



Arte-factos y andamios para enseñar lengua y literatura. Configuraciones e instalaciones semióticas

Mesa temática: 2. Articulación entre la DG y las DE: categorías en diálogo en el marco de las prácticas docentes en el nivel superior. Rupturas o continuidades ante el contexto de pandemia.

Raquel Alarcón

Universidad Nacional de Misiones

raquelalarcon58@gmail.com

Gabriela Román

Universidad Nacional de Misiones

gabyrom84@hotmail.com

Carla González

Universidad Nacional de Misiones

carla.analia.gonzalez@gmail.com

Resumen

El objetivo general de este trabajo es el análisis crítico de un conjunto de artefactos didáctico-semióticos realizados por los estudiantes de Letras al interior de la cátedra Didáctica, currículum y aprendizaje I (año 2021), a partir de los cuales, se observarán las articulaciones entre la didáctica general y la específica mediante las nociones de andamio (Gvirtz-Palamidesi), postura crítica (Brunner), enseñanza (Litwin), currículum (Terigi), aprendizaje (Vigotski), instalaciones y artefacto (Camblong-Alarcón), aulas de lengua y literatura (Gerbaudo). Cada artefacto tiene como punto de partida un contenido de un eje del currículum de lengua y literatura que se pone en diálogo con los otros ejes. Así, surgen un libro interactivo digital, y una ruleta para la didáctica de la literatura y la lectura; una “Rayuela textual” para didáctica de los textos; “Afiches” para escritura y un juego de mesa para trabajar oralidad.

La articulación general-específico en la FHyCS (UNaM) se da a través del dictado de un Seminario General en simultáneo para los profesorado de Letras, Portugués, Historia y Ciencias Económicas y un seminario específico para cada carrera; estos espacios curriculares conforman la cátedra interdisciplinar de Didáctica, currículum y aprendizaje I y II. Durante los años 2020 y 2021, se sostuvo la continuidad pedagógica mediante el desarrollo virtual a través de un plan de contingencia institucional ordenado en sucesivas fases. El desafío fue proponer a los estudiantes la construcción artesanal y creativa de estos artefactos en el nuevo escenario de entornos virtuales. El anuncio del retorno a las aulas

V Jornadas Internacionales

***Problemáticas en torno a la Enseñanza en la Educación Superior.
Diálogo abierto entre la Didáctica General y las Didácticas Específicas***
Agosto de 2022, Mendoza, Argentina



físicas nos conduce a repensar modos de instalaciones didácticas híbridas y el empleo de estrategias para ambas modalidades (presencial y virtual). En este sentido, la muestra de artefactos seleccionados, colabora en la construcción de posturas críticas que favorecen la instalación dinámica de aulas de Lengua y Literatura, donde el aprendizaje sea una auténtica experiencia de descubrimiento para los y las estudiantes.

Palabras claves: artefactos artesanales didácticos/semióticos, enseñanza situada de lengua y literatura, Instalaciones interactivas.

Introducción

En esta presentación compartiremos una experiencia de trabajo en aulas de didáctica de la lengua y la literatura con estudiantes del profesorado en letras de la FHyCS de la UNaM. A partir de consignas integradoras los estudiantes construyen con arte y perspicacia artesanal un andamio pensado, diseñado y justificado en el cual articulan los componentes clave de la enseñanza: propósitos e intencionalidad, contenidos curriculares, sujetos que aprenden, procesos o secuencias, contextos significativos.

Las consignas en algún aspecto orientan estas decisiones. En esta ocasión hemos seleccionado un corpus de seis trabajos realizados en el año 2021, en el cual la modalidad de cursado ha sido virtual. El siguiente cuadro presenta un panorama general del corpus que hemos seleccionado para analizar e interpretar en este trabajo.

En primer lugar, realizaremos una sucinta aproximación al concepto teórico y metodológico de *artefacto didáctico* en tanto construcción artesanal de un andamio que interjuega en el aula -instalación dinámica- con los contenidos específicos y los protagonistas del hecho de enseñar y de aprender. Luego, se analizarán los artefactos del corpus¹ a partir de las consignas planteadas y de sus potencialidades colaborativas en la construcción de aprendizajes disciplinares para la enseñanza en el campo de las letras.

Desarrollo

1. Artefactos semiótico-didácticos

¿Qué son los artefactos?

La explicación y el despliegue de esta categoría que hemos construido y desarrollado en investigaciones semióticas destinadas en principio a la alfabetización inicial, no pueden soslayar la referencia a Edith Litwin, quien ya en 1997 proponía en su libro *Las configuraciones didácticas. Una nueva agenda para la enseñanza superior*, el concepto clave de *configuraciones* didácticas que, por su maleabilidad y potencialidad heurística, lo

¹ Ver anexo 1.



seguimos utilizando para explicar y reflexionar sobre la “buena enseñanza”. Estas prácticas se apoyan, según Litwin, en la experticia disciplinar y en la capacidad para diseñar, desarrollar, acompañar y evaluar propuestas de enseñanza situadas a partir de las decisiones particulares, a través de “... una construcción elaborada en la que se pueden reconocer los modos como el docente aborda múltiples temas de su campo disciplinar” (ob cit: 98) expresando esos modos en diversos efectos -procesos y productos- del quehacer profesional.

Desglosar esta definición como protagonistas de la programación de la enseñanza, implica en nuestro contexto contemporáneo atender los puntos de vista de las mediaciones tecnológicas de una sociedad del conocimiento en tiempos líquidos, complejos e inciertos (Baumann, 2007); nuevos escenarios en los cuales se entran las dimensiones clásicas de toda construcción didáctica:

*los contenidos prioritarios que seleccionamos y organizamos desde criterios consensuados;

*los supuestos acerca de cómo aprenden los estudiantes (teorías del aprendizaje para explicar los procesos sociocognitivos que activan la construcción de los conocimientos);

*los modos de abordaje que conjugan la lógica de los contenidos con las estrategias y las tácticas. En relación con estos últimos, vale la pena recordar con Litwin:

- a) las prácticas metacognitivas,
- b) los vínculos con el campo profesional,
- c) el estilo de negociación de significados (dinámicas de comunicación),
- d) las relaciones entre la práctica y la teoría (ensamble con problemas y casos del territorio),
- e) la particular relación entre el saber y el ignorar (sentido constructivo del error y la puesta en valor de los saberes previos).

En nuestras aulas de didáctica, curriculum y aprendizaje intentamos atender a la complejidad de todas estas dimensiones con un criterio de ubicuidad en los contextos tan particulares de nuestra situación de fronteras. Desplegar prácticas atentas a la inclusión de los movimientos interculturales que entran los mundos de nuestros estudiantes, requiere pensar el montaje de las propuestas como **instalaciones** móviles y cambiantes.

Las aulas concebidas como instalaciones

“... toman su inspiración (...) en instalaciones del arte contemporáneo que han replanteado los modos de encarar y hacer arte, sus experimentos espaciales y la incorporación de objetos, muebles, ropa y vitruallas de todo tipo, artefactos; las instalaciones portátiles y estáticas, distribuidoras de espacios y tiempos diversos, brindan nuevas propuestas al espectador que se incorpora de modo activo con desplazamientos, perspectivas plurales y vivencias imprevisibles”. (Camblong A., 2012: 57-58)



Armar una instalación supone diseñar nuestra propuesta con **artefactos** y actuaciones diversas que habilitan innumerables combinaciones de prácticas -discursivas, lingüísticas, audiovisuales, corporales, interactivas, etc. Su carácter **móvil** privilegia la **dimensión espacial** – pone de relieve lo cercano, lo lejano, la presencia, lo virtual-; pueden “estar” en determinados lugares y a la vez movilizarse, ser nómades, territorializar la diversidad, y su funcionamiento **lúdico** permite imitar escenas de la vida práctica y costumbres cotidianas, a la vez que estimula invenciones, creaciones, desarrollos y aprendizajes. Es un espacio para la experimentación fundada y creativa.

La configuración, el montaje, el despliegue de una red o urdimbre de estrategias y tácticas para favorecer aprendizajes comprensivos es un trabajo meditado y artesanal de cada docente o equipo de cátedra que decide y pone en correlatos los **arte-factos** (del latín, *hecho con arte*) que favorecerán la mediación pedagógica.

“Los artefactos -al decir de Camblong- se incorporan a las instalaciones con el fin de ‘amoblar’ ese micro mundo [de nuestras aulas] con móviles portadores de significaciones y sentidos en juego, para tomarlos, para intercambiarlos, para recorrer el espacio con ellos y para ubicarlos en diferentes lugares”.(op.cit.: 63)

Los cuerpos -en presencia material o virtual- los textos orales y escritos o en cualquier otro código -música, pintura, audiovisual, fotografía, etc.-, las consignas, las herramientas TIC que instalemos, los objetos más disímiles se transforman en artefactos con funciones, significados y sentidos que el grupo decida atribuirles de acuerdo con la intencionalidad, la lógica disciplinar, los correlatos con el campo profesional, el momento del desarrollo de los contenidos, la instancia de la secuencia, la necesidad de distancias y cercanías, de silencios y murmullos. Esos mismos artefactos pueden volver a utilizarse en futuras instalaciones en conexiones diferentes o más complejas para instancias diversas de los aprendizajes: aperturas de temas, articulaciones e integraciones, evaluaciones finales.

Las instalaciones en tanto operaciones metodológicas transforman nuestras prácticas de enseñanza en alternativas que ensayan continuidades y discontinuidades, recuperan en sus diagramas activos las memorias subjetivas y comunitarias, se explican con los lenguajes de la ciencia y de la vida cotidiana, habilitan lugares amigables para las diferencias, cobijan lo lúdico y el humor, refrendan las ocurrencias del grupo e intentan hacer del aprendizaje una aventura que valga la pena. Y todo esto, puede ser generado a partir de artefactos como los que compartimos en este trabajo.

¿Cómo animar la construcción de artefactos potentes para el aula de didáctica de lengua y literatura?

En el marco de estas conceptualizaciones nuestras aulas son concebidas como configuraciones espacio-temporales híbridas donde las decisiones didácticas inician por la selección de contenidos curriculares (intención ética y política) y la ubicuidad de su



enseñanza en territorios escolares particulares (Ver consignas). Las estrategias que aproximan los conocimientos a la comprensión de los alumnos requieren dinámicas constructivas que se resuelven en: los tipos de preguntas, los procesos reflexivos, las prácticas metacognitivas, las rupturas con los saberes cotidianos, las recurrencias al oficio o profesión disciplinar, los movimientos en la red conceptual de la estructura de la disciplina, las referencias al nivel epistemológico, el uso de ironías o juegos dialécticos que busca generar contradicciones, la resolución de problemas, la identificación de imágenes mentales preexistentes a partir de las cuales construir nuevas; la presentación de temas productivos centrales para la disciplina y ricos en ramificaciones y derivaciones, los despliegues lúdicos, etcétera. (Litwin:100; Di Modica, 2012).

Colocar o instalar un artefacto semiótico-didáctico elaborado con intencionalidad pedagógica para enseñar nuestra disciplina despliega múltiples sentidos y habilita entradas, recreos, fugas, derivas tentando y desafiando la toma de la palabra para lograr los objetivos de interacción social mediante el uso reflexivo de la lengua, la lectura literaria y sus articulaciones con otros discursos sociales.

2.Artefactos de lengua y literatura

El artefacto semiótico que conforma el corpus de análisis instala una serie de protocolos para aprender lengua y literatura desde el juego ya que habilita la posibilidad de vivir una experiencia cultural en un tiempo-espacio determinado, con reglas que se reacomodan a las dinámicas de los posibles grupos para los que fueron pensados. En este sentido, coincidimos con Bixio cuando dice que jugar es hacer y desde el acto poder abordar y resolver los problemas, otorgar nuevas significaciones a datos y conceptos, abrir espacios para construir procedimientos y sentidos. Con lo lúdico, los futuros profesores en letras ubican al sujeto en un lugar activo, en un territorio propicio para crear y producir textos orales y escritos, para comprender y disfrutar las variedades de la lengua y la literatura universal.

Desde este lugar, cada artefacto propone una travesía por el currículum, puntualmente el que corresponde al Ciclo Básico Común Obligatorio de la Provincia de Misiones, por distintas conceptualizaciones de enseñanza y aprendizaje, y por diferentes marcos epistemológicos disciplinares.

(1) El primer artefacto corresponde a la configuración de una aplicación denominada **Plataforma virtual socrative**. Esta propone un recorrido didáctico por el estudio de diferentes investigadores y/o lingüistas a partir de una serie de preguntas orientativas. La propuesta se encuentra enmarcada dentro del eje de la oralidad y desarrolla contenidos del diseño curricular jurisdiccional, como las variedades lingüísticas (lenguas en contacto y regionalismo), la literatura y los medios de comunicación.



La plataforma inicia su recorrido con preguntas que apelan a la pragmática, gramática y/o literatura. Se trata de cuestionarios que no esperan respuestas conceptuales, sino que más bien, requieren de reflexiones que podrían realizarse durante la clase de manera oral, tanto grupal como individual.

Es así que, uno de los objetivos de dicho artefacto, es que los estudiantes utilicen la plataforma y desarrollen herramientas para ser capaces de responder a situaciones con una postura crítica fundamentada desde la reflexión teórica. El tipo de respuesta a la que apela la plataforma no es de carácter meramente informativo, sino que requerirá del razonamiento del alumno. Muchas de estas reflexiones están orientadas a la lengua en uso, su reconocimiento y la valoración de las variedades.

El desafío de los alumnos (los creadores de la plataforma), requerirá del esfuerzo en confeccionar interrogantes estratégicos cuyas respuestas han de surgir de la reflexión de sus estudiantes a través de conversaciones, debates, coloquios y/u otras formas discursivas que ponen en práctica la oralidad de índole dialogal.

Finalmente, por tratarse de una herramienta digital, los estudiantes podrán acceder de manera asincrónica a la plataforma, permitiendo el recorrido por la misma ya sea durante la clase, de manera previa o posterior.

(2) En cuanto al artefacto número dos, el **Juego de mesa con dados** propone trabajar con los contenidos de la comunicación, dentro del eje de la oralidad, por ello, el objetivo es desarrollar las competencias de la comunicación oral. Esto, a su vez, permite que se establezcan relaciones con otros contenidos de la disciplina porque el juego se despliega a partir de una serie de preguntas y/o desafíos que los alumnos deben ir resolviendo de acuerdo con la casilla que les toca, en las cuales deben resolver problemas o cuestiones de gramática, literatura, etc. Cada consigna lúdica representa un reto para seguir avanzando. Pueden ser preguntas sobre teoría de la comunicación, apelaciones al despliegue de la oralidad en sí, como el recitado de un poema, la lectura e interpretación oral de una pieza teatral, etc.

Lo interesante de este artefacto es su carácter de móvil, ya que desde las categorías de instalación y protocolo que anticipamos, el artefacto podría ser utilizado y (re)utilizado para enseñar diversos contenidos en diferentes momentos y niveles educativos, ya sea sobre la comunicación u otros contenidos de la materia con algunas reformulaciones.

(3) El artefacto 3 se encuentra dentro del eje que pone en foco la reflexión sobre la lengua y los textos. Se trata de un juego en tamaño gigante de la conocida y popular **Rayuela textual**. En este caso, el contenido que se intenta enseñar a través del artefacto es el paratexto.

Al ser una rayuela en tamaño grande, propone que los estudiantes se muevan en el aula, invitando a los estudiantes a realizar desplazamientos y ocupaciones diferentes del espacio



habitual. Por el azar del dado, cada uno deberá marcar en su texto -en formato de papel-, el elemento paratextual que les tocó. El artefacto propone trabajar con diferentes géneros (monografías, informes, noticias, etc.), habilitando el cotejo de los diferentes textos y la identificación de cómo estos elementos varían de acuerdo con los géneros.

Al igual que los dos primeros artefactos, esta rayuela es versátil y puede servir como insumo para aprender otros contenidos.

(4) El punto de partida para la elaboración del cuarto artefacto es el eje curricular “lectura” y el contenido elegido del diseño curricular es “Adquisición de estrategias adecuadas al género textual y propósito de lectura: pre-lectura, lectura, pos-lectura.” para ello los estudiantes pensaron en la elaboración de un “**Libro interactivo virtual**” con tres categorías de indagación: “Libros clásicos, Libros contemporáneos, Otros”, en esta última opción, se incluyen mangas, cómics, videojuegos; cada categoría contiene cinco reseñas de libros con ilustraciones y trivias. El objetivo de este artefacto es leer/elegir libremente qué texto literario transitar. Algunas consignas orientadoras para abordar los materiales apuntan a saber quién es el autor, cuál el tema del texto, los personajes, los envíos que la lectura genera hacia textos en otros códigos y en relación con la realidad/experiencia del lector.

La selección del contenido y la configuración del andamio muestra un posicionamiento frente a la noción de lectura en proceso en la que se pone en diálogo texto, autor, lector, permitiendo que cada sujeto pueda construir el conocimiento a partir de su propio recorrido, de sus saberes previos, generando hipótesis de lectura a partir de los paratextos e hipertextos del artefacto, luego transitará la lectura placentera que habilita el universo literario y finalmente, re-elaborará (pos-lectura) el saber construido en un ejercicio lúdico-creativo como la realización de memes o imágenes. La concepción de canon literario escolar que se observa en las prácticas áulicas y en los libros escolares y que responde a una mirada sobre la literatura clásica, se pone en discusión cuando el artefacto abre paso a los textos contemporáneos y a la literatura que bordea la escuela, que reside en las experiencias del sujeto adolescente como el manga, los comics, los videojuegos; estas textualidades generan un espacio, desde lo literario, de reconocimiento de la identidad de ese “otro” que aprende.

En la propuesta de este grupo aparece la respuesta que Teresa Colomer -citada por Gaspar y Archanco- hace sobre ¿literatura para qué? para ofrecer a las nuevas generaciones distintas formas de la representación de la real, para darle un sentido de inclusión al sujeto adolescente que le dará la posibilidad de proyectarse, de sentirse parte de la escuela, de distanciarse y comprender la complejidad de la sociedad en la que vive, la de descubrir la otredad, evadirse, imaginar-se a través de la experimentación del lenguaje. Este **libro interactivo** nos lleva a la concepción de “placer” barthesiano, el “placer estético” del que



habla Link a partir de la vivencia de la lectura como “perceptron” en la que el lenguaje hace explotar los sentidos que atraviesa cada lector desde su propia travesía.

(5) Uno de los grupos tuvo como desafío pensar un artefacto para enseñar contenidos del eje escritura a estudiantes del ciclo básico. Para ello, proponen el trabajo con “**Afiches**”. En varias oportunidades encontramos que la invitación a la tarea de crear artesanalmente, ya sea con materiales concretos como virtuales, resulta un lugar de conflicto en el diseño de modos de enseñanza constructivistas, dinámicas, lúdicas cuando las matrices de las tradiciones pedagógicas (normalizadora, eficientista) son muy fuertes en las biografías de aquellos estudiantes que se forman para ser docentes.

Entonces, aparecen algunas preguntas que nos convocan a pensar el artefacto elaborado con ellos: ¿Cómo adaptar un recurso clásico, como el afiche, al aula de lengua y literatura de una manera distinta que abra el camino al juego, a la escritura en diversas dimensiones? ¿Qué contenidos se podrían enseñar a partir del uso de los afiches como artefacto lúdico e interactivo, teniendo en cuenta que ponen el foco en el sujeto escolar y en la “zona de desarrollo próximo”? La narración literaria es uno de los contenidos de mayor presencia en el diseño curricular del ciclo básico, en este sentido, el artefacto afiche se puede convertir en un libro de narraciones breves, un lugar de encuentro de escritura compartida producto de un taller, puede doblarse para tomar la forma de un gran “comecocos” con estrategias explicativas o argumentativas que les lleve a los adolescentes a escribir en grupo o entre todos un texto del tipo elegido sobre algún tema puntual de la planificación. La maleabilidad del artefacto-recurso se torna infinita: memes gigantes, escenas dibujadas de un capítulo de un cuento/novela, un poema colectivo, un glosario de las palabras que no pueden faltar en el aula de lengua y literatura de 1er y 2do año; citas de los textos literarios y no literarios que se trabajan en clases, un glosario disparatado, etc, etc.

(6) El último artefacto consiste en una “**Ruleta virtual**” para trabajar el eje de literatura, numeradas del 1 al 8 y a cada número le corresponde una obra literaria, las cuales son: “El matadero” de Esteban Echeverría, “Cuentos de la selva” de Horacio Quiroga, “Los crímenes de la calle Morgue” de Edgar Allan Poe, “La pregunta de sus ojos” de Eduardo Sacheri, “Mi planta de naranja lima” de José Vasconcelos, “Edipo Rey” de Sófocles, “El Quijote de la Mancha” de Miguel de Cervantes, y “El médico a palos” de Moliere. Una vez que el azar le designe a los estudiantes un libro tienen que responder algunas consignas sobre el hecho literario, el género, los personajes principales/secundarios, la biografía del autor, y el lugar del placer de la lectura en las experiencias con el texto; además, tienen tareas de escritura creativa como la elaboración de memes, historietas y poemas a partir de la lectura.

Las consignas de análisis, tanto en este artefacto como en el libro interactivo, presentan un sesgo de la teoría literaria estructuralista con algunas fugas a la semiótica del texto



planteada por Lotman primero y Barthes después. Esto se debe a la fuerte presencia de estas corrientes epistemológicas que le brinda la formación disciplinar.

En la selección de las obras literarias aparecen dos nociones que van de la mano, la primera “clásico” (calviniano, la relectura, eso que *hay* que leer), la segunda, “canon escolar” como reflejo de lo que es/implica la literatura en la escuela, una selección y recorte que parten desde la formación del profesor en las materias literarias y pasa por el currículum desde lo instalado en las instituciones como en las producciones editoriales. Pero como todo canon es arbitrario, en la lista de “lo que se lee en la escuela” aparece el placer del futuro-docente que tímidamente incorpora un autor como Sacheri e instala la discontinuidad en la continuidad. Si bien en el eje de literatura del diseño curricular, lo narrativo cobra mayor protagonismo (la selección del corpus lo confirma), también se menciona a lo teatral y a lo poético, esto último queda excluido de la nómina de libros de la ruleta, quizás porque este recorte de contenidos está pensado para desarrollarse en un trimestre.

Derivas finales

Cada artefacto didáctico-semiótico recrea una posible instalación dinámica, permeable, dado su carácter móvil capaz de readaptarse a distintos momentos y espacios -concretos y virtuales- que el aula de lengua y literatura lo requiera. El “combustible semiótico del juego” (en términos de Camblong-Alarcón) propici acciones de aprendizaje que parten del universo del adolescente -con aplicaciones/programas virtuales, con textos literarios próximos al universo del sujeto-, que apelan a las redes de experiencia y se reafirman en la zona de desarrollo próximo. El futuro docente en letras, oficia como facilitador y guía del conocimiento, como lector que organiza su selección de textos y contenidos movidos por el placer, y que encuentra en el artefacto la libertad de experimentar un andamio para enseñar y para contagiar una porción de ese placer que lo mueve. Seguramente, en el trayecto que les queda de la formación y de la profesión, estos primeros intentos de elaboración de artefactos irán profundizándose, readaptándose a los desafíos institucionales, áulicos y personales de cada uno; en los cambiantes contextos contemporáneos cada artefacto siempre nos ofrecerá “otra manera” de configurar los mundos.

Referencias

- Bauman, Z (2016) *Sobre la Educación en un Mundo Líquido: Conversaciones con Ricardo Mazzeo*. Editorial Paidós.
- Bixio, C (2004) “Lo lúdico como estrategia preventiva”. En Ovide Menin (comp.) “Aulas y Psicólogos”. HomoSapiens. 2004
- Bruner, Jerome (1995) “Acción, Pensamiento y Lenguaje”. Alianza editorial.



Camblong A, Alarcón R., Di Modica R. (2012). Alfabetización semiótica en las fronteras Vol II.

Estrategias, juego y vida cotidiana. Editorial Universitaria.

Gaspar-Archanco (2006) "Lenguaje y lectura desde la escuela". En Lengua y lectura desde la

escuela. IESALC UNESCO

Gerbaudo, Analía (2011) "El docente como autor del curriculum: una reinstalación política y teórica necesaria". En La lengua y la literatura en la escuela secundaria. Homo Sapiens

Gvirtz y Palamidessi (2006) "El ABC de la Tarea Docente: Curriculum y Enseñanza". Ed. Aique. Capítulo 5 "Enseñanza y filosofía de la enseñanza"

Link, D (1993). "Introducción. Qué es la literatura". En Literator IV. El regreso. Edición Eclipse

Litwin E. (1007). Las configuraciones didácticas. Una nueva agenda para la enseñanza Superior. Paidós

Piacenza, Paola (2012): "Lecturas obligatorias" en Legua y literatura. Teorías, formación docente y enseñanza. (Gustavo Bombini compilador). Biblos.

Terigi, Flavia (1999) "Currículo. Itinerarios para aprehender un territorio". Ed. Santillana.

Vigotski, L. (1988) "El desarrollo de los procesos psicológicos superiores". Ed. Crítica.

Anexos

1.-Corpus de artefactos:

Nº	Eje	Tema	Artefacto
1	Oralidad	Variedades lingüísticas (lenguas en contacto, regionalismo) presentes en la vida cotidiana, la literatura y los medios de comunicación.	Plataforma virtual socrative
2	Oralidad	La comunicación	Juego de mesa con dados
3	Reflexión sobre la lengua y los textos."	Paratexto	Rayuela de cartulina gigante.
4	Lectura	Estrategias de lectura adecuadas al género y al propósito	Libro interactivo
5	Escritura		Afiche
6	Literatura	Evaluación de lectura de obras (1 trimestre)	Ruleta virtual

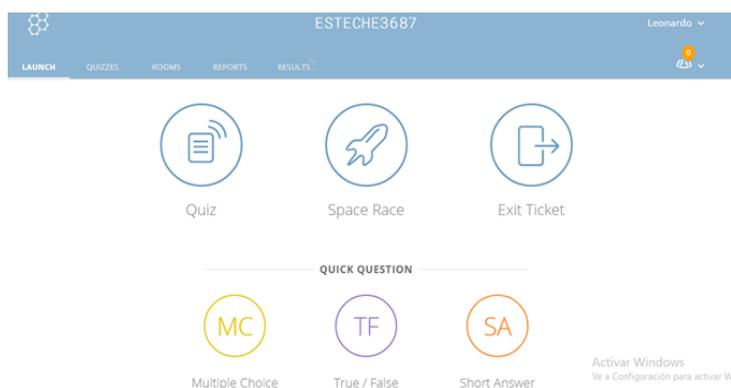
2.-Consignas:



1. Seleccionar un contenido del currículum del Ciclo Básico Común Obligatorio (CBCO) que corresponda a los ejes que les tocó en la "Tarea 3" (lengua, literatura, oralidad, escritura, lectura, textos), para enseñarlo en una escuela determinada (piensen en una escuela concreta que puede ser la que transitaron en sus secundarias).
2. Diseñar y Elaborar un artefacto didáctico para enseñar el contenido elegido. El artefacto puede ser material (concreto), virtual o mixto. Pueden incorporar un gráfico o bosquejo del diseño y/o una fotografía del mismo. (En el examen final de la materia lo presentarán)
3. Describir el artefacto y fundamentar la propuesta a partir de las nociones teóricas de artefacto-instalación-protocolo, también desde la teoría de la didáctica específica del eje y de las teorías disciplinares que les brinda la carrera.
4. A partir de la teoría del sujeto desarrollada en el Seminario General y atendiendo al contexto de la escuela elegida, explicar cómo el artefacto elaborado por uds. operará como andamio para el sujeto.

3.-Imágenes de los artefactos.

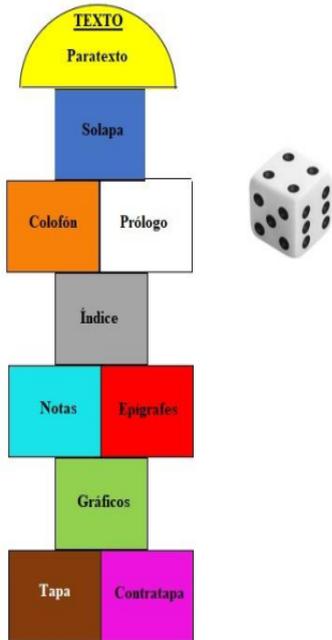
Artefacto 1:



Artefacto 2:



Artefacto 3: *Rayuela textual*



Artefacto 4: Libro interactivo

Agregar un extra al cuadernillo

Libros y Lecturas

Libros Clásicos

Libros Contemporáneos

Otros

Mangas, Cómics, Videojuegos

Agregar resumen y algo más

Dentro de estos tres aparatados que se despliegan diferentes consignas que acompañen con el tema. Por ejemplo: En los clásicos remitir al significado que podemos darles y cómo enfrentarlos a nuestra realidad.

Artefacto 5: Afiche





Artefacto 6: Ruleta digital

