



UNIVERSIDAD DEL BÍO-BÍO

Facultad de Ciencias y Humanidades

Departamento de ciencias de la Educación

Escuela de Educación General Básica



Escuela de Pedagogía  
Educación General Básica

**Diseño de un recurso de hiperhistorias para apoyar el trabajo docente en la temática de la convivencia escolar en los cursos de Octavo año básico de la Escuela La Castilla y República de Italia de la comuna de Chillán.**

## **Seminario para optar al Título de Profesor de Educación General Básica**

### **Autoras:**

Daniela Elizabeth Crisosto González.

Vivian Guadalupe Figueroa Arias.

Laydelis Natalia Garrido Catrilaf.

Carolina Angélica Pozas San Martín.

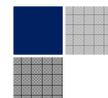
Peggy Carolina Toloza Avendaño.

### **Profesora Guía:**

Señorita Nelly Lagos San Martín

### **Fecha:**

28 de Diciembre del 2010



## **INDICE**

1. INTRODUCCIÓN.	3
2. MARCO TEÓRICO.	5
2.1 Escuela y Convivencia Escolar.	7
2.2 TICS como un eje transversal en la educación.	14
2.3 Hiperhistorias.	19
3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.	22
4. PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN	23
5. OBJETIVOS.	24
6. SUPUESTO.	25
7. METODOLOGIA.	26
7.1 Diseño de investigación.	26
7.2 Instrumentos de recolección de información.	26
7.3 Descripción del Recurso Creado.	27
8. ANALISIS DE RESULTADOS.	29
8.1 Fase 1: Recolección de la información.	29
8.1.2 Observaciones realizadas.	29
8.1.3 Entrevistas realizadas.	30
8.2 Fase 2: Diseño del recurso hipermedial.	33
8.3 Fase 3: Evaluación.	34
9. CONCLUSIONES.	39
10. PROYECCIONES.	42
11. BIBLIOGRAFÍA.	43
12. ANEXOS.	47

## **1. INTRODUCCION.**

Desde hace décadas, se viene planteando que los profesionales de la educación, no deben actuar de manera indiferente ante la revolución tecnológica ni menospreciar el apoyo que brinda la tecnología. Hoy en día, la tecnología, está presente en muchos aspectos del quehacer cotidiano de un individuo, por ende la escuela no puede quedar al margen de este fenómeno, el cual se ha desarrollado rápidamente, impactando de sobremanera el modo de vida de las personas.

En el ámbito educativo, se han creado diversas herramientas tecnológicas para utilizar en los procesos de enseñanza aprendizaje, como por ejemplo: la utilización de programas interactivos y de los sistemas dinámicos y participativos. Sin embargo, la utilización de los diversos recursos tecnológicos, precisan de profesionales de la educación más centrados en apoyar a sus estudiantes con recursos didácticos innovadores, que sólo proporcionar información.

La metodología de las hiperhistorias, se ha utilizado como apoyo a las actividades educativas, específicamente en el área de orientación, en la temática de afectividad y sexualidad. Estudios realizados a distintos grupos, arrojaron buenos resultados como metodología de aprendizaje por sobre otros grupos que no experimentaron tal metodología<sup>1</sup>.

Basado en la necesidad de crear nuevos recursos que aporten a la formación en la orientación escolar para los alumnos de Octavo año básico y la inexistencia de un trabajo sistemático en el área de las relaciones interpersonales, se creó un recurso hipermedial que apoyó este proceso en establecimientos educativos de la ciudad de Chillán. Es así, como se eligieron dos colegios para recoger la información necesaria, que permitieron detectar las situaciones más reiteradas de

---

<sup>1</sup> Ossa, C; Lagos, N. (2008). *Las historias hipermediales como metodología de aprendizaje en afectividad y sexualidad*. Actas del XIII TISE, Chillán, Chile

mala convivencia, del cual se obtuvieron las temáticas a tratar, para finalmente llevar a cabo la fase de diseño de un recurso de hiperhistorias.

El proyecto abarcó tres fases, las cuales correspondieron a:

**Primera fase:** Recolección de información acerca de las situaciones positivas y negativas sobre convivencia escolar, que se generan en aulas establecidas.

**Segunda fase:** Diseño del recurso hipermedial.

**Tercera fase:** Evaluación encuesta de satisfacción del producto recurso hipermedial.

## 2. MARCO TEÓRICO.

Según el MINEDUC<sup>2</sup>, en sus programas de estudio para el Sector de Orientación, plantea a las relaciones interpersonales, como un espacio que busca satisfacer la necesidad de dar a niños y niñas un área de trabajo que se desarrolle de forma participativa, y que coayuden a un pleno desarrollo en los aspectos específicos de su formación tanto en el área afectiva, social, como académica. Estos elementos, argumentan que el organismo estatal apuesta por un desarrollo equilibrado y armónico de la personalidad de los educandos, y que a su vez ayuda en la conformación de un proyecto de vida.

Los Objetivos Fundamentales definidos para el subsector de orientación en 5º año y 6º año básico, son el autoconocimiento y autovaloración personal, tratadas en unidades como: Autoconocimiento y autovaloración; Trabajo escolar; Relaciones interpersonales; Participación y organización; Los derechos de niños y niñas. Para los 7º y 8º años básicos se enfocan en un progreso de aprendizajes, contenidos y actividades enfocadas primordialmente en los cambios físicos o biológicos, conductuales y morales, así como también el reconocimiento de expectativas respecto del futuro.<sup>3</sup>

Las relaciones interpersonales no son consideradas en el programa de estudio en 8º año básico. Esta temática es abordada desde 5º a 7º año básico, lo cual implica que los alumnos en su último año de la enseñanza básica, no refuerzan sus formas de comunicarse o tratarse entre ellos. Como una forma de mejorar lo mencionado, se sugiere abordar la temática de una manera más didáctica, a partir de un recurso, que puede resultar novedoso y que les ayudaría a darse cuenta de sus errores en la comunicación y a adquirir herramientas para una conducta asertiva. Ahora bien, se propone un desarrollo de la unidad de manera más efectiva, ya que a esta edad los alumnos están adquiriendo una madurez cognitiva mayor.

---

<sup>2</sup> Ministerio de Educación, "Programas de Estudio Nivel Básico 3 - 4 - 5". 2004, Santiago, Chile.

<sup>3</sup> *Ibíd.*

El ser humano está constantemente sometido a todo tipo de relaciones, tanto con su medio como las personas. Será común entonces, que a lo largo de su vida estará sometido a todo tipo de relaciones y situaciones, en tanto socializa con los otros; amigos, familiares, parejas, etc. El individuo como ser social, requiere de manera vital la comunicación con los demás, ya sea como medio para lograr estabilidad psicológica y emocional, como para obtener aquello que sea necesario para su vida social.

En relación con lo anterior, se puede definir las relaciones interpersonales como todos los contactos con otros<sup>4</sup>, fueran estos superficiales, profundos o duraderos. Se entiende entonces, que las relaciones interpersonales son una cualidad propia de los seres humanos, es decir, la interacción con sus otros de manera racional.

Así las relaciones serán vivenciadas en la escuela, de manera constante con los pares y los docentes, esto hace que tome una especial importancia, saber que las habilidades para comunicarse y conducirse se pueden aprender, manejar y perfeccionar, más aún teniendo en cuenta la complejidad de las personas y la manera en que se producen las interacciones. Si agregamos a esto, que vivimos en una época en que se valida la forma violenta de actuar, entonces cobrará aun más importancia promover el desarrollo de habilidades sociales como la comunicación y los contactos interpersonales asertivos.

Es en la escuela, donde la comunicación y el diálogo deben ser primordiales y sobre todo, parte de las prácticas constantes, pues sabemos que gran parte de la vida del alumno se vive en ella. Por tanto, lograr estilos de sana convivencia en el colegio debe ocupar parte del quehacer de los docentes y de las escuelas.

Según los planes y programas de orientación del nivel 3 - 4 - 5.<sup>5</sup> Las Políticas de Convivencia Escolar, son una construcción colectiva y dinámica, constituida por el

---

<sup>4</sup> Troncoso, M. (2009). *La comunidad de curso*. Departamento de Orientación, Colegio San Vicente, Chillán, Chile. (inédito).

<sup>5</sup> Ministerio de Educación, op.cit.

conjunto de interrelaciones humanas que establecen los actores educativos al interior del establecimiento. Así concebida, la calidad de la convivencia es responsabilidad de todos los miembros de la comunidad educativa, sin excepción. Asimismo, ella constituye un proceso transformador, dinámico y diverso. Por tanto, no admite un modelo único, si bien es necesario explicitar un mínimo común para todas las comunidades educativas del país, este mínimo es el que se quiere reflejar en los principios rectores de esta política.

## **2.1 Escuela y Convivencia Escolar.**

Por escuela se entiende a la institución social encargada de transmitir conocimientos, valores y costumbres determinadas de acuerdo a la sociedad en que se desarrolla el individuo. Es decir, la educación y la escuela son espacios de socialización fundamentales para las personas, puesto que la escuela es una interface del individuo entre su vida familiar y social.

Ezequiel Ander-Egg<sup>6</sup> presenta al establecimiento educacional, como el espacio en donde comenzamos a formarnos para la vida futura. Las reglas, la autoridad, la meritocracia son los elementos básicos que entrega la escuela. Es decir, una correspondencia entre los modelos educativos y la sociedad en la cual vivimos.

Como constructo social, la escuela, debe enfrentar diversas presiones tanto desde lo interno como desde lo externo: políticas públicas, evaluación que realiza la sociedad en términos de su accionar, valores y funciones que le otorgan los sujetos que en ella interactúan (padres, alumnos y profesores).

Julieta Inberti<sup>7</sup> presenta la vida moderna, como una cultura mediática, de identidades diversas y contrapuestas, estos entre otros fenómenos, generan una sociedad desgarrada y escasa de diálogo; esto provoca la violencia como fruto de una sociedad quebrada, la que en si, no es la causante de la violencia pero si la

---

<sup>6</sup> Ander-Egg, E. (1995). *Un puente entre la escuela y la vida*. Editorial Magisterio del Río de la Plata, Buenos Aires, Argentina.

<sup>7</sup> Inberti, J.(1998). *Violencia y escuela*. Editorial Magisterio del Río de la Plata, Buenos Aires, Argentina.

hace brotar, por lo que la ausencia del diálogo será uno de los elementos que la escuela deberá abordar de manera profunda.

El MINEDUC<sup>8</sup> entiende la educación como un instrumento para la construcción de una cultura de la paz, buena y sana convivencia. Para este organismo son vitales los aprendizajes, una práctica de la no violencia activa basados en el diálogo, la tolerancia, la solidaridad, el respeto por los DD.HH y la búsqueda de la justicia.

La educación deberá entonces, contribuir al desarrollo integral de los educandos, dándole los fundamentos necesarios para que sea un ciudadano capaz de ejercer su ciudadanía y desarrollar un proyecto de vida armónico con las normas sociales. La convivencia, argumenta el organismo estatal, es parte fundamental de las competencias básicas para aprender a vivir juntos en contextos y con personas diversas.

Reconoce a si mismo que, la escuela es una institución que se ve sometida por un lado a mostrar eficiencia y calidad en los ámbitos académicos, como también aportar de manera ineludible a la formación de mejores personas.

La escuela según Ezequiel Ander-Egg<sup>9</sup> no debe tener solo por finalidad el perfeccionamiento de los conocimientos académicos y obediencia a la autoridad pedagógica, sino que debiera estar enfocada hacia la eficiencia para la vida y el actuar de manera autónoma. Eugenio Echeverría agrega además, que las prácticas pedagógicas y filosóficas entendidas como acción deben estar guiadas en la educación de la autonomía y la responsabilidad social, en propagar las conductas democráticas, entendiendo la democracia como diálogo permanente y el respeto hacia los demás. En el ámbito meramente disciplinario y tal como lo expresa María Halcartegaray<sup>10</sup> existen dos niveles en cuanto a lo explícito e implícito que operan una serie de supuestos compartidos por todos los miembros de la comunidad educativa.

---

<sup>8</sup> Ministerio de Educación, op.cit.

<sup>9</sup> Ander-Egg, E. (1995). op.cit.

<sup>10</sup> Halcartegaray, M. (2005). *La escuela como construcción de convivencia*. Universidad de Chile, Santiago, Chile

Carmen Hernández<sup>11</sup> presenta un panorama difícil a la luz de los cambios que ha sufrido la sociedad. Según ella, en la escuela moderna son pocos los estudiantes interesados; la mayoría de ellos se muestran apáticos y obligados a estudiar cosas que creen no ser de gran utilidad. Ante esta situación, los docentes se sienten injustamente exigidos a adaptarse a un mundo para el cual no fueron formados, y cuya única salida visible es estar al filo del autoritarismo.

El estudiante entonces, no es solo un sujeto sobre el cual se depositan conocimientos sin sentido y sin razón, esa no es educación puesto que según Freire así no se educa, si no que se acomodan los individuos al sistema. Idea similar es compartida por Echeverría en base a las ideas del Constructivismo, corriente en la cual el niño deja de ser un recipiente pasivo en el proceso de aprendizaje, convirtiéndose en un actor dinámico de su proceso de enseñanza aprendizaje.

En base a esto, plantean que será tarea implícita de la escuela y del educador formar para la vida. La escuela debe ser un espacio abierto, libre y democrático, comprometido con las personas y no con el modelo, la escuela no debe ser un paréntesis de la vida.

Según María Halcartegaray<sup>12</sup> muchos de los supuestos que guían la educación actual, al estar en esta categoría de supuestos no son tratados de manera adecuada por lo que ahí radicarían en cierta medida la explicación de por qué no se ha llegado a la cristalización de estos. Según la misma autora el proceso de reforma que actualmente se aplica en nuestro país apunta al punto de pasar estos supuestos a un modelo planificado.

En su Política de Convivencia Escolar del Ministerio de Educación ha propuesto medios a través de los cuales lograr una articulación en un conjunto de acciones que permitan mejorar la formación y el ejercicio de valores de convivencia

---

<sup>11</sup> Echeverría, E. (1998). *Filosofía para niños*. Editorial Magisterio del Río de la Plata, Buenos Aires, Argentina.

<sup>12</sup> Halcartegaray, M. (2005). *Esquema de trabajo planteado para la gestión de la convivencia*. Universidad de Chile, Santiago, Chile.

En la actualidad, la convivencia escolar se ha tornado en uno de los temas más importantes a tratar, según Pérez <sup>13</sup> con el correr de los años, los establecimientos educativos han detectado grandes niveles de conflictividad y violencia entre sus alumnos, producto de una notoria crisis valórica en la sociedad.

Entenderemos entonces por convivencia escolar como la interrelación entre los diferentes estamentos de un establecimiento educacional, que se relacionan con el desarrollo ético, socioafectivo e intelectual de los estudiantes.

El MINEDUC<sup>14</sup>, plantea que una mala convivencia escolar repercute necesariamente en los resultados de los procesos de enseñanza aprendizajes, además de influir necesariamente en la capacidad de los individuos de aprender y ejercitar habilidades ciudadanas democráticas.

En esta misma línea, el organismo educacional ve en la escuela la instancia de implementar y fomentar procesos de reflexiones que permitan transformar el diálogo en una práctica común en los establecimientos.

En esta línea, los aportes de Eugenio Echeverría<sup>15</sup> recopilando elementos teóricos sobresalientes en relación a la propuesta filosófica para niños, plantea que la búsqueda del conocimiento, se logra de manera cooperativa y, por sobre todo, a través del diálogo, lo que se extrae de una vieja idea socrática. Bajo este prisma el conocimiento se da por medio de la reflexión en lugar de imponerse. También remarca la importancia de la comunidad de diálogo entendida como un espacio íntimamente relacionado a los aprendizajes significativos mediante la pedagogía crítica y mediante la interacción de los pares.

---

<sup>13</sup> Pérez, C. (1999). Estudios Pedagógicos. Facultad de Filosofía y Humanidades, Universidad Austral de Chile. N° 25, pp. 113 – 130, Valdivia, Chile.

<sup>14</sup> Ministerio de Educación. (2004). *Convivencia Escolar: Metodologías de trabajo para las escuelas y liceos. Comprometidos por la calidad de la educación*. Ministerio de Educación, Santiago, Chile.

<sup>15</sup> Echeverría, E.(1998). op.cit.

En la comunidad de diálogo que presenta Echeverría<sup>16</sup>, el maestro no pretende llegar a la conclusión sino que provocar y facilitar los procesos de pensamiento. El aprendizaje significativo tiene relación con la experiencia de los estudiantes, por lo que es más fácil retenerlo a largo plazo, en la comunidad de diálogo los contenidos se discuten, valoran y derivan directamente del interés de los estudiantes. Aquí surgen otras ideas y se revisan las propias; se buscan ejemplos que comprueben o refuten las ideas. Aquí el dar y recibir, escuchar e integrar, transformar ideas, opiniones y argumentos, producen en la comunidad de diálogo un aprendizaje verdadero y permanente en el tiempo.

El aprendizaje por lo tanto debe generarse en lo posible de manera cooperativa y encaminada en el uso de la razón. El rol de profesor o acompañante según Echeverría<sup>17</sup>, es de vital importancia puesto que éste no debe ser un jefe, sino un acompañante del proceso; el profesor debe estar dando constantemente ejemplos y contra ejemplos, los que son vitales para guiar de manera flexible el proceso. Tomando la idea de Dewey, Echeverría<sup>18</sup> plantea que la educación debe basarse en un modelo que combine la autonomía del niño con un guía flexible que ajuste la relevancia con el significado de los aprendizajes.

De acuerdo a los paradigmas de Freire<sup>19</sup> y Lipman<sup>20</sup> los estudiantes se vuelven pensadores autónomos que van construyendo su proyecto personal y social en comunidad con sus compañeros con la facilitación del profesor, así Echeverría plantea las ideas centrales de los paradigmas entre las cuales destaca la congruencia entre lo que se dice y se hace, tanto en la comunidad de diálogo como fuera de ella. Para Paulo Freire<sup>21</sup>, la educación verdadera es praxis de reflexión y acción del hombre para transformar su mundo. Sobresale la importancia de las ideas y las acciones así como el desarrollo de una responsabilidad social a través de una conciencia social.

---

<sup>16</sup> *Ibíd.*

<sup>17</sup> *Ibíd.*

<sup>18</sup> *Ibíd.*

<sup>19</sup> Freire, Paulo (1975). *La educación como práctica de la libertad*. Editores siglo XXI, México.

<sup>20</sup> Lipman, Matthew. *Pensamiento complejo y educación*. Madrid, España, Ediciones de la Torre, 1999.

<sup>21</sup> Freire, Paulo (1975).op. cit.

El camino para la no violencia es la reflexión, es transformar la experiencia vivida en aprendizaje, en sanción cuando esta sea necesaria y la reparación. Los conflictos se pueden alivianar mediante las negociaciones, para esto se deben desarrollar por medio de las competencias comunicativas presentes en cada persona. La comunicación es central en la convivencia humana y tener presente al otro no como un enemigo si no como alguien que posee una opinión diferente. El diálogo es el primer paso.

Expresar y controlar los sentimientos es uno de los asuntos más difíciles en las relaciones de violencia. Por lo tanto, es vital educar a los estudiantes en la comprensión racional de los fenómenos, en la expresión de acuerdos y disensos.

Es necesario, que los espacios institucionales apunten a mejorar las técnicas de comunicación y persuasión. Según Echeverría<sup>22</sup>, la filosofía por su naturaleza de razonamiento puede dar a todos la capacidad para perfeccionar los sistemas de comunicación social o por lo menos para lidiar en los conflictos sociales.

Para Julieta Inberti<sup>23</sup>, los conflictos sociales en especial la desigualdad, generan círculos peligroso de violencia, en general en contra del otro y sus pertenencias por lo cual, bajo este prisma es difícil educar en el razonamiento, teniendo en cuenta las profundas desigualdades que existen en una sociedad.

Echeverría<sup>24</sup> en relación a las ideas antes presentadas, propugna que tanto los estudiantes, niños y las escuelas no son islas vagas en el mundo que se desarrollan, sino que plantea, lo necesario que son los demás para nosotros, para los autores es preciso dejar de pensar solamente en el yo y pensar en las necesidades de los demás, tampoco se trata de pensar solo en los demás, al contrario generar un proyecto individual, pero a la vez un proyecto social en que los sujetos decidan en que mundo quieren vivir, hacia donde ir y que sentido darle a la vida.

---

<sup>22</sup>Echeverría, E.(1998). op.cit.

<sup>23</sup> Inberti, J.(1998). op. cit.

<sup>24</sup> Echeverría, E.(1998). op.cit.

Julieta Inberti<sup>25</sup>, presenta una mirada alejada de la fe en la humanidad de los autores antes citados, para ella el ser humano necesita del otro pero en un sentido más siniestro, como por ejemplo el de la agresión o la aniquilación. Ve a la sociedad actual, en un constante miedo al otro, aunque este miedo en realidad es tan viejo como la humanidad misma.

Eugenio Echeverría<sup>26</sup>, plantea que para que ocurra un cambio real, no solo son necesarias las ideas, sino que además son necesarios cambios metodológicos en el aula, como por ejemplo la relación jerárquica entre profesor/estudiante y las relaciones de reciprocidad de los aprendizajes.

La familia o adultos significativos, son vitales para cualquier proceso de transformación, en especial cuando se quiere educar en la autonomía y en la democracia. Es vital que la familia no imponga valores o ideas, la familia debe ayudar a formar sujetos que piensen por sí mismos. La familia debe proveer la continuidad de la escuela en este proceso, por lo que es vital que la familia este incluida en el proyecto escuela. Para Carmen Hernández<sup>27</sup>, la familia se presenta como el lugar de formación de identidad de cobijo y protección, en la actualidad se puede apreciar a la familia como un cuerpo debilitado, tanto por los conflictos que ocurren dentro como fuera de ella.

Para trabajar en pos de una sana convivencia escolar, es necesario emplear normas, valores, actitudes y crear nuevos recursos metodológicos que influyan en las acciones de los educandos, es decir, que los alumnos a través de experiencias vivenciadas, puedan aprender a compartir y convivir con sus pares, teniendo en cuenta que la convivencia no significa ausencia de conflictos.

A grandes rasgos, en este ámbito podemos concluir que, sin lugar a dudas la escuela juega un rol fundamental en el desarrollo de la persona entendida como sujeto social. Los valores como el respeto, la tolerancia y la sana convivencia no son contenidos de un subsector de aprendizajes, son más bien una práctica que

---

<sup>25</sup> Inberti, J.(1998). op. cit.

<sup>26</sup> Echeverría, E.(1998). op.cit.

<sup>27</sup> Hernández, Carmen. citado por Echeverría, E.(1998). op.cit.

debe ser contante entre los actores educativos, puesto que sin estas praxis la educación que entregamos no cumpliría su rol fundamental, que el aportar a construir mejores personas, en tiempos en que es más importante tener que ser.

Los recursos metodológicos generalmente utilizados, son el papel y lápiz pero recientemente se han introducido nuevas tecnologías TICs, que sirven para innovar las estrategias docentes, que son fundamentales para ir a la par con los cambios producidos por la globalización.

## **2.2 TICS como un eje transversal en la educación.**

Las TIC se han convertido en un eje transversal de toda acción formativa, teniendo por lo general una triple función: como instrumento facilitador de los procesos de aprendizaje (fuente de información, canal de comunicación entre formadores y estudiantes, recurso didáctico, entre otros), como herramienta para el proceso de la información y como contenido implícito de aprendizaje (los estudiantes al utilizar las TIC aprenden sobre ellas, aumentando sus competencias digitales). Según Marques<sup>28</sup>, así, hoy en día los profesores necesitan utilizar las TIC en muchas de sus actividades habituales, con el fin de formar sujetos competentes en el manejo y uso de las tecnologías familiarizados con el mundo actual, el que exige seres con conocimientos prácticos en todo lo relacionado con el vasto mundo de la tecnología.

Según Goolsbee y Guryan<sup>29</sup>, hay que esperar más años para poder medir el impacto de largo plazo de Internet en el rendimiento. Sin embargo, para lograr

---

<sup>28</sup> Marques; Pérez (2000). Los docentes: funciones, roles, competencias necesarias, formación. Consultado en abril 26, 2010, disponible en: <http://www.peremarques.net/docentes.htm>

<sup>29</sup> Educar Chile (2002). Tics y resultados educacionales: un proceso abierto. Consultado en abril 26, 2010, disponible en: <http://www.educarchile.cl/Portal.Base/Web/VerContenido.aspx?GUID=bbb17147-1535-4e63-8360-2b27eb71345a&ID=75330>.

mejores resultados en el corto y mediano plazo, sugieren que hay que invertir más en la capacitación tecnológica de los docentes. Si no, será difícil que las nuevas tecnologías transformen la educación.

En concordancia con lo anterior, es muy importante mencionar que las TICS se han introducido en la sala de clases de manera paulatina, el gobierno chileno ha realizado grandes inversiones en herramientas tecnológicas, como pizarras digitales, computadores, proyectores datos, laptop y otros que deben ir acompañados de un adecuado perfeccionamiento docente, por lo tanto, es un gran desafío de la educación chilena formar docentes competentes en el uso de las tecnologías, puesto que nadie puede enseñar lo que no sabe.

Por otro lado, se encuentran los nuevos ajustes curriculares realizados en la educación chilena, los cuales integran como un eje transversal en la Educación Básica y Media, el uso de las TICS. Este importante cambio en el currículo nacional, da la posibilidad de formar generaciones con mayores logros en su desarrollo personal, con el propósito de integrarse positivamente al mundo social y laboral. Además la incorporación de herramientas tecnológicas en la adquisición de competencias por parte de alumnos, incide como un aspecto positivo en su desarrollo integral.

Una experiencia realizada en un colegio nacional, que a integrado las TICS en la enseñanza de matemática, arrojó resultados positivos para los alumnos, en cuanto a una mejora en sus aprendizajes en el sector de matemática, además del fortalecimiento del cuerpo docente y una mayor valoración de las herramientas tecnológicas de toda la comunidad educativa. De acuerdo con el portal Educar Chile<sup>30</sup>, se realizaron diversos estudios acerca del impacto de la introducción de tecnologías en el proceso de enseñanza aprendizaje y entre sus conclusiones se

---

<sup>30</sup> Educar Chile (2002). Tics y resultados educacionales: un proceso abierto. Consultado en abril 26, 2010, disponible en: <http://www.educarchile.cl/Portal.Base/Web/VerContenido.aspx?ID=101580>

evidenciaron, que los alumnos de cuatro regiones aumentaron en 30 puntos su promedio en la prueba Simce, además un 54% de profesores hace uso frecuente de las tecnologías digitales y en el caso de las aulas con tecnologías integradas, aumenta a casi el 100% el uso de estas.

La incorporación de las TICS en el sistema educacional, está más bien marcado por la tecnología, que por la pedagogía y la didáctica, siendo varios los aspectos fundamentales para el aprendizaje digital. Es indispensable disponer de la tecnología adecuada, que no está desligada de la conectividad. No basta con contar con equipos en el aula, se necesitan también contenidos digitales, encontrados en los software, los cuales deben ser bien manejados y utilizados por los docentes, considerando que los profesores deben ser guías y orientadores en el proceso aprendizaje- enseñanza.

Se espera con la implantación de tecnologías en el aula, una actualización permanente de los conocimientos, habilidades y razonamientos de los alumnos, como también que aprendan a aprender, facilitando así el aprendizaje no tan solo individual, sino que mas bien colectivo y colaborativo entre pares.

Implícitamente existe una exigencia de modificar tanto el rol del alumno como el del profesor. El profesor debe ser un guía, orientador, facilitador y mediador del proceso aprendizaje-enseñanza, conocer las características de sus alumnos y realizar las modificaciones necesarios para lograr el aprendizaje de la diversidad del alumnado. Por otro lado el alumnado debería llegar a ser un usuario inteligente y crítico de los contenidos y enseñanzas dadas, para iniciarse en el aprendizaje y seguir aprendiendo de manera eficaz y autónoma, que le permita satisfacer sus necesidades y metas.<sup>31</sup>

---

<sup>31</sup>Segura, M.; López, C.; Medina, C. Educación en valores, educación para el desarrollo. *Las TIC en la Educación: panorama internacional y situación española*. Fundación Santillana. Consultado en octubre 20, 2010, disponible en: <http://www.educacionenvalores.org/IMG/pdf/DocumentoBasico.pdf>

La evolución de la tecnología educativa, como disciplina nació en Estados Unidos en la década de los 50, ha dado lugar a diferentes enfoques o tendencias que hemos conocido como enseñanza audiovisual, enseñanza programada, tecnología instruccional, diseño curricular o tecnología crítica de la enseñanza. En el entendido de que tecnología educativa es el acercamiento científico, que proporciona a los profesores herramientas y tecnologías útiles para mejorar el proceso aprendizaje- enseñanza.

La aplicación de la tecnología en el aula varía dependiendo de las necesidades, contextos y objetivos que se desean conseguir. Las tecnologías educativas, los medios y recursos didácticos, son usados como medio para en el proceso pedagógico, no son el fin, esto quiere decir que son usados para que los alumnos aprendan a través del uso de ellos.<sup>32</sup>

La diferencia entre medios y recursos radica en que, los medios han sido diseñados para el uso en el proceso educativo, por ejemplo el texto escolar, en cambio los recursos han sido diseñados para cumplir variadas funciones, siendo estos adaptados por los docentes según su necesidad en el aula.

En los países más adelantados en tecnología, ya se plantea un nuevo modelo educativo, el CTC (Ciencias y Tecnologías del Conocimiento), el cual proporciona a los profesionales de la educación poderosas herramientas para tener a disposición el desarrollo alcanzado por las ciencias del conocimiento, en especial por las neurociencias, validas para diversos estilos de aprendizaje.<sup>33</sup>

El desafío de las TIC en educación, implica un proceso de innovación y disposición del aula, nuevas formas de aprender y enseñar, cambios en las metodologías pedagógicas y nuevas formas de ser, hacer y saber hacer, tanto en los alumnos como en los docentes. Los profesionales de la educación deben

---

<sup>32</sup> Olivera, B. (2007). Tecnología Educativa. Consultado en octubre 20, 2010, disponible en: <http://tecnologiaparayporlaeducacion.blogspot.com/2007/09/tecnologa-educativa.html>

<sup>33</sup> I.T.E. Entornos de aprendizaje C.T.C. *Herramientas innovadoras para aplicar en la educación los avances de las Ciencias y Tecnologías del Conocimiento*. Consultado en octubre 26, 2010, disponible en: <http://www.simuladorpedagogico.es/cognitivaspdc/documentos/CTC.pdf>.

reevaluar sus prácticas, estar conscientes que deben evolucionar, adaptarla y estar constantemente en capacitación, para la alfabetización tecnológica.

La expansión de las TICS, implica la elección de un modelo integrador de las acciones cotidianas de las instituciones educativas, potenciando el proceso aprendizaje- enseñanza, en donde existe un compromiso de escuela integrada a la realidad socio cultural.<sup>34</sup>

Estos datos evidencian, que la utilización de la tecnología en la educación, puede influir positivamente en los procesos de aprendizajes, pero depende del compromiso de docentes y alumnos en su correcta utilización para que se produzcan cambios. También, se encuentran disponibles en las escuelas diversos recursos como la red enlaces que promueven un aprendizaje interactivo por parte de los alumnos. Por otro lado, se encuentran las hiperhistorias, las cuales son un innovador recurso multimedia recientemente utilizado y aplicado en distintas investigaciones, como medio de apoyo al aprendizaje en el ámbito social de los alumnos.

### **2.3 Hiperhistorias.**

Sánchez<sup>35</sup> y otros, plantean que las hiperhistorias, son la versión electrónica de las historias, así como los hipertextos son la versión electrónica de los textos. Esto posibilita al aprendiz a interactuar libremente con personajes y ambientes, permitiéndoles involucrarse en un ambiente constructivista. Son recursos, que involucran al participante en su desarrollo, planteándole decisiones que debe resolver e instándolo a desarrollar conductas y actitudes en relación al tema

---

<sup>34</sup>Spadoni, G. (2010). *Las nuevas configuraciones institucionales en torno a la integración de las TIC en la Educación*. Consultado en noviembre 8, 2010, disponible en: <http://eduticsantafe.blogspot.com/>

<sup>35</sup> Sánchez, J; Cemuzzi, L. (2000). Hiperhistorias para hiperaprender. Consultado en abril 26, 2010, disponible en: [www.c5.cl/hh/index.htm](http://www.c5.cl/hh/index.htm)

tratado. De este modo, darían al alumno la oportunidad de interactuar con implementos tecnológicos, y analizar los procesos cognitivos y actitudinales derivados de ellos.

Tienen su origen en el hipermedio, que es una generalización de hipertexto, así como códigos ejecutables u otra forma de datos, que contiene además gráficos, imágenes, audio, animaciones y video. Además, se habla de ambiente hipermedial, que se diferencia de los libros impresos, en donde la lectura se realiza de forma secuencial, de principio a fin, en cambio en éste, la lectura puede realizarse en forma no lineal, donde los usuarios no están obligados a seguir un orden establecido, sino que pueden moverse y hojear la información según sus intereses.

El hipertexto es una tecnología que organiza una base de información en bloques distintos de contenidos, conectados a través de una serie de enlaces cuya activación o selección provoca la recuperación de información<sup>36</sup>. Los hipertextos, se caracterizaran por la inexistencia de una secuencia lineal entre las distintas partes que componen su unidad, puesto que no es finalidad de estos crear estructuras mentales, sino más bien clarificar y manejar conceptos.

El uso de recursos hipermediales, en los procesos de enseñanza-aprendizaje, tiene sus inicios en una experiencia piloto en que se trabajó con un grupo de alumnos de octavo año básico de una escuela municipalizada. El resultado de esta experiencia fue positivo, encontrándose diferencias significativas con el grupo que usó el software, frente al grupo de alumnos que no usó el software.<sup>37</sup>

---

<sup>36</sup> Díaz, P. et al. (1996) citado por: Bianchini, A (2000). *Conceptos y definiciones de hipertexto*. Consultado en abril 27, 2010, disponible en: [www ldc.usb.ve/~abianc/hipertexto.html#Definiciones](http://www ldc.usb.ve/~abianc/hipertexto.html#Definiciones)

<sup>37</sup> Ossa, C; Lagos, N. (2008). *Las historias hipermediales como metodología de aprendizaje en afectividad y sexualidad*. Actas del XIII TISE, Chile.

La tecnología, desde los tiempos remotos se ha prestado al servicio de la cultura y la transmisión de información desde la invención de códigos escritos. Negar la utilización de recursos tecnológicos al proceso de enseñanza aprendizaje, sería a todas luces contraproducente a los tiempos en que vivimos, en la cual la tecnología y los medios virtuales de información y comunicación están en completo auge y son utilizados desde la infancia por la mayoría los niños.

Si bien es cierto, no está del todo comprobado que estos medios sean un aporte para los procesos propios de la escuela, resulta completamente necesario utilizar y adecuar las tecnologías al servicio de la escuela, ya que en las sociedades modernas cambiantes tecnológicamente, será una necesidad ajustarse a las evoluciones propias de la tecnología, y si la escuela no abordase esta tecnología con fines pedagógicos, sería desestimar la invención humana, al servicio de un bien fundamental, que es el educar.

Construir hiperhistorias basados en el hipertexto, es innovar en los procesos propios del lenguaje, se transforman fundamentos, como las ideas principales y secundarias. Aquí los estudiantes, manejan las historias, dejando de ser recipientes pasivos, en la función de leer. Debido a las características propias del hipertexto, es el estudiante quien va construyendo la historia, de acuerdo a lo que él cree que es correcto, a las características del personaje, es decir, se vuelve un coautor del texto “y es aquí, este medio, en que la imagen, el audio, el video y el hipertexto pueden integrar sus potencialidades comunicativas individuales en cuerpos más complejos y enriquecidos para los cuales las reglas de producción están también en construcción”<sup>38</sup>

Por consiguiente, basados en resultados de proyectos anteriores, se plantea la posibilidad de investigar el uso de las hiperhistorias, en nuevas temáticas, para innovar en los recursos metodológicos utilizados en el aula.

---

<sup>38</sup> Clavijo, A; Quintana, A.(2003). Creación de hiperhistorias : una estrategia para promover la escritura. *Ikala, Revista de lenguaje y cultura*, vol 8, N°14.2003. 59-78.

La hiperhistoria, es entendida como una narración literaria basada en características hipertertextuales, con estructura multilineal en donde las historias presentan variaciones en sus recorridos narrativos, por lo que las narraciones paralelas, serán una característica. Las historias podrán cruzarse, tanto en los finales, como en las alternativas planteadas por los autores. “Una hiperhistoria rompe la linealidad características de las narraciones literarias. El entorno electrónico de la cuenta del soporte de las narraciones en el computador. Lo anterior no significa que no sea posible la creación de hiperhistorias impresas”.<sup>39</sup>

El manejo de recursos hipertextuales, está guiada por sobre todo al desarrollo de aprendizajes autónomos basados en la cooperación y por sobre todo en los preceptos democráticos.

### **3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.**

Hoy en día, se observa una gran crisis de valores, lo que incide en el deterioro de la convivencia escolar en los establecimientos educativos, al mismo tiempo las escasas metodologías para trabajar la convivencia escolar, la superficialidad en el manejo de las temáticas, entre otros, conllevan a la necesidad de abarcar de una manera más globalizada y preventiva el clima social de los educandos, con el

---

<sup>39</sup> *Ibíd.*

fin de contribuir a un ambiente estudiantil más propicio. Por otra parte, también existe, la pérdida de la continuidad en el tema de las relaciones interpersonales en octavo año básico y la poca existencia de recursos atractivos de apoyo para trabajar en orientación la convivencia escolar.

En concordancia con lo anterior y fundados en los nuevos ajustes curriculares de la Educación General Básica de nuestro país, que establece la integración del uso de las Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación para el trabajo activo de los alumnos, se propone crear un recurso didáctico, atractivo y actual, acorde con las herramientas TIC más utilizadas por los jóvenes, todo esto basado principalmente en la experiencia real y vivenciada de la convivencia escolar que contenga situaciones presentes y cotidianas de su entorno.

Se destaca un estudio realizado por docentes de la Universidad del Bío Bío sobre historias hipermediales aplicado a la temática de afectividad y sexualidad, en la cual se construyó un recurso hipermedial, la conclusión obtenida a partir de una encuesta de satisfacción, arroja que este recurso tiene un impacto positivo en el aprendizaje frente a las estrategias tradicionales<sup>40</sup>, obteniendo resultados efectivos en su aplicación, de acuerdo estos antecedentes previos, surge una alternativa de recurso atractivo que puede ser aplicable en otras temáticas.

#### **4. PREGUNTA DE INVESTIGACION.**

¿El recurso de hiper historia será un apoyo atractivo para el trabajo docente en la en el subsector de orientación en la temática de convivencia escolar para los curso de octavo año?

---

<sup>40</sup> Ossa, C; Lagos, N. (2008). op.cit.

## **5. OBJETIVOS.**

### **Objetivo general:**

Diseñar un recurso hipermedial contextualizado a los requerimientos de estudiantes de octavo año básico de establecimientos educacionales, que puede

servir como apoyo al docente para trabajar la convivencia escolar en la asignatura de Orientación Educacional.

**Objetivos específicos:**

1. Identificar las situaciones positivas y/o negativas, en el ámbito de convivencia escolar de establecimientos educativos.
2. Diseñar un recurso hipermedial en la temática, basada en la información obtenida.
3. Evaluar el grado de satisfacción del producto diseñado.

**6. SUPUESTO.**

Se parte de la base de que los resultados positivos encontrados en el uso de hiperhistorias en temas de orientación, podrían generar también un apoyo en el trabajo del docente, respecto a la convivencia escolar.

## **7. METODOLOGIA.**

### **7.1 Diseño de investigación.**

El objeto de estudio del proyecto es socio-histórico (interpretativo), por lo tanto tiene un enfoque de investigación de tipo cualitativo, se enmarca dentro de una

investigación exploratoria, y su diseño es estudio de caso. Con respecto a la estrategia de aproximación del estudio, es caso múltiple, debido a que se recogió la información a partir de un número de alumnos correspondientes al 30% de cada uno de los octavos años de los establecimientos: Escuela La Castilla y Escuela República de Italia. La muestra de estudiantes en cada establecimiento, estuvo constituida por 9 alumnos, utilizando el procedimiento de muestreo no probabilístico, por conveniencia, puesto que se seleccionó alumnos de acuerdo a su disponibilidad.

## **7.2 Instrumentos de recolección de información.**

Para la primera fase, relacionada con la recolección de información de situaciones positivas y negativas en el ámbito de convivencia escolar de los establecimientos educativos, se realizaron estrategias de observación no participante y se utilizaron técnicas dialógicas, como las entrevistas, donde el grado de intervención atribuido al entrevistador, se basó en un diálogo semiestructurado.

La observación no participante, se realizó durante el desarrollo de dos subsectores de aprendizaje en periodos de 90 minutos. Se realizaron tres visitas al aula, el objetivo de cada una de ellas fue observar las situaciones relacionadas con la convivencia. Las conductas negativas y positivas tanto de profesores como de alumnos, obtenidas a través de la observación, se organizaron en tablas de doble entrada, para favorecer la interpretación.

Las entrevistas se realizaron a docentes y estudiantes. Con respecto a las entrevistas de los docentes, estas se aplicaron por separado; a los profesores jefes de cada curso y a un profesor de asignatura, los motivos de tales elecciones se fundamentan en, el caso del profesor jefe, por su amplio conocimiento del curso y en el caso del profesor de asignatura, para tener otra perspectiva de los comportamientos presentados por sus estudiantes. En cuanto

a las entrevistas realizadas a los estudiantes, estas adquirieron una modalidad grupal para obtener una información más completa acerca de la convivencia en el curso.

Para la segunda fase, correspondiente al diseño de recurso hipermedial, se utilizó la información obtenida en la primera fase, logrando establecer las temáticas y personajes, para elaborar los argumentos y guiones de las historias, graficadas en ilustración estilo comic, previamente testeado en los alumnos, a través de una encuesta de estilos de ilustración gráficos.

La fase final consistió en la evaluación del recurso hipermedial, a través de una encuesta de satisfacción, aplicada al octavo año de la escuela La Castilla, para conocer la pertinencia del recurso, la cual arrojó resultados que permitieron evaluar el producto.

### **7.3 Descripción del Recurso Creado.**

Las hiperhistorias están desarrolladas en un documento en lenguaje HTML remoto que permite una navegación similar a un sitio web, pero sin necesidad de conexión a internet, respaldado en C.D., para ser trabajado directamente desde este soporte o copiar los archivos en el computador. Este contiene las historias relatadas en viñetas ilustrativas tipo comic, además de contener las actividades que permitirán abordar las temáticas propuestas para trabajar con los alumnos de manera individual y/o grupal en distintas ocasiones y periodos, con el fin de establecer un nuevo formato de aprendizaje acorde a las modalidades y características de la población juvenil de hoy.

El lector, será capaz frente a la interfaz, de interactuar eligiendo la opción de la historia presentada en un formato narrativo que le permitirá ir descubriendo el transcurrir de la historia de un modo libre, al ritmo de su curiosidad y motivación.

Los enlaces de las historias están conectados por hipervínculos que permiten conectar los distintos archivos HTML que generan la sensación de interactividad.

## **8. ANÁLISIS DE RESULTADOS.**

### **8. 1 Fase 1: Recolección de la información.**

#### **8.1.2 Observaciones realizadas.**

Las observaciones realizadas fueron apuntadas en texto de estilo narrativo, con el cual se describió de manera objetiva los hechos sucedidos durante el periodo observado, en un tiempo de 90 minutos en distintos sectores.

### **Escuela República de Italia.**

La interpretación de las observaciones realizadas en el transcurso de las asignaturas de Educación Matemática y Taller de Computación, presentaron situaciones negativas tales como; enfrentamientos entre alumnos, patadas, burlas, lanzamiento de objetos, gritos, groserías, manotazos. Entre los aspectos positivos observados se puede mencionar, que algunos niños colaboraban en la ejecución de las actividades.

### **Escuela La Castilla.**

La interpretación de las observaciones realizadas en el transcurso de las asignaturas de Educación Tecnológica y Educación Matemática, presentaron situaciones negativas, tales como; gritos, insultos, burlas, groserías, manotazos, combos, interrupciones a los profesores. Asimismo, en el caso de esta escuela, se puede mencionar como conductas positivas, la solidaridad observada de los niños.

La interpretación final de las situaciones observadas en ambos establecimientos, establece que los distintos comportamientos negativos tienen un origen común, que son: la falta de respeto, el hostigamiento y falta de autorregulación.

### **8.1.3 Entrevistas realizadas.**

Las entrevistas realizadas, fueron transcritas para luego la información organizada en las tablas presentadas a continuación:

**Tabla de descripción e interpretación entrevistas aplicadas a profesores y alumnos Escuela República de Italia.**

	<b>Conducta del profesor</b>	<b>Comportamiento de los alumnos</b>
<b>Positiva</b>	Incentivar el trabajo en grupos. Crear espacios de reflexión de las conductas. Actuar como referentes en las buenas conductas. Utilizar el diálogo entre profesor y alumnos para resolver los problemas. Utilización de un mediador escolar.	Solidarios Colaboradores Son unidos cuando quieren algo
<b>Negativa</b>	Falta trabajar la interacción entre todos los estudiantes del curso.	Falta de hermandad Amenazas Peleas Agresiones verbales Falta de autorregulación Orgullo Incapaces de reconocer sus errores Golpes como una forma de juego. No saber escuchar Burlas Golpes de puño Patadas Discusiones Lanzarse objetos Empujones Palmadas Gritos Groserías Manotazos Gesticulaciones y muecas Sobrenombres Molestarse entre hombres y mujeres Provocaciones por intereses distintos Interrupciones Emiten ruidos, con objetos Desobediencia No poner atención

**Interpretación tabla de descripción e interpretación entrevistas aplicadas a profesores y alumnos Escuela República de Italia:**

A grandes rasgos, la tabla anterior, evidencia las conductas positivas del profesor, las cuales reflejan una preocupación e interés por mejorar la

convivencia escolar del curso. En cuanto al aspecto negativo, el profesor no incentiva conocimiento mutuo entre todos los alumnos.

En las conductas positivas de los alumnos, se evidencian conductas como: la colaboración y unión, pero estas, en ocasiones encubren situaciones o actitudes incorrectas de algunos alumnos, suscitadas dentro del aula. En cuanto a lo negativo, todas las conductas mencionadas en las entrevistas, tienen su origen en la falta de autorregulación de los actos de los estudiantes, de respeto e incapacidad para asumir los errores.

**Tabla de descripción e interpretación entrevistas aplicadas a profesores y alumnos Escuela la Castilla.**

	<b>Conducta del profesor</b>	<b>Comportamiento de los alumnos</b>
<b>Positiva</b>	Estar alertas Pasan más tiempo con ellos Feeling Seguir conducto regular siempre Hacerlos conversar fuera de la sala Explicar las diferencias de intereses	Colaboradores Cooperadores Organizados Responsables Capacidad de Superación Saben Compartir

	<p>Dar ejemplos de cómo superarse y autocontrolarse</p> <p>Orientaciones sobre manejo de conflictos, a través de dinámicas, guías</p> <p>Incentivos materiales por buena conducta.</p>	<p>Son unidos cuando quieren algo.</p>
<b>Negativa</b>	<p>Descuido</p>	<p>Burlas</p> <p>Agresiones verbales</p> <p>Golpes de puño</p> <p>Patadas</p> <p>Discusiones</p> <p>Lanzarse Objetos</p> <p>Desafíos a la autoridad (Persistir en conducta descriptiva, después de que se ha llamado la atención)</p> <p>Silbidos</p> <p>Amenazas</p> <p>Empujones</p> <p>Palmadas</p> <p>Gritos</p> <p>Groserías</p> <p>Manotazos</p> <p>Gesticulaciones y muecas</p> <p>Sobrenombres</p> <p>Molestarse entre hombre y mujeres</p> <p>Provocaciones por intereses distintos</p> <p>Interrupciones</p> <p>Emiten ruidos, con objetos</p> <p>Cantan durante la clase</p> <p>Inquietud</p> <p>Desobediencia</p> <p>No poner atención</p>

**Interpretación tabla de descripción e interpretación entrevistas aplicadas a profesores y alumnos Escuela La Castilla:**

A grandes rasgos, la tabla anterior, evidencia las conductas positivas del profesor, las cuales reflejan preocupación, ya que aplica técnicas de conciliación y consejo, con el fin de lograr una buena convivencia y conducta dentro del curso. Por otra parte, refiriéndose al aspecto negativo, en ocasiones, existe descuido de los alumnos por parte del profesor, lo cual se demuestra en la falta de atención generalizada, puesto que su atención, en varias oportunidades, se focaliza hacia un grupo específico de alumnos, desatendiendo a los demás.

Las conductas positivas por parte de los alumnos, se evidencian en la colaboración, la unión y preocupación generada entre ellos, pero esto pierde sentido cuando esa misma organización es usada para desafiar y desobedecer a la autoridad, cometiendo conductas de falta de respeto, violencia y falta de autorregulación.

Finalmente, del análisis de las entrevistas, se infiere que las conductas son similares en ambos grupos, reflejado en la recurrencia de los comportamientos positivos y negativos. En ambos se presenta unión como algo positivo, pero que pierde peso frente a lo negativo, que presenta mucho más expresiones basadas en la ausencia de valores.

## 8. 2 Fase 2: Diseño del recurso hipermedial.

a.) Procedimiento: La información obtenida a través en la fase 1, da lugar a establecer una síntesis organizada en el siguiente esquema

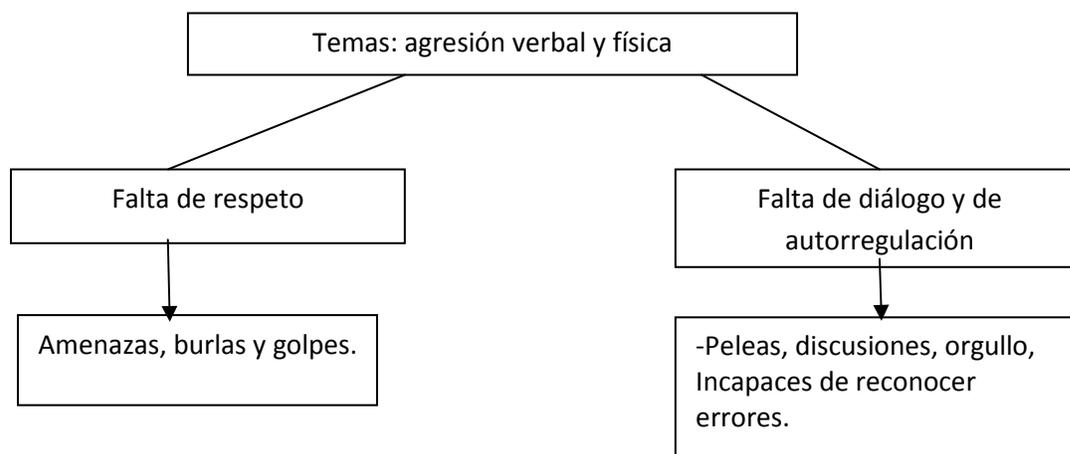


Figura 1. Esquema temático de hiperhistorias.

sonajes, se aplicó una  
 itas alternativas, para  
 establecer las preferencias de tal manera de lograr una mayor identificación con  
 el grupo objetivo.

### 8.2.1 Análisis de los resultados de encuesta de estilos gráficos.

La encuesta de estilos gráficos constaba de tres opciones distintas, entre las cuales los estudiantes de debían elegir solo una, de acuerdo con sus gustos personales. Luego de aplicar la encuesta, los resultados se organizaron por género y cantidad de preferencia, la opción 3 con un 51% fue la elegida, lo que permitió establecer la línea de diseño de los personajes para la creación de la historia cómic.

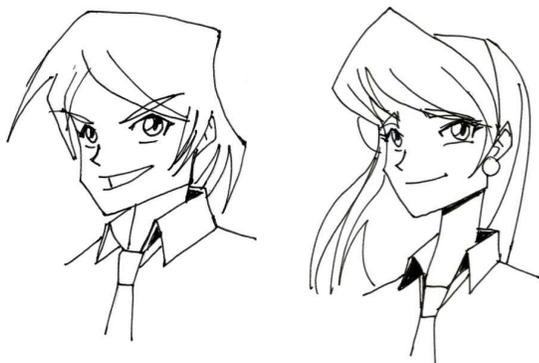


Figura 2. Opción elegida.

A partir de estos elementos se construyó el software descrito anteriormente.

### 8.3 Fase 3: Evaluación.

#### **Encuesta de satisfacción hiperhistorias de usuarios en “Escuela La Castilla”.**

En la encuesta de satisfacción presentada a 22 alumnos (10 mujeres y 12 hombres) de la Escuela la castilla, se han obtenido los siguientes resultados e interpretaciones:

#### **a) Resultado de Mujeres.**

1. En cuanto a la pregunta ¿Qué te parecieron las historias que acabas de observar? Arrojó lo siguiente:
  - Excelente: 7 alumnas, correspondiente al 70%.
  - Buenas: 3 alumnas, correspondiente al 30%.
  - Malas: 0 alumnas, correspondiente al 0%.

Por lo cual se puede interpretar que la primera impresión que tuvieron las hiperhistorias en las alumnas fue positiva.

2. En relación a la pregunta del personaje qué más te gustó, fue lo siguiente:

- Pato: 6 alumnas, correspondiente al 60%.
- Laura: 3 alumnas, correspondiente al 30%
- Cata: 1 alumna, correspondiente al 10%

Se puede apreciar que el personaje de las hiperhistorias que tuvo mayor popularidad por parte de las mujeres en la escuela la Castilla fue Pato, puesto que en la historia “se defiende” de la agresión de Nico.

3. En la pregunta de los diseños de los personajes arrojó lo siguiente:

- Excelente: 2 alumnas, correspondiente al 20%.
- Buenas: 8 alumnas, correspondiente al 80%.
- Malas: 0 alumnas, correspondiente al 0%.

Lo que se puede inferir que gustaron los diseños de los personajes, o sea, son atractivos para las alumnas.

4. En relación con la pregunta de los coloridos que presentan las hiperhistorias son los siguientes:

- Excelente: 9 alumnas, correspondiente al 90%.
- Buenas: 1 alumnas, correspondiente al 10%.
- Malas: 0 alumnas, correspondiente al 0%

Estos resultados concluyen que el colorido de las hiperhistorias fue elegido correctamente para el gusto de las alumnas de la escuela La Castilla.

5. Respecto a la pregunta del vocabulario utilizado los resultados son:

- Se identifica con el vocabulario: 7 alumnas, correspondiente al 70%.
- No se identifica con el vocabulario: 3 alumnas, correspondiente al 30%.

Se puede ver que el vocabulario propuesto, fue bien acogido por las alumnas, porque la mayoría se identificó con el.

6. La pregunta ¿te gustaría que tus clases de orientación fuera con este material? Arrojó lo siguiente:

- Si: 10 alumnas, correspondiente al 100%

- No: 0 alumnas, correspondiente al 0%

A todas las alumnas les gustaría integrar este recurso en el subsector de orientación, puesto que es “más entretenido e interesante”

7. Por último en la pregunta de sugerencia se obtuvo lo siguiente.

- Con sugerencias: 7 alumnas, correspondiente al 70%, en las que se señaló “que hubiera más historias , con otras temáticas”
- Sin sugerencias: 3 alumnas, correspondiente al 30%

#### **b) Hombres.**

1. En cuanto a la pregunta ¿Qué te parecieron las historias que acabas de observar? Arrojó lo siguiente:

- Excelente: 10 alumnos, correspondiente al 83%.
- Buenas: 2 alumnos, correspondiente al 17%.
- Malas: 0 alumnos, correspondiente al 0%.

Por lo cual se puede interpretar que la primera impresión que tuvieron las hiperhistorias en los alumnos fue positiva.

2. En relación a la pregunta del personaje que más te gustó, fue lo siguiente:

- Pato: 9 alumnos, correspondiente al 75%.
- Nico: 2 alumnos, correspondiente al 17%
- Laura: 1 alumno, correspondiente al 8%

Se puede apreciar que el personaje de las hiperhistorias que tuvo mayor popularidad por parte de los hombres en la escuela la Castilla fue Pato, puesto que en la historia “no deja que nadie lo moleste”.

3. En la pregunta de los diseños de los personajes arrojó lo siguiente:

- Excelente: 9 alumnos, correspondiente al 75%.
- Buenas: 3 alumnos, correspondiente al 35%.
- Malas: 0 alumnos, correspondiente al 0%.

Lo que se puede inferir que gustaron los diseños de los personajes, o sea, son atractivos para los alumnos.

4. En relación con la pregunta de los coloridos que presentan las hiperhistorias son los siguientes:

- Excelente: 12 alumnos, correspondiente al 100%.
- Buenas: 0 alumnos, correspondiente al 0%.
- Malas: 0 alumnos, correspondiente al 0%

Estos resultados permiten concluir que el colorido de las hiperhistorias fue elegido correctamente para el gusto de los alumnos de la escuela La Castilla, puesto que, en su totalidad lo acogieron favorablemente.

5. Respecto a la pregunta del vocabulario utilizado los resultados son:

- Se identifica con el vocabulario: 11 alumnos, correspondiente al 92%.
- No se identifica con el vocabulario: 1 alumnos, correspondiente al 8%.

Se puede ver que el vocabulario propuesto, fue bien acogido por las alumnos, porque la mayoría se identificó con él.

6. La pregunta ¿te gustaría que tus clases de orientación fuera con este material? Arrojó lo siguiente:

- Si: 10 alumnos, correspondiente al 100%
- No: 0 alumnos, correspondiente al 0%

A todos los alumnos les gustaría integrar este recurso en el subsector de orientación, puesto que es “más entretenido e interesante”

7. Por último, en la pregunta de sugerencia se obtuvo lo siguiente:

- Con sugerencias: 2 alumnos, correspondiente al 17%, en las que se señaló “que hubiera historias de fútbol”
- Sin sugerencias: 10 alumnos, correspondiente al 83%

### **c) Hombres y mujeres**

En general, tanto en hombres como en mujeres hubo una buena recepción de las historias, pero la mayor aceptación fue por parte de los hombres. En la escuela La Castilla el personaje más popular es Pato, puesto que ambos sexos eligieron su historia. En cuanto al diseño hubo una mejor aceptación en el diseño de los personajes por parte de los hombres que en las mujeres, sin embargo, ninguno de

los dos grupos lo encontró deficiente. Tanto las alumnas como alumnos dieron muy buenas críticas con respecto al colorido de la hiperhistorias, destacándose que a los hombres les gustó en su totalidad. El vocabulario escogido en las hiperhistorias es recepcionado por parte de los alumnos y alumnas de buena forma, puesto que se presenta un vocabulario contextualizado, pero fue más destacado aún más por parte de los hombres. La mayoría de las mujeres opinaron positivamente de las historias encontrándolas interesantes y entretenidas. A hombres y mujeres les gustaría integrar este recurso en el subsector de orientación.

## **9. CONCLUSIONES.**

Las historias hipermediales son un recurso de aprendizaje flexible utilizables para distintas temáticas que requieran una mirada innovadora. Esta alternativa de aprendizaje, además de contener un objetivo y una temática específica de

abordar, debe estar contextualizada de acuerdo a gustos y preferencias de la etapa de desarrollo cognitivo y emocional de las personas a las cuales va dirigido.

El estudio previo de necesidades, conductas e intereses de los alumnos(as), permitió la formación de un perfil de requerimientos que fueron indispensables para la creación y diseño del recurso, el cual fue elaborado tomando en cuenta: edad, nivel socioeconómico, educación, nivel educacional, ambiente, conductas, vocabulario, preferencias, gráficas y otros, para finalmente recoger su opinión respecto al producto resultante.

Este recurso hipermedial, además de ser atractivo como soporte para presentar un determinado argumento, tiene como fin captar la atención del lector apelando a su curiosidad y motivación, para luego pasar a un estado más avanzado de reflexión y opinión que le permita tomar posturas en distintas situaciones. El producto de estas decisiones converge en actividades educativas pensadas y desarrolladas con el fin de apoyar instancias de análisis del tema presentado, en este caso la convivencia escolar.

Actualmente, la metodología para tratar la convivencia escolar en el aula, se aborda a partir de lo establecido en los Planes y Programas del Ministerio de Educación de forma tradicional en la utilización de recursos, así surge la necesidad de realizar una exposición atípica que permita el logro de un aprendizaje constructivo a través de una metodología más contextualizada y llamativa para los alumnos.

La hiperhistoria es un recurso creativo e ideal para satisfacer esta necesidad, puesto que es un medio interactivo, que permite al lector elegir y descubrir los efectos de las acciones de los personajes. Es una interesante forma de presentar una narración, en que el lector se mueve de forma autónoma, estableciendo secuencias que llevan hacia el desarrollo de la historia, función posible por los hipervínculos.

Aplicaciones anteriores de hiperhistorias en otras temáticas, como sexualidad en establecimientos educacionales, arrojaron resultados positivos. Estos resultados, son una base fundamental de lo efectivo que resulta el trabajo con hiperhistorias en el aula. En concordancia con lo anterior y atendiendo a esta necesidad y a la efectividad de este recurso, se realizó una investigación en establecimientos educativos con la finalidad de detectar los requerimientos en relación a la convivencia escolar enfocada a alumnos de octavos años básicos.

La investigación dio como resultado, que dentro de la convivencia escolar, existen conductas que en su conjunto interfieren en el buen clima del aula. Las conductas negativas repetitivas fueron la plataforma que orientó la creación de las historias. Las conductas frecuentes son: la hostigación y la falta de autorregulación, por lo que el producto final fue enfocado a trabajar con los alumnos, la reflexión, para así contribuir al desarrollo de historias, que entreguen herramientas de aprendizaje a los alumnos, quienes están expuestos a diario a situaciones de convivencia, con el fin de que estos aprendan a evitar o solucionar estas situaciones, que son negativas para la comunidad de curso, de una manera asertiva. En definitiva, las historias actúan como medio de aprendizaje para mejorar aspectos en lo cognitivo, afectivo y conductual en los estudiantes.

Como las hiperhistorias, se basaron en los requerimientos antes mencionados de contextualización, se logró un producto motivador e interesante, que logró cautivar la atención de todos los estudiantes encuestados, quienes señalaron su interés por trabajar el subsector de orientación con esta herramienta interactiva. Además, los resultados de esta investigación, permiten corroborar que el uso de las TICs, en los procesos de enseñanza y aprendizaje, son efectivos como recurso didáctico.

Para finalizar, es de vital importancia destacar la funcionalidad que tiene el apoyo de las TICs, en el desarrollo de las distintas temáticas que se pueden abordar en

el aula, especialmente en la temática en estudio, esto es posible aseverar por lo declarado por los estudiantes, quienes manifestaron su inquietud por conocer y trabajar más hiperhistorias en las clases de Orientación.

Por otra parte, una de las limitaciones que se presentaron en el trascurso de la investigación, esta relacionado con la aplicación del recurso hipermedial en los cursos pilotos de la Escuela La Catilla y República de Italia, producto de que las etapas de proyecto requerían mayor tiempo disponible.

A modo de conclusión, se puede afirmar que los recursos de hiperhistorias apoyan el trabajo docente en la temática de la convivencia escolar en los cursos de Octavo año básico, de las escuelas República de Italia y la Castilla de Chillán.

## **10. PROYECCIONES.**

Una de las proyecciones derivadas de esta investigación, dice relación con la aplicación del recurso en distintas realidades educacionales y socioculturales, con el fin de verificar la efectividad del recurso de hiperhistorias como alternativa de aprendizaje constructivo en la temática de convivencia escolar.

Otro punto a destacar, es la amplia gama de posibilidades que este recurso tiene para abordar con éxito, en otras temáticas de orientación, como podrían ser las asociadas a los ejes pedagógicos, sociales y valóricos, además de integrarla como recurso didáctico en los distintos niveles educativos.

## **11. BIBLIOGRAFÍA.**

### **A. LIBROS:**

Ander-Egg, E. (1995). *Un puente entre la escuela y la vida*. Editorial Magisterio del Río de la Plata, Buenos Aires, Argentina.

Echevarría, E.(1998). *Filosofía para niños*. Editorial Magisterio del Rio de la Plata, Buenos Aires, Argentina.

Inberti, J.(1998). *Violencia y escuela*. Editorial Magisterio del Rio de la Plata, Buenos Aires, Argentina.

Ministerio de Educación, Gobierno de Chile (2004). *Convivencia Escolar: Metodologías de trabajo para las escuelas y liceos. Comprometidos por la calidad de la educación*. Santiago, Chile.

Ministerio de Educación, Gobierno de Chile (2004). *Programas de Estudio Nivel Básico 3 - 4 - 5*. Santiago, Chile.

## **B. REVISTAS:**

Clavijo, A; Quintana, A.(2003). *Creación de hiperhistorias: una estrategia para promover la escritura*. Ikalá, Revista de lenguaje y cultura, vol 8, N°14 .2003. 59-78.

## **C. DOCUMENTOS:**

Halcartegaray, M. (2005a).*La escuela como construcción de convivencia*. Universidad de Chile, Santiago, Chile.

Halcartegaray, M. (2005b).*Esquema de trabajo planteado para la gestión de la convivencia*. Universidad de Chile, Santiago, Chile.

Matamala, P. Mendoza, y Pontigo, O. (2008). *Convivencia de los alumnos de 7° y 8° año básico al interior de la escuela La Castilla* . Seminario para optar al Título de Pedagogía en Educación General Básica, Universidad del Bío-Bío, Chillán, Chile.

Ossa, C; Lagos, N. (2008). *Las historias hipermediales como metodología de aprendizaje en afectividad y sexualidad*. Actas del XIII TISE, Chile.

Pérez, C. (1999). *Estudios Pedagógicos*. Facultad de Filosofía y Humanidades, Universidad Austral de Chile. Nº 25, pp. 113 – 130, Valdivia, Chile.

Troncoso, M. (2009). *La comunidad de curso*. Departamento de Orientación, Colegio San Vicente, Chillán, Chile. (Inédito)

#### **D. WEBGRAFÍA:**

Díaz, P. et al. (1996) citado por: Bianchini, A (2000). *Conceptos y definiciones de hipertexto*. Consultado en abril 27, 2010, disponible en:  
[www ldc.usb.ve/~abianc/hipertexto.html#Definiciones](http://www ldc.usb.ve/~abianc/hipertexto.html#Definiciones)

Educar Chile (2002). *Tics y resultados educacionales: un proceso abierto*. Consultado en abril 26, 2010, disponible en:  
<http://www.educarchile.cl/Portal.Base/Web/VerContenido.aspx?GUID=bbb17147-1535-4e63-8360-2b27eb71345a&ID=75330>).

I.T.E. Entornos de aprendizaje C.T.C. *Herramientas innovadoras para aplicar en la educación los avances de las Ciencias y Tecnologías del Conocimiento*. Consultado en octubre 26, 2010, disponible en:  
<http://www.simuladorpedagogico.es/cognitivasp/documentos/CTC.pdf>.

Marques; Pérez (2000). *Los docentes: funciones, roles, competencias necesarias, formación*. Consultado en abril 26, 2010, disponible en:  
<http://www.peremarques.net/docentes.htm>

Olivera, B. (2007a). *Tecnología Educativa*. Consultado en octubre 20, 2010, disponible en:

<http://tecnologiaparayporlaeducacion.blogspot.com/2007/09/tecnologia-educativa.html>

Olivera, B. (2007b). *La Tecnología Educativa y los medios y recursos didácticos*.

Consultado en octubre 21, 2010, disponible en:

<http://tecnologiaparayporlaeducacion.blogspot.com/2007/09/la-tecnologia-educativa-y-los-medios-y.html>.

Sánchez, J; Lumbreras, M. (1996). *Análisis de una metodología para construir hiperhistorias*. 3º Encuentro iberoamericano de informática educativa RIBIE.

Consultado en abril 26, 2010, disponible en: [www.c5.cl/hh/index.htm](http://www.c5.cl/hh/index.htm)

Sánchez, J; Cemuzzi, L. (2000). *Hiperhistorias para hiperaprender*. Consultado en abril 26, 2010, disponible en: [www.c5.cl/hh/index.htm](http://www.c5.cl/hh/index.htm)

Segura, M.; López, C.; Medina, C. Educación en valores, educación para el desarrollo. *Las TIC en la Educación: panorama internacional y situación española*.

Fundación Santillana. Consultado en octubre 20, 2010, disponible en:

<http://www.educacionenvalores.org/IMG/pdf/DocumentoBasico.pdf>

Seminario virtual educa en chile (2008). *Necesidades docentes en el uso de TICs en el aula*. Consultado en abril 26, 2010, disponible en:

<http://www.educarchile.cl/Portal.Base/Web/VerContenido.aspx?GUID=123.456.789.000&ID=185130>

Spadoni, G. (2010). *Las nuevas configuraciones institucionales en torno a la integración de las TIC en la Educación*. Consultado en noviembre 8, 2010,

disponible en: <http://eduticsantafe.blogspot.com/>

## **12. ANEXOS**

### **Anexo 1: Observación no participante.**

**Estrategia narrativa:** Descripción objetiva de los hechos sucedidos durante el periodo observado.

Escuela: República de Italia

Curso observado: 8 año.

Periodo de tiempo observado: 45 minutos

Sector de aprendizaje observado: Computación

Descripción	Interpretación
<p>Alumna le grita a la profesora acusando a un compañero.</p> <p>Alumno grita groserías.</p> <p>Alumno le pega manotazos a otro.</p> <p>Dos alumnos se burlan de otro compañero haciendo gestos y muecas.</p> <p>Dos alumnos se gritan de un extremo a otro solo para molestar, un alumno luego de un rato se para y le da un manotazo a otro en la cabeza.</p> <p>Los alumnos le faltan el respeto a la profesora constantemente al responderles con gritos.</p>	<p>El compañero estaba interrumpiendo trabajo de la alumna en el computador y produce el grito, produciendo un clima tenso.</p> <p>Por no entender algo de la materia.</p> <p>Por molestarlo repetidas veces.</p> <p>Sólo por molestar</p> <p>En el curso el respeto no está adquirido en su plenitud y de demuestra en este caso.</p>

Escuela: República de Italia  
 Curso observado: 8 año.  
 Periodo de tiempo observado: 90 minutos  
 Sector de aprendizaje observado: Matemática.

Descripción	Interpretación
<p>Un alumno se burla de otro.</p> <p>Un alumno le pega a otro y lo enfrenta con una</p>	<p>Para molestar y creer que es gracioso.</p>

<p>postura agresiva.</p> <p>Un alumno tira al suelo a otro y comienza a darle patadas.</p> <p>Un alumno se para al lado del puesto de un compañero y comienza a discutir con él además de burlarse.</p> <p>Un alumno le lanza una bola de papel a un compañero que se ubica en el otro extremo de la sala.</p> <p>Una alumna le pega en la cabeza a otro compañero, luego de que este la molestara</p> <p>Un alumno reacciona a las burlas de otro compañero lanzándole una patada a su compañero, el cual intenta enfrentarlo pero el profesor intercede en ese momento.</p> <p>Una alumna le pega golpes de puño a un compañero, luego de que este le dijera algo</p>	<p>Para demostrar que es mejor.</p> <p>A modo de juego</p> <p>Porque lo estaba molestando</p> <p>La alumna estaba haciendo ejercicios de matemáticas y se equivoca en un ejercicio, por lo que un compañero la empieza a molestar y ella responde.</p>
---	--

Escuela: La Castilla

Curso observado: 8 año.

Periodo de tiempo observado: 90 minutos

Sector de aprendizaje observado: Educación Tecnológica.

Descripción	Interpretación
<p>Profesor de Ed. Física, entra a la sala sin saludar ni pedir permiso a la profesora, se retira de la misma manera.</p>	<p>Interrumpe el desarrollo de la clase, generando alboroto en la sala.</p>

Alumna grita para consultar a la profesora.	Porque no prestó atención a las indicaciones.
Alumno emite ruidos golpeando dos palos.	Sólo por llamar la atención.
Alumno toma del pecho a un compañero y le da una cachetada.	Por molestarlo anteriormente.
Alumno se dirige a conversar con compañero.	Distrae e interrumpe al resto del curso que está trabajando.
Alumnos cantan.	Para distraer a los demás y no querer trabajar.
Alumno llama a otro “choro”.	Por ser agresivo el otro compañero y no querer llamarlo por su nombre.
Alumno intenta apretar los genitales a su compañero con un alicate.	Por querer ser gracioso para el resto de sus pares y mostrar ser líder.
Alumnos responden con gritos a la profesora.	Responden de forma agresiva e irrespetuosa.

**Anexo 2: Pauta de temas para guiar la entrevista a:**

ITEM I. Preguntas introductorias para estudiantes:

1. ¿Cuáles son sus nombres?
2. ¿Cuántos años tienen?
3. ¿Realizan actividades extra programáticas?

ITEM I.I Preguntas introductorias para docentes:

1. ¿Cuáles son sus nombres?
2. ¿Qué subsector realiza en la escuela?
3. ¿Cuántos años lleva ejerciendo la función docente?

**ITEM II. TEMAS.PARA PRESENTAR A LOS ALUMNOS.**

- Convivencia escolar.
- Comportamiento de los estudiantes dentro del aula (conductas positivas y negativas)
- Situaciones específicas de comportamiento.
- Descripción de conflictos reiterados.

**ITEM II.I TEMAS PARA PRESENTAR A LOS DOCENTES.**

- Convivencia escolar.
- Origen de los comportamientos: buenos o malos.
- Técnicas utilizadas para mejorar la convivencia escolar.

**Anexo 3: Encuesta Estilo Ilustrativo Hiperhistorias**

**Identifícate:**

**Hombre**

**Mujer**

- **Marca con una X el casillero del dibujo que más te guste:**

