARLO EN CLASE

Planificar la clase según la plataforma o metodología

de juego según los resultados o habilidades que el docente desea identificar, para luego entrar a contextualizar a los y las estudiantes dentro de la dinámica, contenidos y objetivos a alcanzar, especificar las reglas y el sistema del juego, para finalmente retroalimentar los resultados de la actividad.

¿Cómo crear un juego?

Para el desarrollo de juegos son necesarias ciertas etapas que guían el fin y el objetivo principal al que se quiere llegar, las principales fases son:

- Fase de Concepción: Se plantea la idea del juego, el género, el proceso y el storyboard en relación con todos los aspectos a considerar, desde los personajes hasta la música.
- Fase de Diseño: Se definen los elementos que compondrán el juego, como la historia, los objetivos, el contexto, los personajes, etc. y su forma de visualización mediante propuestas visuales, para luego pasar a la implementación del rumbo del juego, tales como el lenguaje o las metodologías a seguir.
- Fase de Planificación: Se identifican tareas para

el desarrollo y producción del juego, tales como la programación (si lo requiere), ilustración, desarrollo de interfaces, modelado, desarrollo de los sonidos, etc.

- Fase de Producción: Comienza el proceso de producción de las versiones que darán forma a la propuesta final.
- Fase de Pruebas: Se corrigen errores del proceso y se pone a prueba la jugabilidad, además de tener en cuenta la experiencia que tendrá el usuario.

A continuación se presentan una serie de conceptos clave para la elaboración de un juego efectivo, en este caso para el ámbito educacional, en donde se debe captar la atención del estudiante para incrementar su rendimiento en el aprendizaje de un tema en concreto.

Gamificación

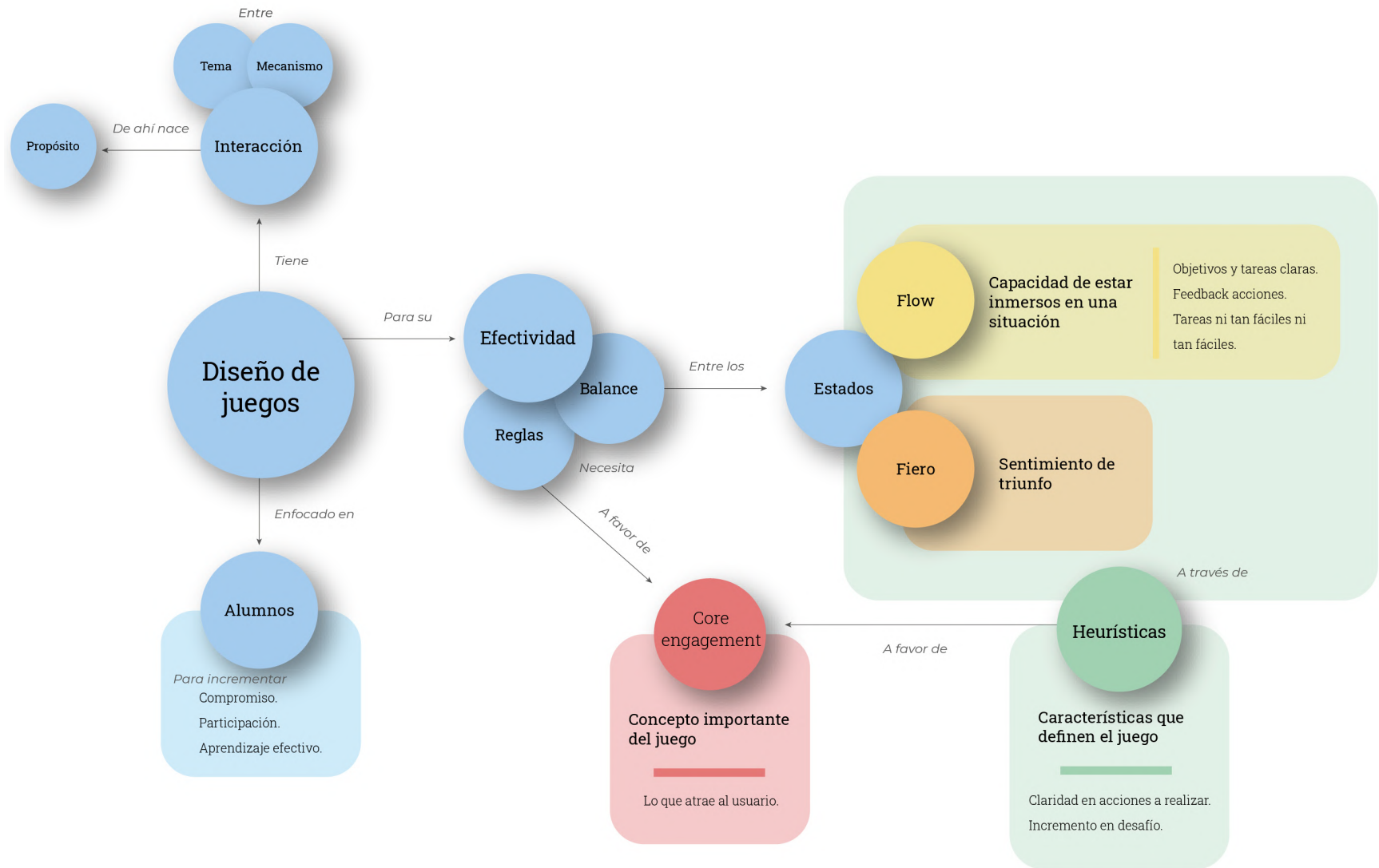


Figura 46: Modelo elaborado por nosotras con información de Metatopía

Propuestas del material a producir

Teniendo una hipótesis ya planteada y estudiada, comenzamos con las propuestas del material didáctico que contemple todas las necesidades analizadas tanto para alumnos/as como para docentes.

Es en estas propuestas donde se reúnen las dolencias, necesidades y oportunidades que se manifestaron a lo largo de la investigación y recolección de datos.

Propuesta 1: Juegos didácticos online

En este primer acercamiento se propone la creación de juegos online para complementar los distintos momentos de la secuencia didáctica. En este caso, un juego previo en el momento de la activación de conocimientos por parte de los estudiantes creado en la página web Genially inspirado en los “Escape rooms” para que el docente vea qué nivel de conocimiento de los conceptos que enseñará saben sus alumnos y alumnas.

Este juego consiste en mini ejercicios básicos sobre el género literario a tratar. Cada vez que el alumno responda de manera correcta a una de las actividades se van desbloqueando números, que al

final de juego deberán ser sumados para crear un código secreto que desbloquea la estructura del tipo de texto junto al juego final relacionado a la misma.

Se pensaba que el medio de apoyo que contenga todos estos juegos fuera una página web creada en Github.

Propuesta 2: Cuadernillo de ejercicios con apoyos virtuales

En esta propuesta gráfica, se plantea la importancia de la escritura manual acompañada de momentos digitales, por lo que se propone un cuadernillo para cada tipo de texto y curso, la cual contenga materia y ejercicios que se apoyan con juegos online vinculados por medio de códigos QR. Además, este cuadernillo estaría inserto en una carpeta que genere un espacio de trabajo que se compone de

una sección para el o los cuadernillos (dependiendo de cuántos tipos de texto se profundicen por cada género), un espacio para apuntes vinculado a una carpeta drive a modo de e-portafolio, y una infografía sobre el género discursivo a tratar.

Objetivo según hipótesis

Se crea un mapa conceptual con los objetivos del proyecto según nuestra hipótesis.

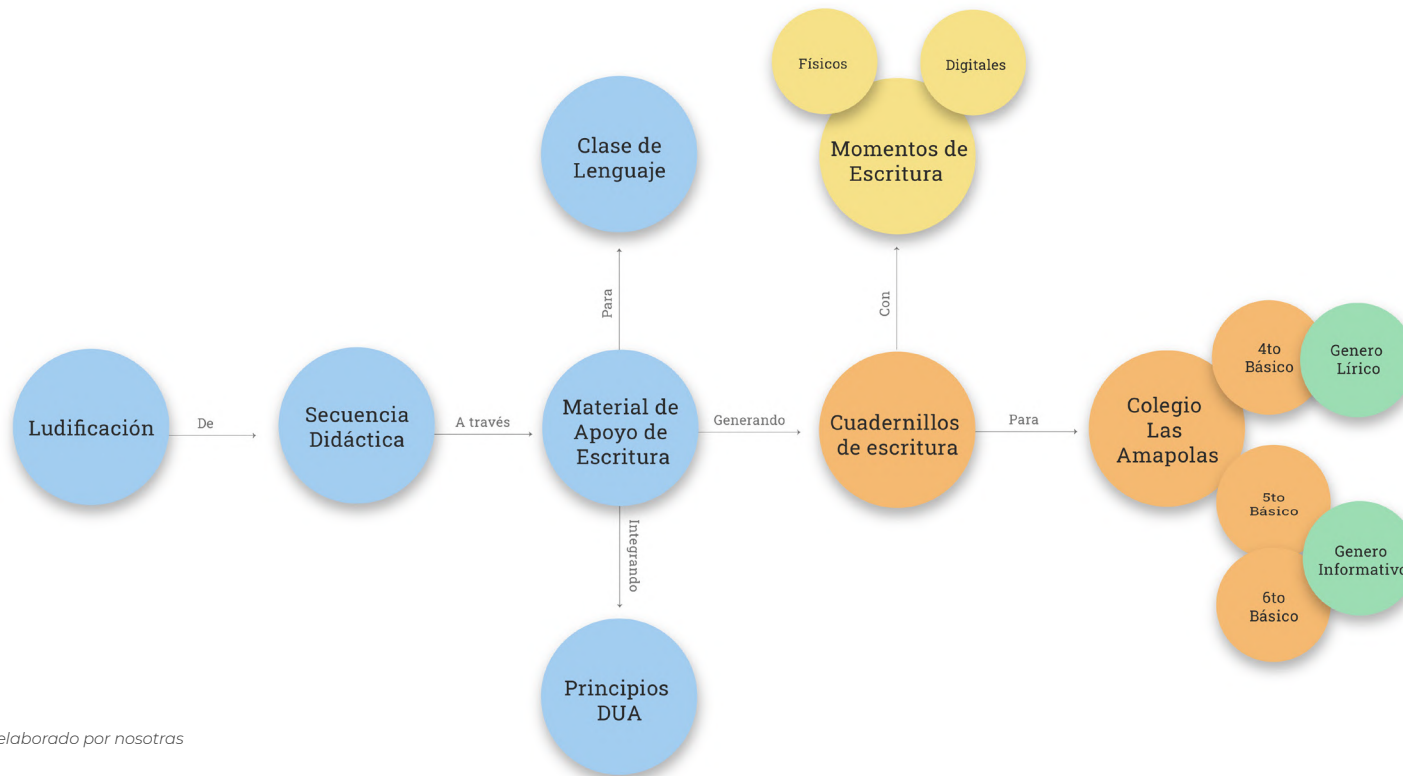


Figura 47: Modelo elaborado por nosotras

Prueba de impresión

Se crea una maqueta del cuadernillo para poder visualizar de mejor manera la propuesta junto a sus estilos gráficos. Proponemos que sea de tamaño media carta con corchetes al lomo dentro de una carpeta cortable con la máquina láser en un solo

tramo o de manera troquelada; de esta manera facilitar la producción en serie de este.

En paralelo, se considera buena opción que la infografía y detalles de la carpeta sean impresos mediante serigrafía o directamente en una imprenta.

Carpeta



Cuadernillo

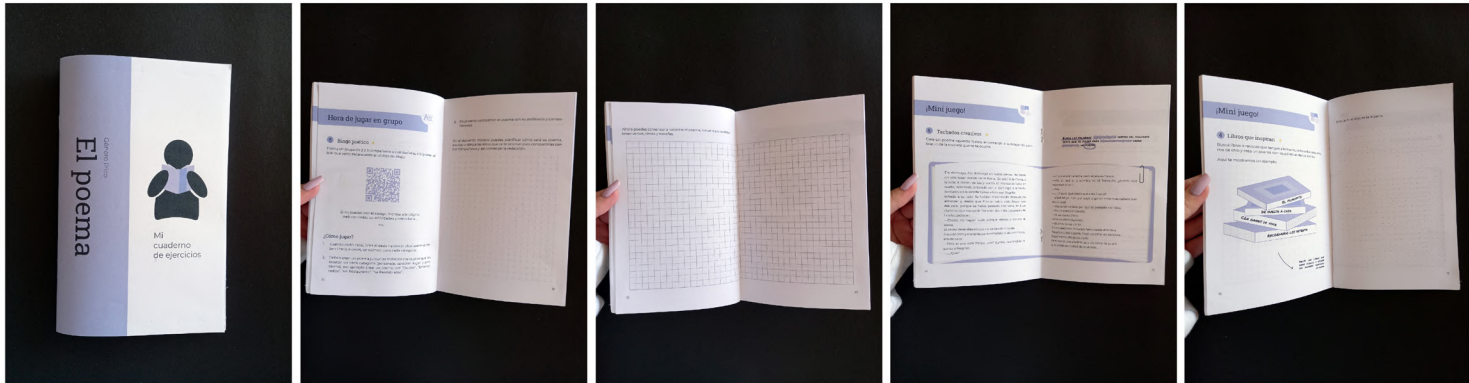


Figura 48: Impresión de prueba del cuadernillo

Juegos online

De los ejercicios que proponemos en el cuadernillo con intención de integrar el uso de tecnología en él, surgen 4 juegos de azar, uno usando una herramienta existente y los otros tres creados en la página web Genially.

- Poema sorpresa: Tiene como fin crear un poema con la palabra tocada al azar.
- Bingo Poético: Tiene como fin crear un poema con los conceptos tocados al azar.
- Digámoslo de otra forma: Tiene como fin crear metáforas con las frases tocadas al azar.
- Letras y escaleras: Tiene como fin crear versos con las letras tocadas al azar.

Se puede ver que en la plataforma se da de forma fácil crear juegos al azar, gracias a las herramientas de “dados” que la página brinda.

Co-diseño

Se presenta la propuesta al grupo interdisciplinar y a la docente del curso cuarto básico para evaluar su factibilidad o posibles modificaciones en cuanto al formato, materia y ejercicios. Esta sesión se realizó mediante la plataforma Jamboard, en

donde se adjuntaron las páginas de la edición del cuadernillo para que el grupo pudiera comentar y dar sugerencias en Post-it virtuales.

FEEDBACK

En cuanto a disposición cuadernillo:

- Hoja previa donde exista leyenda o se explique la simbología/componentes del cuadernillo.
- No enviar ejercicios al drive.
- Tener la opción de escribir digitalmente.
- Poner subtítulos llamativos en espacios de trabajos, que recuerde para qué es el apartado. Ejemplo: ¡Momento de creatividad!, y bajo este sumar la instrucción como lo plantean.

En cuanto a construcción de página:

- Títulos más llamativos para niños, más que decir lo que van a hacer directamente. Que sean invitados a participar, porque eso ya se ve en la descripción de la actividad. Ejemplo: Ahora tú eres el experto, llegó el momento de explorar!!
- Más diferenciación con las jerarquías tipográficas. Ejemplo: títulos en negrita.
- Escenarios. Ejemplo: poema sobre una página

antigua.

- No usar espacios de trabajo con puntos. Usar líneas de caligrafía.

En cuanto a materia:

- Sintetizar información creando mapas conceptuales para que no sea tan tediosa la lectura.
- Más apoyo visual.
- Entregar preguntas guías al estudiante para empezar a redactar sus textos.

En cuanto a ejercicios/ juegos:

- Escribir instrucciones de manera más simple.
- Utilizar sinónimos más amigables para las instrucciones.
- Ejercicios más cortos y menos complejos.
- Entregar ejemplos cercanos dentro del juego/ ejercicio.

Sugerencias:

- Crear ejercicios de lectura y oralidad.
- Que cada ejercicio/juego sea para ejercitar un concepto que se enseñe.

- Usar mapas conceptuales.
- Material para profesores y estudiantes.
- Entregar un espacio para pautas de autoevaluación del proceso.
- Poner énfasis en elementos motivadores para los estudiantes. Ejemplo: jugar con colores y formas.
- Múltiples formas de envío.
- Considerar preguntas metacognitivas al final de las actividades.
- Entregar información de manera visual, auditiva, escrita, etc. Lo más completo posible y que el medio facilite su comprensión, acción y expresión junto con dar la posibilidad de que puedan expresar sus aprendizajes de manera oral, escrita, dibujando, etc...
- Diseñar un personaje que presente la ruta del libro/cuadernillo.

09
Desarrollar

Propuesta del material

Propuesta final del material: Cuadernillo de ejercicios

Para la propuesta final se desarrolla un cuadernillo de escritura para cada curso del proyecto el cual va a ser dedicado a un tipo de texto en específico. Se plantea la importancia de la escritura manual acompañada de momentos digitales, por lo que se propone que este contenga materia, mapas conceptuales y ejercicios que se apoyan con juegos online vinculados por medio de códigos QR/links. Además, este cuadernillo estaría inserto en una carpeta que genere un espacio de trabajo que se compone de una sección para el cuadernillo junto a un espacio para apuntes.

Para la edición, cada tipo de texto se le asociará un color, el cual será el que predomine a lo largo del cuadernillo acompañado de un personaje llamado “Nunito” que servirá de guía para el estudiante.

En paralelo se plantea que exista una página web que contenga todas las ediciones, sus partes y los cuadernillos en PDF descargable para que quede registro del material y para que los profesores puedan volver a ello cuando estimen conveniente.

Storyboards

Se crean escenarios para transmitir de manera más clara en qué contextos se ocupará el material diseñado.

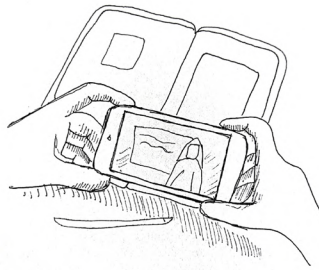
- Contexto de clases online para alumnos.



Martín va en 4to básico en un colegio en Viña del Mar de escasos recursos.

Por la pandemia no ha podido ir presencialmente a clases, lo cual ha afectado su aprendizaje, ya que no cuenta con todos los materiales necesarios para aprender en casa y comparte un dispositivo móvil con los integrantes de su hogar para conectarse a clases.

Por otro lado, pierde muy fácilmente el interés en la materia, porque encuentra aburridas las clases Online.



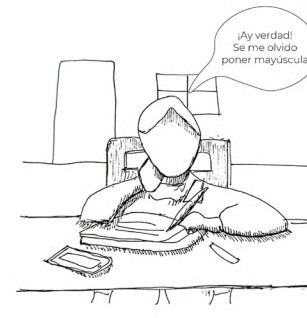
Pero en el segundo semestre le llegó a él y a todos sus compañeros un cuadernillo de ejercicios de la materia de lenguaje para aprender sobre el género lírico que la profesora usa en clases.

Este cuadernillo es distinto porque está repleto de formas, juegos y ejercicios creativos que involucran el uso de tecnología que hacen más ameno aprender.



Después que la profesora explica la materia, en el cuaderno Martín encuentra mapas conceptuales que lo ayudan a entender mejor junto a juegos digitales que le permiten ejercitar lo recién visto en clases, a los cuales se puede conectar mediante su celular.

Todos estos juegos Online tienen un espacio físico en el cuadernillo para que Martín vaya ejercitando su escritura anotando todas sus respuestas; creando un momento físico/digital.



Estos espacios físicos donde Martín va escribiendo lo van guiando mediante una estructura, preguntas guías y recordatorios a través de un personaje especial llamado Nunito, para que lo haga de la mejor manera posible ayudándolo a aprender y adquirir conocimiento que luego puede compartir con sus compañeros.



Todo está diseñado para guiar al estudiante de la manera más completa, entregándole alternativas para su aprendizaje.

A través de este material creado especialmente para ellos se aliviana la carga y el nuevo rol que asume la familia al aprender Online.

- Contexto de clases online para el docente.



Roberta es profesora de básica en un colegio de escasos recursos en Viña del Mar.

Le había costado adaptarse y encontrar buenas herramientas para ejecutar sus clases Online. Se sentía con sobrecarga y presionada a mantenerse constantemente actualizada con los recursos tecnológicos.

Hasta que se integró en el proyecto de "Toma mi mano y escribamos juntos" que le brindó material físico/digital para sus clases y una capacitación.



Todos los fines de semana cuando prepara sus clases se mete a la página web del cuadernillo para ver que apoyos, ejercicios y juegos van a tocar en la unidad.

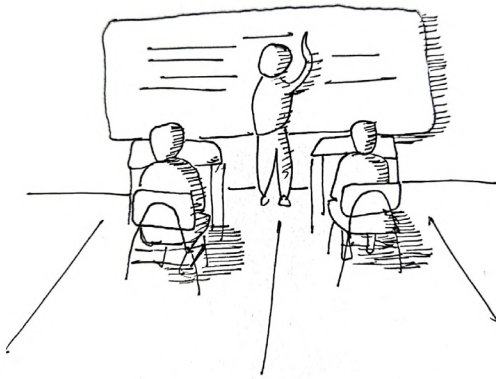
Se siente contenta y aliviada porque su trabajo se facilitó un poco más.



Cuando hace clases Online se apoya en la materia del cuadernillo y de sus ejercicios lo que le genera felicidad, ya que, ve a sus alumnos más concertadamente aprendiendo la materia.

Ayuda a los alumnos a hacer los juegos, luego los corrige uno por uno y de esta manera logra ver como avanzan.

- Contexto de clases presenciales.



Los alumnos y profesores se vuelven a encontrar en la sala de clases con clases presenciales.

La profesora Roberta imparte su clase usando el cuadernillo de ejercicio del proyecto "Toma mi mano y escribamos juntos" lo cual le gusta porque incentiva y motiva a los estudiantes a aprender y participar.



El proyecto le facilita tablets al colegio para así integrar el uso de las TICs en la sala de clases

A los alumnos le gusta realizar los juegos juntos usando aparatos electrónicos, sienten que es más entretenido, ya que rompe con la dinámica habitual de la clase y les entrega más maneras de aprender.



Aprenden y se divierten corrigiendo los ejercicios juntos, incentivando la participación de todos.

Roberta se siente feliz, ya que esta manera de enseñar ha logrado motivar a sus alumnos.

Tipografía de la edición

Se definen las tipografías que se utilizarán para dar cuerpo al cuadernillo.

ROBOTO SLAB

Montserrat

Light
Regular
Medium
Bold

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890
¿? ¡! "" # @ [] * () / = + -

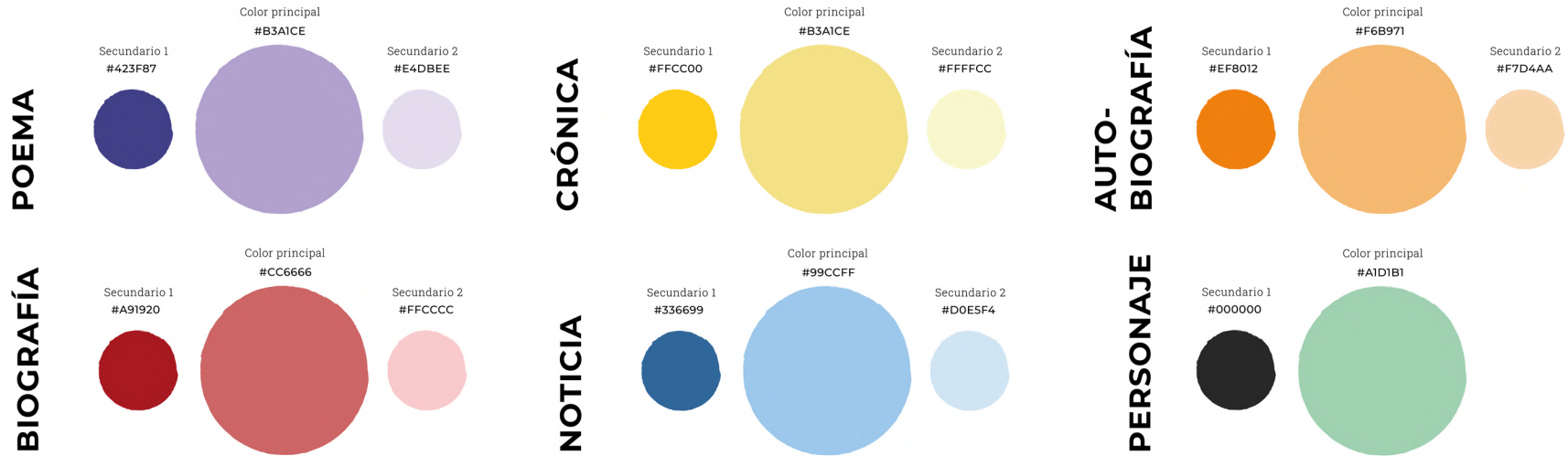
Regular
Italic
Medium
Bold

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890
¿? ¡! "" # @ [] * () / = + -

Paleta de colores

Se propone que cada tipo de texto esté asociado a un color, el cual estará apoyado por dos variaciones secundarias correspondientes a un tono más oscuro del mismo color, y otro más claro.

Proyectamos la paleta hacia los tipos de texto que se podrían abarcar en el segundo semestre para el género informativo, además del que trabajaremos ahora, el género lírico.



Nunito

Es un personaje que acompaña al estudiante durante toda la edición. Surge debido al análisis de los resultados de la sonda a los alumnos/as, ya que muchos de ellos expresaron que les gusta sentirse acompañados durante sus clases, pero muchas veces este acompañamiento físico no ocurre, además de ser una recomendación de las alumnas de educación especial.

Nunito es un personaje que contrasta con los colores de cada edición de manera amigable, el cual, dependiendo del contexto, contará con diferentes posturas para incentivar positivamente el progreso en las actividades.

¿Por qué Nunito es como es?

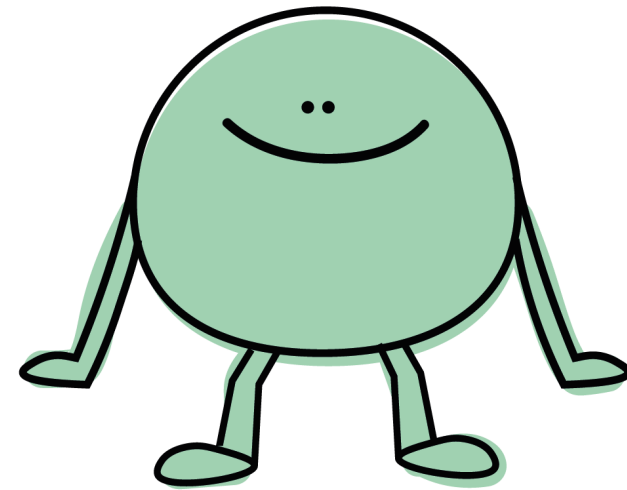
Por un lado, el color principal del personaje es el verde, ya que, según la psicología del color, se asocia a la calma, seguridad y al equilibrio emocional. El azul está asociado al conocimiento y la mente, por lo que actúa como color secundario creando y acompañando con sombras, y el naranja se asocia a la motivación, energía y entusiasmo, por lo que actúa como puntos de luz y complemento en las extremidades en el cuerpo de Nunito.

En cuanto a la forma, Nunito es una esfera, ya que el círculo es una figura que proyecta y sugiere sensaciones positivas tales como creatividad, protección, adaptabilidad y vida social.

Proceso creativo

Para la creación de la forma de Nunito, este pasó por un proceso creativo que abarca áreas desde la forma hasta la expresión y gestualidad, además de los distintos contextos en donde se podría encontrar.

Ideación de la forma: Se piensa al personaje como una forma abstracta con un rostro amigable.



Prueba de manchas y texturas: Para darle luminosidad, se hacen pruebas con diferentes técnicas análogas para llegar a un resultado que le permita al personaje tener puntos de luz y sombra, al igual que distintas tonalidades.

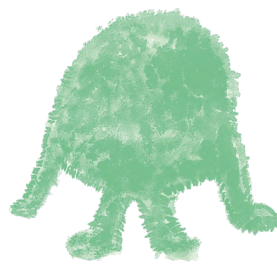
Estas manchas fueron creadas con tinta china negra y alcohol, las cuales fueron editadas en Photoshop para limpiar los bordes y otorgarles un color verde.



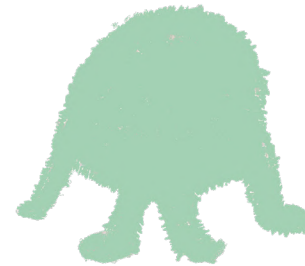
Capas de acrílico
diluido en agua



Pinceladas de acrílico



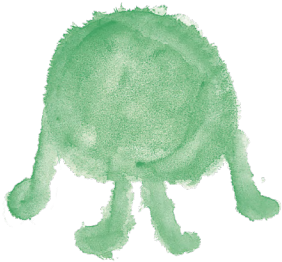
Acrílico diluido en agua
y pinceladas para crear pelaje
Montaje 1



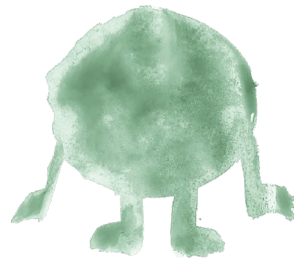
Acrílico diluido en agua
y pinceladas para crear pelaje
Montaje 2



Acrílico diluido en agua
con bordes esparcidos con tela
Montaje 1



Acrílico diluido en agua
con bordes esparcidos con tela
Montaje 2



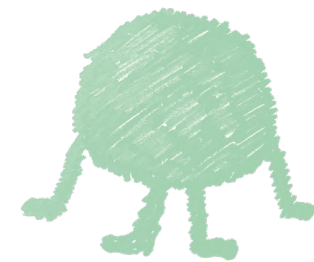
Tinta china azul
con alcohol



Capas y textura con
lápices pastel

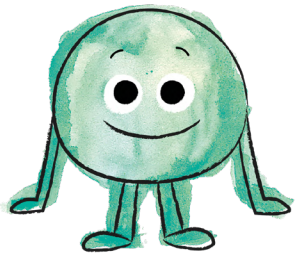


Plumón



Plumón gastado

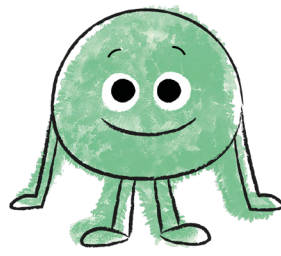
Caracterización de las manchas: Se monta digitalmente la imagen de la mancha y el rostro del personaje en Illustrator.



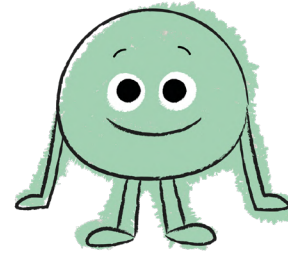
Capas de acrílico diluido en agua



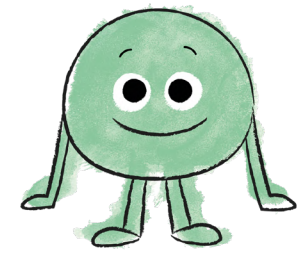
Pinceladas de acrílico



Acrílico diluido en agua y pinceladas para crear pelaje
Montaje 1



Acrílico diluido en agua y pinceladas para crear pelaje
Montaje 2

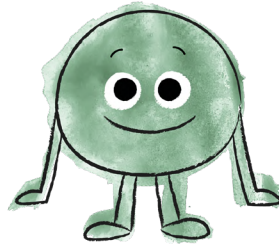


Acrílico diluido en agua con bordes esparcidos con tela
Montaje 1

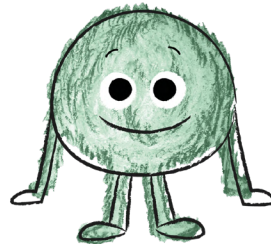


Acrílico diluido en agua con bordes esparcidos con tela
Montaje 2

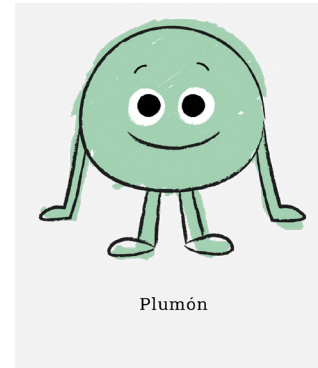
OPCIÓN ELEGIDA 1



Tinta china azul con alcohol

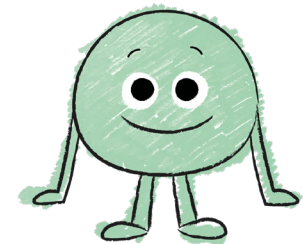


Capas y textura con lápices pastel



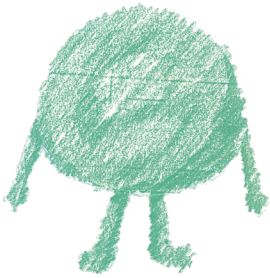
Plumón

OPCIÓN ELEGIDA 2

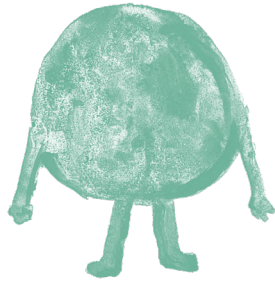


Plumón gastado

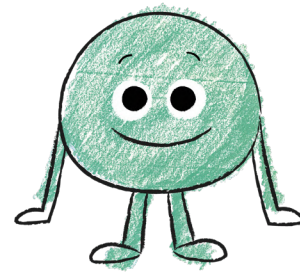
Corrección de manchas elegidas: Se perfeccionan las técnicas y la forma de los dibujos elegidos para más prolijidad.



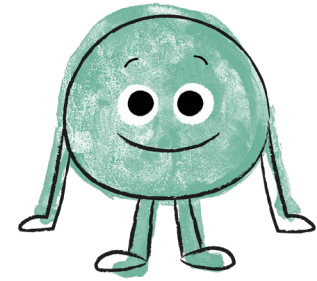
Capas de lápiz grafito
Color 1



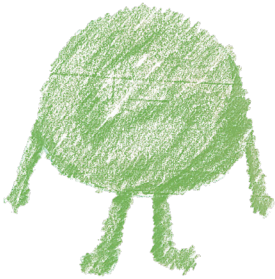
Tinta china negra con alcohol
Color 1



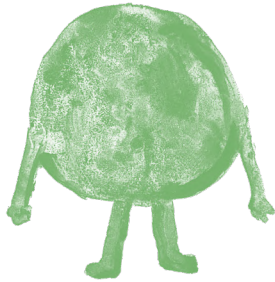
Capas de lápiz grafito
Color 1



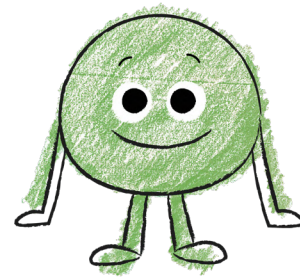
Tinta china negra con alcohol
Color 1



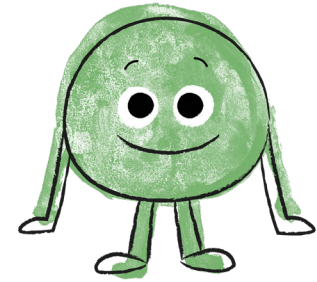
Capas de lápiz grafito
Color 2



Tinta china negra con alcohol
Color 2

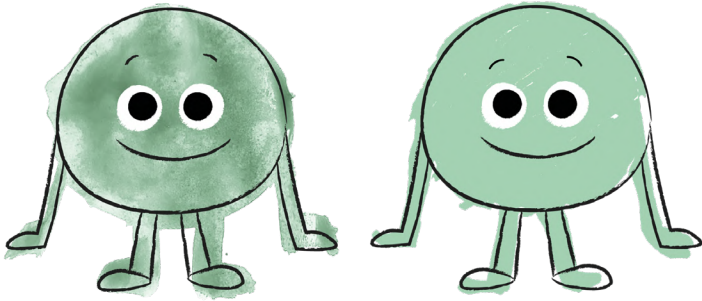


Capas de lápiz grafito
Color 2

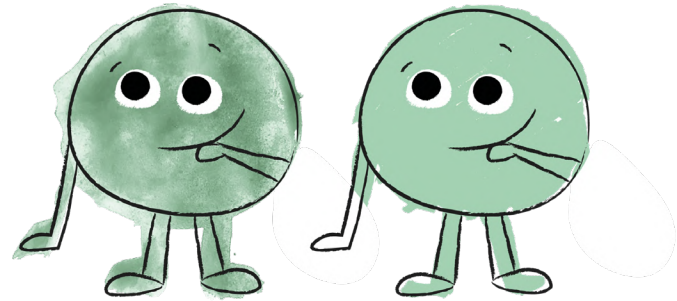


Tinta china negra con alcohol
Color 2

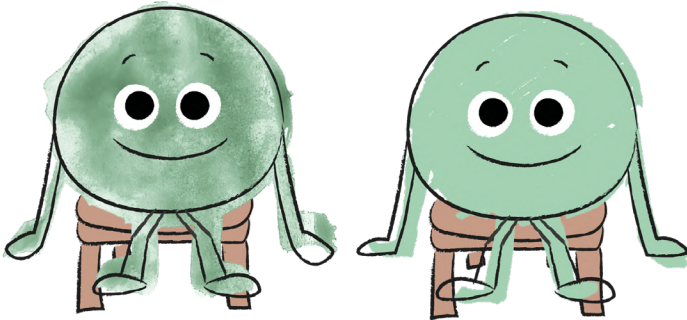
Gestualidad y expresiones: Para darle vida a Nunito, se proponen algunas gestualidades y expresiones faciales que lo hagan más cercano al contexto a tratar.



NEUTRAL



PENSANDO

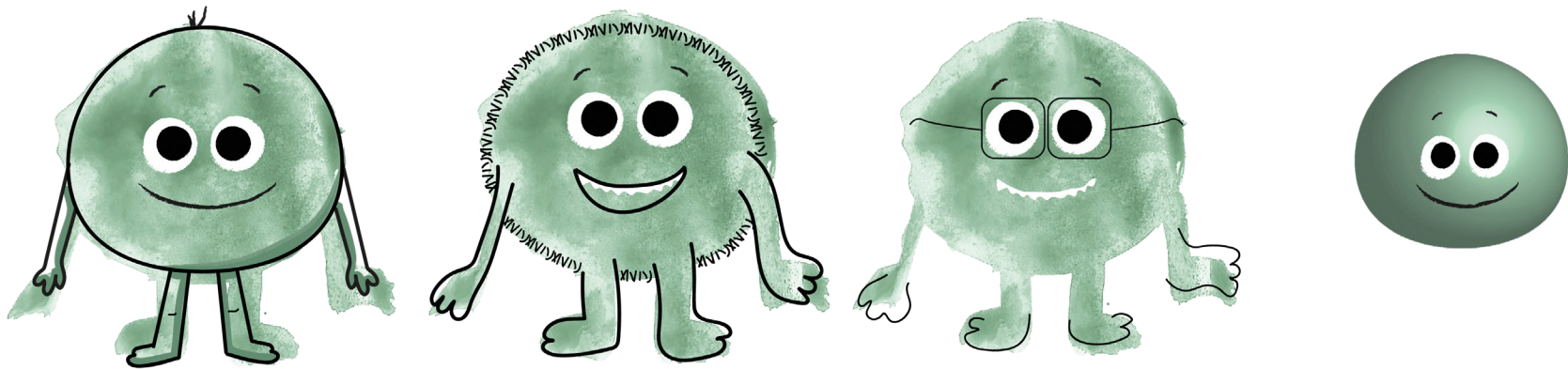


SENTADO

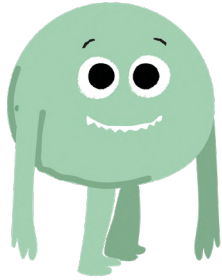


HABLANDO

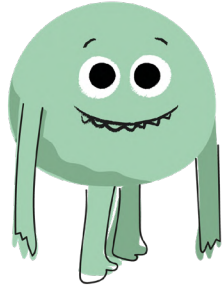
Variaciones de rostro: A modo de propuesta, se presentan otros rostros posibles para acercarnos a lo que será la forma final de Nunito.



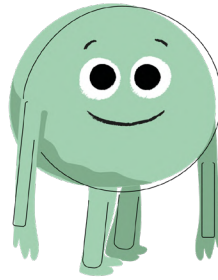
Volúmen: Para salir del plano, decidimos otorgarle a Nunito una perspectiva ladeada que genere una ilusión de profundidad en su cuerpo, agregando luces y sombras sobre él.



Verde sólido
sombreado 1



Verde con contorno irregular
sombreado 2



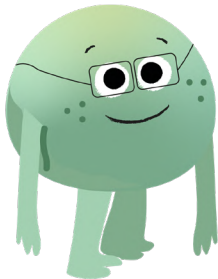
Verde con contorno geométrico



Verde sin contorno
con detalles 1



Verde con degradaciones de tono
para luminosidad
con detalles 2



Verde con degradaciones de tono
para luminosidad
con detalles 3



Verde con textura y máscara de
recorte



Verde con degradaciones de tono y
sombras en azul



Degradaciones de verde como base,
azul como sombra y amarillo para luz

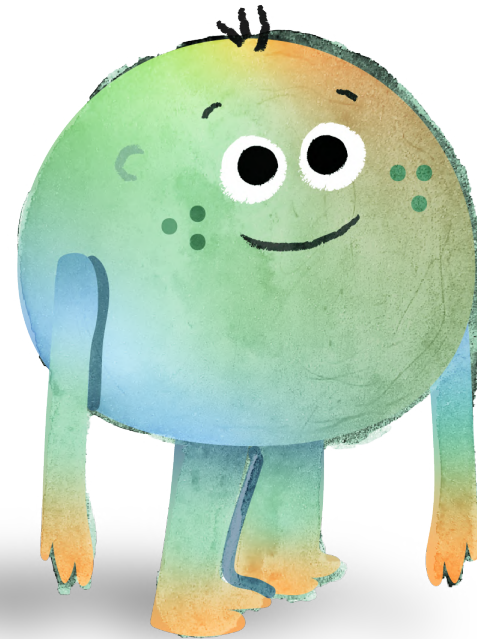


Degradaciones de verde como
base, azul como sombra y amarillo
para luz, además de naranja para
extremidades

OPCIÓN ELEGIDA

Textura y proyección de sombras: Como paso final, le agregamos textura mediante manchas de tinta, agua y alcohol para generar más luminosidad.

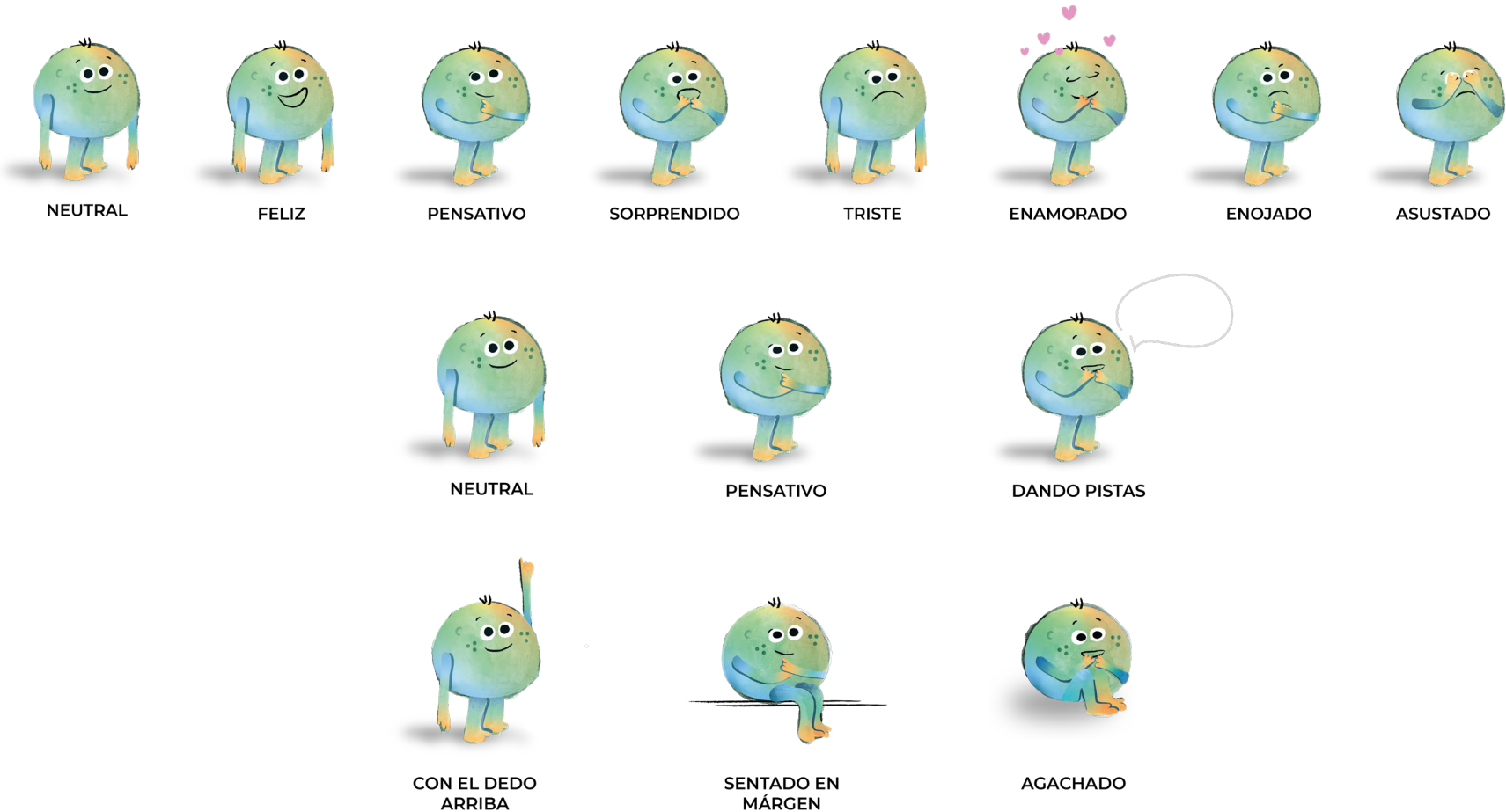
A su vez, esta forma proyecta una sombra en el suelo para que se produzca una espacialidad más concreta.



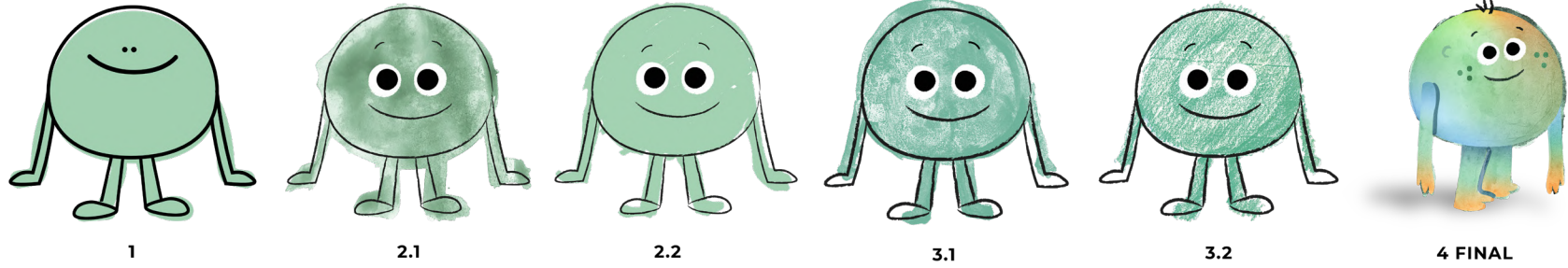
Tinta china negra con agua y alcohol, además de tinta azul para intensidad

Nuevos gestos y posturas: A esta última propuesta le agregamos gestos para determinadas situaciones. Estas están asociadas a diversas emociones que los poemas podrían entregar, por lo que, según el contexto del poema que toque trabajar, Nunito podrá acompañar la lectura o la escucha con una representación de cada emoción.

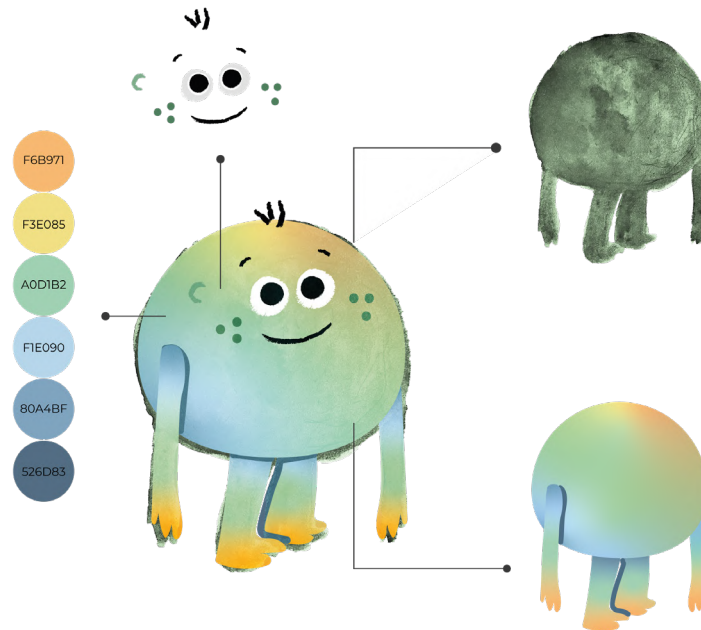
Además, se proponen 6 posturas para contextos como la formulación de preguntas guía, o recordatorios a la hora de los procesos de redacción del cuadernillo.



Evolución:



Partes que componen a Nunito:



Cuadernillo

Este cuaderno de ejercicios propone un contenido de materia, juegos, ejercicios de escritura, oralidad y lectura con ayuda de la tecnología sin dejar de lado la escritura a mano.

Portada: el poema

Para el cuadernillo del poema se proponen tonos de morado, por lo que la portada se piensa como una composición abstracta que mezcla las tonalidades para crear un conjunto coherente para fomentar la imaginación y creatividad.

Propuestas

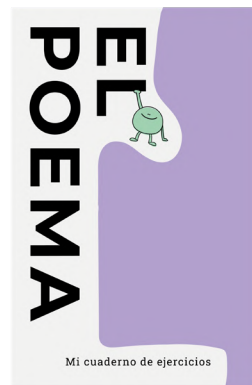
Primeras propuestas: A modo de converger la imagen visual de la propuesta, siguiendo la línea gráfica que hemos desarrollado a lo largo del proyecto se proponen 2 portadas para el poema que presentan al personaje de la edición, la gama de colores y una tipografía fuerte, además de presentar formas abstractas como apoyo visual para reforzar la ideación fuera de lo concreto, y con formas circulares que siguen la línea de nuestros mapas conceptuales, lo que sugiere una representación visual de unión de elementos para conformar un todo.



Intersección de círculos
Propuesta 1



Intersección de círculos
con piezas de unión



Título vertical con fondo abstracto
Propuesta 2



Círculo plano con tipografía fuerte
Propuesta 3



Círculo plano con
pieza restante



Círculo plano con
lápiz de fondo

OPCIÓN ELEGIDA 1

OPCIÓN ELEGIDA 2

Avance: Luego de crear una nueva versión del personaje, se propone una nueva ronda de portadas:



Intersección de círculos con personaje escondido
Propuesta 1



Título sin fondo con personaje
Propuesta 2



Círculos sin intersección
Propuesta 3



Intersección letras con diferencias de opacidad y tono
Propuesta 4



Intersección de círculos y fondo de palabras relacionadas
Propuesta 5



Título vertical con bordes y fondo abstracto
Propuesta 6

OPCIÓN ELEGIDA 1

OPCIÓN ELEGIDA 2

Formas e ideas finales: Como últimos ajustes a las propuestas, definimos una portada que se ajuste a la gráfica del personaje siguiendo con una línea abstracta para incentivar y trabajar la imaginación.

Teniendo estas formas en consideración se inicia el proceso creativo para darle luminosidad y profundidad a los elementos del cuadernillo y así seguir desde ese punto con las propuestas finales.

BASE PARA PROPUESTAS



Formas abstractas
Propuesta 1



Letras y fondo abstracto
Propuesta 2



Letras abstractas
Propuesta 3



Letras abstractas con
diferencias de opacidad
Propuesta 4

OPCIÓN ELEGIDA 1

OPCIÓN ELEGIDA 2

OPCIÓN ELEGIDA 3

Proceso creativo

Textura: Luego de tener una forma definida, aplicamos una textura hecha a mano realizada con tinta china, agua y alcohol para crear manchas de distintas tonalidades y así seguir con la forma creativa de Nunito.



Imagen escaneada



Versión análoga con corrección de forma y color en Photoshop



Montaje de las letras con su respectivo tono

Por otro lado, probamos con trazos abstractos como apoyo visual siguiendo las leyes de la Psicología de la Gestalt, específicamente la de simetría con el fundamento de ejercitar la mente hacia la abstracción al agrupar elementos que visualmente se ven iguales como un todo. Es por esta razón que en la primera propuesta (superior) se crean conjuntos de trazos para cada letra y así poder visualizar la palabra “poema” sin la necesidad de que esta esté escrita con una tipografía formal,

sino que con asociaciones mentales de elementos que lleven al estudiante a leer “Poema”.

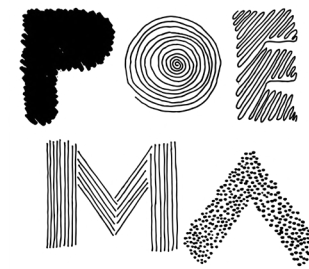
En la segunda imagen (inferior) se presenta la misma metodología anterior, pero con la diferencia de que todas las letras están hechas con el mismo estilo de trazos, para que esta vez el conjunto de elementos similares se abra hacia la palabra completa como un todo, y no a letras separadas.



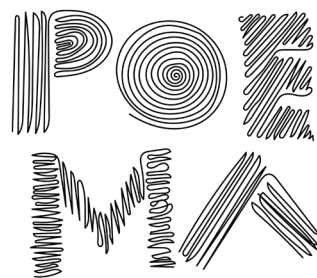
Versión realizada en digital



Imagen escaneada 1



Versión análoga con corrección de trazos en Illustrator



Versión realizada en digital

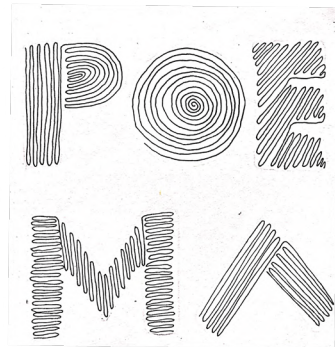


Imagen escaneada 2



Versión análoga con corrección de trazos en Illustrator

Composición: Se crea el montaje de texturas y trazos con las propuestas elegidas en la ideación anterior.

PROPUESTAS CON TEXTURA DE ACUARELA



Título vertical con textura
Propuesta 1

Formas abstractas en desorden
Propuesta 2

Formas abstractas con
orden de lectura lógico
Propuesta 3

PROPUESTAS CON TEXTURA DE ACUARELA Y TRAZOS ABSTRACTOS



Formas abstractas en
desorden con trazos 1
Propuesta 4

Formas abstractas con
orden de lectura lógico con trazos 1
Propuesta 5

Formas abstractas en
desorden con trazos 2
Propuesta 6

Formas abstractas con
orden de lectura lógico con trazos 2
Propuesta 7



Propuesta final: Para evitar confusiones y no llevar la abstracción de la forma a un extremo, se le agrega el travesaño a la letra "A" y se unifica el fondo con el contenido del cuadernillo agregando manchas de tonos claros.



Contraportada

Portada



Contraportada
en duotono

Portada
en duotono

Evolución



Fundamento

Para la creación de la identidad visual se optó por una línea abstracta incorporando el uso de figuras geométricas y líneas para crear las letras de las portadas a través de manchas de tinta china trabajadas con alcohol para obtener distintas profundidades y tonalidades. Posteriormente estas manchas fueron editadas en los programas Photoshop e Illustrator para armar la composición de cada letra y cada palabra.

Esto con el fundamento de ejercitar la mente de los niños hacia la abstracción, ya que se les dificulta la

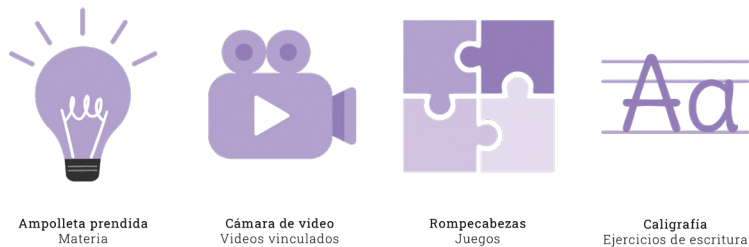
creatividad y la imaginación a la hora de redactar sus escritos, se cree que este pequeño estímulo mental de la unificación de manchas y líneas que forman a su vez letras y palabras, los ayudarán a una mayor inspiración y visión de que con distintos elementos, formas y colores se puede lograr algo ya conocido, abriendo así la capacidad de imaginación y creatividad.

Iconografía

Se propone un ícono para cada unidad contenida en el cuadernillo, ya sea materia, videos que el profesor quiera mostrar y ejercicios del tipo oral, escritos y de lectura. Estos iconos están diseñados para que forme una continuidad visual con la gráfica de la edición. A modo de muestra, se presentarán las iconografías correspondientes al cuadernillo del poema.

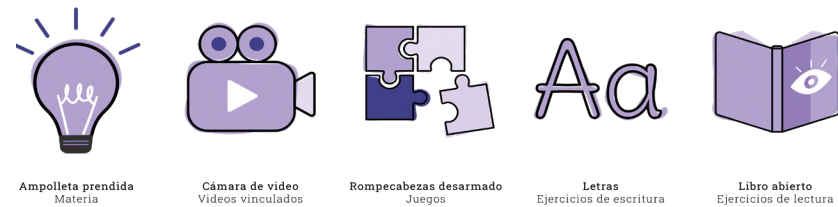
Propuestas

1. Forma sin contorno: Se proponen distintos elementos y formas para representar un concepto o unidad utilizando toda la paleta de variaciones correspondiente al color morado (poema).



2. Forma con contorno: Esta propuesta coincide con la ideación de las primeras versiones de Nunito, el cual, en su momento estaba hecho con una forma irregular de color contorneada por líneas negras.

Además, se agrega la categoría de ejercicios de lectura representada por un libro abierto con un sub ícono de un ojo para mayor entendimiento.

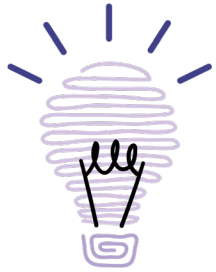


3. Nuevos conceptos: Al momento de realizar la sesión de co-diseño con el grupo, se agregó también la categoría de ejercicios de oralidad para tener todas las habilidades lingüísticas presentes. A este nuevo tipo de ejercicios se le otorgó un ícono de burbuja de diálogo.

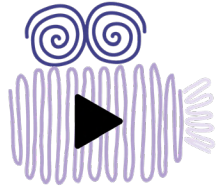


4. Relación con la portada definitiva: Al seleccionar la identidad visual de la portada, se propone el uso de líneas abstractas como constructoras de la forma

de los íconos, además se cambian los detalles en blanco por el color negro para un mayor contraste.



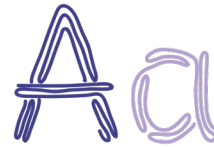
Ampolleta prendida
Materia



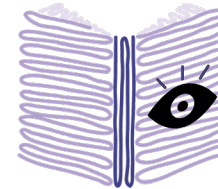
Cámara de video
Videos vinculados



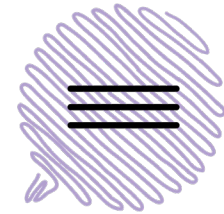
Rompecabezas desarmado
Juegos



Letras
Ejercicios de escritura



Libro abierto
Ejercicios de lectura



Burbuja de diálogo
Ejercicios de oralidad

5. Suma de íconos faltantes: A medida que se fue realizando la edición, nos dimos cuenta de que era necesario la creación de 3 íconos más para un mejor entendimiento y representación de los ítems de la materia y ejercicios.

Estos íconos son un corazón para las secciones de opinión personal de los y las estudiantes, unos dados para los juegos online y una flecha para la materia ya vista pero, que se repasará.



Ampolleta prendida
Materia



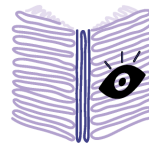
Cámara de video
Videos y audios vinculados



Rompecabezas desarmado
Juegos de contenido



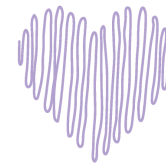
Letras
Ejercicios de escritura



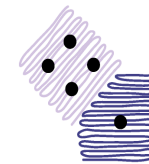
Libro abierto
Ejercicios de lectura



Burbuja de diálogo
Ejercicios de oralidad



Corazón
Escribir opinión



Dados
Juegos online



Flecha hacia atrás
Recordar conceptos

Espacios de trabajo

Para presentar los espacios de planificación, borradores, redacción y revisión, se crean guías de escritura y márgenes para ayudar al estudiante a escribir de manera ordenada. El espacio de planificación cuenta con un espacio en blanco con márgenes externos que permitan la libre creación de mapas conceptuales, lluvia de ideas, o lo que el estudiante necesite para idear su texto. Para el espacio de borrador, se presentan guías cuadriculadas tipo cuaderno con margen externo para comenzar a escribir con un orden establecido. El espacio de escritura final y el de corrección están en forma de líneas caligráficas para un mayor orden y legibilidad.

- Proceso de planificación: Espacio donde el estudiante ordena y crea sus ideas bajo preguntas guías.
- Borrador: Espacio donde el estudiante empieza a estructurar su escrito.
- Producción textual: Espacio donde el estudiante empieza a escribir de manera más definida junto a recordatorios (¿Seguiste las instrucciones? ¿Te fijaste bien en el uso de mayúsculas y puntuación? ¿Todas tus ideas se relacionan con el tema?

¡Recuerda revisar la estructura del poema!).

- Corrección: Espacio donde el estudiante puede escribir el feedback que recibió y en paralelo escribir su texto de nuevo.


Propuesta 1

Planificación	Borrador	Redacción final
		Corrección

Propuesta 2: Se ponen los márgenes en rojo y se agrega un espacio para la respuesta a preguntas de contenido. A su vez, se cambia el espacio de redacción final por uno de líneas simples para no confundir ni interrumpir en la extensión del escrito.

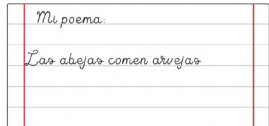
A modo de ejemplificar el cómo se escribe en cada espacio, se presenta un ejemplo para cada uno de ellos con el mismo verso.

1 Espacio de planificación



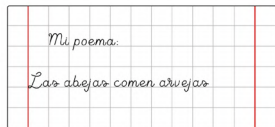
Espacio para ordenar y crear ideas previas a la redacción de un texto.

3 Espacio de redacción



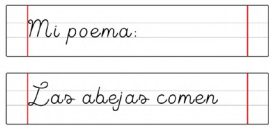
Espacio para empezar a escribir de manera definitiva y para reescribir textos ya corregidos.

2 Espacio de borrador



Espacio para empezar a estructurar los escritos.

4 Espacio de respuestas



Líneas para escribir las respuestas de las actividades en los distintos contenidos.

Páginas interiores

La edición se compone de aproximadamente 100 páginas distribuidas entre materia, ejercicios, juegos y espacios de trabajo, además de índice, simbologías para íconos y ejemplos de cómo escanear el código QR y de cómo usar los espacios de escritura.

Se piensa en 10 secciones que engloban los tipos de aprendizajes y los objetivos de currículo nacional de lenguaje, las cuales fueron trabajadas en conjunto a la profesora de 4to básico que nos entregó el contenido junto a recomendaciones de como mostrar este.

Respecto a la materia y la manera de visualizarla, nos propusimos integrar más el uso de los principios de diseño universal para el aprendizaje. Cada poema tiene una versión digital donde se puede escuchar el poema oralmente.

Páginas tipo

A modo de presentación de la edición, se mostrarán páginas tipo de cada parte del cuadernillo.

SIMBOLOGÍA

Esto verás en tu cuadernillo

En el contenido de este cuaderno encontrarás 10 secciones las cuales contienen materia, ejercicios y juegos. Cada uno de ellos estará señalado por un ícono que puedes ver en la siguiente página.

En cuanto a las actividades, los juegos Online y los audios por si quieres escuchar los poemas y su entonación, estarán vinculados mediante un código QR, el cual deberás escanear con la cámara de tu celular. Si no puedes hacerlo, puedes ingresar directamente en la página web de los cuadernillos y encontrarás todos los juegos y audios.

Aquí tienes una breve instrucción de cómo escanear los códigos desde tu celular o tablet.

1 Identifica el código en la página

2 Abre la cámara de tu celular y ubícala sobre el código.

3 Aparecerá una pestaña que debes abrir para ingresar al juego o actividad.

10

Simbología

En cada página verás un ícono que corresponderá a un momento en el que te encuentres.

1 Ampolleta Páginas de materia	4 Letras Ejercicios de escritura	7 Dados Juegos Online
2 Cámara de video Audios o videos	5 Libro Ejercicios de lectura	8 Corazón Mi opinión
3 Rompecabezas Juegos y actividades sobre contenido	6 Burbuja de diálogo Ejercicios de oralidad	9 Flecha hacia atrás Recordar materia

Espacios de trabajo

Para los espacios donde tengas que escribir, te presentamos los diferentes contextos en donde estarán y cómo debes utilizarlos.

1

Espacio de planificación

Lluvia de ideas:

Espacio para ordenar y crear ideas previas a la redacción de un texto.

2

Espacio de borrador

Mi poema:

Las abejas comen arvejas

Espacio para empezar a estructurar los escritos.

3

Espacio de redacción

Mi poema:

Las abejas comen arvejas

Espacio para empezar a escribir de manera definitiva y para reescribir textos ya corregidos.

4

Espacio de respuestas

Mi poema:

Las abejas comen

Líneas para escribir las respuestas de las actividades en los distintos contenidos.



Sección **5**

- Reflexionar en torno a distintos poemas
- Responder preguntas en forma oral
- Justificar respuestas

42

43



- Lectura de poemas
- Búsqueda de un tema para expresar en un poema propio

MATERIA



Características del género lírico

En esta unidad vamos a conocer más en profundidad el **género lírico** y los **poemas**, que se encuentran dentro de los textos literarios, así que repasemos algunas características de los textos que pertenecen a este grupo:

- Los textos literarios tienen un propósito artístico o estético, es decir, son creados como una expresión de arte o belleza.
- Los textos literarios crean un mundo de ficción, aunque estén inspirados en hechos reales, es decir, son historias inventadas por un autor.
- Los textos literarios tienen libertad creativa de composición. Poseen una estructura en cuanto a su presentación, pero cada autor es libre en cuanto al contenido del texto.
- Además buscan producir emociones en el lector, por lo que se utiliza un lenguaje especial que cambia la forma de decir las cosas



18

Veamos un ejemplo para entender mejor cómo es la estructura.

*El elefante lloraba
porque no quería dormir...
Duerme elefantito mío,
que la luna te va a oír...*

*Papá elefante está cerca,
se oye en el Manglar su mugir;
Duerme elefantito mío,
que la luna te va a oír...*

*El elefante lloraba
y alzaba su trompa al viento...
parecía que en la luna
se limpiaba la nariz.*

Canción de cuna del elefante, Adriano del Valle

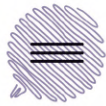


Si deseas escuchar este poema ¡escanea el siguiente código con tu celular! Si no puedes escanearlo ingresa a la página web



El ejemplo anterior corresponde a un poema referido a un contexto de animales con características humanas y con la expresión de un sentimiento de tristeza.

19



Repasando y compartiendo...

¿Cuál es el objetivo de este tipo de textos?

Los poemas que son parte del género lírico, tienen como principal objetivo expresar sentimientos y emociones.



A continuación responde 2 preguntas sobre el objetivo del poema y compártelas oralmente con tu profesora o con tu curso.

1 ¿Cuál es el propósito de un escritor para escribir un poema?

2 ¿Qué quiere lograr (cuál es su objetivo) un poeta cuando escribe un poema?

Cuando un escritor, también llamado poeta o hablante lírico, escribe un poema lo hace con el fin de expresar un sentimiento o una emoción.



3 ¿Crees que los poemas logran entregar al lector lo que el poeta quiso expresar?

EJERCICIOS DE CONTENIDO



Acercámonos a las figuras literarias

Además de todos los elementos que ya vimos y que debes considerar a la hora de escribir un poema, debes conocer también la forma en la que puedes "embellecer el lenguaje" que utilizas a la hora de empezar a crearlo.

Para esto, los poetas utilizan lo que se llama "figuras literarias".

Acercuémonos a las figuras literarias con un pequeño ejercicio:

Observa los siguientes versos y comenta que observas en ellos o lo que te llama la atención:

1 "Mi casa es como un paraíso creado en el cielo"

2 "Tus labios parecen pétalos de rosa"

3 "Las estrellas me sonrien cada noche de verano"

4 "Me agradecen las flores con una sonrisa cuando las riego"

5 "Un millón veces cuidare mi medio ambiente"

Aa

A escribir tu poema

Hemos llegado al final de este proceso de aprendizaje, ahora es tú turno de escribir tu poema teniendo en cuenta todo lo que aprendimos anteriormente.

En las siguientes páginas tendrás espacio para que ordenes tus ideas, planifiques tu texto, hagas los borradores que creas necesarios y finalmente la redacción final.



¡No te preocupes, seguiré acompañándote cuando escribas tu poema y te ayudaré por si lo necesitas!

Además, tendrás espacio para que cuando tu profesora corrija tu poema, puedas reescribir. ¡Ten en cuenta que este poema será parte de un concierto de declamación que se hará con tus compañeros!

Da lo mejor de ti

88

Como primer paso para que comiences a pensar en lo que te gustaría escribir, piensa qué emoción te gustaría expresar.



¡Este espacio es para que hagas lluvia de ideas o lo que necesites para idear tu texto!

89

4



*El hombre imaginario
vive en una mansión imaginaria
rodeada de árboles imaginarios
a la orilla de un río imaginario*

*De los muros que son imaginarios
penden antiguos cuadros imaginarios
irreparables grietas imaginarias
que representan hechos imaginarios
ocurridos en mundos imaginarios
en lugares y tiempos imaginarios*

*Todas las tardes imaginarias
sube las escaleras imaginarias
y se asoma al balcón imaginario
a mirar el paisaje imaginario
que consiste en un valle imaginario
circundado de cerros imaginarios*

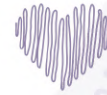
*Sombras imaginarias
vienen por el camino imaginario
entonando canciones imaginarias
a la muerte del sol imaginario*

*Y en las noches de luna imaginaria
sueña con la mujer imaginaria
que le brindó su amor imaginario
vuelve a sentir ese mismo dolor
ese mismo placer imaginario
y vuelve a palpar
el corazón del hombre imaginario*

"El hombre imaginario" de Nicanor Parra



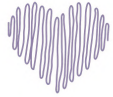
Escucha este poema escaneando el siguiente QR, si no puedes escanearlo ingresa a la página web



Mi opinión

Ahora que leíste una serie de poemas e identificaste sus emociones, es hora de que elijas una emoción sobre la que te gustaría hablar.

Si tuvieras que escribir un poema para expresar tus sentimientos en relación a un tema, ¿cuál escogerías y por qué?



¡Reflexionemos!

Esta sección es para expresar lo que piensas sobre los poemas. Lee las siguientes preguntas y compártelas con tu profesora o con tus compañeros y compañeras.

Si deseas, puedes escribir la respuesta bajo la pregunta para luego leerla con tu clase.

¡Recuerda responder las preguntas de la manera más completa posible!



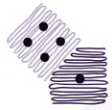
1 ¿Qué piensas de los poemas?

2 ¿Te parece interesante poder expresar sentimientos a través de la escritura?

Revisa que los signos de puntuación estén bien puestos...



3 ¿Te gustaría en algún momento escribir un tipo de texto como este?



¡Hora de jugar!

Emociones

Escanea el siguiente código para acceder al juego. Este se trata de escuchar diferentes canciones y unir el sentimiento que te provoca cada una de ellas.



Si no puedes escanear el código, ve a la página web, ahí encontrarás este juego

Instrucciones del juego:

1. Escucha las canciones.
2. Anota las sensaciones o emociones que cada canción te produce.
3. Arrastra a Nunito con la emoción a la música correspondiente.

50



¡Es tu turno de crear!

Objetos que inspiran

Elige una emoción que te gustaría expresar y busca objetos que tengan alguna palabra escrita, puede ser un libro, una caja de leche, envoltorios de comida, lo que tú quieras. Luego ordenarlos de tal forma que puedas seleccionar palabras y crear un verso de acuerdo al sentimiento que elegiste.

Ejemplo:

Ahora es tu turno, puedes escribir las palabras o dibujar el objeto que hayas elegido.



51



A comparar jugando

Digámoslo de otra forma

Escanea el siguiente código para acceder al juego. Se trata de un juego de mesa virtual que muestra frases que deberás comparar.

¡En la página siguiente anota tus respuestas!

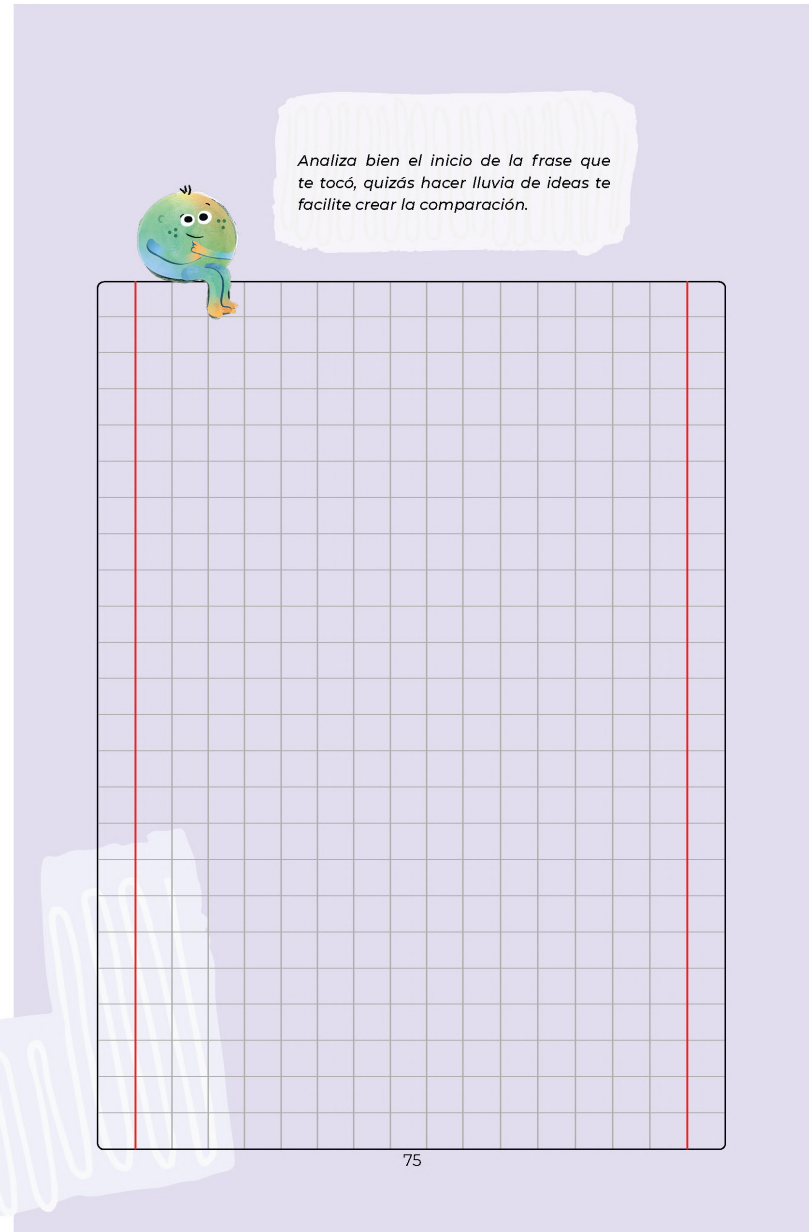


Si no puedes escanear el código, ve a la página web, ahí encontrarás este juego

Instrucciones del juego:

1. Agarra tu cuaderno de ejercicio y un lápiz.
2. Pulsa el dado y anda avanzando a nunito la cantidad de casillas que te toco.
3. La casilla la cual te toco tiene una frase la cual debes completar con una comparación. Por ejemplo: "Es tan ligero como" se convierte en "Es tan ligero como pluma."
4. Una vez terminada la frase de la casilla tira el dado de nuevo y haz el mismo procedimiento hasta terminar el juego.
5. Una vez terminado comparte tus comparaciones con tus compañeros.

74



Analiza bien el inicio de la frase que te tocó, quizás hacer lluvia de ideas te facilite crear la comparación.

75

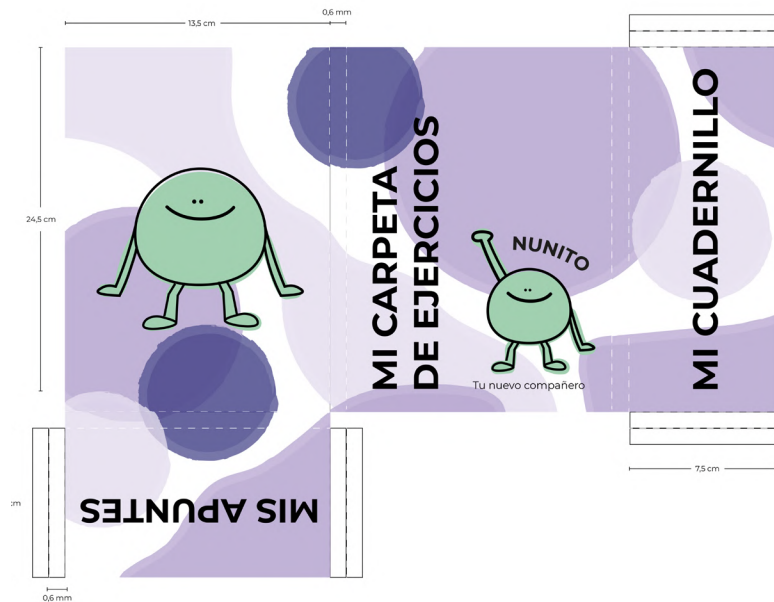
Carpeta

Siguiendo los procesos mencionados en la creación del personaje y de la portada, se realizan los procesos correspondientes para llegar a la propuesta final de la carpeta en donde va inserto el cuadernillo de ejercicios.

Propuestas

Primer acercamiento

De igual manera que el cuadernillo, se tiene como intención seguir con una línea gráfica abstracta respetando las tonalidades de morado.



Avance según portada: Se propone un fondo de tinta morada con letras mayúsculas en líneas abstractas para los bolsillos del interior.



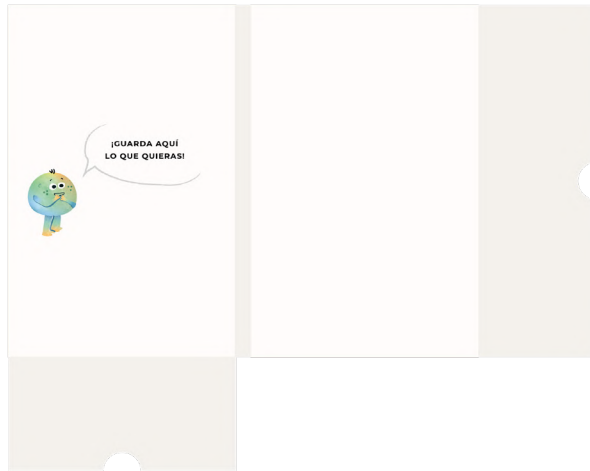
Tercera propuesta: Para adaptar la gráfica a la portada del cuadernillo, se crean las letras de la palabra “Carpeta” con la misma técnica que “Poema” y así seguir con la línea propuesta anteriormente. Además, se incluyen manchas abstractas para los bolsillos de apuntes y del cuadernillo.

A continuación se presenta la propuesta con una proyección de los elementos que contendrá la carpeta y una planimetría de corte.



Contraportada
en duotono

Portada
en duotono



Planimetría A
interior



Planimetría B
exterior

Propuesta final: A modo de alivianar visualmente los bolsillos de la carpeta, se propone una mancha con un tono más claro, técnica que fue utilizada de igual manera en las páginas interiores del cuadernillo.

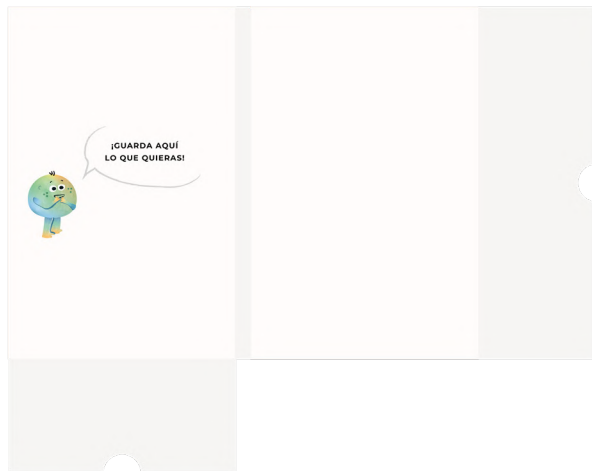




Carpeta abierta vacía



Carpeta abierta proyectada con contenido



Planimetría A



Planimetría B

Proceso creativo

Textura de letras: Como proceso creativo de la portada de la carpeta, se sigue un proceso que va desde manchas de tinta de manera análoga, hasta la composición y montaje digital para la adecuación

del color y la forma según la propuesta visual del proyecto. Como la portada del cuadernillo ya estaba realizada, solo se crearon las letras restantes para la carpeta.

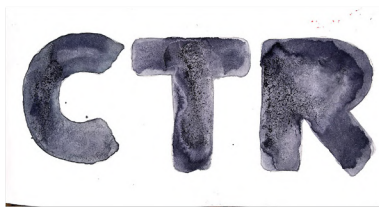


Imagen escaneada



Versión analógica con corrección de forma y color en Photoshop



Montaje de las letras con su respectivo tono

Trazos abstractos Para complementar cada letra, se crean los trazos para cada una de ellas. Finalmente se escribe la palabra "Carpeta" con el montaje de las letras terminado.

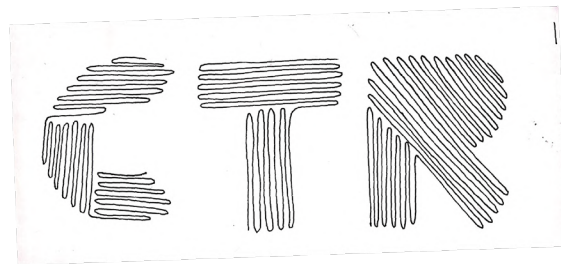
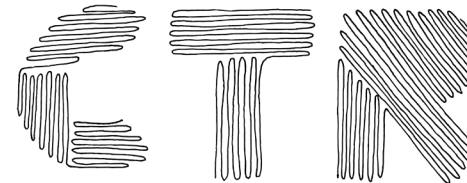


Imagen escaneada



Versión analógica con corrección de trazos en Illustrator

Composición y duotono: Finalmente, se ordena la palabra en el espacio de la hoja y se vuelve a editar la composición final para obtener una terminación de impresión en duotono.



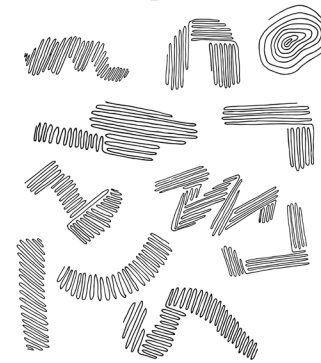
Manchas de tinta para bolsillos: Por otro lado, los bolsillos fueron pensados con manchas abstractas e irregulares en toda la superficie, sin espacio de márgen. En un primer momento se dibujan las manchas de tinta y se pasan por un proceso de edición y perfección de bordes y color.



Imagen escaneada

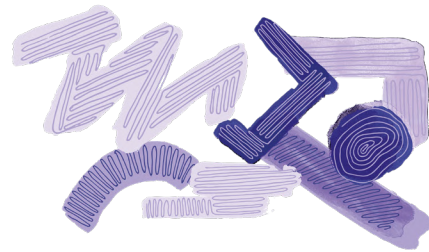


Versión análoga con corrección de color en Photoshop



Versión análoga con corrección de trazos en Illustrator

Orden y composición: Luego se ordenan las formas en su respectivo espacio y se les otorga una tonalidad de morado.



Composición 1
Bolsillo de apuntes



Composición 2
Bolsillo de cuadernillo

Duotono para propuesta 3: Se convierte la imagen a duotono en Photoshop para terminar el proceso de creación de la carpeta.



Composición 1 en duotono y corte de margen
Bolsillo de apuntes



Composición 2 en duotono y corte de margen
Bolsillo de cuadernillo

Manchas en fondo: Como última propuesta, se cambian los bolsillos para alivianar los colores y la visual de la carpeta, por lo que se opta por ocupar manchas claras expandidas, las cuales serán utilizadas de igual manera en el interior de la edición y en su portada (cuadernillo).



Manchas en tonalidades claras
Para fondos

Proceso de construcción: gráfica de la portada

El proceso comienza con la creación de las letras con manchas de tinta china, alcohol y agua, luego se trazan las líneas que acompañarán la letra. Posteriormente se editan las manchas en Photoshop para integrarles el color morado correspondiente, y luego comienza el montaje en Illustrator de cada parte de cada letra y así formar la palabra “Carpeta” siguiendo la misma línea que la portada del cuadernillo.

Cuando el montaje está terminado, se vuelve a pasar la composición por Photoshop para pasar las tonalidades a duotono.

Juegos

Se propone la creación de juegos para ejercitar y acompañar los conceptos aprendidos en clases. Estos se hacen en la plataforma Genially, la cual es una página web para crear contenido interactivo. Cuenta con una gran gama de herramientas que facilitan la personificación y la interacción con la materia.

Complementando, se usan los recursos anteriores ocupados para la creación del cuadernillo y carpeta.

Juego sobre conocimiento

Con este juego se busca reforzar lo aprendido con la materia a través de preguntas simples sobre el poema.

<https://view.genial.ly/60e0a684bd8bce0d65897439/interactive-content-estructura>

Instrucciones:

1. Seleccionar la alternativa correcta.

Juegos para estructura de poema

Se crean juegos para ejercitar el aprendizaje de las rimas, versos y estrofas.

“Versos de naturaleza”

Con este juego los niños ejercitan la creación de versos a través de un juego de azar.

<https://view.genial.ly/60bd28d68e1c040d8e1d5662/interactive-content-versos-de-naturaleza>

Instrucciones:

1. Agarra tu cuaderno de ejercicio y un lápiz.
2. Pulsa el dado para saber cuántas casillas avanzar.
3. Tienes que crear un verso sobre la palabra en la cual caíste. Por ejemplo, si caíste sobre “Sol” este podría ser “El sol brilla con gran esplendor”.
4. Repite los pasos anteriores hasta que llegues al final del tablero.

“Dominó poético”

Nos inspiramos en el juego “Dominó” para ejercitar el aprendizaje de rimas.

<https://view.genial.ly/60d27c4df5102a0d0eb8edd4/interactive-content-domino-poetico>

Instrucciones:

1. En cada ficha se encuentran dos palabras que riman con las palabras de otras fichas.
2. Trata de encontrar la rima de cada palabra.
3. Anda ordenando las rimas a medida que las vayas encontrando.
4. Para ayudarte, las fichas con el espacio en blanco a los costados son el inicio y fin de la rima..

“Bingo poético”

Para la creación de este juego grupal nos inspiramos en el juego “Bingo”. Se piensa este juego de azar para ejercitar la creación de estrofas.

<https://view.genial.ly/60bcd937ca076e0d87081413/interactive-content-bingo-poetico>

Instrucciones:

1. Cada grupo deberá pulsar el dado digital para que comience a girar y entregue un número por cada categoría: (Un N° para personaje, Un N° para carácter, Un N° para problema, Un N° para dónde).
2. Deben crear una estrofa en grupo con los elementos obtenidos. Ejemplo: Doctor enamorado que perdió algo en un restaurante.
3. Una vez lista la estrofa, compartanla con los demás grupos.

Juegos para figuras literarias

Se crean juegos para ejercitar el aprendizaje de la hipérbole, hipérbaton, personificación y la comparación.

“Completa la metáfora”

Con este juego se piensa guiar al estudiante para entender el concepto de metáfora.

<https://view.genial.ly/60e09e1dbd8bce0d65897375/interactive-content-completa-la-metafora>

Instrucciones:

1. Lee bien todas las frases. A cada una le falta una palabra para completar la metáfora.
2. Arrastra la palabra correspondiente a su frase.

“Reordena”

Con este juego de reorganizar las frases se busca ejercitar el hipérbaton.

<https://view.genial.ly/60d7451072a23a0cfdb1dc4c/interactive-content-reordena>

Instrucciones:

1. Hay cuatro frases. Cada palabra de la frase está en una ficha movable.
2. Reorganiza las palabras de cada frase sin perder su sentido.

“Digámoslo de otra forma”

Con este juego se busca ejercitar la creación de comparaciones a través de frases guiadas.

<https://view.genial.ly/60bce668ca076e0d870814d4/interactive-content-digamoslo-de-otra-forma>

Instrucciones:

1. Agarra tu cuaderno de ejercicio y un lápiz.
2. Pulsa el dado y anda avanzando a Nunito la cantidad de casillas que te toco.
3. La casilla a la cual te toco tiene una frase la cual debes completar con una comparación. Por ejemplo: “Es tan ligero como” se convierte en “Es tan ligero como una pluma.”.
4. Una vez terminada la frase de la casilla tira el dado de nuevo y haz el mismo procedimiento hasta terminar el juego.
5. Una vez terminado comparte tus comparaciones con tus compañeros.

“Constructor de personificación”

Con este juego se plantea la deducción de posibles personificaciones de elementos de la naturaleza.

<https://view.genial.ly/60d73c817d78830cf69ed860/interactive-content-constructor-de-personificacion>

Instrucciones:

1. En cada círculo se encuentra un fenómeno de la naturaleza el cual es el inicio de la personificación. Hay tres personificaciones en total.
2. Cada círculo tiene una palabra de la fila 1 y de la fila 2 que completan la personificación.
3. Encuentra las palabras que siguen la primera palabra del círculo para armar su personificación.

“Crucigrama”

Con este juego se busca la manera de trabajar la hipérbole inspirándonos en el juego “Crucigrama”.

<https://view.genial.ly/60d749c80b2c410d146ba0ec/interactive-content-crucigrama>

Instrucciones:

1. Encuentra la palabra faltante de la frase.

2. Ocupa las letras y las pistas para ayudarte.
3. Organiza las letras en el tablero para formar las palabras.

Juegos de emociones

Se crean juegos para ejercitar el aprendizaje de los sentimientos y emociones.

“Emociones”

Con este juego se busca que los alumnos exploren sus emociones y se den cuenta del propósito que tienen las canciones.

<https://view.genial.ly/60dcb3189dc3570cfa875d01/interactive-content-emociones>

Instrucciones:

1. Escucha las canciones.
2. Anota las sensaciones o emociones que cada canción te produce.
3. Arrastra a Nunito con la emoción a la música correspondiente.

Página web

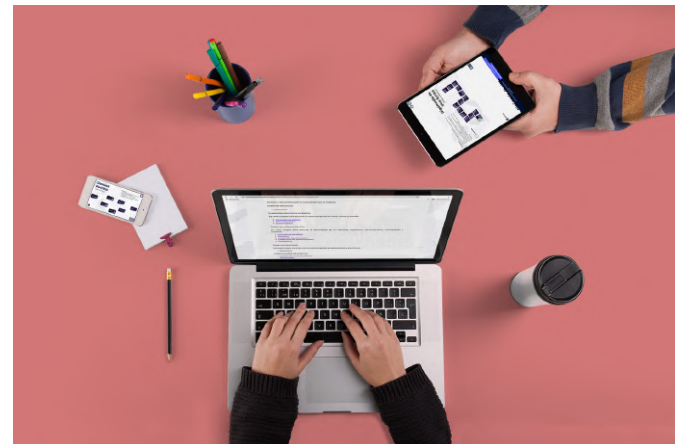
Se crea una página web en la plataforma GitHub para complementar el cuadernillo de ejercicios. Se piensa esta instancia como un lugar para que quede registro de los hechos, momentos, espacios y que contenga los links a los juegos y audios en caso de que algún estudiante no tenga lector código QR, además de guardar los diversos cuadernillos en formato PDF para la descarga de él.

Este aún está bajo proceso de creación, ya que, el cuadernillo aún no está terminado, por lo cual hasta ahora se presenta una maqueta de lo que pudiese llegar a ser y de sus partes.

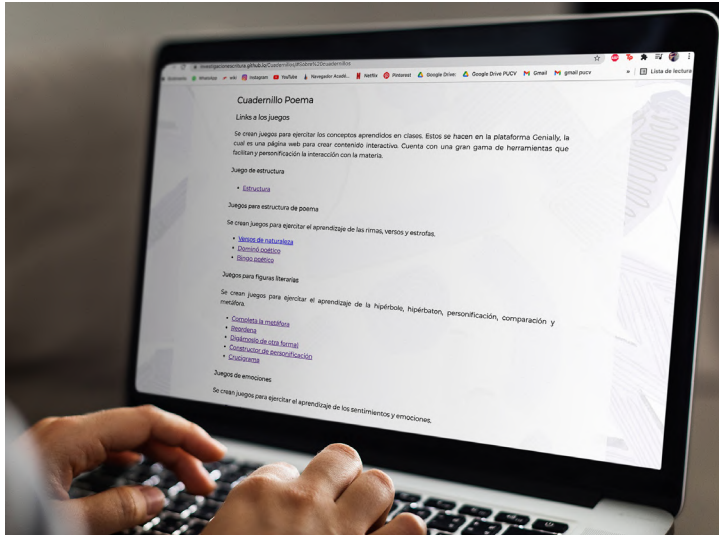
Link: <https://investigacionescritura.github.io/Cuadernillos/>

Maquetas de presentación y proyección

A modo de presentar la edición final, se realizó la creación de mockups para previsualizar cómo esta se verá en sus distintos formatos, ya sea cuadernillo junto a la página web en computador y celular.



Plantillas de mockups descargadas de Freepick



Se proyecta la creación de app 60 cuadernillos de 140 x 216 mm, donde sus tapas son impresas en duotono sobre papel Bond 106 junto a su interior de aproximadamente 100 páginas en papel Hibrite 52 gr. Todo encuadernado con corchetes al lomo.

Conclusión del semestre y proyecciones para el segundo semestre

Se cierra el semestre con una buena base de investigación sobre el territorio en el cual nos situamos con el proyecto. Se logra experimentar y proponer propuestas del material que queremos realizar. Hasta ahora se ha podido avanzar en el cuadernillo para el curso de 4to básico con el género lírico, el cual quedó sin terminar por falta de tiempo para poder juntarse con el grupo interdisciplinar.

Para el segundo semestre se proyecta terminar el cuadernillo de 4to y empezar con los de 5to y 6to básico junto a la materialización física de ellos y la página web; para luego distribuirlos entre los estudiantes, capacitar a los docentes con dicho material y en paralelo lograr la difusión de este.

10

Bibliografía

Linkografía y referencias

Conceptos clave: Definiciones

Referencias:

- TICS: Fernández Fernández, I. (2017, Abril 18). Las TICS en el ámbito educativo. Educrea. <https://educrea.cl/las-tics-en-el-ambito-educativo>
- Secuencia didáctica: Secretaría de Educación Subsecretaría de Promoción de Igualdad y Calidad Educativa. (2016). Secuencias Didácticas. Entre Todos. <https://www.igualdadycalidadcba.gov.ar/SIPEC-CBA/publicaciones/2016-Docs/SD.pdf>
- Inclusión socioeducativa: Naranjo-Pinela, T. (2016, January). La inclusión socioeducativa de personas con discapacidad desde el punto de vista humano y profesional (No. 9). Revista Ciencia Unemi. <https://www.redalyc.org/jatsRepo/5826/582661268011/html/index.html>
- Proyecto social: Perissé, M. C. (2019, January 27). Proyecto Social: Formulación y Evaluación. CyTA Universidad Nacional de La Matanza. http://www.cyta.com.ar/biblioteca/bddoc/bdlibros/proyecto_social_formulacion.htm
- PIE: Superintendencia de educación. (2019, Junio). ¿Qué es el Programa de Integración Escolar (PIE)? <https://www.supereduc.cl/contenidos-de-interes/que-es-el-programa-de-integracion-escolar-pie/pie/#:~:text=El%20PIE%20>

es%20una%20estrategia,de%20aquellos%20que%20presentan%20Necesidades

- PIE: Instituto Nacional General José Miguel Carrera. (2020). PROGRAMA DE INTEGRACIÓN ESCOLAR (PIE). Instituto Nacional. <https://institutonacional.cl/programa-de-integracion-escolar-pie/>
- TICS: Educrea. (2017, Abril 18). Las TICS en el ámbito educativo. <https://educrea.cl/las-tics-en-el-ambito-educativo/>

Marco teórico 1: Enseñar en contextos de pandemia

Linkografía:

- CEPAL-UNESCO. (2020, Agosto). La educación en tiempos de la pandemia de COVID-19. Informe COVID-19 CEPAL-UNESCO. https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/45904/1/S2000510_es.pdf
- Educación 2020. (2020, Abril). Educar en tiempos de pandemia. https://educacion2020.cl/wp-content/uploads/2020/05/OrientacionesPedago%cc%81gicas_E2020.pdf
- Cassany, D. (2020). Enseñar en época de la COVID-19. El Educador, 1–30. <https://co.edicionesnorma.com/catalogos/eleducador/2020-07/>
- Vega-Córdova, C. A., García-Herrera, D. G., Castro-Salazar, A. Z., & Erazo-Álvarez, J. C. (2020, Diciembre). Retos de docentes en la enseñanza de Lengua y Literatura en tiempos de pandemia (No. 5). Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA. <https://doi.org/10.35381/r.k.v5i5.1040>

Referencias:

- Blending learning: ¿Qué es el Blended Learning? (2017, Noviembre 28). e-ABC Learning. <https://www.e-abclearning.com/blended-learning/>
- Aula invertida: Moreno, M. L. (2020, Septiembre 7). Aula invertida: otra forma de enseñar y aprender. Nubemia. <https://www.nubemia.com/aula-invertida-otra-forma-de-aprender/>
- Ávila Reyes, N., Espinosa, M. J., & Figueroa, J. (2020, Marzo). Retroalimentar para enseñar a escribir: 5 principios para una retroalimentación efectiva de la escritura. Centro Justicia Educativa. https://www.researchgate.net/publication/342531020_Retroalimentar_para_enseñar_a_escribir_5_principios_para_una_retroalimentacion_efectiva_de_la_escritura

Apoyos al entendimiento del estudio:

- Cmf, W. D. M. (2019, Septiembre 13). Ayuda docente: ¿Cómo enseñar a los niños a leer y escribir? actividades para implementar en clase. Web del Maestro CMF. <https://webdelmaestrocmf.com/portal/ayuda-docente-como-enseñar-a-los-niños-a-leer-y-escribir-actividades-para-implementar-en-clase/>
- Núñez Cortés, J. A., & Barrado Mendo, A. (2020, Diciembre). Modelos de enseñanza de la escritura en los libros de texto de educación primaria (No. 2). <https://doi.org/10.17561/ae.v22n2.5578>
- RDU, Universidad Nacional Autónoma de México. (2020, Septiembre 5). Recomendaciones didácticas para adaptarse a la enseñanza remota de emergencia. RDU UNAM. https://www.revista.unam.mx/2020v21n5/recomendaciones_didacticas_para_adaptarse_a_la_ensenanza_remota_de_emergencia/
- Manrique, D. (2020, Junio). De la Pedagogía a la Tecno-pedagogía en días, por la pandemia del COVID-19, el teletaller

como estrategia metodológica para la sostenibilidad de la formación virtual por proyectos formativos desde la socioformación. CISFOR 2020. https://www.researchgate.net/profile/Diamire-Manrique/publication/343059783_De_la_Pedagogia_a_la_Tecno-pedagogia_en_dias_por_la_pandemia_del_COVID-19_el_teletaller_como_estrategia_metodologica_para_la_sostenibilidad_de_la_formacion_virtual_por_proyectos_formativos_desde_la_so/links/5f14c6cc92851c1eff215429/De-la-Pedagogia-a-la-Tecno-pedagogia-en-dias-por-la-pandemia-del-COVID-19-el-teletaller-como-estrategia-metodologica-para-la-sostenibilidad-de-la-formacion-virtual-por-proyectos-formativos-desde-la.pdf

Marco teórico 2: La escritura

Linkografía:

- Tecnicatura en gestión universitaria, Universidad Nacional de Córdoba. (n.d.). ¿Qué es escribir? Ecptgu.Eco.Catedras. Unc.Edu.Ar. Retrieved May 7, 2021, from <https://ecptgu.eco.catedras.unc.edu.ar/unidad-4/que-es-escribir/>

HISTORIA DE LA ESCRITURA

- Serrano, S. (2013, December). La lectura, la escritura y el pensamiento. Función epistémica e implicaciones pedagógicas. <http://www.scielo.org.co/pdf/leng/v42n1/v42n1a05.pdf>
- Castejón, N. (2021, March 24). Escribir en papel activa más el cerebro y la memoria que en digital. WebConsultas. <https://www.webconsultas.com/noticias/bebes-y-ninos/escribir-en-papel-activa-mas-el-cerebro-y-la-memoria-que-en->

digital#:~:text=Escribir%20en%20un%20papel%20f%C3%ADsico,una%20mejora%20de%20la%20memoria.

- Importancia de escribir en papel: Askvik, O. E. (2020, Julio 28). The Importance of Cursive Handwriting Over Typewriting for Learning in the Classroom. *Frontiers*. <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2020.01810/full>
- Importancia de escribir en papel: Llorens, D. (2020, Octubre 19). La importancia de escribir a mano en el aprendizaje. *Saber Vivir TV*. https://www.sabervivirtv.com/neurologia/educacion-importancia-escribir-mano-teclado-aprendizaje_4831#:~:text=Un%20reciente%20estudio%20apunta%20a,el%20aprendizaje%20y%20la%20memoria.
- Caligrafía: Salcedo, A. (2011). LA IMPORTANCIA DE LA CALIGRAFÍA. *Scribd*. <https://es.scribd.com/doc/137553193/LA-IMPORTANCIA-DE-LA-CALIGRAFIA>
- Caligrafía: Colegio El Valle Alicante. (2020, Abril 17). La importancia de la caligrafía en los niños. <https://www.colegioelvallealicante.com/la-importancia-de-la-caligrafia-en-los-ninos/#:~:text=Aprender%20a%20escribir%20bien%20desde,letras%20y%20as%C3%AD%20aprenderlas%20antes>.
- Pinque, G. (2020, Mayo 30). La escritura colaborativa en la virtualidad: nociones y estrategias para pensar su inclusión en propuestas de enseñanza. *Revista Académica Digital*. <https://ppct.caicyt.gov.ar/index.php/efi/article/view/18583>
- Escritura creativa: Ayuda en Acción. (2018, Abril 23). La importancia de la escritura creativa para niños. https://ayudaenaccion.org/ong/blog/educacion/escritura-creativa-ninos/*Importancia

Referencias:

- Escribir: RAE. (n.d.). Escribir | Diccionario de la lengua española. «Diccionario de la lengua española» - Edición del Tricentenario. Retrieved June 11, 2021, from <https://dle.rae.es/escribir>
- Rodríguez, C. (2017, October 13). Sistema neuroescritural: El cerebro y la escritura. *REDEM*. <https://www.redem.org/sistema-neuroescritural-el-cerebro-y-la-escritura/#:~:text=La%20escritura%20manual%20constituye%20un,cerebral%20y%20a%20impulsar%20la%20inteligencia>
- Estudio sobre actividad cerebral en la escritura: Department of Basic Science, Graduate School of Arts and Sciences, The University of Tokyo. (2021, January). Paper Notebooks vs. Mobile Devices: Brain Activation Differences During Memory Retrieval. *Frontiers*. <https://doi.org/10.3389/fnbeh.2021.634158>

Marco teórico 3: Lenguaje y comunicación

Linkografía:

- Bustos C, A. (2020, Marzo 31). Acercarse a la lectoescritura desde el hogar: otro desafío del aislamiento social. *Diario U Chile*. <https://radio.uchile.cl/2020/03/31/acercarse-a-la-lectoescritura-desde-el-hogar-otro-desafio-del-aislamiento-social/>
- Ministerio de Educación. (2021, Marzo 10). Los aprendizajes en la escuela: Evaluación de Escritura. <https://bibliotecadigital.mineduc.cl/handle/20.500.12365/16847>

- MINEDUC. (2018*). SIMCE | Ayuda Mineduc. Ayuda MINEDUC, atención ciudadana. <https://ayudamineduc.cl/ficha/simce>
- Textos literarios y no literarios: Sotillos, Á. (2018, Septiembre 27). Diferencias entre texto literario y no literario. Unprofesor. <https://www.unprofesor.com/lengua-espanola/diferencias-entre-texto-literario-y-no-literario-2850.html>

GÉNERO INFORMATIVO

- La noticia: Concepto.de. (2020). Concepto de noticia. <https://concepto.de/que-es-la-noticia/#ixzz6tYPyeiLL%20-%20https://blog.santillana.com.ec/la-noticia/>
- La biografía: Paz, O. (2020). Definición de biografía. Red Escolar. https://redescolar.ilce.edu.mx/sitios/proyectos/octavio_paz_pri19/doc/biografia.pdf

AUTOBIOGRAFÍA

- La crónica: Significados. (2016, Septiembre 19). Significado de Crónica. <https://www.significados.com/cronica/>

Referencias:

- Unidad de currículum y evaluación. (n.d.). Lenguaje y comunicación / Lengua y literatura. Currículum Nacional. MINEDUC. Chile. Retrieved June 11, 2021, from <https://www.curriculumnacional.cl/portal/Educacion-General/Lenguaje-y-comunicacion-Lengua-y-literatura/>
- Análisis SIMCE: Recursos Docentes. (2016, August 19). Ensayos

SIMCE, Lenguaje, 6° básico. <https://recursosdocentes.cl/ensayos-simce-lenguaje-6%cb%99-basico/>

- Azorafa. (2020, August 21). Géneros discursivos y tipos de texto. <https://azorafa.com/generos-discursivos-y-tipos-de-texto/>
- Gascó, T. (2018, October 10). Ejemplos de géneros discursivos | Cuáles son los géneros discursivos. Ejemplos del lenguaje. <https://www.milejemplos.com/lenguaje/ejemplos-de-generos-discursivos.html>

Marco teórico 4: DUA-EDE

Linkografía:

- Alba Pastor, C., Sánchez Serrano, J. M., & Zubillaga del Río, A. (2014). Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) Pautas para su introducción en el currículo. Educadua. https://www.educadua.es/doc/dua/dua_pautas_intro_cv.pdf

Para desarrollar el material del proyecto

Linkografía:

- Gamificación: Gaitán, V. (2013). Gamificación: el aprendizaje divertido. educativa.com. <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/#:%7E:text=La%20Gamificaci%C3%B3n%20es%20una%20t%C3%A9cnica,concretas%20entre%20otros%20muchos%20objetivos>
- Gamificación: Unidad de mejoramiento de la docencia universitaria PUCV. (2019). LA GAMIFICACIÓN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE [Infografía]. Vra. Ucv.Cl. http://vra.ucv.cl/ddcyf/wp-content/uploads/2017/03/gamificacion_continua.pdf

- Psicología de la tipografía: Aharonov, J. (n.d.). Psicotypo. https://issuu.com/ar0design/docs/psico_typo
- Tipografía: Lupión, T. (2020, Junio 8). Psicología de la tipografía. GMOL Solutions. <https://gmolsolutions.com/blog/psicologia-de-la-tipografia/#:%7E:text=La%20psicolog%C3%ADa%20de%20la%20tipograf%C3%ADa%20es%20el%20estudio%20de%20las,algo%20totalmente%20subjetivo%20y%20psicol%C3%B3gico.>
- Tipografía: G-TechDesign. (2019, Agosto 13). Psicología de la tipografía: que es, importancia y usos. <https://gtechdesign.net/es/blog/psicologia-de-la-tipografia-que-es-importancia-y-usos>

Referencias:

- Definición. (n.d.). Juego. Definición MX. Retrieved June 11, 2021, from <https://definicion.mx/juego/>
- Guzman, H. C. (n.d.). Las 7 fases más importantes en el desarrollo de juegos. Hektor Docs. Retrieved June 11, 2021, from <https://docs.hektorprofe.net/escueladevideojuegos/articulos/fases-del-desarrollo-de-videojuegos/>
- Metatopia: Diseño de Juegos de Mesa 101. (2015). Casiopea. https://wiki.ead.pucv.cl/Metatopia:_Dise%C3%B1o_de_Juegos_de_Mesa_101

Apoyos para el estudio:

- Mood lines: R. (2017, Enero 11). Mood Lines: Setting the Tone of Your Design. ZevenDesign. <https://zevendesign.com/mood-lines-giving-designs-attitude/>

Esta carpeta fue realizada en el marco del Taller de Titulación de Accesibilidad & Inclusión 2021

La tipografía utilizada para los títulos fue “Roboto Slab” junto a sus variantes que se sitúan entre los 24 pt y los 12 pt.

La tipografía utilizada para los cuerpos de texto fue “Montserrat” junto a sus variantes en 12 pt.

El código del color amarillo utilizado para esta edición es #f4e186

Los softwares utilizados fueron: Adobe InDesign para la edición y diagramación de la carpeta.

Adobe Illustrator para los modelos e ilustraciones.

Adobe Photoshop para edición de fotos y montajes.

Finalizado el 12 de Julio, 2021,
Viña del Mar.

DE TINTO
REDONDO

POLIGONAL
REDONDO

PORTA MINA
POLIGONAL
REDONDO

PARA AFIRMAR
COMODIDAD



e[ad]

Escuela de Arquitectura y Diseño
Pontificia Universidad Católica de Valparaíso



NÚCLEO DE INVESTIGACIÓN

**Accesibilidad
& Inclusión**

LUGAR
PARA TOMAR
EL LAPIZ



TIPOS DE LAPIZ