
ARTÍCULO PRODUCTO DE INVESTIGACIÓN

**Nuestros estudiantes innovan:
algunas propuestas con TIC en el área de Lengua y Literatura**

Our students innovate:
some proposals with ICT in the area of Language and Literature

Pedro García Suárez¹
Universidad Internacional de La Rioja

Recibido: 29.08.2021

Aceptado: 30.10.2021

Resumen

Dentro de la asignatura de “Las Nuevas Tecnologías aplicadas a la enseñanza de la Lengua y la Literatura” del Máster Universitario en Didáctica de la Lengua y la Literatura en Educación Secundaria y Bachillerato de la UNIR, se estudian las diversas ventajas e inconvenientes del uso de las TIC en el aula. Metodología: Una de las actividades de la evaluación continua de esta asignatura consiste en la elaboración de un Google Site sobre cualquier tema relacionado con el currículum escolar, de los niveles objeto del máster, dentro del área de Lengua. Resultados: Explicaremos los objetivos de aprendizaje de la actividad, qué criterios de evaluación se emplean, el contenido de las sesiones de refuerzo que se imparten y el procedimiento que se sigue para que los estudiantes puedan trabajar de forma colaborativa en esta actividad, crear sus trabajos y remitir los enlaces pertinentes. También podremos ver algunos ejemplos de los productos finales remitidos. Discusión: Se expondrán las razones por

¹ pedro.garcia@unir.net
<https://orcid.org/0000-0001-6632-2596>

las que la actividad que proponemos cumple con los procedimientos, dinámicas y objetivos hacia los que debe tender la educación actual, integrada del ecosistema digital. Conclusiones: Se puede comprobar que esta actividad resulta motivadora y atractiva para los estudiantes a través de los resultados presentados. Por otro lado, les permite enfrentarse al miedo hacia las TIC y su aplicación en el aula y encontrar una herramienta didáctica muy útil para sus aulas.

Palabras clave: TIC, Google site, secundaria y bachillerato, didáctica de la lengua, competencia digital

Abstract

Within the subject of "New Technologies applied to the teaching of Language and Literature" of the University Master's Degree in Didactics of Language and Literature in Secondary Education and Baccalaureate of UNIR, we study the various advantages and disadvantages of the use of ICT in the classroom. **Methodology:** One of the activities of the continuous evaluation of this subject consists of the elaboration of a Google Site on any subject related to the school curriculum, of the levels object of the master's degree, within the area of Language and Literature. **Results:** We explain the learning objectives of the activity, what evaluation criteria are used, the content of the reinforcement sessions that are taught and the procedure that is followed so that students can work collaboratively on this activity, create their work and submit the relevant links. We can also see some examples of the final products sent. **Discussion:** We will expose the reasons why the activity we propose complies with the procedures, dynamics and objectives towards which today's education, integrated with the digital ecosystem, should tend. **Conclusions:** It can be seen that activity is motivating and attractive for students through the results presented. On the other hand, it allows them to face the fear of ICT and its application in the classroom and find a very useful teaching tool for their classrooms.

Keywords: ICT, Google Site, Secondary and High School, Language Teaching, digital competence.

Introducción²

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han transformado por completo las formas de interacción, comunicación y expresión de las nuevas generaciones de jóvenes. Por lo tanto, los sistemas de enseñanza y aprendizaje no pueden dar la espalda a las características del ecosistema digital en el que se insertan y deben abordar la complejidad de los códigos que vehiculan el lenguaje y la cultura actualmente. Para ello, necesitamos un profesorado que tenga la competencia digital suficiente y sea capaz de asumir esta responsabilidad con éxito.

Debe entonces la universidad ser el primer lugar en que esto se fragüe. Debemos formar a docentes 3.0 que puedan, posteriormente, realizar el trasvase a las aulas del resto de niveles educativos. Sobre todo, porque se trata de uno de los pilares en los que se asientan las leyes educativas actuales. Por ejemplo, en los Objetivos de Desarrollo Sostenible propuestos por la ONU, el punto 4.4 se propone “aumentar considerablemente el número de jóvenes y adultos que tienen las competencias necesarias [...] para acceder al empleo, el trabajo decente y el emprendimiento”. Entre las principales novedades principales que presenta la LOMLOE en todas las etapas educativas, se apunta que, para hacer frente a las nuevas exigencias sociales, “se trabajará en todas las materias la competencia digital”. La UNESCO (2017), en las directrices que ofrece para el profesorado, apunta que:

Las nuevas tecnologías exigen que los docentes desempeñen nuevas funciones, y también requieren nuevas pedagogías y nuevos planteamientos de la formación de docentes. Lograr la integración de las TIC en el aula dependerá de la capacidad de los docentes para estructurar el entorno de aprendizaje de forma no tradicional, fusionar las nuevas tecnologías con nuevas pedagogías y fomentar clases dinámicas en el plano social, estimulando la interacción cooperativa, el aprendizaje en colaboración y el trabajo de grupo. Esto exige adquirir un conjunto diferente de competencias de gestión

² Agradecemos y dedicamos este trabajo a los estudiantes del curso 2020-21 del Máster en Didáctica de la Lengua y la Literatura en Educación Secundaria y Bachillerato de la Universidad Internacional de La Rioja.

de la clase. Las competencias fundamentales en el futuro comprenderán la capacidad para desarrollar métodos innovadores de utilización de la tecnología con vistas a mejorar el entorno del aprendizaje, y la capacidad para estimular la adquisición de nociones básicas de tecnología, la profundización de los conocimientos y la creación de éstos. (p. 12)

En el Máster en Didáctica de la Lengua y la Literatura en Educación Secundaria y Bachillerato de la Universidad Internacional de La Rioja, en la evaluación continua de la asignatura de Nuevas Tecnologías, todas las actividades giran en torno a este paradigma. Pretendemos en esta comunicación mostrar una de las más eficaces y atractivas, que es la elaboración, de forma grupal, de un Google Site.

Por lo que se refiere a la llamada alfabetización digital estamos en una primera fase, el profesorado debe estar formado para poder formar a sus alumnos. Podemos considerar la alfabetización digital como todo aquello que conduce a que los discentes adquieran competencias de búsqueda, análisis, selección y comunicación de datos e informaciones cara a que el alumno transforme la información en conocimiento. (Pérez, 2010)

Comenzaremos esbozando una breve panorámica acerca de los cambios que han generado la inserción de las TIC en la didáctica, continuaremos explicando los objetivos, el desarrollo y la evaluación de la actividad y acabaremos mostrando algunos de los proyectos más interesantes que han presentado los estudiantes durante el curso académico 2020-2021.

1. Metodología

Un aspecto muy importante a tener cuenta cuando tratamos la presencia de las TIC en el aula es que estas han modificado por completo las dinámicas que se establecen en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Por ejemplo, se puede observar en la desaparición de los roles tradicionales de los agentes implicados. Ahora nos encontramos con un cuerpo docente que

ha abandonado su puesto como fuente única de conocimiento y se ha convertido en un guía, un facilitador cuya misión es que el estudiante, que se hace responsable de su propio proceso de adquisición del conocimiento y las competencias, consiga, por sí mismo, llegar a los objetivos que se plantean. Así, Muñoz (2008) explica los nuevos roles que debe asumir el profesor:

- . Mediador entre el alumno y los contenidos de aprendizaje
- . Motivador para acercar las materias objeto de aprendizaje al alumnado, para ayudar a que disfrute aprendiendo, estimulando su curiosidad para que el aprendizaje se convierta en conocimiento.
- . Facilitador para ayudar a comprender conceptos, procedimientos, herramientas de mayor complejidad.
- . Orientador y guía en los procesos cognitivos, en la búsqueda de soluciones a los problemas que se plantean, a establecer relaciones, a saber elegir...
- . Como decía Piaget, "el maestro debe proveer un ambiente en el cual el alumno experimenta la investigación espontáneamente" (pp. 5-6).

En cuanto a lo concerniente al estudiante en la educación virtual –teniendo en cuenta que, independientemente de que la modalidad sea presencial, semipresencial o completamente *online*, las cualidades que se persiguen en el discente son las mismas, ya que se trata de posicionarle de una manera adecuada en la sociedad del conocimiento–, Rizo (2020) es contundente cuando aclara que este “debe ser un sujeto activo de su propio aprendizaje”, trabajar en la “autodisciplina”, en el “autoaprendizaje” y “en saber analizar, reflexionar y en participar en el trabajo colaborativo, ya esto les permite que su proceso de aprendizaje sea de provecho y calidad” (p. 36).

Todo ello nos lleva a comprender el diseño de actividades de una forma muy distinta a cómo lo hacíamos anteriormente. Así aseveran Paechter y otros (2010) que es necesario que los

docentes sean capaces de crear actividades interactivas, capaces de motivar a los discentes. Un tipo de actividades que no solo se orientan a la consecución de integrar un contenido determinado, sino que ya ponen el foco en la adquisición de competencias, pilar fundamental en la educación del siglo XXI:

Aprender a aprender se manifiesta tanto individualmente como en grupo. En ambos casos el dominio de esta competencia se inicia con una reflexión consciente acerca de los procesos de aprendizaje a los que se entrega uno mismo o el grupo. No solo son los propios procesos de conocimiento, sino que, también, el modo en que los demás aprenden se convierte en objeto de escrutinio. De ahí que la competencia de aprender a aprender se adquiera también en el contexto del trabajo en equipo. Los profesores han de procurar que los estudiantes sean conscientes de lo que hacen para aprender y busquen alternativas. Muchas veces estas alternativas se ponen de manifiesto cuando se trata de averiguar qué es lo que hacen los demás en situaciones de trabajo cooperativo. (Orden ECD/65/2015, p. 6997)

Gracias a esta reconfiguración de los roles del profesorado y de los discentes, a la consolidación de la web 2.0, caracterizada por la sociabilidad, y el surgimiento de la semántica no solo debemos hablar de TIC, sino de TAC o Técnicas para el Aprendizaje Colaborativo. Un concepto que ha puesto de manifiesto la importancia de aprender a trabajar en equipo, una misión que queda completamente facilitada por el ecosistema digital al que ya hemos aludido. Muñoz (2008) las define como “técnicas que posibilitarán el aprendizaje en red, de manera colaborativa con el apoyo y gracias a la ayuda de las TIC” (p.6).

Dentro de todas las posibilidades a nuestro alcance, la elaboración de una página web se torna una excelente posibilidad para abarcar, al mismo tiempo, la adquisición de contenido, las competencias de aprender a aprender y la competencia digital. Como aseveran Ornellas y Romero (2018), las actividades de construcción colaborativa del conocimiento son las más apropiadas para trabajar en equipo. Se trata de una práctica muy útil, ya que permite al docente conocer la autoría de cada parte editada, que resulte un ejercicio atractivo para los estudiantes

y que estos puedan trabajar en su construcción a través de todo tipo de elementos tanto audiovisuales como hipermedia.

Si conseguimos formar docentes con la competencia digital suficiente, seremos capaces de beneficiarnos de todas las ventajas que supone la buena utilización de las TIC en el aula e ir en consonancia con los nuevos objetivos que se añaden en la era digital a la Taxonomía de Bloom (Churches, 2017). Como exponen Pidivori y Buseghin (2008), desde la perspectiva del aprendizaje, aportan interés, motivación, interacción y continua actividad intelectual, desarrollo de la iniciativa, aprendizaje a partir de los errores, una mayor comunicación entre profesores y alumnos, facilitan el aprendizaje cooperativo, favorecen la interdisciplinariedad, contribuyen a la alfabetización digital y audiovisual, permiten el desarrollo de habilidades de búsqueda y selección de información, mejoran las competencias de expresión y creatividad, facilitan el acceso a mucha información de todo tipo y la visualización de simulaciones. Desde el punto de vista de los estudiantes, aprenden con menos tiempo, les resulta más atractivo, acceden a múltiples recursos educativos y entornos de aprendizaje, se personalizan los procesos de enseñanza y aprendizaje, se fomenta la autoevaluación –fortaleciendo esa implicación activa del discente–, existe una mayor proximidad del profesor, hay más flexibilidad en los estudios, consiguen instrumentos para procesar la información, existen ayudas para la educación especial, amplían su entorno vital y se favorece un ambiente con un mayor compañerismo y colaboración. Por último, desde la perspectiva de los profesores, se les abre una gran fuente de recursos educativos para la docencia, la orientación y la rehabilitación, se trabaja mucho mejor en la individualización y el tratamiento de la diversidad, hay muchas más facilidades para la realización de agrupamientos, permite un mayor contacto con los estudiantes, le liberan de trabajos repetitivos, facilitan la evaluación y control, pueden actualizarse profesionalmente, constituyen un buen medio de investigación didáctica en el aula y existe un mayor contacto con otros profesores y centros.

2. Resultados

Por todo lo anterior, hemos diseñado y puesto en marcha la actividad “Nuestro Google Site”, en la que se pide a los estudiantes que, de forma colaborativa, diseñen y construyan una página web para trabajar el contenido que consideren más relevante del área. Se pretende entonces que pongan en práctica los conocimientos adquiridos en los temas «Recursos de NT para la Lengua y la Literatura» y «Herramientas de NT para la Lengua y la Literatura», sean capaces de buscar información y material en la red de forma autónoma y crítica, potenciando su creatividad y originalidad, puedan evaluar la capacidad crítica y de relación, su capacidad para trabajar de forma colaborativa, el manejo con una de las herramientas de las nuevas tecnologías y valorar su capacidad para hacer más inteligible a terceros sus conocimientos.

La forma en que se evalúa la actividad se encuentra disponible para los estudiantes desde el principio en una rúbrica. Está compuesta por cinco criterios que son valorados en cuatro niveles de desempeño. En primer lugar, la originalidad, que contempla que la página web sea el resultado del trabajo colaborativo y, por lo tanto, sea uniforme y homogénea. En segundo, que se cumpla con los requisitos mínimos, debiendo contener la web, al menos, tres subpáginas con aportaciones enriquecedoras e incluyendo dos de los materiales editables (enlace, imagen, vídeo). El tercer criterio es que lleven a cabo los procesos solicitados; es decir, que la página se haya creado, personalizado y enviado al profesor. El cuarto tiene que ver con la exposición de los materiales, que lo hagan de forma clara, correcta, atractiva y enriquecedora. Por último, se valora la redacción, el formato y la citación, observando si se cumple con la normativa APA, el formato y estilo de redacción son elegantes y no hay errores y se adecúa la forma de expresión habitual en el ámbito académico—. Baste apuntar que se utiliza una rúbrica porque es una de las herramientas de la *e-evaluación* más interesantes (véase Rodríguez e Ibarra, 2011), ya que permite aportar un valor significativo a este proceso –focalizando en su parte más formativa–:

Una rúbrica es un documento que describe distintos niveles de calidad en una tarea o producto. Su objetivo es dar al alumno el *feedback* informativo sobre el desarrollo de

su trabajo durante el proceso y una evaluación detallada sobre sus resultados finales. (Liarte, 2015, p. 25)

Para que tengan las herramientas necesarias para poder llevar a cabo este proyecto, se programan dos sesiones de refuerzo en las que, a modo de tutorial interactivo, se muestra, paso a paso, cómo acceder, componerla, insertar los diferentes elementos hipermedia, además de proporcionarles diferentes ideas que podrían desarrollar.

Hecho lo anterior, con el objetivo de que los estudiantes no se pierdan en el camino y puedan trabajar en grupos de forma eficaz, lo que se hace es ofrecerles las instrucciones de forma pautada y lo más clara posible. En primer lugar, se les pide que se agrupen entre tres y cinco personas a través de un foro que se crea en la plataforma dedicado específicamente a este fin. Después, se les muestra cómo crear una cuenta en Google –se adjunta incluso un tutorial–, se les insta a que creen una página web en Google Sites –para lo que, además de las dos clases de refuerzo previas, se les ofrece dos tutoriales– y, una vez acabado, deben crear tres subpáginas numeradas en las que desarrollen una experiencia práctica real e incluir una actividad sobre el contenido que hayan decidido abordar. Por último, se les explica cómo compartir la página con el profesor para que pueda ser corregida. En todo momento, se les estimula a crear un proyecto que puedan poner en práctica en las aulas en las que imparten docencia.

Los proyectos resultantes sorprenden, ya que los estudiantes que, en ningún caso, conocen la herramienta con anterioridad y afirman que nunca han trabajado en el aula desde una perspectiva multimodal. Partiendo de esta base, terminan siendo capaces de crear páginas web creativas, completas e imbricando todo tipo de recursos hipermedia. Asimismo, es sorprendente que, habiendo tres actividades en la evaluación continua, y requiriendo las otras dos menos tiempo en su ejecución, “Nuestro Google Site” sea una de las más trabajadas. En esta tabla, se muestra el número de estudiantes que ha realizado cada actividad en los últimos grupos:

Figura 1. Número de estudiantes que abarca cada actividad de la evaluación continua (PER 1405, curso 2021/21)

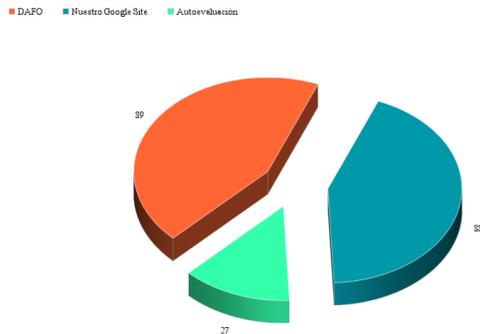


Figura 2. Número de estudiantes que abarca cada actividad de la evaluación continua (PER 1173, curso 2021/21).

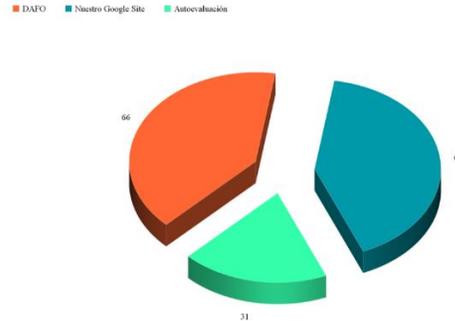


Figura 3. Número de estudiantes que abarca cada actividad de la evaluación continua (PER 1070, curso 2019/20).

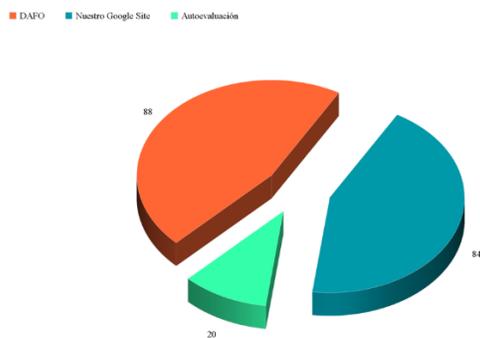
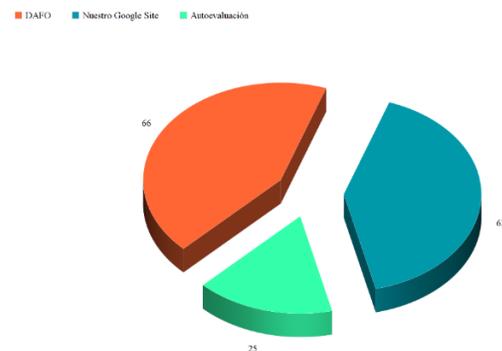


Figura 4. Número de estudiantes que abarca cada actividad de la evaluación continua (PER 891, curso 2019/20).



Como podemos ver en los siguientes ejemplos, la creación de un Google Sites permite trabajar todo tipo de contenidos, tanto de lengua como de literatura. Veamos algunos de los más interesantes:

.- El mito: está enfocado en la enseñanza de este tipo de narración, ahondando en su esencia –apartado “¿qué es?”–, características –apartado “origen” (compuesto a partir de infografías que imbrican texto e imagen)–, estructura –el apartado “estructura”–, aportando diferentes ejemplos prácticos –apartado “ejemplos” (que van desde los mitos de transformación a los de muerte)– e incluyendo una actividad que permite conocer si el discente ha integrado el conocimiento necesario –mediante un Google form, que se muestra como una de las

herramientas TIC más eficaces para la evaluación, ya que podemos trabajar desde la multimodalidad, nos ofrece estadísticas y permite otorgar un *feedback* directo y automatizado al discente—.

Figura 5. Nuestro Google Site: El mito (estructura)

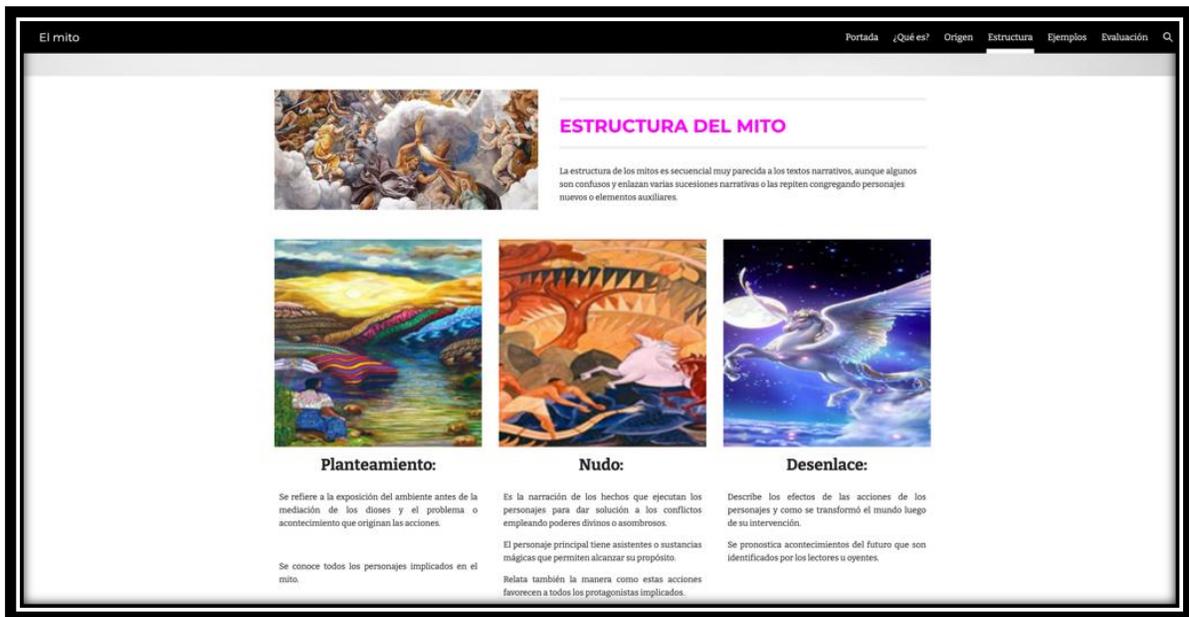


Figura 6. Nuestro Google Site: el mito (ejemplos)

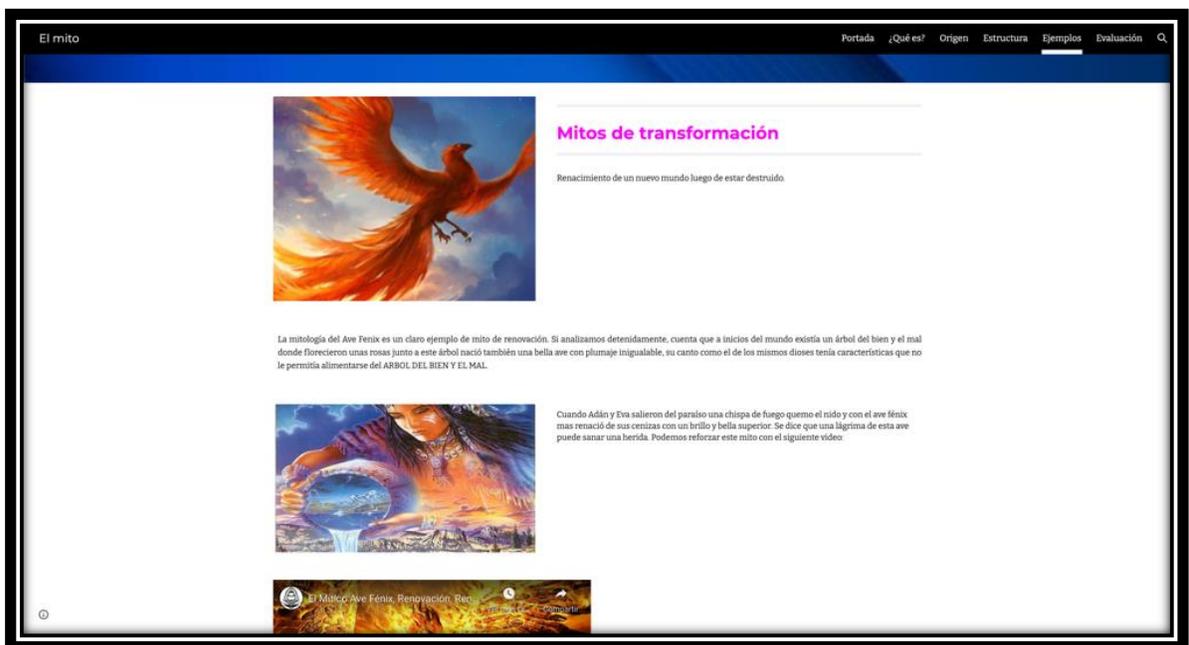
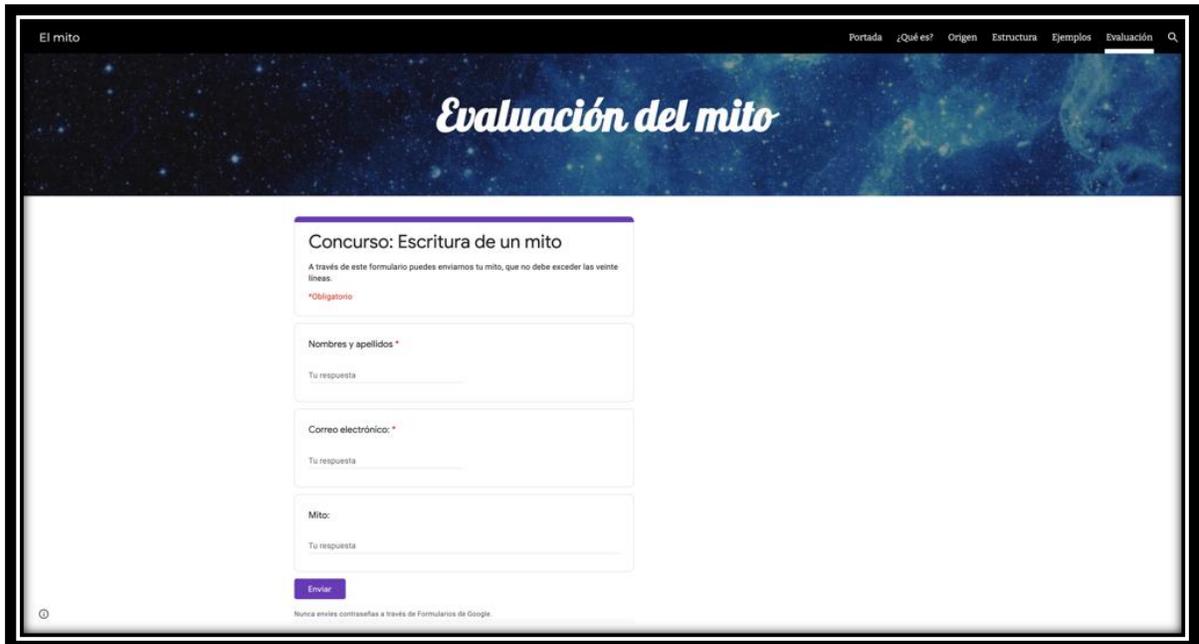


Figura 7. Nuestro Google Site: el mito (evaluación)



The image shows a screenshot of a Google Site page titled "Evaluación del mito". The page has a dark blue header with a starry space background. The main content area is white and contains a contest form titled "Concurso: Escritura de un mito". The form includes instructions, a list of required fields, and an "Enviar" button.

El mito

Portada ¿Qué es? Origen Estructura Ejemplos Evaluación

Evaluación del mito

Concurso: Escritura de un mito

A través de este formulario puedes enviarnos tu mito, que no debe exceder las veinte líneas.

***Obligatorio**

Nombres y apellidos *

Tu respuesta

Correo electrónico: *

Tu respuesta

Mito:

Tu respuesta

Enviar

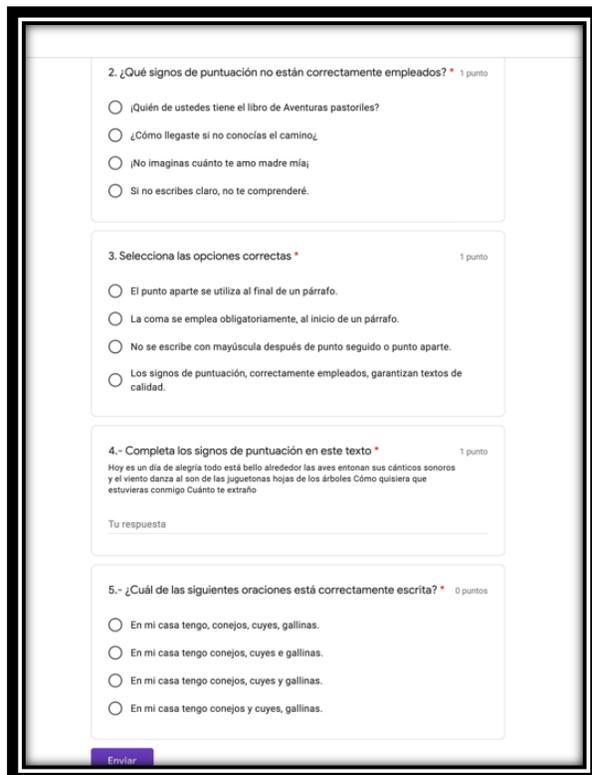
Nunca envías contraseñas a través de Formularios de Google

.- Los signos de puntuación: está dirigida a estudiantes de Primero de Bachillerato para trabajar los signos de puntuación, las variedades lingüísticas, el cuento, la poesía y la declamación. Además de las distintas explicaciones teóricas, cada apartado presenta un conjunto muy interesante con todo tipo de actividades interactivas, que van desde la visualización de videos hasta concursos a través de diferentes aplicaciones, como Kahoot o Educaplay.

Figura 8. Nuestro Google Site: los signos de puntuación (portada)



Figura 9. Nuestro Google Site: los signos de puntuación (evaluación)



.- Figuras literarias: encontramos una excelente plataforma para trabajar estas, deteniéndose minuciosamente en la hipérbole, el símil, la prosopopeya y la metáfora. En todas ellas, se añaden tres partes: definición, características y ejemplos –que son explicadas haciendo un uso combinado de texto, video, imagen e, incluso, jugando con los colores y tamaños de la tipografía–. Al igual que apuntamos en la anterior, son especialmente atractivas las actividades que se incluyen en las subpáginas, pidiendo a los estudiantes que identifiquen figuras literarias en canciones, construyan presentaciones en grupo o completen un Google forms.

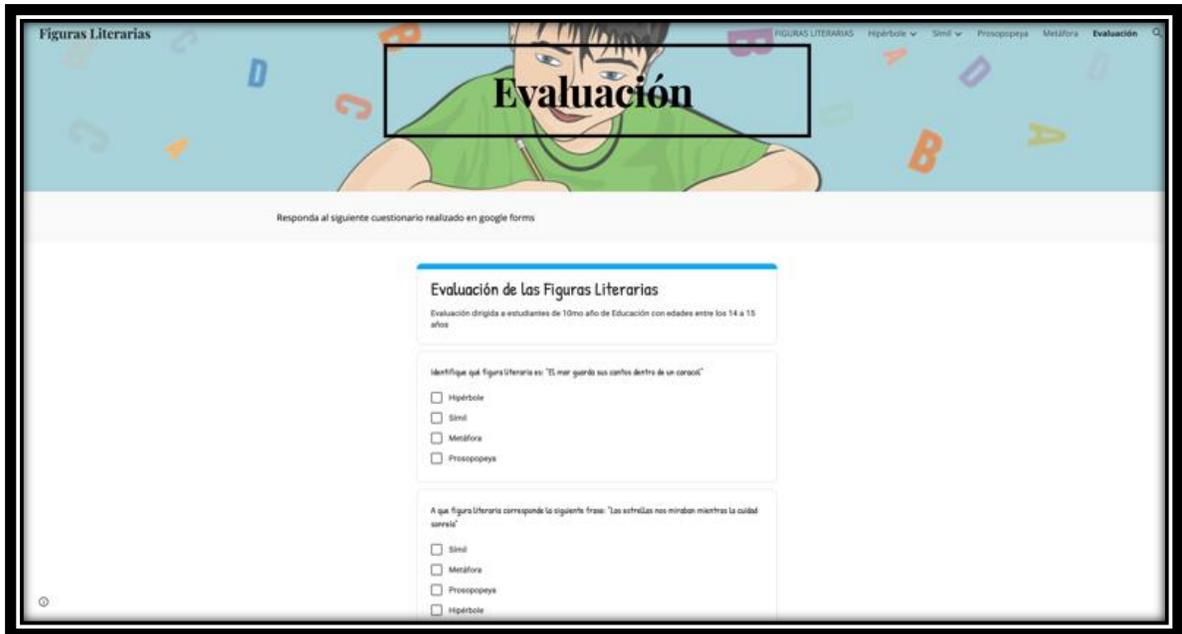
Figura 10. Nuestro Google Site: figuras literarias (portada)



Figura 11. Nuestro Google Site: figuras literarias (ejemplos)



Figura 12. Nuestro Google Site: figuras literarias (evaluación)



.- Análisis crítico de la noticia: esta página es muy relevante ya que trabaja directamente con el análisis de las noticias en un formato multimodal, adaptándose así a las características de los medios de comunicación actuales. Un aspecto fundamental para abordar en el aula, ya que necesitamos formar a personas con un pensamiento crítico suficiente como para posicionarse en el espacio sin ser manipuladas. Está construida en basa a cinco apartados, como son la comprensión de la noticia, noticias de fuentes confiables, debate y ensayo. Los dos primeros son muy interesantes, ya que se explica la información desde la práctica, proponiendo actividades en grupo para contrastar críticamente noticias de diversa índole, añadiendo ejemplos de bulos y, sobre todo, extrayendo noticias tanto de medios de comunicación como de redes sociales –algo básico en el aula si entendemos el gran flujo de información al que se encuentran expuestos los estudiantes en este canal–.

Figura 13. Nuestro Google Site: análisis crítico de la noticia (tipos de noticias falsas)

TIPOS DE NOTICIAS FALSAS

- **Desinformación deliberada:** noticias inventadas y distribuidas con intereses concretos. Normalmente estas noticias se dirigen a grupos especialmente susceptibles a este tipo de información, que califican el contenido como creíble y lo comparten en sus redes sociales sin verificarlo.
- **Titulares falsos:** los titulares que presentan hechos falsos para llamar la atención han sido durante mucho tiempo un método estilístico popular entre los medios de comunicación poco serios. A menudo, al leer el artículo, se descubre que el titular es deliberadamente engañoso y que no se corresponde con el contenido de la noticia. Los titulares falsos también son conocidos como titulares clickbait.
- **Publicaciones virales:** en las redes sociales, se publican noticias nuevas cada segundo. Por ello, los usuarios no se toman su tiempo para verificar la autenticidad de cada publicación. Dado que las grandes plataformas se basan en las veces que una publicación ha sido compartida, los "me gusta" y los seguidores, las publicaciones populares se muestran con mayor frecuencia aun cuando no son verdaderas, como en el caso de las fake news.

A continuación podrás observar dos tipos de noticias falsas y su medio de difusión, las cuales tienen una intención comunicativa diferente.



Titulares falsos

En esta noticia es un claro ejemplo de titular falso, porque su intención es tergiversar la realidad de lo que en verdad está sucediendo.



Noticia real

Aquí puedes observar que se realiza la contra argumentación de la noticia anterior presentada por noticias RCN, en donde aclaran el verdadero motivo de la manifestación.

Figura 14. Nuestro Google Site: análisis crítico de la noticia (tipos de noticias falsas)

 <p>Desinformación deliberada</p> <p>Esta noticia que fue divulgada a través de Twitter, se puede observar que la información no es real y que la foto no corresponde a los hechos que se anuncian en el tweet.</p>	 <p>Noticia real</p> <p>Esta noticia demuestra la verdad sobre el tweet, el cual corresponde a la noticia real.</p>
---	--

Figura 15. Nuestro Google Site: análisis crítico de la noticia (actividad)

Grado: 10° EGBS Inicio



Observa con atención el video.

¡Comprobemos qué tanto comprendimos del tema!

Teniendo en cuenta el video anterior sobre el debate, resuelve el siguiente test.

OBJETIVO

Fortalecer las competencias comunicativas haciendo uso del debate como herramienta de argumentación que propicia el dialogo y la defensa de una postura o idea de forma crítica.

FUNCIONES DE LOS QUE PARTICIPAN EN EL DEBATE.

<p>Moderador:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introduce el tema. • Guía la discusión. • Hace cumplir las normas establecidas. • Concluye el debate. <p>Público:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Plantea preguntas. • En algunas ocasiones vota u otra postura. 	<p>Posturas a favor y en contra:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Plantean una tesis y la sustentan por medio de argumentos. • Refuta los argumentos de la postura opuesta. <p>Jurado:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evalúa la calidad de los argumentos y los contra argumentos presentados por ambas posturas. • Elige un ganador.
--	---

.- El modernismo ecuatoriano: el último ejemplo que presentamos gira en torno a un tema muy elegido por los estudiantes, como es la Generación Decapitada. Además de aportar un panorama general, se realiza un recorrido por las figuras de Medardo Ángel Silva, Humberto Fierro, Ernesto Noboa y Camaño o Arturo Borja. Sobre todos los autores, se introduce un apartado de biografía, otro con extractos de sus obras y otro con reportajes sobre su trayectoria. Por último, se añade un apartado de evaluación basado en un cuestionario diseñado a través de Google Forms que los estudiantes deben responder y enviar para saber si han comprendido la información anteriormente expuesta.

Figura 16. Nuestro Google Site: Generación Decapitada (introducción)



Figura 17. Nuestro Google Site: Generación Decapitada (biografía)

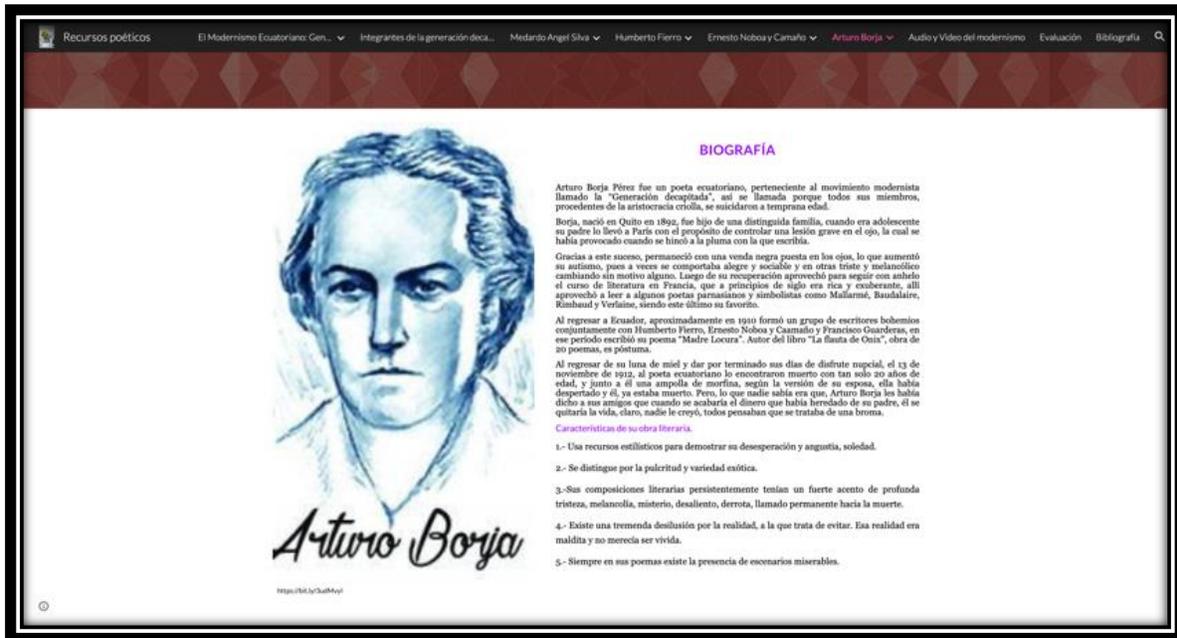


Figura 18. Nuestro Google Site: Generación Decapitada (obras)



3. Discusión

Como hemos demostrado, la inserción de esta actividad en la evaluación continua de la asignatura trabaja en las directrices que se plantean en las nuevas dinámicas que exige el aula en la educación actual. En su realización, los estudiantes, como plantea Rizo (2020), se tornan sujetos responsables de su propio aprendizaje y lo hacen de forma colaborativa. No solo colaborativa en cuanto a procedimiento, sino que, además, lo hacen construyendo colaborativamente el conocimiento (Ornellas y Romero, 2018).

Al hilo de las aseveraciones apuntadas de Paechter y otros (2010), el proyecto sirve para crear docentes capaces de construir actividades motivadoras, interactivas y, sobre todo, enfocadas no solo a la adquisición del conocimiento, sino de competencias, tales como las de aprender a aprender, la digital o la de trabajar en equipo. De esta forma, podrán utilizar las TIC en su docencia aprovechando las ventajas que explican Pividori y Buseghin (2008).

Asimismo, se encontrarán abarcando los nuevos objetivos que se han introducido en la clásica Taxonomía de Bloom (Churches, 2007), como, por ejemplo, en cuanto a crear –participar en una wiki (wiki-ing)–, evaluar –publicar, colaborar–, analizar –enlazar–, aplicar –compartir, editar–, comprender –hacer búsquedas avanzadas– o recordar –hacer búsquedas en Google (googling).

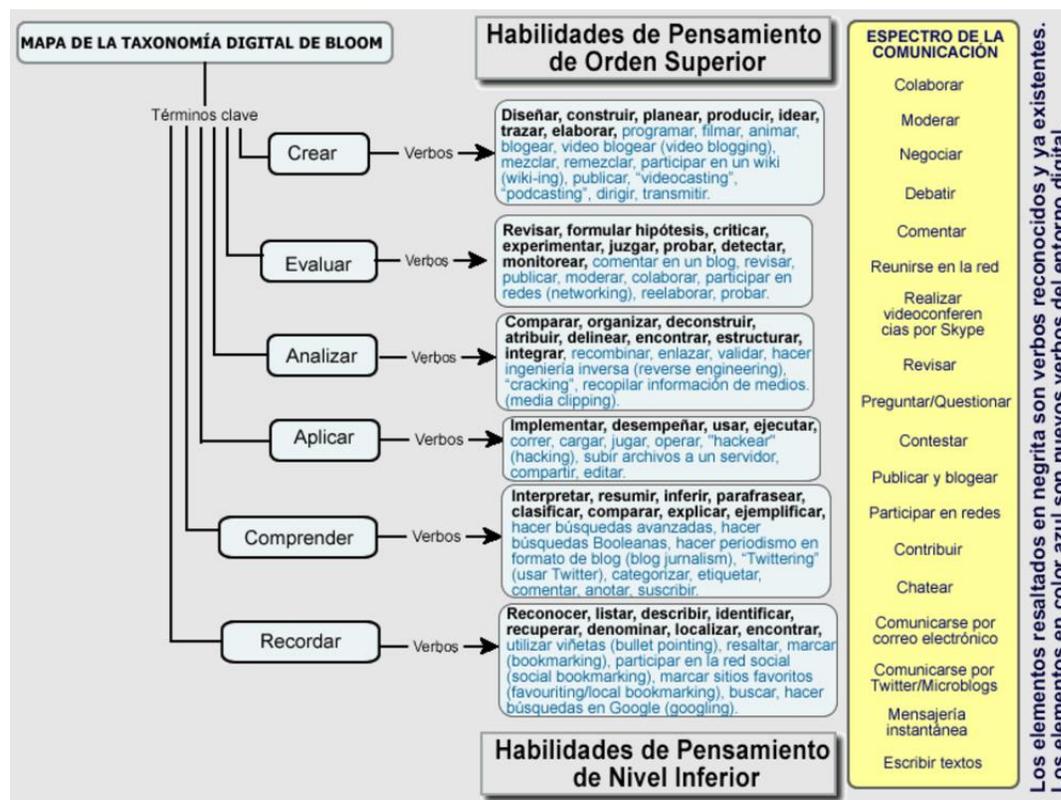
Conclusiones

Una vez hecha la presentación, queremos concluir deteniéndonos en tres puntos. En primer lugar, la actividad que presentamos en la asignatura de Nuevas Tecnologías es sumamente atractiva para los estudiantes del Máster, los cuales, partiendo de cierta reticencia por su miedo al uso de TIC que no han utilizado nunca, acaban logrando construir páginas web utilizando todo tipo de recursos tanto audiovisuales como hipermedia y que, sobre todo, pueden aplicar en su realidad docente –un aspecto de suma importancia teniendo en cuenta el carácter práctico de la titulación–.

Asimismo, el trabajo conjunto de las competencias lingüística, literaria y comunicativa, la de aprender a aprender, la del trabajo en equipo y la digital nos permite hacer frente a la multimodalidad, perspectiva fundamental que debe asumir el sistema educativo para poder comprender la composición de los mensajes que vehiculan la comunicación a través de las TIC –a este respecto, véase, entre otros, a Jewitt, Bezemer y O`Halloran (2016), Kress y Van Leeuwen (2001) o López (2020)–.

Con este tipo de actividades, formaremos docentes capaces de actualizarnos e ir en coherencia con los nuevos objetivos que se persiguen, perfectamente visibles, por ejemplo, en las actualizaciones que se han hecho sobre la tradicional Taxonomía de Bloom de la mano de autores como Churches, Puentedura o Schrock –véase Churches (2007)–.

Figura 19. Taxonomía de Bloom para la era digital.



Fuente: <http://www.eduteka.org/imgbd/23/23-08/bloomdigitalHor.gif>

Por último, y no menos importante, se pueden poner en práctica todos aquellos métodos innovadores en cuanto a la *e-evaluación*, imprescindible en este cambio de paradigma mediado por las TIC –la *e-evaluación* es definida como “Cualquier proceso electrónico de evaluación en el que son utilizadas las TIC para la presentación y realización de actividades y tareas de evaluación y el registro de las respuestas” (Rodríguez e Ibarra, 2011, p. 29)–. Como hemos podido ver, se utilizan programas como el Google forms, se les pide que realicen presentaciones de resultados, videos, redacciones o hagan uso de la gamificación con recursos como Educaplay o Kahoot. Como explican Rodríguez e Ibarra (2011):

[...] se ha pasado de una visión de la evaluación entendida como proceso de medición, a una evaluación que considera la evaluación de la comprensión de los estudiantes, los procesos de retroalimentación entre iguales y la autoevaluación como una parte de los procesos sociales que median el desarrollo de las habilidades intelectuales, la construcción del conocimiento y la formación de la identidad de los estudiantes. (p. 23)

Referencias

Churches, A. (2007). Taxonomía de Bloom para la era digital. [Entrada de Eduteka.] <http://www.eduteka.org/pdfdir/TaxonomiaBloomDigital.pdf>

España. Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato. Boletín Oficial del Estado, 21 de enero de 2015, núm. 25.

Jewitt, C., Bezemer, J. y O'Halloran, K. (2016). *Introducing multimodality*. Routledge.

Kress, G. y Van Leeuwen, T. (2001). *Multimodal discourse: the modes and media of contemporary communication*. Edward Arnold.

Liarte, R. (2015). Rúbricas de evaluación en el aula y CoRubrics. <http://es.slideshare.net/rosaliarte/rubricas-de-evaluacin-en-el-aula-y-corubrics>

López, Z. (2020). El análisis multimodal del anuncio publicitario audiovisual para el aula de Lengua Castellana y Literatura en Educación Secundaria y Bachillerato. *Revista Educação & Formação*, 5(3), 1-16. <https://doi.org/10.25053/redufor.v5i15set/dez.2839>

Naciones Unidas. (2018). *La Agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible: una oportunidad para América Latina y el Caribe (LC/G.2681-P/Rev.3)*. Publicación de las Naciones Unidas. https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/40155/24/S1801141_es.pdf

Muñoz, J. M. (2008). NNTT, TIC, NTIC, TAC... en educación ¿pero esto qué es? *Quaderns digitals: Revista de Nuevas Tecnologías y Sociedad*, 51, 1-9.

Ornellas, A. y Romero, M. (2018). La actividad de aprendizaje como elemento clave del diseño formativo. UOC.

Paechter, M., Maier, B., y Macher, D. (2010). Students' Expectations of, and Experiences in E-Learning: Their Relation to Learning Achievements and Course Satisfaction. *Computers & Education*, 54, 222-229.

Pérez, F. (2010). Alfabetización digital del profesorado: herramientas educativas interactivas. https://clic.xtec.cat/docs/alfabetizacion_digital.pdf

Pividori, M. S. y Buseghin, E. J. (2008). Uso de las Tics en el Aula. Santa Fe (Argentina), Instituto Superior de Profesorado número 4 Ángel Cárcano, 4-8. Material inédito.

Rizo Rodríguez, M. (2020). Rol del docente y estudiante en la educación virtual. *Revista Multi-Ensayos*, 6(12), 28–37. <https://doi.org/10.5377/multiensayos.v6i12.10117>

Rodríguez, G. e Ibarra, M^a. S. (2011). e-Evaluación orientada al e-Aprendizaje estratégico en Educación Superior. Narcea. <https://goo.gl/gfTIYQ> [URL acortada]

UNESCO (2007). Normas UNESCO sobre Competencias en TIC para Docentes.