

MATERIAL INTERACTIVO PARA ENSEÑAR LA METÁFORA COMO RECURSO LITERARIO

RESUMEN

La presente investigación tiene como finalidad proponer el uso educativo de material interactivo para enseñar la metáfora como recurso literario, dirigido a estudiantes de 6to. Grado de Educación Básica. El diseño de la propuesta responde a la modalidad de Proyecto Factible. El mismo consta de: fase diagnóstica realizada a través de un cuestionario; fase interpretativa y de análisis; fase diseño del producto final y su factibilidad en el contexto de su aplicación didáctica. El resultado es una propuesta interactiva.

Palabras clave: Material Interactivo. Enseñanza. Aprendizaje. Metáfora. Recursos Literarios y Tecnología.

INTERACTIVE MATERIAL TO TEACH THE METAPHORE AS A LITERARY RESOURCE

ABSTRACT

The purpose of this investigation is to propose the educational use of interactive material to teach the metaphore as a literary resource, directed to students of 6th. Grade of Basic Education. The design of this

INVESTIGACIÓN

Autora:

MSc. ELSY MEDINA*

aldeadelectores@hotmail.com

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN

UNIVERSIDAD DE
CARABOBO

VALENCIA-EDO. CARABOBO,
VENEZUELA

**Lic. en Educación, Lengua y Literatura. Magíster en Lectura y escritura. Estudiante de la Especialización Tecnología de la Computación en Educación. Profesora de Pregrado y Postgrado. Coordinadora de las columnas: Aldea de Lectores (Revista Candidus) y Aldea Literaria (Candidus Infantil).*

proposal is framed within the modality of Feasible Project. The design consists of a diagnostic phase carried out through a questionnaire; an interpretative and analytical phase, and of a design phase of the final product and its feasibility in the context of its didactic application. The result is an interactive proposal.

Key words: Interactive Material, Teaching, Learning, Metaphore, Literary Resources and Technology.

INTRODUCCIÓN

El trabajo de investigación que se presenta a continuación tiene como objetivo explorar los aportes que la Tecnología puede brindar a la Educación, centrados fundamentalmente en optimizar el proceso de enseñanza; por ello, y por lo notable del tema de la metáfora como recurso literario, resulta apropiado, desde el punto de vista investigativo, vincular temas como: material interactivo, enseñanza, aprendizaje, metáfora, recursos literarios y tecnología con la finalidad de proponer un diseño orientado al uso educativo; términos estos que recorren las páginas con tanta frecuencia hasta demostrar que el eje central de todo proceso de investigación radica en la concordancia de esfuerzo, indagación, análisis y criterios como la esencia que fundamenta nuestra valorada ciencia de la educación. Por ello, la puesta en práctica y los resultados que de ella se obtengan aguardan ansiosamente por maestros que comiencen a experimentar la sociedad del conocimiento como la fiel expresión de la sociedad que aprende.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El lenguaje está vinculado, en la vida cotidiana, con actividades cuyo fin puede ser informativo, educativo, científico, técnico, literario o comercial. Por esa razón, es considerado como elemento esencial dentro de la estructura curricular de nuestra Educación Básica. Las actividades relacionadas con el desarrollo de competencia lingüística dentro de la escuela tienen un objetivo definido: desarrollar en el niño la capacidad para comunicarse por medio del lenguaje. Toda persona que asuma este rol fungirá como un usuario eficiente que tendrá en sus manos la llave que abre todas las puertas.

El carácter de eje transversal que se le ha atribuido al lenguaje lo convierte en la base para la adquisición de conocimientos relacionados

con todas las áreas académicas así como un punto central para la consolidación de valores éticos, estéticos, personales y sociales. Es así como el lenguaje se vincula con la literatura: el niño puede leer y disfrutar de obras que le permitan la consolidación de los valores anteriormente mencionados; pero, también puede ser capaz de producir textos que reflejen su expresión personal de estos valores que ya forman parte de su mundo. Por ello en el Currículo Básico Nacional se toma en cuenta la literatura como fuente de recreación, goce estético, reflexión y medio para expresar potencialidades creativas y actitudes personales.

Entre los bloques de contenido, estipulados en el Currículo Básico Nacional, se encuentra **Literatura: el mundo de la imaginación**. Dentro de este núcleo de contenido, un tema de gran interés que se estudia a finales de la Segunda Etapa de Educación Básica es el de los recursos literarios. Por el nivel de desarrollo de los niños y el grado de complejidad que exige el concepto, es la enseñanza de la metáfora uno de los subtemas más exigentes en el quehacer de los maestros que laboran en estos niveles.

Para enseñar el concepto de metáfora es necesario que el docente construya previamente un andamiaje centrado en la imagen, la comparación y parte del componente lingüístico textual. De esta forma, el niño, que ya es capaz de lograr un nivel aceptable de abstracción, podrá entender y consolidar el concepto de este recurso literario que se utiliza en las interacciones informales y en literatura para expresar impresiones y sentimientos complejos con una elevada carga significativa.

La interactividad y la posibilidad de combinar simultáneamente varias formas de comunicación, rasgos esenciales de los materiales audiovisuales, brindan la posibilidad al docente de enseñar la metáfora en el nivel de sexto grado en forma sencilla, dinámica y amena; además, garantizan altos niveles de participación así como suficiente motivación por parte de los alumnos para lograr con éxito los objetivos de aprendizaje.

OBJETIVOS

Objetivo general

Diseñar un material interactivo para la enseñanza de la metáfora como recurso literario en la II Etapa de Educación Básica en la Unidad Educativa Colegio Sagrado Corazón. Valencia - Edo. Carabobo.

Objetivos específicos

- Diagnosticar las condiciones de enseñanza de la metáfora como recurso literario
- Diagnosticar las condiciones de aprendizaje de la metáfora como recurso literario
- Determinar las necesidades de enseñanza y aprendizaje para promover el uso de material audiovisual en el aula.
- Diseñar una propuesta que permita el uso educativo de material interactivo.

JUSTIFICACIÓN

La enseñanza de la lengua y literatura en el aula se ha convertido en un tema de gran interés. Se le atribuye a la escuela la falta de políticas e iniciativas que motiven un cambio de paradigma en la forma de transmitir la información que han de aprehender los alumnos. Es común escuchar en nuestros jóvenes la falta de interés por la asignatura Castellano, así lo evidencia la concepción que tienen los estudiantes acerca de la forma tradicional en que reciben sus clases. Tomando en consideración la hoy denominada sociedad del conocimiento y en la cual se tiene como objetivo el cambio de viejos esquemas, la innovación y búsqueda para mejorar la calidad de vida de los seres humanos, se ofrece una propuesta sencilla que implica la participación del maestro, del alumno y de la computadora, específicamente el referido al uso de materiales audiovisuales llamado en esta investigación material interactivo.

En el área de Tecnología aplicada a la educación, Duarte (citada por Cabero, 2000) expone que la causa fundamental de este creciente interés por los materiales hipermedias y multimedias aplicados a la enseñanza, se fundamenta en las posibilidades que ofrecen este tipo de medios para presentar la información de manera no lineal, interactiva y audiovisual, de forma que cada usuario pueda elegir con un mayor grado de libertad el ritmo de su propio aprendizaje beneficiando así la construcción personal del conocimiento.

La justificación de esta investigación se fundamenta en las siguientes cuatro perspectivas:

Perspectiva pedagógica: el docente tendrá mayores y mejores canales de comunicación con los alumnos y sus clases se impregnarán de dinamismo.

Perspectiva psicológica: la propuesta considera diversas teorías que contemplan los procesos de aprendizaje en los alumnos para incentivar un entorno interactivo y constructivo.

Perspectiva tecnológica: los materiales interactivos ofrecen las siguientes posibilidades:

- a) El aprendizaje: facilita al alumno la estructuración del conocimiento a través de tres tipos de representación mental: el aprendizaje activo, las representaciones icónicas y las simbólicas; la interconexión de conocimiento propicia el desarrollo de nuevas estrategias por cuanto el aprendizaje no es lineal.
- b) Facilita el tratamiento y presentación de información
- c) Permite el acceso a realidades complejas, abstractas. Por ejemplo, el material diseñado contempla imágenes sin textos escritos que exigen del alumno la abstracción por un momento para estructurar un pensamiento en categoría de conclusión establecida por él mismo y que debe comparar con la información que le presenta el mismo material en momentos didácticos subsiguientes. Este proceso será orientado por el alumno con ayuda de su maestro.

Perspectiva literaria: El alumno consolidará el concepto de metáfora como recurso literario que se utiliza en la literatura para expresar impresiones y sentimientos complejos con una elevada carga significativa.

ESTUDIO DE LA FACTIBILIDAD

La factibilidad del estudio fue comprobada por medio de entrevistas directas con preguntas abiertas a los docentes y autoridades de la institución. De la misma forma, se estructuró un instrumento cerrado orientado a la determinar las condiciones de enseñanza y aprendizaje de la metáfora como recurso literario en los alumnos de sexto grado. Se realizó una comparación de fuentes que permitió concluir que existe la necesidad de diseñar un material interactivo como estrategia didáctica.

Factibilidad Técnica: Los recursos técnicos requeridos para el desarrollo de este proyecto están totalmente cubiertos, ya que la institución cuenta con:

- Dos Laboratorios de informática completamente dotados con 25 computadoras con procesadores Pentium, Plataforma Windows NT y XP, acceso permanente a Internet, discos de 10 GB.
- Seis computadoras con las mismas características en la biblioteca.
- Dos salones de proyección con una computadora en cada uno, un VHS y un Video Beam con su respectiva pantalla.

Factibilidad Operativa: En cuanto a la factibilidad operacional, se puede decir que tanto las autoridades de la institución como los docentes, están en la mejor disposición para la ejecución del proyecto. Es importante destacar que los estudiantes de la institución están totalmente adaptados al uso de herramientas tecnológicas, hecho que facilitará el proceso.

Factibilidad Económica: Tomando en cuenta que la institución posee los recursos técnicos necesarios y que el recurso humano para el desarrollo del proyecto está totalmente cubierto, se puede afirmar que el proyecto es factible económicamente.

MARCO TEÓRICO

Para la sustentación teórica de esta propuesta se tomaron en cuenta tres teorías psicológicas: Piaget (1984), Vigotsky (1995; orig. 1934) y Ausubel (1968). En la Pág. # 113 se presenta un cuadro donde se expone la relación entre las teorías y la estructura del material audiovisual diseñado. Como sustentación teórica de orden literario se consideró oportuno la contemplación de tres teorías literarias: Estébanez (2000), Aguirre (1997) y Castagnino (1973).

En primer lugar, es necesario reconocer que el concepto de metáfora exige del aprendiz un nivel adecuado de abstracción. A partir de esta afirmación, surge la pregunta: *¿puede un alumno de sexto grado lograr este nivel?* Esta interrogante es respondida si se toma en cuenta la propuesta de desarrollo infantil de Piaget (1984).

Este investigador expone que la acción de los componentes sociales y del lenguaje constituyen factores que se mencionan a menudo en las

explicaciones sobre el desarrollo, es decir, la oportunidad que brindará el material audiovisual proporcionará a los alumnos una posibilidad para alcanzar un nivel de desarrollo que tenderá a llevarlos a realizar operaciones formales. Por otro lado, se afirma que la abstracción reflexiva es necesariamente constructiva, amplía y enriquece una estructura elemental presente en la acción. Por eso, la construcción es el resultante de las interacciones. A través del material interactivo propuesto se ofrecerá a los alumnos experiencias lingüísticas adaptadas a su nivel y, para aquellos que aún no llegan a realizar operaciones formales, se ofrecerá, en un primer momento, una serie de imágenes que les permitirán construir, a partir de la acción, la plataforma para entender el concepto de metáfora en forma sencilla y funcional. El conocimiento de este concepto surgirá entonces a partir de las interacciones entre el sujeto y el objeto que representa el material audiovisual.

Mucho tiene que ver esta última explicación con la Zona de desarrollo Proximal que propone Vigotsky (1995; orig. 1934). Este investigador ruso expone que, en psicología, el lenguaje escrito es un sistema especial de símbolos y signos cuyo dominio implica un viraje crítico en todo el desarrollo cultural del niño. De esta forma, relaciona la escritura con un sistema de representación que posee carácter cultural y que exige el dominio de unidades de significado complejas. ¿Por medio de qué un niño de sexto grado puede llegar a comprender conceptos caracterizados por este grado de complejidad? La respuesta está en la acción de algún mediador (humano o no). Un mediador, según la teoría de Vigotsky, es un elemento externo que permite al aprendiz lograr alguna meta u obtener algún aprendizaje. En este caso, el docente y el mismo material audiovisual serán los mediadores que desde una perspectiva social e instrumental, respectivamente, ayudarán a los alumnos de sexto grado a apropiarse del concepto de metáfora y a reconocer este tipo de recurso en cualquier contexto.

En la sección de ejercitación y práctica del material propuesto, puede pensarse que las respuestas a las actividades de los alumnos tienen algo que ver con el conductismo; pero es de hacer notar que esas respuestas no premian ni castigan al aprendiz, sino que le informan simplemente si logró el objetivo o si debe reforzar conocimientos; por esa razón, cada respuesta posee hipervínculos a textos de mayor

complejidad, en el caso de la respuesta adecuada, o textos básicos y de complejidad media, en el caso de la respuesta que necesita consolidarse. El uso de imágenes muy relacionadas con la cultura de los aprendices para estimular sus conocimientos previos aporta un matiz sociocultural al material que genera identificación entre los niños y el contenido que se les ofrece.

Desde una perspectiva ausubeliana, el aprendizaje derivativo ocurre cuando el material es aprendido y entendido como un ejemplo específico de un concepto ya existente, confirma o ilustra una proposición general previamente aprendida. El significado del nuevo concepto surge sin mucho esfuerzo, debido a que es directamente derivable o está implícito en un concepto o proposición más inclusiva ya existente en la estructura cognitiva. Por esta causa, el material inicia excitando los sentidos de los alumnos y proponiéndoles una actividad de activación de conocimientos previos a través de ejemplos generadores que consolidarán la conclusión que los mismos niños deben construir: el concepto de metáfora.

Ausubel (1968), plantea que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por *estructura cognoscitiva*, al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización. A través del material audiovisual propuesto, se activarán estos conocimientos para la construcción de otros que se integrarán a la estructura cognoscitiva de los niños.

Las experiencias lingüísticas serán ofrecidas a los alumnos desde la perspectiva literaria que subyace en el diseño del material interactivo y se fundamenta en los siguientes teóricos:

Estébanez (2000), conceptualiza la metáfora como procedimiento lingüístico y literario consistente en designar una realidad con el nombre de otra, con la que mantiene alguna relación de semejanza. Desde Aristóteles se considera la metáfora como una comparación implícita, fundada sobre el principio de analogía entre dos realidades, diferentes en algunos aspectos y semejantes en otros.

Castagnino (1973), en el análisis de las formas exteriores en cuanto a la intensificación expresiva, menciona el estudio de los tropos como elementos estilísticos, en su teoría las metáforas son definidas desde la

mirada Aristotélica de la siguiente forma: “Las metáforas son imágenes a las que sólo les falta una palabra (nexo comparativo)”. Señala dos variantes metafóricas: la traslación impura y la pura. Metáfora impura es aquella que conserva los elementos reales y los imaginarios de la imagen y la comparación, pero carece del nexo comparativo. Metáfora pura es la que conserva los elementos imaginarios de una primitiva comparación y sobreentiende los reales. El secreto poético, el milagro y la magia de la poesía, radican en las metáforas.

Dada la importancia literaria del tema y su relación con las Nuevas Tecnologías, en este trabajo, se considera oportuno referir el planteamiento del filólogo español Aguirre (1998), quien prefiere hablar de “Sociedad de la comunicación” en lugar de “Sociedad de la información”; este teórico toma en consideración el sistema literario para establecer la relación entre la incidencia de las redes de comunicación y el lenguaje propiamente dicho:

En la actualidad, podemos considerar el sistema literario integrado por los siguientes sectores principales: “creación”, “productivos-distributivos”, “educativos” (en sentido amplio), “clasificadores” y “consumidores”, y le otorga un lugar preponderante al lector”.

Dada la incidencia de las redes de comunicación en esta perspectiva literaria se toma en cuenta como base teórica a fin de sistematizar la relación existente entre: literatura, tecnología, interactividad y lector.

MARCO METODOLÓGICO

Tipo de investigación

La naturaleza de la investigación se enmarca en la modalidad de Proyecto Factible, entendida como la elaboración de una propuesta.

La Universidad Pedagógica Experimental (U.P.E.L., 1998) define como Proyecto Factible “La elaboración de una propuesta, de un método operativo viable o una solución posible a un problema de tipo práctico, para satisfacer las necesidades de una institución o grupo social” (p.3).

FASE I

Comprende la fase de diagnóstico acerca de detectar la necesidad de diseñar una propuesta que permitiera el uso educativo de material interactivo como estrategia didáctica para enseñar la metáfora como recurso literario. Contenido correspondiente a la asignatura de castellano. Se empleó el cuestionario con seis preguntas cerradas a fin de determinar las condiciones de aprendizaje de la metáfora, así como entrevistas a dos docentes para explorar las condiciones de enseñanza del mismo recurso.

FASE II

La segunda fase de interpretación se fundamenta en la valoración de las concepciones y actitudes manifestadas en las respuestas de los alumnos con respecto a la posibilidad de utilizar un material interactivo para ver un contenido de castellano. Surgieron dos temas de importante consideración, el motivacional y el conceptual. Motivacional por la novedad en lo que respecta a los niveles gráficos – visuales. Conceptuales por la definición y construcción del significado a partir de su propio pensamiento, orientaciones del docente y ayuda del material interactivo.

Población y muestra

La población, conformada por treinta y cuatro alumnos cursantes del 6to. Grado en la Unidad Educativa Colegio Sagrado Corazón, ubicada en la Ciudad de Valencia, Estado Carabobo, cuyas edades estuvieron comprendidas entre diez -10- y doce -12- años.

Instrumentos y técnicas de recolección de datos

Para la recolección de la información, se aplicó un cuestionario a los alumnos y una entrevista dirigida a dos docentes de la institución. El cuestionario con preguntas cerradas y la entrevista en forma conversacional.

Validez y confiabilidad:

Tanto el cuestionario como la entrevista, fueron validados por expertos en el área respectiva, a partir de la técnica de “juicio de expertos”.

Análisis e interpretación de datos:

El análisis e interpretación de los datos se organizaron de la siguiente manera:

Docentes: Expresan agrado por impartir los conocimientos y su área profesional: castellano. Sin embargo, se determina la falta de estrategias didácticas para manejar algunos contenidos de carácter abstracto, específicamente, la metáfora.

Alumnos: Manifiestan abiertamente indisposición para abordar los temas literarios argumentando que la docente siempre dice lo mismo, así como también les parece un tanto difícil el tema de los recursos literarios. Se determina una disposición a que el maestro emplee material interactivo.

FASE III

DISEÑO DE LA PROPUESTA

Estrategia didáctica

Componente conceptual: La metáfora

Objetivo general: Reconocer los recursos literarios (específicamente la metáfora)

Objetivos específicos:

- Establecer analogías entre imágenes sugeridas y construidas por el alumno
- Analizar la metáfora como recurso literario.
- Diferenciar las metáforas de los símiles.
- Construir metáforas a partir de imágenes sugeridas.

Componente actitudinal: Valorar la producción creativa de metáforas a partir del uso de material interactivo como estrategia didáctica.

Estrategia del docente: Mayéutica socrática

Recursos: Material audiovisual, pantalla, computador, video beam.

ESTRUCTURA DIDÁCTICA DE LA PROPUESTA

1. Objetivos de aprendizaje del material interactivo

Objetivos de aprendizaje del material interactivo	Bases concretas para el logro
Definir metáfora como recurso literario	Actividad inicial de activación de conocimientos previos (Láminas 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6) Explicación detallada del concepto (Láminas 7 - 8 - 9)
Reconocer metáforas en cualquier contexto	Explicación detallada del concepto (Láminas 10 - 11) Actividad de reconocimiento y discriminación (Lámina 12)
Diferenciar las metáforas de los símiles	Explicación detallada del concepto (Láminas 7 - 8 - 9) Actividad de reconocimiento y discriminación (Lámina 12)
Construir metáforas a partir de imágenes sugeridas	Actividad de construcción y producción (Lámina 12)

2. Descripción breve de las teorías que subyacen en el diseño. Explicación de por qué y cómo están implícitas en el material

Teorías del aprendizaje	¿Por qué?	¿Cómo están implícitas?
Piaget (1984)	<p>Porque, en relación con los estadios de desarrollo del niño, afirma que la abstracción reflexiva es necesariamente constructiva, amplía y enriquece una estructura elemental presente en la acción.</p> <p>La teoría de Piaget también se toma en cuenta porque explica que la construcción es lo resultante de las interacciones.</p>	<p>En el material interactivo se pretende que el niño a partir de sus experiencias lingüísticas y socio-afectivas llegue a un nivel de abstracción tal que le permita reconocer y construir metáforas. Todo ello a partir de su propia práctica.</p> <p>El material está diseñado para que el alumno interactúe con él desde el principio hasta el final. De esta forma construirá su propio concepto de metáfora.</p>
Ausubel (1983)	<p>Porque Ausubel da gran importancia a los conocimientos previos del aprendiz y a los conceptos inclusivos que le permitirán llegar a conceptos más complejos y más elaborados.</p>	<p>Al inicio del proceso de trabajo con el material interactivo, se activan los conocimientos previos de los aprendices con imágenes y preguntas de asociación.</p> <p>Se toma en cuenta en el material el concepto inclusivo de símil o comparación a partir del cual, por analogía se explica el de metáfora.</p>
Vigotsky (1995; orig. 1934)	<p>Porque relaciona el desarrollo con la cultura. También expone Vigotsky que la mediación permite al individuo alcanzar niveles más complejos de aprendizaje.</p>	<p>En el material diseñado, la mayoría de las imágenes que los niños verán están muy relacionadas con su cultura. Son símbolos cotidianos. Existe en el material un ciclo de mediación que permite al niño reforzar lo aprendido o reestructurar su conocimiento.</p>

3. Algunas preguntas que se pueden realizar antes, durante y después del trabajo con el material interactivo

Nota: Estas preguntas tendrán sentido al integrar el diseño de uso del material audiovisual en el aula y el material propiamente dicho.

Pregunta	Momento	Criterio de clasificación	Categoría
¿En qué se parece la imagen a la persona en la que piensas?	Durante la observación de las imágenes en las láminas 2 - 3 - 5 - 6.	Preguntas que desarrollan procesos cognoscitivos.	Pregunta observacional.
		Rasgos de la respuesta.	Pregunta limitada - convergente.
¿Por qué crees que has establecido estas relaciones?	Al final de la actividad de activación de conocimientos previos (antes de pasar a la lámina 8)	Preguntas que desarrollan procesos cognoscitivos.	Pregunta trascendente.
		Rasgos de la respuesta.	Pregunta amplia - evaluativo.
¿Cuál es la diferencia entre un símil y una metáfora?	Al final de la explicación de los conceptos de símil y metáfora (Final de la lámina 11)	Preguntas que desarrollan procesos cognoscitivos.	Pregunta inferencial y clasificatoria
		Rasgos de la respuesta.	Pregunta limitada - convergente.
¿Cuál de las cuatro alternativas es una metáfora?	Durante la actividad propuesta en la lámina 12.	Preguntas que desarrollan procesos cognoscitivos.	Pregunta clasificatoria.
		Rasgos de la respuesta.	Pregunta limitada - convergente.

4. Proceso de memoria que ocurriría hipotéticamente en el aprendizaje del concepto de metáfora con el material interactivo diseñado

El material interactivo está diseñado para establecer asociaciones de memoria a largo plazo (MLP) por medio de la consolidación de la memoria episódica y semántica. La teoría en la que se fundamenta el proceso de memoria se corresponde con el procesamiento de la información, ya que toma en cuenta la estructura y función del procesamiento mental dentro de contextos o ambientes específicos a partir de la siguiente estructura de la memoria:

- Registro Sensorial
- Memoria a Corto Plazo (MCP)
- Memoria a Largo Plazo (MLP)

Es importante resaltar que el procesamiento de la información, es uno de los modelos en que se basa la metodología constructivista del aprendizaje en correspondencia directa con la Psicología Cognitiva. Para el establecimiento de asociaciones y en un primer momento, se presentará al aprendiz una serie de imágenes y se le sugerirá que las asocie con personas y conceptos abstractos por medio del diálogo socrático. Se realizarán preguntas de tipo observacional. De esta forma se estimulará el uso de la memoria icónica, ligada al campo visual y se establecerán las bases del concepto en la memoria a corto plazo o memoria de trabajo.

Durante la fase de mediación o explicación del concepto, el alumno evocará la experiencia de las imágenes para entender y construir los conceptos de símil y metáfora. Se utilizará en las explicaciones una imagen anteriormente vista por el aprendiz para reforzar. Por medio del diálogo socrático y preguntas clasificatorias, inferenciales y trascendentes, el aprendiz podrá apropiarse del concepto de metáfora y estará en capacidad de diferenciarlo del concepto de símil. Esta fase le permitirá almacenar el conocimiento generado en su memoria a largo plazo. Los ejercicios estimularán la capacidad del alumno para fijar su atención (durante el trabajo de relación entre imágenes y metáforas), desarrollar procesos de repetición (durante la realización de actividades de discriminación y reconocimiento de metáforas) y elaboración (en las actividades de construcción y mediación de refuerzo). De tal manera el concepto formará parte de la memoria a largo plazo.

5. Procesos básicos de aprendizaje que se estimularán con la enseñanza de este concepto

PROCESOS BÁSICOS	JUSTIFICACIÓN
<p>Observación: <i>“La observación es un proceso que requiere acción voluntaria e inteligencia, orientado por un objetivo terminal y organizador, dirigido hacia un objeto con el fin de obtener información”</i> De Ketele (1984) Educación para pensar. Madrid: Visor.</p>	<p>Durante la actividad para la activación de conocimientos previos y en la fase de construcción de metáforas a partir de imágenes, se pretende que el aprendiz utilice su memoria icónica, aquella ligada al campo visual, para fijar experiencias que le permitirán construir el concepto. En esta fase, el proceso de observación es esencial; por esa razón, durante esta sección del material interactivo, se realizarán preguntas de tipo observacional.</p>
<p>Comparación: <i>“Comparar es encontrar las semejanzas entre las partes o cualidades de los objetos y, al mismo tiempo, establecer sus diferencias. Esta comparación la hacemos gracias al análisis y la síntesis”</i>Mesías Pavón, F. (1968)</p>	<p>Se desarrollará, durante el proceso de mediación, una explicación global que implica el desarrollo del concepto de símil para construir, por analogía, el concepto de metáfora.</p>
<p>Análisis: <i>“El análisis nos permite dividir o separar mentalmente el todo, en sus partes, en sus cualidades o en sus signos aislados”</i>Mesías Pavón, F. (1968)</p>	<p>En el desarrollo de la explicación de los conceptos de símil y metáfora se realiza sistemáticamente un análisis de contenido y del texto simultáneamente. “El análisis del texto implica un enfoque lógico con un análisis del lenguaje que estudia hasta qué punto los conceptos existen, como por ejemplo cuál es el papel de la metáfora” Lewadowski, T. (1995). Diccionario de Lingüística. Cátedra: Madrid.</p>
<p>Síntesis: <i>“La síntesis es la combinación mental de las partes, cualidades o signos aislados en el todo. Estas tienen su origen en la actividad práctica”</i>Mesías Pavón, F. (1968)</p>	<p>En la fase final del proceso de mediación, desarrollado en el material interactivo, se estimula el proceso de síntesis en el aprendiz porque se reorganizan los elementos necesarios para la construcción del concepto de metáfora que anteriormente se explicaron por separados.</p>

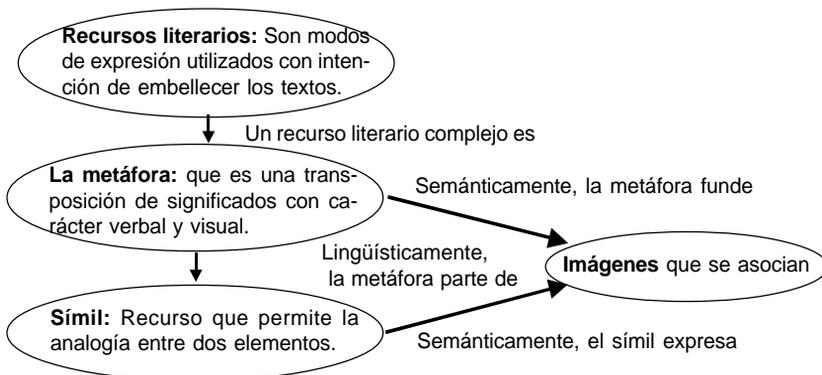
6. Conceptos inclusivos necesarios para el conocimiento de metáfora, según la Psicología ausubeliana. En relación con esto (Ausubel 1968) sostiene que:

La estructura cognoscitiva tiende a una organización jerárquica en relación al nivel de abstracción, generalidad e inclusividad de las ideas, y que la organización mental ejemplifica una pirámide en que las ideas más inclusivas se encuentran en el ápice, e incluyen ideas progresivamente menos amplias.

Tomando en cuenta esta afirmación, se organizarán los conceptos desde los más generales y complejos hasta los más particulares y necesarios para el aprendizaje de los primeros. Se esquematizará el proceso en forma hipotético - deductiva.

El concepto más general de todos es el concepto de recurso literario que incluye dentro de sí el de metáfora. Se observa en el objetivo general del trabajo Para enseñar el concepto de metáfora, es necesario que el aprendiz tenga claro el concepto de símil y, para ello, es esencial que haya tenido experiencias con imágenes (no las conceptualizará pero aprenderá a asociarlas para formar las bases que le permitirán construir comparaciones con intención literaria).

Nota: El material está construido sobre la base de un método inductivo, ya que se inicia con los conceptos más sencillos y se construyen los más complejos al final. En el siguiente esquema se explica el concepto de metáfora y sus componentes inclusivos.



PRODUCTO FINAL Y SU APLICACIÓN DIDÁCTICA

Cumplidas las etapas necesarias para el diseño de la propuesta se expone el producto desarrollado en el programa seleccionado para tal fin. Así mismo, se considera pertinente mencionar las características, según Duarte atribuidas a los materiales interactivos: “Estas características propias de los multimedia interactivos favorecen la consecución de múltiples funciones cuando se incluyen en los procesos de enseñanza- aprendizaje” (Pág. 141).

- Flexibilidad: como posibilidad de tratamiento de la información desde diferentes puntos de vista
- Funcionalidad: en cuanto a cuestiones como la adaptación al tipo de alumno, y a la complejidad de los contenidos.
- Multidimensional: generando un ambiente mucho más activo que contribuya a la asimilación del conocimiento, así como favorece la creatividad y el desarrollo de la imaginación.
- Dinamismo: en cuanto que la información se puede cambiar de lugar, cambiar su presentación, estructurarla en diferentes niveles, y sobre todo ofrecer diversos caminos de interacción en función del interés del usuario.
- Interactividad: permite la posibilidad de dialogar con el programa, utilizando potentes funciones de búsqueda, indagación, experimentación, etc. que superan con creces las posibilidades de recursos más tradicionales.
- Modulación de información: por cuanto se puede acceder a ella desde diferentes puntos del sistema.
- Acceso multiusuario: independientemente de factores espacio/ temporales, pudiendo ser utilizado un mismo programa multimedia por muy diferentes personas.

Como sistematización integral a esta fase de conclusión, se presenta un esquema que refleja la estructura del material interactivo, en su primera versión, y el guión didáctico de aplicación propuesto por la investigadora, reconociendo que todo proceso de enseñanza debe ser flexible y dinámico.

ESTRUCTURA DEL MATERIAL INTERACTIVO Y GUIÓN DIDÁCTICO

Para efectos de publicación de este trabajo se hizo una selección de doce láminas de las dieciocho que componen el material.

El docente debe iniciar la clase con una recapitulación que abarque la explicación del signo lingüístico: forma y contenido. Posteriormente debe hablar un poco sobre la imagen y la importancia que tiene en nuestra mente para establecer asociaciones.

Inicia la clase y desarrolla la primera actividad para activar los conocimientos previos.

Lámina 1

A continuación se presentan dos imágenes. Por favor, obsérvalas detalladamente y piensa en alguien.

- Recuerda el nombre de esa persona.
- Reflexiona por qué pensaste en ella.

ACTIVIDAD PARA ESTABLECER
RELACIONES DE SIGNIFICADO

Lámina 4

Ahora observa las dos imágenes siguientes y piensa en algo.

- Reflexiona por qué pensaste en eso.

Lámina 2



PREGUNTAS Y PARTICIPACIONES

Lámina 5



Lámina 3



PREGUNTAS Y PARTICIPACION
ALUMNO - PROFESOR

Lámina 6



Lámina 7

La actividad anterior te permitió asociar imágenes a personas y conceptos

Cuando asociamos, pasa lo siguiente:

Elemento A Elemento B



EXPLICACION Y ORIENTACION DEL PROFESOR

Lámina 10

Si la relación entre A y B es muy estrecha, el pensamiento tiende a fundir los dos conceptos; entonces, no es necesario utilizar conectores de asociación:

Palabra A Palabra B



Lámina 8

Las asociaciones se expresan lingüísticamente de la siguiente manera:

Palabra A Conector Palabra B



En el ámbito literario, a este tipo de expresiones se les llama símiles

Lámina 11

Si la relación entre A y B es muy estrecha, el pensamiento tiende a fundir los dos conceptos; entonces, no es necesario utilizar conectores de asociación:

Palabra A | Palabra B



Cuando mentalmente se da este proceso y se expresa en una frase la fusión de dos imágenes, estamos en presencia de una metáfora

Lámina 9

Si la relación entre A y B es muy estrecha, el pensamiento tiende a fundir los dos conceptos; entonces, no es necesario utilizar conectores de asociación:

Palabra A Conector Palabra B

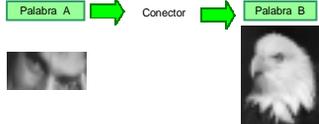


Lámina 12

Actividades de ejercitación y práctica

- Escribe tu concepto de metáfora y discútelo con tus compañeros
- Observa las siguientes imágenes, asócialas con Personas o conceptos y escribe tres metáforas



BIBLIOGRAFÍA

- Aguirre, J. **El futuro del libro.**(1997).Madrid. Universidad Complutense.
- Ausubel (1968).**Educational Psychology.** A cognitive view. New York. Plenum Press.
- Beltrán, J. (1998). **Procesos, estrategias y técnicas de aprendizaje.** Madrid. Síntesis.
- Cabero, J., Salinas J. y otros. (2000). **Nuevas tecnologías aplicadas a la educación.** Madrid. Síntesis.
- Cabero, J., Martínez F. y otros. (2003). **Medios y herramientas de comunicación para educación universitaria:** Panamá. Edutec.
- Castagnino, R. (1973). **El análisis literario. Introducción metodológica a una estilística integral.** Argentina. Nova.
- _____ (1998) Currículo Básico Nacional, Nivel de Educación Básica. Caracas.
- De Katele, P. (1984). **Educar para pensar.** Visor. Madrid.
- Estébanez C. (2000). **Diccionario de términos literarios.** Madrid. Alianza Editorial.
- Lewadoswski, T.(1995). **Diccionario de lingüística.** Madrid. Cátedra
- Piaget, J. (1984) **Psicología de la inteligencia.** Buenos Aires. Psique.
- Revista **Electrónica Cuatrimestral de Estudios Literarios.** Nº 7 noviembre 97 - febrero 98 Facultad de Ciencias de la Información. Universidad Complutense. Madrid
- Universidad Pedagógica Experimental., U.P.E.L. (1990). Manual de Presentación y Elaboración de Tesis de Grado de Maestría y Doctorado. Caracas.
- Vigotsky, L. (1995). **Pensamiento y lenguaje.** Buenos Aires. Paidós.