

**DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CRÍTICO EN ESTUDIANTES DE
BACHILLERATO A TRAVÉS DE LA CREACIÓN DE TEXTOS DIGITALES**

Autor: Wilman Fabián Perdomo Rubio

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BUCARAMANGA EN CONVENIO CON LA
UNIVERSIDAD ABIERTA DE CATALUÑA
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, HUMANIDADES Y ARTES
MAESTRÍA EN ELEARNING
IBAGUÉ
2017**

**DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CRÍTICO EN ESTUDIANTES DE
BACHILLERATO A TRAVÉS DE LA CREACIÓN DE TEXTOS DIGITALES**

Autor: Wilman Fabián Perdomo Rubio

TRABAJO DE GRADO PRESENTADO PARA OPTAR EL TÍTULO DE: MAGÍSTER
EN E-LEARNING

Director: Adolfo Enrique Mendoza

Magister en Historia Política

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BUCARAMANGA EN CONVENIO CON LA
UNIVERSIDAD ABIERTA DE CATALUÑA
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, HUMANIDADES Y ARTES
MAESTRÍA EN ELEARNING
IBAGUÉ
2017**

Contenido

Introducción	6
2. Marco de Referencia.....	8
2.1 Estrategias de Evaluación	8
2.2 La Taxonomía de Bloom.....	11
2.3 El Constructivismo	12
3. Descripción de La Experiencia.....	14
3.1 Cuestionario Prueba Diagnóstico	14
3.2 Actividad 1: Vivencia Personal	14
3.3 Actividad 2: Final Alternativo	16
3.4 Actividad 3: Preguntas Saber	17
3.5 Actividad 4: La Reforma Tributaria.....	17
3.6 Actividad 5: El Reggaetón.....	18
3.7 Cuestionario final.....	19
4. Análisis de Actividades	20
4.1 Prueba Diagnóstico.	20
4.2. Actividad 1: Creación de una Historieta Vivencial.	24
4.3 Actividad 2: Final Alternativo	38
4.4 Niveles de Lectura	45
4.5 Actividad 4: Historieta sobre Reforma Tributaria	48
4.6. Actividad 5: Historieta sobre Reggaetón.....	60
4.7 Encuesta sobre la Experiencia de Aprendizaje	70
5. Resultados.....	78

5.1 Sujeto 1: Natalia Ramírez	78
5.2 Sujeto 2: Johan Pulecio.....	82
5.3 Sujeto 3: Camilo Rodríguez	87
5.4 Sujeto 4: Manuel Montoya	91
Conclusiones.....	102
Referencias Bibliográficas.....	105

Anexos

Resumen

Desarrollar el pensamiento crítico, entendido como esa reelaboración del pensamiento después de poner a prueba procesos mentales, en los adolescentes es una de las tantas tareas pendientes del sistema educativo. Este trabajo busca plantear algunas actividades con el uso de herramientas tecnológicas que potencien las habilidades del pensamiento de los estudiantes. El método seleccionado es la etnografía ya que permite observar de mi primera mano la realidad educativa. Se pretende que los estudiantes al usar de una forma adecuada la tecnología, logren mejores resultados a la hora de crear, interpretar o argumentar diferentes tipos textos.

Palabras clave: pensamiento crítico, taxonomía de Bloom, actividades, constructivismo, historieta.

Introducción

Una de las preocupaciones que más generan los estudiantes de la educación presencial o en línea es la ausencia de un pensamiento crítico-reflexivo en los diferentes procesos de aprendizaje. Entonces ¿Dónde queda la disertación? ¿Cómo generar la discusión o el conocimiento si no hay capacidad de argumentación? ¿Cómo estimular el pensamiento crítico? El interés debe dar paso a estrategias didácticas que permitan fortalecer las competencias discursivas.

En este sentido, el objetivo de este trabajo es fomentar el pensamiento crítico de los estudiantes por medio del aprovechamiento de algunas herramientas tecnológicas como lo es la plataforma Pixton que permite crear historietas digitales. Se trata de articular de una manera óptima la educación y el mundo digital, considerando siempre las actitudes, valores, y el pensamiento crítico- reflexivo de relevancia en el mundo actual. (Gutiérrez y Tyner, 2012).

Este estudio parte desde la etnografía como método de investigación debido a que es en la interpretación y el análisis como el investigador logra comprender el modo de vivir, interactuar o pensar de un grupo determinado; en este caso, estudiantes de bachillerato del grado noveno, décimo y once de la Institución Educativa Técnica Ciudad Ibagué. Se resalta en este estudio el acercamiento necesario con los estudiantes, a través de la observación y la descripción de sus modos de vida e interacciones, elementos que en conjunto permiten un análisis más cuidadoso y confiable con base en la realidad de los estudiantes y del entorno que les rodea.

Como método de investigación, la etnografía, posibilitó la recopilación de la información que permitió conocer mejor a los estudiantes y la consecución de los objetivos propuestos en este trabajo. Es así, como la observación, la observación

participante y la implicación del investigador en el ambiente y entorno de los estudiantes, posibilitaron una riqueza de información. (Martínez, 2009. p.10).

Dentro de las técnicas y recursos que se implementaron están los cuestionarios, las listas de verificación o matrices con base en el análisis de textos digitales. Se trabajó con los estudiantes desde modalidad B-learning, con el modelo pedagógico del constructivismo. Para lo anterior, se seleccionó un grupo de cuatro estudiantes de bachillerato por considerar que estos representan una muestra válida para el estudio.

Finalmente, a partir del análisis de los resultados se pudo inferir que los estudiantes de grado noveno, décimo y once no reconocen la importancia de las tecnologías de la información como parte de su formación integral debido al limitado acceso a las mismas, primordialmente, por su condición socioeconómica. Por otro lado, los estudiantes seleccionados desarrollaron habilidades del pensamiento crítico en la medida que tuvieron acceso a otro tipo de lecturas por medio de herramientas tecnológicas. En síntesis, le permitieron a los educandos reflexionar y asumir una postura de su realidad de manera consciente y autónoma.

2. Marco de Referencia

A continuación, se establecen tres elementos fundamentales para el desarrollo del pensamiento crítico reflexivo a través de la creación de textos digitales, y para ello, toma relevancia lo relacionado con el método etnográfico, pues se contextualiza como una investigación social que adquiere sentido a través de elementos propios como el entorno y el ambiente que rodea a los estudiantes seleccionados en esta investigación. Sólo a través del uso de herramientas propias del método etnográfico, es posible conocer y ahondar variables del ambiente que intervienen en el desarrollo del pensamiento crítico.

Tanto las estrategias de evaluación, las habilidades de la taxonomía de Bloom y el constructivismo, deben ser contextualizados no solo en el aula de clases, sino en este caso, considerando elementos propios de la tecnología por cuanto se delimita a la creación de textos digitales, así como la articulación con los elementos del entorno, la cultura, las costumbres y todos los aspectos relacionados con el modo de vivir de los jóvenes bachilleres, puesto que estos aspectos de una u otra forma facilitan o no el aprendizaje.

2.1 Estrategias de Evaluación

De acuerdo con Paul y Elder (2005), de la Fundación para el pensamiento crítico, este proceso es posible cuando el estudiante logra reestructurar su pensamiento como resultado de analizarlo, valorarlo y evaluarlo (p.7). Pero ¿Cómo se puede desarrollar ese pensamiento? ¿A través de qué medios o herramientas? Aquí cobra importancia la plataforma para crear historietas llamada Pixton. Un gran conocedor del tema es Jasón Ohler quién es un docente investigador experto en narrativa digital pues lleva más de 30 años de experiencia en el campo. Para él, los estudiantes desarrollan el pensamiento crítico contando historias por medio de la tecnología ya que pueden potenciar habilidades

como el diseño, la planeación, el trabajo colaborativo, la creatividad, la expresión artística, la resolución de conflictos, el manejo de la información etc.

Parafraseando a Ohler, la necesidad de crear nuestra propia historia y que esté relacionada con nuestro mundo, hace que el estudiante sea crítico. Para el autor, la estructura narrativa permite elaborar historias dónde cada uno de nosotros es un ser activo frente a la realidad y por medio de la narrativa podemos enfrentar esos temores y esos desafíos de nuestros tiempos. Contar historias no sólo posibilita expresarnos de manera consciente sino proponer o solucionar conflictos y esto hace parte del pensamiento crítico según el autor.

En síntesis, el texto digital brinda posibilidades infinitas para fomentar habilidades complejas del pensamiento, sin olvidar que una de las tantas maneras de desarrollar la crítica está, precisamente, en la creación de textos sea expositivo, argumentativo, explicativo o narrativo o, mejor, en el proceso de producción textual conocido como la escritura.

Por otro lado, ¿Cómo se puede saber si un estudiante ha adquirido ciertas habilidades y destrezas que le garanticen ser competente a la hora de pensar críticamente? ¿Existe una manera de evaluar este proceso? En ese orden de ideas, es necesario revisar la importancia de las herramientas que permitan medir procesos de aprendizaje. Por lo anterior, se considera prudente mencionar el papel determinante que ocupa la manera de evaluar dicho proceso, al respecto López (2013), plantea:

Los docentes tienen el gran reto de determinar si efectivamente sus estudiantes están aprendiendo o no. Esto no se puede hacer a menos que haya evidencias observables de estos aprendizajes. Este proceso no es nada fácil de realizar ya que los aprendizajes, al igual que los procesos cognitivos, no se comprueban a simple vista. Por lo tanto, es necesario seleccionar indicadores que nos den información sobre los aprendizajes de los estudiantes. (p.33)

En esta dirección, es importante indagar por estrategias de evaluación que permitan evidenciar el desarrollo del pensamiento crítico. El objetivo es que los estudiantes pasen de un nivel literal de lectura a niveles críticos donde la capacidad de argumentar y proponer serán determinantes para la deconstrucción del conocimiento. Al respecto Zarina Durango (s.f.) expone

La lectura literal es predominante en el ámbito académico, se trata de un nivel básico fundamentado en la información textual. De otro lado, la lectura inferencial requiere un alto grado de abstracción por parte del lector y solo es posible mediante la comprensión de relaciones y asociaciones insertas en el texto, y no están explícitas. Finalmente, la lectura crítica es de carácter evaluativo y, depende del criterio y conocimientos previos del lector, que le permiten realizar juicios valorativos.

Dentro de esos instrumentos confiables se encuentran la lista de verificación, que López (2013), explica de la siguiente manera:

Una lista de verificación es simplemente una lista de criterios que describen el desempeño que se espera de los estudiantes. El profesor comprueba el desempeño de cada estudiante chequeando los criterios descritos en la lista. Esta lista describe lo que el profesor quiere que el estudiante evidencie cuando completa la actividad de evaluación. (p.64)

De lo anterior, viene la necesidad de crear instrumentos bajo unos criterios claros y que apunten a las competencias. En este sentido, otro instrumento fundamental para medir y evaluar el desempeño del estudiante es la matriz de análisis.

Las matrices se emplean típicamente cuando es necesario emitir un juicio de calidad y se pueden utilizar para evaluar una amplia gama de temas y actividades. Un ejemplo de una matriz de evaluación sería una estrategia para calificar un ensayo escrito. El ensayo se puede evaluar de muchas maneras dependiendo de los criterios

que establezca el docente. Un profesor puede enfocarse más en la estructura lingüística, mientras que otro se puede enfocar más en el argumento presentado. (López, 2013. p.66)

2.2 La Taxonomía de Bloom

Estos instrumentos carecerían de sentido sino no se tiene una base teórica que los sustente. Si lo que se pretende es mejorar el pensamiento crítico que posibilite a los estudiantes pasar de niveles literales (lectura superficial o explícita del texto) a niveles inferencial y críticos (formular hipótesis, hacer juicios de valor, argumentar, crear etc., lecturas implícitas) es necesario pensar en la directa relación que existe entre lo que plantea la Taxonomía de Bloom con los niveles de lectura:

La taxonomía de Bloom clasifica los desempeños cognitivos en seis niveles consecutivos que van de lo simple a lo complejo y de lo concreto a lo abstracto, teniendo en cuenta que cada nivel es un prerequisite para alcanzar el siguiente nivel. Estos niveles son denominados como conocimiento, comprensión, aplicación, análisis, síntesis y evaluación. (López, 2013. p.40)

Denominada también como la Taxonomía de los objetivos educativos, implica la jerarquización de habilidades propias para el pensamiento crítico, siendo en su orden la memorización, comprensión, análisis, síntesis y la evaluación, los peldaños que la conforman. Es así, como las habilidades se refieren inicialmente a clarificar la información, las que siguen se centran en elaborar juicios y las últimas evalúan para poder establecer generalizaciones e inferencias. (López Aymes, 2013, p.44).

Cabe considerar, como cada una de estas habilidades puede verse afectada positiva o negativamente según el entorno que rodea a los estudiantes, de allí que elementos relacionados con la convivencia, el modo de vida y las costumbres, entre otras, deben ser tenidos en cuenta para realizar un análisis más exhaustivo de los datos encontrados.

De este modo, la información pudo ser contextualizada y caracterizada, en una muestra definida.

2.3 El Constructivismo

Ahora bien, todo esto será significativo si se parte de un enfoque teórico y una modelo que se adapte a las necesidades. Se conoce a lo largo de la historia los diferentes aportes que han hecho el conductismo, cognoscitivismo y constructivismo. Esta propuesta se basa, primordialmente, bajo un enfoque constructivista. En esta dirección, es propicio dar un vistazo a estos principios teóricos, tal y como lo plantea Conole siguiendo los planteamientos de Jonassen (s.f), quien consideró que el punto más importante es el hecho que los estudiantes participen activamente en la construcción de significado lo que posibilita el desarrollo del pensamiento crítico.

El marco propuesto por Conole consta de cinco partes, tiene como razón fundamental el estar relacionado con las “formas de vida de los seres humanos”, en este caso los estudiantes. De este modo, se resaltan elementos etnográficos que es importante tener en cuenta cuando del aprendizaje se refiere y, más aún, para promover el desarrollo del pensamiento crítico - reflexivo:

- El aprendizaje es Activo y manipulable: el aprendizaje es posible cuando los estudiantes logran desarrollar conocimientos y habilidades en función de su entorno, de su medio más cercano a través de la manipulación de objetos, a través de la observación y el aprendizaje de resultados.
- Es constructiva y reflexiva: el aprendizaje se da cuando los estudiantes toman una posición de reflexión sobre la actividad y logran articular lo que han hecho, sus observaciones y articulan lo que han aprendido con la realidad y con su entorno.
- Es intencional: el aprendizaje ocurre cuando los alumnos están motivados para alcanzar una actividad metacognitiva.

- Es auténtico (complejo y contextualizado): el aprendizaje se sitúa en un contexto significativo, es decir, en su entorno, en su realidad inmediata en lugar de ser simplificado y presentado de forma aislada.
- Es cooperativo: algunas actividades son grupales, lo que promueve trabajar de manera colaborativa. De esta manera se fomenta el respeto y la tolerancia entre los compañeros.

3. Descripción de La Experiencia

3.1 Cuestionario Prueba Diagnóstico

Como primera medida se realizó en la institución una prueba diagnóstica a los cuatro estudiantes de bachillerato con el fin de establecer su condición socio-económica, sus conocimientos en materia de lectura y escritura, sus intereses, gustos musicales, programas de televisión, libros, como también, su acceso a internet y familiarización con el medio.

Se optó por hacer este primer ejercicio porque requería tener información principalmente sobre las condiciones de vida, costumbres, gustos, intereses y necesidades de los estudiantes ya que esto hace parte de su contexto tal como lo plantea el constructivismo.

Se le entregó a cada uno de ellos el cuestionario, que contó con el acompañamiento respectivo. Los estudiantes se mostraron dispuestos a contestar las preguntas. Sin embargo, se puede destacar el desconocimiento por parte de algunos de ellos sobre información relevante de sus padres como el nivel de formación o el empleo que desempeñan. En cuanto a las preguntas relacionada con la parte académica, se pudo observar que en la mayoría de los casos sus conocimientos sobre pensamiento crítico y niveles de lectura era nulo por lo que se les pidió que si no sabían no escribieran nada.

3.2 Actividad 1: Vivencia Personal

Antes de iniciar con la creación de la historieta en línea, se realizó una clase de manera presencial con los estudiantes con el fin de establecer que tanto conocían sobre historietas o comic. De igual manera, se les habló sobre la historia de las historietas y sus partes. Se pudo deducir que a pesar de que sus conocimientos sobre el tema eran

nulos pues no sabían, por ejemplo, que era una viñeta o un bocadillo, la clase les causó mucho interés y curiosidad.

Pese a su poco acceso a la tecnología, los estudiantes tenían que ingresar desde casa u otro espacio exterior a la plataforma de creación de historieta llamada Pixton. Se pudo observar el gran interés que les generó el hecho de trabajar en internet con una plataforma para elaborar comic. Así pues, se le creó a cada uno, un usuario y una contraseña para poder ingresar.

De igual modo, cada estudiante tuvo la posibilidad de familiarizarse con la plataforma. Como tutor y guía de todo el proceso cree mi propio avatar quién fue que los acompañó y motivó siempre en la plataforma.



Para destacar, el primer ejercicio de la actividad que los motivó demasiado fue el hecho de poder crearse a sí mismo por medio de un avatar ya que le da ese sentido de pertenencia y ese rol de protagonista en un ambiente virtual de aprendizaje clave en el fomento del pensamiento crítico.

Posteriormente, los estudiantes crearon una historieta según una experiencia de su entorno, de su vida, fuera buena o mala. Se pensó en una vivencia, pues lo que se busca es que el aprendizaje se de en situaciones significativas, que los involucre, como aquí emocionalmente, pues es allí cuando los estudiantes le encuentran sentido a lo que hacen.

En este caso, la motivación también estuvo presente. Se pudo evidenciar que ellos querían contar una experiencia mayoritariamente positiva o dar su aporte al tema seleccionado, pues estuvieron preguntando constantemente sobre cómo poder realizar de la mejor manera la actividad.

3.3 Actividad 2: Final Alternativo

Esta actividad partió de un tema de actualidad: el hombre moderno. Para nadie es un misterio la crisis que se vive a raíz de los abusos que cometemos a diario con nuestro planeta. Es un tema bastante controversial que invita a reflexionar sobre nuestro lugar en la tierra. Los estudiantes primero ingresaban a la plataforma y leían una historieta que yo les había colgado. Esta historieta la realizó otro estudiante en Pixton lo que muestra los beneficios de trabajar en línea pues se puede realizar actividades complementarias con otros miembros o si le quiere llamar aprendizaje cooperativo.

Una vez leída la historieta, invitaba por medio de mi avatar motivador a que leyeran otros textos en video y digitales que había colgado en la plataforma por medio de enlaces. Estos hablaban de la crisis por la contaminación o la violencia que trae nuestros tiempos, pero también de los grandes aportes de la humanidad.

Se quería que ellos empezaran a hacer ese diálogo entre diferentes textos, valorar posturas y, finalmente, sacar sus propias conclusiones para elaborar una serie de viñetas

contando un final alternativo para ese comic inicial. Todos realizaron la actividad y se les vio interés para concretarla.

3.4 Actividad 3: Preguntas Saber

El tema de las preguntas tipo ICFES no causó mucha motivación ya que se pudo observar el nerviosismo y rechazo de este tipo de evaluación pues consideran que son difíciles y no entienden. Lo primero que realicé fue hablarles de lectura, particularmente de los niveles de lectura y cómo éstos estaban presentes en las pruebas Saber. Después les sugerí que ingresaran a la plataforma y a través de una pequeña historieta entendieran mejor el tema de los niveles de lectura.

Por último, elaboré en la plataforma una viñeta para que los estudiantes la leyeran teniendo en cuenta los niveles de lectura vistos en la historieta anterior y, así, responder a tres preguntas tipo ICFES. Cada una de las preguntas correspondía a un nivel de lectura (literal, inferencial, crítico). Quería saber cómo leían ellos imágenes y si les iba mejor comprendiendo texto con imágenes que textos continuos. Es de recordar que la pruebas Saber también evalúan este tipo de textos.

El resultado no podía ser peor. Ninguno le fue bien en esta actividad ya que no dieron las respuestas correctas lo que evidenció los bajos niveles de comprensión, en este caso de imágenes y no sólo texto escrito. En este sentido, es de aclarar que en esta actividad no se obtuvo los resultados esperados por lo que considero que se deben profundizar más en esta temática de la lectura.

3.5 Actividad 4: Reforma Tributaria

Sin duda, un tema que dio mucho de qué hablar hace unos meses fue el de la reforma tributaria. Antes de empezar esta actividad hablé con los estudiantes en el colegio para saber qué tan empapados estaban sobre el tema. En realidad, ellos no sabían mucho, tenía ideas vagas sobre el mismo. Los invité, entonces, a visitar la plataforma para que leyeran unos textos escritos y audiovisuales sobre la reforma tributaria.

Posteriormente, tenían que elaborar una historia sobre su opinión de lo que tenía esta nueva reforma. Finalmente, cada estudiante tenía que dar su punto de vista sobre el trabajo de sus compañeros. Esta actividad despertó su interés porque se veían directamente afectados pues los impuestos van d a los estratos más bajo lo que hizo que cada uno tomara su propia voz por medio de su avatar como protagonista de la historia.

3.6 Actividad 5: El Reggaetón

En la última actividad de la plataforma les propuse un tema que siempre ha generado controversia: el género del reggaetón. Cuándo les pregunté por sus gustos musicales la mayoría mencionó grupos populares, por eso quise involucrarme en sus gustos musicales para ver qué posición asumían tanto los que gustan del género como los que no.

En primer lugar, no reunimos en el colegio para indagar sobre este tipo de música. Pude notar su motivación por hacer una historieta sobre el tema. Fue como darle un detonante para que se activaran sus puntos de vista y la controversia. En esa dirección, los invité a que ingresaran a Pixton para que leyeran un artículo que habla sobre los pro y contra del reggaetón. Después, tenían que ver un video sobre el origen del reggaetón para ubicarlos en el contexto en el cual surge este género como movimiento de denuncia.

Tengo que reconocer que de todas las actividades fue la que más compromiso generó en ellos a pesar de no ser su género favorito. Las historietas fueron más extensas lo que evidencia más tiempo dedicado al ejercicio. Su creatividad se disparó de igual manera debido a que es un género musical que ya hace parte de la visión de mundo de los

jóvenes. Muchos de sus ídolos y modelos a seguir son cantantes de reggaetón y para nadie es un misterio el éxito comercial que tienen a nivel mundial. Son éstos factores lo que hicieron que esta actividad despertara tanto gusto e interés.

3.7 Cuestionario sobre La Experiencia

Para el cierre de trabajo quería tener una visión de la experiencia de los estudiantes particularmente con la plataforma Pixton. Les entregué un pequeño cuestionario para que dieron su reflexión final del trabajo porque, como plantea el constructivismo, es importante tener en cuenta los intereses y necesidades de los estudiantes. Es fundamental escucharlos a ellos, qué les gustó y que no, como parte del desarrollo del pensamiento crítico. Las opiniones de los estudiantes son fundamentales y en nuestro deber como docentes hacer respetar este derecho.

4. Análisis de Actividades

4.1 Prueba Diagnóstico.

Esta prueba diagnóstica se realizó con una muestra de cuatro estudiantes de la institución educativa Técnica ciudad Ibagué. Los estudiantes corresponden a los grados de bachillerato entre noveno y once.

Nombres:

Sujeto 1: Natalia Ramírez Enciso (16 años, grado décimo)

Sujeto 2: Johan Pulecio (17 años, grado décimo)

Sujeto 3: Andrés Camilo Rodríguez (18 años, grado once)

Sujeto 4: Manuel Alejandro Montoya (15 años, grado noveno)

Factor: socio-cultural (Información preliminar)

Estrato social:

- Se puede evidenciar que el 50% de los encuestados pertenece al estrato 2
- El 50% de los encuestados pertenece al estrato 1

Lugar de residencia:

- El 100% de los encuestados viven alrededor o cerca de la institución educativa en los barrios Boquerón, Centro y La Floresta en la ciudad de Ibagué.

Nivel de formación de los Padres:

- Ninguno de los padres tiene una formación profesional
- El 50% de las madres terminó el bachillerato.
- El 50% de las madres estudió sólo la primaria

Familiares con quién reside

- El 75% de los encuestados vive con sus padres
- El 25% vive con su madre.

Lugar de procedencia de los Padres

- El 100% de los encuestados vienen del Tolima.

Análisis del componente sociocultural

Esta muestra representa claramente la población estudiantil de la Institución Educativa Técnica Ciudad Ibagué caracterizada por el estrato bajo. Por un lado, tenemos a dos estudiantes de estrato 1 cuyas condiciones económicas no son las mejores limitando el acceso a servicios como internet, sus ingresos económicos son limitados, En el otro, y no muy lejos, tenemos dos estudiantes en estrato dos en dónde sólo uno de ellos, por ejemplo, tiene internet en casa.

En suma, estamos frente a un grupo de estudiantes que pertenecen a barrios del sector popular cuyo contexto socio-económico no es el más apropiado frente a los desafíos de que trae consigo la educación como la necesidad de incorporar la tecnología. Los estudiantes viven en barrios periféricos lejos de espacios agradables, de esparcimiento, de cultura, de aprendizaje, bibliotecas, centros culturales. Espacios dónde la delincuencia, la drogadicción, la violencia intrafamiliar hacen parte del diario vivir.

Si el ambiente que los rodea no es la más propicio, el ambiente familiar parece ayudar poco. Sorprende que ninguno de los padres tiene una carrera profesional. Esto lleva a que ellos tengan un bajo nivel de formación académica, un limitado acceso a la cultural en general y a empleos mal remunerados. Para destacar, que dentro del grupo de las madres por lo menos dos terminaron el bachillerato lo que demuestra un mayor compromiso de las mujeres por estudiar a diferencia de los hombres que sólo se quedaron con la primaria.

En este sentido, es de recalcar que todos los encuestados son oriundos del Tolima. Una región que por años se ha caracterizado por la poca inversión en el sector educativo. Abandono del Estado y corrupción Nuestros padres son producto de una educación rural a medias y de exclusión, prueba de ello es los grados de analfabetismo que aún tiene la región.

Factor: Nivel de lectura y escritura Percibido

Definición de lectura

Para el sujeto 1 y 3 la lectura es observar o pasar la vista por un texto. El sujeto 4 relaciona la lectura con comprender y analizar sin profundizar en estos conceptos. Para el sujeto 2 la lectura no significa nada importante.

El 100% de los encuestados no dio un concepto claro alrededor de lo que se puede entender como lectura. El 50% relaciona la lectura con procesos de reconocimiento del texto enfocado a un nivel literal. Otro 50% lo relaciona con procesos más complejos como analizar o comprender, sin embargo, no dieron un sustento o argumento de lo que entienden por estos procesos.

Definición de escritura

Los sujetos 1,3 y 4 entienden la escritura como un mero acto de representación de palabras y letras en un texto. El sujeto 2 no tiene claro lo que es escritura ya que no respondió a esta pregunta.

El 100% de los estudiantes no tiene claro lo que es escribir pues no argumentan sus respuestas. El 75% comprende la escritura desde como un sólo un acto de plasmar letras en un papel. El 25% no responde.

Lecturas frecuentes

El 75% de los encuestados prefiere realizar sus lecturas de textos de modo digital. En este sentido, prefieren historias de la literatura corta, libros descargables, comic, manga. Sólo el 25% prefiere la lectura de textos impresos.

Definición de argumentación

El sujeto 1 relaciona la argumentación con asumir un punto de vista. El sujeto 4 con el analizar y explicar un texto. El sujeto 3 lo relaciona con preguntar sobre algo y el sujeto 2 no sabe. Al preguntar por lo que entiende por pensamiento crítico ningún sujeto dio una respuesta cercana a la definición.

En este sentido, el 50% se aproxima parcialmente al concepto de argumentación. El otro 50% no se aproxima.

Análisis del factor niveles de lectura y escritura

En la muestra de estudiantes de bachillerato se puede ver que ni el concepto de lectura ni el de escritura pasan por la idea de un proceso complejo del pensamiento. La mayoría tiene una idea vaga de lo que es leer y escribir. Se quedan en creer que consiste en reconocer palabras y plasmarlas letras en un papel. No reconocen su importancia porque no hay claridad en cuanto a lo que esto significa pues sus respuestas carecen de argumentos.

Algo similar sucede con el concepto de argumentación y pensamiento crítico. Los estudiantes no saben lo que es argumentar como tampoco la importancia de tener de desarrollar un pensamiento crítico como miembros de una sociedad. En su discurso no existe éstos términos lo que dificulta que los estudiantes puedan hacer juicios de valor o dar una opinión cuándo se le plantea preguntas como las de este diagnóstico. En cuanto a las lecturas frecuentes causa sorpresa que a pesar de tener poco acceso a los medios electrónicos su gusto va más inclinado por lo digital pasando a un segundo plano el texto impreso. Se puede decir que para ellos leer corresponde a un mundo diferente de la manera tradicional como los docentes enseñamos. Eso no quiere decir que no hagan ese otro tipo de lecturas.

Factor: interacción mass-media

Al preguntar el porqué de sus preferencias en cuanto programas de televisión, sólo el sujeto 3 argumento su respuesta al considerar que programas como juegos mentales o la ciencia de lo absurdo retan a nuestro cerebro y lo hace pensar más allá. Para los sujetos 1, 2,4 prefieren ciertos programas porque les gustan y los hacen reír. En cuanto los gustos musicales, el sujeto 4 fue el único que dio una respuesta completa ya que se inclinan por el metal al considerar un género que no ataca a las mujeres y libera. Los sujetos 1 y 3 prefieren ritmos como la salsa, electrónica, vallenato porque sencillamente les gustan. El sujeto 2 no respondió

El 75% de los encuestados no tiene acceso a internet permanentemente. El sujeto 2 es el único que tiene acceso a internet en casa. El 75% utiliza plataformas como Youtube o redes sociales como Facebook y se inclinan por los juegos en línea. El 75% utiliza la red social Facebook sólo para comunicarse con sus amigos. El 25% restante lo utiliza no sólo para eso sino para hacer trabajos del colegio. El sujeto 4 se inclina por herramientas digitales para editar y hacer videos. Los sujetos 1 y 3 utilizan herramientas básicas como Word o Prezi. El 75% está de acuerdo con la importancia de la tecnología en su educación como fuente de información, de abrir la mente o de conocer otros mundos.

Análisis componente interacción mass-media

En este factor se puede decir que los estudiantes utilizan básicamente plataformas como Youtube o redes sociales como Facebook como manera de entretenerse. Sólo un estudiante relaciono el uso de la tecnología con sus estudios. En este sentido, los estudiantes no ven una directa relación entre la educación y la tecnología. Tampoco mencionan el uso de blogs, de grupos de trabajo en línea por ejemplo con herramientas como whatsapp ya que la mayoría no poseen celulares.

4.2. Actividad 1: Creación de una Historieta Vivencial.

Esta primera actividad se realizó con la muestra de los cuatro estudiantes de la Institución Educativa Técnica Ciudad Ibagué. Los estudiantes corresponden a los grados de bachillerato entre noveno y once.

Nombres:

- **Sujeto 1:** Natalia Ramírez Enciso (16 años, grado décimo)
- **Sujeto 2:** Johan Pulecio (17 años, grado décimo)
- **Sujeto 3:** Andrés Camilo Rodríguez (18 años, grado once)
- **Sujeto 4:** Manuel Alejandro Montoya (15 años, grado noveno)

Sujeto 1

Tabla 1
Lista de verificación a partir Taxonomía de Bloom

Niveles (Taxonomía De Bloom)	Criterio	En Desacuerdo	Parcialmente de Acuerdo	De Acuerdo
CONOCIMIENTO	Conoce las partes de una historieta			La estudiante emplea bocadillos, personajes, planos
CONOCIMIENTO	Narra una historia de manera secuencial		Si bien hay una historia, la secuencia se ve afectada en el sentido de la manera de leer historietas pues los bocadillos no están organizados	
COMPRENSIÓN	Describe una situación vivencial en el texto			Esta historia parte de una experiencia vivida
COMPRENSIÓN	Hay una secuencia y relación entre las viñetas			Las viñetas cumplen con una secuencia
COMPRENSIÓN	Tiene buena ortografía			Hace un buen uso
COMPRENSIÓN	Emplea tipos de planos		Fundamentalmente trabaja el plano general y americano	

APLICACIÓN	Usa apropiadamente los bocadillos	Debe tener en cuenta la manera de organizar los bocadillos para su lectura		
APLICACIÓN	Utiliza de manera correcta los signos de puntuación		En algunas viñetas no los usa adecuadamente	
APLICACIÓN	Utiliza apropiadamente los tipos de plano	Para la historia no se vea lineal pudo haber jugado con otros planos		
APLICACIÓN	Utiliza apropiadamente las herramientas de la plataforma			Se nota un conocimiento de las herramientas que ofrece
SÍNTESIS	Diseña sus propios personajes			Los personajes son llamativos y originales
SÍNTESIS	Diseña historietas de manera creativa		La historieta tiene un carga emocional que la hace llamativa	
EVALUACIÓN	El título es creativo y está acorde con el texto		Si bien es acorde pudo ser más creativo pues es literal	
EVALUACIÓN	Escoge ambientes apropiados para desarrollar la historia.			Los ambientes son apropiados y

				acorde con la historia
EVALUACIÓN	Escoge apropiadamente los colores para su historieta	Pudo haber jugado con los colores por ejemplo en el vestuario por todos usan color blanco.		
EVALUACIÓN	Se evidencia el desarrollo de un conflicto dentro de la historia		En la historieta plantea un conflicto más no lo desarrolla	
EVALUACIÓN	Se evidencia una posición crítica en el desarrollo de su historia		Se destaca la carga emocional de la historia pues parte de un hecho vivido. Expresa emociones	
EVALUACIÓN	Evidencia compromiso e iniciativa para desarrollar la actividad.			El estudiante estuvo atento al desarrollo de la actividad.

Fuente: elaboración propia

Sujeto: 2

Tabla 2

Lista de verificación a partir de la Taxonomía de Bloom

NIVELES (Taxonomía de Bloom)	CRITERIO	EN DESACUERDO	PARCIALMENTE DE ACUERDO	DE ACUERDO
---------------------------------	----------	------------------	----------------------------	------------

CONOCIMIENTO	Conoce las partes de una historieta			El estudiante emplea bocadillos, personajes, planos
CONOCIMIENTO	Narra una historia de manera secuencial			La historia tiene fluidez
COMPRENSIÓN	Describe una situación vivencial en el texto			Esta historia parte de una experiencia vivida
COMPRENSIÓN	Hay una secuencia y relación entre las viñetas			Las viñetas cumplen con una secuencia
COMPRENSIÓN	Tiene buena ortografía		Hace un buen uso, sin embargo, hay que revisar las tildes.	
COMPRENSIÓN	Emplea tipos de planos			Maneja variedad de planos
APLICACIÓN	Usa apropiadamente los bocadillos	Pudo haber manejado otros bocadillos según la situación. Ejemplo: los gritos		
APLICACIÓN	Utiliza de manera correcta los signos de puntuación		En algunas viñetas no los usa adecuadamente	

APLICACIÓN	Utiliza apropiadamente los tipos de plano			La historia no es lineal y es divertida
APLICACIÓN	Utiliza apropiadamente las herramientas de la plataforma			Se nota un conocimiento de las herramientas que ofrece
SÍNTESIS	Diseña sus propios personajes			Los personajes son llamativos y originales
SÍNTESIS	Diseña historietas de manera creativa		La historieta tiene un carga humor que la hace llamativa	
EVALUACIÓN	El título es creativo y acorde con los historia		Si bien el título es acorde pude ser más creativo pues es literal	
EVALUACIÓN	Escoge ambientes apropiados para desarrollar la historia.			Los ambientes son apropiados y acorde con la historia
EVALUACIÓN	Escoge apropiadamente los colores para su historieta			Los colores que implementó son llamativos
EVALUACIÓN	Se evidencia el desarrollo de un conflicto dentro de la historia			En la historieta plantea un conflicto más y lo desarrolla
EVALUACIÓN	Se evidencia una posición crítica en el		Se destaca el humor de la situación	

	desarrollo de su historia			
EVALUACIÓN	Evidencia compromiso e iniciativa para desarrollar la actividad.			El estudiante estuvo atento al desarrollo de la actividad.

Fuente: elaboración propia

Sujeto: 3

Tabla 3

Lista de verificación a partir de la taxonomía de Bloom

NIVELES (Taxonomía de Bloom)	CRITERIO	EN DESACUERDO	PARCIALMENTE DE ACUERDO	DE ACUERDO
CONOCIMIENTO	Conoce las partes de una historieta			El estudiante emplea bocadillos, personajes, planos
CONOCIMIENTO	Narra una historia de manera secuencial		Si bien hay una historia, la secuencia se ve afectada en el sentido de la manera de leer historietas pues los bocadillos no están organizados	

COMPRESIÓN	Describe una situación vivencial en el texto			Esta historia parte de una experiencia vivida
COMPRESIÓN	Hay una secuencia y relación entre las viñetas			Las viñetas cumplen con una secuencia
COMPRESIÓN	Tiene buena ortografía		Hace un buen uso, sin embargo, hay que revisar las tildes.	
COMPRESIÓN	Emplea tipos de planos		Fundamentalmente trabaja el plano general	
APLICACIÓN	Usa apropiadamente los bocadillos	Debe tener en cuenta la manera de organizar los bocadillos para su lectura		
APLICACIÓN	Utiliza de manera correcta los signos de puntuación		En algunas viñetas no los usa adecuadamente	
APLICACIÓN	Utiliza apropiadamente los tipos de plano	Para la historia no se vea lineal pudo haber jugado con otros planos		
APLICACIÓN	Utiliza apropiadamente las herramientas de la plataforma			Se nota un conocimiento de las herramientas que ofrece

SÍNTESIS	Diseña sus propios personajes			Los personajes son llamativos y originales
SÍNTESIS	Diseña historietas de manera creativa		La historieta tiene un carga emocional que la hace llamativa	
EVALUACIÓN	El título es creativo y acorde con los historia			El título no es literal, está relacionado y hay una postura crítica
EVALUACIÓN	Escoge ambientes apropiados para desarrollar la historia.			Los ambientes son apropiados y acorde con la historia
EVALUACIÓN	Escoge apropiadamente los colores para su historieta	Pudo haber jugado con los colores por ejemplo en el vestuario de los protagonistas		
EVALUACIÓN	Se evidencia el desarrollo de un conflicto dentro de la historia		En la historieta plantea un conflicto más no lo desarrolla	
EVALUACIÓN	Se evidencia una posición crítica en el desarrollo de su historia		Se destaca la carga emocional de la historia pues parte de un hecho de su vida. Expresa emociones.	

EVALUACIÓN	Evidencia compromiso e iniciativa para desarrollar la actividad.			El estudiante estuvo atento al desarrollo de la actividad.
------------	--	--	--	--

Fuente: elaboración propia

Sujeto: 4

*Tabla 4
Lista de verificación a partir de la taxonomía de Bloom*

NIVELES (Taxonomía de Bloom)	CRITERIO	EN DESACUERDO	PARCIALMENTE DE ACUERDO	DE ACUERDO
CONOCIMIENTO	Conoce las partes de una historieta			El estudiante emplea bocadillos, personajes, planos
CONOCIMIENTO	Narra una historia de manera secuencial			Nos muestra una historia coherente
COMPRENSIÓN	Describe una situación vivencial en el texto			Esta historia parte de una experiencia vivida
COMPRENSIÓN	Hay una secuencia y relación entre las viñetas		Las últimas dos viñetas no son claras. Tal vez sobraría una de ellas.	
COMPRENSIÓN	Tiene buena ortografía	En la mayoría de las viñetas		

		presenta errores de ortografía.		
COMPRENSIÓN	Emplea tipos de planos		Fundamentalmente trabaja el plano general	
APLICACIÓN	Usa apropiadamente los bocadillos			Los textos en off están bien, aunque es ideal cambiarlo de color. Los bocadillos de diálogo y gritos están bien utilizados
APLICACIÓN	Utiliza de manera correcta los signos de puntuación	En la mayoría de las viñetas no se usan bien. Revisar		
APLICACIÓN	Utiliza apropiadamente los tipos de plano	Para la historia no se vea lineal pudo haber jugado con otros planos		
APLICACIÓN	Utiliza apropiadamente las herramientas de la plataforma			Se nota un conocimiento de las herramientas que ofrece
SÍNTESIS	Diseña sus propios personajes			Los personajes son llamativos y originales

SÍNTESIS	Diseña historietas de manera creativa		La historieta es llamativa pues tiene humor, sin embargo, puede ser mejor	
EVALUACIÓN	El título es creativo y está acorde con el texto		Si bien el título es acorde pudo ser más creativo ya es que es literal	
EVALUACIÓN	Escoge ambientes apropiados para desarrollar la historia.			Los ambientes son apropiados y acorde con la historia
EVALUACIÓN	Escoge apropiadamente los colores para su historieta			Manejo bien los colores y son llamativos
EVALUACIÓN	Se evidencia el desarrollo de un conflicto dentro de la historia		En la historieta plantea un conflicto más no lo desarrolla	
EVALUACIÓN	Se evidencia una posición crítica en el desarrollo de su historia		Se destaca el toque humorístico de la situación	
EVALUACIÓN	Evidencia compromiso e iniciativa para desarrollar la actividad.			El estudiante estuvo atento al desarrollo de la actividad.

Fuente: elaboración propia

Nivel: conocimiento

- El 100% de los estudiantes demostraron un conocimiento de contenidos específicos. Por ejemplo, reconocen las partes de un comic y narran una historia.

Nivel: comprensión

- El 100% comprendió el objetivo de la actividad pues todos hicieron la historieta a partir de una experiencia.
- El 75% no tiene claro cómo se lee una historieta pues ubicaron mal los bocadillos ya que se lee de izquierda a derecho y de arriba hacia abajo. Solo el sujeto 4 ubico bien el texto.
- El 75% presentó buena ortografía. El sujeto 4 tiene mala ortografía.
- El 100% contó una historia coherente, sin embargo, el sujeto 4 no fue claro con el final.

Nivel: aplicación

- El 75% no usa bien los signos de puntuación. Sólo el sujeto 2 los maneja aceptablemente. El 75% no utiliza los diferentes planos (primer plano, americano, medio etc.) El sujeto 2 lo hace.

Nivel: síntesis

- El 75% realizó una historieta lineal pues no utilizó apropiadamente los planos. El sujeto 2 fue creativo al ofrecer una historia no lineal.

Nivel: evaluación

- El 75% se inventó un título literal pues ofrecía en el título el contenido de manera explícita de la historia. El sujeto 3 creo un título crítico al atreverse ir más allá de lo literal.
- El 75% planteo un conflicto más no lo desarrollo lo suficientemente. El sujeto 2 planteó el conflicto, generó tensión y humor apoyado en el manejo de los planos.
- El 50% no utilizo apropiadamente los colores. El sujeto 2 y 4 fueron cuidadosos en este sentido.

En este primer ejercicio y en cuanto a la taxonomía de Bloom, el análisis arrojó que los estudiantes no tuvieron problema alguno en cuanto a los niveles más elementales como lo son de conocimiento y comprensión. Hicieron uso de plataforma Pixton sin ningún inconveniente y realizaron lo que se les pidió demostrando claridad frente a las partes de una historieta.

Por otro lado, hay que decir que el problema que más se evidenció fue a la hora de desarrollar la historia como tal. Es decir, historias lineales en el sentido de la poca creatividad a pesar de tener buenas herramientas como las que ofrece Pixton. Por ejemplo, el manejo de los planos, el énfasis en la tensión que debe tener una historia crítica, gestos o movimientos atrevidos, títulos poco creativos y demasiados ceñidos al tema de la historia.

En resumen, en los niveles más complejos como la aplicación, síntesis o evaluación los resultados no fueron los mejores porque prácticamente se limitaron a hacer lo que se les pedía y no fueron más allá teniendo las herramientas digitales para hacerlo. Igual, hay que aclarar que está era la primera vez que hacían este tipo de actividades y era la primera vez que todos accedían a la plataforma Pixton.

En esta misma dirección, hay que mencionar el contexto en que los estudiantes viven. En este caso, ellos estudian en un colegio público. Esto ya de por sí tiene muchas connotaciones: La falta de recursos, de infraestructura, el hacinamiento a lo que son sometidos y, quizás, lo más determinante, un modelo de educación tradicional que aún prima la memorización de conceptos frente al desarrollo de la creatividad, donde importa más el resultado que un verdadero proceso, formados con una educación tradicional pues la mayoría de sus profesores son antiguos y reacios al uso de la tecnología limitando el uso de la misma en el aula de clase.

4.3 Actividad 2: Final Alternativo

Sujeto: 1

Tabla 5
Rúbrica planteada por la plataforma Pixton

FACTOR	4	3	2	1
	Exhaustivo	Considerable	Algo	Limitado
Conocimiento y Entendimiento -Uso de hechos relevantes, términos, definiciones -Entendimiento de conceptos, teorías, procesos			x	
Habilidades de Pensamiento- - Planeación e investigación -Interpretación, generación de variedad de ideas - Pensamiento crítico / creativo		x		
Comunicación -Organización lógica de paneles y burbujas de diálogo - Información y persuasión clara y efectiva - Uso de convenciones, vocabulario, terminología				x
Aplicación -Uso de distintos personajes apropiados - Uso de accesorios y fondos relevantes - Habilidad de conectar ideas y contextos			x	

TOTAL	8/16
-------	------

Matriz tomada de la plataforma Pixton.

Sujeto: 2

Tabla 6
Rúbrica planteada por la plataforma Pixton

FACTOR	4	3	2	1
	Exhaustivo	Considerable	Algo	Limitado
Conocimiento y Entendimiento -Uso de hechos relevantes, términos, definiciones -Entendimiento de conceptos, teorías, procesos			x	
Habilidades de Pensamiento- - Planeación e investigación -Interpretación, generación de variedad de ideas - Pensamiento crítico / creativo		x		
Comunicación -Organización lógica de paneles y burbujas de diálogo - Información y persuasión clara y efectiva - Uso de convenciones, vocabulario, terminología			x	
Aplicación -Uso de distintos personajes apropiados - Uso de accesorios y fondos		x		

relevantes - Habilidad de conectar ideas y contextos				
TOTAL	10/16			

Matriz tomada de la plataforma Pixton.

Sujeto: 3

Tabla 7
Rúbrica planteada por la plataforma Pixton

FACTOR	4	3	2	1
	Exhaustivo	Considerable	Algo	Limitado
Conocimiento y Entendimiento -Uso de hechos relevantes, términos, definiciones -Entendimiento de conceptos, teorías, procesos			x	
Habilidades de Pensamiento- - Planeación e investigación -Interpretación, generación de variedad de ideas - Pensamiento crítico / creativo		x		
Comunicación -Organización lógica de paneles y burbujas de diálogo - Información y persuasión clara y efectiva - Uso de convenciones, vocabulario, terminología				x
Aplicación				

-Uso de distintos personajes apropiados - Uso de accesorios y fondos relevantes - Habilidad de conectar ideas y contextos			x	
TOTAL	8/16			

Matriz tomada de la plataforma Pixton.

Sujeto: 4

*Tabla 8
Rúbrica planteada por la plataforma Pixton*

FACTOR	4	3	2	1
	Exhaustivo	Considerable	Algo	Limitado
Conocimiento y Entendimiento -Uso de hechos relevantes, términos, definiciones -Entendimiento de conceptos, teorías, procesos			x	
Habilidades de Pensamiento- - Planeación e investigación -Interpretación, generación de variedad de ideas - Pensamiento crítico / creativo		x		
Comunicación -Organización lógica de paneles y burbujas de diálogo - Información y persuasión clara y efectiva			x	

- Uso de convenciones, vocabulario, terminología				
Aplicación -Uso de distintos personajes apropiados - Uso de accesorios y fondos relevantes - Habilidad de conectar ideas y contextos		x		
TOTAL	10/16			

Matriz tomada de la plataforma Pixton.

En su afán de hacer un seguimiento adecuado a quienes utilizan su plataforma, Pixton ofrece una modelo de evaluación basada en una rúbrica que fácilmente se puede relacionar por los niveles planteados por la taxonomía de Bloom.

Nivel: conocimiento y entendimiento

El 100% de los sujetos se encuentra en el nivel 2 de valoración. Esto significa, que los sujetos tienen claro cómo se hace una historieta, plantean una secuencia, desarrollan una historia y parten de una situación importante: para los sujetos 1,2, 3 el tema del final alternativo estaba enfocado a la contaminación del planeta. Aunque el sujeto 2 también plantea el tema de la guerra al igual que el sujeto 4.

A pesar de lo planteado anteriormente, ninguno de los sujetos llegó a aprovechar al máximo las posibilidades que ofrece la plataforma a la hora de crear historias para ubicarlos en un nivel exhaustivo. En cuanto a los temas, se nota un interés en general por el problema de la contaminación más no exploran en otras problemáticas sin dejar de reconocer la importancia de este.

Nivel: habilidades de pensamiento

El 100% de los sujetos se encuentran en el nivel 3. Es decir, se pueden evidenciar ciertas habilidades del pensamiento crítico al plantear temas de interés general, que tiene que ver con el contexto actual como contaminación y las guerras en el mundo. El sujeto 1 lo plantea desde la llegada del progreso con las grandes ciudades que terminan acabando el planeta. El sujeto 2 expone los dos temas, pero también exalta las virtudes del hombre como su capacidad para crear. El sujeto 3 también plantea el problema del calentamiento desde la llegada de la modernidad. El sujeto 4 se centra en un tema como la guerra que termina generando desplazamiento.

El problema radica, como la decía, que sus ideas en relación a los temas no son variadas y suelen caer en repeticiones. Si bien hay una posición crítica no asumen una postura clara frente a la problemática ni utilizan mecanismos de persuasión por medio de las imágenes o el texto, sólo uno propuso una alternativa como parte del pensamiento crítico. Se nota cierta creatividad a la hora de formular un final alternativo pues lo que se pretende es generar el suficiente impacto en el lector.

Nivel: comunicación

El 50% de los sujetos no hace uso de una secuencia lógica de paneles y burbujas de diálogos lo que los ubica en el nivel 1 de esta valoración. El sujeto 1 y 3 se limitan al uso de imágenes para contar su final sin tener en cuenta las posibilidades que ofrece la plataforma. No hacen uso de convenciones o mecanismos de persuasión haciendo de su texto poco llamativo y de poco interés.

El 50% de los sujetos se atreve a utilizar una secuencia lógica de paneles y burbujas de diálogos lo que hace el final más recursivo al combinar las imágenes con el texto. De igual manera, se nota una postura frente al tema. El sujeto 2 plantea la problemática de la guerra y la contaminación, pero también la solución en manos del mismo hombre ya que también ha sido creador de cosas maravillosas. Se destaca la variedad de razas humanas que muestra en la última viñeta evidenciando que la solución podemos ser todos y la pluralidad del plantea como las diferentes voces. El sujeto 4 muestra una postura de rechazo frente a la guerra que hace pensar en abandonar la tierra y buscar lugares donde prime la tranquilidad y la paz. Por eso, en ambos están presentes ciertos mecanismos de persuasión propias del uso de gestos, colores e imágenes apropiadas.

Nivel: aplicación

El 50% de los sujetos crea personajes llamativos y se encuentran en el nivel 2, sin embargo, se quedan cortos en proponer ideas creativas ni tampoco se desarrolla claramente una postura o solución frente a las problemáticas planteadas.

El 50% de los sujetos explora con la creación de personajes variados y creativos ubicándolos en un nivel 3. Es el caso del sujeto 2 que expone hombres y mujeres de diferentes mundos o culturas. El sujeto 4 incluye un narrador que es él mismo, adquiriendo protagonismo dentro la historia teniendo su propia voz. Faltó relacionar una idea con otra, esto pudo haber sido posible si hubiesen desarrollado más la historia con el uso de otras viñetas.

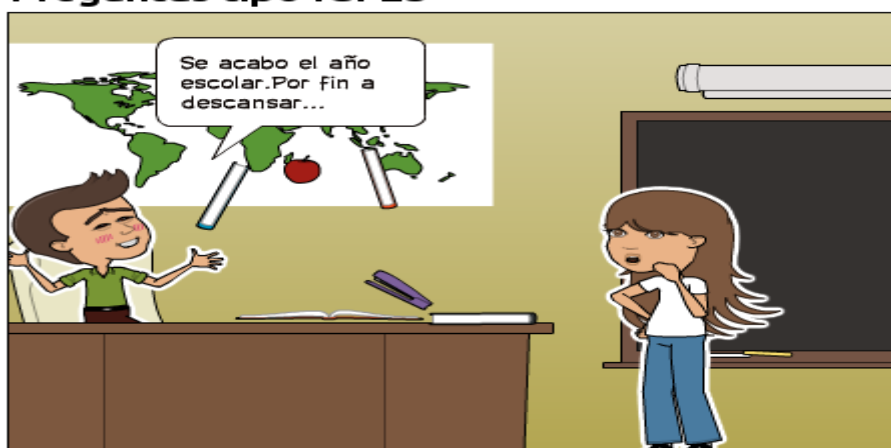
En esta actividad podemos notar mejoras en cuanto a procesos más complejos del pensamiento como los que plantea Bloom. Vemos que la mitad de los estudiantes se atrevió a ir más allá al usar personajes alternativos, se notó el planteamiento de propuestas frente a la problemática planteada. Se escuchó la voz de los estudiantes en la mayoría de los casos pues fueron ellos los protagonistas siendo conscientes del problema porque los involucra, pero también siendo parte de la solución. Es decir, asumieron una postura frente a su realidad como seres activos y como parte del desarrollo del pensamiento crítico.

Cabe mencionar, que en esta segunda actividad los estudiantes tuvieron la posibilidad de leer otros textos como videos en Youtube o textos digitales ya que estaban colgados en la misma plataforma Pixton. Fue una actividad lejos de la cotidianidad del aula de clase propia de su contexto, fue algo diferente que los motivó.

De igual manera, tuve la oportunidad de hablar con ellos antes de iniciar la actividad. El ejercicio ayudo mucho en el sentido que permitía a los estudiantes explorar alternativas, facilitando el desarrollo de su creatividad. Eran ellos los que proponían, tuvieron acceso a otras lecturas para hacer sus juicios de valor y, finalmente, realizar la historieta.

4.4 Niveles de Lectura

Preguntas tipo ICFES



Pregunta Literal:

Las expresiones de los personajes reflejan

- A- Alegría y miedo
- B- Asombro y euforia
- C- Felicidad y rabia
- D- Alegría y miedo

Nivel inferencial

De la escena se puede concluir que:

- A- La estudiante no conocía bien a su profesor
- B- El profesor no le gusta lo que hace
- C- El profesor está cansado de los estudiantes
- D- El profesor es muy emotivo

Nivel crítico

Un posible título para esta viñeta podría ser:

- A- Benditas vacaciones
- B- En el lugar equivocado
- C- La alegría del profe
- D- La otra cara del profesor
- B- El profesor estaba cansado

Sujeto 1:

Profe la respuesta de la primera es la A, de la segunda es la C y de la tercera es la D

Sujeto 2:

La respuesta de la pregunta literal es la A

La respuesta de la pregunta inferencial es la C

La respuesta de la pregunta crítica es la D

Sujeto 3:

De la pregunta literal la respuesta es la A

De la pregunta inferencial la respuesta es la C

De la pregunta crítica la respuesta es la A

Sujeto 4:

La repuesta de la pregunta literal es la A

La repuesta en nivel inferencial es la B

La respuesta en el nivel crítico es la E

(es que allí habían dos respuestas B así que decidí que la última era la E)

Nivel literal (conocimiento)

El 100% de los sujetos aseguró que la respuesta es la A. Consideraron que la expresión de la chica era de miedo y no de asombro. La respuesta correcta es la B. Aquí el texto nos da toda la información es cuestión de interpretarla adecuadamente.

Nivel inferencial (comprensión y aplicación)

El 75% considera la respuesta correcta es la C pues asumen que el profesor está cansado tal y como lo plantea el texto de la caricatura. Sin embargo, la lectura inferencial implica ir más allá de lo que se ve. Implica relacionar y formular hipótesis para llegar a conclusiones. Sólo el sujeto 4 acertó con la respuesta correcta: la B

Nivel crítico (síntesis y evaluación)

El 100% de los sujetos no acertó con la respuesta correcta. Este tipo de preguntas implica mirar desde diferentes perspectivas para escoger la más apropiada teniendo en cuenta el contexto y desde un sentido crítico. La respuesta correcta es la B.

Quise hacer un ejercicio enfocado más a la comprensión a través de los niveles de lectura que a la producción textual como tal. Para ello, probé haciendo una pregunta tipo ICSES a partir de una imagen. De este ejercicio varias cosas: en la primera pregunta se puede decir que los estudiantes les cuesta reconocer las emociones por medio de la gestualidad pues ninguno acertó con la respuesta.

No es para menos. están en un ambiente dónde los espacios para expresarse son limitados. Pude notar que el colegio, a pesar de ser tan grande (actualmente cuenta con alrededor de mil estudiantes) no tiene salas de teatro, en las clases estos temas no son abordados y no cuentan con una revista o medio para expresarse. Actualmente, sólo cuentan con un aula máxima que no está en las mejores condiciones y la utilizan para todo tipo de eventos y reuniones. Les cuesta diferenciar una emoción de otra porque no reconocen emociones como euforia o felicidad y esto quedo claro en esta primera pregunta de nivel literal.

En la segunda pregunta de nivel inferencial tampoco les fue bien. El problema es que los estudiantes no se detienen a examinar las alternativas, no relaciona y generalmente optan por la más cercana o similar. Lo más fácil era decir que “el profesor estaba cansado” pues eso decía el texto. Sin embargo, la pregunta invitada a hacer inferencias, formular hipótesis, a relacionar. La invitación era a ir más allá, de pensar que estaba solo cansado, sino que al mirar la imagen (expresión de euforia) con el texto se podía concluir que no gustaba de lo que hacía. Los

estudiantes les costó nuevamente, no simplemente reconocer la emoción sino relacionarla con el contexto.

Por último, tenemos la pregunta crítica. En las pruebas SABER varias respuestas pueden ser verdaderas, pero se debe responder la correcta. Pues bien, analizando éstas respuestas pude notar que no se acertó porque tenía que ver con la anterior. Al no lograr relacionar el texto con la imagen de la manera adecuada, no consideraron asumir una postura más clara frente a la reacción del profesor ante su trabajo. En este sentido, no vieron como la opción más acorde que el profesor debería buscar otro empleo pues estaba en el lugar equivocado. No se puede imaginar a una persona haciendo algo que no le gusta y menos si ese algo me afecta a mí; en este caso a los estudiantes pues tiene que ver con su mundo inmediato.

4.5 Actividad 4: Historieta sobre Reforma Tributaria

Sujeto: 1

Tabla 9
Lista de verificación a partir Taxonomía de Bloom

Niveles (Taxonomía De Bloom)	Criterio	En Desacuerdo	Parcialmente de Acuerdo	De Acuerdo
CONOCIMIENTO	Conoce las partes de una historieta			La estudiante emplea bocadillos, personajes, planos

CONOCIMIENTO	Narra una historia de manera secuencial		Si bien hay una historia de manera secuencial esta se ve afectada ya que deja una viñeta en blanco	
COMPRENSIÓN	Describe una situación relacionada con el tema planteado			Esta historia tiene que ver con la reforma tributaria
COMPRENSIÓN	Hay una secuencia y relación entre las viñetas			Las viñetas cumplen con una secuencia
COMPRENSIÓN	Tiene buena ortografía			Hace un buen uso
COMPRENSIÓN	Emplea tipos de planos		Emplea sólo el plano general	
APLICACIÓN	Usa apropiadamente los bocadillos		Puede manejar mejor el espacio donde los ubica	
APLICACIÓN	Utiliza de manera correcta los signos de puntuación			Los usa de manera apropiada
APLICACIÓN	Utiliza apropiadamente los tipos de plano	Para la historia no se vea lineal pudo haber jugado con otros planos		
APLICACIÓN	Utiliza apropiadamente las herramientas de la plataforma			Se nota un conocimiento de las herramientas que ofrece
SÍNTESIS	Diseña sus propios personajes			Los personajes son llamativos y originales

SÍNTESIS	Diseña historietas de manera creativa			Plantea un contraste dentro de la historia
EVALUACIÓN	El título es creativo y está acorde con el texto			El título es llamativo porque parte de una comparación
EVALUACIÓN	Escoge ambientes apropiados para desarrollar la historia.			Los ambientes son originales y acordes, lo hacen atractiva
EVALUACIÓN	Escoge apropiadamente los colores para su historieta			Los colores son llamativos invitan a leer la historia
EVALUACIÓN	Se evidencia el desarrollo de un conflicto dentro de la historia		En la historieta plantea un conflicto más no lo desarrolla	
EVALUACIÓN	Se evidencia una posición crítica en el desarrollo de su historia		Aunque manifieste inconformidad con una voz de protesta se queda corta en la postura frente al tema	
EVALUACIÓN	Evidencia compromiso e iniciativa para desarrollar la actividad.			El estudiante estuvo atento al desarrollo de la actividad.

Fuente: elaboración propia

Sujeto: 2

Tabla 20
Lista de verificación a partir Taxonomía de Bloom

NIVELES (Taxonomía de Bloom)	CRITERIO	EN DESACUERDO	PARCIALMENTE DE ACUERDO	DE ACUERDO
CONOCIMIENTO	Conoce las partes de una historieta			El estudiante emplea bocadillos, personajes, planos
CONOCIMIENTO	Narra una historia de manera secuencial		Aunque es fluida suele dejar viñetas sin terminar	
COMPRENSIÓN	Describe una situación relacionada con el tema planteado			Tiene que ver con la reforma tributaria
COMPRENSIÓN	Hay una secuencia y relación entre las viñetas			Las viñetas cumplen con una secuencia
COMPRENSIÓN	Tiene buena ortografía			Hace un buen uso
COMPRENSIÓN	Emplea tipos de planos		Sólo maneja el plano general	
APLICACIÓN	Usa apropiadamente los bocadillos		No ubica bien los bocadillos en el espacio afectando su lectura	
APLICACIÓN	Utiliza de manera correcta los signos de puntuación		Hay que revisar el uso apropiado de los signos de interrogación y admiración.	
APLICACIÓN	Utiliza apropiadamente los tipos de plano		Pudo haber explorado con otros planos	

APLICACIÓN	Utiliza apropiadamente las herramientas de la plataforma			Se nota un conocimiento de las herramientas que ofrece
SÍNTESIS	Diseña sus propios personajes			Los personajes son llamativos y originales
SÍNTESIS	Diseña historietas de manera creativa			La historieta tiene un sentido crítico que la hace llamativa
EVALUACIÓN	El título es creativo y acorde con los historia		Si bien el título es acorde pude ser más creativo pues es literal	
EVALUACIÓN	Escoge ambientes apropiados para desarrollar la historia.			Los ambientes son apropiados y acorde con la historia
EVALUACIÓN	Escoge apropiadamente los colores para su historieta			Los colores que implementó son llamativos
EVALUACIÓN	Se evidencia el desarrollo de un conflicto dentro de la historia		En la historieta plantea un conflicto más no lo desarrolla	
EVALUACIÓN	Se evidencia una posición crítica en el desarrollo de su historia			Se destaca los argumentos que plantea. Hay postura crítica y la sustenta
EVALUACIÓN	Evidencia compromiso e			El estudiante estuvo atento al

	iniciativa para desarrollar la actividad.			desarrollo de la actividad.
--	---	--	--	-----------------------------

Fuente: elaboración propia

Sujeto: 3

*Tabla 31
Lista de verificación a partir Taxonomía de Bloom*

NIVELES (Taxonomía de Bloom)	CRITERIO	EN DESACUERDO	PARCIALMENTE DE ACUERDO	DE ACUERDO
CONOCIMIENTO	Conoce las partes de una historieta			El estudiante emplea bocadillos, personajes, planos
CONOCIMIENTO	Narra una historia de manera secuencial	No se evidencia una historia. No es claro el comienzo como tampoco el final.		
COMPRENSIÓN	Describe una situación relacionada con el tema planteado		La historia no es clara en relación al tema	
COMPRENSIÓN	Hay una secuencia y relación entre las viñetas		Tiene viñetas en blanco	
COMPRENSIÓN	Tiene buena ortografía		Hay que revisar las tildes y la pregunta Por qué	
COMPRENSIÓN	Emplea tipos de planos		Fundamentalmente trabaja el plano general	

APLICACIÓN	Usa apropiadamente los bocadillos	Debe tener en cuenta la manera de organizar los bocadillos para su lectura. La primera viñeta están mal ubicados		
APLICACIÓN	Utiliza de manera correcta los signos de puntuación		En algunas viñetas no los usa adecuadamente	
APLICACIÓN	Utiliza apropiadamente los tipos de plano	Para la historia no se vea lineal pudo haber jugado con otros planos		
APLICACIÓN	Utiliza apropiadamente las herramientas de la plataforma			Se nota un conocimiento de las herramientas que ofrece
SÍNTESIS	Diseña sus propios personajes			Los personajes son llamativos y originales
SÍNTESIS	Diseña historietas de manera creativa	La historia es vacía y plana		
EVALUACIÓN	El título es creativo y acorde con los historia	El título no aporta nada, se queda en lo literal		
EVALUACIÓN	Escoge ambientes apropiados para desarrollar la historia.	Los ambientes no son apropiados y acorde con lo planteado		
EVALUACIÓN	Escoge apropiadamente los	Pudo haber jugado con los colores por ejemplo		

	colores para su historieta	en el vestuario de los protagonistas		
EVALUACIÓN	Se evidencia el desarrollo de un conflicto dentro de la historia		En la historieta plantea un conflicto más no lo desarrolla	
EVALUACIÓN	Se evidencia una posición crítica en el desarrollo de su historia	Sobresale por la falta de argumentación, de asumir una postura pues la historia se queda corta		
EVALUACIÓN	Evidencia compromiso e iniciativa para desarrollar la actividad.	El estudiante no estuvo atento al desarrollo de la actividad		

Fuente: elaboración propia

Sujeto: 4

*Tabla 42
Lista de verificación a partir Taxonomía de Bloom*

NIVELES (Taxonomía de Bloom)	CRITERIO	EN DESACUERDO	PARCIALMENTE DE ACUERDO	DE ACUERDO
CONOCIMIENTO	Conoce las partes de una historieta			El estudiante emplea bocadillos, personajes, planos

CONOCIMIENTO	Narra una historia de manera secuencial		Nos muestra una historia coherente, sin embargo, deja viñetas en blanco	
COMPRENSIÓN	Describe una situación relacionada con el tema planteado			Esta historia tiene que ver con la reforma
COMPRENSIÓN	Hay una secuencia y relación entre las viñetas		Las últimas dos viñetas no son claras. Sobrarían	
COMPRENSIÓN	Tiene buena ortografía		En la mayoría de las viñetas no presenta errores de ortografía	
COMPRENSIÓN	Emplea tipos de planos		Fundamentalmente trabaja el plano general y americano	
APLICACIÓN	Usa apropiadamente los bocadillos		Puede manejar mejor el espacio para su lectura	
APLICACIÓN	Utiliza de manera correcta los signos de puntuación	En la mayoría de las viñetas no se usa signos de puntuación		
APLICACIÓN	Utiliza apropiadamente los tipos de plano		La historia no se ve lineal pero pudo haber jugado con otros planos	

APLICACIÓN	Utiliza apropiadamente las herramientas de la plataforma			Se nota un conocimiento de las herramientas que ofrece
SÍNTESIS	Diseña sus propios personajes			Los personajes son llamativos y originales. Él es el protagonista
SÍNTESIS	Diseña historietas de manera creativa		La historieta es llamativa pues el protagonista es él mismo	
EVALUACIÓN	El título es creativo y está acorde con el texto			El título sale de lo literal y se atreve a explorar
EVALUACIÓN	Escoge ambientes apropiados para desarrollar la historia.			Los ambientes van acorde con la situación planteada
EVALUACIÓN	Escoge apropiadamente los colores para su historieta			Manejo bien los colores y son llamativos
EVALUACIÓN	Se evidencia el desarrollo de un conflicto dentro de la historia		En la historieta plantea un conflicto más no lo desarrolla	
EVALUACIÓN	Se evidencia una posición crítica en el			Se destaca que el mismo asume una postura

	desarrollo de su historia			dentro del desarrollo de la historia
EVALUACIÓN	Evidencia compromiso e iniciativa para desarrollar la actividad.			El estudiante estuvo atento al desarrollo de la actividad.

Fuente: elaboración propia

Nivel: conocimiento

- El 100% de los estudiantes demostraron un conocimiento de contenidos específicos. Por ejemplo, reconocen las partes de un comic y narran una historia, juegan con la gestualidad y movimiento del cuerpo.

Nivel: comprensión

- El 100% comprendió el objetivo de la actividad pues todos hicieron la historieta a partir de del tema planteado: la reforma tributaria.
- El 100% aún no tiene claro cómo se lee una historieta pues ubicaron mal los bocadillos ya que se lee de izquierda a derecho y de arriba hacia abajo. Se nota que les cuesta manejar apropiadamente el espacio.
- El 50% presentó buena ortografía.
- El 100% contó una historia coherente.

Nivel: aplicación

- El 75% usa bien los signos de puntuación. El 75% no utiliza los diferentes planos (primer plano, americano, medio etc.)

Nivel: síntesis

- El 75% realizó una historieta lineal pues no utilizó apropiadamente los planos ni tampoco desarrollaron el conflicto planteado.

Nivel: evaluación

- El 50% se inventó un título crítico al atreverse ir más allá de lo literal.
- El 100% planteo un conflicto más no lo desarrollo lo suficientemente.
- El 75% asume una posición crítica frente al problema planteado.

Haciendo un balance con la primera actividad, se puede decir que los estudiantes llegaron a manejar mejor el nivel de evaluación planteado por Bloom en el sentido de asumir una postura y defenderla a su manera y creativamente. Si bien no se ve plasmados argumentos sólidos en sus historias, si hay una voz que muestra su inconformidad frente a la que está pasando en nuestro país. Esa inconformidad se vio reflejada en el uso apropiado de los gestos y movimientos, como también, en la historia, en los textos y los colores. Si nos podemos analizar, herramientas como Pixton permite a los estudiantes reconocer emociones y, así mismo, crearlas.

En suma, se resalta la creatividad que tuvieron la mayoría y el dominio que tienen en el uso de las herramientas de la plataforma, aunque hay que reconocer que falta mucho, por ejemplo, en el desarrollo de una historia, que logre ese impacto esperado propio de un ambiente de tensión y climax. Pero es entendible, en el sentido que jamás habían trabajado en su colegio el tema de la historieta o comic y, menos de esta manera, con la ayuda de medios tecnológicos.

4.6. Actividad 5: Historieta sobre Reggaetón

Sujeto: 1

Tabla 13

Rúbrica elaborada a partir de los aspectos planteados del constructivismo.

CRITERIO	EN DESACUERDO	PARCIALMENTE DE ACUERDO	DE ACUERDO
El estudiante logra desarrollar conocimientos y habilidades en función de su entorno, de su medio más cercano a través de la manipulación de objetos, a través de la observación y el aprendizaje de resultados.			La estudiante logra contar una historia de manera clara y coherente haciendo uso apropiado de los bocadillos, gestos, movimientos. Conoce las herramientas de la plataforma y hace buen uso de ellas.
El estudiante toma una posición de reflexión sobre la actividad y sus observaciones. Logra articular lo que ha aprendido			La estudiante asume dos perspectivas frente al tema del reggaetón. Ve los pro y los contra dando juicios de

con la realidad y con su entorno			valor de manera acertada y teniendo en cuenta su mundo.
El alumno está motivado para alcanzar una actividad metacognitiva			La estudiante reconoce en la historia la importancia de un tema como este. La afecta de manera emocional en su condición de mujer lo que hace tomar conciencia de los riesgos
El aprendizaje se sitúa en un contexto significativo, es decir, en su entorno, en su realidad inmediata en lugar de ser simplificado y presentado de forma aislada			La estudiante nos ubica a través de la historia en un contexto propio de su mundo: sexo, drogas, excesos, violencia propio de los estratos bajos.
La actividad promueve trabajar			La estudiante al asumir el tema

de manera colaborativa, fomentando el respeto y la tolerancia entre los compañeros.			desde dos posturas demuestra un respeto por la diferencia de opinión
---	--	--	--

Fuente: elaboración propia

Sujeto: 2

Tabla 14

Rúbrica elaborada a partir de los aspectos planteados del constructivismo

CRITERIO	EN DESACUERDO	PARCIALMENTE DE ACUERDO	DE ACUERDO
El estudiante logra desarrollar conocimientos y habilidades en función de su entorno, de su medio más cercano a través de la manipulación de objetos, a través de la observación y el aprendizaje de resultados.		El estudiante logra contar una historia acorde al tema, sin embargo, no ubica apropiadamente algunos de los bocadillos. Conoce las herramientas de la plataforma y hace buen uso de ellas.	.

<p>El estudiante toma una posición de reflexión sobre la actividad y sus observaciones. Logra articular lo que ha aprendido con la realidad y con su entorno</p>			<p>El estudiante asume una posición frente al reggaetón al considerarlo un género poco sano para los jóvenes. Sin embargo, resalta algunas de sus canciones antiguas por su calidad a diferencia de las de ahora.</p>
<p>El alumno está motivado para alcanzar una actividad metacognitiva</p>			<p>El estudiante por medio de la historia es consciente de los peligros se pueden al no tomarse en serio en este tipo de temas</p>
<p>El aprendizaje se sitúa en un contexto significativo, es decir, en su entorno, en su realidad inmediata en lugar de ser</p>			<p>La historia transcurre en un colegio propio de su mundo: Aborda temas como el sexo, las drogas, el alcohol, el rol de la mujer.</p>

simplificado y presentado de forma aislada			
La actividad promueve trabajar de manera colaborativa, fomentando el respeto y la tolerancia entre los compañeros.		A pesar de que el estudiante asume una postura negativa frente al tema, hay una voz de una mujer que resalta al reggaetón como género.	

Fuente: elaboración propia

Sujeto: 3

Tabla 15

Rúbrica elaborada a partir de los aspectos planteados del constructivismo

CRITERIO	EN DESACUERDO	PARCIALMENTE DE ACUERDO	DE ACUERDO
El estudiante logra desarrollar conocimientos y habilidades en función de su entorno, de su medio más cercano a través de la	El estudiante no logra contar una historia acorde al tema. Conoce las herramientas de la plataforma pero no hace uso de ellas.	.	.

manipulación de objetos, a través de la observación y el aprendizaje de resultados.			
El estudiante toma una posición de reflexión sobre la actividad y sus observaciones. Logra articular lo que ha aprendido con la realidad y con su entorno	El estudiante no asume una posición frente al tema ya que no logra desarrollar la historia		.
El alumno está motivado para alcanzar una actividad metacognitiva	El estudiante no se encuentra interesado en desarrollar la actividad		
El aprendizaje se sitúa en un contexto significativo, es decir, en su entorno, en su realidad inmediata	El estudiante no logra ubicarse en un contexto.		.

en lugar de ser simplificado y presentado de forma aislada			
La actividad promueve trabajar de manera colaborativa, fomentando el respeto y la tolerancia entre los compañeros.	No se pudo evidenciar este proceso		

Fuente: elaboración propia

Sujeto: 4

*Tabla 16
Rúbrica elaborada a partir de los aspectos planteados del constructivismo*

CRITERIO	EN DESACUERDO	PARCIALMENTE DE ACUERDO	DE ACUERDO
El estudiante logra desarrollar conocimientos y habilidades en función de su entorno, de su medio más cercano a través de la			EL estudiante logra contar una historia de manera clara y coherente haciendo uso apropiado de los bocadillos, tipos de planos, gestos,

manipulación de objetos, a través de la observación y el aprendizaje de resultados			movimientos. Conoce las herramientas de la plataforma y hace buen uso de ellas.
El estudiante toma una posición de reflexión sobre la actividad y sus observaciones. Logra articular lo que ha aprendido con la realidad y con su entorno			El estudiante asume una posición frente al reggaetón al considerarlo un género que incita a los adolescentes al sexo y los embarazos a temprana edad
El alumno está motivado para alcanzar una actividad metacognitiva			El estudiante por medio de la historia es consciente de los peligros se pueden al no tomarse en serio en este tipo de temas
El aprendizaje se sitúa en un contexto significativo, es			El estudiante parte de una historia que se repite en nuestra

decir, en su entorno, en su realidad inmediata en lugar de ser simplificado y presentado de forma aislada			realidad: los embarazos en adolescentes.
La actividad promueve trabajar de manera colaborativa, fomentando el respeto y la tolerancia entre los compañeros.		A pesar de que el estudiante asume una postura negativa frente al tema, deja una invitación para decidir con conciencia de que hacer y qué no.	

Fuente: elaboración propia

Nivel: conocimiento

- El 75% de los estudiantes demostraron un conocimiento de contenidos específicos. Por ejemplo, reconocen las partes de un comic y narran una historia, juegan con la gestualidad, movimientos del cuerpo, tipo de planos.

Nivel: comprensión

- El 100% comprendió el objetivo de la actividad pues todos hicieron la historieta a partir de del tema planteado: El reggaetón.
- El 25% aún se confunde a la hora de ubicar los bocadillos ya que se lee de izquierda a derecho y de arriba hacia abajo.

- El 50% presentó buena ortografía.
- El 75% contó una historia coherente. Sólo un estudiante no terminó la historia.

Nivel: aplicación

- El 75% usa bien los signos de puntuación. El 50% juega con los planos (primer plano, americano, medio etc.)

Nivel: síntesis

- El 75% realizó un comic cuya historia tenía un contenido a partir de unos juicios de valor y no se quedaba en lo lineal o vacío.

Nivel: evaluación

- El 25% se inventó un título crítico al atreverse ir más allá de lo literal.
- El 75% planteo un conflicto más no lo desarrollo lo suficientemente.
- El 75% asume una posición crítica frente al tema planteado
- El 75% por medio de esta actividad tomó conciencia sobre la importancia del tema.
- El 75% planteó la historia desde su propia realidad y de su entorno
- El 75% se mostró tolerante frente al tema y la opinión de los compañeros.
- El 75% realizó aportes a sus compañeros a través de los comentarios a sus creaciones

En esta última actividad y haciendo un análisis con las anteriores, se pueden resaltar varios aspectos: se notó una mejoría en los niveles superiores planteados por la taxonomía de Bloom. Al igual que las cuatro últimas actividades, en ésta los estudiantes tuvieron acceso a otras lecturas como videos o artículos de opinión que hablaban sobre el tema que compartí con ellos por medio de la plataforma Pixton.

Se resalta, la creatividad que tuvieron la mayoría a la hora de crear el texto, el juego con los colores, los espacios, los gestos, movimientos acordes. De igual manera, que si bien no era el género favorito de todos si era un tema de actualidad del cuál sentían la necesidad de decir, de expresarse a favor o en contra, viendo desde diferentes perspectivas y quizás lo más importante: lograr esa toma de conciencia a través de esa voz representada en su avatar.

De todas las actividades, puedo concluir que fue la que más disfrutaron haciendo, por el mismo acceso a diferentes lecturas como el tema a tratar ya que se presta para la polémica, la discusión, la argumentación, fundamental en el pensamiento crítico.

4.7 Encuesta sobre la Experiencia de Aprendizaje

Nombre del estudiante: Natalia Ramírez

Grado: Décimo **Edad:** 16 años

Sujeto: 1

1. ¿Cómo le ha parecido la experiencia con la plataforma Pixton?

Es una experiencia buena, me divertí muchísimo buscando posiciones y los gestos de los personajes, tiene un escenario para cada momento.

2. ¿Cree que con herramientas como Pixton se puede desarrollar el pensamiento crítico?

Claro que sí, porque uno puede dar su punto de vista o ideas.

3. ¿Aprende mejor haciendo uso de la tecnología?

La tecnología me brinda herramientas que hacen más dinámico y divertido aprender.

4. ¿Qué es lo que no le gusta de las clases en general?

La monotonía que se lleva a diario, siempre se realizan las actividades de la misma manera y no tenemos la posibilidad de crear y probar nuevas cosas.

5. ¿Cree que la tecnología puede ayudar a resolver los conflictos en el aula?

Si se hace un buen uso de ella sí, pues la tecnología como así trae los dos filos: el bueno y el malo.

6. ¿Qué opinan sus padres del uso de la tecnología?

Que puede ser una herramienta que nos permite aprender, investigar y conocer nuevas cosas.

Nombre del estudiante: Johan Pulecio

Grado: Décimo **Edad:** 17 años

Sujeto: 2

1. ¿Cómo le ha parecido la experiencia con la plataforma Pixton?

Bien ya que aprendí hacer bien el uso de los comics y como créalos.

2. ¿Cree que con herramientas como Pixton se puede desarrollar el pensamiento crítico?

Si, ya que nosotros podemos analizar o evaluar los conocimientos que representan el mundo como la contaminación, la música etc.

3. ¿Aprende mejor haciendo uso de la tecnología?

Algo, ya que esta herramienta nos ayuda a dar nuestro punto de vista sobre otras cosas.

4. ¿Qué es lo que no le gusta de las clases en general?

Absolutamente nada me gusta, ya que éstas no nos ayudan a opinar o dar un análisis sobre lo que no gusta y no hace razonar lo bueno y lo malo que hay en este mundo.

5. ¿Cree que la tecnología puede ayudar a resolver los conflictos en el aula?

Más o menos, ya que la tecnología nos entretiene al rato, pero en horas de clase nos distrae tanto que es por eso que no aprendemos casi nada.

6. ¿Qué opinan sus padres del uso de la tecnología?

Que es bueno en algunas ocasiones ya que ellos se entretienen mucho en la tv, móviles o computadoras pero la mayoría lo considera como dañino para la cabeza o los ojos.

Nombre del estudiante: Camilo Rodríguez

Grado: Décimo **Edad:** 18 años

Sujeto: 3

1. ¿Cómo le ha parecido la experiencia con la plataforma Pixton?

Me ha parecido interesante debido a que por medio de la página pude aprender a expresar mi creatividad.

2. ¿Cree que con herramientas como Pixton se puede desarrollar el pensamiento crítico?

Eso depende del punto de pensar de la persona, utilizar Pixton como método de pensamiento crítico me parecería bueno porque uno pueda dar su opinión con las historias.

3. ¿Aprende mejor haciendo uso de la tecnología?

Así es, aprendo mejor por medio de la tecnología porque podemos acceder a diferentes cosas que en el colegio no, aunque no está de más aprender por medio de un libro.

4. ¿Qué es lo que no le gusta de las clases en general?

No le veo problema alguno al respecto.

5. ¿Cree que la tecnología puede ayudar a resolver los conflictos en el aula?

No lo creo, porque la tecnología es la principal en los problemas personales de los compañeros porque están solo y no comparten con sus padres, por ejemplo.

6. ¿Qué opinan sus padres del uso de la tecnología?

Que, así como es buena para la investigación es mala para la evolución de algunas personas en general.

Nombre del estudiante: Manuel Montoya

Grado: Décimo **Edad. :** 15 años

Sujeto: 4

1. ¿Cómo le ha parecido la experiencia con la plataforma Pixton?

Me ha parecido una herramienta divertida apta para el manejo de herramientas de diseño

2. ¿Cree que con herramientas como Pixton se puede desarrollar el pensamiento crítico?

Si, ya que ayuda a ver diferencias de las características narrativas de un texto.

3. ¿Aprende mejor haciendo uso de la tecnología?

Si, ya que se puede encontrar mejor información en los distintos buscadores que nos ofrece

4. ¿Qué es lo que no le gusta de las clases en general?

Que son muy monótonas esto hace que se más aburrido para mi seria genial que fueran más didácticas.

5. ¿Cree que la tecnología puede ayudar a resolver los conflictos en el aula?

No siempre, ya que muchos de los conflictos empiezan desde el manejo de la tecnología desgraciadamente muchos de los jóvenes utilizan la tecnología para agredir a otro joven.

6. ¿Qué opinan sus padres del uso de la tecnología?

Que es un avance muy grande en el mundo, pero les es muy difícil manejar lo ya que en los tiempos de ellos no existían, además nos entretenemos en ella y no aprendemos de verdad.

La experiencia

Para el sujeto 1 y 4 la experiencia fue divertida pues pudieron jugar con los movimientos, gestos, personajes. Para el sujeto 2 le gustó porque pudo comprender las partes, las características del mundo de las historietas. Para el sujeto 3 le pareció bueno porque puede ser medio un para expresarse. El 100% de los estudiantes asumen que fue experiencia positiva.

Pensamiento crítico

Para el sujeto 1 y 3 la herramienta Pixton si potencia el pensamiento crítico porque les da la posibilidad de dar su opinión o ideas. Para el sujeto 2 si ayuda pues se pueden abordar, comprender, analizar diferentes temas de actualidad. Para el sujeto 4 también desarrolla esta competencia porque se puede trabajar desde diferentes formatos y lecturas un tema como el texto narrativo. El 100% considera que sirve para potenciar el pensamiento crítico

El uso de la tecnología

Para el sujeto 1 con la tecnología se puede aprender porque es más dinámica y divertida. En el caso del sujeto 2 la ve como un espacio apropiado para manifestar su punto de vista frente a la realidad. El sujeto 3 reconoce el valor de la tecnología

en la educación, pero resalta la manera tradicional de aprender, por ejemplo, por medio de los libros. Finalmente, el sujeto 4 se aprende mejor con la tecnología por ser una gran fuente de acceso a la información. El 100% reconoce lo importante que es la tecnología en la formación.

La clase tradicional

El sujeto 1 y 4 coinciden en afirmar que las clases son aburridas y monótonas. El sujeto 2 no le gusta porque no da la posibilidad de opinar sobre lo que pasa en el mundo exterior. El sujeto 3 no tiene ningún problema con las clases tradicionales aunque no dice por qué. Al 75% no le gustan las clases en su colegio.

La tecnología y los conflictos

Para el 75% de los encuestados dice que la tecnología no sirve para resolver los conflictos sino para crearlos. Por ejemplo, el sujeto 4 cree que la tecnología sirve para agredir a los jóvenes, el sujeto 3 piensa que es el principal generador de problemas pues las personas se las pasan mucho tiempo en el computador aislados de su familia. En el caso del sujeto 2 cree que es más un distractor que pueden generar problemas. Sin embargo, el sujeto 1 dice que depende desde cómo se aborde la tecnología puede solucionar conflictos o por el contrario generarlos.

La tecnología y los padres

El 75% dice que para sus padres la tecnología puede llegar a ser perjudicial porque afecta la salud tanto física o el proceso de aprendizaje. Para los padres del sujeto 1 es un medio brinda infinitas posibilidades de formación.

Del cuestionario final pude analizar que primero los estudiantes ven efectivamente en la tecnología un medio de aprendizaje válido que potencia el pensamiento crítico. Se convierte un medio divertido, diferentes, que permite acceder a un mundo de información, a otros formatos y debería ser aprovechado al máximo.

Por otro parte, la mayoría ven en el uso tecnología aspectos negativos porque a través de ella se puede generar daño a otros como sucede con el ciberbullying. No ven en ella un medio canalizador de los diferentes conflictos como lo planteo en esta propuesta sino, en cambio, como un generador de los mismos. En suma, los estudiantes de bachillerato no ven a la tecnología como un medio determinante en su formación y en la transformación de la sociedad.

Así mismo, queda claro el disgusto que les produce tener que asistir todos los días a clase a un modelo de educación que sigue siendo tradicional y que no rompe los esquemas. El desagrado se evidenció en la mayoría pues estudian en un colegio dónde actividades como las aquí planteadas poco o nada se ven.

5. Resultados

Para este punto opté por hablar de los resultados de una manera individual, haciendo un perfil de cada uno de los estudiantes con los que se trabajó en el proyecto. Seguidamente, expuse los resultados de manera general.

5.1 Sujeto 1: Natalia Ramírez

Contexto Sociocultural



Esta es la única mujer del grupo de trabajo. Natalia se caracteriza por ser una chica alegre y dulce esto lo refleja claramente en su avatar donde muestra alegría: una gran sonrisa, unos ojos que expresan curiosidad que combinan con el gesto de

pensamiento de sus manos. En el tiempo de interacción que compartí con ella pude notar sus gustos por la moda y el buen vestir. El uso de accesorios como el sombrero forma parte de su diario vivir. Lo que pude observar es que le gusta mucho el baile y disfruta de participar en eventos culturales organizados en el colegio esto, sin lugar a duda, es determinante en la manera en de ver las cosas. Es de destacar que Natalia sólo vive con su madre y el nivel de su formación no superó el bachillerato lo que hace que trabajé de manera independiente. Lo mismo ocurre con

su padre, quién no terminó lo estudios y no tiene una formación profesional.

La estudiante pertenece a un estrato social bajo (estrato 1). Debido que a sólo su madre trabaja y tiene tres hermanos, Natalia se ocupa los fines de semana trabajando en un restaurante donde interactúa con otra gente. En este sentido, su entorno afecta positivamente en su manera de pensar pues gracias a que sus amigas disfrutan de los eventos culturales (igual que ella) le da la posibilidad de interactuar con otros escenarios o, si se quiere, otro tipo de objetos culturales como el baile o el teatro fundamentales en el desarrollo de un pensamiento crítico. Lo mismo sucede



con su trabajo, al entrar en contacto con otras personas, accede a otros mundos que le ayudan a tener en cuenta los diferentes puntos de vista a

la hora de dar una opinión. Esto se ve reflejado en la postura que asume en la creación de algunas de las historietas como sucedió cuando nos

narró lo bueno y lo malo del reggaetón a pesar de que le gusta más el género de la salsa.

Al ser una mujer se puede evidenciar de una manera más clara las emociones que refleja en los textos.

Relación con La Tecnología

A pesar de que en su casa no cuenta con internet, la estudiante accede a la red cada día por medio lo que le permite familiarizarse principalmente con la red social Facebook. Encuentra igualmente importante la lectura de textos digitales como la de textos impresos argumentado que se cansa menos leyendo en físico. Se pudo observar la motivación que tuvo desde el inicio del trabajo pues fue de las primeras en enviar el avatar y la primera historieta.

Le resultó fácil relacionarse con la plataforma. Hizo uso de las diferentes herramientas como la creación de personajes, gestos y movimientos.

Pude notar que disfruta realizando cada una de las actividades pues demostraba interés al momento de los ejercicios. Comprendió lo que tenía que hacer en la plataforma y en ningún momento se vio perdida.

Al momento de crear su blog, manifestó su gusto por hacer ese tipo de textos pues le permite salir de la monotonía, sobresale el uso y descarga de imágenes de viajes, libros, comidas dándole su toque personal.

Cuando hablaba con ella notaba su disgusto por el poco uso de la tecnología en el aula de clase, por eso su emoción era evidente cada vez que asumía una nueva actividad, por eso le parecen las clases monótonas y aburridas. Natalia es una chica que le gustan los retos y considera que en el colegio eso poco se ve.

La estudiante asume que la tecnología puede ser beneficiosa o no desde el punto de vista que se asuma. Es decir, considera que es buena si su uso es apropiado como en este caso.

Casos se han visto dónde se utiliza con otros fines poco educativos. Su madre ve con buenos ojos el uso de la tecnología pues considera que se puede investigar y aprender mejor lo que le facilita el acceso a ella.

Pensamiento Crítico

Como lo planteaba al comienzo, si hay algo que rescatar en Natalia Ramírez es la capacidad que tiene para interactuar con otros mundos y esto también se vio reflejado a la hora de crear textos digitales.

En la primera historieta que era la de elaborar una narración a partir de una vivencia personal, se nota a una Natalia bastante emocional pues el tema que escogió fue una enfermedad que la aquejaba, un problema del corazón. El pensamiento crítico tiene que ver también con la capacidad de expresar nuestros sentimientos y emociones.

Pude observar que en esta historia hay una carga de emotividad frente

una situación difícil de su vida. No en vano, en algún momento de su historieta, cuando le dicen que tiene que empezar un tratamiento, el personaje principal (que es ella) cambia completamente: su cabello pasa de castaño a gris como símbolo de tristeza, su cabello ahora es corto reflejando el efecto de los medicamentos, su cuerpo refleja debilidad, los gestos de su rostro son de tristeza. Finalmente, el personaje vuelve a su forma original ante buenas noticias.

En suma, Natalia expresa por medio de los gestos, movimientos y los colores sentimientos contrarios: la tristeza, la incertidumbre, pero también la esperanza y la felicidad.

En la siguiente historieta, los estudiantes tenían que crear un final alternativo para un texto planteado llamado la vida en la tierra. Básicamente, nos cuenta cómo a través de millones de años la tierra ha cambiado hasta cuando surge el hombre moderno.

El hecho de crear, proponer, elaborar forma parte del pensamiento crítico. Pero en esta ocasión, la actividad brindaba algo más. Es decir, los estudiantes por medio de la plataforma Pixton tenían acceso a otro tipo de textos como videos sobre la evolución de la tierra, el origen del hombre, de los animales etc. y artículos escritos en la red sobre el tema. Se podían acceder a los textos por medio de hipervínculos.

En este caso, la estudiante asumió una posición crítica en su final alternativo. Se pudo ver que Natalia leyó los otros textos antes de empezar el suyo lo que le permitió crear una postura más amplia. Su posición se fijó en el hecho de que el hombre moderno empezó a crear ciudades con cemento por todos lados. Pero esas ciudades trajeron consigo la contaminación, las basuras y, finalmente, su historia la termina con una imagen de un bosque completamente deforestado con un panorama de desolación.

En este sentido, se puede ver el contraste en el uso de colores vivos de

las ciudades y los colores oscuros y fríos simbolizando lo que nos espera sino cuidamos la tierra.

En conclusión, la estudiante hace una denuncia y crítica al hombre moderno por su irresponsabilidad con el planeta por medio de esta historieta.

La tercera historia consistía en la creación de un texto a partir de un tema de actualidad: La reforma tributaria. Como en el ejercicio anterior, se les pidió a los estudiantes que leyeran otros enlaces sobre el mismo tema: videos de expertos y un artículo digital sobre lo bueno, lo malo y lo feo de la reforma.

Pude observar que Natalia asumió dos posturas en esta historia: la de la clase dirigente quiénes tramitaron la reforma y la de la gente directamente afectada por la misma. La estudiante quiso mostrarnos las dos caras de la moneda: el pueblo sufre de primera mano con más impuestos mientras que éstos pocos se relajan ya que no los afecta directamente, nos decía la estudiante con esto.

Se puede inferir cómo la lectura de los otros textos fue determinante en la creación de su historia al asumir una crítica pues después de todo la dicha reforma afecta siempre a la gente del común en un claro ejemplo de injusticia.

Por último, tome como referencia un tema de interés para los adolescentes de hoy en día: el reggaetón. De manera presencial, en el colegio tuve la oportunidad de charlar con ellos un poco sobre el género.

Como sucedió en las dos actividades anteriores, invité a los estudiantes a hacer otro tipo de lecturas: un video que habla del origen del reggaetón, del contexto dónde surge, que surgió como un género de denuncia social y cómo ha ido cambiando sus temas en el transcurso de los años. De igual manera, tuvieron acceso a la lectura de un artículo digital que hablaba de los pros y los contras del género.

Natalia asumió en su historia las dos posturas: creó una historia que mostraba lo malo del reggaetón como la falta de respeto a la mujer. A su vez, resaltó, las ganas de salir adelante y de superarse de muchos cantantes de reggaetón que surgieron de ambientes de violencia y pobreza como el nuestro.

5.2 Sujeto 2: Johan Pulecio

Contexto Sociocultural

Johan Pulecio es un estudiante que se caracteriza por su timidez. Le cuesta hablar en público como también sostener un diálogo en particular. Lo pude notar desde que empecé a interactuar con él, su fuerte es el dibujo y es, quizás, ahí dónde se puede expresar mejor. Por eso, cuándo le hablé del proyecto mostró su interés porque le gusta todo lo que tiene que ver con el diseño y la animación. Le gustan las artes y sistemas. En su avatar podemos ver a un chico con unos gestos de timidez: no sonrío y sus ojos miran al piso.

Presenta un look bastante juvenil con un corte de cabello moderno. Para destacar el color verde del traje ya que es su color favorito pues simboliza la esperanza de la cual nos habla en algunos textos.

Johan es un hombre de pocas palabras, eso quedo claro en la prueba diagnóstica pues en algunas preguntas no respondió nada. Al preguntarle porque no respondió alguna de ellas, no supo dar unos argumentos válidos. Johan vive con sus padres que lamentablemente no tuvieron la posibilidad de estudiar. Su padre es mecánico y su madre ama de casa Tiene dos hermanos y no trabaja. Pertenece a un estrato bajo.

Del entorno de Johan se puede destacar que casi no tiene amigos. Mantiene generalmente solo y no le gusta relacionarse con otros jóvenes de su edad. No puedo negar que ha sido muy difícil crear un perfil de este estudiante ya que en lo que pude observar, vi a un adolescente que se refugia en el dibujo o en sus pensamientos. Es un joven soñador

que le gustan admirar las estrellas y el universo.

Diría que su entorno no le favorece ya que pasa mucho tiempo en casa frente al computador y no existe la interacción con las demás personas, fundamental, en el desarrollo de las competencias comunicativas.



Relación con La Tecnología

Si hay algo en dónde ha encontrado refugio Johan, es en la tecnología debido a que pasa mucho tiempo frente al computador y que cuenta con conexión de internet en casa. Sin embargo, es extraño porque cuando le

pregunté por las herramientas que utilizaba en la red su respuesta fue pobre: Facebook y algunos juegos pero nada en particular. De igual modo, cuando indagué frente a lo que opinaba de la tecnología, considera que se puede convertir en un distractor. Es como si no quisiera que conociera su mundo, lo que realmente le gusta.

En cuanto al manejo de la plataforma Pixton, el estudiante utilizó adecuadamente las herramientas, se notó que le dedicó tiempo a explorar el espacio pues puso en prácticas muchas de elementos para la creación de comics como los gestos, los personajes, el movimiento corporal. En suma, le gustó la plataforma para trabajar el texto narrativo.

Finalmente, en lo relacionado con su blog personal, sobresale el uso de imágenes que resaltan lo majestuoso e infinito del universo, pero no le dedicó tiempo suficiente para darle un estilo particular que permitieran evidenciar otro tipo de gustos. Sus padres no están de acuerdo con el uso

de la tecnología pues consideran que pierden mucho tiempo ante estos aparatos electrónicos y pueden afectar su salud.



Pensamiento Crítico

En la primera historia sobre vivencia personal, el estudiante se inclinó por una situación cómica. La historieta es creativa en el sentido de que empieza a manejar el suspenso y el miedo como parte del nudo, de la tensión. Cuando estábamos

esperando lo peor, la situación se resuelve de una manera inesperada y graciosa. Los planos que utiliza son pertinentes, por ejemplo, emplea el primer plano con el objetivo de resaltar los gestos de miedo y preocupación de los personajes. Los fondos sombríos son acordes con los lugares seleccionados lo que evidencia un buen trabajo relacionando coherentemente elementos como el color, los gestos, los personajes. Es un comic divertido y muy creativo propio de los pensadores críticos.

En resumidas cuentas, Johan nos atrapa con una buena historia, un buen uso de los medios tecnológicos y una tensión mostrando emociones como el miedo, la angustia o la alegría.

En la segunda historia sobre la vida en la tierra, pude observar que el estudiante realizó un diálogo con los otros textos planteados en la plataforma ya que elaboró una final dónde el hombre moderno avanza tanto que llegan las guerras por el poder y, a su vez, la contaminación del medio ambiente, pero destaca lo

bueno que ese hombre moderno ha hecho como es el caso de la estatua de la libertad, considerada una de las maravillas del mundo.

Asume dos puntos de vista y no se polariza, asume dos posturas válidas como un mensaje de que el hombre puede hacer las cosas bien, deja un mensaje de esperanza. De igual manera, en la última viñeta logra resaltar diferentes pueblos al crear personajes de varias nacionales. El vestuario que emplea en sus personajes y los colores es pertinente. Aquí se puede ver el respeto y la tolerancia por la diversidad de la raza humana.

En relación a la historieta de la reforma tributaria pude evidenciar a un Johan preocupado por el aumento de los impuestos que impiden pagar los servicios básicos como el de energía. Lo mismo sucede con la comida, cada vez más costosa. El estudiante asume una posición frente al tema debido a que no está de acuerdo con el aumento de los impuestos ya que la

mayoría de los colombianos pasamos por serios problemas económicos.

Cabe recordar que tuve la oportunidad de charlar con todos los estudiantes para escuchar que opinaban del tema. Noté un desconocimiento del mismo, por eso los invité antes de elaborar la historia que hicieran las otras lecturas planteadas en la plataforma.

Para terminar, está la historieta sobre el reggaetón. En este punto el estudiante nos muestra una historia dónde hay dos personajes: una chica y él. Johan trata de persuadir a la chica del por qué el reggaetón no es saludable para el público como ella. Dentro de las razones que da está que los pasos son vulgares para que niños y adolescentes los bailen, la letra habla sobre sexo y drogas y convierte a las mujeres en objetos sexuales.

En esta dirección, se destaca su afán de introducir una mujer en la historia pues considera que son las que terminan más afectadas. Sin embargo, su crítica se centra es el

reggaetón moderno ya que dice que las letras no son como las de antes evidenciando que el video compartido tuvo que ver en su decisión.

Esto refleja que el estudiante tomó conciencia al acceder a otras lecturas planteadas, es el caso del video sobre el origen del reggaetón. Es a partir de ese diálogo que Johan plantea una historia con una posición pero que también permite la presencia de otra voz: la voz una mujer que defiende sus gustos musicales.

5.3 Sujeto 3: Camilo Rodríguez

Contexto Sociocultural

Camilo Rodríguez es el estudiante de mayor edad del grupo. Es un estudiante reflexivo y analítico. Por lo que pude observar a veces asume posiciones radicales al afirmar, por ejemplo, que hay ciertas cosas que son las únicas que lo motivan como la música electrónica o un juego en línea llamado Beach Buggy Racing. Camilo

vive con sus padres, pero no terminaron el bachillerato. Su madre es ama de casa y su padre es chef de comida china. Pertenece al estrato social bajo (estrato 2) generalmente trabaja en lo que le pueda resultar, prueba de ello, es la venta de yogurt casero o cosas por el estilo.



De su avatar se puede decir varias cosas: le gusta estar a la moda, su manera de vestir es acorde con su animación, emplea accesorios como gorras o sombreros, le gustan las pintas más informales que formales, de ahí su preferencia por los tenis y la ropa cómoda. Tiene un carácter

fuerte, esto lo pude evidenciar en su comportamiento y relación con sus compañeros de colegio. Aquí en su avatar lo refleja en su postura y la posición de sus manos.

Es un joven seguro de sí mismo, tiene una mirada fija, sus gestos así lo demuestran, pero a veces no suele reconocer sus errores pues como lo planteé anteriormente, en ocasiones asume posturas rígidas como su avatar.

En cuanto al entorno que lo rodea, tiene pocos amigos, pero suele ser conversador, sólo que no es así con todo el mundo. Le gusta hablar de temas que salgan de la cotidianidad. Eso explica su gusto por programas de televisión como la ciencia de lo absurdo o juegos mentales lo que lo convierte en un estudiante reflexivo y que le gusta analizar las cosas. Fue uno de los que más estuvo atento al desarrollo de las actividades al comienzo del proyecto.



Relación con La Tecnología

En cuanto a la relación con la tecnología se pudo ver que el estudiante a pesar de no contar con acceso a internet en casa, es uno de los que más ha experimentado con este medio al trabajar con programas de edición y animación como flash Adobe Media y aplicaciones como Prezi o juegos en línea. Considera que las redes sociales como Facebook son fundamentalmente para estar comunicados con los amigos sin verle una utilidad en el contexto educativo.

En la plataforma Pixton, se notó el gran interés por explorar sus herramientas debido a sus continuas preguntas frente al tema. Aunque a la hora de elaborar las historietas hizo poco uso de ellas. Por ejemplo, no jugó con los tipos de planos, los vestuarios de personajes eran repetitivos, algo similar sucedió con los escenarios de fondo.

Lo mismo ocurrió con su blog ya que lo creó, pero nunca le dio su estilo personal como se los pedía. En este caso, las limitaciones tenían que ver también porque él no tenía conexión en casa y muchas veces no contaba con dinero para ir a un café internet.

Es un estudiante que considera que la tecnología aporta cosas más negativas que positivas para la educación. En este sentido, prefiere hacer lecturas de manera impresa que de forma digital. No ve relevante incorporar la tecnología al aula de clase a pesar de que es uno de los que más uso hace de ella. Creo que esto se debe fundamentalmente a la educación tradicional que ha recibido.

Recordemos que es el estudiante más grande de todos, graduado ya del grado once y que viene y con un estilo de aprendizaje.

Para puntualizar, Camilo piensa que la tecnología sirve para desarrollar procesos complejos del pensamiento, pero no la ve como una prioridad en materia educativa lo que deduce una contradicción en lo que piensa y hace.

Pensamiento Crítico

Ahora bien, hablando de la primera actividad realizada por Camilo se pueden hacer varias apreciaciones. El tema era sobre una vivencia personal y él me introdujo en un recuerdo que le producía felicidad: aquel reencuentro con un ser querido. Me sorprendió un poco que haya escogido este tema porque Camilo se ve como un chico duro, de carácter fuerte y no para abordar este tipo de historias.

En la situación vemos a Camilo con una chica, se refleja el sentimiento del

amor por los gestos y posturas creadas por Camilo. El reencuentro trajo consigo recuerdos un poco contrarios: por un lado, el hecho de haber estado en ese momento con la chica que amaba, pero acompañado del sabor agridulce de la derrota de aquel partido. Luego aparece un tercer personaje, que sería como el antagonista de esta historia. Finalmente, Camilo vuelve a perder el partido no sin antes recordarle lo importante que es ella para él.

El pensamiento crítico tiene que ver con la posibilidad de expresarnos por medio del arte. Pude observar aquí a un estudiante haciendo un ejercicio de expresión que quizás no lo haría en otro espacio. En este caso, la herramienta Pixton se convierte en ese medio por el cuál Camilo deja ver ese otro yo que mucho no se conoce y tiene ahí guardado.

En la historia sobre la vida en la tierra, el estudiante se centró en el tema del cambio climático. De cómo paisajes hermosos se pueden convertir en verdaderos desiertos o

basureros. Nos deja un mensaje sobre la necesidad de hacer algo ante dicha problemática y asume una postura mostrando su preocupación. No sobra recordar que los estudiantes tuvieron acceso a otras lecturas relacionadas con el tema del calentamiento global, la contaminación o la guerra.

En la historia de la reforma tributaria no puedo negar que espera más del estudiante pues había textos muy buenos que los podían ilustrar frente al tema. Pero la historia se caracterizó por su simplicidad sin evidenciar ningún juicio de valor. Se podía decir que no logró desarrollar su postura frente a la reforma tributaria. El trabajo quedó a medias lo que me hace pensar que Camilo no estaba tan motivado con las actividades como sucedía con sus demás compañeros.

Caso similar sucedió con la última actividad. Pues leyó los otros textos y me manifestó su interés por criticar el reggaetón a través de una historieta (ya que no le gusta en absoluto) pero a la hora de construir el texto, el

estudiante no realizó prácticamente nada.

El problema principal considero que radica en que el estudiante fue perdiendo la motivación para trabajar en el proyecto por razones económicas, cuestiona el uso de la tecnología y porque sencillamente se ocupó en otras cosas ya que se había graduado de once.

5.4 Sujeto 4: Manuel Montoya

Contexto Sociocultural

De la muestra de los cuatro estudiantes, Manuel Montoya es el menor, pero es el más alegre y divertido. Su forma de expresarse en público, sus aportes, sus ideas descabelladas lo convierten en un joven con una gran imaginación y creatividad. Pude ver a un joven irreverente, activo y dispuesto a asumir desafíos. Le gusta hacer reír a sus compañeros, le encanta el metal y los animales. Son de esos muchachos que rara vez se ven enojados.

Manuel viene de una familia humilde, estrato dos, sus padres no terminaron el bachillerato, su madre es ama de casa y su padre trabaja de manera independiente. Pasa la mayor parte del tiempo con su madre y tiene tres hermanos.



Del avatar de Manuel se puede inferir que los gestos denotan alegría. Sus ojos llenos de brillo, muestran a un adolescente con muchas ganas de vivir, su boca feliz y su ceja levantada que simboliza audacia e inteligencia.

Las mangas recogidas de su camisa evidencian estar listo y motivado para trabajar.

En relación a su entorno, Manuel se caracteriza por ser muy sociable. Tiene varios amigos que lo aprecian. Eso lo pude notar en la interacción en el aula, en los pasillos, en el patio del colegio. Los profesores, generalmente, lo ven como un líder positivo en el salón ya que lo tienen en cuenta a la hora de tomar decisiones. En suma, creo que el entorno ha beneficiado a Manuel en las relaciones interpersonales y en la construcción de un pensamiento crítico.

Relación con La Tecnología

Aunque Manuel tiene conexión a internet en casa, su acceso es regulado por su mamá pues ella considera que muchas veces pierde el tiempo allí sin obtener beneficios en su formación.

Para Manuel, la internet es fundamental en el proceso de

aprendizaje, afirma que puede tener acceso a un sin número de información que por otros medios no. Utiliza aplicaciones como fotoshop, buscadores como Google o Yahoo y plataformas como Youtube. El estudiante prefiere leer en textos digitales que textos en físico por lo práctico y didáctico que puede resultar.

Al usar la plataforma Pixton pude observar que el estudiante aprovechó las herramientas pues jugó con los tipos de planos, los gestos, los movimientos del cuerpo, los tipos de bocadillos, la variedad de personajes.

A la hora de crear el blog personal tampoco ahorró esfuerzos. Le dio su propio estilo al agregar imágenes de sus bandas de metal favorito, su comida favorita, el video de su canción favorita de Iron Maiden que es The trooper. Sus pasatiempos como ver el anime llamado Death Note. En resumen, considero que Manuel fue el que mejor se familiarizó con las herramientas en línea Pixton y Blogger.

Para concluir, pude observar que junto con Natalia, Manuel disfrutó de trabajar en línea lo que hace a este medio dinámico y divertido a diferencia de las clases tradicionales dónde no se incluye este tipo de recursos. Sin embargo, Manuel aún está lejos de considerar el uso de la tecnología para resolver los conflictos que se presentan a diario en el aula. Más bien, ve en el uso de la tecnología una amenaza para la integridad de los estudiantes por el ciberbullying por mencionar una.

Pensamiento Crítico

En la realización de la primera historieta pude apreciar a un Manuel en una de sus mejores facetas: el humor. La situación que refleja su vivencia tiene que ver con una broma que les hizo un amigo al asustarlos en la noche. La emoción que refleja es de miedo y así se evidencia al agregarle gestos de terror y angustia a sus personajes. De igual modo, el manejo sombrío que le da a los lugares de

cada viñeta demuestra buen dominio del color.

El estudiante logra transportarnos a un ambiente de tensión que resuelve de una manera inesperada. La historia es creativa y llamativa por los personajes, sus gestos, movimientos y el aprovechamiento de los tipos de bocadillos. Expresa emociones encontradas y logra contagiar al público lector.

En el segundo ejercicio relacionado con el tema de la vida en la tierra, Manuel propone a través de su final buscar otro planeta dónde haya la paz ya que en éste, el hombre moderno ha utilizado sus avances para fomentar la guerra. Manuel, hace una crítica a lo congestionado que vive nuestro planeta a raíz de tantas guerras y nos deja un mensaje de paz y reconciliación como metáfora de que quizás esta sea la oportunidad de construir un nuevo planeta en nuestro planeta en el que prima la paz y la tranquilidad tan anhelada por todos.

En cuanto a la tercera historieta, sobre la reforma tributaria, esperaba un poco más de Manuel. Hay que rescatar que asume una postura crítica porque se pone en el lugar de aquellas familias que ganan menos y tienen que pagar más por algunos productos como los alimentos. Se nota una preocupación por las clases menos favorecidas y directamente afectadas tal y como lo plantean algunos de los textos que pedí que leyeran antes de hacer la actividad como tal. Aquí se evidencia que hubo un diálogo entre los diferentes textos ya que los estudiantes no estaban bien empapados del tema.

Para finalizar, en la historieta sobre el reggaetón Manuel parte de una situación de la vida real que se repite a diario en los adolescentes: el embarazo a temprana edad. Pone como parte de los personajes a una chica que vive la discriminación en carne propia por no gustarle la misma música que a sus compañeras de clase.

En esta dirección, por medio de esta vivencia, la chica demuestra los riesgos que se corre al no medir las consecuencias por las acciones que tomamos de manera apresurada. Manuel deja un mensaje que invita a reflexionar sobre la clase de música que escuchamos, a la clase de público que debe ir dirigida y la necesidad de respetar las diferencias.

Ahora bien, el trabajo de investigación aquí planteado partió de actividades propias de situaciones particulares como la experiencia de vida de los estudiantes pasando por temas de interés general como la reforma tributaria y los géneros musicales de moda o globales como el de la contaminación del planeta. Es decir, las actividades fueron planteadas desde el contexto de los estudiantes tal y como lo propone el constructivismo ligado con el pensamiento crítico. El hecho de decirles que su historia iba ser compartida con otro público como lo son, sus mismos compañeros, los incentivó hacer mejores textos.

Desde lo que plantea Bloom, se puede deducir de la muestra de los estudiantes de bachillerato del colegio Ciudad Ibagué que manejan bien los niveles básicos de la historieta como el conocimiento ya que “Implica recordar conceptos específicos (definición de términos, fechas, datos, eventos, lugares, etc.), métodos o procedimientos y teorías o patrones”.(López,2013,p.40).Un ejemplo es que todos los estudiantes recordaban y reconocían las partes de una historieta como los bocadillos, los tipos de planos, las viñetas o los personajes.

En el otro nivel está la comprensión, que “se refiere a un tipo de entendimiento que involucra la interpretación del conocimiento más allá de la memorización. Supone los procesos comprendidos al resumir, explicar y determinar las implicaciones de un conocimiento”. (López, 2013, p.41). En el caso de los estudiantes seleccionados se pudo apreciar que comprendieron lo que tenían que hacer pues plantearon situaciones con el objetivo de narrar o contar una historia haciendo uso de las partes de una manera apropiada.

De igual modo, hay que tener en cuenta que estos estudiantes vienen de un contexto donde aún rige un modelo de educación tradicional primando aspectos como la memorización y el manejo de conceptos por encima del desarrollo de habilidades del pensamiento más complejas. Es propio encontrar en este entorno estudiantes que recuerdan fechas, datos, nombres particulares pero que a la hora de proponer o argumentar sus ideas se quedan cortos.

Luego, están los niveles más complejos como aplicación o evaluación dónde la historia de nuestra educación ha demostrado que los resultados no son los deseables. Pero ¿Por qué sucede esto? Se pudo evidenciar que ninguno de los estudiantes pertenece a estrato medio o alto. Los estudiantes viven alrededor o cerca de la institución educativa en la comuna 13 que se caracteriza por ser un sector popular de estrato 1 y 2. Los padres de los estudiantes no tienen estudios profesionales pues se dedican a trabajos independientes, siendo esto determinante en su formación integral. Su acceso a la cultura y a la información es limitado y corresponde a los momentos que pueden compartir en el internet en el colegio o en la casa. La mayoría de los estudiantes tienen una familia monoparental particularmente de madres solteras y su procedencia es de esta misma región que se ha caracterizado a través de la historia por sus altos niveles de deserción escolar, baja cobertura y poca inversión en el sector educativo.

Sin lugar a duda, el contexto es determinante en los niveles de formación académica de la muestra de estudiantes. El hecho de que la mayoría no tiene acceso a internet en sus casas limita sus posibilidades a otro tipo de lectura y textos determinantes en el desarrollo de competencias e incluso su compromiso e interés por la educación. Al respecto Ángel Pérez Martínez (2015) plantea:

El uso de computadoras, de las redes y de los programas informáticos o interactivos en la educación es un instrumento para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje, aunque no remplazan ni el aula de clase y mucho menos a los docentes. En cambio, sí existe evidencia de que la informática ayuda a la innovación educativa en el aula y a los docentes para que realicen desarrollos pedagógicos con el propósito de lograr que las clases, el tiempo escolar y el aprendizaje puedan llegar a ser más agradables para los jóvenes (aumento de la permanencia en la educación secundaria y media).

Por otro lado, y, a pesar de todo, los estudiantes de esta muestra evidencian un pensamiento crítico ya que hacen juicios de valor por medio sus historias, expresan sus emociones y sentimientos, exponen su creatividad a través de la combinación de elementos como una buena trama, el uso apropiado del color y los espacios, la gestualidad, los movimientos, los personajes llamativos entre otros.

En un reciente artículo sobre un estudio de la Red de Lectura y Escritura en Educación Superior (Redlees) publicado por el diario El país.com revela como los estudiantes que ingresan a la universidad llegan con niveles de comprensión y de producción textual bastante bajos. Al respecto Valentina Echeverry Segura (2016) afirma:

Según este informe, “los estudiantes de primer año de universidad no saben escribir un ensayo, tienen mala ortografía y carecen de competencias en

compresión de lectura”. La investigación indica que las escuelas carecen de políticas institucionales que fortalezcan las competencias en lenguaje.

La educación media es vital para el desarrollo académico del alumno. Y según el estudio, en esta etapa los jóvenes no desarrollan habilidades lingüísticas necesarias para obtener un conocimiento básico en el manejo de la lengua española, lo que les impide desarrollar textos de mayor nivel académico en la universidad.

En este orden de ideas, es necesario fortalecer las competencias, habilidades y destrezas de los estudiantes de bachillerato desde la escuela. Herramientas como Pixton, logra que escriban por medio del texto y la imagen. Construyan una historia de manera coherente y creativa potenciando las habilidades comunicativas que tanto exige un nivel universitario.

No podemos olvidar la desigualdad social que existe en nuestro país lo que hace que jóvenes como los de este estudio no puedan competir con los de otros estratos pues su limitación a otras lecturas se debe fundamentalmente a su baja condición socio-económica que no permite el acceso de las nuevas tecnologías.

De igual modo, la baja formación educativa del núcleo familiar incide negativamente. Su entorno no es el mejor porque sus padres no tienen la educación y el nivel cultural deseado ya que, por ejemplo, no hay hábitos de lectura como tampoco los tienen sus amigos y familiares. El barrio y la escuela por las mismas condiciones socioeconómicas ofrecen pocas alternativas. Se nota, por ejemplo, el poco énfasis que se le da a la formación en línea en la institución a pesar de que el establecimiento cuenta con salas de sistemas y un punto vive digital, política del gobierno nacional para incentivar el uso de la tecnología.

La igualdad de condiciones será posible en la medida en que la brecha entre estratos sociales se cada vez menor brindando las posibilidades de tener una educación de calidad. El investigador Fabio Jurado (2014) dice:

Solo se aprende a leer de manera inferencial o crítica en la medida en que el lector tenga la oportunidad de leer periódicos, revistas, antologías, libros de divulgación científica, tener acceso a la comunicación digital a través de internet, estableciendo correlaciones entre los textos.

En esta investigación queda claro que cuando los estudiantes acceden a otro tipo de textos, a otros lenguajes como los que brinda la tecnología, al crear ese diálogo que plantea Fabio Jurado, empezamos a ver a estudiantes asumiendo una postura crítica con juicios de valor frente a un tema, manifestando su inconformidad o rechazo, proponiendo soluciones antes los problemas, expresando un mundo interior apagado por la falta de espacios, de oportunidades y explorando mundos a través de su infinita creatividad.

En esta dirección y continuando con la taxonomía de Bloom, los estudiantes de la muestra lograron mejores resultados en los niveles más complejos del pensamiento como la aplicación que “se refiere al uso de ideas, teorías o principios generales, en situaciones concretas para resolver problemas”. (López, 2015, p. 41) o la evaluación entendida desde Bloom como aquella que “Implica la valoración cualitativa y/o cuantitativa de métodos, situaciones, materiales, teorías o fenómenos, con base a criterios dados o construidos”. (López, 2015, p.43) ya que la mayoría de las actividades planteadas facilitó un diálogo permanente entre diferentes lecturas. Esto significó, involucrar otro tipo de formatos, los que posibilitan las tecnologías de la información o el elearning sean éstos videos, audios, artículos digitales, aplicaciones etc.

En este sentido, los estudiantes de bachillerato lograron desarrollar el pensamiento crítico porque crearon su propia voz, haciendo sentir sus opiniones, sus gustos, su manera particular de expresarse tal y como lo plantea Ohler. Prueba de ello, es que cada estudiante asumió todas las actividades desde un punto de vista personal, sin necesidad de pedírselo. Fueron ellos los que se convirtieron en protagonistas de sus propias historias, tomando conciencia de su realidad inmediata haciéndose sentir como parte de una sociedad.

Los textos digitales permitieron a los estudiantes ir más allá porque como lo plantea el constructivismo, los convirtió en seres activos y no pasivos consumidores, se sintieron escuchados, tomaron una posición reflexiva frente a la realidad, el aprendizaje partió de un contexto significativo, ellos encontraron la motivación porque eran conscientes y estaban en un ambiente lejos del aula tradicional de clase y porque se pudo observar un respeto por la diferencia de opiniones y gustos.

Cabe aclarar que los textos digitales no se entienden como aquellos parecidos a los de su medio físico reproducidos de manera digital, prácticamente limitando todas las posibilidades que ofrece la red. Las características del texto digital va más allá: Lucía (2015) complementa:

Frente a las innovadoras posibilidades de la hipertextualidad, la interactividad, la hipermedialidad se ha optado por la digitalización de fondos patrimoniales para hacerlos más accesibles ¿Un paso revolucionario? Todo lo contrario. Un paso que tiende a reproducir en el medio digital los modos analógicos de la información y el conocimiento. Un gran retroceso en los avances que se había dado hace décadas que permite hablar de la decadencia del hipertexto en nuestros días. (p. 105)

Para el autor un concepto verdadero del texto digital debe tener en cuenta varios aspectos. Al respecto agrega más adelante:

El texto digital con sus capas de información permite que avancemos en la construcción de nuevos modelos textuales. No cabe la menor duda. Pero el camino del futuro no es sólo tecnológico, sino que también incluye ser capaz de crear nuevos modelos de difusión y de relación de la información en los medios digitales, aprovechando sus ventajas antes que imitando los modelos analógicos. (p. 105)

Por último, Beatriz Fainholc en su texto titulado “Lectura crítica en internet” habla de la necesidad de una E-inclusión real que será posible cuando tengamos una cultura tecnológica, es necesario tener una alfabetización en TIC, así se le dará un protagonismo real al usuario, sólo así se consolidará un pensamiento crítico. La autora propone modelos de análisis para la realización de una lectura crítica, leer en internet no es leer lineal sino hipertextual y esto es determinante para alcanzar procesos dinámicos e interactivos. Al respecto Fainholc (2012) plantea:

Leer un texto hipermedial en Internet es realizar una lectura no lineal de diseños arbóreos para alcanzar, al navegar, la reconfiguración de una trama narrativa. Surgen, así, diversas argumentaciones interpretativas por descentraciones progresivas y síntesis practicadas por los lectores-usuarios. (p. 37)

Conclusiones

Sin lugar a duda, los estudiantes pudieron potenciar el pensamiento crítico por medio de herramientas tecnológicas propias de la web 2.0 como la plataforma Pixton. El uso de estrategias de evaluación de evidencias observables según López, es determinante y necesario. Las listas de verificación y las matrices se convierten en elementos confiables a la hora de evaluar procesos de pensamiento complejos como la argumentación, la formulación de hipótesis o la creatividad.

En cuanto a la taxonomía de Bloom, es un referente esencial a la hora de evaluar los niveles de comprensión y recepción textual de los estudiantes. Sin embargo, lograr llegar a esos niveles óptimos de aprendizaje como el de aplicación y evaluación requiere de un trabajo más exhaustivo y dedicado desde todos los ámbitos educativos.

Así mismo, el constructivismo es un modelo pedagógico aplicable a modelos de formación E-learning o B-learning porque promueve el desarrollo del pensamiento crítico al involucrar al estudiante en su proceso de formación, al posibilitar las diferentes expresiones enfocado siempre desde realidades complejas de nuestros contextos y escuchando los intereses y necesidades de los estudiantes tal y como se vio en este trabajo. El aprendizaje aquí era intencional porque había una motivación al ser escuchados y manifestar su mundo en espacios como Pixton o Blooger.

En esta dirección, las actividades en línea o de manera presencial deben ir enfocadas a desarrollar procesos mentales complejos como la formulación de hipótesis, la capacidad de síntesis, la creación de textos, la resolución de conflictos o el planteamiento de propuestas. No podemos seguir llenando de actividades a los estudiantes sin ningún tipo de fundamento, repetitivas y que no representan ningún desafío para ellos.

Así pues, se debe fomentar actividades como la creación de historietas porque parafraseando a Ohler, se puede desarrollar el pensamiento crítico al contar historias digitales debido a que los estudiantes asumen un rol activo, al surgir su propia voz, pasando de seguir meras instrucciones de una actividad a adquirir protagonismos en las mismas.

Por otro lado, es preocupante ver cómo en la escuela no se le da la importancia a la lectura y a la escritura. El no tener claro éstos dos conceptos por parte de los estudiantes, como sucedió en este caso, es una mala señal si lo que se quiere es formar estudiantes críticos. Su expresión de sorpresa al escuchar términos como argumentar o niveles de lectura en estudiantes de grados superiores no deja de ser lamentable lo que implica trabajar arduamente en éstos aspectos.

En este sentido, el contexto afecta considerablemente el aprendizaje de los estudiantes. Es necesario fomentar el diálogo con diferentes textos digitales y no digitales. Que los estudiantes tengan acceso a medios tecnológicos, a espacios de encuentro y culturales pues esto inciden en el desarrollo del pensamiento. Aún está lejos que los estudiantes vean en la tecnología un medio para solucionar los conflictos que se presentan en el aula, como medio para interactuar con otros mundos o como una herramienta clave para su aprendizaje pues no hace parte de su contexto y de su cultura.

Mejor aún, es necesario crear espacios en los que los estudiantes puedan expresar sus sentimientos o valores y la tecnología puede ser uno de ellos. Causa asombro cómo a la mayoría le cuesta reconocer las emociones del otro, por ejemplo, por medio de los gestos de un personaje de una historieta. Pero también, veo que algunos de ellos expresan sentimientos como el amor o valores lo que muestra rasgos de su personalidad y actitudes fundamentales en su formación integral. Reflejan valores sea este la justicia, el respeto o la tolerancia de una manera directa y clara que quizás en otro espacio físico no.

Para finalizar, la percepción que me deja esta experiencia es bastante positiva. Si bien, falta mucho en este campo, considero que se abre una puerta para profundizar en futuras investigaciones en el pensamiento crítico. Ha sido una experiencia diferente ya que poco o nada se ha abordado este tema en Colombia, de cómo desde la creación de historias utilizando diferentes herramientas en línea podemos potenciar el pensamiento crítico en los estudiantes.

Creo profundamente que, usando adecuadamente la tecnología, integrando políticas E-learning en el sistema educativo colombiano, podemos hacer cambios significativos en la manera de pensar de los estudiantes. El mayor cambio radica, quizás, en la actitud que debemos empezar a tener como docentes muchas veces reacios a la transformación y al no reconocer que seguimos por el camino equivocado, pues estamos trabajando con modelos que no han funcionado.

Referencias Bibliográficas

Conole, G. Review of pedagogical models and their use in e-learning. Recuperado de: <http://goo.gl/wCsTp>

Durango Herazo, Z. (s.f). La lectura y sus tipos. Corporación Universitaria Rafael Nuñez.

Recuperado de: <http://www.curn.edu.co/lineas/lectura/896-lectura-y-sus-tipos.html>

Eduteka.(2008). Narración digital en el aula. Universidad Icesi. Recuperado de: <http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/NarracionesDigitales2>

Gutiérrez, Alfonso, y Tyner, Kathleen. (2012). Educación para los medios, alfabetización mediática y competencia digital. En: Comunicar, Revista Científica de Educomunicación; ISSN: 1134-3478, N° 38, v. XIX, 2012. pp. 31-39,

López, A. (2013). La evaluación como herramienta para el aprendizaje. Bogotá: Magisterio.

Nacional, A. d. (2014).

López Aymes, Gabriela. (2013). Pensamiento crítico en el aula. En: Docencia e Investigación, Año XXXVII, ISSN: 1133-9926 / e-ISSN: 2340-2725, Número 22, pp. 41-60

Lucía, J. M. (2015). Elogio del Texto Digital. Fórcola Ediciones.

Martínez, Claudina. (2009). Etnografía y métodos etnográficos. Escuela Normal Superior de Montería. N° 74. pp.33-52

Nacional, A. d. (2014). Uso exclusivo de textos guía genera bajos niveles de lectura. Unimedios. Recuperado de: <http://agenciadenoticias.unal.edu.co/detalle/article/uso-exclusivo-de-textos-guia-genera-bajos-niveles-de-lectura.html>

Paul, R., & Elder, L. (2005). Estándares de competencia para el pensamiento crítico. Recuperado de: https://www.criticalthinking.org/resources/PDF/SP-Comp_Standards.pdf

Pérez Martínez, A. (2015). Internet y el uso del computador en la educación colombiana.

Razón pública.com. Recuperado de: En línea:
<http://razonpublica.com/index.php/economia-y-sociedad/9030-internet-y-uso-del-computador-en-la-educaci%C3%B3n-colombiana.html>

Segura, V. E. (3 de Abril de 2016). Primíparos universitarios con pobre nivel de lectura y de escritura. El país.com.co. Recuperado de:
<http://www.elpais.com.co/elpais/cali/noticias/primiparos-universitarios-con-pobre-nivel-lectura-y-escritura-0>