



**UNIVERSIDAD DE CONCEPCIÓN  
DIRECCIÓN DE POSTGRADO  
ESCUELA DE EDUCACIÓN  
Magíster en Didáctica para el Trabajo Metodológico de Aula**

**PROYECTO DE INNOVACIÓN DIDÁCTICA DE AULA  
Booktubers como Herramienta Didáctica para el Desarrollo de la  
Oralidad  
en Estudiantes de Cuarto Básico**

**DATOS PERSONALES**

**Estudiante: Katherine Ana Muñoz Contreras**

**Profesor Guía: Gonzalo Aguayo Cisternas.**

**LOS ANGELES, JULIO 2020**

## ÍNDICE

<b>I. Resumen</b>	<b>5</b>
Introducción.....	6
<b>II. Planteamiento del problema</b>	<b>8</b>
1. Antecedentes.....	8
1.1. Antecedentes del colegio.....	8
1.2. Principios educativos del colegio.....	9
1.3. Misión del colegio.....	10
1.4. Visión del colegio.....	10
1.5. Perfil de los alumnos y alumnas.....	10
1.6. Perfil de los docentes.....	11
1.7. Sellos educativos.....	11
2. Diagnóstico.....	11
2.1. Evidencias.....	14
3. Causas.....	15
4. Potenciales soluciones y/o aportes.....	16
<b>III. Justificación del proyecto</b>	<b>18</b>
<b>IV. Fundamentación teórica y estado del arte</b>	<b>24</b>
1. Importancia de la comunicación oral.....	24
2. La enseñanza de la oralidad.....	27
3. El juego dramático para el desarrollo de la oralidad.....	28
4. Fortalecimiento de la identidad cultural a través de las leyendas.....	32
5. Fomento de la lectura.....	33
6. Fomento de la lectura en las redes sociales.....	35
7. Las TIC como herramienta educativa.....	36
8. Booktubers y motivación a la lectura.....	40
9. Estado del arte.....	45

<b><u>V. Objetivos del proyecto</u></b>	<b><u>50</u></b>
1. Preguntas para elaborar el proyecto.....	50
2. Objetivo general.....	50
3. Objetivos específicos.....	50
<b><u>VI. Metodología</u></b>	<b><u>51</u></b>
1. Metodología del Proyecto.....	51
2. Planeación y socialización.....	60
3. Implementación.....	61
4. Evaluación.....	63
5. Difusión.....	63
<b><u>VII. Programación de actividades</u></b>	<b><u>65</u></b>
1. Tabla de Actividades.....	65
<b><u>VIII. Recursos</u></b>	<b><u>69</u></b>
<b><u>IX. Consideraciones generales, alcances y proyecciones</u></b>	<b><u>70</u></b>
<b><u>X. Referencias bibliográficas</u></b>	<b><u>72</u></b>
<b><u>XI. Anexos</u></b>	<b><u>81</u></b>
Anexo 1 Escala de Motivación por la lectura.....	81
Anexo 2 Pauta de trabajo Proyecto Seamos Booktubers.....	85
Anexo 3 Ficha reseña literaria.....	87
Anexo 4 Juegos Dramáticos: Creatividad corporal.....	88
Anexo 5 Juegos Dramáticos: Creatividad vocal.....	89
Anexo 6 Guía para la lectura en voz alta.....	90
Anexo 7 Guía para realizar la grabación del video.....	91
Anexo 8 Guía para elaborar un guión.....	92
Anexo 9 Autoevaluación formativa.....	93

Anexo 10 Coevaluación trabajo colaborativo.....	94
Anexo 11 Escala de apreciación Proyecto Seamos Booktubers.....	95

## **I.RESUMEN**

Este proyecto tiene como propósito fortalecer la comunicación y expresión oral en estudiantes de Cuarto Año Básico, mediante la creación de una video-reseña de leyendas de la cultura pehuenche. Por lo tanto, incorpora herramientas tecnológicas y transforma a los estudiantes en Booktubers, creadores y difusores de contenidos educativos literarios en su comunidad educativa.

La metodología con la cual se implementará este trabajo corresponde al aprendizaje basado en proyecto, ABP, de orientación constructivista, a través del uso de las TIC. Esto permitirá que pueda atenderse a una debilidad del sistema educativo, en el cual predomina la escritura como estrategia de desarrollo lingüístico, descuidando esta forma esencial de la comunicación humana que es la oralidad. Además, el proyecto es de carácter interdisciplinario, ya que pretende motivar a la lectura y generar identidad cultural en los estudiantes de este nivel educativo por medio de actividades en las asignaturas de Lenguaje y Comunicación, Historia, Geografía y Ciencias Sociales, y Tecnología; utilizando, además, la metodología de trabajo colaborativo entre los integrantes del grupo.

Palabras claves: Educación, expresión oral, interdisciplinariedad, tecnología.

## INTRODUCCIÓN

La oralidad es connatural al ser humano desde sus orígenes. Se ha valido de ella, de forma primigenia, para comunicarse por medio de esta modalidad del lenguaje con sus congéneres. La expresión oral, estudiada desde la época de Aristóteles y Platón, dio paso al lenguaje escrito, de acuerdo al avance cultural de la humanidad, cuyo manejo ha ido superponiéndose como la forma de validación social por excelencia, dejando a la primera simplemente como forma básica comunicativa.

El desarrollo de la oralidad debiese tener una especial atención durante el proceso formativo de la enseñanza porque representa un ámbito de la comunicación humana esencial. Los programas de estudio promueven la temprana adquisición de la lectoescritura como preparación para cumplir los objetivos propuestos, dando énfasis en el lenguaje escrito, que es el que en definitiva deja el registro y las evidencias para los procesos evaluativos propios del sistema escolar. Esto demuestra que se ha descuidado la herencia oral que cada individuo trae consigo.

Como una forma de potenciar el desarrollo de la oralidad en los estudiantes, surge esta propuesta pedagógica, que consiste en elaborar un material audiovisual que contenga leyendas de la cultura pehuenche a través de la plataforma de Booktubers como estrategia de fortalecimiento del lenguaje oral en estudiantes de cuarto año básico, a través de narraciones que promuevan la identidad nacional y local, como lo son las leyendas, integrándolas dentro del proyecto educativo mediante la implementación de una propuesta metodológica innovadora.

Este proyecto de innovación didáctica de aula tiene la siguiente estructura con el fin de organizar de manera óptima la información. En primer término, se entregarán las principales causas que llevaron a su planteamiento, considerando una serie de variables que influyen en la implementación tales como, antecedentes, diagnóstico y causas que dan origen al problema detectado.

Posteriormente, se plantean las razones que llevan a la elaboración de este proyecto. Luego, el marco teórico que se funda a grandes rasgos en estudios sobre la importancia de la comunicación oral, su enseñanza, el juego dramático como estrategia para su desarrollo, el fortalecimiento de la identidad cultural a través de las leyendas, el fomento de la lectura,

la lectura en las redes sociales, las TIC como herramienta educativa y los Booktubers como motivación a ella. La fundamentación, que se encuentra centrada en el desarrollo de estas habilidades comunicativas que son fundamentales para el proceso de aprendizaje de una persona a lo largo de toda su vida.

Luego, se menciona la metodología utilizada, que incorpora los elementos de la forma de abordaje del proyecto. Se inicia con la descripción de las preguntas que originaron la elaboración de este proyecto. Posteriormente, se especifican los objetivos que se desean alcanzar y se describen en forma detallada cada una de las etapas del proyecto, la programación de actividades y los recursos a utilizar.

A modo de análisis, en la temática Consideraciones Generales, Alcances y Proyecciones, se explicitan algunos aspectos más significativos del proyecto. Se agrega una reflexión final, los resultados esperados, implicancias y escenarios futuros que permitan proyectar el proyecto y la difusión de este. Por último, se encuentran las referencias de los libros, revistas, artículos, páginas web que se han utilizado para realizar este proyecto.

## II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

### 1. ANTECEDENTES

#### 1.1. Antecedentes del Colegio

El Colegio San Gabriel Arcángel, que se ubica en la ciudad de Los Ángeles, es de carácter Particular Subvencionado, con financiamiento compartido. Pertenece a la Fundación Juan XXIII de la misma ciudad, creada en 1975 por el Obispado de la Diócesis Santa María de Los Ángeles. En la actualidad, la entidad es dirigida por un Consejo de Administración, presidido por el obispo de la diócesis, monseñor Felipe Bacarreza Rodríguez. Esta fundación cuenta con 9 colegios en la Provincia del Biobío, con una matrícula que supera los 6.000 estudiantes y con una planta de colaboradores de 610 funcionarios.

El establecimiento se encuentra ubicado en la avenida Doctor Manuel Rioseco 855, sector Norte de la ciudad de Los Ángeles, destacándose como una zona de reciente población, con gran polo de crecimiento y urbanización, que se ha ido incrementando de manera permanente en la última década en todo perímetro que lo rodea.

De acuerdo a la clasificación SEP otorgada por el MINEDUC, el colegio se encuentra dentro del rango Emergente que significa que su desempeño ha sido medio o medio bajo. Esta categorización está realizada en base a los resultados obtenidos en las últimas 3 mediciones de la prueba SIMCE de 4° básico y otros indicadores complementarios como la tasa de retención y aprobación de los estudiantes, integración de los profesores, padres y apoderados en el proyecto educativo, e innovaciones educativas con apoyo de agentes externos en el quehacer pedagógico.

Entrega servicios educativos desde Pre-básica hasta Educación Media, existiendo cuatro cursos por nivel, con un total de 56 cursos en total. El promedio de estudiantes por curso es de 45 alumnos. El colegio se encuentra emplazado en un amplio terreno, su edificio de estructura sólida fue construido el año 2016, cuenta además con el equipamiento necesario para satisfacer las necesidades de la comunidad educativa, destacándose la

Capilla como centro de apoyo espiritual para los estudiantes, sus familias y el sector cercano al colegio.

El equipo de trabajo cuenta con la cantidad de 192 funcionarios de distintas áreas: Equipo Directivo, Educadoras de Párvulos, Docentes de Enseñanza Básica y Media, Asistentes de la Educación los que se categorizan en Asistentes de la Educación Profesionales, Auxiliares.

## **1.2. Principios Educativos del Colegio San Gabriel Arcángel<sup>1</sup>**

Se busca que los estudiantes pongan en juego estos conocimientos, habilidades y actitudes para enfrentar diversos desafíos, tanto en el contexto de cada asignatura como en la vida cotidiana. Las diferentes disciplinas requieren saberes que constituyen la base para adquirir nuevos conocimientos. Las habilidades son importantes porque el conocimiento no sólo involucra el saber, sino también el saber hacer. Sin embargo, el aprendizaje no se relaciona únicamente con la dimensión cognitiva. Para esto también son fundamentales las actitudes que actúan en el sujeto como orientadores en el uso de conocimientos y habilidades.

En su modelo educativo, predominan los planteamientos, prácticos y roles de los paradigmas cognitivo y constructivista. De este modo, el aprendizaje se produce a través de la activación de conocimientos previos, la construcción de estructuras mentales y la generación de conflicto cognitivo, para centrar los mayores esfuerzos en la adquisición de aprendizajes significativos y el desarrollo de habilidades, conocimientos y actitudes.

El establecimiento cuenta con los siguientes programas, políticas y proyectos pedagógicos/educativos, que inciden directamente en la formación de sus estudiantes, en concordancia con su modelo descrito:

- Jornada Escolar Completa JEC.
- Proyecto de Integración Escolar PIE.
- Convivencia Escolar.
- Proyecto de Inglés.

---

<sup>1</sup> Extraído del Proyecto Educativo Institucional del Colegio (PEI), que representa el sello que identifica y caracteriza a la institución educativa.

- Centro de Recursos para el Aprendizaje CRA.
- Proyecto de Mejoramiento Educativo SEP.
- Talleres Extraescolares.

### **1.3. Misión del Colegio San Gabriel Arcángel**

Impregnados del Evangelio, según el modelo del arcángel San Gabriel, y confiados en su intercesión, la misión institucional es: “Formar jóvenes originales, libres, creativos, con dominio del lenguaje, capaces de adaptarse a una sociedad en constante evolución, buscando siempre promover en la Comunidad una Acción Evangelizadora según las opciones preferenciales de la Iglesia”, según el proyecto educativo, citado previamente.

### **1.4. Visión del Colegio San Gabriel Arcángel**

La visión del establecimiento, que se desprende del proyecto educativo institucional, se define en los siguientes términos: “Queremos ser un colegio líder en la tarea educativa, con grato ambiente organizacional, alto nivel académico, respetuoso con la diversidad de los estudiantes, defensores del entorno ecológico y difusores de las actividades deportivas y recreativas, con fuerte formación valórica cimentada en la Fe en Cristo, que permita a sus egresados continuar con éxito y seguridad en sí mismos en la Educación Superior”.

### **1.5. Perfil de los alumnos y alumnas**

Respecto del perfil del estudiantado, se resalta el carácter religioso en el proceso formativo desde una perspectiva cristiano-católica de la institución; por lo tanto, se orienta con marcado énfasis en los valores de ese credo, lo cual se señala en los siguientes términos: “Queremos a nuestros educandos abiertos a un progreso con Dios; respetuosos de la dignidad humana y de su entorno ecológico, libres, amantes de la verdad, la justicia, la paz y el amor, en un caminar de conversión que coincida con la fe como liberación de toda esclavitud para anunciar con sus vidas la posibilidad de un mundo mejor”.

## **1.6. Perfil de los docentes**

En relación con el profesorado del Colegio San Gabriel Arcángel, también se establecen ciertas características en consonancia a las anteriores directrices descritas. Según el proyecto educativo, cada docente “debe ser un cristiano comprometido con la misión del Colegio Católico, actualizado en los progresos de la psicología, la pedagogía, la didáctica y que viva la caridad con sus alumnos. Nuestro profesor debe tener un espíritu apostólico, dando un testimonio auténtico de la fecundidad a la adhesión personal con Cristo. En su relación con los padres deber ser un activo colaborador y educador de la misión educativa de la familia cristiana.” En su relación con los alumnos, se declara que debe estimular el desarrollo personal y la construcción de nuevos conocimientos, siendo un amigo y un guía de ellos, aún más allá de las aulas.

## **1.7. Sellos Educativos**

Por último, cabe señalar, y siempre en coherencia con lo planteado en el proyecto educativo, que los sellos educativos del Colegio San Gabriel Arcángel son los que sustentan la Misión y Visión:

1. Desarrollo espiritual y social.
2. Compromiso con el aprendizaje.
3. Ambiente de sana convivencia.
4. Familia participativa.

## **2. DIAGNÓSTICO**

El curso en el cual se implementará este proyecto es el 4° año D Básico del Colegio San Gabriel Arcángel. Está compuesto por 45 estudiantes, 23 damas y 22 varones. Sus edades fluctúan entre los 9 y 10 años. De acuerdo a la información proporcionada por el programa de estudio de 3° Básico que finalizaron previo a su actual etapa y nivel, los estudiantes presentan habilidades en la asignatura de Matemática, en lo concerniente a representar y modelar por medio del lenguaje matemático, así como también en la asignatura de Artes Visuales en el manejo de materiales, herramientas y procedimientos y

en el proceso creativo de trabajos de arte. Las dificultades detectadas están centradas en sus niveles de comprensión de lectura y la expresión oral y escrita. De acuerdo a los resultados del test de estilos de aprendizaje aplicado en abril de 2019, según programación neurolingüística, entre los estudiantes predomina el estilo de aprendizaje visual-kinésico, por lo que se da prioridad al desarrollo de actividades de tipo práctico y concreto.

En relación a las habilidades sociales, no se presentan mayores dificultades, porque la mayoría de los estudiantes del curso inició su etapa escolar desde Prekinder, es decir, el grupo lleva junto más de 5 años. En lo conductual, los estudiantes demuestran actitud de compañerismo; son solidarios, honestos, respetuosos y cariñosos con sus pares y profesores.

A la fecha, el rendimiento escolar del curso, en general, es destacado y con un promedio 6.0, presentando mayores dificultades en las asignaturas de Matemática, Inglés Oral e Inglés Escrito. Además, se trabaja en el nivel de 4° básico con dos programas externos que apoyan directamente el trabajo de aula en las asignaturas de Lenguaje y Comunicación y Matemática. Uno de ellos es el trabajo con los textos Ziemax<sup>2</sup>, programa dirigido al desarrollo de estrategias para la comprensión lectora, escritura comprensiva y habilidades para la resolución de problemas matemáticos. El otro programa está relacionado con las evaluaciones de las asignaturas anteriormente mencionadas. Semestralmente, se aplica a los estudiantes del nivel la evaluación Aptus<sup>3</sup>.

Considerando el nivel de oralidad, los estudiantes del curso presentan dificultades en las habilidades comunicativas, uso limitado de vocabulario, baja participación en conversaciones guiadas, falta de opinión con fundamentos a la hora de elaborar respuestas. Esto se debe, además, al escaso énfasis que se le da a la comunicación oral desde la familia, situación influida por múltiples factores: exceso de trabajo de los padres, uso desmedido de aparatos tecnológicos y falta de motivación. Estos problemas se ven acentuados en el sistema educativo, ya que el tiempo pedagógico que se le otorga al desarrollo de la oralidad se encuentra limitado por la extensa cobertura curricular en las distintas asignaturas.

---

<sup>2</sup> Empresa encargada de la comercialización de textos escolares y material pedagógico.

<sup>3</sup> Corporación sin fines de lucro, potenciadora educacional de productos y metodologías pedagógicas.

Dentro del curso hay dos estudiantes (una dama y un varón), que presentan trastornos específicos del lenguaje (TEL) en la comprensión y en la expresión. En ambos casos, se presentan dificultades del lenguaje denominadas TEL de predominio expresivo, que se caracteriza por el reconocimiento de los fonemas y las palabras, logrando la comprensión de su significado, pero se expresan mal, o no encuentran la palabra adecuada para lo que tienen que decir y son lentos en la formación de frases. Estas alteraciones en el desarrollo del lenguaje se manifiestan con una gran variabilidad en los niveles fonológico, morfosintáctico, léxico-sintáctico y pragmático. Ellos reciben apoyo por parte de la Fonoaudióloga del colegio, quien trabaja en forma personalizada con cada estudiante, y con intervenciones específicas centradas en el aprendizaje de la lecto-escritura, potenciando los aspectos funcionales del lenguaje que necesiten.

No existe nivel de repitencia en el curso. De la totalidad de estudiantes, 42 son compañeros desde Prekinder, esto significa que han compartido como compañeros de curso durante más de 5 años de su etapa escolar, lo que implica que los integrantes del grupo demuestren cercanía y que los procesos de socialización, tan importantes para esta edad, se encuentren en desarrollo, tal y como se mencionó con anterioridad. Se menciona, además, que un alto porcentaje vive con sus padres, quienes, en su mayoría, participan activamente de las actividades del curso tales como reuniones de apoderados, actividades internas del curso y del colegio, así como también, actividades externas como paseos familiares. El promedio del nivel educacional se describe a continuación en la siguiente tabla:

Tabla 1

*Nivel de Escolaridad los padres del curso 4ºD*

Nivel	Cantidad	Porcentaje
Enseñanza Media Incompleta	2	2.8%
Enseñanza Media Completa	21	30%
Técnico de Nivel Medio	1	1.4%
Técnico de Nivel Superior	14	20%
Enseñanza Superior Incompleta	7	9.8%
Título Universitario	26	36%

Extraído de plataforma de gestión educacional que utiliza el colegio [www.edufacil.cl](http://www.edufacil.cl)

A partir del año 2001, se implementó en el colegio, a nivel de tercero y cuarto básico, la política denominada “*asignaturización*”, que consiste en designar profesores por asignaturas. De 4 profesores que impartían clases en el nivel, se aumentó a 11 docentes especializados en las distintas áreas. Esto trajo como consecuencia que distintos docentes especialistas se hicieran cargo de las distintas disciplinas, por lo que se incrementó la rotación de ellos en el curso y, como consecuencia, variaciones metodológicas de cada cual en sus respectivas materias.

## 2.1.Evidencias

→ Rendimiento escolar:

A continuación, se mencionan resultados de rendimiento escolar del curso en las asignaturas<sup>4</sup> en las cuales se desarrollará este proyecto.

Tabla 2

*Promedios Asignaturas del curso 4° D*

Asignatura	Promedio al 31-12-2019
Lenguaje y Comunicación	6.1
Historia, Geografía y Ciencias Sociales	6.3
Tecnología	6.7
Promedio del Curso	6.0

Asignaturas incluidas en el proyecto.

Al observar el rendimiento del curso, se destaca los promedios sobre nota seis en las asignaturas involucradas en el proyecto, pero es importante mencionar y recalcar que las calificaciones en las asignaturas de Lenguaje y Comunicación e Historia, Geografía y Ciencias Sociales, en su mayoría, corresponden a evaluaciones escritas. Precisamente, cabe indicar que la evaluación más baja de todas ellas es la de Lenguaje y Comunicación, lo cual también es un elemento significativo, pues el énfasis del proyecto está orientado hacia esa área esencial del conocimiento.

<sup>4</sup>Extraído de plataforma de gestión educacional que utilizaba el colegio en el año 2019 [www.fullcollege.cl](http://www.fullcollege.cl)

### 3. CAUSAS

La enseñanza tradicional está centrada en la transmisión de la información y en la figura del profesor, como casi la única fuente del conocimiento. Durante este último tiempo esa postura ha ido cambiando paulatinamente. El/la docente se ha transformado en alguien que media entre el que aprende y lo que se aprende, permitiendo la autonomía del estudiante y la diversificación de las fuentes, la información y los medios de difusión en el proceso enseñanza/aprendizaje, gracias a los avances de las tecnologías que modifican los paradigmas educativos por la diversificación de las fuentes que permiten acceder al conocimiento. El currículum nacional incorpora estos elementos en su enfoque curricular, centrado en el aprendizaje y en el trabajo pedagógico. Ambos motivos mencionados anteriormente, son primordiales para direccionar las investigaciones hacia las prácticas de aula y el desarrollo de propuestas metodológicas innovadoras.

A partir de los antecedentes y del diagnóstico del curso, se han identificado las siguientes causas que originan este proyecto de aula:

- Necesidad de mejorar la expresión oral en los estudiantes. Dentro del trabajo de aula, se da prioridad al desarrollo de la expresión escrita, dejando de lado la comunicación oral. Esto se debe a la cantidad de estudiantes por sala de clases (45 alumnos), lo que dificulta la participación de los estudiantes y las actividades con seguimiento individual o personalizado, las que requieren de periodos más extensos para ser desarrolladas.
- Baja motivación a la lectura. Los estudiantes del curso presentan un bajo interés por la lectura, lo que también se ve reflejado en las mediciones de dominio lector, obteniendo un promedio como curso en la categoría media baja en velocidad lectora. Solo 20 estudiantes presentan una calidad lectora dentro del rango de lectura fluida.
- Proceso de ‘*asignaturización*’. Este proceso ha modificado las prácticas de aula, con la incorporación de profesores en las distintas asignaturas, lo que ha influido negativamente en la realización de proyectos interdisciplinarios por las dificultades de tiempo que se presentan para el trabajo colaborativo de los docentes, situación que se imposibilita por dar cumplimiento a la extensa cobertura curricular de cada asignatura.

- Uso educativo de las herramientas TIC. La mayoría de los docentes limita el uso de las TIC como soporte digital (Presentaciones en Power Point, uso del proyector, videos, etc.) Este proyecto permite el uso de las TIC como herramienta educativa, en la cual los propios estudiantes utilizan ese recurso para su proceso de aprendizaje.

#### **4. POTENCIALES SOLUCIONES Y/O APORTES**

Las Bases Curriculares para la Educación Básica (2012) son una herramienta que les permite a los estudiantes desarrollar conocimientos, habilidades y actitudes relevantes y actualizadas, vinculadas con la identidad cultural y en contacto con el mundo globalizado de hoy e incorporan el desarrollo del lenguaje como uno de los objetivos fundamentales de la educación escolar por ser la herramienta principal a través de la cual el ser humano construye y comprende el mundo que lo rodea y entra en diálogo consigo mismo y con otros. (p. 292-293).

El marco curricular en la asignatura de Lenguaje y Comunicación tiene un enfoque comunicativo, que apunta al desarrollo de competencias comunicativas, que involucran conocimientos, habilidades y actitudes que se adquieren participando en situaciones reales de lectura, escritura e interacción oral. La organización curricular considera como objetivo central el desarrollo de la comunicación oral, poniendo en relieve al estudiante dentro de la sala de clases como un actor protagónico, que utiliza el lenguaje oral como vehículo para comunicar conocimientos, explorar ideas, analizar el mundo que lo rodea y compartir opiniones. Bases Curriculares para la Educación Básica (2012, p.294).

Si bien los niños aprenden a hablar sin una educación formal, para que sean comunicadores efectivos es necesario estimularlos a través de interacciones enriquecedoras, diversas y significativas, pero, a su vez, que estén planificadas y formen parte de su proceso formativo de una manera consciente. Estos lineamientos mencionan que, para desarrollar el lenguaje oral de los estudiantes, se debe tener en cuenta las siguientes dimensiones:

##### **Comprensión**

Implica ser capaz de asimilar el conocimiento y utilizarlo de forma innovadora en diversas situaciones de la vida cotidiana. La comprensión oral efectiva constituye la base

para el desarrollo de competencias comunicativas y para el aprendizaje y generación de nuevos conocimientos.

### **Interacción**

Para dialogar, los estudiantes deben aprender una serie de estrategias que les permiten participar de manera adecuada en una conversación, convirtiéndolos en interlocutores capaces de expresar claramente lo que quieren comunicar y lograr un diálogo constructivo.

### **Expresión Oral**

Busca entregar herramientas que permitan a los estudiantes ampliar sus intervenciones, desde las distintas funciones del lenguaje:

- **Función Comunicativa:** sirve como instrumento para enseñar, evaluar y hacer público el conocimiento.
- **Función Social:** como mediador de las relaciones interpersonales, los acuerdos y los proyectos cooperativos.
- **Función Epistémica:** como herramienta de aprendizaje.  
Utiliza la expresión oral de dos formas:
  - *Espontánea:* mediante el intercambio de ideas, en forma dinámica y expresiva: el tono, la modulación, la intensidad, el acento, los gestos y movimientos del cuerpo.
  - *Reflexiva:* pensamiento analítico y objetivo, ampliación de vocabulario variado, precisar términos, intentar resolver problemas y compartir experiencias que contribuya al desarrollo del pensamiento crítico.<sup>5</sup>

De esta manera, se reafirma la importancia del lenguaje como herramienta de aprendizaje transversal en todas las asignaturas. A través de las habilidades comunicativas, las personas pueden desenvolverse en el mundo e integrarse a la sociedad de manera activa e informada. A su vez, puede entenderse su dimensión no sólo desde el punto de vista de los contenidos de una determinada asignatura o de todas, si no también permite apreciarla como un elemento ontológico esencial en la conducta

---

<sup>5</sup>Bases Curriculares Cuarto Año Básico, Lenguaje y Comunicación, 2008.

social de cada ser humano, y cómo ella se desarrolla en las distintas facetas de sus acciones consuetudinarias. Por último, permite vincular esas conductas verbales orales actuales con las que han signado en otras etapas de la (su) historia, a través de los relatos orales literarios, que implicaron tener una determinada explicación simbólica de su realidad circundante.

### III.JUSTIFICACION DEL PROYECTO

Por medio del lenguaje, entonces, se incorpora a cada estudiante a su comunidad, se refuerza la apropiación del patrimonio cultural oral y escrito y se promueven las competencias interculturales que enriquecen a la formación de una sociedad más respetuosa y diversa. Una de las razones, que justifican la realización de este proyecto, se relaciona con la motivación e incentivo de los hábitos de lectura en los estudiantes, tomando como punto de referencia el legado de la tradición oral a través del aporte de las leyendas mapuches, de modo de acercar a los estudiantes a conocer la historia, el contexto sociocultural, la cosmovisión y el patrimonio cultural. Ello, para fortalecer la identidad de este pueblo ancestral en los espacios educativos. Es posible encontrar en nuestro territorio provincial comunidades pehuenches, pueblo originario cuya lengua, tradiciones y costumbres no son siempre incorporadas a la enseñanza del sistema educativo, aun cuando dicha cultura es parte de nuestro entorno territorial, de nuestro ethos e incluso de nuestros genes, muchas veces negados por una visión histórica que se ha supuesto y que ejerce predominio para negar o invisibilizar su existencia entre nosotras/os.

Otra razón que justifica la realización de este proyecto está relacionada con la integración de las asignaturas de Lenguaje y Comunicación, Historia, Geografía y Ciencias Sociales, y Tecnología. El MINEDUC, en sus programas de estudio de Cuarto Año Básico, propone el aprendizaje interdisciplinario en la sala de clases como oportunidad para relacionar conocimientos y contextualizar las actividades, potenciando estas relaciones para el desarrollo de habilidades comunicativas que propiciarán el aprendizaje propio cada asignatura.

Las habilidades comunicativas del lenguaje se trabajan en forma transversal en todas las asignaturas del currículum de cuarto año básico, y se consolidan a través del ejercicio en diversas instancias y en torno a variados temas, siendo herramientas fundamentales para que los estudiantes desarrollen y alcancen los aprendizajes propios de las asignaturas. En todas ellas se busca promover el ejercicio de la comunicación oral mediante la expresión de preguntas, dudas e inquietudes y como también, para superar las dificultades de comprensión. En todas las asignaturas se debe permitir la interacción con

otros, el intercambio de ideas, compartir puntos de vista y lograr acuerdos, así como también, desarrollar la disposición para escuchar de manera oral y dar la oportunidad para la expresión de ideas y conocimientos de manera organizada frente a una audiencia y la formulación de opiniones fundamentadas.

El programa de estudio de cuarto básico de la asignatura de Lenguaje y Comunicación en el eje de expresión oral de acuerdo al Objetivo de Aprendizaje número 27 indica lo siguiente:

Expresarse de manera coherente y articulada sobre temas de su interés: organizando las ideas en introducción, desarrollo y cierre; incorporando descripciones y ejemplos que ilustren las ideas; utilizando un vocabulario variado; reemplazando los pronombres y algunos adverbios por construcciones sintácticas que expliciten o describan al referente; usando gestos y posturas acordes a la situación; usando material de apoyo (powerpoint, papelógrafo, objetos, etc.) si es pertinente.

En esa misma línea, los indicadores de evaluación para este objetivo de aprendizaje, que orientan el presente trabajo en relación a las distintas facetas del lenguaje y la expresión verbal son los siguientes:

→ Realizan una exposición oral en que:

- Presentan el tema al inicio.
- Desarrollan el tema con información pertinente.
- Comunican la mayoría de sus ideas sin recurrir a gestos.
- Usan ejemplos para ilustrar la información.
- Utilizan un vocabulario variado y preciso y un registro formal.
- Adoptan gestos y posturas adecuadas a la situación.
- Hacen contacto visual con la audiencia.
- Usan material de apoyo que complemente la exposición.

→ Se expresan sobre un tema:

- Explicando claramente la idea que quieren transmitir.
- Usando ejemplos o fundamentos para extenderla usando un vocabulario preciso y variado.

- Adecuando su tono de voz, gestos y movimientos a la situación.

Tanto las bases curriculares como los programas de las distintas asignaturas del currículum nacional se encuentran contruidos en torno a la idea de que el lenguaje es considerado como la base de todos los aprendizajes, constituyéndose como una herramienta fundamental para el desarrollo de habilidades, conocimientos y actitudes que esta proponen. Esto hace referencia que los indicadores de evaluación anteriormente detallados se pueden utilizar en las diferentes asignaturas.

En la asignatura de Tecnología, específicamente, se busca que los estudiantes comprendan la relación del ser humano con la tecnología, como forma de satisfacer las necesidades, solucionar problemas y de valorizar el impacto que ésta tiene en mejorar la calidad de vida de las personas. Esta asignatura está enfocada en las experiencias prácticas, en la resolución de problemas reales del entorno y generar soluciones concretas a través de experiencias de aprendizaje significativas. Además, otorga la oportunidad de establecer relaciones con todas las asignaturas del currículum, de forma de potenciar y profundizar los aprendizajes contextualizados a su realidad y que puedan desarrollarse en forma conjunta. Bases Curriculares para la Educación Básica (2012, p. 183).

Por otra parte, otorga relevancia en este proyecto la incorporación de las TIC como una herramienta indispensable por medio de la elaboración de presentaciones digitales, ofreciendo oportunidades para el desarrollo de la comunicación oral en contextos atractivos e innovadores, propios de mundo actual. A su vez, el dominio y uso de las tecnologías promueve el trabajo de integración de las diferentes asignaturas del currículum con los siguientes propósitos:

- Trabajar con la información:
  - Buscar, acceder y recolectar información en páginas web u otras fuentes.
  - Seleccionar información, examinando críticamente su relevancia y calidad.
- Crear y compartir información:
  - Intercambiar información a través de las múltiples herramientas que ofrece internet.

- Desarrollar y presentar información a través del uso de procesadores de texto, presentaciones, gráficos, herramientas y aplicaciones de imagen, audio y video.
- Usar las TIC como herramienta de aprendizaje:
  - Usar software y programas específicos para aprender y para complementar los conceptos aprendidos en las diferentes asignaturas.
- Usar las TIC responsablemente:
  - Respetar y asumir consideraciones éticas en el uso de las TIC como el cuidado personal y el respeto por otros.
  - Señalar las fuentes de donde se obtiene la información y respetar las normas de uso y de seguridad.

La incorporación de las TIC al aula sigue siendo un gran desafío tanto para los colegios (sostenedores) y para los docentes, ya que si bien, se cuentan con equipamiento tecnológico (computadores, notebooks, proyectores, parlantes, etc.), su uso se limita como soporte tecnológico y no como un potenciador del aprendizaje de los estudiantes.

La potencialización del uso de las TIC en el aula modifica el rol del docente, quien debe implementar metodologías flexibles e incorporar el trabajo colaborativo. Al mismo tiempo, orientar, guiar y acompañar al estudiante en su proceso de aprendizaje con dinámicas de interacción y descubrimiento que le permitan aprender haciendo. La clave está en la forma en que utilicen los docentes estas tecnologías para contribuir al logro de los aprendizajes. Las actividades didácticas motivan un tipo u otro de aprendizaje. Cuando el docente utiliza la enseñanza expositiva, las TIC promueven el aprendizaje por recepción. Por otro lado, cuando el docente utiliza la enseñanza participativa, las TIC facilitan al aprendizaje por descubrimiento. Esto reafirma que los docentes las utilizan para hacer lo mismo que venían haciendo, pero de manera más rápida, dinámica y atractiva.

García y González (2010) afirman que “si las nuevas tecnologías crean nuevos lenguajes y medios de comunicación y permiten crear nuevos escenarios de aprendizaje, las instituciones educativas no deben quedarse al margen, han de conocer y utilizar estos

nuevos lenguajes y formas de comunicación” (p. 4). Esto refleja la importancia de incorporar innovaciones didácticas dentro del aula como una actividad permanente por parte de los docentes. Por su parte, Martínez (2010) verifica una necesidad inminente de aprender a utilizar las tecnologías de la información y comunicación en todas las etapas educativas. Esto trae como consecuencia un mayor aprovechamiento de los recursos, un uso adecuado en su utilización, y calidad en la enseñanza.

Sosa, Peligros y Díaz, (2010) definen el concepto de buenas prácticas educativas con el uso de estos recursos como “toda aquella práctica educativa que con el uso de las TIC supone una mejora o potencialización del proceso de enseñanza-aprendizaje y por tanto de sus resultados, pudiendo servir, además, de referencia a otros contextos” (p.151). Los mismos autores elaboraron un listado de indicadores de buenas prácticas con el uso de las TIC en cuanto al proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos indican que el buen uso de la tecnología puede ser, si se orienta de manera adecuada y con sentido pedagógico, un apoyo adecuado para dicho proceso:

- Aprendizaje autónomo: impulsa a los estudiantes al desarrollo de habilidades cognitivas, además de favorecer la ampliación del conocimiento y la conexión de ideas.
- Aprendizaje colaborativo: como una poderosa herramienta de comunicación entre personas que no están en el mismo tiempo y lugar.
- Creatividad: fomenta el pensamiento creativo y la construcción del conocimiento.
- Aprendizaje activo: mediante herramientas y recursos para aprender haciendo que favorecen el aprendizaje significativo y profundo.
- Ampliación del conocimiento: en forma autónoma y favorece la conexión de ideas.
- Dificultades de aprendizaje: los recursos educativos se pueden adaptar a las necesidades de los estudiantes, favoreciendo los canales de transmisión del conocimiento (visual, auditivo, audiovisual y textual). (Sosa et al. 2010, p. 153).

#### IV. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA Y ESTADO DEL ARTE.

##### 1. Importancia de la Comunicación Oral

Desde la infancia, hablar e interactuar se presenta como una necesidad inherente del proceso comunicativo que más tarde, se desarrolla al iniciar la etapa escolar. Esta interacción puede efectuarse a través de medios verbales y no verbales. Esto refleja la importancia de la comunicación en la vida y desarrollo de las personas, lo que demuestra que el lenguaje tiene múltiples facetas que, si son reforzadas pertinentemente desde edades tempranas, se facilita sus posibilidades en todas sus dimensiones sociales.

Durante muchos años, la escuela tradicional utilizó al aprendizaje por repetición y la memorización. El rol del docente era de expositor y conocedor del conocimiento, mientras los estudiantes actuaban de receptores pasivos de ese conocimiento, sin mayor interacción, proceso natural de la interacción. Según menciona Vilá (2005), como es citado en Olaya (2014, p. 93). Hubo un momento en que la escuela se olvidó de la enseñanza oral, pues todo lo vinculado con el discurso oral, se asociaba a lo espontáneo, a lo familiar, un aprendizaje natural que no se consideraba dentro de la enseñanza regular. Lo anterior hace referencia a la importancia que se le otorga al proceso de lectura y escritura por sobre la expresión oral.

En la actualidad, las nuevas metodologías promueven una escuela más participativa, interactiva y centrada en la comprensión por medio de experiencias de aprendizaje y desarrollo de competencias comunicativas. La expresión oral fue y es una de las herramientas que el ser humano ha utilizado para transmitir todo tipo de conocimiento (Unesco, 2017).

A pesar de reconocer a la comunicación oral como uno de los aprendizajes más importantes de la etapa escolar, Bigas (2008) expone que, durante muchos años, el aprendizaje del lenguaje escrito ha acaparado una enorme atención en los procesos educativos, en detrimento del lenguaje oral. Lo anterior se ejemplifica en la gran diversidad de textos y actividades que promueven el lenguaje escrito, sin otorgar la real importancia que posee el desarrollo de la oralidad en los estudiantes. Esta misma autora entrega la definición de lenguaje oral como “un aprendizaje en sí mismo, determinante para un recorrido educativo satisfactorio, convirtiéndose en un elemento útil para satisfacer las

necesidades básicas, socializarse, expresarse y codificar el propio pensamiento”. (Bigas, 2008, p. 35). Estas necesidades están dentro de las que los estudiantes deben desarrollar y potenciar a lo largo de toda su etapa escolar.

Cassany (1998, p. 4), por su parte, distingue cuatro habilidades que una persona debe desarrollar: hablar, escuchar, leer y escribir. El desarrollo debe ser de manera integrada una permitirá utilizar el lenguaje con un propósito comunicativo. Por esto, la importancia de estimular la expresión oral abarca mucho más que hablar y comunicarse adecuadamente, convirtiéndose en un elemento imprescindible para el desarrollo integral de los estudiantes, que promueve la comprensión de sí mismos y del contexto en el que se encuentran inmersos.

La comunicación oral se puede trabajar en el aula en todas las asignaturas del currículum, incorporándola en actividades cotidianas tales como: rutinas, lecturas, exposiciones, resolución de conflictos, explicaciones e intervenciones que se generan de forma natural dentro del proceso educativo. Por ello, las Bases Curriculares de 1° a 6° Básico (2012), mencionan que el desarrollo del lenguaje es uno de los objetivos fundamentales de la educación escolar, siendo la principal herramienta a través de la cual el ser humano construye y comprende el mundo que lo rodea. Un objetivo primordial del proceso educativo es que los estudiantes adquieran habilidades comunicativas que son indispensables para desenvolverse en el mundo y para integrarse en una sociedad democrática de manera activa e informada.

Las dos dimensiones en que se manifiesta el lenguaje verbal, lo oral y lo escrito, constituyen elementos determinantes del desarrollo cognitivo y son herramientas de aprendizaje para los estudiantes en todas las asignaturas; con un enfoque comunicativo, es decir, que apuntan al desarrollo de competencias comunicativas que involucran conocimientos, habilidades y actitudes. Escuchar, hablar, leer y escribir forman parte de estas competencias, dimensiones que han sido agrupadas en tres ejes: lectura, escritura y comunicación oral.

En el eje de lectura, la prioridad es formar lectores activos y críticos que acudan a la lectura como medio de información, aprendizaje y recreación en los distintos ámbitos de la vida. A través de la lectura los estudiantes participan de una herencia cultural que se

conserva y a la vez se transforma, se actualiza y se reinterpreta. Dentro de esta competencia se encuentran las siguientes dimensiones:

- Conciencia fonológica y decodificación.
- Fluidez.
- Vocabulario.
- Conocimientos previos.
- Motivación hacia la lectura.
- Estrategias de comprensión lectora.
- Importancia de los textos.

El eje de Escritura busca que los estudiantes dominen las habilidades necesarias para expresarse eficazmente y usen la escritura como herramienta para aprender. Al aprender a escribir también se aprende a organizar y elaborar el pensamiento, a reflexionar sobre el contenido de lo que se va a comunicar y a estructurar las ideas de manera que otros las puedan comprender. Este aprendizaje involucra varios procesos:

- Escritura libre y guiada.
- La escritura como proceso.
- Manejo de la lengua.

El eje de Comunicación Oral considera que el desarrollo de la comunicación oral es un objetivo central en la educación y que el estudiante es un actor protagónico que utiliza el lenguaje oral como vehículo para comunicar conocimientos, explorar ideas, analizar el mundo que lo rodea y compartir opiniones. Durante los primeros años de escolaridad, la interacción con los adultos y entre los estudiantes les permite adquirir vocabulario y conocimientos. Estas interacciones deben ser enriquecedoras, diversas y significativas, adecuadas a cualquier situación comunicativa. Dentro de este eje se encuentran las siguientes dimensiones:

- Comprensión.
- Interacción.
- Expresión Oral.

El programa de estudio de Lenguaje y Comunicación de Cuarto Básico incorpora la comprensión oral efectiva como base para el desarrollo de las competencias comunicativas

y para el aprendizaje. Esta se puede desarrollar a través de establecer un propósito, formular preguntas, dirigir conversaciones, recapitular, reflexionar. La expresión oral se estimula por medio de interacciones enriquecedoras, diversas y significativas.

## **2. La enseñanza de la oralidad**

La narración se puede encontrar en todas las culturas, en especial, en las culturas orales primarias, quienes utilizaban historias de acción humana para guardar, organizar y comunicar narraciones de grandes dimensiones, extensa y con complejidad de escenas y acciones, constituyéndose en las depositarias más amplias del saber popular de una cultura oral (Ong, 2004, p.138-145).

La comunicación oral es una forma de interacción entre los participantes, es un acto de habla. La comunicación es esencialmente oral. Hablar es interaccionar con otros empleando códigos simultáneos tales como: códigos no verbales, códigos paralingüísticos. Hablar forma parte de nuestra esencia como seres sociales y está dentro de las prácticas cotidianas que se generan en el aula.

Las actividades básicas de la comunicación oral son hablar y entender. Enseñar la oralidad es enseñar a hablar o expresión oral y enseñar a entender o comprensión oral. Ambas habilidades, la expresión y la comprensión incluyen el concepto de interacción en el acto de habla.

Mendoza, (2006, p. 267-268) da a conocer algunas características que distinguen la lengua oral de la escrita: la primera se realiza con la intervención directa de los interlocutores, en un lugar y un espacio de tiempos determinados, se sirve de las palabras y de otros elementos como la entonación, los gestos o la mímica, en ella abundan las repeticiones, interjecciones y exclamaciones; se usa con mayor libertad la morfología y la semántica; cada hablante recrea la lengua de una forma que no es posible en otros tipos de habla; se producen constantes interrupciones entre los interlocutores y, finalmente, el lenguaje oral es universal. En cambio, la lengua escrita se realiza en ausencia del lector; utiliza las palabras y los signos, pero no puede sustituir la entonación, los gestos o la mímica; se evitan las repeticiones, se exige un uso correcto de semántica y morfología, no se puede reproducir exactamente la lengua oral, resultando muy pobre cuando se intenta hacerlo; por último, la lengua escrita no es universal.

Estas diferencias hacen necesario que la enseñanza de la lengua oral con respecto a la escrita sea diversificada en el uso de recursos metodológicos y didácticos en contextos comunicativos reales, con contenidos ajustados a la edad, a los conocimientos previos y a los intereses de los estudiantes. Mendoza, (2006) reafirma nociones elementales que implica tener especial atención a la evolución en cada estudiante, pues, primeramente, se aprende a hablar antes de escribir: luego, el diálogo es la base de la comunicación humana, el pensamiento es oral y, con posterioridad, la evolución de las lenguas se lleva a cabo oralmente, nunca por escrito.

Por todo lo anteriormente señalado, el objetivo fundamental de la enseñanza de la lengua oral es lograr que los estudiantes se expresen correctamente, en los distintos aspectos: morfosintácticos, léxico, semántico y social, así como también, que comprendan bien lo que escuchan, creando las acciones adecuadas que faciliten una buena comunicación.

### **3. El juego dramático para el desarrollo de la oralidad**

La expresión oral es el primer paso en el proceso de comunicación a través del lenguaje y está presente en todo proceso de aprendizaje y en las actividades cotidianas de una persona. Por medio de la expresión oral, nos comunicamos, expresamos opiniones, preguntas, dudas e inquietudes. Se aprende de forma natural a través la socialización y el diálogo.

El teatro como educación artística es educación para la vida; las personas participantes no solo están recibiendo conocimientos del lenguaje dramático, sino que al mismo tiempo están ampliando sus posibilidades creativas, comunicativas y de mediación en el mundo. Motos y Tejedo, en (1998) citado en (Santamaría, 2014, p. 7), afirman que, con el teatro, el estudiante desarrolla una competencia lingüística corporal, plástica y musical, dando un enfoque integral en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La capacidad del juego dramático del ser humano es un recurso educativo fundamental. En otras palabras, el teatro no es un fin en sí mismo, sino un medio al servicio del estudiante. García Huidobro (1998, p.16).

Sin embargo, en la práctica pedagógica, las actividades de teatro continúan siendo actividades aisladas dentro del aula y utilizada sólo en la asignatura de Lenguaje. En

algunas ocasiones, su uso se restringe a un taller extra-programático, lo que limita su desarrollo transversal dentro del currículum.

La expresión dramática como actividad expresiva es siempre acción, por lo que constituye una experiencia eminentemente práctica, que involucra un mundo en el que se representa y, en consecuencia, se puede observar, pensar, analizar, explorar y estudiar aquello que se está experimentando o se ha vivido, según lo que se señala en el manual de Taller de Teatro *Protagonistas en el juego*, (2016).

Estas características afirman que el teatro y el juego dramático son un excelente ámbito de formación, ya que no sólo se desarrolla la vocación artística, sino también la vocación humana, la parte afectiva, la conciencia social, el potencial expresivo y comunicativo de una persona. La expresión dramática es el recurso metodológico de la pedagogía teatral y abarca todos los niveles de la expresión y la creatividad, desde el juego espontáneo hasta las creaciones colectivas. García-Huidobro (1996). Se considera una estrategia pedagógica que pueden utilizar los docentes para acceder a los contenidos de forma expresiva y que los estudiantes puedan apropiarse de la realidad de su contexto, les conduzca a alcanzar sus metas y expectativas a través del diálogo.

Esta misma autora reafirma que la expresión dramática como arte en funcionamiento, estimula las necesidades y capacidades de adoptar y adecuarse a distintos roles y situaciones. Además, permite alcanzar altos niveles comunicativos y promueve la interacción en contextos significativos. Relacionado con lo anterior, Muñoz (2000) afirma que las expresiones dramáticas se pueden utilizar como intermediarias entre lo irreal y la realidad, además, construyen espacios lúdicos que conducen al estudiante a mejorar sus habilidades en la oralidad.

La dramatización es un proceso de creación que utiliza técnicas del lenguaje teatral como apoyo lúdico, pedagógico o didáctico. (Santamaría, 2014, p.7). Dicha autora, menciona varias ventajas del uso del juego dramático como componente lúdico dentro del aula. Pero la que se considera más importante tiene relación con el juego como práctica comunicativa auténtica y natural. Del mismo modo, el juego dramático en el aula permite a los estudiantes aumentar el juego mediante actividades prácticas, actividades más dinámicas, activas y productivas, mejorando las habilidades comunicativas y su conocimiento de la realidad social y cultural.

Santamaría, (2014) plantea algunas características del juego dramático y su uso específico en la clase de la asignatura de Lenguaje que se incorpora una mirada de desarrollo integral en los estudiantes. Entre ellas se mencionan:

- Aumento de la motivación, desarrollo de confianza y autoestima de los estudiantes. Necesario en estudiantes de edad temprana, ya que ayuda a la conformación de grupos en un clima de cooperación. Crea la necesidad de comunicar, mediante la organización y distribución de tareas. Aspectos que permiten estimular cognitivamente la memoria, la observación y la concentración y que se relacionan con mejorar el habla, la pronunciación y la fluidez, fundamentales para el desarrollo de las habilidades lingüísticas en la primera etapa de enseñanza.
- Muestra la realidad social y cultural, recrea situaciones a través de actividades contextualizadas que ayudan al desarrollo del conocimiento intercultural, que pretende desarrollar esta propuesta pedagógica con la incorporación de las leyendas mapuches y el reforzamiento del trabajo interdisciplinario entre las asignaturas del currículum potenciado por el aprendizaje basado en proyectos.

El juego dramático es una metodología activa que busca impulsar el desarrollo del área afectiva del ser humano. Las personas necesitan vivir la fantasía, la imaginación y la creación para estimular su propia libertad de expresión. Todo lo esencial para el desarrollo afectivo y creativo de una persona se instaura en sus primeros años de vida, donde adquiere conciencia del mundo a través de las experiencias, la imaginación y el juego. El pedagogo teatral Slade en la década del cincuenta, contribuyó al enriquecimiento del desarrollo del juego y lo segmentó en cuatro etapas cada una compuesta por dos sub-etapas, las que se describen a continuación:

### **Etapa I: 0 a 5 años**

#### **De 0 a 3 años: El juego personal**

- Vigorosa forma de concentración infantil.
- Actitud creativa individual, solitaria y ensimismada.
- Excluye la necesidad de público.

#### **De 3 a 5 años: El juego proyectado**

- Necesidad emocional de comunicarse y compartir con otro para jugar.
- Potencia la concientización social a través del juego.

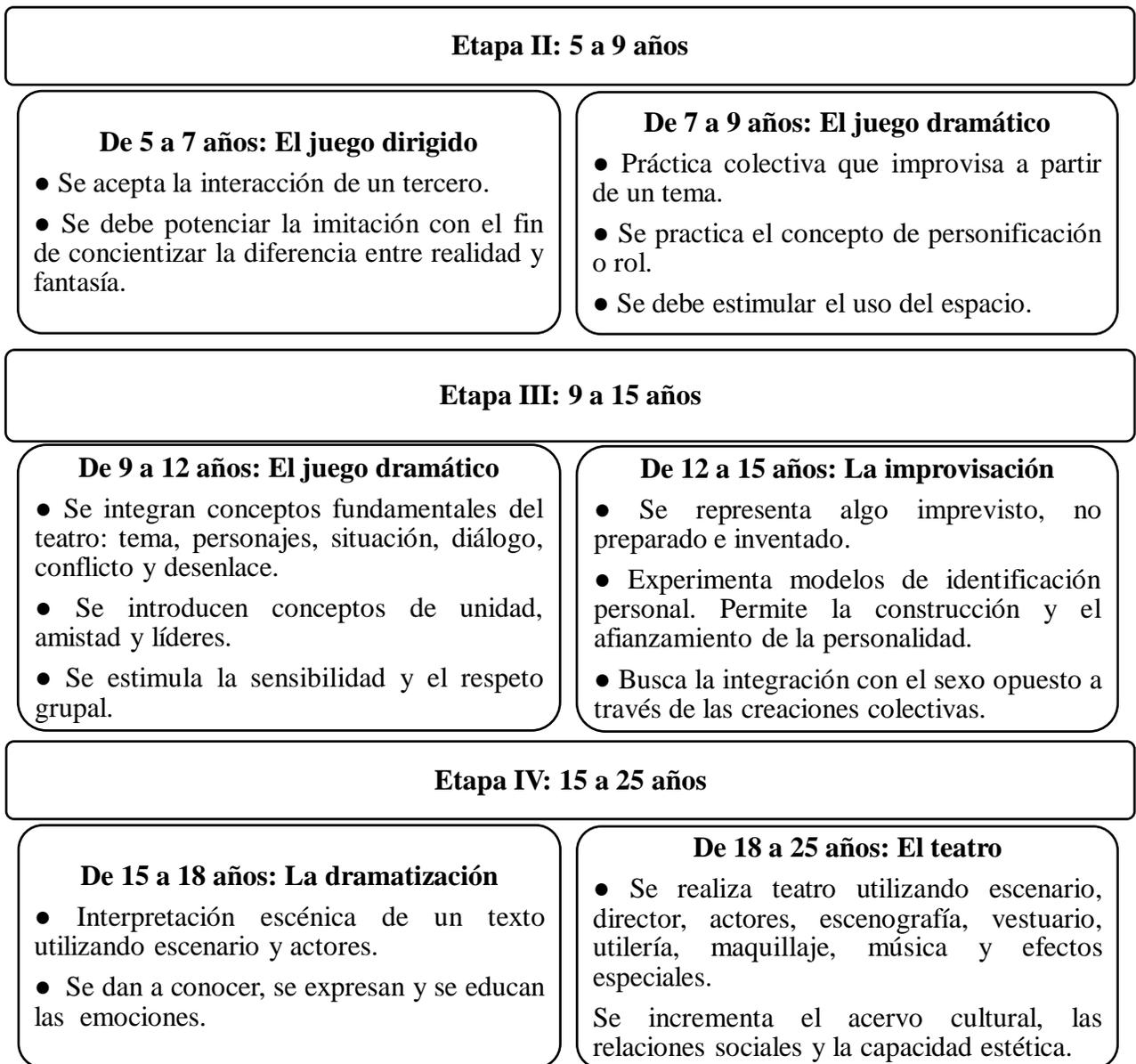


Figura 1. Etapas del desarrollo del juego. Manual de Pedagogía Teatral. García-Huidobro (1996).

Recuperado de <http://www.memoriachilena.gob.cl/archivos2/pdfs/MC0050907.pdf>

La relevancia, entonces, del juego dramático radica en que éste funciona como un puente para el desarrollo de la creatividad. De este modo, la actividad lúdica debe formar parte de las prácticas pedagógicas de aula por ser una actividad que integra el lenguaje oral y escrito, le otorga protagonismo al estudiante, posibilitando su expresión, lo que contribuye al enriquecimiento del vocabulario y al desarrollo individual y colectivo.

#### **4. Fortalecimiento de la identidad cultural a través de las leyendas**

Las leyendas forman parte del patrimonio cultural intangible, de la tradición oral y de la cultura de los pueblos, constituyéndose en un relato que da a conocer una parte de la historia de una comunidad. Las leyendas revelan lugares geográficos, hechos históricos, acontecimientos, costumbres y creencias, lo que es el reflejo de la identidad cultural de un lugar.

Larraín (2001, p. 21) describe que la identidad no sólo mira al pasado como la reserva privilegiada donde están guardados sus elementos principales, sino que mira también hacia el futuro. Esto reafirma que este concepto no es estático, sino que va mutando con el tiempo, por lo que se hace relevante la incorporación de la identidad local dentro del currículum escolar como una forma de conexión de parte de los estudiantes cualquiera sea su nivel de enseñanza con aquellos objetos, lugares, tradiciones y costumbres, lo que les otorga un sentido de pertenencia e identificación con su país, región o cultura.

El mismo autor define identidad nacional como “un patrimonio cultural compartido compuesto de elementos tales como: valores, ritos y tradiciones de un país”. La transmisión de esta identidad cultural debe ser promovida en los centros educativos por diferentes medios de difusión: Programas emanados del Ministerio de Educación, textos escolares, efemérides, actos cívicos. Pero es en el hogar, donde se desarrolla y refuerza la propia identidad.

Las Bases Curriculares del Ministerio de Educación (2012) contemplan el tema de identidad nacional dentro de sus Objetivos de Aprendizaje Transversales en la Dimensión Socio-Cultural: Conocer y valorar la historia y sus actores, las tradiciones, los símbolos, el patrimonio territorial y cultural de la nación, en el contexto de un mundo crecientemente globalizado e interdependiente. Pese a la importancia de este tema, no cuenta con la transcendencia dentro de las prácticas de aula dentro de establecimiento donde ejerzo, dando prioridad al desarrollo de actividades de carácter espiritual y religioso por sobre lo relacionado con la identidad local.

Las leyendas y sus conocimientos ancestrales son presentadas a los niños y niñas como narraciones e historias de una determinada cultura y época. Pero al hablar de tradiciones e historias, no necesariamente se refiere a algo antiguo o del pasado. Como una

forma de promover la identidad y valoración de la propia historia y de la comunidad local, surge la idea de proyectar las leyendas como un recurso interactivo y visual, desde una perspectiva actual como lo son los Booktubers, de modo que permita que las leyendas, a pesar de pertenecer al pasado, son narraciones que pueden formar parte del presente y de futuro de un pueblo o nación.

Finalmente, la Biblioteca Nacional Digital de Chile, en su página web Memoria Chilena<sup>6</sup>, define a las leyendas como un elemento vivo de la cultura tradicional chilena, que se ha nutrido desde hace siglos de una larga tradición que se transmiten de generación en generación. El relato oral de estas historias crea un mundo de representaciones y valores de conducta.

## **5. Fomento de la Lectura**

La lectura constituye uno de los procesos intelectuales que mayor influencia tiene en la formación de los estudiantes, Fons entrega una definición de lectura basada en el modelo interactivo. Para esta autora:

Leer es el proceso mediante el cual se comprende el texto escrito [...] es un proceso de interacción entre quién lee y el texto. Asimismo, es activo, porque quien lee debe construir el significado del texto interactuando con él. Permite también conseguir un objetivo, ya que siempre leemos por algún motivo con alguna finalidad. Implica un proceso de predicción e inferencia continua. (2006, p.20).

Condemarín, por su parte, enumera las razones de la importancia de la lectura y su desarrollo en los estudiantes:

1. La lectura es el principal medio de desarrollo del lenguaje. Está referido a la práctica constante le permite al lector acumular un vocabulario en permanente expansión. El desarrollo del lenguaje requiere de la interacción con otras personas y se nutre tanto de lo oral como de lo escrito. La lectura es la principal fuente de enriquecimiento del lenguaje.

---

<sup>6</sup> Centro de recursos digitales de la Biblioteca Nacional Digital de Chile. Recuperado en:

<http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-725.html>

2. La lectura es un factor determinante del éxito o fracaso escolar. La familiarización con los textos escritos no solo enriquece el vocabulario, las estructuras gramaticales, sino que aumenta su competencia ortográfica. La lectura enriquece y estimula intelectualmente al estudiante.
3. La lectura expande la memoria humana. El lenguaje escrito permitió el registro y recuperación de la información, expandiendo la memoria humana.
4. La lectura moviliza activamente la imaginación creadora. Al leer comprensivamente, el lector va descubriendo el significado. El acceso a la literatura constituye un privilegio del lenguaje y permite a las personas relacionar las palabras y las oraciones a cuadros mentales en sus cerebros. Esta estimulación es la base del acto creativo.
5. La lectura estimula la producción de textos. Implica enfocar la lectura y la escritura como procesos interactivos centrados en el significado. La escritura constituye una excelente estrategia de construcción de significados y es una instancia privilegiada de desarrollo de la creatividad.
6. La lectura activa y afina las emociones y la afectividad. Permite a los estudiantes encontrarse a sí mismos, ponerse en el lugar de otros, valorar las diferencias, solucionar problemas.
7. La lectura determina procesos de pensamiento. Extiende el lenguaje desde el mundo oral auditivo al mundo sensorial de la visión. Es determinante de procesos de pensamiento y cumple un rol importante en el desarrollo social y cultural de los pueblos. (2001, p.5-20.)

Es tal su importancia que la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, UNESCO (2013) ha propuesto la “Ley para el fomento de la Lectura, el Libro y las Bibliotecas” inserto en el programa internacional “Metas Educativas 2021”.

La Agencia de la Calidad de la Educación (2016) reafirma la importancia de la lectura en el proceso educativo, ya que es la base del aprendizaje futuro y se encuentra presente en todas las materias, siendo además importante en el crecimiento personal y recreativo de cualquier persona. Así, la competencia lectora se entiende como la comprensión, el uso y la reflexión sobre textos escritos, con el fin de alcanzar las metas

personales, desarrollar los propios conocimientos y potencialidades y participar en la sociedad.

En nuestro país, el Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio, formuló el Plan Nacional de la Lectura 2015-2020, reconoce la lectura como una herramienta esencial para la adquisición de conocimientos y aprendizajes que fortalecen el desarrollo humano y el acceso a la diversidad sociocultural. Considera el aporte de la lectura en los procesos cognitivos y afectivos de las personas, en la formación del gusto estético y el desarrollo de la imaginación, la creatividad y la sensibilidad.

Los principios de este Plan Nacional de Lectura están relacionados con:

- Asegurar y proveer mecanismos y acciones necesarias para garantizar la participación de todos los habitantes del país, en especial los sectores más vulnerables.
- Proteger y promover la diversidad cultural, que conforma un patrimonio común y la interculturalidad.
- Promover la equidad, la inclusión social y la consideración de las características territoriales distintivas.

De esta forma, concibe el fomento de la lectura como una tarea de toda la sociedad, reconociendo la relevancia de que tiene la lectura en la protección y promoción de la diversidad cultural que conforma un patrimonio común y la interculturalidad. Cada región trabaja en su propio Plan de Lectura, considerando las características particulares de cada territorio y potenciando la identidad cultural de cada región. Así también considera a las personas en sus diferentes etapas de vida, desde la gestación hasta la vejez, gracias a la articulación se ha incluido a este proceso diferentes ministerios: Sistema de Protección Social Chile Crece Contigo de Ministerio de Desarrollo Social, a la Junta Nacional de Jardines Infantiles JUNJI, Fundación Integra y Servicio Nacional del Adulto Mayor SENAMA.

## **6. Fomento de la Lectura en las Redes Sociales**

Los avances tecnológicos de los últimos años han provocado una transformación en los hábitos lectores. Hoy es posible encontrar nuevas modalidades que fomenten y promuevan la lectura a través de distintos soportes. Aquí, los nativos digitales son los que

han jugado un papel relevante y han actualizado estos procesos que van más allá del encuentro entre el lector y un libro impreso.

Las redes sociales forman parte de la vida cotidiana y se encuentran presentes en diversos ámbitos como producción, cultura, relaciones sociales, entretenimiento, educación, política, economía, entre otros. Una definición del concepto de redes sociales dentro del contexto educativo la plantean Cobo y Pardo (2007) citado en Pérez et al. (2015 p. 193), que las describen como “todas aquellas herramientas diseñadas para la creación de espacios que promuevan o faciliten la conformación de comunidades e instancias de intercambio social”.

Con diferentes programas y proyectos se pretende extender el hábito de la lectura a través de las redes sociales, que han transformado los soportes habituales de lectura, que amplían las formas de interacción de los sujetos y potencian la lectura social porque facilitan el intercambio de opiniones y comentarios de los lectores, así como también la difusión de libros.

Dentro de esto surgen los Booktubers, quienes se han tomado las redes sociales para hablar de libros y lecturas. En estos espacios se pueden encontrar información sobre libros y autores y tramas, asimismo, comentarios, críticas y listas de los libros destacados, lo que acerca a los seguidores a los diversos autores y multiplica las posibilidades de lectura para los estudiantes.

## **7. Las TIC como herramienta educativa**

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación TIC ocupan cada vez con mayor fuerza en el mundo, un papel importante para orientar la educación en cualquiera de sus niveles educativos. Son herramientas que, sin duda, aportan en ámbito educacional y se han incorporado como procesos cotidianos de la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.

La sociedad actual del conocimiento y la información debido a su avance rápido y con transformaciones constantes, ha permitido que muchos países consideren que el entender las TIC también forma parte del central de la educación y que se requieren dos alfabetizaciones: la tradicional de lectura y escritura; y la nueva, de entender, participar y crear en ambientes digitales. Explica que el reto actual de la educación está en estimular la

exploración y la creatividad en el proceso formativo, estimulando el pensamiento crítico y la experimentación (Cobo, 2016, p. 35).

Estos recursos digitales han instalado nuevas formas de comunicación e interacción. El término de “nativos digitales” fue acuñado por Prensky (2015, p.5) para caracterizar a las generaciones que han nacido bajo un contexto tecnologizado y distinguirlas de quienes nacieron antes de la irrupción de la tecnología. Según este mismo autor, este grupo ha interactuado constantemente con nuevas tecnologías, han tenido cambios en su estructura cerebral, lo que ha modificado el modo en que piensan y procesan la información.

Céspedes, (2014, p.59-69). Plantea que las nuevas generaciones efectivamente desarrollan un nuevo cerebro. Esta mente digital privilegia la atención múltiple y veloz, procesando la información de manera global. Existen cambios en el desarrollo neurológico de las personas según la etapa de vida en que se encuentren. Céspedes, (2014, p.68). Expone lo que sigue:

Los primeros cinco años de vida serían cruciales para el desarrollo cognitivo y emocional de los niños y niñas, debido a que es una fase con una alta potencialidad cerebral, donde se presenta gran disposición al aprendizaje, a la imaginación, creatividad, curiosidad y búsqueda por el contacto directo con la experiencia.

La misma autora explica además que la facilidad para establecer conexiones cerebrales continúa hasta los quince años, y luego sigue siendo de gran calidad si es que se aprovecharon los primeros años de vida para estimularlas. Esto hace referencia al proceso de enseñanza-aprendizaje en las etapas escolares de Prebásica y Básica que tienen los estudiantes en esta edad. Tampoco se pueden dejar de lado otros elementos claves para el desarrollo adecuado de los niños y niñas en estas edades como lo son, el descanso necesario, las horas de sueño, la capacidad de relacionarse y comunicarse mediante la socialización.

Es así como las TIC aparecen como una oportunidad para los docentes para lograr sintonizar con los estudiantes de hoy. El desafío está centrado en la incorporación de la tecnología a las prácticas de aula, y como estas tecnologías permiten innovar el proceso de aprendizaje a través de su uso que como herramienta educativa está más relacionado con las instituciones de educación superior, quienes las han incorporado de manera permanente dentro de sus metodologías de enseñanza. No ocurre lo mismo a nivel de educación básica,

puesto que aún se le otorga un uso de soporte o dispositivo, sin explotar al máximo su uso pedagógico.

Pérez, J. (2002) en Fabres, J. (2016, p.10-11). Expresa que las TIC son las herramientas necesarias para acceder y manipular datos digitales y explica tres características básicas:

1. Conjunto de habilidades y competencias, valorándose a las TIC como materia de estudio, procurando determinar los conocimientos y las habilidades que promueven.
2. Como herramientas para mejorar el desarrollo de procedimientos ya establecidos.
3. Como agentes de cambio capaces de generar nuevas herramientas y técnicas para el desarrollo de actividades, creando nuevos paradigmas a través de la innovación de procesos.

Las habilidades TIC para el aprendizaje son definidas por el Centro de Educación y Tecnología Enlaces<sup>7</sup> (2013, p. 17) como “la capacidad de resolver problemas de información, comunicación y conocimiento, así como dilemas legales, sociales y éticos en ambientes digitales”. Este Centro ha desarrollado diferentes iniciativas orientadas al desarrollo de las habilidades TIC para el aprendizaje asociadas a las capacidades que los estudiantes deben tener para desenvolverse en los ámbitos de trabajo con información y comunicación en los ambientes digitales. Las dimensiones y subdimensiones, ámbitos donde se despliegan las habilidades son las siguientes:

---

<sup>7</sup>El Centro de Educación y Tecnología Enlaces modificó su nombre por Centro de Innovación Mineduc.

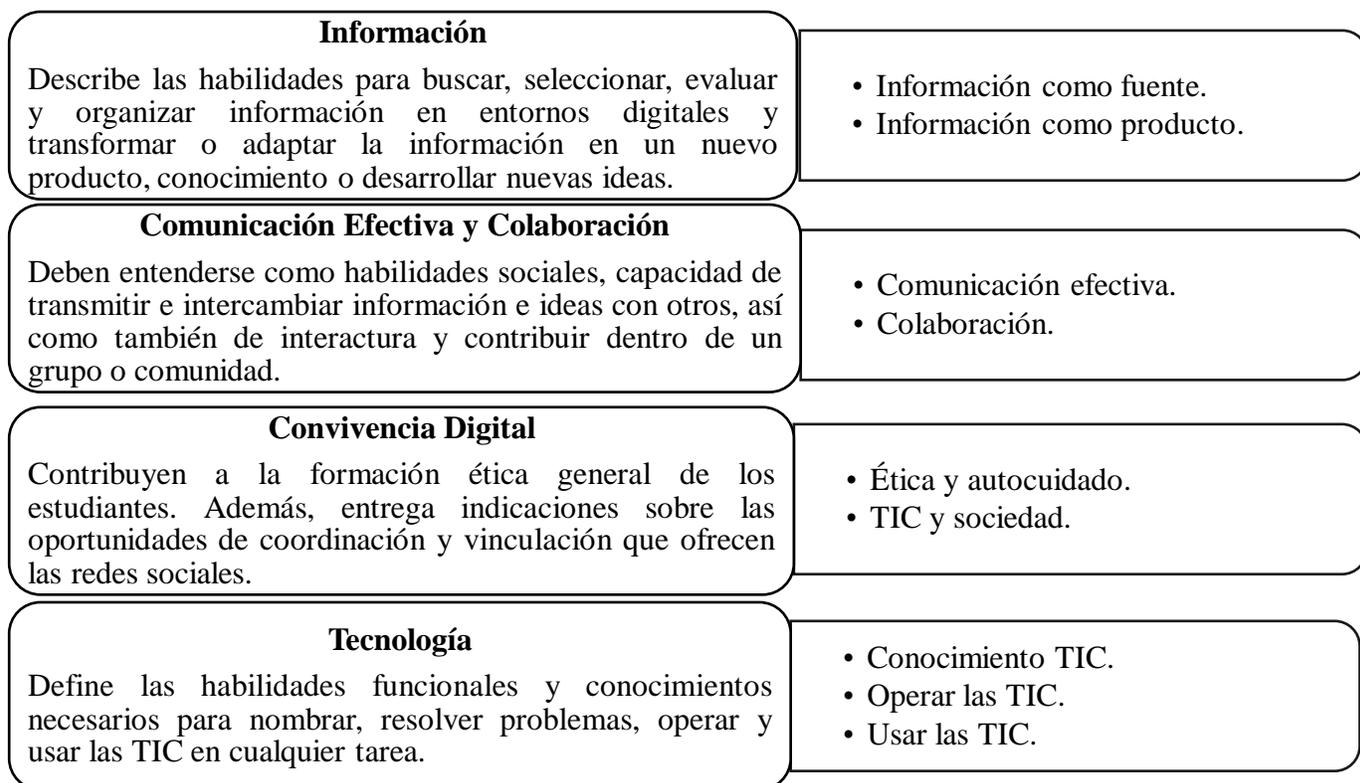


Figura 2. Dimensiones y Subdimensiones de Habilidades TIC. (2013). Matriz de Habilidades TIC para el aprendizaje.<sup>8</sup>

El informe técnico Enfoques Estratégicos sobre las TIC en Educación en América Latina y El Caribe de la UNESCO (2013, p.34-38), propone seis prácticas innovadoras con el uso de TIC para que los sistemas educativos de forma que permitan alinear las experiencias educativas con los intereses, características y condiciones de los estudiantes de manera de hacerlas pertinentes, atractivas y desafiantes para ellos. A continuación, se realiza una breve descripción de cada una de ellas:

1. **Personalización**: Las innovaciones educativas deben fortalecer los aprendizajes de los estudiantes, reconociendo sus diferentes contextos, intereses, características y preferencias. Esto requiere un nuevo papel de los docentes, actuando como mediadores y facilitadores para el desarrollo de nuevas experiencias educativas.

<sup>8</sup> Recuperado de: <https://bibliotecadigital.mineduc.cl/handle/20.500.12365/2165>

2. Foco en los resultados de aprendizaje: Referido tanto a los contenidos curriculares, como al desarrollo de habilidades más amplias. Aprender con el uso de tecnologías se saber crear, gestionar y comunicar el conocimiento en colaboración con otros.
3. Ampliación de los tiempos y espacios para el aprendizaje: Deben contribuir a superar los límites del espacio y el tiempo escolar, mediante la creación de redes sociales de conocimiento. Las tecnologías facilitan las experiencias educativas por medio de plataformas disponibles y accesibles desde distintos dispositivos, lugares y momentos.
4. Nuevas experiencias de aprendizaje: Deben facilitar el desarrollo de nuevas experiencias de aprendizaje con la incorporación de nuevas estrategias como b-learning, aprendizaje basado en proyectos, ambientes personalizados de aprendizaje, como también nuevos recursos educativos que faciliten el desarrollo del trabajo colaborativo en el aula: juegos, redes sociales, plataformas en línea, videos y otros recursos digitales.
5. Construcción colaborativa de conocimientos: El descubrimiento y el desarrollo de nuevos aprendizajes se enriquece cuando es trabajado con otros. Esto permite a los estudiantes mejorar los resultados de su acción y profundizar en su saber y convicciones. Las tecnologías facilitan las redes de comunicación.
6. Gestión del conocimiento basada en evidencia: Requiere que los sistemas educativos desarrollen habilidades para registrar, entender y utilizar los datos, de manera de apoyar la toma de decisiones a todo nivel, desde la evidencia disponible.

## **8. Booktubers y motivación a la lectura**

De acuerdo a datos entregados por la Subtel<sup>9</sup> en un estudio de consumo de datos de los chilenos, realizado entre agosto de 2017 y julio de 2018, se ha generado un aumento exponencial del consumo de datos para el uso de plataformas de streaming, de video como Netflix o Youtube, alcanzando cifras cercanas al 70% de uso de datos para la visualización de videos. Este mismo estudio fue realizado durante el periodo 2018 y junio de 2019, que reveló un crecimiento total anual de 77, 1%. No cabe duda, de acuerdo a estos

---

<sup>9</sup> Subsecretaría de Telecomunicaciones, organismo dependiente del Ministerio de Transporte y Telecomunicaciones de Chile.

datos, que estamos en la época del dominio del discurso audiovisual como soporte de consumo, en detrimento en parte de la lectura de textos físicos.

Youtube es la plataforma de video más grande en el mundo, y el segundo buscador más utilizado por los usuarios de internet. De acuerdo a un estudio realizado por Google en septiembre de 2018, esta plataforma cuenta con más de mil millones de usuarios. Mientras que, en Chile, el 62% de los usuarios consumen Youtube, plataforma que además de generar millones de visitas diarias, ha llevado a influenciar hábitos en distintas categorías y audiencias.

La plataforma de Youtube creada en 2005, con eslogan “Broadcast Yourself”, traducido al español “transmite tú mismo”, expandió las posibilidades para las experiencias audiovisuales donde el usuario es el protagonista e interactúa de forma rápida y directa, Garcés (2018, p.75). De esta forma, nace el concepto de Youtubers, que se refiere a un grupo de usuarios, gestores de contenido que realizan sus propios trabajos audiovisuales, sobre diversos temas, transformándose en los protagonistas y ganando cientos de seguidores.

Dentro de este grupo de gestores de contenidos, encontramos a los Booktubers, que como su nombre lo indica, está formado por dos palabras en inglés: book y tubers, naciendo así el término que se refiere a aquellos que usuarios de Youtube, que crean videos cuyo tema central son los libros, entregando recomendaciones, opiniones y sugerencias de lectura, mostrando las novedades literarias u otros clásicos de la literatura.

Ravetinno (2015, p. 3) define a los Booktuber como jóvenes amantes de los libros que presentan y reseñan títulos en video en una comunidad virtual. Paladines y Margallo, (2020, p. 57), los definen como “una comunidad de conocimiento en red, porque comparten contenidos, intenciones y procesos de socialización del conocimiento”.

Los Booktubers son un movimiento prácticamente nuevo. No se ha identificado quién fue la primera persona en subir a Youtube una reseña literaria. Tienen su origen en Estados Unidos en el año 2008. A pesar del corto tiempo desde sus inicios, se ha consolidado en muy pocos años. Este fenómeno está creciendo y en la actualidad cuenta con millones de seguidores y usuarios a nivel mundial. Se les han considerado los “nuevos críticos literarios”. En habla hispana, España es la primera comunidad, seguida por México.

La principal temática que los Booktubers realizan son las videoreseñas donde hablan de forma informal de un libro en específico. Domínguez (2016, p. 4), menciona que el perfil de un Booktuber está basado en jóvenes que, movidos por el amor a la lectura, gestionan canales de temática literaria en Youtube. Ravettino (2015, p. 4). Plantea que con el surgimiento de los Booktubers se manifiestan nuevas formas de compartir literatura entre las comunidades virtuales.

Díaz-Jatuf (2016, p.2) proponen algunas características de estos fomentadores de lectura en la red:

- Son principalmente adolescentes de ambos géneros.
- Se graban a través de videos que suben a la red, para compartir con la comunidad virtual sus experiencias de lectura de libros.
- Son ávidos lectores, que además debaten con la comunidad virtual sobre lo leído e intercambian experiencias y relatos.
- Son fuertes mediadores de literatura.
- En ocasiones, las editoriales los eligen para que promocionen sus colecciones.
- No solo reseña libros, sino que intervienen con sus opiniones en debates muy activos.
- Utilizan un vocabulario simple y coloquial.

El mayor interés de esta comunidad radica en la relación que establecen entre la lectura y un entorno tecnológico y audiovisual como lo es la plataforma de Youtube. Este fenómeno, al igual que otros de la red, utiliza términos de la lengua inglesa, llegando a crear sus propios diccionarios con términos que se deben conocer para entenderlos de mejor manera. A continuación, se mencionan algunos términos más utilizados:

<p><b>Reseña:</b></p> <p>El Booktuber comenta un libro, desde la trama, los personajes y su experiencia personal con la lectura. El objetivo es ofrecer su opinión, no una crítica.</p>	<p><b>Wrap up:</b></p> <p>Breve comentario de de las lecturas realizadas durante un periodo de tiempo. Su extensión es más corta que las reseñas y se enfoca más en la opinión personal que en los aspectos del libro.</p>	<p><b>Top:</b></p> <p>El Booktuber realiza una selección de libros siguiendo un criterio determinado y de cada publicación argumenta brevemente los motivos por los que los ha incluido en el grupo.</p>
<p><b>Unboxing:</b></p> <p>El Booktuber abre frente a la cámara los paquetes de libros que le llegan. Muchos son regalos de las editoriales.</p>	<p><b>Book Haul:</b></p> <p>El Booktuber enseña las novedades editoriales que ha adquirido. Como se trata de libros que no ha leído, hace comentarios breves sobre las expectativas que tiene sobre su lectura.</p>	<p><b>Bookshelf tour:</b></p> <p>El Booktuber hace un recorrido visual por las estanterías, mostrando la portada, el título y el autor del libro.</p>
<p><b>Book tag:</b></p> <p>Seleccionar una temática y hacer una relación de libros, personas o cuentas que tienen que ver sobre esa temática.</p>	<p><b>Book Challenge:</b></p> <p>Son retos literarios que suelen realizar en compañía de otros Booktubers.</p>	<p><b>Vlogs:</b></p> <p>Video compuesto por fragmentos audiovisuales, ordenados de manera cronológica. El objetivo es retratar el día a día de los Booktubers.</p>

*Figura 3. Vocabulario de los Booktubers.*  
 Extraído de Manual del Club Booktubers (2018).<sup>10</sup>

De esta manera, este fenómeno literario se enlaza con el ámbito educativo, transformando con ayuda de la tecnología la animación hacia la lectura y la literatura, en especial, con estudiantes que son nativos digitales, es decir, que han nacido y crecido junto con el desarrollo de los avances tecnológicos. La generación millenials y los nativos digitales, término muy usado que intenta abarcar a la nueva generación de individuos que han nacido y crecido manejando cuatro dispositivos tecnológicos: el control remoto, el teléfono móvil, el mouse de la computadora y el joystick de la consola de juegos.

<sup>10</sup>Sistema Educativo Estatal. (2018). Manual del Club Booktubers. Secretaría de Educación Pública. Baja California, México. Recuperado de <http://www.educacionbc.edu.mx/autonomiacurricular/docs/clubs/CLUB%20DE%20BOOKTUBER.pdf>

Cassany y Ayala (2008. p.56-58) caracterizan a los millenials y nativos digitales del siguiente modo: procesan información de manera continua, pueden lidiar con diferentes cantidades de información fragmentada, tienen la capacidad para ejecutar simultáneamente varias actividades al mismo tiempo, están acostumbrados a aprender a través del juego, la simulación y la cooperación en línea, creando comunidades de aprendizaje. Aprenden de otros, socializando su conocimiento, utilizan las TIC para crear, inventar y compartir.

Esto hace fundamental la transformación de las prácticas pedagógicas de los docentes, ya que se enfrentan con otro tipo de estudiantes, que aprenden de forma distinta y requieren una actualización de sus procesos de aprendizaje. Un ejemplo de esto es la web 2.0 que ofrece un valor adicional para promover el gusto hacia lectura, pues posibilita una comunicación directa, eficaz y rápida entre estas y su comunidad, Manso-Rodríguez (2012, p.401).

Las publicaciones más recientes demuestran que en el núcleo de la orientación didáctico-literaria se encuentran procedimientos enfocados hacia la participación activa (...) que persiguen involucrar a los alumnos en procesos de una recepción productiva. Leibrandt (2007 p.5) menciona además, que se debe pasar a una idea de literatura como experiencia, como un espacio de experimentación dinámico. Su utilidad debe contribuir a la formación de un espíritu crítico.

La misma autora propone lo siguiente en línea con lo anterior que desde el punto de vista didáctico, son precisamente las nuevas tecnologías que han abierto las puertas a todo tipo de actividades de escritura con la posibilidad de su posterior publicación en la red. De ahí que muchos profesores han descubierto este medio como recurso para motivar a escribir. Leibrandt (2007 párrafo92).

Colomer, (1991, p. 26-27) menciona que se debe reemplazar el concepto de enseñanza de la literatura por el de educación literaria. El desarrollo de las competencias literarias permite formar verdaderos lectores, aquellos que, sin la obligación escolar, se adentran en la lectura de obras literarias por placer. Cada lectura les permitirá reflexionar sobre sí mismos y su sociedad y les aportará algo nuevo.

Chile ha abordado en sus políticas públicas el desafío de integrar las TIC en las comunidades educativas, posicionándose como el país latinoamericano con mejor uso tecnológico según el Foro Económico Mundial 2015(Hepp, Pérez, Aravena y Zoro, 2017,

p.4). Los programas de estudio presentados por el Ministerio de Educación integran el uso de las TIC con cuatro propósitos: trabajar la información, usar las TIC como herramientas de aprendizaje, usar las TIC responsablemente, crear y compartir información. Dentro de este último se encuentran los objetivos atingentes a este proyecto. Estos se relacionan con intercambiar información a través de las múltiples herramientas que ofrece internet y desarrollar y presentar información a través del uso de herramientas y aplicaciones de imagen, audio y video.

Con todos los antecedentes mencionados anteriormente, surge la necesidad de buscar otras herramientas que permitan a los estudiantes acercarlos a la lectura en diferentes formatos. Uno de ellos es el digital, en plena era de la virtualidad, donde una buena cantidad de textos y lecturas se han trasladado a ese formato.

## **9. Estado del Arte**

Al buscar información sobre el tema propuesto, y en específico sobre investigaciones relacionadas con el desarrollo de la expresión oral en la educación inicial, se destaca la reciente investigación de Cedeño y Saltos (2019). Titulada *Desarrollo de la expresión oral mediante la aplicación de estrategias metodológicas en estudiantes de cuarto año básico*. Pontificia Universidad Católica del Ecuador. A través de esta investigación, se busca lograr el mejoramiento de la expresión oral en los estudiantes, utilizando distintas estrategias metodológicas tales como dramatización, entrevista, exposición oral y juego; de modo que permitan que los estudiantes puedan expresarse de mejor manera al momento de comunicarse con otras personas, logrando una expresión clara de sus ideas, pensamientos o argumentos. Los resultados obtenidos reflejaron que la estrategia que tuvo mayor impacto en el desarrollo de la expresión oral fue la dramatización, con un progreso significativo en la pronunciación, vocalización, fluidez, expresión corporal, coherencia y vocabulario.

Otra investigación destacada sobre la temática de narración oral literaria, se titula *Tendencias Investigativas sobre la narración oral en la escuela (2009-2014)*. López de la Parra, Pérez y Ramírez (2015). Su objetivo es identificar las tendencias de las investigaciones relacionadas con la narración oral en el entorno escolar, durante los últimos cinco años, en diversos países de habla hispana. Los resultados obtenidos menciona a

España y Colombia como líderes en las investigaciones sobre narraciones orales en variadas líneas investigativas: en los procesos educativos y en propuestas prácticas a través del teatro como expresión artística. Venezuela también destaca en a nivel de América Latina. Su enfoque investigativo está enfocado en dos aspectos: la narración oral como medio de promoción de la lectura con trabajos que giran en torno a la lecto-escritura y complemento al proceso de aprendizaje y la narración oral como oficio profesional. México es otro país que se caracteriza por sus aportes en educación primaria y secundaria, generando un acercamiento a la cultura a través de la tradición oral como parte de la creación de una asignatura de lengua indígena dentro del currículum educativo.

Chile, no posee un alto desarrollo investigativo en esta temática, son escasos los estudios que se encuentran vinculados a la narración oral y la escuela. La perspectiva investigativa se centra en las dificultades o trastornos del aprendizaje en niños y en la población adulta.

De la temática sobre el uso de las TIC en el aula, surgen investigaciones recientes de diferentes países de América. Un ejemplo de ello es “La enseñanza de la literatura en la licenciatura en educación con Moodle”, liderada por Veytia y Leyva (2017) en México. Esta experiencia con el uso de la plataforma Moodle (*modular object-oriented dynamic learning environmet*) como apoyo en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Sus resultados evidencian la necesidad de plantearse nuevos entornos como el virtual, y del uso de herramientas tecnológicas que contribuyan a la construcción de conocimientos por parte de los estudiantes de las nuevas generaciones que usan los recursos TIC como parte de sus procesos de aprendizaje y fortalecen sus habilidades digitales, comunicativas, colaborativas y lectoras para estar en sintonía ante las demandas de la sociedad actual. Los docentes cuentan con la experiencia en la disciplina, pero ésta se ve enriquecida en sus paradigmas en torno a la enseñanza-aprendizaje, utilizando las TIC como un medio para fortalecer el aprendizaje.

Las investigaciones sobre Booktubers, predominan en países como México, Colombia y Argentina, pero éstas se enmarcan dentro del contexto juvenil y universitario. Uno de los proyectos colaborativos más destacados durante los últimos años que también se basaba en las reseñas audiovisuales fue el blog Kuentalibros

(<http://kuentolibros.blogspot.com.es/>). El proyecto surgió de un equipo de distintos profesores que empezaron a grabar reseñas de libros para sus clases.

Posteriormente el proyecto se abrió a otros centros y cualquier persona podía enviar su vídeo con información para la entrada. Nació en 2011 y fue clausurado en junio de 2013 con casi dos mil entradas y más de un millón de visitas. En las grabaciones encontramos reseñas orales tanto alumnado de primaria, secundaria, bachillerato y estudios superiores, como docentes de todas esas etapas.

Un proyecto de tesis denominado *Booktube como Estrategia de Comprensión Lectora en los estudiantes de tercer grado de Colegio Nuevo Liceo Académico*, realizado por Pilar Millán (2018). De la Universidad Javeriana, Colombia. Este trabajo de investigación con el objetivo de diseñar e implementar una secuencia didáctica que fortalezca la comprensión lectora de los niños de tercer grado, de tal forma que genere un impacto significativo en sus habilidades lectoras dentro y fuera del aula. El proyecto consta de tres fases: preparación o sensibilización, producción que abarca el desarrollo de las actividades y evaluación. La secuencia didáctica se desarrolló en sesiones que incorporaban la descripción general, desarrollo de la sesión, un momento de sensibilización, las actividades, la reflexión, los acuerdos tomados y la evaluación, las que apuntaban al desarrollo de estrategias de lectura y escritura. Los resultados se organizaron en categorías relacionadas con el fortalecimiento de las prácticas de lectura, los que arrojaron el fortalecimiento del gusto por la lectura y la motivación de los estudiantes a participar en el proyecto. La otra categoría de los resultados se relacionó con la construcción de una experiencia significativa de lectura, los estudiantes demostraron comprensión y adquisición de estrategias de lectura, fluidez al contar una historia y mejoras en la formulación de preguntas y opinión de libros, evidenciando su postura personal sobre ellos. Al incorporar la temática de Booktubers, un concepto innovador en el aula, se evidenciaron cambios en la relación de los estudiantes con la práctica de la lectura.

Otra investigación titulada “Lectura y aprendizaje formal en Youtube”, de Vizcaíno, Contreras y Guzmán (2019). Es una propuesta centrada en una forma de expresión literaria impulsada por la comunidad Booktuber, que profundiza nuevas prácticas juveniles fuera del aula que remiten a la promoción de libros y a la expresión crítica sobre aspectos relacionados con el contenido, los formatos, los géneros y los autores en un contexto

mediático. Su objetivo es indagar en aquellos factores que motivan a los jóvenes a leer a través de los Booktubers. Para ello se realizó un análisis cualitativo y cuantitativo de la revisión literaria, de contenidos y de casos. Los resultados obtenidos revelan como un factor importante que invita a la lectura juvenil es el vínculo entre Booktuber y seguidor. Presentando atisbos de afinidad relacionados con el interés por los libros, los autores y los géneros literarios.

Finalmente, la monografía realizada por Andrea Bustos León en el año 2019, de la Universidad Pedagógica Nacional, en Colombia, titulada *Booktubers en el aula: desarrollando hábitos lectores y competencia literaria*. Investigación que fue el resultado de un proceso investigativo en el marco de la práctica pedagógica. Su objetivo es determinar la incidencia del uso de Booktuber como herramienta didáctica para mejorar el hábito lector y desarrollar los procedimientos (interpretar y valorar) y actitudes (sensibilidad y capacidad de reflexión) de la competencia literaria. Esta propuesta pedagógica se dividió en dos ejes temáticos: los Booktubers y la Lectura a través del análisis y la producción de contenido de video que perteneciera al fenómeno Booktuber. Haciendo posible que los estudiantes construyeran nuevas perspectivas sobre el ejercicio lectora y la literatura.

Sus resultados comprobaron la validez y pertinencia de un proyecto basado en la incidencia de los Booktuber como herramienta didáctica enriquecedora para mejorar los hábitos lectores y la competencia literaria de la población. Se concluyó que los Booktubers posibilitan la promoción de la competencia literaria, en la medida que hace que los estudiantes se acerquen de una manera lúdica a la lectura, adquieran habilidades y conocimientos propios de la competencia. A su vez, brinda la oportunidad de explorar espacios y actividades dinámicas en el aula, utilizando las TIC, promoviendo la adquisición de una nueva perspectiva sobre las riquezas de historias y experiencias que permite la lectura.

En Chile, están organizados en una comunidad llamada Booktubers Chile, con espacios en redes sociales: Youtube, Facebook e Instagram. Al igual que en otros países, durante el año 2019 tuvieron protagonismo en las distintas ferias del libro que se realizaron en la ciudad de Santiago y en regiones. Los Booktubers chilenos más populares cuentan

con más de 5.000 seguidores. A ellos las editoriales les entregan mensualmente libros para que los comenten.

Al realizar la búsqueda de investigaciones sobre Booktubers en nuestro país, se encontró la quinta versión del Concurso Nacional de Booktubers 2019, instancia organizada por el Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio a través del Sistema Nacional de Bibliotecas Públicas, en Colaboración con el Instituto Nacional de la Juventud, INJUV, y en el Marco del Plan Nacional de Lectura. Su objetivo es acercar la lectura y fomentar el acceso a las Bibliotecas Públicas. Los postulantes deben crear un video recomendando un libro que hayan leído en uno de los más de 500 servicios bibliotecarios que hay a lo largo de Chile, incluyendo las Bibliotecas Regionales, la Biblioteca Pública Digital, la Red de Bibliometro y los Bibliomóviles entre otros.

Otro programa del Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio es Cecrea, Centros de Creación que promueve el derecho a imaginar y crear ciudadanos y ciudadanas de 7 a 19 años, a través de la convergencia de las artes, las ciencias, las tecnologías y la sustentabilidad. Dentro de las actividades que busca desarrollar este programa, se encuentra la implementación de experiencias dirigidas a la comunidad en formación de mediadores de lectura. Las capacitaciones están dirigidas a docentes, encargados de biblioteca, gestores culturales, etc. Una temática que incorpora es la estrategia de creación de video reseña Booktuber como promoción y motivación de la lectura.

## **V. OBJETIVOS DEL PROYECTO**

### **1. PREGUNTAS PARA ELABORAR EL PROYECTO**

¿Se puede desarrollar la comunicación y expresión oral en los estudiantes de los primeros ciclos de enseñanza básica en la asignatura de Lenguaje y Comunicación de manera sistemática con proyectos interdisciplinarios?

¿Pueden las plataformas virtuales y audiovisuales ayudar a la mejora de la expresión oral?

¿Aumenta la motivación de la lectura con el uso de plataformas virtuales y audiovisuales?

### **2. OBJETIVO GENERAL**

Elaborar un material audiovisual que contenga leyendas mapuches a través de la plataforma de Booktuber como estrategia de fortalecimiento del lenguaje y la expresión oral en estudiantes de cuarto año básico.

### **3. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Conocer leyendas pehuenches y mapuches, sus características para el proceso de generación de identidad local a través de los relatos recopilados escritos.
- Desarrollar la expresión escrita en los estudiantes a través de la redacción de la reseña de una leyenda seleccionada.
- Implementar metodología de juegos teatrales para la mejora del lenguaje oral.
- Propiciar la capacidad de trabajo colaborativo e interdisciplinario, motivando la lectura y escritura en diversos formatos con el uso de herramientas tecnológicas.

## VI. METODOLOGÍA

### 1. Metodología del proyecto

La metodología con la cual se implementará esta propuesta pedagógica, que buscar fortalecer la expresión oral, corresponde al Aprendizaje Basado en Proyectos, para integrar el gusto por la literatura mediante el uso de TIC. La enseñanza de niños, niñas y jóvenes en la actualidad, requiere la preparación de cada docente en metodologías y estrategias pedagógicas que desarrollen en los estudiantes las llamadas habilidades del siglo XXI, donde el estudiantado sea constructor de conocimiento y protagonista de su proceso de aprendizaje (Buck Institute of Education, 2019). Ambos son elementos centrales del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), metodología que promueve el desarrollo no sólo de conocimientos sino de habilidades cognitivas y socio-afectivas.

Esta modalidad constituye, además, una herramienta útil para los docentes no tan solo como un medio importante para el aprendizaje, sino también para el uso efectivo de las TIC. El ABP es un modelo de aprendizaje con el cual los estudiantes trabajan de manera activa, planean, implementan y evalúan proyectos que tienen aplicación en el mundo real más allá del aula de clases (Martí, Heydrich, Rojas y Hernández (2010 p. 13). Además, este modelo permite a cada docente actuar como un orientador o guía que también aprende, utilizar una evaluación real, tener metas educativas explícitas, así como también afianzar sus raíces en el modelo pedagógico constructivista. Desde otro punto de vista, está centrado en estudiantes y promueve su motivación intrínseca; estimula el aprendizaje colaborativo y cooperativo, permite que realicen mejoras en forma constante de sus tareas o presentaciones para que se comprometan activamente con la resolución de las tareas para el desarrollo de las habilidades de orden superior, según Martí et al. (2010, p.13-14).

A partir de la necesidad detectada, se pretende mejorar la comunicación y expresión oral en estudiantes de cuarto año básico, así como también el fortalecer la identidad cultural, a través del conocimiento de leyendas. Esto con la incorporación del uso de soportes tecnológicos y audiovisuales, mediante la integración de las asignaturas de Lenguaje y Comunicación, Historia y Tecnología. Al incorporar el ABP como una estrategia que forma parte de las metodologías activas enriquecido con la utilización de las

TIC, se conforma un soporte para el aprendizaje grupal y la creación conjunta del conocimiento, además del uso efectivo de las herramientas tecnológicas digitales.

### **Integración de las TIC en los ABP**

Las TIC son herramientas tecnológicas que están presentes en nuestra sociedad, permitiendo agilizar actividades de la vida cotidiana. En educación ofrecen amplias posibilidades de mejorar las prácticas pedagógicas de aula, contribuyendo al desarrollo de aprendizaje colaborativo. Se contemplan como un soporte para el aprendizaje grupal y la creación conjunta de conocimiento.

Según Moursund (2007), las TIC son un “excelente vehículo para implementar una teoría constructivista de enseñanza y aprendizaje” (p. 14). Lo que las transforma en una herramienta esencial en el ABP, que da prioridad al hacer que se genera a partir de la construcción del conocimiento, promoviendo la motivación y la conexión entre el aula y su entorno al incorporar las TIC como uno de sus elementos esenciales. De esta manera, un grupo de estudiantes aprende a resolver problemas y realizar tareas, favoreciendo el desarrollo de las habilidades del siglo XXI. Las TIC tienen un papel destacado en cada una de las fases de un proyecto con ABP. Estas ayudarán a gestionar el proyecto, motivar, comunicar, colaborar entre pares, organizar la información, tomar decisiones, fomentar la creatividad y evaluar y coevaluar.

### **Importancia de la expresión oral en el aula y su potencialización a través del juego dramático.**

Dentro del aula se debe promover la expresión oral que es espontánea y a su vez, la que es producto de una planificación rigurosa. Desde los primeros niveles de enseñanza se practica a través de los diálogos con las experiencias cercanas a los niños a los que se van integrando la comunicación grupal y actitudes de respeto por el otro que está hablando. Se tiende a considerar que la expresión oral es una competencia exclusiva de la asignatura de Lenguaje y Comunicación, pero que evidenciado que las distintas áreas de aprendizaje requieren de esta habilidad y permiten el desarrollo de diferentes estrategias a la hora de comunicarse, lo que otorgará al estudiante la independencia y autonomía en su vida

cotidiana. Formar hablantes y oyentes requiere que la comprensión y la expresión oral estén ligadas entre sí, no puede haber una adecuada expresión sin una buena comprensión oral.

El fortalecimiento de la expresión oral pretende no sólo que los estudiantes comuniquen contenidos en forma adecuada, sino también emociones y sentimientos. Álvarez y Parra (2015, p. 39-44) aluden que en todo acto comunicativo están presentes diferentes aspectos tales como:

- Tono: elemento que en comunicación relaciona sentimientos y su expresión con palabras.
- Ritmo: fluidez verbal con la que se expresa una persona.
- Volumen: intensidad con la que se habla.
- Timbre: registro que permite distinguir a una persona de otra.
- Gestos: estímulos visuales que se envían a la persona con la que se habla.

Para fortalecer estos aspectos, el proyecto contempla la integración de la metodología de juego dramático como estrategia pedagógica que aporta y dinamiza los procesos de enseñanza a través de actividades corporales, expresivas y dramáticas que promuevan la expresión oral en diferentes situaciones y contextos forma motivadora, lúdica y atractiva para los estudiantes. Con la implementación de los juegos teatrales se busca explorar, sensibilizar y potenciar la imaginación creativa de los estudiantes en su proceso comunicativo.

Se incluirán actividades de creatividad corporal y creatividad vocal, utilizando técnicas de sensibilización, improvisación, juego de roles, imitación. Estas actividades se incorporarán dentro de la asignatura de Lenguaje y Comunicación. (Ver anexos).

El juego dramático se convierte en un recurso de representación artística de vivencias en las que los estudiantes personifican diversas temáticas de la vida, favoreciendo la expresión oral y corporal y las habilidades sociales, aspectos fundamentales para el desarrollo integral de una persona.

### **Estrategias Metodológicas con ABP**

Este proyecto utilizará la metodología del ABP interdisciplinario por medio de un conjunto de estrategias que se detallan a continuación:

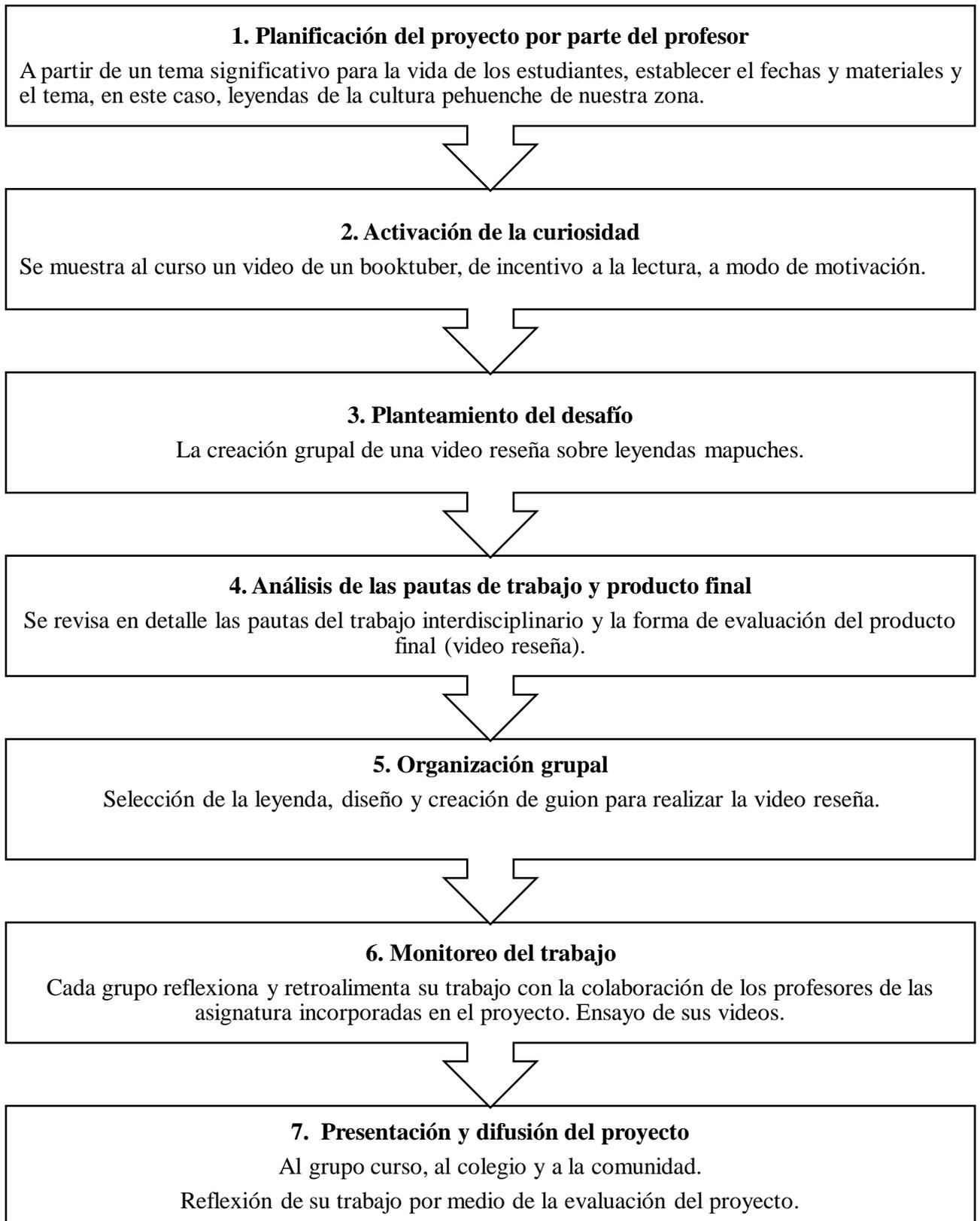


Figura 4. Estrategias metodológicas con ABP.

A lo largo de todo el proceso se utilizarán las siguientes técnicas:

- **Clases expositivas participativas:**

Por medio de la participación activa de los estudiantes que les permita hacer intervenciones en forma individual o grupal, potenciando la reflexión y la retroalimentación entre pares (ver anexos).

- **Juegos dramáticos:**

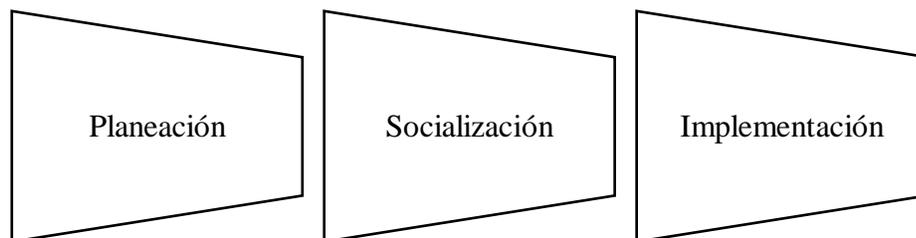
Se incorporan diversas actividades de expresión corporal y vocal utilizando técnicas de sensibilización, improvisación, imitación, juego de roles (role play), de creación colectiva con énfasis en lo lúdico (ver anexos).

- **Ejercicios prácticos:**

A través de los ensayos grupales, la creación de la reseña escrita de la leyenda elegida y del guion del video (ver anexos).

### **Métodos de registro y análisis**

Para cumplir con el logro de los objetivos, a continuación, se detalla la metodología a utilizar para realización de este proyecto de innovación didáctica en el aula. Se organizará en las siguientes etapas. Posteriormente, se realizará una descripción detallada de cada una.



*Figura 5.* Etapas del proyecto de innovación didáctica en el aula.

Los instrumentos de recogida de la información que se utilizarán en el proyecto tienen relación con la evaluación cuantitativa y cualitativa de la motivación por la lectura, el auto concepto de los estudiantes como lectores y el valor que le asignan a la lectura, por medio de la Escala de Motivación por la Lectura de Gambrell, L.B.; Martin, B.; Codling, R. M.; Anders, S. (1996). (Ver anexo 1).

La escala de Motivación a la lectura es uno de los instrumentos más usados para evaluar la motivación lectora. Se fundamenta en las teorías motivacionales de Eccles (1983), quién establece que la motivación se ve fuertemente influenciadas por las expectativas de éxito que tiene la persona frente a una determinada tarea, así como también por la valoración que el sujeto hace de dicha tarea. Navarro, Orellana y Baldwin (2017, p. 4).

El instrumento consta de 20 preguntas, 10 de las cuales se utilizan para evaluar el autoconcepto lector y 10, para la valoración de la lectura. Se trata de ítems de opción múltiple, donde los enunciados son abiertos, que se completan con las cuatro opciones de respuesta. La escala de puntaje por pregunta es de 1 a 4 puntos. La respuesta más positiva se le asigna el número más alto (4) y a la menos positiva el puntaje más bajo (1). Las preguntas con números impares evalúan el Autoconcepto como lector; y las preguntas con números pares evalúan el Valor de la lectura.

A continuación, se describe este instrumento, la asignación de puntaje y su cálculo de acuerdo a sus dos factores a medir: Autoconcepto lector y Valoración de la lectura. Se incluye también el cálculo del porcentaje global de interés por la lectura.

### **Autoconcepto lector**

El índice de autoconcepto lector generado comprende aquellos ítems que abordan la percepción subjetiva de la competencia en la lectura de los estudiantes. Los ítems involucrados son los siguientes:

- Como lector me considero...
- Yo leo...
- Cuando leo solo, sin ayuda de nadie más, entiendo...
- Cuando mi profesor o profesora me pregunta por lo que leí...

- Leer es para mí...
- Cuando estoy en un grupo comentando un libro, yo...
- Cuando leo en voz alta...

Tabla 3

*Escala de autoconcepto como lector*

N° Pregunta	Puntos			
	Alternativa A	Alternativa B	Alternativa C	Alternativa D
1	4	3	2	1
3	1	2	3	4
5	4	3	2	1
7	4	3	2	1
9	1	2	3	4
11	4	3	2	1
13	1	2	3	4
15	4	3	2	1
17	1	2	3	4
19	1	2	3	4

Cuestionario de Motivación por la Lectura de Gambrell, L.B.; Martin, B.; Codling, R. M.; Anders, S. (1996).<sup>11</sup>

**Cálculo del Puntaje Escala Autoconcepto como Lector**

**Puntaje Escala Autoconcepto como Lector:** Sumar los puntos obtenidos en las preguntas impares, multiplicar el puntaje obtenido en la escala de autoconcepto por 100 y dividir por los puntos totales de la escala (40)

$$\% = \frac{\text{Puntaje Escala Autoconcepto} \times 100}{40}$$

<sup>11</sup>Recuperado de <https://cursa.ihmc.us/rid=1H74VCOZM-12P5RFM-JRW/Aprendizajes%20claves%20media.pdf>

## Valoración de la Lectura:

Este índice comprende todos aquellos ítems del cuestionario relacionados con el valor que los estudiantes dan a las tareas de lectura y su participación en actividades de lectura. Los ítems involucrados son los siguientes:

- Leer un libro por placer es algo que hago...
- La lectura para mí es...
- Para mis mejores amigos leer es...
- Las personas que leen mucho, me parecen...
- Pasar tiempo en la biblioteca es...
- Comprender bien lo que leo es...
- Recibir un libro de regalo para mi cumpleaños es...
- Si leo un buen libro...
- Pasar el tiempo leyendo...

Tabla 4

*Escala de valor de la lectura*

<b>Nº Pregunta</b>	<b>Puntos Alternativa A</b>	<b>Puntos Alternativa B</b>	<b>Puntos Alternativa C</b>	<b>Puntos Alternativa D</b>
<b>2</b>	1	2	3	4
<b>4</b>	1	2	3	4
<b>6</b>	4	3	2	1
<b>8</b>	4	3	2	1
<b>10</b>	4	3	2	1
<b>12</b>	1	2	3	4
<b>14</b>	4	3	2	1
<b>16</b>	1	2	3	4
<b>18</b>	4	3	2	1
<b>20</b>	4	3	2	1

Cuestionario de Motivación por la Lectura de Gambrell, L.B.; Martin, B.; Codling, R. M.; Anders, S. (1996).

## <sup>12</sup>**Cálculo del Puntaje Escala Valor de la Lectura**

**Puntaje Escala Valor de la Lectura:** Sumar los puntos obtenidos en las preguntas pares, multiplicar el puntaje obtenido en la escala de valoración de la lectura por 100 y dividir por los puntos totales de la escala (40)

$$\frac{\% = \text{Puntaje Escala valor de la Lectura} \times 100}{40}$$

## **Cálculo del Puntaje Global de Interés por la Lectura**

**Puntaje Global de Interés por la Lectura:** Sumar los puntos obtenidos en todas las preguntas, multiplicar el puntaje obtenido en el total de la encuesta por 100 y dividir por los puntos totales de la encuesta (80)

$$\frac{\% = \text{Puntaje total de preguntas} \times 100}{80}$$

Tabla 5

### *Niveles de Evaluación del Interés por la Lectura*

<b>Rango</b>	<b>Nivel</b>
<b>20-34</b>	Bajo
<b>35-49</b>	Medio bajo
<b>50-65</b>	Medio alto
<b>66-80</b>	Alto

Cuestionario de Motivación por la Lectura de Gambrell, L.B.; Martin, B.; Codling, R. M.; Anders, S. (1996)<sup>13</sup>.

<sup>12</sup>Recuperado de

<https://cursa.ihmc.us/rid=1H74VCQZM-12P5RFM-JRW/Aprendizajes%20claves%20media.pdf>

<sup>13</sup>Recuperado de

<https://cursa.ihmc.us/rid=1H74VCQZM-12P5RFM-JRW/Aprendizajes%20claves%20media.pdf>

Este instrumento se aplicará individualmente como un pre-test antes de iniciar el proyecto y un post- test, al finalizar el proyecto. Una vez aplicados ambos test, se contrastarán los datos para conocer si hubo variaciones sobre su motivación hacia la lectura posterior a la concreción de este proyecto de innovación didáctica de aula.

## **2. Planeación y Socialización**

Este proyecto se realizará en el segundo semestre del presente año, con una duración de 4 semanas. En la asignatura de Lenguaje y Comunicación se estipula para la ejecución del proyecto 32 horas pedagógicas. Esta asignatura se cuenta con 8 horas pedagógicas semanales.

El proyecto interdisciplinario será coordinado en primera instancia, con la Unidad Técnico Pedagógica: Coordinadora de Ciclo y Jefe de Unidad Técnico Pedagógica. Luego, será presentado a la Dirección del Colegio para su aprobación y respaldo. Finalmente, se expondrá el proyecto a los docentes de primer ciclo básico en instancias de prácticas pedagógicas del nivel. Al sociabilizar el proyecto, se incluirán las sugerencias y aportes realizados por cada estamento del colegio.

### 3. Implementación

La implementación del proyecto contempla las siguientes fases:

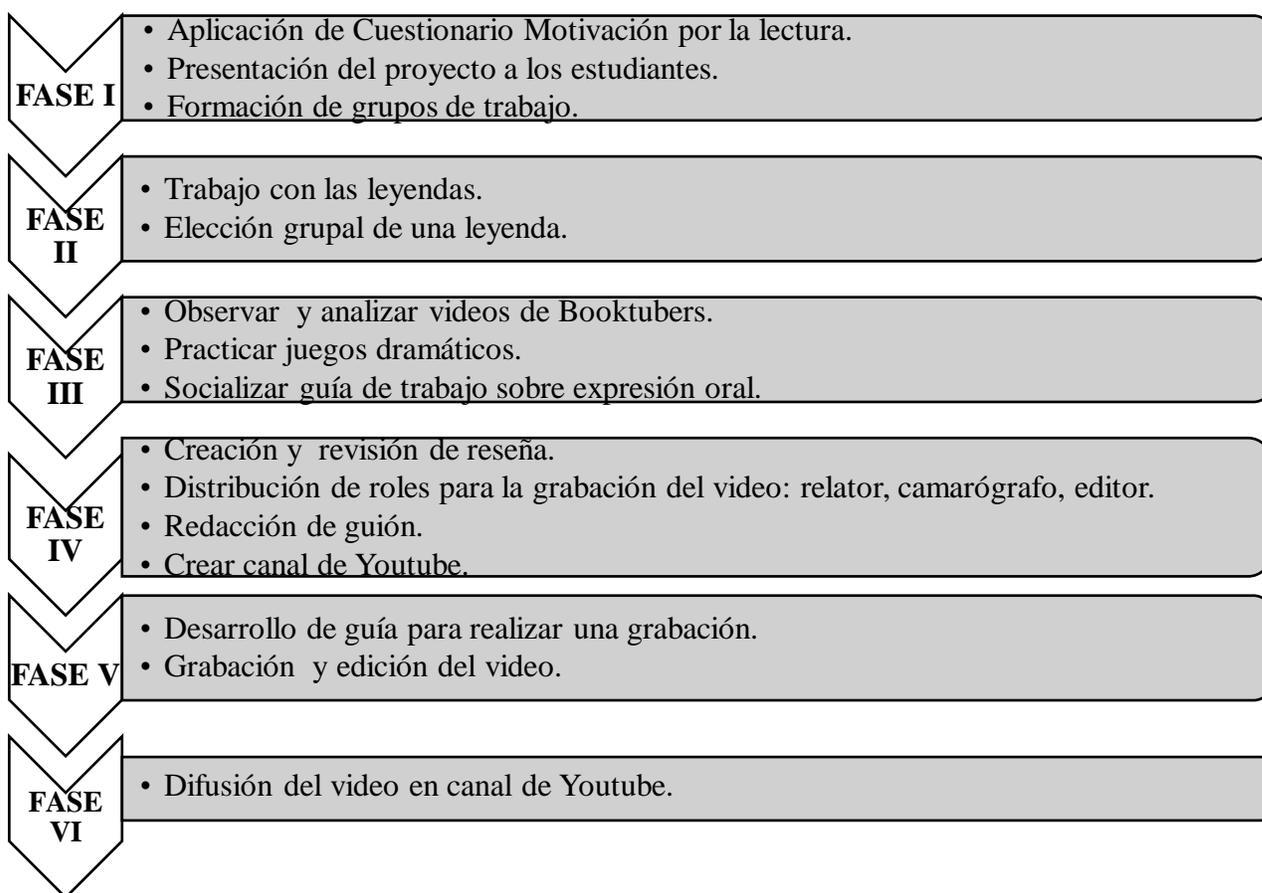


Figura 5. Fases de implementación del proyecto. Elaboración propia.

#### **Fase I: Aplicación de Cuestionario, presentación del proyecto a los estudiantes y formación de grupos de trabajo.**

En esta primera fase, la docente aplica cuestionario de motivación por la lectura, se obtienen datos que se utilizarán una vez finalizado el proyecto a implementar (anexos). Posteriormente, se presenta el proyecto a trabajar con el curso, sus objetivos y actividades a realizar. Luego, se conforman los grupos de trabajo de seis integrantes por grupo. Se realiza el análisis de la pauta de trabajo en conjunto con los estudiantes.

## **Fase II: Trabajo con las leyendas mapuches y elección grupal de una leyenda.**

En esta etapa, se trabaja con los estudiantes en la selección de la leyenda. Se solicita a cada grupo de trabajo que lea comprensivamente la leyenda que seleccionaron y luego realice un resumen mediante un organizador gráfico para extraer las ideas principales y la secuencia narrativa de acontecimientos de la leyenda.

## **Fase III: Observar videos de distintos Booktubers, extraer ideas y socializar grupalmente la elección.**

En esta tercera etapa, los estudiantes observarán videos de Booktubers. Una vez observados, deben comentar y socializar en sus grupos las características de los videos y extraer ideas. Se realizará juegos dramáticos con actividades prácticas de expresión corporal y vocal. Finalmente, los estudiantes trabajarán con la Guía de Lectura Oral como referencia para realizar el video.

## **Fase IV: Creación de la reseña de la leyenda, revisión de la reseña. Redacción del guion. Creación de cuenta en Youtube. Ensayos y pruebas de grabación.**

En esta fase, se realizará por escrito una reseña literaria de la leyenda, que sirva como base de la redacción del guion del material audiovisual. Para esto, se entregará guía de trabajo Ficha Reseña Literaria, la que deberán completar para su posterior revisión. Esta reseña incorpora los elementos centrales y característicos de este tipo de escritos, además de su experiencia lectora.

En forma paralela, se creará una cuenta en Youtube.

Una vez corregida la reseña y el guion por parte del docente, cada grupo de trabajo seleccionará al o los integrantes que protagonizarán el material audiovisual. Posterior a esto, socializarán la Guía de Lectura Oral, se organizarán para realizarán ensayos y pruebas de grabación.

#### **Fase V: Grabación y edición del video.**

Luego de varias pruebas y ensayos, se realizará la grabación definitiva del video, otorgándole la libertad a cada grupo de trabajo la decisión del lugar donde será grabado el video. Luego, cada grupo deberá realizar la edición a cargo de los integrantes del grupo designados para esto.

#### **Fase VI: Difusión del video en canal de Youtube.**

Una vez revisado y editado el video, se sube al canal de Youtube para su difusión. Se comparte la dirección para ser visualizado en la página web oficial del Colegio, previa autorización de las autoridades pedagógicas, administrativas y de los apoderados del curso por el uso de imágenes de menores para un trabajo educativo.

### **4. Evaluación**

En esta etapa se realizará un análisis de los objetivos planteados, así como también, realizar una autoevaluación “Bitácora de aprendizaje”. Posteriormente, se realizará una co-evaluación grupal relacionada con todas las etapas del proyecto: creación de la reseña literaria y del video creado.

La evaluación por parte de la docente será utilizando una escala de apreciación que incorpore todas las etapas de este proyecto.

Finalmente, se vuelve a aplicar el cuestionario de motivación por la lectura y se contrastan los datos de ambas aplicaciones y la influencia de esta intervención en el resultado final.

### **5. Difusión**

En esta última fase, se difunde el material audiovisual en diferentes medios de comunicación: Youtube, página web del colegio, televisor de la entrada del colegio, Instagram oficial del colegio.

También se comparte el proyecto, en especial, el material audiovisual con otros colegios pertenecientes a la Fundación, de modo de realizar un proyecto transversal que promueva el desarrollo de la oralidad y la motivación a la lectura.

Además, se planteará la idea de la creación de un taller extraescolar relacionado con un Club de Lectura, de modo de potenciar a los estudiantes que tengan la motivación y habilidades para ser Booktubers, permitiéndoles crear videos a partir de sus propios intereses literarios.

Una vez conformado el taller en el Colegio, se realizará la propuesta a otros establecimientos, de preferencia, colegios de Alto Biobío para enriquecer la temática con leyendas originarias de las comunidades a las que pertenecen. La implementación estará a cargo de estudiantes pertenecientes al taller, quienes serán monitores y estarán capacitados en el manejo y uso de los medios tecnológicos. De esta forma, los aportes serán recíprocos, enriqueciéndose y ampliando el proyecto a futuro.

## VII. PROGRAMACION DE ACTIVIDADES

### 1. TABLA DE ACTIVIDADES

Objetivo Específico	Descripción de actividades	Duración Nº de semanas	Responsables y disponibilidad de horas	
Conocer leyendas chilenas, sus características para el proceso de generación de identidad local a través de los relatos recopilados escritos.	<p>Se aplica en forma individual cuestionario de motivación por la lectura. La docente presenta el proyecto al curso. Se organizan en grupos de trabajo de 5 integrantes. Se explica al curso el proyecto a realizar “Seamos Booktubers”. Análisis de pauta de trabajo del proyecto.</p>	Semana 1	Profesora de Lenguaje	6 horas pedagógicas
	<p>Se lee en forma colectiva y se invita a los estudiantes a la Biblioteca CRA a buscar leyendas mapuches en libros o en internet.</p>		Coordinadora y Encargada de Biblioteca CRA	2 horas pedagógicas (dentro de las horas de Lenguaje)

Conocer leyendas chilenas, sus características para el proceso de generación de identidad local a través de los relatos recopilados escritos.	Se explica por medio de una presentación en Power Point, las características de las leyendas, enfatizando la característica de transmisión en forma oral. Se incluyen ejemplos de leyendas tradicionales de Chile. Selección de la leyenda mapuche por parte de cada grupo de trabajo. Lectura comprensiva grupal de la leyenda seleccionada. Elaboración de un organizador gráfico a partir de la leyenda.	Semana 2	Profesora de Lenguaje	6 horas pedagógicas
	Se trabaja con los estudiantes la importancia de conocer la identidad local por medio de las leyendas.		Profesora de Historia	3 horas pedagógicas
Desarrollar la expresión escrita en los estudiantes a través de la redacción de la reseña de una leyenda seleccionada.	La docente de Tecnología les muestra a los estudiantes de Booktubers. Socializan aspectos relevantes y extraen ideas.	Semana 2	Profesora de Tecnología	1 hora pedagógica
	Posterior a esto, desarrolla ficha de reseña literaria. Revisión y corrección de la reseña, para su posterior reescritura.	Semana 2	Profesora de Lenguaje	2 horas pedagógicas

Implementar metodología de juegos teatrales para la mejora del lenguaje oral.	Los estudiantes realizan ejercicios prácticos de juegos teatrales por medio de actividades de expresión corporal y vocal. Desarrollo de guía de lectura oral. Creación del guion del video. Distribución de roles para la creación de la video reseña: relator, camarógrafo, editor, etc.	Semana 3	Profesora de Lenguaje	6 horas pedagógicas
	Realizan ensayos y pruebas de cámara con el guion del video. Crean una cuenta en Youtube.	Semana 3	Profesora de Tecnología	2 horas pedagógicas
Propiciar la capacidad de trabajo colaborativo e interdisciplinario, motivando la lectura y escritura en diversos formatos con el uso de herramientas tecnológicas.	Grabación final del video. Edición del video. Subir video a Youtube Difusión del video en la página web del colegio.	Semana 4	Profesora de Lenguaje Profesora de Tecnología	4 horas pedagógicas

	<p>Evaluación del proyecto por medio de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Autoevaluación: Bitácora de aprendizaje.</li> <li>• Coevaluación: Trabajo colaborativo.</li> <li>• Evaluación del proyecto por parte de los docentes participantes utilizando una escala de apreciación.</li> </ul> <p>Se aplica Test Cuestionario de motivación por la lectura.</p>	Semana 4	<p>Profesora de Lenguaje</p> <p>Profesora de Historia</p> <p>Profesora de Tecnología</p>	4 horas pedagógicas
--	--	----------	--	---------------------

## VIII. RECURSOS

<b>RECURSOS HUMANOS</b>	<b>MATERIALES</b>	<b>FINANCIAMIENTO</b>
Profesora Jefe Profesora de Lenguaje Profesor de Historia Profesor de Tecnología Coordinadora de ciclo Jefe de UTP Director	Libros de leyendas Computador Acceso a internet Texto de Lenguaje y Comunicación 4° básico Cuaderno de Lenguaje Guías de trabajo Lápiz grafito Marcadores de colores Celular o cámara de video Micrófono Iluminación	Este proyecto no requiere de recursos monetarios.  Se utilizarán materiales con los que cuentan los estudiantes.

## **IX. CONSIDERACIONES GENERALES, ALCANCES Y PROYECCIONES**

El objetivo central del proyecto es el fortalecimiento del lenguaje y la expresión oral en estudiantes de cuarto año básico a través de la implementación de diversas estrategias, a partir de la metodología de aprendizaje basado en proyectos, ABP mediante el uso de la TIC. Frente a las debilidades en materia de oralidad que presentan los estudiantes, se busca mejorarla, así como también motivar a la lectura por medio de la elaboración de un material audiovisual (video) en la plataforma de Youtube, incentivando el uso educativo de herramientas tecnológicas. Se potencia además el trabajo colaborativo de los estudiantes, lo que refuerza y desarrolla el trabajo en equipo y las habilidades sociales en los estudiantes.

Las unidades educativas son espacios de formación de los ciudadanos del futuro, por consiguiente, deben desarrollar y ejercitar con los estudiantes estas habilidades que se encuentran presentes en el currículum. Son los docentes los encargados de desarrollar las habilidades en el aula, mediante un aprendizaje práctico, lúdico y experimental y que los prepare para el mundo estudiantil laboral que les tocará vivir a futuro. Por ello, el proyecto apunta a reforzar habilidades como el pensamiento crítico, la colaboración entre pares, la creatividad, la comunicación, metacognición, a partir de la reflexión propia del trabajo realizado y el uso responsable y pedagógico de los recursos tecnológicos, que no siempre se utilizan para tales fines en la infancia y juventud.

A partir de la información teórica reunida sobre el desarrollo de la comunicación humana, se incorporaron elementos dentro de este proyecto que potencian la oralidad mediante actividades motivadoras, enriquecedoras y contextualizadas a la realidad local y social de los estudiantes que participarán en el proyecto. Por lo tanto, apunta a la incorporación y uso significativo del lenguaje en todas sus dimensiones y con toda su riqueza. Por ello, se espera que aporte directamente en los procesos de desarrollo de habilidades de comunicación y expresión oral, con elementos verbales y paraverbales: voz, acento, ritmo, tono, gestualidad facial y corporal, etc. de los estudiantes e incrementa su motivación hacia la lectura, que aporta al fortalecimiento de su universo simbólico, de mano de la identidad con las culturas ancestrales, y en la adquisición de nuevo léxico y vocabulario.

Este proyecto de aula, por otra parte, considera aspectos relevantes relacionados con la integración de diversas asignaturas, lo que hace aún más potenciar actividades de distintas áreas de aprendizaje. Incluyó actividades de tipo cognitivo, procedimental y en especial, de tipo actitudinal, otorgándole un carácter holístico. Las implicancias de este se proyectan a continuar trabajando colaborativamente con los estudiantes, de forma de dar énfasis al desarrollo de actividades grupales, permitiendo así establecer y distribuir roles dentro de los equipos de trabajo.

Otra arista de proyección está relacionada con la formación de un taller extraescolar “Club de Lectura” para los estudiantes que sientan motivación por ser Booktubers y por la lectura en general. La proyección de este proyecto puede continuar sus líneas investigativas en el ámbito de la ampliación del lenguaje por medio de la pedagogía teatral, con el propósito de desarrollar e incorporar habilidades comunicativas verbales y no verbales, siempre acompañados del uso de las TIC como medio de difusión. Se puede señalar que los textos y la literatura han evolucionado y transformado con el uso de la tecnología. La motivación a la lectura ha encontrado en los Booktubers a los nuevos difusores de la literatura infantil y juvenil. Este último aspecto mencionado es relevante, ya que las herramientas tecnológicas pueden llegar a ser muy útiles y motivadoras para el trabajo educativo en ambientes enriquecedores, a nivel docente como de los estudiantes en esa temprana etapa de la niñez.

El presente proyecto, en suma, está enfocado en otorgar el dinamismo que la educación requiere por medio de la actualización de las prácticas pedagógicas de aula que consideran el grupo etario con el cual se trabaja. Esto conlleva a constantes revisiones e implementaciones de nuevas estrategias didácticas que permiten el aprendizaje significativo en el aula.

En conclusión, existen una serie de aspectos positivos a través de los cuales se puede continuar con la puesta en práctica de proyectos de aula interdisciplinarios, que van en beneficio directo de los procesos de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes, y que posteriormente pueden llevar a la generación de investigaciones que muestren la evidencia de esos resultados, de acuerdo a la innovación pedagógica propuesta.

## X. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Álvarez, Y.& Parra, A. (2015). *Fortalecimiento de la expresión oral en un contexto de interacción comunicativa*. (Tesis de maestría). Universidad Pedagógica y Tecnológica, Colombia. Recuperado de <https://repositorio.uptc.edu.co/bitstream/001/1513/1/TGT-149.pdf>
- Bigas, M. (2008). El lenguaje oral en la escuela infantil. *Glosas Didácticas. Revista Electrónica Internacional*, (17),33-39. Recuperado de <https://www.um.es/glosasdidacticas/numeros/GD17/03.pdf>
- Buck Institute of Education. (2019). *Why PLB?* California, Estados Unidos. Recuperado de <https://www.pblworks.org/why-project-based-learning>
- Bustos, A. (2019). *Booktubers en el aula: desarrollando hábitos lectores y competencia literaria* (tesis de pregrado). Universidad Pedagógica Nacional. Bogotá, Colombia. Recuperado de <http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/10402/TE-23327.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cassany, D., Luna, M. y Sanz, G. (2007). Las habilidades lingüísticas. En *Enseñar lengua* (pp.83-89). Barcelona, España.: Graó. Recuperado de [http://lenguaydidactica.weebly.com/uploads/9/6/4/6/9646574/cassany\\_d\\_luna\\_m\\_sanz\\_g\\_-\\_ensenar\\_lengua.pdf](http://lenguaydidactica.weebly.com/uploads/9/6/4/6/9646574/cassany_d_luna_m_sanz_g_-_ensenar_lengua.pdf)
- Cassany, D. y Ayala, G. (2008). Nativos e inmigrantes digitales en la escuela. *Consejo Escolar del Estado*, 9(4),57-75. Disponible en [https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/21226/Cassany\\_PE\\_9.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/21226/Cassany_PE_9.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

- Castillo, J. (2008). El desarrollo de la expresión oral a través del taller como estrategia didáctica globalizadora. *Sapiens Revista Universitaria de Investigación*, 9 (1), 179-203. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=410/41011135009>
- Céspedes, A. (2014). Infancia y lectura. *Anales de la Universidad de Chile*,(6), 59-69. doi:10.5354/0717-8883.2014.31797
- Cobo, C. (2016). *La Innovación Pendiente. Reflexiones (y Provocaciones) sobre educación, tecnología y conocimiento*. Recuperado de [https://books.google.cl/books/about/La\\_Innovacio%CC%81n\\_Pendiente.html?id=rKu5DAAAQBAJ&printsec=frontcover&source=kp\\_read\\_button&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.cl/books/about/La_Innovacio%CC%81n_Pendiente.html?id=rKu5DAAAQBAJ&printsec=frontcover&source=kp_read_button&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)
- Colegio San Gabriel Arcángel. (2019). Reglamento Interno Colegio San Gabriel Arcángel. Recuperado de [http://sgabriel.cl/site/?page\\_id=65](http://sgabriel.cl/site/?page_id=65)
- Colomer, T. (1991). De la enseñanza de la literatura a la educación literaria. *Comunicación, Lenguaje y Educación*, 9, 21-31. Recuperado de [http://soda.ustadistancia.edu.co/enlinea/MARIACRISTINASOLER\\_TEMASDELA\\_LITERATURA\\_1/De\\_la\\_ensenanza.pdf](http://soda.ustadistancia.edu.co/enlinea/MARIACRISTINASOLER_TEMASDELA_LITERATURA_1/De_la_ensenanza.pdf)
- Condemarín, M. (2001). *El poder de leer*. Recuperado de [https://www.academia.edu/6576549/El\\_poder\\_de\\_leer](https://www.academia.edu/6576549/El_poder_de_leer)
- Cordón, J. y Gómez, R. (2013). Lectura social, lectura colaborativa. *Diccionario de Nuevas Formas de Lectura y Escritura* [versión electrónica]. Madrid, España: RIUL-Santillana, <http://dinle.usal.es/searchword.php?valor=Lectura%20social,%20lectura%20colaborativa>

- Díaz-Jatuf, J. (Abril de 2016). Booktubers: ¿una posible tendencia para la selección en la colección de las bibliotecas públicas? "*Bibliotecarios: integración, identidad regional y abordaje transversal*". 48° Reunión Nacional de Bibliotecarios, Buenos Aires, Argentina. Disponible en <https://www.aacademica.org/julio.diazjatuf/83.pdf>
- Domínguez, B. (2016). *Análisis del fenómeno Booktube en España* (tesis de pregrado). Universidad Politécnica de Valencia, Gandía, España. Recuperado de <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/75319/DOM%c3%8dNGUEZ%20-%20An%c3%a1lisis%20del%20fen%c3%b3meno%20de%20BookTube%20en%20Espa%c3%b1a.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Educarchile. (2019). *La Educación de hoy*. Santiago, Chile: Fundación Chile. Recuperado de <https://www.educarchile.cl/la-educacion-hoy>
- Elgueta, C. (2006). *Edición de publicación infantil ilustrada de mitos y leyendas de la tradición cultural chilena* (tesis de pregrado). Universidad de Chile, Santiago, Chile. Recuperado de <http://repositorio.uchile.cl/handle/2250/100766>
- Fabres, J., Libuy, D. y Tapia, P. (2014). *Análisis del uso de las tecnologías de la información y la comunicación en los establecimientos educacionales de Chile: caso del colegio Santo Tomás de la comuna de Ñuñoa* (tesis de pregrado). Universidad de Chile, Santiago, Chile. Recuperado de <http://repositorio.uchile.cl/handle/2250/116586>
- Fons, M. (2004). *Leer y escribir para vivir: alfabetización inicial y uso real de la lengua escrita en la escuela*. Recuperado de <http://www.redined.mec.es/oai/indexg.php?registro=008200420247>

Gambrell, L.B., Martin, B., Codling, R. M. y Anders, S. (1996). Escala de Motivación a la Lectura. Recuperado de

<https://cursa.ihmc.us/rid=1H74VCQZM-12P5RFM-JRW/Aprendizajes%20claves%20media.pdf>

Garcés, W. (2018). *Booktubers como estrategia en la promoción y venta de libros en México* (tesis de pregrado). Centro Universitario UAEM, Tenancingo, México.

Disponible en

<http://ri.uaemex.mx/bitstream/handle/20.500.11799/94991/BOOKTUBE%20COMO%20ESTATEGIA%20EN%20LA%20PROMOCI%C3%93N%20Y%20VENTA%20DE%20LIBROS%20EN%20MEXICO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

García, A. y González, L. (2010). *Uso pedagógico de materiales y recursos educativos de las tics: Sus ventajas en el aula*. Universidad de Salamanca, España. Recuperado de

[http://2633518-0.web-hosting.es/blog/didact\\_mate/6.%20Uso%20Pedag%C3%B3gico%20de%20Materiales%20y%20RecursosEducativos%20de%20las%20TIC.%20Sus%20Ventaja%20en%20el%20Aula%20TIC%20%282%29.pdf](http://2633518-0.web-hosting.es/blog/didact_mate/6.%20Uso%20Pedag%C3%B3gico%20de%20Materiales%20y%20RecursosEducativos%20de%20las%20TIC.%20Sus%20Ventaja%20en%20el%20Aula%20TIC%20%282%29.pdf)

García-Huidobro, V. (1996). Manual de Pedagogía Teatral. Disponible en Memoria Chilena, Biblioteca Nacional de Chile <http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-84886.html>

Hepp, P., Pérez, M., Aravena, F. & Zoro, B. (2017). *Desafíos para la integración de las TIC en las escuelas: Implicaciones para el liderazgo educativo*. Informe Técnico N°

22017. Líderes Educativos, Centro de Liderazgo para la Mejora Escolar. Chile.

Recuperado de <https://www.lidereseducativos.cl/wp-content/uploads/2017/09/IT-02-2017.pdf>

- Larraín, J. (2010). Identidad Chilena y el Bicentenario. *Estudios Públicos*, (120), 5-30. Recuperado de [https://www.cepchile.cl/cep/site/artic/20160304/asocfile/20160304095416/rev120\\_j\\_larrain.pdf](https://www.cepchile.cl/cep/site/artic/20160304/asocfile/20160304095416/rev120_j_larrain.pdf)
- Leibrandt, I. (2007). La didáctica de la literatura en la era de la medialización. *Espéculo, Revista de Estudios Literarios* (21).2-27. Universidad Complutense de Madrid. Recuperado de <https://www.biblioteca.org.ar/libros/151548.pdf>
- López de Parra, L., Pérez, L., Ramírez, B. (2015). Tendencias investigativas sobre la narración oral en la escuela (2009-2014). *Ánfora*, 22 (38), 163 -190. Universidad Autónoma de Manizales, Colombia. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=3578/357839273007>
- Manso-Rodríguez, R. (2012). Bibliotecas, fomento de la lectura y redes sociales: convirtamos amigos en lectores. *El profesional de la información*, 21(4), 401-405. [doi.org/10.3145/epi.2012.jul.12](https://doi.org/10.3145/epi.2012.jul.12)
- Martí, J., Heydrich, M., Rojas, M. y Hernández, A. (2010). Aprendizaje basado en proyectos: una experiencia de innovación docente. *Revista Universidad EAFIT*, 46(158), 11-21. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/215/21520993002.pdf>
- Martínez, M. (2010). Las nuevas tecnologías en Educación Infantil: Una propuesta didáctica: Webquest. *DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, (17) 2-10. Recuperado de <https://www.raco.cat/index.php/DIM/article/view/203390>
- Mendoza, A. (2006). *Didáctica de la Lengua y la Literatura para primaria*. Madrid, España: Pearson Educación.

Millán, P. (2018). *Booktube como Estrategia de Comprensión Lectora en los estudiantes de Tercer Grado de Colegio Nuevo Liceo Académico* (tesis de pregrado). Universidad Javeriana. Bogotá, Colombia. Recuperado de <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/39860/Trabajo%20de%20grado%20Pilar%20Mill%c3%a1n%20Mancipe%20FINAL.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio. (2018). *Centro de Recursos Digital Memoria Chilena. Biblioteca Nacional Digital de Chile*. Recuperado de <http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-725.html>

Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio. (2016). *Plan Nacional de Lectura 2015-2020*. Recuperado de <http://plandelectura.gob.cl/recursos/capsula-plan-nacional-de-la-lectura-2015-2020/>

Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio. (2016). *Taller de Teatro. Protagonistas en el juego*. Manual de apoyo al facilitador. Recuperado de <https://www.cultura.gob.cl/wp-content/uploads/2018/07/manual-teatro.pdf>

Ministerio de Educación. (2012). *Bases Curriculares para la Educación Básica*.

Ministerio de Educación (2013) *Programa de Estudio Cuarto Año Básico*.

Ministerio de Educación. (2013). *Matriz de Habilidades TIC para el Aprendizaje*. Biblioteca Digital Mineduc. Recuperado de <https://bibliotecadigital.mineduc.cl/handle/20.500.12365/2165>

Ministerio de Educación. (2016). *Percepciones acerca del uso de TIC y los aprendizajes de los alumnos de enseñanza media*. Agencia de Calidad de la Educación. Recuperado de [http://archivos.agenciaeducacion.cl/06\\_Tics\\_y\\_aprendizajes.pdf](http://archivos.agenciaeducacion.cl/06_Tics_y_aprendizajes.pdf)

- Ministerio de Educación. (2020). *Aprendo por Proyectos*. Centro de Innovación. Recuperado de <http://innovacion.mineduc.cl/aprendo-por-proyectos/>
- Ministerio de Transporte y Telecomunicaciones. (2018). *Primera radiografía de consumo de datos de los chilenos revela que se utilizan principalmente en streaming de video*. Subsecretaría de Telecomunicaciones. Recuperado de <https://www.subtel.gob.cl/primera-radiografia-de-consumo-de-datos-de-los-chilenos-revela-que-se-utilizan-principalmente-en-streaming-de-video/>
- Ministerio de Transporte y Telecomunicaciones. (2019). *Usuarios de Internet móvil consumen 10 GB en promedio al mes y número de teléfonos móviles sube a 26 millones*. Subsecretaría de Telecomunicaciones. Recuperado de <https://www.subtel.gob.cl/usuarios-de-internet-movil-consumen-10-gb-en-promedio-al-mes-y-numero-de-telefonos-moviles-sube-a-26-millones/>
- Moursund, D. (2007). *Project-Based Learning Using Information Technology* [Aprendizaje Basado en Proyectos utilizando la tecnología de la información y las comunicaciones] Universidad de Acesi. Cali, Colombia. Recuperado de <http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/aprendizaje-proyectos-utilizando-tic>
- Muñoz, C. (2000). Segundas lenguas: Adquisición en el aula. *Estudios Humanísticos. Filología*, 0(24), 398-402. [doi.org/10.18002/ehf.v0i24.4714](https://doi.org/10.18002/ehf.v0i24.4714)
- Navarro, M., Orellana, P. y Baldwin, P. (2018). Validación de la Escala de Motivación Lectora en estudiantes chilenos de Enseñanza Básica. *Psykhé*, 27(1), 1-17. [doi.org/10.7764/psykhe.27.1.1078](https://doi.org/10.7764/psykhe.27.1.1078)
- Olaya, C. (2014). El aula como crisol de convivencia: desarrollo de la oralidad formal de los niños. *Revista Electrónica Diálogos Educativos*, 14(28), 1-2. Recuperado de <http://dialogoseducativos.umce.cl/revistas/n28/soto.pdf>

Ong, W. (2004). *Oralidad y escritura: tecnologías de la palabra*. Ciudad de México, México: Fondo de Cultura Económica.

Paladines-Paredes, L., y Margallo, A. (2020). Los canales booktuber como espacio de socialización de prácticas lectoras juveniles. *Ocnos: Revistas de Estudio sobre Lectura*, 19(1), 55-67.

[doi.org/10.18239/ocnos\\_2020.19.1.1975](https://doi.org/10.18239/ocnos_2020.19.1.1975)

Pérez, M., Ortiz, M. G. y Flores, M. M. (2015). Redes sociales en Educación y propuestas metodológicas para su estudio. *Ciencia, Docencia y Tecnología*, 26(50),188-206. Disponible en <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=14538571008>

Prensky, M. (2015). *El mundo necesita un nuevo currículum. Habilidades para pensar, crear, relacionarse y actuar*. Recuperado de [https://aprenderapensar.net/wp-content/uploads/2015/10/170354\\_Mundo\\_necesita\\_nuevo\\_curriculo\\_primeras.pdf](https://aprenderapensar.net/wp-content/uploads/2015/10/170354_Mundo_necesita_nuevo_curriculo_primeras.pdf)

Punset, E. (2011). *Excusas para no pensar. Cómo nos enfrentamos a las incertidumbres de nuestra vida*. Recuperado de [https://www.albepedagogia.com/recursos/NO\\_PENSAR.pdf](https://www.albepedagogia.com/recursos/NO_PENSAR.pdf)

Ravettino, A. (Noviembre de 2015). Booktubers y performances virtuales: modos contemporáneos de difundir y compartir literatura juvenil en la Red. *Producciones, consumos y políticas estético-culturales. Nuevas Tecnologías*. Simposio llevado a cabo en VIII Jornada de Jóvenes Investigadores. Buenos Aires, Argentina. Disponible en [http://dspace.uces.edu.ar:8180/xmlui/bitstream/handle/123456789/3343/Ravettino%20Destefanis\\_%20Booktubers.pdf?sequence=1](http://dspace.uces.edu.ar:8180/xmlui/bitstream/handle/123456789/3343/Ravettino%20Destefanis_%20Booktubers.pdf?sequence=1)

- Santamaría, A., Gómez, F., Ruiz, F., Boquete, G., Vaqueiro, M., Martín-Peñasco, M., Hidalgo, V. (2014). Arriba el telón: enseñar teatro y enseñar desde el teatro. Recuperado de [https://redined.mecd.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/108662/santamaria\\_gomez\\_ruiz\\_boquete\\_vaqueiro\\_martin\\_moreda\\_comba\\_fernandez\\_hidalgo.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://redined.mecd.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/108662/santamaria_gomez_ruiz_boquete_vaqueiro_martin_moreda_comba_fernandez_hidalgo.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Serrano, J. y Pons, R. (2011). El Constructivismo hoy: enfoques constructivistas en educación. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 13(1), 1-27. Recuperado de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1607-40412011000100001&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-40412011000100001&lng=es&tlng=es)
- Sistema Educativo Estatal. (2018). *Manual del Club Booktubers*. Secretaría de Educación Pública. Baja California, México. Disponible en <http://www.educacionbc.edu.mx/autonomiacurricular/docs/clubs/CLUB%20DE%20BOOKTUBER.pdf>
- Sosa, M., Peligros, S. y Díaz, D. (2010). Buenas prácticas organizativas para la integración de las TIC en el sistema educativo extremeño. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, TESI 11(3), 148-179. Disponible en: [https://www.researchgate.net/publication/42377378\\_Buenas\\_practicas\\_organizativas\\_para\\_la\\_integracion\\_de\\_las\\_TIC\\_en\\_el\\_sistema\\_educativo\\_extremeno](https://www.researchgate.net/publication/42377378_Buenas_practicas_organizativas_para_la_integracion_de_las_TIC_en_el_sistema_educativo_extremeno)
- Thinkwith Google. (2017). *Como ven Youtube en Chile*. Chile. Google Latinoamérica. Recuperado de <https://www.thinkwithgoogle.com/intl/es-419/recursos-y-herramientas/video/como-ven-youtube-en-chile/>
- Unesco. (2013). *Enfoques Estratégicos sobre las TICS en Educación en América Latina y el Caribe*. Recuperado de [http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/images/tics\\_esp.pdf](http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/images/tics_esp.pdf)

Veytia, M. y Leyva, J. (2017). La enseñanza de la literatura en la licenciatura en educación con Moodle. *Apertura* 9(1), 64-79. Disponible en [doi.org/10.32870/Ap.v9n1.915](https://doi.org/10.32870/Ap.v9n1.915)

Vila, M. (2005) (coord.). *El discurso oral formal. Contenidos de aprendizaje y secuencias didácticas*. Barcelona, España: Gráo.

VizcaínoA., Contreras, P., y Guzmán, M. (2019). Reading and informal learning trends on YouTube: Thebooktuber. [Lectura y aprendizaje informal en YouTube: El booktuber]. *Comunicar XXVIII* (59), 95-104. Recuperado de [doi.org/10.3916/C59-2019-09](https://doi.org/10.3916/C59-2019-09)

## XI. ANEXOS



FUNDACIÓN JUAN XXIII - COLEGIO SAN GABRIEL ARCÁNGEL  
Avenida Doctor Manuel Rioseco N°855 Los Ángeles - Fono: 043-2404700 [www.sgabriel.cl](http://www.sgabriel.cl)  
Lenguaje y Comunicación - Cuartos Años Básicos

### Anexo 1

#### Escala de Motivación por la Lectura

Gambrell, L.B.; Martin, B.; Codling, R. M.; Anders, S. <sup>1</sup>

Nombre completo: \_\_\_\_\_

Curso: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

→ **Instrucciones:** Lee cada pregunta y marca con una X tu preferencia.

**Yo estoy en:**

- 2° Básico.
- 3° Básico.
- 4° Básico.
- 5° Básico.
- 6° Básico.
- 7° Básico.
- 8° Básico.

**Yo soy:**

- Una mujer.
- Un hombre.

**1. Mis amigos piensan que yo soy:**

- Un muy buen lector.
- Un buen lector.
- Un lector regular.
- Un mal lector.

**2. Leer un libro es algo que:**

- Nunca me gusta hacer.
- Me gusta hacer muy pocas veces.
- Me gusta hacer algunas veces.
- Me gusta hacer muy frecuentemente.

<sup>1</sup> El cuestionario es una parte de la traducción del artículo: "AssesingMotivationtoRead" de Gambrell, L.B.; Martin, B.; Codling, R.M.; Anders, S. enThe Reading Teacher, Vol.49, N° 7, April 1996.

Versión original en: <http://www.reading.org/publications/journals/rt/selections/abstracts/RT-49-7-Gambrell.html>.

Traducción Colegio San Joaquín- Fundación Astoreca.



**3. Yo leo:**

- No tan bien como mis amigos.
- Casi igual que mis amigos.
- Un poco mejor que mis amigos.
- Mucho mejor que mis amigos.

**4. Mis mejores amigos piensan que leer es:**

- Realmente muy entretenido.
- Entretenido.
- Ni entretenido ni aburrido.
- Aburrido.

**5. Cuando estoy leyendo y me encuentro con una palabra que no conozco:**

- Casi siempre puedo adivinar qué quiere decir.
- Algunas veces adivino qué quiere decir.
- Casi nunca adivino qué quiere decir.
- Nunca adivino qué quiere decir.

**6. Si leo un buen libro:**

- Nunca se lo recomiendo a mis amigos.
- Casi nunca se lo recomiendo a mis amigos.
- Algunas veces se lo recomiendo a mis amigos.
- Casi siempre se lo recomiendo a mis amigos.

**7. Cuando leo sin ayuda de nadie, entiendo:**

- Casi todo lo que leo.
- Algo de lo que leo.
- Casi nada de lo que leo.
- Nada de lo que leo.

**8. Las personas que leen mucho son:**

- Muy interesantes.
- Interesantes.
- No muy interesantes.
- Aburridas.



**9. Yo soy un:**

- Mal lector.
- Lector regular.
- Buen lector.
- Excelente lector.

**10. Yo creo que las bibliotecas son:**

- Un lugar excelente para pasar el tiempo.
- Un lugar interesante para pasar el tiempo.
- Un lugar aceptable para pasar el tiempo.
- Un lugar aburrido para pasar el tiempo.

**11. Me inquieta lo que mis compañeros piensen sobre mi lectura:**

- Todos los días.
- Casi todos los días.
- De vez en cuando.
- Nunca.

**12. Saber leer bien es:**

- No muy importante.
- Un poco importante.
- Importante.
- Muy importante.

**13. Cuando mi profesor me hace una pregunta sobre lo que he leído, yo:**

- Nunca tengo una respuesta.
- Tengo problemas para que se me ocurra una respuesta.
- Algunas veces se me ocurre una respuesta.
- Siempre se me ocurre una respuesta.

**14. Yo pienso que leer es:**

- Una forma aburrida de pasar el tiempo.
- Una forma ni aburrida ni entretenida de pasar el tiempo.
- Una forma entretenida de pasar el tiempo.
- Una forma muy entretenida de pasar el tiempo.



**15. Leer es:**

- Muy fácil para mí.
- Relativamente fácil para mí.
- Relativamente difícil para mí.
- Muy difícil para mí.

**16. Cuando yo sea mayor voy a pasar:**

- Nada de mi tiempo leyendo.
- Muy poco de mi tiempo leyendo.
- Algo de mi tiempo leyendo.
- Mucho de mi tiempo leyendo.

**17. Cuando estoy en un grupo comentando un libro, yo:**

- Nunca opino.
- Algunas veces opino.
- Casi siempre opino.
- Siempre opino.

**18. Me gustaría que mi profesora nos leyera libros en voz alta:**

- Todos los días.
- Casi todos los días.
- De vez en cuando.
- Nunca.

**19. Cuando leo en voz alta:**

- Lo hago mal.
- Lo hago regular.
- Lo hago bien.
- Lo hago muy bien.

**20. Cuando alguien me regala un libro para mi cumpleaños o Navidad:**

- Yo me siento muy feliz.
- Yo me siento un poco feliz.
- Yo me siento un poco infeliz.
- Yo me siento muy infeliz.

**¡Muchas gracias por tu tiempo y tus respuestas!**



## Anexo 2

### PAUTA DE TRABAJO

## Proyecto Seamos BookTubers



¿Qué son los Booktubers?

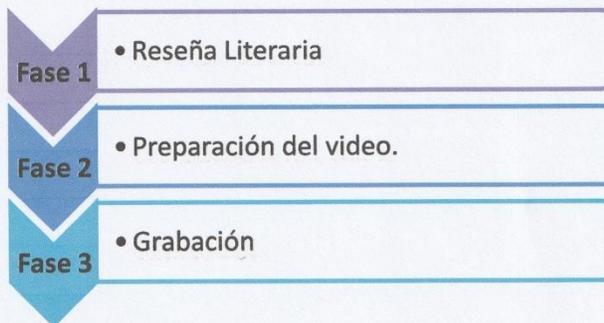
Es una comunidad de jóvenes que suben videos a Youtube hablando sobre libros y literatura. Su objetivo principal es hacer recomendaciones de libros mediante reseñas literarias, en las que hablan sobre los personajes y las acciones, pero también de su experiencia con la lectura.

¿En qué consiste este proyecto?

Este proyecto grupal consiste en que te conviertas en un Booktubers y crees un video donde recomiendes una leyenda de nuestro país, comentes los personajes, las acciones que ocurren en la leyenda y entregues tu opinión sobre todo lo que te llamó la atención y tu experiencia en la lectura. Para esto debes ser muy creativo.

¿Cómo se estructura este proyecto?

Este proyecto se estructura en 3 fases:



A continuación se describen cada una de las fases para que tengas claridad en lo que realizarás junto a tu equipo de trabajo.



## Fase 1 • Reseña Literaria

Una reseña literaria es un pequeño resumen de la leyenda, donde se habla de los puntos principales para despertar el interés de los lectores, sin hacer adelantos o *spoilers* para que sea el lector quién descubra por sí mismo las partes más importantes de la historia.

Para escribir tu reseña debes guiarte por la pauta que te entregará tu profesora de Lenguaje. No olvides que lo más importante es tu experiencia como lector (a). Guíate por los siguientes elementos:

- Dar tu opinión sobre la leyenda: impresiones cuando comenzaste a leerla y al terminarla.
- Leer la parte que más te gustó o llamó tu atención de la leyenda y explicarla.
- Destacar un personaje con el cual te sientas identificado, por qué te gustó ese personaje mencionando características de él.
- Explicar por qué le puede interesar a otros.Cuál es la importancia de conocer las leyendas de nuestro país.

En el video que realizarás debes animar a los seguidores a leer la leyenda. Para esto, deberás incorporar los dibujos que creaste en la asignatura de Artes Visuales para hacer más atrayente tu video.

## Fase 2 • Preparación del video.

Esta fase está dividida en 2 etapas. Aquí encontrarás las siguientes sugerencias:

### Tecnología

- Debes seleccionar el equipo con el que grabarás tu video: celular o webcam.
- Se sugiere la luz natural.
- Descargar un programa de edición de video. Se sugiere movie maker, ya que es un programa de fácil acceso.
- Traspasar la grabación del video a un computador.

### Espacio

- Habilita un espacio silencioso y bien iluminado. Evita el fondo blanco.
- Coloca la cámara en un lugar fijo. Puedes ayudarte con un trípode o buscar un apoyo fijo.
- Agrega tu creatividad al espacio. Sé innovador.
- Preocúpate de tu imagen personal.
- Ensaya cuantas veces sea necesario. No temas en equivocarte. Sé espontáneo y natural al hablar.

## Fase 3 • Grabación del video.

- Ensaya cuantas veces sea necesario. No temas en equivocarte. Sé espontáneo y natural al hablar.
- Disfruta de esta experiencia.



Anexo 3

**FICHA RESEÑA LITERARIA**

Nombre: _____	Curso: _____	
Asignatura: _____	Fecha: _____	
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>		
Título:		
Autor o Versión de:		
Género:		
<b>ESTRUCTURA</b>		
Inicio	Desarrollo	Desenlace
<b>PERSONAJES</b>		
Principales:		
Secundarios:		
<b>UBICACIÓN GEOGRÁFICA</b>		
<b>TU OPINIÓN</b>		
La obra cuenta de		
¿Qué te ha gustado más?		
¿Qué te ha gustado menos?		
<b>RECOMENDACIÓN</b>		
¿Se la recomendarías a alguien?		
Sí ¿A quién?		
NO ¿Por qué?		



#### Anexo 4

### JUEGOS DRAMÁTICOS

#### JUEGO DE CREATIVIDAD CORPORAL: LA NOTICIA

<b>Cantidad de participantes:</b> 5 o más participantes.	<b>Lugar:</b> Sala de clases despejada. Espacio libre.	<b>Materiales:</b> Diarios.
---	--	--------------------------------

#### ¿Cómo se juega?

1. El facilitador deberá llevar algunos diarios para realizar esta actividad o indicar con antelación al grupo que lleven noticias para ese día.
2. El grupo se distribuirá libremente por el espacio y revisarán los diarios hasta encontrar una noticia que sea de su interés. Cada grupo escogerá una noticia.
3. Una vez escogida la noticia el facilitador indicará que deberán separarla en cinco momentos los cuales serán "fotos", es decir, cuadros estáticos a través de los cuales contarán la historia.
4. Una vez que se encuentre listo el grupo, deberán contar la noticia a través de estas cinco fotos o cuadros, indicando que los espectadores (resto de los compañeros) deberán permanecer con los ojos cerrados hasta que el facilitador dé la indicación de "acción". Abrirán entonces los ojos durante siete segundos y luego los volverán a cerrar durante cinco segundos para que el grupo cambie de posición para el siguiente cuadro.
5. Así continuará la dinámica hasta que termine la historia.
6. Para finalizar se recomienda hacer una breve ronda de comentarios acerca de la actividad.





### Anexo 5

## JUEGO DE CREATIVIDAD VOCAL: YA NO ES COSA DE NIÑOS

<b>Cantidad de participantes:</b> 2 o más participantes.	<b>Lugar:</b> Sala de clases despejada.	<b>Materiales:</b> Lápiz y papel.
---	--	--------------------------------------

### ¿Cómo se juega?

1. Cada participante deberá escoger una canción infantil, escribirla en un papel y luego escoger una pareja.
2. Frente a frente, deberá expresar la canción como un texto, respetando la intención, puntuación y emoción que propone el texto. A modo de ejemplo, la canción: "Me cortaron mal el pelo" de 31 minutos.

*Por ahorrarme el peluquero, me cortaron mal el pelo.  
¡Ay! ¿Qué voy a hacer ahora? ¡Esto no tiene mejora!*

3. Cuando finalice el primer participante, es el turno de su compañero, quien deberá tener otra canción ya transformada en texto.
4. Es importante que las personas participantes no expresen la canción dejándose llevar por la melodía o cadencia de la canción original. Esta otra forma de expresión del texto les permitirá captar un significado en el que, quizás, nunca habían reparado.
5. Se puede incorporar un lápiz (puesto en la boca) para trabajar también la gesticulación.





## Anexo 6

### GUÍA PARA LA LECTURA EN VOZ ALTA

Para leer en voz alta, sigue estas indicaciones:

Vuelve a leer el contenido de la reseña literaria y cambia lo que consideres necesario.

Comienza a leer en voz alta el contenido de la reseña literaria. Preocúpate de cuidar los siguientes aspectos:



- La modulación de la voz.
- El ritmo adecuado.
- La entonación coherente.
- La postura del cuerpo.
- Los gestos de las manos.
- La dirección de la mirada.
- Las pausas necesarias.



Observa la siguiente infografía:<sup>2</sup>



<sup>2</sup> Infografía de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, Colombia. (2017). Recuperada de <https://www.utadeo.edu.co/es/noticia/destacadas/bienestar-universitario/72301/listos-321preparete-para-exponer>



### Anexo 7

## GUÍA PARA REALIZAR LA GRABACIÓN DEL VIDEO

Al momento de grabar tu video, preocúpate de los siguientes aspectos:



Usa vestimenta adecuada.



Elige un lugar apropiado para realizar la grabación.

Ten en cuenta la luz del lugar de la grabación.

Ubica la cámara en el lugar correcto.



Recuerda hacer las pruebas de sonido.



Ensayla la grabación todas las veces que sea necesario.

Revisa los resultados y corrige los posibles errores.



Realiza la grabación final.



Revisa la grabación final.

Puedes editar la grabación final.



Anexo 8

**GUÍA PARA ELABORAR UN GUION**

Completa junto a tu grupo de trabajo la siguiente pauta para elaborar el guion de tu video.

Nombre del video:	
Nombre de la leyenda:	
Realizadores: 1. _____ 2. _____ 3. _____ 4. _____ 5. _____	Duración:  (como máximo 5 minutos)

Escena del video 	Audio Sonido (música de fondo o efectos de sonido) 	Audio Texto (Todo lo que se dirá el video) 	Tiempo (en segundos) 
Presentación o saludo			
Reseña Literaria			
Opinión			
Despedida			



Anexo 9

**AUTOEVALUACIÓN FORMATIVA:**  
**"BITÁCORA DE MI APRENDIZAJE"**

Nombre: _____	Curso: _____	Fecha: _____
------------------	-----------------	-----------------

**Instrucciones:** Lee atentamente cada pregunta y responde de acuerdo a lo que hayas aprendido al realizar este proyecto.

2. ¿Qué fue lo que te resultó más difícil o complicado de realizar? ¿Por qué?
2. ¿Qué fue lo que te resultó más fácil de realizar? ¿Por qué?
3. ¿Qué experiencias nuevas he vivido al realizar este proyecto?
4. ¿Cómo fue el trabajo en equipo?
5. ¿Logré junto a mi equipo de trabajo la realización del video?
6. ¿Cambié mi idea sobre la lectura?
7. Ser un Booktubers me pareció....





Anexo 10

**COEVALUACIÓN TRABAJO COLABORATIVO**

**“EVALUAMOS LO QUE APRENDIMOS”**

<b>Nombre integrantes del grupo:</b> 1. _____ 2. _____ 3. _____ 4. _____ 5. _____	<b>Curso:</b> _____	<b>Fecha:</b> _____
--	------------------------	------------------------

**Instrucciones:** Responde junto a tu equipo de trabajo la siguiente pauta de evaluación considerando su desempeño en el proyecto. Marca con una X el casillero que consideres de acuerdo al indicador, donde 1 es muy bajo y 7 es muy alto.

Indicadores	1	2	3	4	5	6	7
Nos organizamos demostrando respeto, apoyo y unión de los miembros del equipo de trabajo.							
Seleccionamos la leyenda a trabajar.							
Todos los integrantes del grupo realizaron aportes y cumplieron adecuadamente con las tareas designadas.							
Elaboramos como grupo de trabajo la reseña literaria.							
Completamos el guion para luego realizar los ensayos del video.							
Seguimos los pasos secuenciados para la concreción del video.							
Utilizamos correctamente el tiempo designado para cada etapa del proyecto.							
Logramos resolver los problemas e inquietudes que se fueron generando durante el proceso de trabajo.							
Logramos subir nuestro video a la plataforma Youtube							

**Nuestras observaciones al proyecto son:**

**Nuestras sugerencias al proyecto son:**



**Propongan ideas para futuros proyectos:**



Anexo 11

**ESCALA DE APRECIACIÓN**  
**“PROYECTO SEAMOS BOOKTUBERS”**

NOTA

<b>Nombre integrantes del grupo:</b> 1. _____ 2. _____ 3. _____ 4. _____ 5. _____	<b>Curso:</b> _____  <b>Fecha:</b> _____	<b>Puntaje Ideal:</b> 70 puntos  <b>Puntaje Obtenido:</b> _____
--	--	---

Dimensión	Descriptor Dimensión	Sobresaliente	Adecuado	Suficiente	Insuficiente
		7 puntos	5 puntos	3 puntos	1 punto
<b>Presentación</b>	Saludo.				
<b>Introducción</b>	Anuncio del contenido. Se comprende el mensaje.				
<b>Selección de la información</b>	Selección de la leyenda. Elección de elementos de grabación.				
<b>Creación reseña literaria</b>	Desarrollo de ficha. Elementos relevantes de la leyenda. Dominio del tema.				
<b>Elaboración del guion</b>	Desarrollo de guion Incorporación de elementos: música, audio, tiempo. Realización de ensayos.				
<b>Lenguaje utilizado</b>	Lenguaje claro y formal. Mensaje claro.				
<b>Valoración de la leyenda</b>	Opinión grupal de la leyenda. Recomendaciones.				
<b>Expresión Oral</b>	Modulación y entonación. Postura corporal y gestos con las manos. Ritmo y pausas donde corresponda.				



<b>Creación del video</b>	Respeto tiempo establecido. Grabación y edición del video. Difusión en plataformas.				
<b>Duración del video</b>	Tiempo establecido de duración.				
<b>Trabajo en equipo</b>	Distribución de roles. Colaboración entre el equipo. Trabajo dentro del tiempo establecido				
<b>Creatividad</b>	Escenografía. Presentación personal. Imágenes o dibujos creados. Originalidad del video.				

**Descripción niveles de desempeño:**

<b>Sobresaliente</b>	Se evidencia comprensión y desarrollo de las habilidades de manera sobresaliente, ampliando y aportando su trabajo realizado.
<b>Adecuado</b>	Se evidencia comprensión de los contenidos y desarrollo de las habilidades requeridas para el trabajo realizado.
<b>Suficiente</b>	Se evidencia comprensión de los contenidos y desarrollo de las habilidades de manera aislada, no existiendo relación e integración de las tareas realizadas.
<b>Insuficiente</b>	No se evidencia comprensión de los contenidos y desarrollo de las habilidades requeridas, existiendo confusión de conceptos.

**Observaciones y comentarios**

Lo mejor logrado fue:

Necesitan mejorar en:

Para mejorar, les sugiero: