

(Recibido: 24-11-04 / Aceptado: 01-12-05)

- Beatriz Fainholc  
Buenos Aires (Argentina)

# La lectura crítica en Internet: evaluación y aplicación de sus recursos

Critical reading in the Internet: assessment and application of its resources

Internet es el medio comunicacional con interacción telemática que debería generar y potenciar procesos educativos. La enseñanza y práctica de la lectura en su soporte es muy necesaria para que las personas aprendan a interactuar provechosa y críticamente. El desarrollo de capacidades para explotar su potencial hacia una comprensión profunda y reflexiva de los mensajes con la transferencia a otras situaciones de interacción, lectura y navegación coadyuvan para un sujeto autónomo y recreador.

The Internet as a socio-telematic media should generate and increase educational processes. Teaching and reading practice in the Internet is very necessary in order to learn to interact critically. The development of skills to explore its potential for a deep and thoughtful comprehension with the transference to other reading situations, interaction and navigation will help for an autonomous and imaginative person.

## DESCRIPTORES/KEY WORDS

Tecnologías, comunicación, TICs, lenguaje, Internet, lectura crítica, reconstrucción. ITC, communication, technologies, the Internet, language, critical reading, deconstruction, recreation.

## 1. El lenguaje de la Red

La singularidad del código simbólico de Internet, del estilo en que presenta los contenidos, de sus modos de contar las cosas del mundo, invita a resaltar algunas de sus características (Ríos y Cebrián, 2000) las que definen y determinan de modo especial la naturaleza de la comunicación que entabla.

1.1. Desde el punto de vista de la forma, es necesario reconocer las características de:

- Hipertextualidad: se trata del rasgo por excelencia que tipifica al discurso del hipertexto —e hipermedia cuando convergen diferentes medios como dibujos, imágenes, animaciones, sonidos, esquemas, etc.—

❖ Beatriz Fainholc es directora de la Fundación del Centro de Diseño Producción y Evaluación de Recursos Multimediales y titular de la Cátedra de Tecnología Educativa de la Universidad Nacional de la Plata. Buenos Aires (Argentina) (bfainhol@spe-edy.com.ar).

del lenguaje de Internet y que pueden recuperarse de forma instantánea, de acuerdo a las necesidades y preferencias del usuario/estudiante. Se trata de una lectura no lineal sino por enlaces o vínculos que ordena/jerarquiza extensos y generalizados contextos de información, los que requieren un buen nivel previo de diseño (preferimos que sea semi-estructurado) que guíe el sistema y oriente/apoye al usuario que necesita una elaboración epistémica previa para alcanzar y proponer un equilibrio óptimo entre la libertad de exploración y una lectura comprensiva según necesidades o preferencias de forma instantánea y controlada. La hipertextualidad se basa en: 1) una filosofía de la facilidad de acceso e interacción a grandes cuerpos de información; 2) resaltar el protagonismo del usuario/estudiante con el tema elegido y el soporte.

Este sistema está siendo explotado como potente herramienta educativa, para lo cual el profesor/tutor crea la estructura de conocimientos que considera relevantes para el aprendizaje de un tema o tarea determinada, incluyendo un texto principal, articulando fichas, desde las cuales se enlazan diferentes contenidos esenciales y auxiliares (en diversos medios) así como con programas de aplicaciones (hojas de cálculo, tratamiento de textos, programas de simulación, etc.), los que a su vez pueden vincularse con conocimientos previos o más básicos. También a partir de ello puede demandar sus propias conexiones y derivaciones por las que el usuario puede explorar y trabajar con todo un contenido relevante, de forma interactiva y personalizada.

Entre las críticas a la hipertextualidad, se pueden enumerar algunas: desconocer qué extracción de comprensión, cambio conceptual, transferencia realiza el sujeto a partir de su lectura como también en términos semiológicos, qué significados va estructurando a partir de los enlaces/yuxtaposición de sentidos en la articulación de los lenguajes de los diversos medios que enlaza, además del temor a que los usuarios acostumbrados a orientarse a través de los libros –con notas de página, apéndices, etc.– que pueden perderse dentro de ellos, o que se le presente tanta información para navegar y controlar, que confunden los objetivos de aprendizaje al producirse una sobrecarga cognitiva.

Ayuda a prevenir algo de esto el incluir señales visuales especiales para reducir el sentimiento de desorientación a través de herramientas de navegación, mapas globales de vínculos, dar información sobre la secuencia de los caminos recorridos, etc. y favorecer la toma de conciencia continua o metacognición de las decisiones sobre qué enlaces sigue, siguió y seguirá como cuáles ignora, analizando rutas simultáneas –aun-

que alternativas– para evitar la desorientación, cansancio y frustración.

- **Conectividad.** Es la posibilidad de enlaces que generan las redes telemáticas de comunicación que unen por teléfono y computadoras a estudiantes, escuelas, centros educativos, bibliotecas y mediatecas, organizaciones diversas, etc., brindando información, favoreciendo consultas, evacuando dudas, orientando búsquedas descentralizadas, etc.

Se manifiesta en la tecnología de redes aplicables al aprendizaje de modo cada vez más simple y fácil de manejar. Las redes se componen de hardware, software y líneas de telecomunicaciones. Los componentes básicos del hardware de estas tecnologías son un ordenador personal o estación de trabajo y un módem o fibra óptica; el otro componente es el software empleado para la comunicación de personas y grupos en foros, correo electrónico o sistemas de conferencias informáticas, etc.; y el último componente son las propias redes, que conectan los ordenadores y permiten que grupos extensos y remotos de personas usen el sistema de software para comunicarse y aprender juntos. Para trabajar en redes, los mensajes/medios deben ser digitalizados y así transmiten la información en formatos diversos<sup>1</sup>.

- **Interactividad** (más que interacción social). De «inter»: entre nosotros y «actividad» acción, que para nosotros es «pedagógica» (Fainholc, 2000; 2004) porque es intervenir o interponer acciones didácticas para la elaboración de conceptos o el desarrollo de competencias, que permitan comprender y transferir la acción, la esencia de los objetos implicados a fin de actuar apropiadamente con ellos en un escenario particular.

También constituye una relación de intercambio de información que se produce entre dos o más sistemas abiertos. El concepto posee e incluye diversas variables: la psicología, que observa la interacción del sujeto/s con el medio para su adaptación/supervivencia y que le permite aprender y/o desarrollar esquemas de actuación; la psicología social, al considerar la interacción con otras personas, grupos, organizaciones, etc. para el aprendizaje social; la ergonomía, donde se considera la interacción hombre-máquina, con el grado consecuente de bienestar y la emergencia de nuevas identidades; la telemática, con los sistemas interactivos y la capacidad de transferencia y control de información de una unidad a otra.

Las investigaciones más fructíferas estarán depositadas en profundizar los rasgos señalados del nuevo código simbólico de las TICs e Internet en los próximos tiempos.

## 1.2. Desde el punto de vista del contenido

- La búsqueda permanente de formas sintácticas, semánticas y gramaticales para lograr la mayor claridad y concreción en el mensaje, para reducir su ambigüedad y polisemia.
- La alerta frente al uso de elementos estereotipados que, si bien consiguen una comunicación rápida, es estereotipada y con clichés conocidos en otros medios (TV).
- La crítica de un mundo fantástico basado en una aproximación intuitiva o vulgar hacia la psicología infantil, juvenil o del adulto.
- Alerta en el abuso del uso de la animación debido a la fuerza de la imagen en movimiento que, por su gran similitud física con los hechos reales, exagera su metonimia<sup>2</sup>.
- La repetición de los mismos contenidos para dejar mucha huella en el usuario, estereotipando personajes por el bombardeo constante de situaciones comunes y la publicidad.

Como se observa, el entorno, muchas veces caotizado de Internet, facilita la oportunidad de distribuir mensajes sesgados, la creación y la utilización de tópicos que refuerzan los clichés y esquematizaciones sociales. Esto es así porque la riqueza denotativa va en perjuicio de un proceso de significación más connotativo. Aquí es donde aparece el interés educativo más preeminente de la red, por su potencial socializador. La pantalla del PC, además de mostrar, alecciona a través de un «modelo de sociedad», a través de su locuacidad, super-elaboración (linkeada) y articulación de códigos simultáneos, figuras sintácticas del lenguaje audiovisual, etc. las más de las veces supergeneralizadas. Debido a todas estas razones, se debe profundizar qué es la lectura en este soporte para resaltar su práctica particular en estos entornos.

## 2. Qué es leer en Internet

Leer sirve para comprender discursos sociales significativos tanto cercanos como remotos. Por ello es fundamental el proceso de apropiación del código simbólico o lenguaje en que está escrito el texto para una interacción significativa –no mecánica– que realiza toda persona que navegue en tal entorno. Se trata de una actividad cognitiva y perceptual por la cual se vive lo imaginario de las razones y mediaciones culturales (Barbero, 1998). Se focalizan, reconocen, interactúan y se apropian elementos para una construcción y comprensión de saber.

Como además de lo lógico-simbólico y tecnológico, influye lo socio-emocional y cultural en esta interacción, el espacio de la lectura no es neutro ni indife-

renciado sino que los sujetos son «perceptores» que buscan goce estético, estímulos preceptuales, además de contenidos científicos o curriculares. En esta intersubjetividad se configura nuestra subjetividad.

Leer en Internet constituye la habilidad para interpretar y producir sentidos válidos y valiosos en un registro nuevo en términos histórico-culturales, que es la red. Necesita ser parte del aprendizaje total del lenguaje actual para desarrollar habilidades comunicativas del buen hablar, escuchar, leer y escribir ahora, en este código simbólico, que es de convergencia simbólica y tecnológica, típico del momento medio histórico cultural contemporáneo y recrearlo.

La tarea es, pues, comprender el pensamiento concebido o escrito tecnológicamente para poder comprender y expresar ideas propias con claridad, a través de otros textos o lenguajes según desee un usuario autor. En este proceso constructivo de la comprensión del mensaje, se relaciona la información con conocimientos previos, individuales y culturales, y con la guía explícita y práctica de un tutor/a; proceso por el cual el sujeto se va convirtiendo en un lector activo y crítico.

## 3. Práctica y funciones de la lectura

La lectura posee una serie de funciones que son de gran relevancia: reconocerlas, configurarlas y desarrollarlas en los soportes de las TIC, entre ellos, Internet, explotando los rasgos simbólicos característicos ya señalados, para su respectiva enseñanza y práctica. Se trata de:

### 1) Función cognoscitiva:

- Satisfacer la investigación/navegación curiosa, la necesidad de información, aprendizaje y trabajo del usuario.
- Profundizar, enriquecer y mejorar su comprensión y expresión en general en todos los códigos simbólicos de los medios que en particular aparezcan en los sitios o páginas.
- Desarrollar, afinar y poner en la conciencia del sujeto las operaciones cognitivas superiores para practicar algún nivel estratégico aplicado a la construcción de sentidos en general y, en particular, de reflexión crítica. Se trata de identificar y aplicar aquellas estrategias lectoras que operan en relación al significado del texto no secuencial, objeto de lectura, las que facilitan la regulación y supervisión de la comprensión (Alonso, 1992) en la lectura y que le permiten al lector vincularlas con los aspectos estructurales, gráficos, lingüísticos, de comunicación telemática, etc. Como creemos que las nombradas son propias de cualquier actividad lectora en la red, no quedarán restringidas a contenidos

específicos sino que su enseñanza será una transversal.

2) Función socio-emocional:

- Ayudar a resolver conflictos y satisfacer necesidades de tipo emocional.
- Encontrar alivio a temores y ayudar en la identificación con personajes, valores, etc.
- Mejorar los sentimientos y enriquecer su mundo interior.

3) Función instrumental:

- Como herramienta de aprendizaje.
- Para auxilio informacional en la toma de decisiones o solución de problemas.

4) Función de socialización:

- Que permite al lector integrarse a la vida socio-cultural de su tiempo histórico-científico-tecnológico, de su comunidad, proporcionar identificación para proyectos diversos, etc.
- Para entender y recrear creencias y valores interculturales de grupos sociales diversos respecto de su tradición oral y escrita.

- Para comprender y mejorar el lenguaje y las posibilidades expresivas de todos los códigos simbólicos.

5) Función de estímulo a la creatividad y a la imaginación:

- Para encontrar en sus lecturas la posibilidad de fantasear, descansar, soñar, imaginar y enriquecer sus posibilidades creativas.
- Para potenciar su capacidad de asociar ideas nuevas, integrándolas a sus experiencias personales y grupales.

Entre las diversas prácticas de lectura que se realizan en Internet, se pueden diferenciar la lectura:

- De paseo: «ojeando» o «surfeando» las páginas y sitios, o sea de lectura ligera sin objetivo, de degustación lúdica errática.
- Estructurada: la que puede ser de función de síntesis, dirigida o de confrontación.
- Activa: es decir, de búsqueda puntual de información, de trabajo en proyecto, etc.
- Inspirada: de diálogo, de descubrimiento, etc.

Evidentemente, para todos los tipos enunciados, la necesidad del desarrollo de nuevas habilidades, que llamamos de hiperlectura<sup>3</sup>, según Burbules y Callister (2001), será de gran significación para encontrar información válida, valiosa y creíble, como para seguir instrucciones para realizar alguna tarea planificada y/o para ocupar de un modo recreador e inteligente el tiempo libre.

#### 4. La lectura crítica

Justificada la necesidad de la lectura crítica en Internet, la propuesta del modelo que ofrecemos po-

drá ser enriquecida con otras categorías de análisis a partir de la práctica confrontada. Posiblemente no sorprenda a muchos por su novedad, no obstante, lo más importante al comienzo de la interacción de los usuarios –chicos y chicas jóvenes– que comienzan sus interacciones y análisis en la red, no será la gramática ni el sentido del contenido que rescaten sino que su aproximación al sitio de Internet será por el tema, la música, etc. y lo otro vendrá progresivamente... por lo que hay que tener paciencia.

Esta necesidad de análisis y reflexión sobre lo que se mira y ve, se oye, escucha e interactúa, surge más tarde como un deseo de dominio más profundo del tema a través de lo simbólico o gramatical/técnico del lenguaje del medio. Será el momento propicio para emplear estas herramientas de análisis o modelos de lectura que expondremos y que dejarán más tarde paso a modelos más personalizados y, por tanto, más interiorizados que los usuarios realizarán más autónomamente... Existen estas tres formas diferentes de lectura: a) Lectura narrativa y expositiva; b) Lectura estructural; y c) Lectura significativa.

1) La lectura narrativa y/o expositiva. Todo mensaje pretende contar algo, persigue en definitiva comunicar hechos, sucesos, ideas... Existen dos formas genéricas para realizar esta vieja tarea: una forma narrativa y otra expositiva. La primera es más propia para el análisis de animaciones, videos, películas, dibujos animados, y la segunda, se presta mejor para el análisis de los diarios y anuncios electrónicos y la mayoría de los documentales que pueden aparecer en la Red.

2) Lectura estructural. El análisis estructural persigue aquí el mayor ejercicio analítico y de contextualización. Consiste en ver, oír e interactuar por separado con cada elemento constitutivo del mensaje, especialmente con sus aspectos más técnicos o guionísticos. Para este ejercicio habrá que conocer el guión técnico y de navegación previendo todos los elementos que se ven y se escuchan interactivamente. Se podría empezar con elementos aglutinadores como son: la imagen, la banda de sonido y el tiempo, para ir añadiendo más tarde aspectos más sutiles como efectos de imágenes, saltos de páginas, análisis de imagen a imagen, etc.

3) Lectura significativa. Con los dos modelos de análisis anteriores se está en mejor disposición para llevar un proceso de interpretación y de reflexión más profunda sobre el mensaje. Aquí se desafía al análisis del proceso y producto logrado por la «hiperlectura». Sin embargo, todo ello de nada serviría si no se reconoce que el aprendizaje –y la cognición– es situada, es decir que un verdadero aprendizaje es significativo cuando no sólo se relaciona con las estructuras men-

tales pre-existentes de la persona que aprende sino con el contexto socio-cultural en el que el conocimiento se produce.

Entre las cuestiones claves a considerar estarían: 1) ¿Qué extraigo como enseñanza no sólo explícita, como significado intertextual, de cambio cognitivo conceptual, etc. a partir de la práctica de una lectura lineal por Internet?; 2) Qué se pretende contarnos además de lo que nos dice explícitamente?; ¿qué pretende sutilmente transmitir además del producto?; 3) ¿Qué relación existe entre la lectura narrativa o expositiva y la lectura estructural?, en otras palabras, ¿por qué se utilizó tal o cual elemento técnico –como por ejemplo un banner, un enlace, etc.– en ese lugar, para aquel texto?, etc.

Es común que al principio no surjan muchas lecturas posibles o que exista disparidad de opinión o interpretación. No existe una sola lectura de un mensaje, a veces, esto no sólo responde a razones idiosincráticas sino intencionales. Lo fundamental aquí es entresacar los elementos persuasivos, que en el caso de los anuncios, las noticias, etc. unas veces se muestra de forma directa (vea, compare y si hay algo mejor cómprelo), otras, indirecta (a través de reclamos como el riesgo, el éxito, el prestigio social, la sensualidad, el sexo, los mecanismos de defensa, la agresividad, la seguridad, el instinto de conservación, etc.); en otros casos, con modelos de identificación (como me parezco yo a la persona central de esta historia, secuencia, juego, etc., tiene mayor credibilidad para mí, y por tanto, seguiré su modelo; y por último, o todo lo contrario, subliminalmente (no me identifico con él o ella, pero, me gustaría ser como él o ella, tan sólo tengo que parecerme, comprar el coche, el perfume... que usa). Pero no sólo debemos quedarnos con lo publicitario, que es casi el 70% de los mensajes de Internet, sino poner a disposición su arsenal simbólico para posibilitar producciones alternativas.

4) Producción recreativa, alternativa y crítica. Se trata de actividades no sólo interesantes sino altamente educadoras o liberadoras de reflexión creativa para los estudiantes al estimular la producción alternativa de sitios en Internet (Fainholc, 2000) para contextos particulares según necesidades específicas; se trata de

realizar otra versión distinta a la presentada o crear un nuevo sitio para resolver un problema o satisfacer una necesidad. Estamos seguros de que la imaginación que caracteriza al profesorado otorgará y añadirá con otras actividades y sugerencias más elementos a este modelo propuesto. Con él sólo pretendemos animar al maestro al uso de este lenguaje electrónico como una fuente más de expresión y de información pero para la construcción crítica de saber a través de su práctica.

##### 5. Criterios metodológicos para la utilización de los sitios de Internet

Es bastante tentador que con recursos tecnológicos de la red, se usen unas metodologías tradicionales, y que su utilización pueda asemejarse a las prácticas tradicionales de lectura o clases «extra curriculares o extra cátedra», donde el profesor sustituye su orienta-

**Es fundamental el proceso de apropiación del código simbólico o lenguaje en que está escrito el texto para una interacción significativa –no mecánica– que realiza toda persona que navegue en tal entorno. Se trata de una actividad cognitiva y perceptual por la cual se vive lo imaginario de las razones y mediaciones culturales (Barbero, 1998). Se focalizan, reconocen, interactúan y se apropian elementos para una construcción y comprensión de saber.**

ción por un PC. No siempre el material producido por «expertos» goza de veracidad y confiabilidad científica en sus contenidos que son asumidos y no cuestionados por los estudiantes considerados como receptores/lectores no críticos.

Una posibilidad de ruptura de esta fuerte corriente, como es la de utilizar los sitios de Internet en clase igual que como se ve televisión en casa, sería: por un lado, otorgar más participación y fortaleza al alumnado en los procesos de lectura crítica con esta tecnología, y por otro, desarrollar aprendizajes sobre el lenguaje de esta tecnología a los profesores/as. Es decir, que sean los propios estudiantes quienes, con la metodología de proyectos educativos, sobre alguna temática de estudio, seleccionen contenidos significativos, diseñen mapas semánticos y de navegación, diagramen enlaces y elaboren páginas y sitios, etc. a fin de analizar estos materiales electrónicos a partir de su di-

seño y producción. Al igual que como sucede con cualquier otro material educativo (ver [www.cediproe.org.ar](http://www.cediproe.org.ar); producción de vídeo didáctico, audiocassettes, diseño gráfico en la educación, historieta y afiche educativo, TICs, etc.), los sitios de Internet pueden ser muy útiles o no servir para casi nada, dependiendo de la utilización didáctica que hagamos de ellos.

Para el uso didáctico de páginas y sitios de la Red, educativos o no, distinguimos un antes, un durante y

un después de la interacción con el material de forma tal que se pueda obtener un mejor fruto de dicha experiencia pedagógica motivando o creando expectativas con objeto de favorecer la atención o bien destruyendo aquéllas falsas.

En el antes, se aconseja de modo imprescindible al profesor/a que guíe al alumnado, indicando qué tipo de sitio va a visitar, el tema y argumento, evaluando e investigando los recursos que brinda Internet (Scagnolli, 2001), los contenidos más relevantes, los objeti-

Exponga su opinión sobre la lectura/navegación:			
	Sí	No	Por qué
<b>Generales</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El nombre del sitio es adecuado</li> <li>- Le ahorra tiempo su búsqueda</li> <li>- La página principal está enlazada</li> <li>- En todas las páginas aparecen insertados «encabezados» para que el sitio no pierda su sentido de pertenencia</li> <li>- El sitio está «mantenido» o actualizado</li> <li>- Las imágenes fluyen/demoran en la descarga</li> <li>- El sitio remite a un contexto nacional, regional, etc. específico</li> </ul>			
<b>Navegación</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aparece una estructura clara del sitio que le facilita la interactividad del curso</li> <li>- Le facilita un menú fijo con enlaces rápidos y fáciles a las opciones relevante del sitio</li> <li>- Existe un índice del curso o mapa de navegación facilitador</li> <li>- Hay nodos que no están linkeados</li> <li>- Los hipervínculos que remiten a secciones del texto, le facilitaron la lectura</li> <li>- Los elementos gráficos para la navegación, le facilitaron la lectura</li> <li>- El uso de sustantivos o frases cortas para enlazar textos diversos, ayudan la comprensión</li> <li>- Usted puede anticipar el contenido de pasaje de un link a otro</li> <li>- Mantener color, forma, frase corta, etc. le ayuda a leer</li> </ul>			
<b>Diseño gráfico</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los planos de las páginas están inteligente o racionalmente usados desde el punto de vista del diseño gráfico</li> <li>- El diseño de las páginas hace que sean cortas y concisas</li> <li>- El tipo de letra seleccionado es coherente</li> <li>- Le permite fluidez en la lectura</li> <li>- Las imágenes presentadas ayudan a la comprensión del tema</li> <li>- El tamaño de las imágenes enlazadas es correcto</li> </ul>			
<b>Lectura</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Provoca y mantiene su interés durante la lectura</li> <li>- El lenguaje es rico y cuidado</li> <li>- Puede leerse sin auxilio de programas auxiliares</li> <li>- Las imágenes de fondo y sus colores perturban la lectura del texto</li> <li>- Los elementos visuales, auditivos, «applets», etc. se constituyen en textos alternativos</li> <li>- Complementan el texto escrito facilitando la comprensión</li> <li>- Los colores de contraste / vinculados le ayudan a identificar ideas/conceptos centrales</li> <li>- La ortografía y gramática del texto escrito es correcta</li> </ul>			

vos que se pretenden, qué se espera o se demanda de la experiencia, ejercicios o actividades a realizar después, etc.

En el durante, se debe distinguir la inserción del sitio dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje de una unidad didáctica o tema (objetivos educativos, actividades a realizar, etc.), y lo que es el sitio en sí mismo desde el punto de vista tecnológico. Es muy útil que la atención de los estudiantes esté focalizada y dirigida por guías didácticas impresas hacia algunos aspectos o contenidos, para que durante la interacción con el sitio no se pierdan más aun cuando naveguen linkeando elementos accesorios. Se podrá conseguir pautando paradas en la interacción e intercalando preguntas para la discusión o comentarios, elaborando un guión previo de cuestiones, ofreciéndoles unas claves que guíen la navegación etc.

Y, por último, en el después de la interacción, si se ha producido un buen trabajo con los estudiantes, es el momento de producir conclusiones del trabajo, ya sea de forma individual o en grupo, plantear otras tareas y líneas de trabajo futuro que hayan surgido de la experiencia, etc. Igualmente, se deberá proceder a una evaluación y valoración de esta actividad educativa.

A modo de ilustración adjuntamos en la página anterior el instrumento que CEDIPROE administra para investigar acerca de la lectura en sitios de Internet cuyo objetivo es formar no sólo hiperlectores sino futuros productores de material educativos para la Red.

## 6. Cuestiones para la selección de sitios educativos

Para facilitar el trabajo y el conocimiento sobre un sitio, esto es, su selección y utilización didáctica, se aconseja reconocer: nombre del sitio, dirección institucional:

- ¿A quién va dirigido?, ¿existen otros posibles usuarios?
- ¿Para qué etapa o ciclo escolar es adecuado? En el caso que sea posible, identificar el ciclo.
- ¿Qué áreas de conocimientos o temas disciplinarios, transversales, etc. se pueden bajar?
- ¿De qué naturaleza son los contenidos que aparecen (conceptuales, procedimentales, de actitudes y de normas, etc.)?
- ¿Están claramente expresados los objetivos que se persiguen?, ¿por qué?, ¿cuáles son estos objetivos?, ¿pretenden motivar, transmitir información, guiar a la reflexión, desean crear debate, quieren servir de apoyo al discurso del profesorado o a otros soportes materiales, etc.?
- ¿Cómo es la relación de interface o de navegación entre el usuario y el contenido? Si el sitio es narra-

tivo, enumerar los núcleos y, si es expositivo, especificar la forma de presentación de la información (con preguntas, realizando descripciones o predicciones, presentando conjeturas, agrupando ideas y conceptos...).

- ¿Se abarcan demasiados conceptos? ¿La presentación de los mismos es muy densa?, ¿está organizada conceptual y semánticamente?

- ¿Se interactúa por enlaces, iconos, etc. hacia otros procesos de búsqueda de información?

- ¿Conecta con las necesidades reales del alumnado, con necesidades sociales o laborales?

- ¿Este material se adapta al programa educativo?

Si es así ¿es todo el sitio útil para mi programación educativa o sólo una parte del mismo? En este último caso, especificar razones y los trozos o partes que se usan.

Al responder estas preguntas además de tener una ficha sobre el sitio en Internet, se obtendrá una información que permite hacer un uso más adecuado y pertinente del mismo.

## Notas

<sup>1</sup> La tecnología en redes aparece en forma de 1) Foros: de anuncios electrónicos como un espacio común de comunicación para pequeños grupos, implantado en un solo ordenador personal. Puede tener una única línea de comunicación a disposición de los usuarios donde pueden ver y revisar lo que los demás van introduciendo; 2) Sistemas de correo electrónico: como herramienta de transferencia de datos electrónicos para enviar/recibir mensajes por las redes con capacidad para enviar archivos adjuntos a los mensajes, con lo cual se facilita el intercambio de volúmenes más grandes de información; 3) Servicios de noticias y temáticos como bases de datos para enviar mensajes sobre un tema en concreto, ofreciendo a los usuarios la capacidad de controlar si accedieran por sí mismos a la información o inscribirse para recibir regularmente información relativa a un tema o un grupo de mensajes.

<sup>2</sup> Metonimia: Figura retórica que sustituye la causa por el efecto; representa un mensaje de acción donde el objeto y/o sujeto en vez de ser calificado, se inserta en la acción protagonizando algo.

<sup>3</sup> Hiperlectura: Capacidad o competencia desarrollada y entrenada en la lectura de hipertextos como modo de interactuar con la información, que hace que el lector se desplace dentro del mismo con autodominio, con selección y análisis evaluativo en relación a sus fines –críticamente–, generando un nuevo conocimiento y creando comunidades comunicadas en línea. Dos factores son claves para obtener hiperlectores poderosos: el desempeño del rol del profesor/tutor para facilitar y ejercitar este dominio con explicaciones y orientaciones específicas en el recorrido del hipertexto; y el diseño de los hipertextos de modo flexible y abierto con enlaces ricos en términos de favorecer esta «lectura lateral» asociativa que reformula la información que abarcan los links y que realizará el usuario para superar el estadio de «surfista» para pasar a ser crítico.

## Referencias

ALONSO TAPIA, J. y OTROS (1992): *Leer, comprender y pensar. Nuevas estrategias y técnicas de evaluación*. Madrid, CIDE.  
 BARBERO, J. (1998): *Mapas nocturnos*. Colombia, Fundación

Universidad Central, Departamento de Investigaciones, DIUC.  
BURBULES, N. y CALLISTER, T. (2001): *Educación: riesgos y promesas de las nuevas tecnologías de la información*. Buenos Aires, Gránica.  
FAINHOLC, B. (1999): *La interactividad en la educación a distancia*. Buenos Aires, Paidós.  
FAINHOLC, B. (2000): *Hacia una mediación e interactividad pe-*

*dagógica en los diseños de sitios educativos de interés*. Buenos Aires, Fundación CEDIPROE).  
FAINHOLC, B. (2004): *Lectura crítica en Internet*. Rosario, Homo Sapiens.  
RIOS ARIZA, J. y CEBRIÁN, M. (2000): *Nuevas tecnologías de la información y de la comunicación aplicadas a la educación*. Málaga, Aljibe.

