**Producción de recursos didácticos hipermediales en el aula**

**Una opción innovadora en la lectura y análisis de obras literarias juveniles**

**María Agostina Aguilar**

**Instituto de Profesorado “Sedes Sapientiae” D-56**

**aguilarmaria.agos@gmail.com**

**Eje 2:** Estrategias de lectura y escritura. Vinculaciones reales y posibles con las nuevas tecnologías. Texto e hipertexto. Leer en diferentes soportes. La reformulación de textos como herramienta para la comprensión de los mismos. Los procesadores de textos como recurso educativo facilitador de las prácticas de lectura y escritura. La consulta de fuentes confiables para escribir. Consideraciones para el diseño de propuestas de aula.

**Palabras clave**

Lectura, escritura, literatura, hipermedialidad, recurso didáctico

**Resumen**

El avance progresivo del mundo digital ha transformado el modo de vivir en la sociedad actual. Internet, las tecnologías, la conectividad, la inmediatez... conforman palabras que se han instalado por completo en el léxico de las personas y en sus formas de comunicarse e interactuar con la realidad. Empero, los establecimientos educativos conformaron durante largo tiempo uno de los espacios desde los cuales se ofreció mayor resistencia a los cambios de paradigma. En los últimos años, mucho se ha debatido y experimentado en torno a la implementación de la tecnología en las escuelas: mientras que algunas posturas evidencian reticencias acerca de su utilización continua en el aula; otras están de acuerdo en que esta constituye una herramienta fundamental en el abordaje de distintos contenidos. Lo cierto es que la incorporación de las tecnologías de la información y de la comunicación en las prácticas académicas ya no debería ser un asunto de debate porque es, en definitiva, una realidad imperante. La cuestión radica, por un lado, en las estrategias que debe emplear el docente para captar la atención de los alumnos, abordar el contenido de la asignatura y garantizar, en la medida de lo posible, el aprendizaje; y, por otro, en la alfabetización digital de los sujetos para que se conviertan en consumidores y productores críticos de la información que circula en estos medios.

Es innegable que los jóvenes que transitan hoy su educación en cualquiera de los tres niveles se encuentran inmersos en el universo de Internet. Sin embargo, la alfabetización digital, en tanto implica el desarrollo de competencias que integren todos los saberes y lenguajes disponibles en entornos tecnológicos, se torna un desafío tanto para los estudiantes como para los docentes. Esto se debe a que la producción, la utilización y el consumo de contenido varían de acuerdo a los intereses, objetivos y el contexto en el que cada uno se encuentra.

Internet constituye una red que ofrece a sus usuarios un sinfín de posibilidades y recursos para realizar trabajos de todo tipo. En este sentido, el término hipermedia conjuga en su interior una multiplicidad de lenguajes y medios que conforman nuevos sistemas semióticos determinados por la interactividad (Scolari, 2008). El desarrollo de producciones hipermediales en contextos escolares puede convertirse en una opción creativa, innovadora y de un gran caudal de aprendizaje para los jóvenes y también para sus educadores. Se trata de un proceso en el que se crean otras formas de producir y consumir contenidos que se adaptan a las necesidades de las nuevas generaciones de alumnos. En este contexto, ¿qué lugar se le otorga a las prácticas de lectura y escritura tradicionales? ¿Cómo realizar una producción hipermedial que incorpore estas prácticas? ¿Es factible emplear las producciones hipermediales como recursos didácticos que habiliten nuevas experiencias de lectura?

Al crear este tipo de producciones tanto los docentes como los alumnos ponen en juego sus saberes y habilidades, al mismo tiempo que los potencian y generan recorridos de enseñanza y aprendizaje colaborativos. La lectura lineal de un texto se resignifica y es enriquecida por los instrumentos divergentes que la tecnología pone al alcance, de esa manera se define el perfil del hiperlector, favoreciendo igualmente la competencia de escritura, y trastrocando los procesos y roles tradicionales.

A partir del contacto con conceptos teóricos como texto e hipertexto, hipermediación, multimedia e interactividad, que acercan a los receptores a las nuevas modalidades de leer, escribir y producir contenidos, el objetivo de este informe es narrar el proceso, resultado y alcance del diseño de materiales didácticos, uno de los trabajos realizados en la Unidad Curricular “Literatura Infantil y Juvenil” dictada por la Profesora Rocío Sánchez en cuarto año del Profesorado de Educación Secundaria en Lengua y Literatura en el Instituto de Profesorado “Sedes Sapientiae”. La propuesta tomó como punto de partida la lectura de *Brujas en el bosque* (2013) y *La casona de los experimentos* (2017), obras del autor argentino Mario Méndez. Una vez leídas, comentadas y analizadas, se procedió al empleo de la aplicación Genial.ly para generar paneles interactivos. La realización de cada panel implicó la relectura de las obras, la búsqueda y selección de información e imágenes, y la producción de material audiovisual. A su vez, se emplearon otros recursos como procesadores de textos, de imágenes y de video para completar el trabajo total como una unidad de sentido con armonía estética y a la vez rigurosidad académica.

La socialización de los paneles terminados se realizó en el ámbito académico del Instituto “Malvina Seguí de Clavarino” con los docentes que leyeron las dos obras junto a los estudiantes de segundo y tercer año de la Educación Secundaria, y con el autor en el marco de su visita a dicha Institución. Asimismo, Mario Méndez difundió el trabajo en la página de su editorial “Amauta”.

Lo interesante de la propuesta reside no solo en la originalidad, el atractivo y las posibilidades del recurso escogido, sino en todo lo que se puso en juego en el camino recorrido y en las instancias de corrección y colaboración: la lectura de los textos literarios se multiplicaron y generaron interpretaciones diversas, se buscaron ejes o tópicos recurrentes que implicaron un análisis textual en profundidad, se utilizaron criterios para seleccionar información verídica y de calidad, se tuvieron en cuenta pautas estéticas en el diseño y busca de gráficos, se recurrió a los contenidos abordados en otras áreas durante la carrera, se produjo una reflexión sobre la escritura a partir del empleo de vocabulario acorde y accesible a los posibles destinatarios, así como la búsqueda de una redacción adecuada que facilite la posterior lectura y comprensión.

Como sostiene Scolari (2008) la hipermedialidad permite el trabajo con lenguajes variados como el audio, la imagen, el video o el texto y consolida una nueva alternativa de consumir contenidos, ya que el usuario también puede transformarse en productor y, por ende, en “prosumidor”.

Entonces, la elaboración y empleo de producciones hipermediales resulta ampliamente beneficiosa para el docente, que puede encontrar nuevos recursos didácticos para emplear en sus clases y desarrollar actividades que se acerquen a la cultura digital de los jóvenes, y para los alumnos, que pueden contar con una fuente más de información y trabajo que complementa y favorece sus trayectorias escolares.

**Bibliografía**

Area Moreira, M. (2012). La alfabetización en la sociedad digital. En Area Moreira, M., Gutiérrez Martín, A. & Vidal Fernández, F. *Alfabetización digital y competencias comunicacionales.* (pp. 5-40). Fundación Telefónica. Recuperado de: <https://www.fundaciontelefonica.com.ar/cultura-digital/publicaciones-listado/pagina-item-publicaciones/itempubli/161/>

Editorial Amauta. *Biografía de Mario Méndez*. Recuperado de: <http://www.e-amauta.com.ar/mariomendez.htm>

Editorial Del naranjo. *Escritores: Mario Méndez.* Recuperado de: <https://www.delnaranjo.com/escritores/mario-mendez/>

Editorial Loqueleo. *Mario Méndez: biografía y ficha del autor.* Recuperado de: <https://www.loqueleo.com/ar/autores/mario-mendez>

La caza de brujas en Europa (2016). Recuperado de: <https://www.nationalgeographic.com.es/historia/grandes-reportajes/la-caza-de-brujas-en-europa_7761/6>

La leyenda de Ícaro (s. f.). Recuperado de: <https://mitosyleyendascr.com/mitologia-griega/icaro/>

Markic, M. (2018). *El Uritorco y la ciudad perdida, primera entrega.* Recuperado de: <https://tn.com.ar/sociedad/el-uritorco-y-la-ciudad-perdida-primera-entrega_865501>

Méndez, M. (2013). *Brujas en el bosque.* Buenos Aires: Amauta.

Méndez, M. (2017). *La casona de los experimentos.* Buenos Aires: Edelvives.

Moreno, A. (s. f.). *Nueva biblioteca didáctica de la Argentina:* *Cuentos y novelas I.*Argentina: Billiken.

Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones: elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva.* Barcelona: Gedisa.

Vecino Dri, L. & Vitali, G. (2015). Unidad VII: La narración. En *Lengua y Literatura: módulo I*(pp. 114-119). Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación.