

ACTIVIDADES EVALUATIVAS MÓDULO 1 (UNIDADES 1 Y 2) Y MÓDULO 2 (UNIDADES 3 Y 4)

MÓDULO I

UNIDAD 1: TEORÍAS DE LA COMUNICACIÓN EN EL SIGLO XX

Actividades prácticas: co-creación para la transformación

Diseño de hipertexto sobre las teorías de la comunicación del siglo XX y sus implicaciones en el análisis de fenómenos contemporáneos relacionados con la violencia sociopolítica y la paz en Colombia.

A partir de los aspectos abordados en el tema 1, se propone llevar cabo un proceso creativo en el que los estudiantes, por grupos de tres o cuatro personas, tendrán que diseñar un hipertexto digital, a través de una herramienta abierta, con el propósito de representar los principales aspectos de las teorías de la comunicación del siglo XX y sus relaciones posibles con situaciones de violencia sociopolítica y construcción de paz en Colombia.

Un hipertexto es un hiperdocumento que permite crear, agregar, enlazar y compartir información a partir de diversas fuentes de datos. Los hipertextos rompen con la linealidad del texto convencional, estimulan al usuario para que elija sus propias trayectorias de lectura y hacen posible que, conforme a los intereses de este, profundice en tópicos o conceptos presentes en el hiperdocumento. Es deseable que la composición de un hipertexto incluya distintos modos semióticos, como textos alfabéticos, imágenes fijas, imágenes en movimiento, sonidos y animaciones digitales, entre otros (Amador, 2021).

Paso 1. Antes de iniciar el ejercicio, consulte el siguiente material:

Giraldo, M. (2008). Metodología para la construcción colaborativa de hipertextos: el caso hipernexus en educación superior. Revista Educación, Comunicación, Tecnología, Vol 3 (5). <http://hdl.handle.net/20.500.11912/6548>

Paso 2. Identifique las propiedades de las siguientes herramientas abiertas con las cuales podrá realizar hipertextos digitales:

- **Easelly:** es una herramienta online que permite crear y diseñar infografías y presentaciones, empleando el sistema hipertextual.
- **Genially:** es una plataforma online que permite crear infografías, catálogos, mapas, calendarios, álbumes de fotos y otro tipo de contenido interactivo.

- **Prezi:** es un formato online que permite hacer presentaciones multimedia de manera dinámica, por medio de hipertextos que se ubican en la misma interfaz.
- **Kahoot:** es un programa muy utilizado entre profesores y estudiantes que permite crear juegos con fines educativos. Emplea un modelo hipertextual, a través de cuestionarios, encuestas y otros contenidos que sirven para debatir y comentar algunos temas en clase.

Paso 3. Luego de identificar el formato o plataforma más funcional para la realización del hipertexto, el grupo procederá a la producción de este. Según lo expuesto, es deseable que el hipertexto contenga diversos modos semióticos (texto alfabético, imagen fija, imagen en movimiento, sonido animación, entre otros) en su composición. Los grupos podrán seleccionar tres de las cinco perspectivas sobre la comunicación examinadas. Luego, procederán a destacar sus principales ideas, teorías y autores, situados en el tiempo y el espacio.

Paso 4. Luego del diseño general del paso 3, el hipertexto debe hacer explícito cómo, cada una de las perspectivas seleccionadas, tiene un particular modo de interpretación de hechos o situaciones específicos sobre la violencia sociopolítica y la paz en Colombia, identificados por el grupo.

Paso 5. El producto de cada grupo debe ser publicado en las fechas indicadas.

Paso 6. Cada grupo debe hacer un comentario de, al menos, dos hipertextos de los demás colectivos de trabajo.

Evaluación

Atendiendo a los criterios de formación y de perfil planteados por la Maestría, se propone una evaluación que recoja tres grandes procesos: en primer lugar, la apropiación de los elementos teórico- conceptuales relacionados con el objeto de estudio (reseña por tema y por encuentro sincrónico); en segundo lugar, la participación y el desarrollo de talleres en los encuentros sincrónicos; y la construcción de una herramienta de comunicación hipertextual que indique las relaciones entre las teorías de la comunicación y situaciones de violencia sociopolítica y paz en Colombia. En consecuencia, se proponen las siguientes actividades evaluativas:

- Una reseña de un texto: 35%
- Participación en talleres y actividades de clase: 35%
- Hipertexto: 30%

UNIDAD 2: CAMBIO DE ÉPOCA: GLOBALIZACIÓN, NEOLIBERALISMO Y DIGITALIZACIÓN DE LA VIDA

Actividades prácticas: co-creación para la transformación

Diseño de una infografía que evidencie los dos aspectos sobre la digitalización de la vida, explorados en el tema dos. El primer aspecto refiere a problemáticas de este fenómeno contemporáneo, en su relación con nuevas formas de acumulación capitalista y nuevos dispositivos de control a distancia. El segundo aspecto comprende potencialidades de estos procesos de digitalización, especialmente en lo que refiere a alternativas políticas, culturales y educativas.

Una infografía es un gráfico informativo que representa de manera visual contenidos y datos con distintos objetivos. Su estructura no responde a un estándar, pero su composición generalmente privilegia imágenes, gráficos, figuras y esquemas que en la mayoría de los casos se articulan con textos alfabéticos minimalistas. Además de representar ideas, hechos o proyecciones, las infografías buscan llevar a cabo formas de comunicación visual clara y precisa.

- **Paso 1.** Identifique las propiedades de las siguientes herramientas abiertas con las cuales podrá realizar infografías digitales:
- **Visme:** es una herramienta de diseño de contenidos que trabaja por medio de bloques de contenido personalizables. Esta composición permite que el usuario edite las secciones de su infografía y ajuste progresivamente la información sin estar sujeto a medidas estandarizadas.
- **Canva:** es una plataforma de creación de contenidos con distintas funciones; una de estas es el diseño de infografías. Aunque las plantillas infográficas de esta herramienta privilegian diseños para el marketing y los medios, su versatilidad permite producir contenidos para todas las áreas del conocimiento.
- **Piktochart:** es un sitio web que permite producir infografías atractivas; aunque es empleada con frecuencia para proyectos corporativos, también cuenta con funciones para creadores individuales de contenidos.
- **Snappa:** es una aplicación de la web para crear infografías, similar a las anteriores, pero ofrece alternativas de diseños y colores muy diversos; las listas de chequeo, los boletines y los esquemas sobresalen en sus opciones de diseño.
- **Easelly:** es una herramienta online que permite crear y diseñar infografías y presentaciones, empleando el sistema hipertextual.

Paso 2. Luego de identificar la plataforma más funcional para la realización de las infografías, el grupo procederá a la producción de esta. Los grupos podrán diseñar dos secciones para la producción del contenido, según los dos aspectos descritos. Pueden destacar ideas, teorías y autores. Si lo desean, pueden utilizar recursos a modo de hipervínculo, como audios, imágenes y videos.

Paso 3. El producto de cada grupo debe ser publicado en las fechas indicadas.

Paso 4. Cada grupo debe hacer un comentario de, al menos, dos infografías de los demás colectivos de trabajo.

Evaluación

Atendiendo a los criterios de formación y de perfil planteados por la Maestría, se propone una evaluación que recoja tres grandes procesos: en primer lugar, la apropiación de los elementos teórico- conceptuales relacionados con el objeto de estudio (reseña por tema y por encuentro sincrónico); en segundo lugar, la participación y el desarrollo de talleres en los encuentros sincrónicos; y la construcción de una herramienta de comunicación tipo infografía que indique las problemáticas y las potencialidades de la comunicación digital en relación con la sociedad, la cultura y la educación. En consecuencia, se proponen las siguientes actividades evaluativas:

- Una reseña de un texto: 35%
- Participación en talleres y actividades de clase: 35%
- Infografía: 30%

MÓDULO 2

UNIDAD 3: COMUNICACIÓN (ES) – EDUCACIÓN (ES) DESDE EL SUR; UNA LECTURA DESDE TRES GENERACIONES

Actividades prácticas: co-creación para la transformación

Paso 1

Conforme un grupo de 3 o 4 personas. Cada integrante del grupo debe apreciar la película Los reyes del mundo (Mora-Ortega, 2022). Este contenido se encuentra disponible en varias plataformas de televisión por streaming.

Paso 2

Luego de apreciar la película, el grupo debe diligenciar la siguiente ficha técnica:

TITULO DE LA PELÍCULA:

DATOS GENERALES

| Dirección | Guion | Producción |
|---|-------|------------|
| | | |
| Sinopsis | | |
| Características de los protagonistas | | |
| Expresiones de la hegemonía | | |
| Manifestaciones de resistencia | | |
| Formas de re-existencia | | |
| Representaciones de la guerra y la paz | | |
| Aportes al campo de educación para la paz | | |

Paso 3

El grupo debe diseñar un guion para el desarrollo de una historia, en un video de stop motion, en la que se evidencie una situación de violencia sociopolítica y/o de construcción de paz, derivada de la película Los reyes del mundo. La idea no es repetir una escena o una situación de la película, sino imaginar una microhistoria que se derive del filme. El video de stop motion puede tener una duración entre 30 segundos y dos minutos.

Stop motion, también conocido como fotograma por fotograma, es una situación de

movimiento continuado que emplea objetos estáticos por medio de la consecución de una serie de imágenes fijas sucesivas. Cada uno de los fotogramas de una producción stop motion es una imagen estática en la que los objetos se mueven o cambian de posición de manera ligera. Estos objetos o formas mantienen la continuidad lógica del movimiento. Así que, reproduciendo los fotogramas a cierta velocidad, se genera la sensación de movimiento autónomo.

Paso 4

Aprecie el siguiente tutorial sobre animación en stop motion, empleando celular: <https://www.youtube.com/watch?v=DipjYVclEkA>

Paso 5

Proceda a la producción y edición del video animado stop motion. Paso 6

Aloje el contenido en una red social digital y envíe el enlace al aula virtual en las fechas establecidas.

Paso 7

Cada grupo debe comentar las producciones de, al menos, dos grupos.

Paso 8

En la sesión sincrónica se realizará un foro sobre los productos propuestos en esta actividad.

Evaluación

Atendiendo a los criterios de formación y de perfil planteados por la Maestría, se propone una evaluación que recoja tres grandes procesos: en primer lugar, la apropiación de los elementos teórico-conceptuales relacionados con el objeto de estudio (reseña por tema y por encuentro sincrónico); en segundo lugar, la participación y el desarrollo de talleres en los encuentros sincrónicos; y la construcción de un video animado stop motion derivado de la película Los reyes del mundo (Mora, 2022) en la que se evidencie una situación de violencia sociopolítica o paz en Colombia. En consecuencia, se proponen las siguientes actividades evaluativas:

- Una reseña de un texto: 35%
- Participación en talleres y actividades de clase: 35%
- Video animado stop motion: 30%

UNIDAD 4: EDUCACIÓN PARA LA PAZ: LECTURAS DESDE EL SUR

Actividades prácticas: co-creación para la transformación

El propósito de esta actividad es diseñar un plan de transformación socioeducativa de un entorno educativo, a partir de las fases de la IAE, propuesta por Elliott (2000) y otros autores, teniendo en cuenta los planteamientos del módulo. Para ello, efectué los siguientes pasos:

Paso 1.

Después de estudiar el tema 2 del módulo 2, los estudiantes deben leer el siguiente texto:

López, R. (2010). Introducción a la innovación docente e investigación educativa. Universidad de Granada. (unidad 3, El proceso de investigación educativa II: investigación-acción). https://www.ugr.es/~emiliobl/Emilio_Berrocal_de_Luna/Master_files/Introduccio%CC%81n%20a%20la%20Innovacio%CC%81n%20Docente.pdf *(Si el link no abre, copie y pegue la URL en el explorador web)*

Paso 2 (fase de diagnóstico)

En grupos de tres o cuatro personas, se debe identificar una experiencia educativa relacionada con EPP, ubicada en cualquiera de los tres entornos (escolar, comunitario o digital). Es factible que el grupo seleccione la experiencia de alguno de sus integrantes. Sin embargo, también sería valioso seleccionar una experiencia diferente a las propias (la mayoría escolares), incluso en entornos no convencionales, como el comunitario o el digital.

Luego de la selección de la experiencia, el grupo debe realizar el diagnóstico. Siguiendo algunos criterios del texto de referencia, se proponen las siguientes acciones:

- Caracterización de la experiencia, proyecto o institución educativa: además del nombre de la experiencia, es importante hacer la descripción de esta. Para este primer paso, se recomienda responder a las siguientes preguntas orientadoras: ¿de qué se trata la experiencia? ¿cuál es su objetivo principal? ¿quiénes participan? ¿cómo lo hacen? ¿por qué lo hacen? ¿cuándo lo hacen? ¿en dónde lo hacen?
- Identificación de la problemática: se debe delimitar con precisión en qué consiste la problemática, destacando las evidencias o manifestaciones de esta. Es aconsejable que se utilicen fuentes de información documentales, testimoniales y/o de otros modos semióticos (visuales, sonoros, digitales) como evidencias.

- c. Causas y efectos de la problemática: se deben describir los factores que dieron origen a la problemática, así como las consecuencias de esta. El uso de fuentes de información que puedan evidenciar estos aspectos también resulta imprescindible.
- d. Personas comprometidas en el cambio de la situación: es de suma importancia identificar personas de la experiencia, comunidad o institución que puedan hacer aportes al plan, dados sus atributos. La descripción de sus roles actuales es clave.
- e. Potencialidades para resolver la problemática: con base en el punto anterior, se recomienda realizar una lista de potencialidades que contribuyan a diseñar e implementar el plan de transformación.

Se propone que esta fase quede registrada en la siguiente tabla:

| Nombre de la experiencia, proyecto educativo o institución educativa | |
|---|---------|
| Caracterización de la experiencia proyecto o institución (¿de qué se trata la experiencia, proyecto o institución? ¿cuál es su objetivo principal? ¿quiénes participan? ¿cómo lo hacen? ¿por qué lo hacen? ¿cuándo lo hacen? ¿en dónde lo hacen?) | |
| | |
| Descripción de la problemática | |
| | |
| Descripción de fuentes de información que pueden evidenciar la problemática | |
| | |
| Causas y efectos de la problemática | |
| Causas | Efectos |
| | |

| Personas comprometidas con el cambio de la situación | |
|---|--|
| Descripción de las personas | Roles de estas en la experiencia, proyecto o institución |
| | |
| Inventario de potencialidades para resolver el problema | |
| | |
| Observaciones adicionales | |
| | |

Paso 3 (Fase de diseño de secuencia de acciones)

Una vez se precisa la problemática a partir del diagnóstico (con las evidencias respectivas), el grupo debe proceder a diseñar la propuesta de transformación socioeducativa, también denominada secuencia de acciones. Se sugiere tener en cuenta las mediaciones propuestas al final del tema dos. En este punto, es aconsejable tener en cuenta los siguientes criterios:

- Descripción del aspecto específico de la problemática que se busca transformar: de acuerdo con los hallazgos del diagnóstico, la descripción debe delimitar el asunto problemático que se desea transformar.
- Objetivo del plan de transformación: es importante declarar el objetivo del plan de transformación, estableciendo el qué y el cómo en su composición sintáctica.
- Descripción de la secuencia de acciones: se propone describir de manera detallada cada acción, en el marco de una secuencia, destacando los responsables, los tiempos proyectados, los resultados esperados y los recursos requeridos. Para establecer estas acciones, es aconsejable tener en cuenta las mediaciones propuestas al final del tema 2 y las potencialidades identificadas en la fase anterior.
- Roles de quienes participarán: de acuerdo con los datos del diagnóstico, es importante identificar a las personas que están de acuerdo con el plan y que, eventualmente, estarían dispuestas a participar.
- Criterios de valoración del plan: es necesario producir un conjunto de criterios o un instrumento para valorar no solo los efectos del plan en la realidad socioeducativa, sino también cómo este aporta al campo de EPP.

- f. Criterios de registro y sistematización: es fundamental hacer explícitos los criterios de registro de información para el proceso de implementación que se realizará en una fase posterior.

Se propone que esta fase quede registrada en la siguiente tabla:

Tabla 2: Diseño de la secuencia de acciones

Descripción del aspecto específico de la problemática que se busca transformar

Objetivo del plan de transformación

Secuencia de acciones

| Descripción de acciones | Responsables | Tiempo | Resultado esperado | Recursos |
|-------------------------|--------------|--------|--------------------|----------|
| | | | | |

Roles de quienes participarán en el plan

| Personas | Roles |
|--|-------|
| | |
| Criterios de valoración del plan (¿cómo aporta al campo de EPP?) | |
| Criterios de registro y sistematización de información | |

Las fases de implementación y evaluación del plan quedan pendientes. De acuerdo con los alcances de este curso, se espera llegar hasta este punto. No obstante, si los estudiantes consideran que este primer paso puede aportar a la transformación del entorno educativo seleccionado, pueden proceder con las siguientes fases.

Paso 4.

Después de avanzar en el plan, en estas dos primeras fases, los estudiantes deben compartir el ejercicio con el profesor y los demás grupos, de acuerdo con los tiempos establecidos por el primero. Se solicita a cada grupo que realice un comentario o retroalimentación de, al menos, dos planes de otros grupos.

Evaluación

Atendiendo a los criterios de formación y de perfil planteados por la Maestría, se propone una evaluación que recoja tres grandes procesos: en primer lugar, la apropiación de los elementos teórico- conceptuales relacionados con el objeto de estudio (reseña por tema y por encuentro sincrónico); en segundo lugar, la participación y el desarrollo de talleres en los encuentros sincrónicos; y la construcción de un plan de transformación educativa en EPP. En consecuencia, se proponen las siguientes actividades evaluativas:

- Una reseña de un texto: 35%
- Participación en talleres y actividades de clase: 35%
- Plan de transformación educativa en EPP: 30%