

Entre la enseñanza audiovisual y la educación virtual: medios educativos y objetos virtuales de aprendizaje

Diego Fernando Franco Loaiza

Director:

Ancizar Narváez Montoya

Trabajo presentado como requisito parcial para optar al título de Magister en Educación

Universidad Pedagógica Nacional

Maestría en Educación

Código: 2012287552

Diciembre de 2015

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <i>Formadora de la profesión</i>	FORMATO	
	RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE	
Código: FOR020GIB	Versión: 01	
Fecha de Aprobación:	Página 1 de 4	

1. Información General	
Tipo de documento	Tesis de Maestría de Investigación.
Acceso al documento	Universidad Pedagógica Nacional. Biblioteca Central.
Título del documento	Entre la enseñanza audiovisual a la educación virtual. Medios educativos y objetos virtuales de aprendizaje.
Autor(es)	Franco Loaiza, Diego Fernando
Director	Doctor. Narváez Montoya, Ancízar
Publicación	Bogotá. Universidad Pedagógica Nacional, 2015. 208 p.
Unidad Patrocinante	Universidad Pedagógica Nacional
Palabras Claves	TEORÍA DE LOS CÓDIGOS, OBJETOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE, IMAGEN, DIDÁCTICA, MEDIOS EDUCATIVOS, INTERACTIVIDAD, CULTURA ALFABÉTICA, CULTURA POPULAR.

2. Descripción	
En la siguiente tesis de grado el lector encontrará el análisis sintáctico-semántico de dos Objetos Virtuales de aprendizaje: los titanes de las guerras mundiales y los efectos de la globalización.	
El estudio se realiza desde un enfoque comunicacional, en el que se analizan los Objetos Virtuales de aprendizaje desde la Teoría de los Códigos, reflexionando sobre el carácter didáctico de la imagen en la escuela y sus niveles de interactividad.	
Teniendo en cuenta el estudio semiótico efectuado a los Objetos Virtuales de aprendizaje, se presenta en las conclusiones las características comunicativas y las posibilidades educativas de los medios electrónicos actuales.	

3. Fuentes	
BETTETINI, Gianfranco., y COLOMBO, Fausto. (1995). Las nuevas tecnologías de la comunicación. Barcelona: Ediciones Paidós.	
COMENIO, J. A. (1993). El mundo sensible en imágenes. (A. Hernández, Trad.). México: CONACYT-Miguel Ángel Porrúa	

CUCHE, Dennis. (2004). La noción de cultura en las ciencias sociales. Buenos Aires: Nueva Visión.

ECO, Umberto. (2000). Tratado de semiótica genera [5ª Ed.] Barcelona: Ed. Lumen.

ECO, Umberto. (1972). Semiología de los mensajes visuales. En Análisis de las imágenes. Varios Autores. Buenos Aires: Editorial Tiempo Contemporáneo

ECO, Umberto. (1986). La estructura Ausente [3º Ed.]. Barcelona: Ed. Lumen

HJELMSLEV, L. (1984). Prolegómenos a una teoría del lenguaje [2ª Ed.]. Madrid: Gredos.

JACQUINOT, Genevieve. (1985). La escuela frente a las pantallas. Buenos Aires: Ed. Aique.

JACQUINOT, Genevieve. (1977). Image et pédagogie. París: Puf l' éducateur.

KLINKENBERG, Jean-Marie. (2006). Manual de semiótica general. Bogotá: Universidad Jorge Tadeo Lozano

NARVAEZ, Ancizar. (2013). Educación y comunicación. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional.

4. Contenidos

Para el análisis semiótico de esta investigación, se utilizaron dos Objetos virtuales de aprendizaje: “Los titanes de las guerras mundiales” y “Los efectos de la globalización. Ambos objetos fueron tratados desde la Teoría de los Códigos del autor Umberto Eco.

En el primer capítulo se presenta como producto del estado del arte, un recorrido por la tradición histórica del uso de la imagen en la enseñanza.

En el segundo capítulo, se muestra un análisis de categorías teórico-metodológicas como marco teórico que sustenta conceptualmente la investigación.

En el tercer capítulo, se podrá encontrar el análisis sintáctico-semántico (semiótico) de la imagen. Una reflexión sobre la percepción a través de las imágenes mentales y las posibilidades de la imagen visual.

En el cuarto capítulo, Se establece la relación de la imagen como didáctica, desde los aportes de la escuela francesa con las teorías de la profesora Gennevieve Jacquinot.

En el quinto capítulo, a partir de la lectura hecha de autores como Bettetini y Colombo (1995), se logra reflexionar sobre las características de la interactividad en los media tradicionales y en las nuevas herramientas técnicas de la información.

En el sexto capítulo, se describe la metodología usada en la investigación, desde la teoría de los códigos de Umberto Eco, donde se determinó el enfoque comunicacional.

En el séptimo capítulo se exponen la caracterización y el análisis de los sintagmas en sus formas de contenido y expresión, de la misma manera las sustancias de contenido y los niveles de interactividad de los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA).

Al final del documento, el lector encontrará las conclusiones como parte activa del análisis de las categorías teóricas, los antecedentes y el estudio de las herramientas cuantitativas y cualitativas usadas para caracterizar el proceso.

5. Metodología

La investigación analiza a través de la Teoría de los Códigos, dos objetos virtuales de aprendizaje: “Los titanes de las guerras mundiales” y “Los efectos de la globalización”. La reflexión de tipo comunicativo busca acercarse a las estructuras de los productos mediáticos con el fin de determinar sus procesos de codificación. Es decir que se busca entender la tradición mediática no desde su campo cotidiano, sino desde sus estructuras comunicativas.

Para el desarrollo de la investigación se utilizaron las técnicas de la investigación cuantitativa y cualitativa. La primera de ellas para medir y cuantificar por medio de sintagmas, las múltiples estructuras comunicativas que conforman el Objeto Virtual de Aprendizaje; la segunda, con el objetivo de especificar las formas y sustancias de la expresión, así como las del contenido presentes en el objeto de estudio. Para realizar el análisis se tuvo en cuenta el factor predominante dentro de un sintagma para poderlo cuantificar; como resultado los porcentajes permitieron desarrollar el estudio cualitativo. Desde esta perspectiva se elaboró la reflexión, que en términos académicos constituye un análisis semiótico de los Objetos Virtuales de aprendizaje.

El diseño de la matriz para la metodología cuantitativa y cualitativa, se realizó teniendo en cuenta la cultura como código, es decir una relación sintáctico-semántica entre los funtivos de expresión y contenido.

Finalmente, siguiendo a autores como Bettetini, Colombo y Genevieve Jacquinot, se lograron determinar los niveles de interactividad de los Objetos Virtuales de Aprendizaje así como su relación didáctica en la educación.

6. Conclusiones

Los Objetos Virtuales de aprendizaje tienen sustancias de contenido trascendentales, poseen formas de expresión abstractas y formas de contenido paradigmáticas. Esto significa que se diseñaron bajo una lógica argumentativa, abstracta y letrada, por lo tanto son pensados para su desarrollo en la escuela, siguiendo la tradición alfabética propia de la cultura occidental y no se diferencian con los libros o textos escritos.

Los Objetos virtuales no contienen procesos interactivos al interior de los sintagmas, esto significa que no fueron diseñados para que existiese un contacto entre sujetos a través de la red tecnológica. Por el contrario, sugieren la mediación de un docente, quien obtiene la responsabilidad de dirigir la actividad, manejar la herramienta y llevar a cabo la evaluación producto de las actividades.

Aunque es determinante la imposibilidad de enseñar la tradición alfabética por medio de los códigos mediáticos, se puede pensar en la posibilidad de educar a través de estos Objetos Virtuales de Aprendizaje, siempre y cuando se intensifiquen las formas de expresión figurativas que son las que se diferencian de los libros –textos. Permitan procesos de interactividad donde se puedan relacionar varios sujetos al mismo tiempo en un mismo canal y exista un “feed back” o retroalimentación que permita recibir y enviar información en tiempo real entre el emisor y el (los) usuario (s) y viceversa. De lo contrario no tiene sentido crear un elemento digital electrónico para la enseñanza. Las mismas características las han brindado los libros desde hace muchos años.

En conclusión los OVA aquí en análisis, fueron creados por un especialista quien diseña el programa con unos datos abstractos y predeterminados, con la intención de transmitir un discurso específico y con unos intereses particulares. Su grado de elaboración es cero debido a que no se tuvo en cuenta la participación del al usuario en el proceso de elaboración de conocimiento. Por lo tanto no es posible decir que este tipo de herramientas tengan alguna función didáctica.

Elaborado por:	Franco Loaiza, Diego Fernando
Revisado por:	Narváez Montoya, Ancízar

Fecha de elaboración del Resumen:	20	02	2016
--	----	----	------

TABLA DE CONTENIDO

Lista de esquemas y gráficos	8
INTRODUCCIÓN.....	9
1. ANTECEDENTES.....	13
1.1 Breve reflexión sobre la tradición histórica del uso de la imagen en la enseñanza.....	13
1.2 La escuela tradicionalista francesa, el papel de la imagen en la escuela.....	15
1.3 Algunos antecedentes en América Latina.	18
1.3.1 De la imagen en las prácticas sociales (el caso hondureño).	18
1.3.2 De la relación imagen-pedagogía en México	18
1.3.3 Sobre la relación imagen-pedagogía en el ámbito internacional.....	19
1.3.4 Sobre la relación imagen-pedagogía en Colombia	20
2. CATEGORÍAS TEÓRICO-METODOLOGICAS.....	22
2.1 Algunos acercamientos al concepto de cultura.....	22
2.1.1 <i>Grosso modo</i> , los inicios del concepto “cultura”	22
2.1.2 De los fenómenos culturales	25
2.2 Del signo como motor de los sistemas de comunicación.....	27
2.2.1 El signo como sustituto	27
2.2.2 El signo como código	28
2.2.3 El signo como estructura de un universo.....	29
2.3 De los sistemas sintáctico y semántico	31
2.4 Función semiótica.....	33
2.4.1 Expresión y contenido	34
2.4.2 El código	35
2.5 La imagen.....	41
2.5.1 Semiótica de la imagen	42
2.5.2 La imagen como código (código icónico).....	49
2.5.3 La imagen como didáctica	53
2.5.4 De la interactividad	58
3. METODOLOGÍA	67
3.1 Los objetos virtuales de aprendizaje (OVA).....	71
3.1.1 OVA 1. “Los titanes de las guerras mundiales”	73
3.1.2 OVA 2. “Efectos de la globalización”	76
4. ANÁLISIS DE LOS DATOS	77
4.1 Análisis cuantitativo y cualitativo.....	78
4.1.1. Sustancia del contenido.....	78
4.1.2 Formas de expresión.	79
4.1.3 Formas del contenido.....	86
4.1.4 Interactividad	88

5. CONCLUSIONES	92
5.1 Sobre el análisis de los OVA.....	92
5.2 De la relación entre imagen y didáctica en los OVA	95
6. REFERENCIAS	97
6.1 Libros.....	97
6.2 Artículos y revistas	99
7. ANEXOS.....	1
7.1 Anexo 1: OVA “Titanes de las guerras mundiales”	1
7.2 Anexo 2: OVA, “Efectos de la globalización”	88

Lista de esquemas y gráficos

Esquema 1. Estructura de la cultura.....	37
Esquema 2. Estructura de la lengua.	40
Esquema 3. Estructura de la cultura.....	40
Esquema 4. Del signo en su relación al objeto.	43
Esquema 5. Sobre la relación signo- objeto.....	43
Esquema 6. Carcateristicas de los media tradicionales.	60
Esquema 7. Niveles de interactividad.	66
Esquema 8. Matriz descriptiva por medio de sintagmas.....	69
Esquema 9. Matriz cuantitativa formas expresivas.....	69
Esquema 10. Matriz cuantitativa formas de contenido.	69
Esquema 11. Matriz cuantitativa sustancias del contenido.....	70
Esquema 12. Matriz niveles de interactividad.	70
Esquema 13. Competencias TIC para estudiantes y docentes.	75
Esquema 14. Matriz cuantitativa sustancias del contenido. OVA 1	79
Esquema 15. Matriz cuantitativa sustancias del contenido. OVA 2	79
Esquema 16. Matriz cuantitativa formas de expresión. OVA 1.....	80
Esquema 17. Matriz cuantitativa formas de expresión. OVA 2.....	80
Esquema 18. Matriz cuantitativa formas de expresión figurativas. OVA 1.....	80
Esquema 19. Matriz cuantitativa formas de expresión figurativas. OVA 2.....	81
Esquema 20. Matriz cuantitativa formas de expresión abstractas. OVA 1.	83
Esquema 21. Matriz cuantitativa formas de expresión abstractas. OVA 2.....	83
Esquema 22. Matriz cuantitativa formas de expresión infográficas. OVA 1.....	84
Esquema 23. Matriz cuantitativa formas de expresión infográficas. OVA 2.....	84
Esquema 24. Matriz cuantitativa formas del contenido. OVA 1.	86
Esquema 25. Matriz cuantitativa formas de expresión infográficas. OVA 2.....	86
Esquema 26. Matriz niveles de interactividad. OVA 1.....	¡Error! Marcador no definido.
Esquema 27. Matriz niveles de interactividad. OVA 2.....	89
Esquema 28. MATRIZ CUALITATIVA. OVA 1.....	1
Esquema 29. MATRIZ CUALITATIVA. OVA 2.....	88

DIAGRAMAS

Diagrama 1. Proceso de codificación.	51
Diagrama 2. Proceso de codificación expresivo.....	52

GRÁFICOS

Gráfico 1. Portada OVA 1.....	74
Gráfico 2. Portada OVA 2.....	76
Gráfico 3. Discurso historico	96

INTRODUCCIÓN

“(…) es necesario plantear que la educación ha estado ligada de manera indefectible a los medios, que ellos constituyen una condición de posibilidad de la educación (una condición permanente de su realización), pero no algo que la determina; y, además, que esos medios dependen de la cultura que los utiliza (no necesariamente que los produce). De manera que si hoy los mass media nos parecen tan importantes para la educación es por efecto de una inversión, muy propia de nuestra época, en la que un medio se eleva al estatuto de especificidad”.

Guillermo Bustamante, 2003

Existe una creencia generalizada desde el sentido común, la cual anuncia que asistimos a un periodo de revolución tecnológica en el ámbito de la educación. Una visión que se ha convertido en realidad en el sentido de la inversión que diferentes instituciones realizan en infraestructura y maquinaria con el propósito de insertar las tecnologías educativas en los procesos escolares. Es tal la importancia que se le ha atribuido, que se ha llegado a pensar con toda seguridad que son estas herramientas las que determinaron, determinan y determinarán la sociedad y la cultura misma.

Al observar este tipo de situaciones se hace necesario, por un lado, entender que la educación siempre ha estado ligada a los medios (entendidos como recursos no específicamente como tecnologías), pues son estos quienes apoyan los procesos pedagógicos. La discusión sobre si enseñar con un marcador o un computador no es un asunto educativo, es más bien una cuestión técnica y por ende comercial: característica de los sistemas capitalistas actuales. Por tal razón, el siguiente trabajo investigativo buscará demostrar que la educación es un asunto de relaciones culturales, de códigos y sujetos; es la que determina las características de la sociedad, no los medios, ni las técnicas las que determinan la cultura.

En consecuencia, la propuesta de educación-comunicación, orientada por el grupo de investigación en educación superior, conocimiento y globalización, al cual está adscrito este proyecto, no se enfoca en las características de los medios, ni de los *mass media*, ni mucho menos de las tecnologías educativas como herramientas “dominantes” en la educación; se centra en el estudio de la educación mediática, de las estructuras de codificación, de los procesos comunicativos, es decir, de la manera como se reproducen los saberes dentro de una cultura.

Estableciendo el objeto estudio que corresponde a una relación entre categorías: imagen-comunicación-pedagogía, se inicia el recorrido investigativo y se plantea la pregunta inicial: *¿Cuáles son las potencialidades pedagógicas de la imagen?*. Posteriormente, se inicia la revisión de documentos orientando el camino hacia el estudio semiótico de la imagen. Tras establecer las bases teóricas que se basan en la revisión de la Teoría de los códigos de Umberto Eco y siguiendo los parámetros de la línea de investigación, se estableció el análisis de los Objetos Virtuales de Aprendizaje como herramientas comunicativas de la imagen. Entonces la pregunta final que orienta el presente documento es: *¿Cuáles son las posibilidades didácticas de los Objetos Virtuales de Aprendizaje denominados “los titanes de las guerras mundiales” y “los efectos de la globalización”, desde la teoría comunicativa?*

A partir de la pregunta se diseña el objetivo general: *Analizar los códigos o formas sintáctico-semánticas de los Objetos Virtuales de Aprendizaje denominados “los titanes de las guerras mundiales” y “los efectos de la globalización” en función de su posibilidad educativa. Además, se plantean los siguientes objetivos específicos:*

- a) Reflexionar a partir del estudio semiótico sobre las posibilidades educativas de los Objetos Virtuales de aprendizaje.
- b) Identificar las formas de codificación de los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) en cuanto a la relación imagen-alfabeto.
- c) Determinar si los grados de interactividad presentes en los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) permiten los procesos de enseñanza-aprendizaje.
- d) Establecer las diferencias entre la enseñanza audiovisual tradicional y los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA).
- e) Analizar las posibilidades educativas de los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA), en cuanto a la relación entre saberes codificados y las formas de codificarlos.
- f) Caracterizar los OVA en cuanto al grado de elaboración fílmica.

En el primer capítulo se presenta como producto del estado del arte, un recorrido por la tradición histórica del uso de la imagen en la enseñanza; posteriormente algunos aportes de la escuela

tradicionalista francesa, en cuanto al papel de la imagen en la escuela. Cierra el capítulo una breve mirada a lo que se está desarrollando sobre el tema en América Latina y Colombia.

En el segundo capítulo, se muestra un análisis de categorías teórico-metodológicas como marco teórico que sustenta conceptualmente la investigación. En la primera parte se encontrarán algunas aproximaciones al concepto de cultura, asimismo un recorrido general sobre los inicios del mismo. Posteriormente un acercamiento al signo desde Klinkenberg, como sistema de la comunicación: sustituto, código y estructura del universo. Igualmente se estudia la teoría de los códigos de Umberto Eco, descrita en su “tratado de semiótica general”. Se habla del sistema sintáctico-semántico y de la función semiótica. Adicionalmente se plantea la cultura como código, las formas y las sustancias de la expresión y el contenido y su relación con los Objetos Virtuales de Aprendizaje. Por último en este capítulo, se desarrolla una caracterización del concepto de interactividad desde autores como Bettetini y Colombo.

En el tercer capítulo, se podrá encontrar el análisis sintáctico-semántico (semiótico) de la imagen. Una reflexión sobre la percepción a través de las imágenes mentales y las posibilidades de la imagen visual. Posteriormente desde autores como Charles Sanders Pierce, un análisis del signo icónico como un tipo de función semiótica. Siguiendo a Eco con su teoría de los códigos, una reflexión sobre las nociones ingenuas del iconismo, perspectivas cotidianas que hacen perder de vista el carácter comunicativo de la imagen. En la última parte del capítulo, siguiendo los aportes del mismo Pierce, una reflexión sobre la imagen como código, a propósito del signo lingüístico en relación con el objeto.

En el cuarto capítulo, Se establece la relación de la imagen como didáctica, desde los aportes de la escuela francesa con las teorías de la profesora Gennevieve Jacquinet. Las clasificaciones del mundo en que se relaciona la imagen, los tipos de mensajes audiovisuales y su relación con el campo pedagógico.

En el quinto capítulo, a partir de la lectura hecha de autores como Bettetini y Colombo (1995), se logra reflexionar sobre las características de la interactividad en los *media* tradicionales y en las nuevas herramientas técnicas de la información. Además se establecen los niveles de interactividad

y las condiciones necesarias para que se dé el proceso interactivo en los Objetos Virtuales de Aprendizaje.

En el sexto capítulo, se describe la metodología usada en la investigación, desde la teoría de los códigos de Umberto Eco, donde se determinó el enfoque comunicacional. La investigación está orientada en el estudio de la codificación mediática de los Objetos Virtuales de Aprendizaje.

En el séptimo capítulo se exponen la caracterización y el análisis de los sintagmas en sus formas de contenido y expresión, de la misma manera las sustancias de contenido y los niveles de interactividad de los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA).

Al final del documento, el lector encontrará las conclusiones como parte activa del análisis de las categorías teóricas, los antecedentes y el estudio de las herramientas cuantitativas y cualitativas usadas para caracterizar el proceso. Es importante recordar que estas conclusiones se elaboran a partir de la relación teórica y los datos suministrados por las matrices de análisis empírico de los OVA.

El alcance de esta investigación se ubica en el estudio semiótico estructural de los objetos virtuales de aprendizaje (OVA). En este sentido no se encontrarán en este documento otro tipo de reflexiones sobre los medios de comunicación, sus formas tecnológicas de operación en el ámbito educativo o sus campos de inversión o comercialización. No porque no sean importantes, sino porque sus discursos obedecen a otras lógicas y argumentos propios del sistema social, de las estructuras capitalistas actuales, etc.

1. ANTECEDENTES

1.1 Breve reflexión sobre la tradición histórica del uso de la imagen en la enseñanza.

En 1632, Jan Amos Komenský, en latín Comenius (catalogado como el padre de la pedagogía), redacta la primera edición en checo de la “Didáctica Magna”. Obra que buscó la sistematización de los procesos educativos. El texto que propone las estrategias educativas de la escuela moderna, presenta algunos elementos que permitirían contrarrestar el estilo de enseñanza basado en el discurso y en lo dogmático, en las clases sociales altas. En general, sus obras aportaron en la medida que sirvieron de conexión entre el cristianismo, las ideas humanistas propias del renacimiento y la modernidad.

Es Comenius quien en 1658, escribe el “Orbis sensualium Pictus”, el primer libro para el aprendizaje del latín ilustrado para niños. El objetivo del manual fue contrarrestar la idea de la enseñanza del latín de una manera tradicionalista y memorística, insertando la imagen. La aparición del texto escrito es fundamental para la transformación de los métodos de enseñanza, marca un hito en la historia de las regiones habitadas por germanos, bohemios y moravos, ya que su aparición les brinda la posibilidad a otras lenguas especialmente a las vernáculos, (es decir las que son consideradas más cercanas a lo cotidiano) de convertirse en método para la enseñanza de la lengua oficial: el latín.

Durante la época del renacimiento, la escuela se encontraba en emergencia en cuanto a los procesos formativos: inutilidad de los contenidos y de los métodos de enseñanza, violencia, arbitrariedad en los procesos, desorden y carencia económica de aquellos que se dedicaban a la enseñanza, su desconexión con la realidad no le permitía desarrollar elementos claros, comprensibles y útiles, especialmente en la enseñanza de los idiomas.

Teniendo en cuenta la expansión de la imprenta y el impulso de los estudios lingüísticos, se incrementó para esa época, la publicación de libros y con el mismo interés, la enseñanza de las lenguas. El latín era la práctica escrita más utilizada por los círculos intelectuales; contrario a esto, las lenguas vernáculos, estaban más cercanas a lo cotidiano es decir, más cercanas a la cultura oral. De ésta manera el autor en mención (Comenio, 1658), evidencia la importancia de aprender la

lengua por medio del uso, más no por medio de las reglas, la imagen se convierte en la aliada de lo cotidiano, de lo significativo, capaz de permear las estructuras intelectuales.

Por otro lado, los educadores de dicha época son enfáticos en criticar el empleo de la memoria como base para el aprendizaje, estrategia que carece de significado al operar de una forma mecánica sobre los conocimientos. La búsqueda por parte de los educadores de herramientas (llámese figuras dibujadas, símbolos, cifras o caracteres) que les permitan relacionarlas con los procesos memorísticos, se convierte en la propuesta renovadora de la escuela. “La imaginación y la memoria, repletas de cosas sensibles, no captan ni retienen con igual facilidad todas las cosas. Deben, pues, ser ayudadas” (Comenio, 1658, p. 253).

El arte y la pintura se suman a este nuevo movimiento educativo, las ilustraciones de grandes edificaciones y ciudades antiguas, son tomadas por el autor como parte de las enseñanzas en la escuela; de esta manera la imagen se plasma en los libros y con ella se impresionan los sentidos, el interés, la memoria y el entendimiento de los aprendices. Según Comenio, la imagen construye representaciones más cercanas a la realidad, se vuelve racional y en esa misma medida influye en el comportamiento moral, situación que parece útil a las organizaciones eclesiales de ese entonces. (p.253)

Los estudios de Régis Debray de 1992, con su obra “Vida y muerte de la imagen”, así como de Eliseo Verón en “el cuerpo de las imágenes” de 2001, también han sido pioneros en la relación imagen-educación; sin embargo, envuelven en su totalidad el problema de la imagen y su mediatización que como ya se mencionó en páginas anteriores, aportan en el sentido de definir históricamente el concepto de la imagen y como se han propagado a través de los medios de comunicación.

En este sentido, la imagen (entendida como un elemento icónico), se ha opuesto históricamente a lo alfabético; el educador se ha dado a la tarea de buscar maneras para enseñar por medio de lo cotidiano (oral e icónico), a través de los sentidos. El ideal educativo entonces, se ha enfocado en un proceso de fácil acceso y cercano a lo vivencial de los sujetos. En conclusión, desde los intentos educativos de la estrategia de Comenio a través de los libros con imágenes, hasta las estrategias de enseñanza actuales, como los OVA, sigue preponderando lo alfabético.

1.2 La escuela tradicionalista francesa, el papel de la imagen en la escuela.

En 1980, la corriente estructuralista francesa, comenzó a preocuparse por la función educativa de la escuela debido a que cada día los medios, se insertan en los currículos escolares.

La formación pedagógica, en general no tiene en cuenta esta manera de aprender por los medios. La función educativa escapa cada vez más a la escuela, y se observa la aparición de un mercado educativo (...) relacionado con el desarrollo de tecnologías de producción, almacenamiento, transferencia y difusión de informaciones y saberes. En ese contexto, es urgente reflexionar acerca del estatuto y las finalidades de la escuela, que no puede seguir funcionando con el modelo canónico de la mediación verbal: oral entre maestro y alumno, escrita entre alumno y libro [...]. (Jacquinot, Genevieve, 1985, p. 34)

Comienza a reflexionarse sobre la manera como las nuevas tecnologías ingresan al campo educativo y se piensa la manera de incorporar a las estrategias pedagógicas, una forma de aprender por los medios. Se trata pues de generar a partir del campo de la docencia, estrategias que promuevan el debate entre la imagen y la pedagogía, de tal manera que permitan a estas tecnologías estar presentes en proyectos educativos

Hemos buscado constantemente comprender e incorporar lo que significa la utilización de imágenes y sonidos para transmitir conocimientos e ideas, incluso para generar comportamientos nuevos; dicho en otros términos, para enseñar [...](Jacquinot, Genevieve, 1985, p. 35)

En el campo educativo, la imagen se vuelve significativa por distintas razones: la sociedad actual es consumidora de imágenes y la ha adherido como parte fundamental de la vida cotidiana; la imagen hace presentes aquellas cosas que están ausentes y que denotan una presencia parcial de la realidad; la imagen está inscrita en la historia del concepto, es lo que precede al sentido y de esta manera puede representar una realidad.

Si bien es cierto que la imagen puede contener “simulacros del mundo” o “semejanzas del mundo” y reproducir algunas condiciones de la percepción, nunca podrá tener las mismas características del lenguaje. Al respecto Bustamante (2003) afirma:

Cuando aprendemos algo a partir de la imagen (no un simple hábito, sino un conocimiento), es gracias a los conceptos que se ponen en juego, y no por las imágenes mismas. [...] En todo caso, no se trata de niveles de significación, sino posiblemente de jerarquías, en tanto somos fundamentalmente seres hablantes; seres que pueden producir y manipular imágenes, pero no al contrario: no se puede hacer un ser humano con imágenes, sin palabras, y luego montar las palabras. (p. 153)

La función de la imagen en la escuela es subutilizada debido al desconocimiento teórico de esta misma y subvalorada por el desarrollo cognitivo exclusivo de la comunicación verbal. En la escuela se aísla del campo de los saberes, existe un rechazo por todo aquello que no pertenezca a una cultura libresca; el cine por ejemplo, fue catalogado por George Duhamel en 1930 como “pasatiempo de ignorantes” situación que se sustenta a partir del carácter “imaginario” de la imagen.

Las prácticas pedagógicas que utilizan la imagen por su función analógica, poseen algunas limitaciones:

- La idea de pretender que existe un mundo real, capturado por la imagen y los sonidos y que representa una visión totalitaria o subjetiva de la realidad.
- La neutralidad de la imagen que coincide con la realidad preexistente.
- El conformismo de creer que solo con el hecho de que una imagen sea documental y no ficcional, puede construir bases teóricas a partir de una práctica pedagógica posterior.
- Pasar por alto la función fantásmica de la imagen, donde se olvida lo que puede llegar a suscitar en un sujeto una determinada imagen.
- El olvido de los modelos de pedagogía piagetiana que dice que los diferentes tipos de medios, llámense imágenes, sonido, palabra, ponen en juego funciones psíquicas particulares que en última instancia condicionan el aprendizaje. “El ámbito docente es creativo e inventivo y las practicas innovadoras son numerosas, pero están mal estudiadas, mal conocidas, y sobre todo no ejercen un gran impacto sobre el conjunto del sistema educativo.” (Jacquinot, Genevieve, 1985, p. 77)

De esta manera, asistimos a un intento de universalidad de la imagen, con el propósito de “mejorar” los procesos de enseñanza y aprendizaje. Sin embargo, se desconocen las limitaciones teóricas que la imagen tiene, su enfoque expresivo que solo puede enseñar figuras significantes y sus estructuras que remiten a un tipo de inteligibilidad que es más una cuestión antropológica y no cultural.

1.3 Algunos antecedentes en América Latina.

1.3.1 De la imagen en las prácticas sociales (el caso hondureño).

Existen algunos programas de alfabetización que trascienden el ámbito escolar y que se insertan en prácticas alrededor de comunidades sociales. Lugares donde se utilizó la imagen como estrategia para acercar a la población a los procesos de aprendizaje.

Como ejemplo se obtuvo el texto de Roció Tabora y Edmundo lobo, sobre un programa de alfabetización de una organización campesina hondureña que en 1986 tomó la decisión de superar el alto grado de analfabetismo y la poca participación que sus integrantes tenían en la vida de la organización y de su comunidad. El texto que se publicó en el 2001 y que fue llamado “fotografía y educación de adultos”, cuenta la experiencia que se tuvo en esa población al trabajar los temas de salud, organización, economía, agricultura, realidad nacional, arte y cultura, por medio de las imágenes fotográficas. El estudio en general muestra la manera como se usó la técnica de las imágenes, así como los elementos teóricos de la fotografía para enseñar elementos sociales presentes en la cotidianidad del campesino. Lo que se debe tener en cuenta de esta investigación es que se trabajó con adultos en condición de analfabetismo, situación que puede aportar aspectos valiosos a la hora de llevar a cabo una práctica de origen similar.

La investigación culmina brindando algunas herramientas y recursos técnico-creativos para la producción de fotografías de uso pedagógico y didáctico.

1.3.2 De la relación imagen-pedagogía en México

En la ciudad de Veracruz en México, desde el año 2001 se viene desarrollando el congreso de pedagogía e imagen ofrecido por la Dirección General de Medios Educativos dependiente de la Subsecretaría de Educación básica y Normal de la Secretaría de Educación Pública, destinado a maestros de educación básica y normal del estado Mexicano. El seminario se creó con el objetivo de discutir asuntos sobre el análisis y el papel que han jugado las imágenes fijas y en movimiento en el contexto educativo.

El congreso que ofrece cursos y herramientas sobre los medios de comunicación, viene trabajando sobre el concepto de alfabetización audiovisual y problematiza la influencia de la imagen, también de la fotografía en el medio escolar.

El congreso tiene como problemática el acceso acelerado de los estudiantes a los medios masivos de comunicación y el problema de los docentes para incorporarse al manejo de estos sistemas, principalmente con el tema de la imagen.

1.3.3 Sobre la relación imagen-pedagogía en el ámbito internacional

En Orozco (2002), se vislumbra la relación que existe entre la imagen fotográfica y la educación, desde la necesidad de registrar fotográficamente la historia local para evitar posibles discursos hegemónicos impuestos. Se habla de la importancia de usar las expresiones discursivas y la fotografía como ayuda para la construcción del conocimiento, la identidad y los valores culturales. La imagen para Orozco debe ser reubicada en sus relaciones con el pensamiento.

Renobell (2005), muestra como actualmente entramos en una nueva forma de pensar visualmente la sociedad; con la llegada de la digitalización visual, la imagen actualmente debe trabajar en unos nuevos modos de entender, interpretar y mediar la cultura. Algunos procesos comunicativos actuales, corresponden a lenguajes hipervisuales, donde la imagen cobra mayor importancia en el campo educativo.

Pantoja (2010), evidencia la importancia de la imagen fotográfica como discurso visual para la historia y como papel de transmisión, conservación y visualización de las actividades políticas, sociales, científicas o culturales de la humanidad, de tal forma que se convierte en un documento social, es decir representa la memoria visual de los siglos XIX y XX. Ya en el campo de la aplicación didáctica, la fotografía no solo constituye un recurso estético e ilustrativo, también como un proceso en el que se relacionan diferentes metodologías y recursos que son útiles en el proceso de enseñanza-aprendizaje, entre estas aplicaciones se encuentra el documental como aporte a la enseñanza histórica.

1.3.4 Sobre la relación imagen-pedagogía en Colombia

Klaus, Peña, Piñeros e Hincapié (2007), evidencian la necesidad pedagógica y didáctica de vincular la imagen a los procesos de enseñanza y aprendizaje. Es una propuesta de trabajo alternativa desde la cual se propone una reflexión pedagógica desde lo iconológico y lo imagológico. En este sentido, el artículo tiene un gran aporte debido a que muestra alternativas por medio de las cuales se establece la imagen como propuesta didáctica en el proceso educativo.

Goyes (2008) propone una reflexión a partir del campo imagen/educación, en cuatro sentidos: el primero, relacionado con el lenguaje, explora la diversidad de características que la imagen representa de la realidad: oralidad, escritura; el segundo se enfoca en la mirada y el ver como una dimensión de la imagen semiótica; el tercero muestra la importancia de la escala icónica y la representación figurativa en el proceso educativo; el cuarto realiza una valoración de la imagen visual dentro del contexto educativo. El aporte del autor es importante en cuanto a que reflexiona y evidencia la relación de la imagen en torno al devenir educativo, la fotografía también se incluye en estos trabajos de la imagen, no solo la audiovisual.

Al realizar esta revisión se pudo establecer varios aspectos con respecto a la relación imagen/pedagogía:

- a. Son muchos los intentos por dar un papel preponderante a la imagen dentro del ámbito educativo. La imagen es considerada a nivel internacional como una de las “mejores” herramientas para dinamizar los procesos de enseñanza al interior de las clases.
- b. Son pocos los estudios o investigaciones que abordan el carácter comunicativo de la imagen. Este aspecto permite pensar que la imagen puede ayudar a entender, interpretar y mediar cualquier cultura.
- c. La imagen puede ofrecer una riqueza invaluable como papel de transmisión, conservación y visualización de las actividades políticas, sociales o científicas de la humanidad. Es decir que sirve como vehículo tecnológico de la información. Por lo tanto su potencialidad se reduce a aspectos técnicos y antropológicos.

- d. Se hace evidente el afán por la capacitación docente en el uso de la imagen para la enseñanza. Es decir, el docente se convierte en un facilitador o emisor de estrategias técnicas, mas no de procesos de enseñanza argumentativos.

En conclusión lo que se pretende a partir de la investigación, no es el aspecto político o social de la imagen, sino las formas gramaticales en las que se encuentra inmersa; es decir, cuáles serían sus relaciones sintáctico-semánticas desde sus posibilidades comunicativas.

2. CATEGORÍAS TEÓRICO-METODOLOGICAS

2.1 Algunos acercamientos al concepto de cultura

Para el etnólogo francés, Dennis Cuche, en su libro “La noción de cultura en las ciencias sociales” (2004), el concepto de cultura ha tenido dos caracterizaciones, por un lado, ha sido desde sus inicios y por qué no actualmente, un tema de difícil tratamiento y de puesta en común; por el otro, se ha arraigado históricamente a la lucha de clases.

La dificultad de poner en común el término, se produce porque al hablar de cultura se habla del sentido, es decir: la percepción, la cotidianidad, y esto implica un relativismo que acepta cualquier noción del término desde la experiencia y lo que se capta con los sentidos.

[...] desde su aparición, en el siglo XVIII, la idea moderna de cultura provocó constantemente fuertes debates. Cualquiera que sea el sentido preciso que se le diera a la palabra – y no faltaron definiciones-, siempre hubo desacuerdo sobre su aplicación a tal o a cual realidad. Y es porque la noción de cultura penetra directamente en el orden simbólico, en aquello que se vincula con el sentido, es decir, en aquello sobre lo cual es complicado ponerse de acuerdo. (Cuche, 2004, p. 6)

Por otro lado, dice el autor, la noción de cultura se ha arraigado a la lucha de clases, desde que se reconoció el carácter humano y universal del término en el siglo XVIII, su concepción está ligada con un entramado de relaciones y desacuerdos que si bien reflejan la disparidad en las relaciones sociales, también se han visto conectadas con la historia y la manera semántica como se han desarrollado. Para Cuche, “las luchas de definición, son en realidad, luchas sociales, puesto que el sentido que hay que darle a las palabras proviene de compromisos sociales fundamentales” (p. 7).

2.1.1 *Grosso modo*, los inicios del concepto “cultura”

En su génesis, el término, que proviene del latín, cultura significa: “cuidado de los campos” o “cuidado del ganado”, fue adoptado en Francia a finales del siglo XIII; posterior a esto, en el siglo XVI, la noción de cultura fue reconocida como una acción: la de cultivar la tierra. Solo en el siglo XVIII, el concepto hizo referencia a la educación de la mente, en un sentido más individual:

“cultura de las artes”, “cultura de las letras”, “cultura de las ciencias” y es reconocido en el Dictionnaire de l’Académie Française (edición 1718) (p.9).

Más adelante, se produce una transición significativa: el concepto pasa de pensarse como la formación de las mentes (acción de instruir), a un estado de la mente producto de dicha instrucción. Explica Cuhe que solo a finales del siglo XVIII, los pensadores de las luces ven la cultura como una característica específica de los seres humanos; la palabra estuvo entonces relacionada con la idea de desarrollo, progreso, educación, razón. De allí la concepción de una cultura completamente occidental seguida por los parámetros del tiempo occidental. “Para ellos, la cultura es la suma de los saberes acumulados y transmitidos por la humanidad, considerada una totalidad, en el curso de la historia” (p. 11).

De esta manera, la cultura se entiende desde la instrucción como fuente para la ampliación de la “civilización”. Pero esta civilización se convierte en un sinónimo de la cultura diferenciada por su carácter grupal. Una civilización que busca sacar a la humanidad de la irracionalidad, de la ignorancia, y que pretende mejorar las instituciones, la educación y las leyes. “Son incluso tan avanzados (algunos países europeos), que ya pueden ser considerados como “civilizados”, todos los pueblos, incluso los más “salvajes”, tienen la vocación de entrar en el mismo movimiento de civilización, y los más avanzados tienen el deber de ayudar a los más retrasados”(p. 12).

En ese sentido la concepción de cultura se convierte en un sinónimo del progreso, se busca “civilizar”, todo lo que es “salvaje”, aquello que es “irracional o ignorante”, una concepción que trata de refinar las costumbres y que ubica al hombre en el centro del universo. (p. 13).

Para el siglo XIX, la cultura fue entendida en Alemania como parte de la influencia del nacionalismo:

La cultura proviene del alma, del genio del pueblo. La nación cultural precede y llama a la nación política. La cultura es un conjunto de conquistas artísticas, intelectuales y morales que constituyen el patrimonio de una nación, considerado como adquirido de una vez y para siempre y que constituye el basamento de su unidad. (p. 16).

Nótese entonces que es en el mundo occidental donde se plantea la concepción de cultura. En su texto, Cuche explica que algunas sociedades, no se cuestionan el hecho de poseer o no cultura, simplemente porque no es necesario; de esta manera, el término corresponde a una invención del mundo occidental que, como se pudo observar en los anteriores párrafos, ha estado en constante re-conceptualización. El término entonces está mediado por el pensamiento occidental, de ahí que se hable de multiculturalismo, interculturalidad, etnocentrismo, entre otros. (Narváez, 2013, p. 27).

Actualmente, el problema de la cultura continúa transformándose, tanto en el plano intelectual así como en los contextos cotidianos. Se habla entonces de cultura en las industrias de la información, en la caracterización de los jóvenes, en los asuntos del género y del cuerpo, en la industria, en la economía, en la política y en las formas en que los seres humanos conviven en las sociedades y se relacionan. Para dichos escenarios la cultura no es más que las formas de vida y de pensamiento de las sociedades, “el modo de vida particular, ya sea de un pueblo, un periodo, un grupo, o la humanidad en general” (Williams, 1985, p. 90) En palabras de la Unesco:

[...] cultura como el conjunto de los rasgos distintivos, espirituales y materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan a una sociedad o un grupo social. Ella engloba, además de las artes y las letras, los modos de vida, los derechos fundamentales al ser humano, los sistemas de valores, las tradiciones y las creencias¹

Frente a las múltiples concepciones que se han estructurado históricamente sobre el concepto de “cultura”, es necesario establecer que, para efectos de la presente investigación, la categoría no está basada en las formas cotidianas de comprenderla, tampoco en las concepciones sociales del término, el interés radica en analizar la categoría desde los procesos de significación y comunicación, es decir, como un modelo caracterizado por los códigos, tal como Umberto Eco lo define en su tratado de semiótica general:

[...] la cultura por entero es un fenómeno de significación y de comunicación (...) humanidad y sociedad existen solo cuando se establecen relaciones de significación y procesos de comunicación [...] Por tanto, la cultura entera debería estudiarse como un fenómeno de comunicación basado en sistemas de significación (Eco, 2000, p. 44)

¹ DECLARACIÓN DE MÉXICO SOBRE LAS POLÍTICAS CULTURALES. Conferencia mundial sobre las políticas culturales. México D.F., 26 de julio - 6 de agosto de 1982 Internet, [en línea]. <http://portal.unesco.org/culture/es/files/35197/11919413801mexico_sp.pdf/mexico_sp.pdf> (citado en 08/11/2011)

Analizar la cultura desde esta óptica, indica entonces mirarla desde su aspecto comunicativo, es decir, como códigos y narrativas, esto implicaría entonces comprenderla desde sus significados y sus formas simbólicas, es decir como sistema significante (que para este caso corresponde a la lengua), mediante el cual un orden social se consolida.

2.1.2 De los fenómenos culturales

Cuando se asume el papel de la cultura desde el sentido antropológico, es decir, desde las Ciencias Humanas, es necesario sugerir la caracterización de algunos fenómenos, los cuales conforman las relaciones de significación y comunicación que constituyen la sociedad.

Ya Foucault (Citado en Narváez, 2013) había mencionado que la episteme moderna y las ciencias humanas se originan cuando los científicos, filósofos o cientistas sociales comenzaron a considerarlo como un ser que vive, habla y trabaja. Y Umberto Eco (2000) los reconoce como fenómenos constitutivos y elementales de cualquier cultura, estos fenómenos son: (i) la relación entre el valor de uso y el valor de cambio, entendidos desde el intercambio de los bienes económicos; (ii) la fabricación de instrumentos que configuran la relación entre el hombre y la naturaleza; (iii) las relaciones de parentesco y las que tienen que ver con la moral y (iv) las relaciones de representación, que se establecen mediante el lenguaje y mediadas por la gramática.

Cada uno de estos fenómenos, dice Eco (2000), es necesario considerarlos como procesos semióticos. El primero, obedece a la lógica de la economía política y representa un intercambio simbólico cuando el objeto pasa de su valor de uso a su valor de cambio, esto es, cuando no representa físicamente el valor de cada objeto, sino que un signo puede sustituir el valor de uso: por ejemplo el dinero.

Para el segundo caso, el ser humano fábrica instrumentos que transforman las relaciones hombre –naturaleza, y es allí donde simbólicamente se produce la relación semiótica: el hombre puede desempeñar un trabajo y a su vez construir herramientas o útiles para desarrollar su propio trabajo. Si una persona quisiera usar un hacha para cortar una madera, puede hacerlo porque culturalmente ha elaborado un proceso semiótico, en otras palabras, (a) ha establecido la función del hacha, (b) le ha dado una denominación a dicho objeto “hacha que sirve para cortar” y (c) al verlo, es capaz

de reconocer su denominación y su función. De tal modo, se produce una relación entre significado (función del hacha) y significante (denominación “hacha que sirve para algo”) (p. 45)

En cuanto al tercer caso, el proceso simbólico se da en las relaciones de parentesco que tienen que ver con la familia y “el intercambio de mujeres”; existe una diferencia entre la necesidad y el sentido que está, por un lado, marcada por algo que podría denominarse natural y, por el otro, mediado por la moral (cultura en sí misma). El parentesco marca un sesgo artificial lo suficientemente radical para prohibir el incesto, así como la posibilidad de que un hombre pueda sostener relaciones con otras mujeres fuera del rito del matrimonio. Sobre el tema, menciona Levi-Strauss “La prohibición del incesto se encuentra, a la vez, en el umbral de la cultura, en la cultura y, en cierto sentido, es la cultura misma” (1985, p. 45). En conclusión, la cultura entonces estaría mediada por una institución, por una organización que, en términos generales, está configurada por las mismas relaciones propias de la cultura.

Hasta el momento se han explicado brevemente las características semióticas de tres fenómenos culturales que están presentes en la trama significativa de la sociedad; sin embargo, para efectos de esta investigación y, como ya se mencionó, no se hará énfasis en algunos de los anteriores procesos, no porque se considere que aquellos carezcan de importancia, sino porque la discusión sobre la cultura debe tener otro espacio amplio y significativo. Asegura Umberto Eco (2000) que la cultura en su totalidad no es solo comunicación y significación, simplemente observarla desde la semiótica, daría herramientas para poder comprenderla. Por lo tanto, se hará hincapié en el (iv) proceso que tiene que ver con el lenguaje, sus formas de representación y su estructura gramatical.

Menciona Leroi-Gourhan (1971) que la especie humana, no se desarrolla individualmente, sino que lo hace a través de su etnia; la posibilidad de construir cultura yace en la manera en que los hombres se relacionan con su misma especie y construyen sistemas simbólicos. Tal forma de relacionarse está mediada por una memoria particular, es decir por el mismo lenguaje; esto es, la construcción de un sistema de reglas que permiten a un grupo, construir su entramado de significación.

2.2 Del signo como motor de los sistemas de comunicación

Para Saussure (1967) la lengua es un sistema de signos, y “el signo es aquella cosa que puede considerarse como sustituto significante de cualquier otra cosa”, en ese sentido, el signo entonces es una entidad que tiene dos dimensiones: “el significado y el significante” se entiende aquí el significado como aquella entidad que solo puede ser mediada, transformada o creada por el ser humano. Mientras que el significante hace referencia a cada una de las formas que el ser humano utiliza para denominar aquello que posteriormente llamamos significado. Sin embargo, más adelante se ampliará dicho concepto. Dichas entidades están mediadas por un conjunto de reglas que son impuestas por la lengua (código).

Existen pues un sinnúmero de estudios sobre el signo, como entidades artificiales e intencionales y, según Klinkenberg (2006, Pág. 43-48), tres son las características según su función y funcionamiento: el signo como sustituto, como huella de un código y como instrumento de estructuración del universo.

2.2.1 El signo como sustituto

Decir que el signo es el sustituto de cualquier otra entidad, significa que tiene la capacidad de remplacear cualquier situación fuera de la presencia de los objetos. Un claro ejemplo está en el caso del valor de uso y valor de cambio: si tenemos una deuda, podemos dar un cheque para pagarla; al hacerlo estaríamos entregando un papel, con una firma, una fecha y un número; dicho papel sería el sustituto de aquel dinero que no poseo en ese momento; por lo tanto se estaría hablando del cheque como una representación, es decir que dicha hoja de papel posee un valor, que para este caso equivaldría al valor de cambio del objeto del que se está hablando (dinero).

En uno de sus textos, Umberto Eco (1988) narra la historia de un personaje llamado Sigma que, viajando a París, experimenta un dolor en el vientre que el mismo denomina daño de estómago. Luego de observar algunos códigos que son propios de la ciudad francesa, logra tener la entrevista con el médico. El señor Sigma trata de explicar su impase y lo asocia con un “dolor de estómago”; debido a la amplia experiencia, el médico no se conformará con lo que su paciente menciona, sino

que acudirá a innumerables métodos que pueden determinar el problema exacto de la dolencia del señor Sigma.

Nótese entonces que las palabras “dolor de estómago” estarían actuando como el sustituto de aquello que el señor Sigma no puede determinar sin la experiencia médica y sin los exámenes necesarios que demuestren las causas de su dolencia.

Para ampliar la visión, se podría tomar el ejemplo de los mapas geográficos o de las fotografías, que permitirían evocar lugares y observar paisajes sin la necesidad de estar presente en aquellos espacios. Para este caso, este signo que actúa como sustituto, permite reemplazar la experiencia directa.

Sin embargo, es necesario aclarar que, si se toma la concepción del signo como sustituto o representación, no podría entonces confundirse con el objeto en sí mismo, es decir, el mapa no es el territorio, la foto no es el paisaje y no es posible comerse las palabras que evocan alimento. Por lo tanto, el signo aunque esté cercano a los objetos que representa, nunca podrá ser el mismo elemento que está sustituyendo.

2.2.2 El signo como código

A simple vista, los signos están presentes en todos los momentos de la vida social; son representaciones que permiten las relaciones entre los grupos humanos o etnias. Sin embargo, cada signo, está mediado por un contexto, dentro de una caracterización; es decir, está configurado a partir de lo que Eco llama un *código*.

El código es el conjunto de reglas que permite crear y descifrar los signos, el significado de los signos se da a partir de que existe una persona y una circunstancia determinada; esto es, a partir de que un ser humano puede asociar el objeto con el sustituto (función semiótica).

De esta manera, para darle significado a un signo, es indispensable asociar e interpretar el código que la situación requiere. Gracias a ello, se puede establecer que la luz roja, no representa un anuncio de luz de neón donde una persona puede parar a comprar hamburguesas, más bien representa un signo que disminuye los índices de accidentes en determinado lugar. Es decir que el

código es una construcción social-histórica, es el que permite que un signo sea lo que es y no otra cosa.

En resumen, cuando se utiliza un signo, entran en juego, las características comunicativas y significativas de la cultura y, por lo tanto, la cultura en sí misma.

2.2.3 El signo como estructura de un universo

Cuando Klinkenberg menciona al signo como estructura del universo, lo entiende como el artefacto que fabrica lo que comúnmente se denominaría “la realidad”. Es decir, cuando se utilizan los signos, se estarían configurando las distinciones artificiales que el ser humano crea; de esta manera, las personas realizan categorizaciones. Tomemos el ejemplo del señor Sigma del texto de Eco: cuando el personaje se queja de un dolor de estómago está suponiendo la existencia del “mal de estómago” y, como contrapeso, la existencia del “no mal de estómago” o del “alivio”, pero también podría pensarse en un mal que no necesariamente debe ser el estómago: podría ser cualquier parte del cuerpo.

Por otro lado, adecuaría en casillas o niveles muchas características que son perceptibles por los sentidos: <<lo alto>> convoca <<lo bajo>>, <<lo grande>> convoca <<lo pequeño>>, <<lo ruidoso>> convoca <<lo silencioso>>, <<el calor>> convoca <<el frío>>, y así sucesivamente. De esta manera, lo construido posee unas relaciones que permitirían estructurar lo que a simple vista percibimos, son formas que garantizan la puesta en marcha de un código que es propio de la cultura.

Cabría entonces mencionar que estas distinciones son totalmente artificiales y arbitrarias. No existen en la naturaleza, son los seres humanos quienes clasifican y separan, es decir, quienes las dividen en unidades analíticas (Klinkenberg, 2006, p. 48)

Dichas unidades tienen puntos en común, tratarían de encontrarse y equipararse, pero nunca lograrían igualarse debido a que se estructuran según el significado. Por tal razón, volviendo al ejemplo del señor Sigma, si una persona tiene dolor en el vientre, pero no es médico, está pensando que su dolencia corresponde a las unidades discretas de dolor y alivio, mientras que el doctor, basándose en su propia experiencia y en sus conocimientos sobre el cuerpo humano (código), está

pensando que donde el paciente entiende el estómago, estaría el hígado, el páncreas u otro órgano situado en la región abdominal y donde el paciente entiende mal de estómago, estaría la hipótesis de espasmos o cólicos.

A modo de resumen, el signo entonces actúa como sustituto de cualquier objeto y se presenta de muchas maneras: (icónico, lingüístico). Está caracterizado por las estructuras de un código que pertenecen a una cultura y son parte de la configuración que generan los sentidos del universo. Por lo tanto, al hablar comunicativamente del signo, este relaciona unas condiciones que son materiales y otras que son conceptuales: las primeras hacen referencia al universo de los sonidos, los colores, las formas, las palabras (significante) y las segundas corresponden al universo de las ideas, de las representaciones mentales, de los valores y de las institucionalidades (significado).

2.3 De los sistemas sintáctico y semántico

Desde un punto de vista cotidiano, el proceso de comunicación es entendido como la forma en que los seres humanos transmiten información que sale de un emisor quien escoge la fuente y transmite un mensaje a través de un canal, mensaje que es recibido posteriormente por un receptor. Esta concepción que merece ser reestructurada no puede definir y resumir el proceso completo de la comunicación.

Por consiguiente, es necesario diferenciar las maneras en las que un proceso de comunicación se descompone de manera analítica. Para ello, es importante relacionar los tres procesos a saber: (i) un proceso de información (técnica), (ii) un proceso de significación (semántico) y (iii) un proceso de comunicación.

El primer proceso (información) corresponde a una acción mediante la cual es transmitida una señal², es decir, componentes físicos que pueden ser reconocidos por los sentidos, estos pueden ser visuales o auditivos, los cuales se transmiten y se almacenan. Dichos elementos, según Eco, provienen del sistema de las expresiones y corresponden *al sistema sintáctico*.

El segundo proceso (significación), contrario al anterior, ya no corresponde a los elementos físicos y perceptibles por los sentidos; en este se relacionan los elementos culturales que requieren de un acto mental, abstracto y de análisis. Por lo tanto, es un *sistema semántico*; es decir, un proceso mental diferente al aspecto físico, solo posible si un ser humano lo lleva a cabo. Dicha relación sintáctico-semántica es fundamental y obligatoria en el proceso de comunicación.

Todos los mensajes, para ser emitidos o recibidos, tienen que tener una existencia material, una forma física, perceptible por los sentidos" (...) "toda unidad o conjunto de unidades semánticas debe estar envuelta, por así decirlo, en una unidad o conjunto de unidades sintácticas, por ejemplo, un concepto en una palabra. (Narváez, 2013, p. 41)

En consecuencia, la relación entre el sistema sintáctico y el sistema semántico, se construye para formar *un código de comunicación*. Dicho código no se instaure por acción de la naturaleza, es

² Umberto Eco en su tratado de semiótica general (2000. Pág. 41-42), define las señales como "unidades de transmisión que puede computarse cuantitativamente, e independiente de su significado posible".

una acción convencional que se establece teniendo en cuenta unas normas (gramática). De ahí que la lengua sea “el primer código de comunicación en términos de uso y efectividad” (p. 41)

2.4 Función semiótica

Si tomáramos, al igual que lo hizo Umberto Eco el ejemplo sobre una máquina que ha sido configurada para emitir sonidos (señales) como consecuencia de un impulso eléctrico (2000, p. 59), se estaría hablando de los componentes técnicos que ocupan el mundo de la cibernética, es decir, procesos de información, codificables en forma de bits y que carecen de cualquier significado. Pero si al ejemplo se le suma un ser humano que es capaz de captar dichas señales, entonces se podría hablar del universo del sentido, en otras palabras, procesos de significación. Por lo tanto, aquella señal, pasa de ser un recurso tecnológico a un significante (expresión), situación que permite al ser humano completar la situación con el significado (contenido).

Una vez que está presente el ser humano en el proceso de significación, entran en juego las múltiples relaciones entre el significante y el significado, dicha correlación es tan cercana que se podría afirmar que no puede existir la una sin la otra y, de esa misma manera, una ópera en función de otra.

En su texto “Prolegómenos a una teoría del lenguaje (1984, p. 73)”, Hjelmslev define el signo como “[...] una entidad generada por la conexión entre una expresión y un contenido”, esto es, entre un significante y un significado. Explica que no es posible concebir el uno sin el otro debido a que si las personas hablaran sin pensar, emitirían sonidos a los cuales no se les daría contenido alguno; por el contrario si se pensaría sin hablar, entonces no existiría contenido lingüístico. Esta correlación entre expresión y contenido, es lo que Umberto Eco denomina “la función semiótica” (2000).

De esta manera, para que exista una función semiótica es importante que se tenga en cuenta las siguientes situaciones:

1. Que exista un código que asocie los elementos de un sistema transmisor (expresión) con los elementos de un sistema transmitido (contenido)
2. Que existan elementos del plano de la expresión que estén ubicados en correlación de los elementos del plano del contenido.
3. Que exista una sociedad humana que reconozca dicha correlación.

Resumiendo, la función semiótica es la que permite realizar todas las interacciones lingüísticas de los seres humanos; gracias a esta correlación, es posible realizar el proceso de significación y comunicación.

[...] si el signo es el puro y simple enlace de un significante y un significado (enlace arbitrario o no, impuesto o voluntario, individual y colectivo), de todas maneras la relación sólo puede ser establecida en el elemento general de la representación: el significante y el significado no están ligados sino en la medida en que uno y otro son (han sido o pueden ser) representados y el uno representa de hecho al otro. (Foucault, 2005, p. 73)

2.4.1 Expresión y contenido

Dentro del proceso de comunicación, intervienen elementos culturales que están mediados por el código, permiten la realización de la función semiótica y el proceso de significación. Dichos elementos son el significante y el significado.

La separación que propone Saussure entre significado y significante, es reestructurada por Hjelmslev como una correlación entre los funtivos expresión y contenido.

Según Saussure (1967, p. 41), el signo lingüístico (función semiótica para Eco), es una “entidad psíquica de dos caras”, que está compuesta por un concepto o un significado y por una imagen acústica o significante; la relación entre estas dos entidades, es una convención social y, por lo tanto el lenguaje es una herencia que un individuo adquiere en sus interrelaciones sociales.

El significante (expresión), hace referencia a la imagen que es elaborada debido a las observaciones directas, hace parte del testimonio que los sentidos elaboran, es una imagen sensorial, una “huella psíquica, una imagen acústica” (p. 86). La expresión entonces podría ejemplificarse mediante el uso de caracteres lingüísticos como las palabras.

El significado (contenido), es el concepto que produce un significante, la representación que los seres humanos realizan sobre las cosas: la idea de <<casa>> que nace cuando se escucha el sonido /casa/, la idea <<médico>> suscitada por la visión de un /estetoscopio/ sobre el cuello de una

persona, la idea de <<pan fresco>> suscitada por ciertas /sensaciones olfativas/, la indicación <<prohibido parquear>> proporcionada por una /señal de tránsito/ en la calle.

Así pues, el significado representa una unidad cultural. Según Eco, “en toda cultura una <<unidad>> es, simplemente, algo que está definido culturalmente y distinguido como entidad” (Eco, 1986, p. 61). En consecuencia, el significado de la palabra <<gato>> no indica un objeto físico, muestra una unidad cultural que está inserta en un código y por ende en un sistema.

Para Hjelmslev (1984), el significado y el significante son los fúntivos³ de la función semiótica. Por consiguiente, se produce una relación sintáctico-semántica, esto es, una conexión entre la expresión y el contenido. La relación entre estos dos ordenamientos sistémicos, dará como resultado la noción de sentido.

2.4.2 El código

Como se mencionó anteriormente, el código, más allá de ser el conjunto de reglas que permiten crear y descifrar los signos, constituyen un mundo cultural, la manera cómo piensa y habla una sociedad. Según Klinkenberg (1996, p. 58-61), el código tiene cuatro características: por un lado, (i) es una interfaz o estructura que posibilita la relación entre la experiencia sensible (mundo perceptivo, de los sentidos, expresión) y el mundo conocible (contenido), en busca de una *significación*; por otro, (ii) el código es un lugar de negociación, debido a que en el proceso de comunicación, en el emisor y en el receptor se presentan divergencias y no en todas las ocasiones se da una igualdad de código; por lo tanto, la negociación aparece como alternativa. (iii) En el proceso de elaboración de los mensajes, estos pueden poseer diversos códigos y por lo tanto aquellos que reciben los mensajes, pueden tomar las decisiones sobre lo que quieren o no describir, entonces los mensajes estarían siempre entrelazados.

“En un aviso publicitario, el sentido que se le debe dar a los vocablos está profundamente afectado por la imagen. Las tiras cómicas, el cine y el teatro aparecen como clases de mensajes que, a pesar de la gran importancia que en nuestra sociedad tienen, reposan sobre la asociación de códigos muy diferentes: el cine se hace con imágenes –lo que postula un código que llamaremos icónico-, de

³ El fúntivo es entendido por Hjelmslev (1971, Pág. 55) como “los terminales de una función, es decir un objeto que tiene función con otro objeto”

relatos –que hubiesen podido manifestarse en la tira cómica o la novela, indiferentemente-, de palabras, de música, etc. La ópera se hace con gestos, relatos, movimientos, apropiación del espacio, música, etc.” (p. 60).

Por último, (iv) dentro del código existen: (i) las sustancias y formas de la expresión y (ii) las sustancias y formas del contenido.

2.4.2.1 Forma y sustancia

Un sistema cultural o un código de comunicación no solo se resume en la correlación entre los funtivos: expresión y contenido, es decir, no solo se limita a pensar en los sonidos y en su significado, también es necesario tener en cuenta las reglas gramaticales.

En un acto comunicativo, el significado y el significante no son muy diferentes en las múltiples culturas. El sonido, por ejemplo, es común y reconocible en otras lenguas. El significado tampoco tendría una diferencia “pues las grandes unidades significativas no difieren sustancialmente entre una lengua y otra, como ocurre por ejemplo con los mitos de origen del universo y del hombre, lo natural y lo sobrenatural, la vida y la muerte, etc.” (Narváez, 2013. P. 43). No obstante, para que el contenido pueda expresarse, debe obedecer (arbitrariamente, debido al código) a un conjunto de reglas que, al ser utilizadas y combinadas, generan el sentido en el proceso. Por lo tanto, las formas serían los elementos que permiten convertir cualquier material expresivo: palabras, sonidos, gestos, en elementos significativos.

[...] cuando miramos las formas encontramos que los fonemas sí son diferentes, en número y en forma, entre una lengua y otra (21 en español y 42 en portugués, por ejemplo); así mismo, las reglas combinatorias que permiten construir unidades con sentido, difieren tanto que hacen casi imposible la transposición exacta de una lengua a otra. Estas formas son las que impiden entenderse a hablantes de distintas lenguas. Así que adquirir una lengua es sobre todo adquirir sus formas. Lo mismo ocurre con las culturas en general. (p. 43).

En consecuencia según Hjelmslev (1984, p. 73-89), el signo tiene dos direcciones una “exterior”: sustancia y forma en la expresión y otra “interior”: sustancia y forma en el contenido.

En ese orden de ideas, en el signo, la relación se da entre la forma de la expresión y la forma del contenido. La forma del contenido es una organización de la sustancia, que puede considerarse del orden de la experiencia individual cultural. El significante (forma de expresión) permite comunicar la experiencia, en tanto ha contribuido a dar forma al contenido durante los intercambios sociales.

Esquema 1. Estructura de la cultura.

Código	Forma	Sustancia
Expresión	Forma de la expresión	Sustancia de la expresión
Contenido	Forma del contenido	Sustancia del contenido

Fuente: Narváez. 2013. Pág. 43

2.4.2.1.1 Las sustancia de la expresión

Son los elementos físicos o materiales por medio de los cuales se construye la expresión, entre estos se encuentran los sonidos, los gestos, las palabras y los materiales técnicos: los papeles, las tablas, el papiro, el pergamino, el papel, la película fotográfica, las cintas. *Para el caso de esta investigación, estaría la pantalla electrónica.*

2.4.2.1.2 La forma de la expresión

Para lograr que estos elementos físicos de las sustancias de expresión, resulten visibles, es necesario que estos materiales se estructuren y se ordenen en partes; de esta manera se vuelven significativos los materiales técnicos. A esta organización se le denomina *forma de la expresión*.

Según Narváez (p. 45-46), las formas de la expresión son de tres tipos, a saber: (i) figurativas, (ii) abstractas e (iii) infográficas. Las primeras obedecen a un intento de crear una “ semejanza que crea la misma sensación perceptiva de la realidad empírica, o sea que tratan de imitar el mundo existente” (p. 46). Desde este punto de vista, estarían los sonidos que están presentes en el ambiente y las figuras o imágenes que se realizan del mundo exterior. En pocas palabras, serían las formas

de representación icónicas que no corresponden a la realidad pero que realizan una semejanza de ella (el sonido de un aullido de un lobo o el dibujo de él.)

Por otro lado estarían las formas abstractas como las “representaciones arbitrarias de los conceptos” (p. 46). En efecto, desde el punto de vista de los sonidos, estarían “el lenguaje” y desde el campo visual estaría la escritura alfabética y el sistema numérico. Cada una de estas no posee relación alguna con lo que representan, de ahí que la palabra “perro” expresada verbalmente o escrita alfabéticamente, no tenga algún parecido con un perro en la realidad o con un dibujo de un perro.

Por último, estaría la infografía que representa una relación entre lo icónico y lo abstracto. Son figuras que se utilizan para conectar ideas abstractas permitiendo una mejor visualización espacial de los conceptos.

Con respecto a esta investigación, las formas de expresión que se encontraron fueron:

Figurativo: ícono, video, fotografía, colores, objetos animados, cuadros, objetos sin movimiento, circunferencia, sonidos de efectos, entre otros.

Abstracto: escritura alfabética, números arábigos y romanos, lenguaje articulado.

Infográfica: mapas conceptuales.

2.4.2.1.3 La sustancia del contenido

Eco, había entendido la sustancia del contenido como “ocurrencia de unidades semánticas generadas por la forma del sistema semántico” (2000, p.89), es decir, situaciones que se generan a partir de los significados.

Ya Hjelmslev (1984, p.76) había mencionado que la sustancia del contenido era el “pensamiento” de los seres humanos y claramente lo expone Narváez como “las redes significativas o unidades culturales que habitan en la mente del hombre: el tiempo y el espacio, la vida y la muerte, Dios, el hombre y la naturaleza” (2003, p.47).

Estas sustancias son las que permiten la diversidad que caracteriza a cada civilización, cultura o étnia. En definitiva, corresponde a las múltiples maneras en las que está envuelta la trama de significación.

Las sustancias de contenido pueden ser de dos clases:

- **Situacionales:** hacen referencia al pensamiento cotidiano y particular de las sociedades, es específico de la cultura popular (entendidas no como culturas subordinadas, sino como culturas basadas en una lengua común, como unidad genética. (p. 89). Es de tipo práctico y oral. En este tipo de culturas orales recae la mayor importancia en lo afectivo y lo vivencial, la palabra es el vehículo principal, ya que suscita imágenes y permite demostrar los acontecimientos.
- **Trascendental:** se refiere a los aspectos característicos de la cultura alfabética, la cual es argumentativa, abstracta y letrada. En este tipo de pensamientos, la importancia recae en lo intelectual, en lo teórico.

2.4.2.1.4 La forma del contenido

Constituyen una red combinatoria que permite organizar y contar los contenidos. Facultan la creación de discursos y constituyen la manera cómo las diferentes civilizaciones, a través del tiempo, han estructurado sus historias y relatos, así como el modo y las teorías por medio de las cuales han explicado el mundo.

Al respecto Brunner (1986, p. 23-25) distingue 2 formas de organización: por un lado el pensamiento paradigmático (lógico-científico) argumentativo o abstracto, que no pretende contar el mundo sino explicarlo; y otro narrativo (literario-histórico) o figurativo.

La clasificación de las formas de contenido serían las siguientes:

Paradigmático (lógico-científico): se refiere al conocimiento formal, explicativo y racional establecido por la lógica científica. Opera bajo argumentos y procedimientos abstractos y se

estructura en categorías, reglas y principios. Es característico de la cultura alfabética y se enuncia a partir de las teorías científicas, no desde el punto de vista del investigador.

Narrativo (Literario-histórico): hace referencia al conocimiento práctico, expresado en intenciones, historias particulares y deseos. Su estructura es temporal y predominan las metáforas. En él se ubican las narraciones biográficas, la narración de testimonios, historias cotidianas, entre otras. La voz del investigador es tenida en cuenta.

En conclusión, es importante especificar que existe una relación recíproca entre el significado y el significante, entre la expresión y el contenido y entre las sustancias y las formas, cada una de ellas no podría darse sin la existencia de la otra.

Con el fin de hacer claridad sobre el tema, se tendrán en cuenta los siguientes esquemas realizados por Narváez (2013, p. 43).

Esquema 2. Estructura de la lengua.

Expresión	Sustancia	Sonido	Fonética
	Forma	Fonemas	Fonología
Contenido	Forma	Reglas combinatorias (sintaxis)	Sintaxis
	Sustancia	Significados	Semántica

Fuente: (p. 48)

Esquema 3. Estructura de la cultura.

Expresión		Contenido	
Sustancia	Forma	Forma	Sustancia
Materiales	Icónica / Figurativa Alfabética / Abstracta	Figurativa / Narrativa	Conocimientos Valores
Superficies		Abstracta / Argumentativa	
Instrumentos			

Fuente: (p. 48)

2.5 La imagen

Dada la importancia dentro de las relaciones educativas, el concepto clave que se abordará en el desarrollo de la investigación, es el de la “imagen”. Etimológicamente la palabra se deriva del latín “imago”, que significa retrato y este del verbo “imitari”, que significa imitar. Según el diccionario de uso del español, el término hace referencia a :

Representación de un objeto en un dibujo, pintura, escultura, etc., por los rayos de luz o de otra clase que parten del objeto. Esa misma figura recibida en la mente a través del ojo.

Representación figurativa de un objeto en la mente. (Moliner M, 1972, p. 90)

En una interpretación que se construye a partir de la lectura de autores como Jacques Aumont, Régis Debray y Charles Sanders Pierce, la imagen, en términos coloquiales: podría ser una representación, entendida esta como la acción de mostrar o hacer evidente un objeto que se observa en la realidad, por medio de figuras o palabras, es la visualización compleja de una serie de procesos, elementos y mecanismos que se interrelacionan entre sí.

En este sentido, la imagen es una representación icónica y constituye una técnica que busca volver gráfico cada elemento de la realidad⁴. Podría pensarse que la imagen es analogía, imitación, símbolo, narración, pero solo se estaría pensando en lo que Eco denomina “nociones ingenuas del iconismo”. Es decir, visiones construidas a partir de la experiencia y no desde campos teóricos. Por lo tanto, para definir lo que se va a representar gráficamente, es necesario tener unos conocimientos previos (códigos) que solo pueden adquirirse a través del sistema cultural aprendido en una sociedad.

En consecuencia, la imagen al igual que el lenguaje, está determinada por la cultura. Necesita de códigos y nunca podrá reemplazar aquel elemento que está intentando representar.

⁴ No se refiere específicamente a la realidad como un elemento externo, se considera una construcción cultural que el sujeto realiza.

2.5.1 Semiótica de la imagen

2.5.1.1 Del signo icónico como un tipo de función semiótica

El signo icónico es una representación, y como tal, construye una serie de relaciones entre los fenómenos gráficos y el objeto que quiere representar. Dichas relaciones solo pueden ser entendidas como condiciones de la experiencia, interpretadas por un código. En ese sentido el Signo icónico es convencional: al no poseer las propiedades del objeto, esta mediado por el modelo cultural.

El signo icónico al estar condicionado por la cultura e interpretado por un código, reproduce algunas condiciones del significado del objeto a través de códigos de reconocimiento⁵ y por medio de convenciones gráficas. Dichas convenciones son arbitrarias debido a que simplifican en una configuración gráfica, una condición semántica.

De esta manera el signo icónico cumple con la función semiótica, debido a que entran en relación el significado (contenido) y el significante (expresión). Para que exista una convención gráfica (expresión) es necesario la presencia de un significado (contenido), ambas categorías mediadas por el código y la cultura.

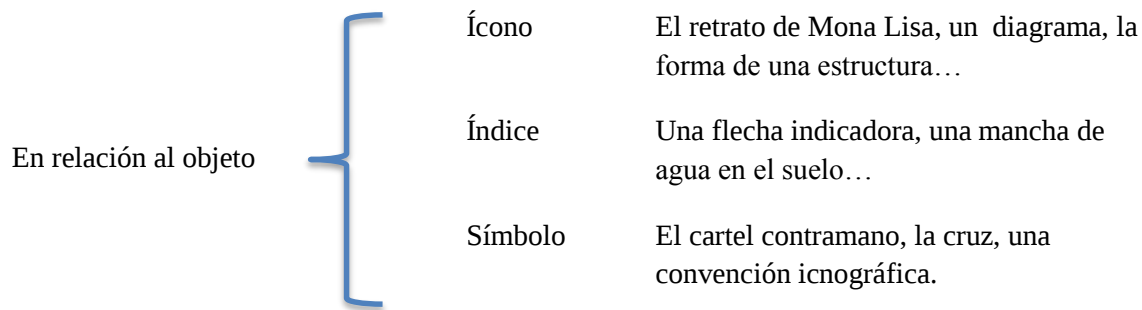
En conclusión, la capacidad de comprensión de un signo icónico está en relación con un sistema de expectativas de un código cultural.

2.5.1.2 Sobre el fenómeno de comunicación visual en el signo de Pierce

En las distinciones triádicas que Pierce establece sobre el signo, podrían sus categorías referirse a fenómenos de comunicación visual. Al respecto Eco (1970, p. 24), interpretando a Pierce, propone el siguiente esquema

⁵ Como código de reconocimiento se entiende como un código cultural, un artilugio gráfico (de una cebra son las rayas) que identifican características pertinentes y caracterizadoras del contenido

Esquema 4. Del signo en su relación al objeto.



Fuente: Eco (1970. Pág. 24)

En un intento de interpretación de las categorías propuestas por Pierce, se puede evidenciar a partir de esta ligera enumeración, el carácter que cada una de ellas aporta a los fenómenos visuales. Sin embargo, para efectos de esta investigación se tomarán en cuenta las tipificaciones que tienen que ver en la relación con el objeto. (Ver esquema 5)

Esquema 5. Sobre la relación signo- objeto.

	Descripción según Pierce	Descripción según Eco (2000:268)	Tipo
ÍNDICE	Cuando el signo está mostrando, indicando, está conectado de manera física al objeto.	Relacionados físicamente con su objeto	Un rayo: indica una tormenta.
SÍMBOLO	Cuando el signo no tiene ninguna relación directa con el objeto, sino que esta relación se da por un acuerdo social.	Relacionados arbitrariamente con su objeto	Palabras, logotipos, señales de tránsito.
ÍCONO	Cuando el signo está imitando al objeto, cuando intenta parecerse, asemejarse	Semejantes a su objeto	Pinturas, retratos, dibujos, imágenes.

Fuente: Elaboración propia con la información de la cita con base en Eco. (1970)

2.5.1.2.1 Índice

Pierce propone que el índice muestra, indica o dirige la atención hacia un impulso físico. Volviendo al caso del señor Sigma quien manifiesta su molestia estomacal, se estaría estableciendo

una relación en términos de causalidad. Del mismo modo, cuando se observa una luz roja en un semáforo, enseguida se indica que es necesario detenerse.

Por lo tanto, cada índice tiene la característica de informar, pero, antes de dicho proceso, existen sistemas de convenciones o experiencias aprendidas culturalmente. Es necesario establecer relaciones convencionales entre el signo y el objeto, de lo contrario solo se daría teorías naturales sobre el suceso. Tal es el caso de las huellas que se pueden dejar en el suelo cubierto de nieve; en este caso se deben aprender los tipos de huella que se muestran al paso de un ser humano, animal o el mismo viento que podría conducir algún objeto; si las huellas corresponden a algo que nunca se aprendió o se conoció, se considera entonces un proceso natural.

De esta manera, los fenómenos visuales, que son comprendidos como “índices”, son entendidos como signos convencionales, debido a que son aprendidos e impuestos arbitrariamente por la cultura y son establecidos durante el proceso de socialización.

2.5.1.2.2 Símbolo

Son considerados como parte del mundo humano del sentido, es decir, construcciones que se dan por un acuerdo social (cultural). Los símbolos forman parte de un lenguaje codificado, son la unidad de la cultura: objeto, artefacto, fenómeno o representación expresiva.

Según Narváez (2013, p. 38), cuando están presentes los símbolos, se están captando: la lógica (forma de conocer), la ética (forma de valorar) y la estética (forma de sentir y percibir) de una cultura particular. Cada una de estas formas se ubica en el sujeto en mayor o menor medida, dependiendo de las capacidades, del proceso de socialización y del nivel de relación que este tenga con su cultura.

2.5.1.2.3 Signo icónico

La primera relación que Pierce establece con el signo icónico es el de semejanza, debido a que según el autor, existe un “parecido innato” entre el objeto y su representación. Sin embargo, esta

definición tiene algunas dificultades al pretender que la representación tiene las mismas propiedades del objeto que está representando. Al respecto Morris plantea:

El retrato de una persona es icónico hasta cierto punto, no totalmente, porque la tela pintada no tiene ni la textura de la piel, ni la facultad de hablar y moverse que tiene la persona cuyo retrato representa. Un filme es más icónico, pero tampoco lo es del todo (Morris, 1946).

Para Morris el tema del signo icónico es un asunto de grado de iconicidad; sin embargo, pensar que lo icónico se define como semejanza es un tema del sentido común y por lo tanto no representaría importancia para la semiología de los fenómenos visuales.

Por otro lado, cuando se observa un cartel publicitario, se ponen en juego algunas características de la percepción como estímulos visuales, colores, relaciones espaciales, juego de luces, etc. Esto provoca una serie de sinestesias⁶ que le permiten al sujeto pensar en aquello que los publicistas quieren evocar.

Por consiguiente, aunque un signo icónico no represente semejanza con su objeto, si puede activar algunas condiciones de la percepción. Sin embargo cada uno de los intentos por definir la semejanza se torna problemático en el sentido de ver si las propiedades de la representación son las que el sujeto ve o son las que conoce.

2.5.1.3 Las nociones ingenuas del iconismo

Desde el sentido común, se la ha otorgado a la imagen algunas características que permitirían su relación con el objeto representado. En ese sentido, se ha pensado que puede tener las mismas propiedades y estar motivado por el objeto; puede establecer semejanzas o analogías; podría estar separado en unidades pertinentes o lograr construir la realidad física externa. Sin embargo, estas

⁶ La sinestesia es trabajada en la neurofisiología y hace referencia a la asimilación conjunta o interferencia de varios tipos de sensaciones de diferentes sentidos en un mismo acto perceptivo. Un sinestésico puede, por ejemplo, oír colores, ver sonidos, y percibir sensaciones gustativas al tocar un objeto con una textura determinada. No es que lo asocie o tenga la sensación de sentirlo: lo siente realmente. La sinestesia es un efecto común de algunas drogas psicodélicas, como el LSD, la mezcalina o los hongos psicocibios. (Tomado de Córdoba M.J. de, Riccò D. (et. al.), Sinestesia. Los fundamentos teóricos, artísticos y científicos, Ediciones Fundación Internacional Artecittà, Granada 2014. SEGUNDA EDICIÓN AMPLIADA Y MEJORADA. ISBN-13: 978-84-943071-0-2)

características que se le atribuyen al iconismo, según Eco, son concepciones que presentan dificultades en cuanto a la relación imagen- objeto.

Estas dificultades son denominadas por Umberto Eco: “nociones ingenuas o posiciones subjetivas acerca de los signos icónicos y su correlación con la cultura. Según Umberto Eco, se utilizan para mostrar que la imagen de un objeto significa ese objeto a partir de una correlación cultural (2000, p. 326)

2.5.1.3.1 Los signos icónicos no tienen las mismas propiedades del objeto

Si bien es cierto que las imágenes pueden llegar a representar las características de un objeto específico, -teniendo en cuenta las construcciones culturales que se realizan al respecto-, no pueden llegar a ser parte del mismo. Al respecto el siguiente ejemplo:

El retrato de una persona es icónico en cierta medida, pero no completamente, dado que la tela no posee la textura de la piel humana ni la movilidad del individuo retratado (p. 327).

Esto quiere decir que por más fiabilidad que pueda tener una imagen con respecto a su objeto representado, nunca podrá tener sus mismas propiedades.

2.5.1.3.2 Los signos icónicos no son semejantes al objeto

Se podría pensar inicialmente en la palabra “semejanza” para determinar la relación existente entre una representación del objeto y el objeto en sí mismo, y funcionaría en el sentido de los estímulos visuales: colores, relaciones espaciales, dirección de la luz, que tendría aquel signo icónico. Por lo tanto, esa representación terminaría siendo un elemento totalmente diferente al objeto que se quiere relacionar.

Sin embargo, el concepto de semejanza, no sería un buen constituyente de la relación icónica. Según autores como Gibson (1966, p. 227), la semejanza se produce y debe aprenderse, no está inmersa como una característica propia de la imagen con respecto al objeto; la semejanza entonces se establece por las convenciones culturales que se tienen en un contexto determinado. La imagen

no es semejante al objeto debido a que el concepto de semejanza es una construcción cultural, así transmita la misma información no puede ser parte de las propiedades de un objeto⁷.

En conclusión, la imagen no imita al objeto, sino que construye una configuración que remite a un objeto a través de su parecido (culturalmente construido).

2.5.1.3.3 Los signos icónicos no son totalmente análogos a los objetos

Si entendemos que la analogía es una comparación entre las imágenes y el objeto (o entre dos objetos), en ese caso no podría ser parte de la relación que aquí se plantea. Pero si se piensa que la imagen tiene una relación de proporcionalidad con el objeto, en ese sentido se puede dar la relación analógica. En tal caso la imagen no es analógica al objeto debido a que cada una de las entidades (imagen y objeto) tiene unas características proporcionales que son mediadas por la cultura y que son puestas por el sujeto de manera arbitraria. Por más de que la imagen se acerque a las características del objeto, siempre estará influida por las relaciones que el sujeto establezca, de acuerdo con su aparición de la cultura.

2.5.1.3.4 Los signos icónicos no son motivados por el objeto.

Cuando tenemos una imagen de un objeto, se intenta pensar que esa imagen es el reflejo del mismo. Si se aceptara la existencia material de una imagen, se podría afirmar que dicha imagen no está en el lugar del elemento, sino en frente de él. Durante el proceso del reflejo, aunque la imagen proyectada en el espejo haga coincidir la fuente con el destinatario, no significa entonces que el objeto esté motivando al signo icónico, todas estas construcciones se realizan a partir del sentido de la vista y por ende corresponden a construcciones culturales.

⁷ Eco, en su "tratado de semiótica general" (2000:291), pone de ejemplo la "semejanza" que existe basado en la experiencia entre el azúcar y la sacarina. Al realizar el análisis químico las dos sustancias son muy diferentes (azúcar: $C_{12}H_{22}O_{11}$ y la sacarina es un derivado del ácido o-sulfamidobenzoico), no tienen propiedades en común; tampoco existe una semejanza visual, debido a que el azúcar tendría un mayor parecido con la sal. Por lo tanto las propiedades comunes, obedecen más al efecto que puede tener la sustancia en el contacto con las papilas gustativas. De esta manera, para hablar de semejanza, es necesario (i) observar la estructura química de los compuestos, (ii) una interacción entre el órgano y la sustancia, (iii) una estructura del proceso perceptivo que es arbitrario e impuesto culturalmente (la noción de amargo y dulce). En conclusión, la condición de semejanza se establece por convenciones culturales.

2.5.1.3.5 Los llamados signos icónicos están codificados convencionalmente pero no arbitrariamente

Como los signos icónicos están correlacionados culturalmente, su codificación contiene una serie de reglas que son impuestas por objetos determinados. Las imágenes que puedan producir los pintores, por ejemplo, pueden parecer perfectas (con relación al objeto que se quiere representar) si se leen desde la perspectiva de un tiempo presente, mientras que las obras del pasado pueden parecer ficticias y ser rechazadas. Esta variabilidad temporal demuestra que es necesario que las comunidades acepten las reglas o normas, para darle validez a los signos icónicos. Por lo tanto, se establecen por convención, pero no pueden ser arbitrarias porque obedecen a códigos culturales.

2.5.1.3.6 Los llamados signos icónicos no son analizables en unidades pertinentes, codificadas y no permiten una articulación múltiple como los signos verbales.

Las palabras pueden descomponerse en unidades pertinentes: letras, sílabas y palabras, y pueden escucharse por medio de la fonética. Cada una de ellas tiene significado. De esta manera podemos decir que la letra “A” tiene el significado de la primera vocal del alfabeto castellano; la sílaba “los” hace referencia –también en castellano- a un artículo masculino e indica pluralidad; y la palabra árbol tiene como significado: planta perenne, de tallo leñoso, que se ramifica a cierta altura del suelo. Por lo tanto cada una de las unidades pertinentes del lenguaje poseen significado; de la misma manera, cuando se combinan entre ellas mismas o cuando se utilizan los rasgos fónicos distintivos.

Esta situación es diferente en la universalidad de los signos icónicos, debido a que la imagen (la imagen visual por lo menos), no es fónica. Tampoco puede descomponerse en unidades y por lo tanto cada unidad no posee significado independiente. Para que un signo icónico tenga significado es indispensable que se combinen todas sus partes formando un solo elemento que dará como resultado una imagen.

2.5.1.3.7 Los signos icónicos no pueden construir la llamada “realidad física externa”.

Según algunas versiones sobre la visión humana, le otorgan a este sentido la función de percepción de las realidades, una concepción natural y propia del sujeto. Sin embargo este proceso no es más

que un acto de percepción que obedece a reglas propias del sistema perceptivo, las nociones de centro, periferia, atracción, ya están grabadas en el sistema ocular, por lo tanto las características que podrían denominarse “objetivas y reales” son construidas en el acto de percepción y en el proceso de reconocimiento.

Según Zunzunegui (1989, p. 106), solo la retina puede ofrecer por partes, imágenes enfocadas y nítidas, por lo tanto produce “proyecciones parciales del mundo” no réplicas del mismo, por consiguiente, es una representación y no un reflejo.

2.5.2 La imagen como código (código icónico)

En el mundo cotidiano, se perfila una sucesión de reflexiones en torno al carácter universal y fantástico de la imagen, adicional a esto se establece un límite infranqueable que pone en oposición el lenguaje de las palabras contra el lenguaje de las imágenes. De esta manera se exalta en el ámbito cinematográfico y televisivo la “potencia y eficacia” de la imagen sobre el carácter lingüístico y se ha pretendido que dicha visualidad puede llegar a reemplazar el mundo de la palabra, inclusive de lugares donde este representa el recurso educativo más importante y, al mismo tiempo, el más simple.

Sin embargo, carece de sentido pretender estar “a favor” o “en contra” de los procesos lingüísticos, debido a la imagen. Una de las razones consiste en la simultaneidad de las estructuras lingüísticas y la imagen presentes en un proceso comunicativo:

- a. Imágenes cuyo contenido se expresa en forma escrita.
- b. Estructuras lingüísticas que están presentes de manera oculta en la imagen.
- c. Imágenes que sirven de apoyo para informar las estructuras lingüísticas.

No obstante, la razón principal se fundamenta en el hecho de que no existe una semiótica de la imagen que este por fuera de una semiótica general, esto significa que el mundo de la imagen no puede pensarse por fuera de la lengua, cada uno de los componentes que engloban el concepto, son producto de una cultura. Por lo tanto, no podría hablarse de un universo de la imagen como un sistema totalizador e independiente, por el contrario, cada imagen está condicionada por el sistema de significados que impone una sociedad.

Porque la enseñanza sólo transmite cultura, deberá –hoy como ayer- conceder más importancia a la lengua que a la imagen, ya que la lengua es más fundamentalmente cultural que la imagen, y desempeña un papel más central en la vida social (incluso en nuestras “sociedades de la imagen” que, más que nunca, son sociedades de la palabra) (Metz, 1972. Pág. 213).

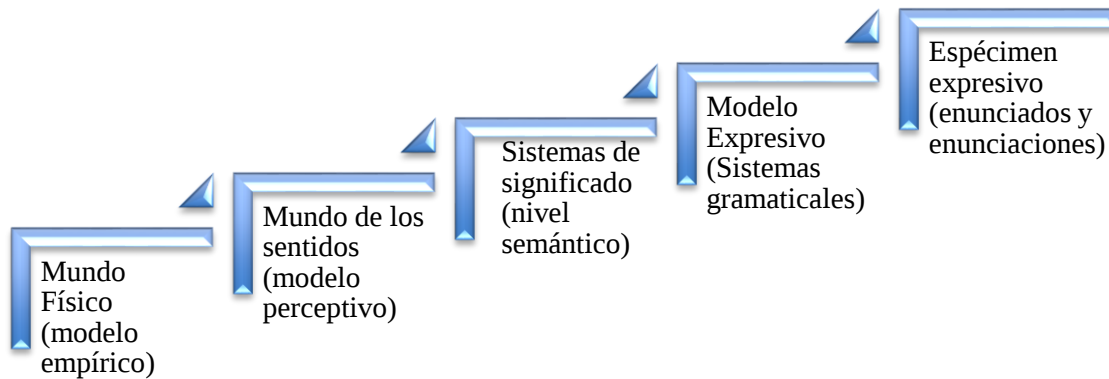
Por consiguiente, hablar de código icónico significa reproducir con elementos gráficos, las propiedades culturales de una sociedad. Dicha cultura, cuando establece las características de los objetos, utiliza los códigos de reconocimiento (características perceptivas de la visión y el responsable de identificar rasgos pertinentes y caracterizadoras del contenido), para determinar las cualidades del contenido. De esta manera, un código icónico establece elementos del código de reconocimiento o elementos del contenido.

Es importante tener en cuenta que la imagen, es una relación entre unas formas expresión y unos significados (sustancias del contenido). La imagen es un modelo expresivo, es un modelo de representación porque la representación está en el modelo semántico y expresivo. La imagen no es un reflejo de las cosas, sino de las unidades culturales.

La mayoría de las representaciones icónicas esquemáticas verifican literalmente esta hipótesis (el sol como círculo con rayos, la casa como cuadrado rematado por un triángulo, etc.). Pero incluso en los casos de representación más “realista” se pueden individuar bloques de unidades expresivas que remiten no tanto a los que SE VE del objeto, sino a lo que SE SABE o a lo que se ha aprendido a ver. (Eco, 2000, p. 306-307)

En este sentido es importante el aporte de Eco (p. 353-359) sobre el proceso de codificación, al respecto se debe entender la manera como culturalmente los seres humanos establecen sus relaciones comunicativas:

Diagrama 1. Proceso de codificación.



Fuente: Narváez 2013, Pág. 35

El sujeto⁸ considera que existe un mundo físico (externo); que es percibido por los sentidos; a partir de allí se establece el modelo semántico, es decir, los sistemas de significado que permitirían establecer el sentido de lo que se ha visto durante el proceso; posteriormente en el modelo expresivo, se establece la gramática, es decir las reglas que se usarán para expresar los contenidos; por último los enunciados y las enunciaciones que permitirían al sujeto expresar los contenidos.

Nótese que el sistema de significados sería el tercer proceso en la cadena y estaría mediado y determinado por la existencia de un mundo físico, condicionado por el mundo de los sentidos. Sin embargo esta apreciación tiene algunas dificultades al comprobar que el mundo de la percepción tiene restricciones en cuanto a la elección que los sentidos deben hacer de aquel mundo físico. Por lo tanto el sistema de las significaciones humanas estaría mediado por la propuesta del mundo perceptivo (condicionado por el formato cultural), sería este último el que condicione el significado de todas las cosas.

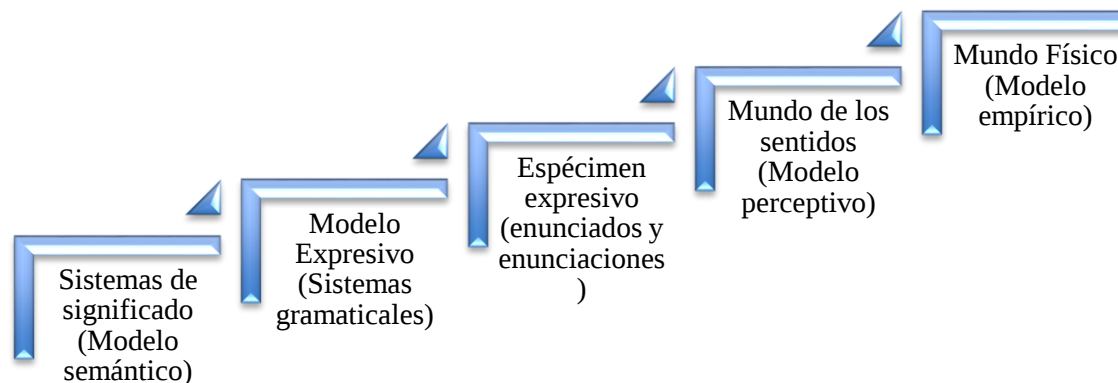
Ahora bien, desde el punto de vista comunicativo lo que se percibe no es el mundo físico, es el mundo simbólico, es decir la manera como los sujetos codifican el mundo. Por lo tanto, como se pudo describir en anteriores páginas, para efectos de la comunicación lo que se necesita son los modelos expresivos y los modelos semánticos. De esta manera cuando el sujeto realiza la

⁸ Es considerado como una entidad constituida por la cultura, a partir de su desenvolvimiento en un entorno social. Todo lo que percibe ya está organizado a partir de las propuestas culturales.

codificación estaría observando las relaciones que existen entre la expresión y el contenido. En este sentido, no es relevante determinar si existe correspondencia entre el mundo perceptivo y el empírico, por el contrario es importante establecer los procesos de significación, es decir si las codificaciones tienen sentido y se pueden entender.

Por consiguiente, según Narváez (2013, p. 36) el proceso se establecería de la siguiente manera:

Diagrama 2. Proceso de codificación expresivo.



Fuente: Narváez 2013, Pág. 36

En ese orden de ideas, la función comunicativa de la imagen parte del modelo semántico, es decir, de los sistemas de significado que el sujeto tiene para su posterior elaboración. Antes de su realización se tienen en cuenta los sistemas gramaticales o reglas que le permitirán contextualizar su obra, posterior a esto se vuelve un espécimen expresivo cuyo resultado fue inicialmente determinado por el código cultural.

Por lo tanto, para poder analizar la función comunicativa de la imagen es necesario verla desde su especificidad como código; la imagen como forma de comunicación constituye una forma de codificación (entendiendo ésta como la acción de transformar un contenido a una expresión o viceversa).

2.5.3 La imagen como didáctica

“(…) el profesor de imágenes, si quiere servir para algo, tendrá que convertirse en un profesor de civilización, y esforzarse en aumentar la cantidad de *objetivos culturales* (una cafetera de filtro, una cortadora de césped…) u objetos *llamados naturales* (que solo pueden identificarse culturalmente: un alerce, un león marino…) que sus alumnos puedan reconocer –o sea nombrar-. El curso de imágenes se habrá transformado en una lección de cosas, es decir, en gran parte en una lección de palabras”

Christian Metz

La aparición de la imagen es importante en la construcción que hace el sujeto de su mundo, existe entonces, una relación entre el enunciado y la enunciación; esto significa que para realizar un análisis minucioso del impacto de la imagen en los sistemas educativos, es necesario tener en cuenta la relación entre lo que se dice y como se dice.

Al presentarse una imagen en el campo pedagógico, entran en juego valores subjetivos que son acompañados por las palabras y son estas mismas las que explican y diversifican la intención didáctica, de esta manera las ideas que tenemos del mundo son construcciones particulares y por lo tanto no podría existir una categoría denominada “mundo real”. Al respecto Genevieve Jacquinot en su libro “imagen y pedagogía análisis semiológico del filme didáctico” propone lo siguiente:

[...] el mundo real o el mundo de toda la gente, es a veces una realidad o una ilusión de la realidad, [...] son una muestra de imágenes del mundo, la exploración de la función de la imagen analógica, es el análisis de la percepción y subjetividad del mundo [...] (Jacquinot Genevieve, 1977, p.10)

En este orden de ideas, siguiendo el sentido didáctico del filme o película, cada imagen contiene un referente y un mensaje fílmico, el primero hace referencia a lo que lleva implícito el signo y no está presente en el lenguaje y el segundo es entendido como la operación por medio de la cual, la imagen estructura la realidad que refleja; es el resultado de un trabajo y de la construcción mental elaborada por el espectador a partir de la misma.

La didáctica es una categoría de la pedagogía, todo material didáctico tiene por objetivo la enseñanza de un concepto. El uso didáctico es distinto al uso político y moral porque se trata de enseñar conceptos disciplinares.

El uso de la imagen tiene que ver con la enseñanza de un concepto, es decir, de una unidad de contenido. El material audiovisual (oral icónico) teóricamente debería responder a los tres mundos. (Para ampliar el concepto ver 4.1)

2.5.3.1 Las clasificaciones del mundo en que se relaciona la imagen

Según autoras como Genevieve Jacquinet (1985), el mundo de la imagen pedagógica se clasifica en tres mundos o presupone 3 referentes: *el mundo de terrenal o el mundo de todo el mundo; el mundo del especialista o autor y el mundo de la clase o mundo del espectador.*

2.5.3.1.1 El mundo terrenal o el mundo de todo el mundo

En este referente existe una creación subjetiva del mundo cotidiano a partir de la película o la imagen; primero, el sujeto empieza por creer que lo que percibimos del mundo es el mundo. Quiere decir entonces, que tiene un principio de realidad propio y particular.

La imagen comienza a modificar las estructuras mentales que se tienen del mundo; todos los elementos que intervienen en una imagen, tienen características comunes y fundamentales del fabricante de ese mundo: esto es, una impresión de la realidad o una ilusión de la realidad. Los objetos (construcciones culturales), los sujetos, el discurso, entre otros; entran en juego para dar secuencia a la imagen y así crear un efecto de la realidad.

En una película, desde el campo didáctico, cuando se muestran imágenes de aquello que “podemos ver en la realidad”, se explota la función analógica de la imagen y se fundamenta en la ética de lo parecido.

2.5.3.1.2 El mundo del especialista

El mundo del especialista es la estructura de un mundo creado por un autor, con unos intereses particulares. Son datos abstractos que se elaboran o se construyen basados en un análisis anterior a la imagen o película.

En el mundo del especialista, se crean imágenes a partir de secuencias de macrocinema o secuencias animadas; estas imágenes alteran la realidad estructurando un mundo de datos que son sensibles y concretos y que están prediseñados o preconcebidos para transmitir un tipo de discurso. En este referente existe una ausencia de datos o temas inmediatos, por lo tanto se produce una “ruptura discursiva” que es característica de los contextos pedagógicos actuales.

2.5.3.1.3 El mundo de la clase o mundo del espectador

El mundo de la clase es en general el mundo del espectador, lo que está presente al frente de las pantallas o al frente del sujeto. La irrupción del mundo de la clase es otro momento de la ruptura discursiva: es la aparición en la pantalla de aquello que se dice o no se dice.

En este referente se menciona la película o la imagen en función del espectador y todo está preparado con la idea de que el público en general, se sienta parte de ese mundo y no objeto de un espectáculo. Sin embargo, en el contexto pedagógico, el referente comienza a ser explícito debido a la presencia de espectadores “educados”; el mundo del espectador debe recurrir a otro tipo de estrategias que le permitan continuar con la transmisión del discurso, cada intento por modificar la estructura implica una ruptura discursiva.

De esta manera, el espectador escolar es distinto a un espectador mediático; debido a que el segundo tiene la posibilidad de entender a libre albedrío lo que observa en una pantalla; mientras que el primero tiene algunos conocimientos adquiridos; por lo tanto, necesita de un mundo más elaborado. Desde el punto de vista del emisor y del texto, está previsto o predeterminado, cual es el mensaje o el significado final del texto pedagógico.

2.5.3.2 Tipos de mensajes audiovisuales y su relación con el campo pedagógico (Grados de elaboración fílmica)

Las películas y las imágenes contienen entonces mensajes audiovisuales que modifican la escritura fílmica y estas a su vez, entran en relación con el medio. La relación dialéctica entre el habla y la escritura fílmica didáctica muestra una taxonomía de los mensajes audiovisuales. A continuación se mencionan los tres tipos de mensajes audiovisuales y su relación con el campo pedagógico.

2.5.3.2.1 El grado cero de la escritura fílmica didáctica

Representada por los escritos y sus derivados (experiencias de grabación, emisiones-debates y mesas redondas), se utiliza el cine o la televisión como las técnicas de grabación, pero no se usan configuraciones significantes; esto es: no se presenta ni un campo cinematográfico ni didáctico, ya que el objetivo didáctico preexistente del trabajo de grabación, no se lleva a cabo por la película.

En este grado cero, no existe ningún tipo de escritura fílmica, por lo tanto el estudiante tiene un papel pasivo en el proceso. Simplemente recibe lo que el especialista quiera proporcionarle.

2.5.3.2.2 El grado medio de la escritura fílmica didáctica

Está representado por los mensajes de la enseñanza de tratamiento cinematográfico con la película esencial. Consiste en la integración de los diversos mundos que definen las relaciones referenciales pedagógicas tradicionales. Explica lo que constituyen los saberes (el mundo del especialista) a alguien que no sabe (el mundo de la clase o el espectador), en el mundo en el que vive (el mundo de todos). En este grado medio, la articulación de secuencias permite el paso de un referente a otro destacando las operaciones de intelección. La participación del espectador es generalmente solicitada para un cierto número de procesos retóricos y el proceso didáctico está elaborado o realizado para el que realiza el documento; es decir, para el que enseña, no para el que aprende.

2.5.3.2.3 El grado pleno o completo de la escritura fílmica didáctica

Se representa a través de mensajes que usan la materia significativa de un modo específico. El espectador produce un trabajo y construye un verdadero aprendizaje. Los mensajes, no son fílmicos didácticos porque transmitan conocimientos, sino, porque permiten la elaboración de conocimientos. El proceso didáctico contiene un mensaje que es producido por el alumno y no por el profesor. En estos documentos ni el mundo del especialista está presente, tampoco el mundo de todos, es en conclusión el tratamiento fílmico (sujeto), el que elabora el acto didáctico.

Sin embargo se presenta una contradicción: la pretensión de un grado pleno es que tenga final abierto (que tenga ambigüedad); es decir, que el individuo tenga la posibilidad de construir su propio aprendizaje. En cambio el concepto didáctico, propone la no existencia de dicha pluralidad debido a que se están enseñando disciplinas. En las disciplinas las palabras deben tener definiciones y las definiciones deben ser unívocas.

2.5.3.3 Sobre lo didáctico en la imagen

En el campo educativo, son múltiples las definiciones del concepto didáctica. La definen como una disciplina de la pedagogía, es decir, como un proceso de interacción comunicativa que está presente en la relación sujetos y actores educativos. En cada una de las definiciones que se encuentran sobre el tema de la didáctica, todas coinciden en afirmar que es una práctica en todo sentido; tiene por objetivo el fácil acceso, aprendizaje y desarrollo de la motivación de los estudiantes por el conocimiento. La didáctica entonces, se ocupa de las preguntas acerca del qué, para qué y el cómo se enseña, busca en todo instante una recontextualización de su quehacer pedagógico; un desarrollo de metodologías que faciliten el aprendizaje; el desarrollo de acciones transformadoras para la construcción de un saber pedagógico y una búsqueda de estrategias, herramientas y recursos que despierten relaciones significativas entre la enseñanza y la práctica de dichos conocimientos.

Cabe aclarar que la didáctica, no es simplemente un asunto de práctica, articula principios teóricos, modelos comprensivos y reglas prácticas. En general la didáctica puede entenderse como la técnica

o ciencia aplicada, pero a su vez, como la teoría o disciplina de la instrucción, educación o formación.

En este sentido, la imagen se articula fácilmente a estos principios didácticos debido a que sus formas y sustancias de expresión son más llamativas para el usuario. La imagen más que ilustración, signo, figura o representación, puede convertirse o es una herramienta educativa que desencadena procesos de reflexión e interacción grupal e individual.

El sentido de esta investigación, radica en la importancia del sentido comunicativo de la imagen, ¿qué enseña y que no enseña desde el ámbito semiótico?, ¿Cuáles son los grados de interactividad?, ¿Es la imagen una herramienta didáctica para el aprendizaje en el aula y fuera de ella? ¿Cuáles son las funciones semióticas? y ¿Cuáles son los mensajes audiovisuales y su tipología en el campo pedagógico?

Si se entiende la imagen como una herramienta de fácil acceso, fácil aprendizaje y con un alto desarrollo de la motivación de los estudiantes por el conocimiento, se estaría pensando en una visión superficial del acto educativo. Por lo tanto pensar la imagen como didáctica no solo requiere analizarla desde su especificidad icónica o visual, se trata reflexionar sobre el carácter comunicativo que esta posee en el aula de clase, en la red electrónica y en la vida cotidiana.

2.5.4 De la interactividad

2.5.4.1 Algunas aproximaciones al concepto de interactividad

Una de las características destacada y relevante de los actuales *media*⁹, hace referencia a la aparición de una modalidad informacional denominada: “comunicación interactiva”. Se diferencia de los medios de información tradicional en el sentido que buscan un contacto con el usuario de forma imitativa o analógica, y permiten un *feedback*¹⁰ “inmediato”, simultaneo a la emisión.

⁹ Tomamos aquí el término como los instrumentos que permiten una difusión colectiva de información de un mismo emisor a los individuos y a los diversos grupos que componen la sociedad.

¹⁰ Es Norbert Wiener (considerado el fundador de la cibernética) quien en 1948 publica su libro "Cibernética o el control y comunicación en animales y máquinas", en él se desarrolla el concepto feedback desde una visión cibernética. Posteriormente realizó trabajos para las fuerzas armadas de los Estados Unidos con innovaciones en la localización espacial de armas y como resultado de dicha intervención, aporta el concepto de feedback -o retroalimentación- desde la teoría de la comunicación.

Según Bettetini y Colombo (1995) la interactividad:

[...] se define ante todo como diferencia –o más exactamente evolución—respecto de la comunicación permitida por los *media* unidireccionales y se caracteriza por la sustitución de la penalización pasiva por una utilización activa del medio. Esta diferencia se basa, no obstante, en la analogía con la comunicación interpersonal que se desarrolla entre individuos, entendida como una relación dialógica de dar y haber en la que ambos interlocutores adaptan continuamente el diálogo a las necesidades del otro.” (p. 150)

Por lo tanto, la interactividad es una forma particular de interacción, entendida como una acción que incluye a varios sujetos, en un tiempo determinado y con la capacidad de construir situaciones entre estos mismos.

2.5.4.2 Las características interactivas de los *media* tradicionales

En el ámbito de los *media* tradicionales, (televisión, radio, prensa, entre otros) la información está condicionada a utilizar un único canal de transmisión. Por lo tanto, se considera una herramienta que permite la unidireccionalidad y la difusión masiva, pero carece de alguna interacción real entre emisor y usuario, es decir, el texto audiovisual esta creado para la realización de interacciones, mas no de interactividades.

En ese sentido, la interacción se considera como una herramienta que antecede a la interactividad y que posee características cercanas a los *media* tradicionales. Sobre las características de la interacción, Kretz (1983) y Bettetini (1984), destacan dos ámbitos de analogía en la relación directa entre individuos:

Esquema 6. Características de los media tradicionales.

Analogía	Emisor	Tiempo-espacio	Espectador	Resultado de la interacción
Reactividad	Elaboración de textos con el objetivo de suscitar reacciones en los espectadores verificables en los textos audiovisuales.	No existe un único canal de transmisión de la información. No existe un tiempo determinado ni concertado para el desarrollo de la interacción.	El poder comunicativo no está distribuido equitativamente entre los interlocutores Potencia difusiva inferior	Inequitativa, el emisor posee el poder y la decisión de los textos.
Interacción	Espacio diseñado en el texto audiovisual	En el espacio simbólico del texto, En el tiempo de la enunciación	Rechazo o adhesión de lo que el texto proyecta.	Se limita a responder a los requerimientos de un texto.

Fuente: Elaboración propia basado en Bettetini y Colombo. (1995).

A pesar de que los *media* tradicionales poseen formas de interacción, no podrían calificarse de interactivos, debido a que la interactividad posee unas características diferentes a las anteriormente señaladas. Ni mucho menos la interactividad se reduce a la posibilidad de establecer exclusivamente interacciones; por el contrario, la interactividad tiene unas características que involucra aspectos tecnológicos, sociales y espacio-temporales.

2.5.4.3 Características de la interactividad

Según Bettetini y Colombo, cuatro son las características principales de la comunicación interactiva.

2.5.4.3.1 En la interactividad se involucran varios actores o sujetos.

Para que un *media* sea interactivo, es necesario que se involucren varios actores y sujetos, no basta con el principio de interacción o de reactividad donde existe un emisor (humano o máquina) que crea un programa y un usuario que completa las múltiples etapas. Es necesario un tipo de

interacción que se establece entre los interlocutores, teniendo en cuenta el código (cultura) que existe en un grupo social.

El objetivo es conseguir un modo dialógico y conversacional donde un grupo de personas o sujetos puedan establecer las características y reglas del programa. Dentro de este aspecto, se puede observar que las interacciones se desarrollan desde el plano del desequilibrio debido a las relaciones de poder. Es una situación que está condicionada por los roles sociales, las competencias, el status de los sujetos; y, por lo tanto, determina quiénes actúan con mayor o menor libertad en el contexto de las interactividades.

En conclusión, una de las características de la interactividad involucra a seres humanos en el proceso comunicativo. No basta con la idea de que una persona se siente frente a una pantalla a responder u observar las expresiones de un sistema que fue hecho por otro programa informático. Para que exista interactividad, es necesario que estén presentes dos sujetos o más, en un tiempo real y con el objetivo de realizar conjuntamente las acciones del programa.

2.5.4.3.2 En la interactividad se deben desarrollar las operaciones en tiempo real.

Uno de los principios de la interactividad radica en establecer un campo instantáneo de respuesta, se trata de un tiempo donde los sujetos entran en contacto entre sí a través de los *feed back* y, por lo tanto, crean una red que permite la simultánea emisión y recepción de las informaciones.

Hablar de tiempo real es referirse al momento en el que se aplica tecnológicamente la interactividad; este tiempo obedece a los objetivos planteados por el sistema y los momentos que el usuario establezca. En consecuencia, no existe una unidad de tiempo que permita calcular la interactividad, el límite lo acuerda el programa y el usuario. Sin embargo, el programa debe tener la disponibilidad tecnológica de realizar el proceso de la manera más rápida posible, de lo contrario se estaría generando una interacción, no una interactividad.

Para conseguir este objetivo es necesario que exista una configuración tecnológica determinada (específicamente dispositivos de interfase hombre-máquina) que permita el uso de un canal de transmisión para la recepción y la emisión simultanea de la información, así como la voluntad por parte de los sujetos de generar respuestas inmediatas.

2.5.4.3.3 En la interactividad, el usuario debe tener la posibilidad de participar en la elaboración del programa.

El papel del usuario en este proceso es fundamental para la ejecución de la interactividad. Debe tener las condiciones para influir en el sucesivo desarrollo de la interacción. Cada acción que realice el sujeto determinará el nuevo paso a seguir por parte del emisor o los demás participantes. El proceso se convierte en un sistema cíclico en el que las acciones de cada sujeto determinan un *feed back* para otro y de la misma manera un tipo de “retroacción”.

[...] el usuario de un sistema interactivo ya no se encuentra ante imágenes y textos visualizados en la pantalla, sino en << interfase con ellos>>. O sea: establece una relación por la que su cuerpo físico puede modificar la articulación espacio-temporal de los significantes visualizados en la pantalla a través del movimiento de las manos sobre el teclado, sobre el ratón o sobre la misma pantalla. (Couchot, 1988, p. 63)

Nótese que el usuario pasa de ser un simple receptor característico de los *media* tradicionales a un sujeto activo en el proceso, capaz de iniciar y elaborar acciones que permitan el desarrollo del programa interactivo. Dichas acciones van desde la simple selección de opciones en un menú, hasta la posibilidad de modificar imágenes y textos.

2.5.4.3.4 En la interactividad se involucran relaciones de poder entre los sujetos que emiten y reciben la información.

Un factor determinante en el desarrollo de la interactividad, es el tipo de usuario o tipo de espectador que está presente en el proceso. Si bien es cierto que algunos programas interactivos están diseñados para el uso general, no es posible hablar de que todos los sujetos tengan la capacidad de utilizarlos.

Por lo tanto, esta condición determina la necesidad de un tipo de usuario que tenga unas competencias informáticas, conozca el código cultural y posea ciertos conocimientos previos. La falta de alguna condición anteriormente mencionada, permitiría la ejecución de la interactividad de manera parcial, favorecería la inequidad entre los sujetos, así como una participación pasiva del usuario en la ejecución del programa.

En conclusión, en la realización de sistemas interactivos, se hace visible una actitud natural, es necesario tener los conocimientos que le permitan al sujeto operar los programas. El no poseer las competencias mínimas sobre el manejo del programa, excluye al usuario del uso de las tecnologías y por ende de los sistemas interactivos.

2.5.4.4 Los niveles de interactividad

Según Bettetini y Colombo (1995. Pág. 167), los niveles de interactividad se relacionan directamente con 3 aspectos a saber:

2.5.4.4.1 Los tiempos de respuesta del sistema

El nivel de interactividad es más alto en la medida que es más rápida la interacción, es decir, a mayor velocidad de emisión y respuesta por parte del usuario, mejor es la calidad del proceso interactivo. Sin embargo es importante tener en cuenta que la inmediatez de la respuesta no determinará por completo el nivel de interacción, factores como el constante contacto entre el usuario y la respuesta del sistema, así como la seguridad de una buena conexión, hacen parte de los niveles óptimos de interactividad. Por lo tanto, dentro de la interactividad se utilizan las capacidades y funciones de los soportes informáticos, con el fin de mejorar los resultados de la interacción.

2.5.4.4.2 La calidad en los resultados de la interacción

Sobre este aspecto Holtz y Bonneau (1986), distinguen dos niveles:

a. Nivel bajo: selección.

En este caso la intervención del usuario se resume en el recorrido que realiza por un sistema, a través de un menú, donde este puede seleccionar algunas opciones para cumplir con su objetivo. El resultado de esta interacción será el producto de las decisiones del usuario y su participación estaría condicionada a las categorías y opciones que el sistema le brinde durante el programa.

Como ejemplo Bettetini y Colombo (1995) proponen:

[...] la consulta de un banco de datos en el que el usuario puede examinar muchas unidades informativas diversas que, en cualquier caso, no se relacionan entre sí, no se integran más que en la actividad cognoscitiva puesta en funcionamiento por el usuario mismo. Éste se sirve de su libertad combinatoria para activar cada vez diversas posibilidades y para construir así entidades comunicativas no previsibles *a priori* que, sin embargo, tienen su resultado fuera de la interacción (p. 168)

En consecuencia, el nivel de interactividad es bajo debido a que el resultado de la interacción está condicionado por las características que el sistema proporciona así como por los alcances y capacidades que el usuario tenga.

b. Nivel superior: contenido

Está conformado por la interacción creativa que el usuario tiene al momento de realizar un producto. En este caso, al igual que el anterior, el sujeto debe elegir las opciones predeterminadas por el programa. La diferencia radica en que el usuario puede crear imágenes, texto o secuencias en movimiento. Cada producto es visualizado a través del programa. Como ejemplo se tendrían campos informáticos como “computer graphics” que permitirían generar imágenes visuales.

El nivel de interactividad es superior debido a que el usuario cumple un papel fundamental en el proceso, no solo porque inventa los significantes, sino porque transforma el proceso interactivo al realizar el feed-back y al construir las etapas del programa.

2.5.4.4.3 La complejidad del diálogo (o de la relación con el entorno) que el usuario puede establecer.

Como ya se mencionó, la interactividad debe tener la capacidad de simular la interacción con un interlocutor real, es decir, la comparación y valoración de una conversación interpersonal directa entre dos o más sujetos. De esta manera, se establecen las siguientes complejidades en el dialogo interactivo:

a. Baja complejidad: Actividades de selección

En este ámbito se encuentran los programas que están predeterminados y que solo permiten que el usuario seleccione la opción que más se ajuste a las posibilidades ofrecidas. Por consiguiente, el

sistema no asume el *feed back* como parte activa del proceso y tampoco los integra con el fin de establecer nuevas respuestas.

b. Media complejidad: Videotel

En este caso, existe una interacción entre el individuo y el sistema. El primero realiza creativamente textos que pueden ser visualizados a través de la herramienta, sin embargo, carece de alta interactividad debido a que contiene actividades de selección que evitaría la autonomía total del usuario. Además, el texto que el sujeto desarrolla se basa en caracteres que ya están diseñados por el sistema; elementos que no corresponden a un acto de innovación, resultado de la interacción.

La interacción entre usuarios y sistemas (en este nivel) se sitúa, por consiguiente, entre la interacción activa, de la que conserva –con las limitaciones indicadas- la contribución creativa del usuario, y la interacción de selección o de recorrido, en la que el conjunto de las acciones del usuario, se compone en un ámbito exterior a la interacción. (p. 170)

c. Alta complejidad: Realidad virtual y computer graphics

Son todos aquellos programas que permiten la realización de elementos con el objetivo de plantear nuevas situaciones. A diferencia del anterior, en este el sistema tiene en cuenta las respuestas del usuario, las adiciona a su espacio y genera nuevas situaciones. Al igual que el campo de “computer graphics”, entrarían en este dialogo de alta complejidad los programas de realidad virtual, debido a que acondicionan y adicionan nuevos componentes teniendo en cuenta las respuestas del usuario.

Esquema 7. Niveles de interactividad.

Fuente: Elaboración propia con la información proporcionada en Bettetini y Colombo. (1995)

Niveles de interactividad	Bajo	Medio	Alto
Tiempo real	Mayor tiempo en la respuesta Desconexión con el usuario	N/A	Menos tiempo en la respuesta Contacto constante con el usuario
Calidad de los resultados de la interacción	Selección De recorrido De búsqueda de operaciones	N/A	Contenido Creación de imágenes visuales. Espacio para la creatividad del usuario que es tomada en cuenta por el programa.
La complejidad del dialogo	Actividades de selección Búsqueda de información en bancos	Actividades de elaboración de textos. No hay autonomía completa del usuario. Videotel	Diálogos interactivos Realidad virtual Computer graphics.

3. METODOLOGÍA

El presente proyecto de investigación busca reflexionar sobre el carácter comunicativo de los objetos virtuales de aprendizaje. Esta propuesta se desarrolla desde la mirada conceptual de la “teoría de los códigos” abordada por Umberto Eco (2000) en su texto “Tratado de Semiótica General”.

De esta manera y teniendo claridad sobre el horizonte de la investigación, se buscaron las herramientas de análisis. Se encontraron dos Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA), sobre las guerras mundiales y los efectos de la globalización. Posteriormente se diseñó una matriz que siguiendo las bases teóricas, permitiría el estudio estructural de los Objetos.

En este sentido, se busca a través del proyecto desarrollar una reflexión cultural de la tradición mediática desde un enfoque comunicacional, con el objetivo de entender las características de su codificación. Es decir, se buscó entender la tradición mediática no desde su campo cotidiano, sino desde sus estructuras comunicativas. En palabras de Narváez (2013)

[...] ya no se trata del análisis de su contenido (el de la tradición mediática y alfabética), de la verdad o de la belleza, ni mucho menos de su avance tecnológico, sino de sus formas expresivas y narrativas, de sus rasgos formales. Es un análisis intrínseco de los productos culturales, es decir, semiótico (p. 19).

En este orden de ideas, para el desarrollo de la investigación, se utilizaron las técnicas de la investigación cuantitativa¹¹ y cualitativa¹². La primera de ellas para medir y cuantificar a través de sintagmas¹³, las múltiples estructuras comunicativas que conforman el Objeto Virtual de Aprendizaje; y la segunda, con el objetivo de especificar las formas y sustancias de la expresión, así como las del contenido, presentes en el objeto de estudio.

Para realizar el análisis se tuvo en cuenta el factor predominante dentro de un sintagma para poderlo cuantificar; como resultado, los porcentajes permitieron desarrollar el estudio cualitativo. Desde esta perspectiva, se elaboró la reflexión, que en términos académicos, constituye un análisis semiótico de los Objetos Virtuales de aprendizaje.

El diseño de la matriz para la metodología cuantitativa y cualitativa, se realizó teniendo en cuenta la cultura como código, es decir una relación sintáctico-semántica entre los funitivos de expresión y contenido. Además, se tuvieron en cuenta las formas y las sustancias de cada uno. (Ver esquema 8)

¹¹ La metodología de investigación cuantitativa en educación hace referencia al uso de procedimientos cuantitativos, numéricos y estadísticos con el fin de medir las características del objeto estudiado.

“La metodología cuantitativa de la educación parte de los presupuestos de la filosofía empirista y positivista de la ciencia, en los que se destaca el valor de estudiar fenómenos naturales y observables con datos empíricos, objetivos y cuantitativos, recogidos a través de procedimientos de medición muy elaborados y estructurados y con diseños de investigación controlados que permitan generalizar las conclusiones obtenidas en una muestra o grupo de sujetos a toda una población con un cierto margen de error”.

Tomado de “Raquel-Amaya Martínez González. 2007. La investigación en la práctica educativa. Centro de Investigación y Documentación Educativa (CIDE). Madrid.

¹² Se le define como metodología cualitativa en educación al estudio de cualidades específicas del objeto de estudio, es un proceso mediante el cual se describen las características fundamentales de los conceptos o de las relaciones entre estos mismos con el objetivo de realizar un posterior análisis. En algunos casos se vale de la metodología cuantitativa para medir las frecuencias, las cantidades y los datos.

“La metodología cualitativa se refiere, entonces, a procedimientos que posibilitan una construcción de conocimiento que ocurre sobre la base de conceptos. Son los conceptos los que permiten la reducción de complejidad y es mediante el establecimiento de relaciones entre estos conceptos que se genera la coherencia interna del producto científico”.

Tomado de “Marianne Krause: La investigación cualitativa - Un campo de posibilidades y desafíos. Revista TEMAS DE EDUCACIÓN, N° 7, AÑO 1995, ISSN 0716-7423”.

¹³ El sintagma se entiende como “una combinación ordenada de signos que forman una totalidad significativa. Tales combinaciones son hechas dentro de una estructura de reglas y convenciones sintácticas (tanto explícitas como implícitas)”

Tomado de “Chandler, Daniel (1998): Semiótica para Principiantes (trans. Vanessa Hogan Vega & Iván Rodrigo Mendizábal). Quito, Ecuador: Ediciones Abya-Yala/Escuela de Comunicación Social de la Universidad Politécnica Salesiana”

Esquema 8. Matriz descriptiva por medio de sintagmas.

SINTAGMAS	EXPRESIÓN			CONTENIDO			NIVELES DE INTERACTIVIDAD
	Sustancia	Forma		Forma		Sustancia	
		Figurativas	Abstractas	Abstractas	Figurativa	Significado	

Fuente: Elaboración propia

El procedimiento que se llevó a cabo fue el siguiente:

1. Se enumeró la cantidad de sintagmas que tenía cada uno de los Objetos Virtuales de Aprendizaje para establecer los porcentajes con los que se realizaría el análisis cuantitativo. Esta cuantificación se consignó en las matrices cuantitativas de las formas de la expresión (ver esquema 9), formas del contenido (ver esquema 10) y las sustancias del contenido (ver esquema 11).

Esquema 9. Matriz cuantitativa formas expresivas.

Formas de expresión	Sintagmas	Porcentaje
Figurativas		
Abstractas		
Total de sintagmas OVA		100 %

Fuente: Elaboración propia

Esquema 10. Matriz cuantitativa formas de contenido.

Formas del contenido	Sintagmas	Porcentaje
Narrativo (Literario-histórico):		
Paradigmático (lógico-científico):		
Total de sintagmas OVA		100 %

Fuente: Elaboración propia

Esquema 11. Matriz cuantitativa sustancias del contenido.

Sustancias del contenido	Sintagmas	Porcentaje
Situacional		
Trascendental		
Total de sintagmas OVA		100 %

Fuente. Elaboración propia

2. Se observó cada uno de los sintagmas, describiendo cuales elementos corresponden a las sustancias y formas de la expresión y del contenido.
3. Se realizó el análisis cualitativo que incluyó las observaciones sobre las categorías¹⁴ (producto del análisis cuantitativo) y la relación entre estas mismas.
4. Se creó la clasificación de los niveles de interactividad teniendo en cuenta la matriz. (Ver esquema 12)

Esquema 12. Matriz niveles de interactividad.

Niveles de interactividad	Sintagmas	Porcentaje
Pasivo		
Activo		
Interactivo		
Total de sintagmas OVA		100 %

Esquema 14. Elaboración propia

De esta manera, la metodología utilizada permitió organizar los datos, registrar cuantitativamente los sintagmas, establecer los porcentajes y definir las categorías para el posterior análisis cualitativo.

¹⁴ Las categorías que se abordaron para la investigación están descritas en el capítulo 2.

3.1 Los objetos virtuales de aprendizaje (OVA)

En América Latina se vienen implementando numerosos programas que buscan “mejorar” las condiciones y el acceso a la educación, usando el internet como herramienta. En Colombia por ejemplo, el Ministerio de Educación Nacional (MEN), en su intento por favorecer el aprendizaje a nivel nacional, ha puesto en práctica la producción de los llamados Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA); herramientas cuyo acceso remoto, facilitan la interacción entre los usuarios.

El ministerio de educación Nacional en su página “Colombia aprende¹⁵” los define como:

Un conjunto de recursos digitales, autocontenible y reutilizable, con un propósito educativo y constituido por al menos tres componentes internos: contenidos, actividades de aprendizaje y elementos de contextualización. El objeto de aprendizaje debe tener una estructura de información externa (metadatos) que faciliten su almacenamiento, identificación y recuperación.

En su página Educarchile¹⁶ del Ministerio de Educación de Chile los define como:

Los Objetos Digitales de Aprendizaje son un conjunto de Imágenes, videos, sonidos y animaciones, o en otras palabras, estímulos diversos ordenados de manera que los alumnos entiendan mejor la materia que se mostró en clase.

La aparición de los OVA, comienza con la “necesidad” de tener un espacio (electrónico) para almacenar recursos (documentos, imágenes, entre otros), con el fin de reutilizarlos en diferentes contextos. Más adelante se enrutaron los objetivos hacia la “interoperabilidad”, donde los OVA debían contener todos los aspectos necesarios, tanto técnicos como pedagógicos, para poder "conectar" dos o más objetos; de ahí surgieron las iniciativas de descripción de objetos y los estándares de metadatos. Posterior a esto, y tras las dificultades técnicas que estos programas puedan tener, a la idea se sumaron valores pedagógicos como fortaleza de la iniciativa. Estos valores pedagógicos, tendrían los siguientes componentes:

- a) Objetivos: Expresan de manera explícita lo que el estudiante va a aprender.
- b) Contenidos: Se refiere a los tipos de conocimiento y sus múltiples formas de representarlos, pueden ser: definiciones, explicaciones, artículos, videos, entrevistas, lecturas, opiniones, incluyendo enlaces a otros objetos, fuentes, referencias, etc.
- c) Actividades de aprendizaje: Que guían al estudiante para alcanzar los objetivos propuestos.

¹⁵ Portal del Ministerio de Educación Nacional. Recuperado de <http://www.colombiaaprende.edu.co/html/directivos/1598/propertyvalue-34418.html>

¹⁶ Portal del Ministerio de Educación de Chile. Recuperado de http://odas.educarchile.cl/objetos_digitales/odas_lenguaje/basica/5to_noticia/index.html

d) Elementos de contextualización: Que permiten reutilizar el objeto en otros escenarios, como por ejemplo los textos de introducción, el tipo de licenciamiento y los créditos del objeto.

Dentro de los objetivos fundamentales de los OVA se encuentran:

- Favorecer la generación, integración y reutilización de los materiales.
- Posibilitar el acceso remoto a la información.
- Posibilitar la integración de diferentes formas expresivas (unimedios), a través de una interfaz gráfica.
- Posibilitar la enseñanza y el aprendizaje de contenidos (objetivo de instrucción) por medio de formas expresivas icónicas y animadas.
- Contribuir a la actualización permanente de profesores y alumnos, por medio del acceso a depósitos (repositorios: lugares donde se encuentran almacenados textos electrónicos)
- Estructurar la información en forma hipertextual. Nuevos textos producidos por la combinación de diferentes formas expresivas.
- Facilitar la interactividad de diferentes usuarios. (Administradores, diseñadores, profesores y alumnos)

3.1.1 OVA 1. “Los titanes de las guerras mundiales”

Gráfico 1. Portada OVA 1.



Fuente: <http://socialeskids.blogspot.com/p/objetos-virtuales-de-aprendizajes.html>

Este Objeto Digital de aprendizaje u Objeto Virtual de aprendizaje, forma parte de los recursos educativos que el Ministerio de Educación de Chile realizó, con el objetivo de comprender el surgimiento y la caída de las grandes potencias del siglo XX, a partir de dos grandes conflictos: la Primera y Segunda Guerra Mundial.

El OVA, está contemplado dentro de una unidad didáctica llamada: “procesos políticos que marcaron el siglo XX”, y está dirigido a estudiantes del grado octavo 8°.

El objetivo tecnológico, se enfoca en la progresión del usuario en conocer y aprender a utilizar las herramientas y programas que ofrece un PC a través de una red.

Dentro de las competencias que se sugieren, el docente y el estudiante deben adquirir a través del uso de la herramienta las siguientes competencias:

Esquema 13. Competencias TIC para estudiantes y docentes.

Estudiante	Docente
Conocer y utilizar herramientas y programas para producir tareas escolares que fomenten el uso autónomo del PC.	Conocer las implicaciones del uso de las tecnologías en educación y las posibilidades que brinda en diseño curricular.
Caracterizar los dos grandes conflictos armados del siglo XX y relacionarlos con el auge y la caída de grandes potencias.	Planear y diseñar ambientes con el uso de las tecnologías de información.
Crear posturas críticas sobre los acontecimientos	Obtener experiencia en cuanto a la enseñanza por medio de las tecnologías de información.
Relacionar aspectos de las dos guerras y diferenciarlos	Organizar tareas y grupos de estudiantes que trabajen con recursos informáticos
Obtener una visión general y en perspectiva cronológica de procesos políticos que marcaron la historia del siglo XX.	Fomentar el uso de los recursos tecnológicos a través de las OVA.
Vincular fenómenos políticos del siglo XX con otros procesos culturales.	Evaluar los resultados en el diseño e implementación de los recursos tecnológicos.
Identificar las características de un régimen político y su principal papel en los conflictos bélicos.	Evaluar la mejoría en los aprendizajes y desarrollo de habilidades cognitivas.

Fuente: <http://socialeskids.blogspot.com/p/objetos-virtuales-de-aprendizajes.html>

Adicional al OVA, se propone el uso de la herramienta en clase con asesoría docente, de tal manera que generar preguntas claves que ayuden a explorar preconceptos y generar “conflictos cognitivos”, situación que promovería la participación y el interés.

Para la presentación de información nueva, se usaron íconos cotidianos como un escritorio, libros, mapamundis, marco de fotos, máquinas de escribir y periódico.

La evaluación se diseñó en forma de mapas conceptuales con opciones de respuesta positiva y negativa.

También tiene activa una función denominada: “practicar”, en esta el estudiante tiene la oportunidad de aprender haciendo, es decir, el usuario tiene la posibilidad de aplicar los conocimientos previos y aquellos que ha incorporado participando en la herramienta.

El OVA está clasificado en 6 secciones:

- Un viaje al siglo XX
- La máquina del tiempo
- Ascenso y caída de la URSS
- Democracia VS. Totalitarismo
- Sección de práctica
- Sección de evaluación

3.1.2 OVA 2. “Efectos de la globalización”.

Gráfico 2. Portada OVA 2.



Fuente: <http://socialeskids.blogspot.com/p/objetos-virtuales-de-aprendizajes.html>

Este Objeto Digital de aprendizaje u Objeto Virtual de aprendizaje forma parte de los recursos educativos que diseñó Educar Chile con el apoyo del Ministerio de Educación, para fomentar el acceso a las plataformas tecnológicas. El objetivo principal de esta herramienta es que los estudiantes problematicen los efectos positivos y negativos derivados de la globalización y establezcan vínculos entre lo local, lo global y la realidad nacional y mundial.

Los principales temas que están asociados al programa están: la revolución tecnológica e informática, la globalización de la economía, las relaciones de influencia, cooperación y conflicto entre regiones y naciones.

Según la propuesta, esta OVA, es de tipo evaluativo, se trata de probar el grado de aprendizaje sobre las implicaciones negativas y positivas del proceso de globalización en el mundo actual.

La herramienta tiene 5 secciones:

- Reconociendo las características del proceso de globalización a nivel mundial
- Representación de una situación cotidiana en un salón de clase
- Lectura de noticias
- Videos
- Retroalimentación simultanea sobre aspectos que estén dentro del objeto.

El OVA, está diseñado para estudiantes de noveno 9º grado y se debe usar como un complemento para la clase.

Dentro de las competencias docentes se encuentran las dimensiones pedagógicas, que buscan que el docente emplee de manera adecuada las tecnologías en educación; las dimensiones técnicas, que le permita manejar la herramienta de manera óptima y productiva; y la dimensión ética legal, donde responsabilizan al profesor del uso correcto de la información presente en el objeto tecnológico.

4. ANÁLISIS DE LOS DATOS

Para comenzar el análisis, es importante mencionar que la conceptualización realizada por el Ministerio de Educación Nacional (MEN) en su portal “Colombia aprende”, sobre el concepto y los objetivos de los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA), tiene algunas dificultades debido a que en términos comunicativos se confunden los siguientes aspectos:

1. El MEN considera que los contenidos son toda la base de información que un programa almacena. Por lo tanto, se confunde con el concepto información y los objetivos de instrucción. En ese sentido, desde la gramática, en esta investigación se entiende el contenido como una de las partes de la función semiótica que hace referencia al significado.
2. El propósito educativo de los OVA, según el análisis aquí desarrollado, solo se limita a la transmisión de información a medida que se completa el programa. El usuario tiene la posibilidad de obtener la base de datos, realizar las actividades de aprendizaje y conocer los elementos de contextualización.
3. En el desarrollo de la interactividad, no se tienen en cuenta las competencias y habilidades de los usuarios y realizadores del programa. Se trata de crear un sistema que contenga una base de datos para que el usuario pueda manejarlo. Aquí no son tenidos en cuenta los aspectos fundamentales de la interactividad como: tiempo real, calidad de los resultados de la interacción y complejidad del dialogo.
4. Son pocos los textos hipertextuales que permiten una conexión con otros documentos y usuarios. La estrategia de hipertextualidad en un texto requiere un mayor trabajo que escasos programadores logran desarrollar.
5. La evaluación como parte activa del aprendizaje no está contemplada dentro de los programas. Según el MEN, ésta debe estar sincronizada con los objetivos y los contenidos. Sin embargo no se observa muestras de retroalimentación durante el proceso.

4.1 Análisis cuantitativo y cualitativo.

4.1.1. Sustancia del contenido.

Como ya se mencionó en el capítulo 2, las sustancias de contenido hacen referencia a las unidades culturales que habitan en la mente del hombre. Al realizar la matriz de análisis, se pudo determinar que estas corresponden a las múltiples maneras en las que está envuelta la trama de significación.

En conclusión, cada sintagma (que en este caso sería cada uno de los pantallazos), tiene significados diferentes que predominan al observar la información presente en la pantalla. La clasificación se realizó entre los contenidos situacionales y los trascendentales. (Véase esquema 14 y 15)

“Titanes de las guerras mundiales”

Esquema 14. Matriz cuantitativa sustancias del contenido. OVA 1

Sustancias del contenido	Sintagmas	Porcentaje
Situacional	14	3 %
Trascendental	435	97 %
Total de sintagmas OVA	449	100 %

Fuente: Elaboración propia

“Efectos de la globalización”

Esquema 15. Matriz cuantitativa sustancias del contenido. OVA 2

Sustancias del contenido	Sintagmas	Porcentaje
Situacional	0	0 %
Trascendental	127	100 %
Total de sintagmas OVA	127	100 %

Fuente: Elaboración propia

Teniendo en cuenta los resultados cuantitativos, se puede observar que las sustancias del contenido de los OVA, son de contenido trascendental. Esto significa que son proyectos diseñados para la alfabetización y la teoría. Por lo tanto sirven para reproducir la cultura occidental y alfabética. El testimonio y lo circunstancial no tienen validez en el proceso ya que se busca en todo momento privilegiar los contenidos teóricos.

4.1.2 Formas de expresión.

“Titanes de las guerras mundiales”

Esquema 16. Matriz cuantitativa formas de expresión. OVA 1

Formas de expresión	Sintagmas	Porcentaje
Figurativas	53	12 %
Abstractas	396	88 %
Total de sintagmas OVA	449	100 %

Fuente: Elaboración Propia

OVA 2 “Efectos de la globalización”

Esquema 17. Matriz cuantitativa formas de expresión. OVA 2

Formas de expresión	Sintagmas	Porcentaje
Figurativas	29	22 %
Abstractas	98	78 %
Total de sintagmas OVA	127	100 %

Fuente: Elaboración Propia

4.1.2.1 Figurativas.

“Titanes de las guerras mundiales”

Esquema 18. Matriz cuantitativa formas de expresión figurativas. OVA 1

Formas de expresión figurativas	Sintagmas	Porcentaje
Objetos animados	9	2 %
Imágenes fotográficas	13	3 %
Video	2	1 %
Dibujos	29	6 %
Subtotal formas figurativas	53	12 %
Total de sintagmas OVA	449	100 %

Fuente: Elaboración Propia

“Efectos de la globalización”

Esquema 19. Matriz cuantitativa formas de expresión figurativas. OVA 2

Formas de expresión figurativas	Sintagmas	Porcentaje
Objetos animados	0	0 %
Imágenes fotográficas	0	0 %
Video	3	2 %
Dibujos	26	20 %
Subtotal formas figurativas	28	22 %
Total de sintagmas OVA	127	100 %

Fuente: Elaboración Propia

Cuando se desarrolla un OVA, se espera que en cada uno de los sintagmas, exista un mayor volumen de formas de expresión figurativas que permitan cumplir con el objetivo de instrucción y diferenciarlo de objetos materiales como los libros; de tal manera, que prevalezcan los objetos animados sobre las imágenes estáticas. Si no fuese de esa manera, no tendría sentido el uso de la técnica digital electrónica, para la enseñanza-aprendizaje de los contenidos escolares, (simplemente se continuaría con la elaboración de documentos en papel)

Al realizar el análisis cuantitativo, se puede observar que solo en el 12% de los sintagmas (esquema 18, OVA 1) y en el 22% (esquema 19, OVA 2) están presentes dichas formas de expresión figurativas. Esto significa que en ambos OVA no predominan las formas figurativas sino las abstractas, (por ejemplo en la OVA 1, solo en 53 sintagmas de un total de 449; y en la OVA 2, solo 29 de un total de 127). Esta situación indica que es un objeto preferentemente de formas abstractas e Infográficas, por consiguiente, lo figurativo tiene un uso distinto al de apoyar el objetivo de instrucción.

El OVA entonces es un elemento que busca llamar la atención del aprendiz, sus formas figurativas tienen la idea de cumplir con el objetivo de estimular en los estudiantes el aprendizaje a través de

imágenes, videos, sonidos y animaciones¹⁷. Es decir, desde la teoría de los códigos: posibilitar el aprendizaje de contenidos argumentativos, por medio de formas icónicas y animadas. Sin embargo, esta meta no se cumple al observar que las formas abstractas están presentes en un 88% (ver esquema 20) en la OVA 1 y un 78 % (ver esquema 32) en la OVA 2. Esto significa que desde el punto de vista comunicacional, esta herramienta digital electrónica no se diferencia de los libros de texto; la diferencia se encuentra en la manera técnica como se presenta cada uno: pantalla o papel.

Por otro lado, las imágenes presentes en el objeto virtual de aprendizaje, no fueron diseñadas para cumplir con una función argumentativa, tampoco tienen funciones didácticas. Se establecieron de esta manera para cumplir con un objetivo narrativo. De esta manera, el OVA termina relacionado más con procesos estéticos y menos con funciones de tipo cognitivo.

Las formas figurativas como los dibujos y las imágenes, no se presentan exclusivamente en los OVA, en los libros de papel también se pueden insertar este tipo de técnicas. Entonces las formas expresivas como el video o los objetos animados (quienes poseen un nivel diferente de iconismo al poseer movimiento y sonidos) son los nuevos elementos que una herramienta digital electrónica puede aportar al proceso de enseñanza y aprendizaje. Al realizar el análisis de los sintagmas al interior de los elementos (Ver esquema 18 y 19), se puede observar que la presencia de este tipo de formas “interactivas” están presentes en un 3 % (11 sintagmas, OVA 1) y 2% (3 sintagmas OVA 2).

En conclusión el OVA, facilitaría el proceso de enseñanza- aprendizaje en la medida que permite compartir información y un acceso interactivo. Sin embargo posee las mismas características de un texto alfabético (libros).

4.1.2.2 Abstractas.

¹⁷ Tomado de <http://www.educarchile.cl/ech/pro/app/detalle?ID=200873>, el portal de educación del Ministerio de Educación de Chile.

“Titanes de las guerras mundiales”

Esquema 20. Matriz cuantitativa formas de expresión abstractas. OVA 1.

Formas de expresión abstractas	Sintagmas	Porcentaje
Infográficas	396	88%
Alfabéticas	449	100 %
Total de sintagmas OVA	449	100 %

Fuente: Elaboración Propia

“Efectos de la globalización”

Esquema 21. Matriz cuantitativa formas de expresión abstractas. OVA 2

Formas de expresión abstractas	Sintagmas	Porcentaje
Infográficas	66	51%
Alfabéticas	127	100 %
Total de sintagmas OVA	127	100 %

Fuente: Elaboración Propia

Estas formas se caracterizan porque de manera arbitraria, representan los conceptos. Para el caso de los objetos virtuales, están presentes dos categorías: lo alfabético y lo infográfico. A lo largo de las OVA se puede observar que predomina lo alfabético debido a que en todos los sintagmas (en ambas OVA) están presentes discursos “escritos”; esto significa entonces que no se diseñó con un objetivo expresivo; el texto simplemente fue puesto allí para ser leído en una pantalla. Las imágenes en todo momento están acompañadas de escritura que algunos casos explica el proceso o explica los mismos íconos.

La diferencia significativa radica en las sustancias de expresión (se proyecta en una pantalla de un computador, no en un libro) y no en las sustancias ni en las formas de contenido.

Esta misma característica se puede evidenciar en el ámbito publicitario, donde un anuncio comercial muestra un “vaso de cerveza helada”. Lo que realmente está exhibiendo es un cartón o pantalla, con un juego de luces. Entonces el signo figurativo comunica formas relacionables iguales por medio de soportes distintos.

4.1.2.3 Infográficas.

“Titanes de las guerras mundiales”

Esquema 22. Matriz cuantitativa formas de expresión infográficas. OVA 1.

Formas de expresión Infográficas	Sintagmas	Porcentaje
Espaciales	11	2 %
Mapa conceptual	237	53 %
Geométricas	148	33 %
Subtotal	396	88 %
Total de sintagmas OVA	449	100 %

Fuente: Elaboración Propia

“Efectos de la globalización”

Esquema 23. Matriz cuantitativa formas de expresión infográficas. OVA 2

Formas de expresión Infográficas	Sintagmas	Porcentaje
Espaciales	13	10 %
Mapa conceptual	5	4 %
Geométricas	48	37 %
Subtotal	66	51 %
Total de sintagmas OVA	127	100 %

Fuente: Elaboración Propia

Las formas de expresión Infográficas son aquellas que tratan de representar, de forma icónica, relaciones que son de orden lógico o abstracto, mas no de tipo espacial. Es decir, son las que permiten darle un sentido pseudo-icónico a la relación abstracta entre dos categorías que carecen de representación espacial, por ejemplo causa- efecto, antecedente-consecuencia, contingente-necesidad. En estas formas de expresión, están presentes las espaciales (mapas, croquis), diagramas, mapas conceptuales, formas geométricas y están presentes en el OVA 1 en un 88 % y en el OVA 2 en un 51% (ver esquema 22 y 23)

En este sentido, los OVA poseen algunas características de tipo argumentativo que permitirían que el estudiante pueda relacionar objetos de estudio y categorías, además de ayudar a la comprensión de relaciones causa-consecuencia, clave fundamental en la comprensión de los procesos en ciencias sociales.

Es importante tener en cuenta que para asegurar la ayuda de las formas de expresión Infográficas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, es necesario que el OVA posea niveles de interactividad que permitan al estudiante generar preguntas, así como recibir respuestas por parte de quien diseña la herramienta digital electrónica, de lo contrario, se haría necesaria un tipo de discusión como la que ofrecería la educación presencial. (Más adelante se amplía el análisis interactivo de los OVA en cuestión)

Por otro lado, los elementos como los mapas conceptuales, diagramas o lo espacial, podrían también plasmarse en los libros de papel, por lo tanto no constituyen objetos de apoyo que sean diferenciadores y trascendentales de los OVA.

4.1.2.4 Entre las formas de expresión figurativas y las formas de expresión abstractas

Una de las características que diferencian a un objeto virtual de aprendizaje con los textos que se manejan en el ámbito educativo (libros, guías, cartillas), es el carácter figurativo. Las animaciones, videos e imágenes son formas por medio de las cuales el discurso didáctico se ha fundamentado para “mejorar” los niveles de instrucción. Sin embargo, en los OVA que aquí se analizan, se puede observar que solo el 12% (53 sintagmas sobre un total de 449) en la OVA 1 y el 22% (29 sintagmas sobre un total de 127) en la OVA 2, utilizan formas figurativas. Mientras que el 88% (396 sintagmas) OVA 1 y el 78% (98 sintagmas) OVA 2, corresponden a formas abstractas alfabéticas.

De esta manera no existen diferencias entre las formas expresivas utilizadas en la OVA y las formas utilizadas en los materiales tradicionales como los libros. Estas herramientas que buscan dinamizar los procesos de enseñanza y aprendizaje, solo están presentes en una cuarta parte del total de los sintagmas. Las formas de expresión figurativas terminan siendo las mismas que en los textos alfabéticos.

Se hace evidente entonces, que este tipo de formas para el aprendizaje, no poseen funciones cognitivas que permitan establecer relaciones de tipo argumentativo, como lo exige el aprendizaje de los conceptos abstractos; por el contrario, buscan generar vínculos de corte narrativo. En ese sentido la idea más narrativa no tiene funciones cognitivas sino estéticas.

4.1.3 Formas del contenido

“Titanes de las guerras mundiales”

Esquema 24. Matriz cuantitativa formas del contenido. OVA 1.

Formas del contenido	Sintagmas	Porcentaje
Narrativo (Literario-histórico):	15	3%
Paradigmático (lógico-científico):	434	97%
Total de sintagmas OVA	449	100 %

Fuente: Elaboración Propia

“Efectos de la globalización”

Esquema 25. Matriz cuantitativa formas de expresión infográficas. OVA 2.

Formas del contenido	Sintagmas	Porcentaje
Narrativo (Literario-histórico):	17	13%
Paradigmático (lógico-científico):	110	87%
Total de sintagmas OVA	127	100 %

Fuente: Elaboración Propia

Estas hacen referencia a la manera como se cuenta o se está presentando el contenido. Como ya se explicó en el capítulo 2 de la presente investigación, la clasificación se da en dos sentidos:

a. **Narrativo (Literario-histórico):** Se pudo encontrar dentro de los sintagmas los siguientes elementos: Narraciones biográficas basadas en hechos de las guerras, narración por medio de testimonios.

b. **Paradigmático (lógico-científico):** Se pudo encontrar dentro de los sintagmas los siguientes elementos: concepción de tiempo de occidente, relación temporal con los objetos, relaciones entre categorías.

Al observar los resultados cuantitativos, se pudo visualizar que en ambos Objetos Virtuales de Aprendizaje, el porcentaje de formas del contenido abstractas supera el 85% (OVA 1 97% y OVA 2 85%), esto significa que la manera que el objeto utiliza para comunicar el mensaje, es de tipo argumentativo. Por lo tanto, para acceder al programa es necesario que el usuario:

- a. Tenga conocimiento de la técnica que le permita relacionarse con el modo de operar el programa.
- b. Conozca el código argumentativo del cual va ser parte durante el proceso de interacción.
- c. Tenga unas competencias o habilidades previas que le permitan comprender la información presente en el objeto virtual.

El Objeto por lo tanto, no se diseñó con el objetivo de ser socializado para toda clase de público; debe ser desarrollado al interior de un aula de clase, con las condiciones técnicas adecuadas (acceso a internet, equipos de proyección) y bajo la compañía de un profesor que comprenda la información plasmada en el programa. Uno de los objetivos principales de los OVA dirigido a maestros es “conocer las implicaciones del uso de las tecnologías en educación y las posibilidades que brinda en diseño curricular”¹⁸. Por lo tanto, este tipo de Objetos virtuales buscan que el docente sea parte activa en la elaboración y desarrollo de las actividades.

En este sentido si los Objetos Virtuales de aprendizaje tienen por objetivo llevar la información más allá de un aula de clase a través del internet, o, pretender que se pueda aprender a través de

¹⁸ Tomado de <http://www.educarchile.cl/ech/pro/app/detalle?ID=200873>, el portal de educación del Ministerio de Educación de Chile.

este tipo de herramientas, se deben garantizar las condiciones técnicas y de competencia necesarias para que se produzca el proceso. De lo contrario, su operación no podría efectuarse con la idea esperada.

4.1.4 Interactividad

Para realizar la clasificación de los niveles de interactividad de cada sintagma, se tuvieron en cuenta tres aspectos que permiten la clasificación de los niveles de interactividad.

- a) Tiempo real
- b) Calidad de los resultados de la interacción
- c) La complejidad del dialogo

Teniendo en cuenta los anteriores elementos se determinaron tres niveles de interactividad:

- a) **Pasivo:** se refiere al nivel más bajo de la interacción, en él no se evidencia respuesta en tiempo real (feed back), la calidad de los resultados de interacción no permite que el usuario quede satisfecho y no existe dialogo entre el que desarrolla el programa y quien lo ejecuta.
- b) **Activo:** hace referencia a un punto medio de la interacción, en él se obtiene una respuesta en tiempo real, el usuario puede quedar satisfecho parcialmente con las actividades y puede existir un dialogo parcial entre el usuario y el programador.
- c) **Interactivo:** es el nivel más alto, se comprueba que en el proceso interactúan al mismo tiempo varios actores, el usuario tiene la posibilidad de participar en la elaboración del programa, queda satisfecho con las actividades y se involucran relaciones de poder equitativas entre los sujetos que emiten y reciben la información.

A partir de las anteriores clasificaciones se obtuvo la matriz cuantitativa:

“Titanes de las guerras mundiales”

Esquema 26. Matriz niveles de interactividad. OVA 1

Niveles de interactividad	Sintagmas	Porcentaje
Pasivo	286	64%
Activo	163	36 %
Interactivo	0	0 %
Total de sintagmas OVA	449	100 %

Fuente: Elaboración Propia

“Efectos de la interactividad”

Esquema 27. Matriz niveles de interactividad. OVA 2

Niveles de interactividad	Sintagmas	Porcentaje
Pasivo	58	46 %
Activo	69	54 %
Interactivo	0	0 %
Total de sintagmas OVA	127	100 %

Fuente: Elaboración Propia

Al realizar el análisis correspondiente a la interactividad, se puede observar en los dos Objetos Virtuales de Aprendizaje que predominan los niveles Pasivo (bajo) y activo (medio), sobre el nivel interactivo. Esto significa que las relaciones que se dan dentro de los sintagmas son de tipo de interacción que corresponde al nivel anterior a la interactividad.

En el OVA 1, prevalece el nivel de interactividad pasivo (64%) sobre el activo (36%), esto significa que el objeto no propone un alto número de actividades que permitan al usuario interactuar con el medio. De igual manera, no ofrece un *feed-back* en tiempo inmediato y tampoco permite la discusión entre varios sujetos. Por lo tanto, su interactividad se limita a ofrecer información sobre un tema y permitir que el sujeto escoja entre varias opciones predeterminadas la que el mismo programa considera correcta. En conclusión, no se diferencia con los textos escolares o libros.

En el OVA 2, por el contrario, sobresalen los niveles activos (54%) sobre los pasivos (46%). Se visualizan actividades que permiten que el usuario intervenga en la solución y las respuestas del programa son más rápidas. Sin embargo, el nivel de interactividad no se completa debido a que son programas creados, grabados y no permiten una participación plena en la elaboración de las actividades. En general, son Objetos Virtuales que contienen información, que se accionan a medida que se abren ventanas y se escogen opciones. En este caso no existe una conversación directa entre sujetos.

Para que el nivel interactivo se complete es necesario que se cumplan las siguientes acciones:

- a) Existan las condiciones técnicas necesarias para el acceso al programa
- b) Se involucren varios actores o sujetos.
- c) Se desarrollen operaciones en tiempo real.
- d) Participación del usuario en la elaboración del programa.
- e) Se involucren relaciones de poder equitativas entre los sujetos que emiten y reciben la información.

Ninguna de las condiciones anteriormente mencionadas se cumple en el análisis de estos dos Objetos Virtuales de Aprendizaje. Como primera medida, el Objeto no funciona sin acceso a internet, este es un factor técnico determinante debido a que existen lugares donde el servicio es escaso; tampoco se involucran sujetos activos en el proceso, solo se muestra un programador quien es la persona que graba la información y las actividades; posteriormente, el usuario las completa pero no se obtiene más de una respuesta a los requerimientos solicitados.

Aunque algunas respuestas se facilitan en tiempo real, dependen de la conexión a internet y del tipo de opciones grabadas por el emisor. En cuanto a la participación del usuario en el desarrollo del programa, no se visualiza la posibilidad de acceder más allá de la selección a través de un clic; se esperaría que el sujeto pueda elegir el camino o ruta, de acuerdo a sus necesidades, sin embargo, solo existen opciones que llevan a abrir nuevas ventanas con información o a terminar las diferentes actividades.

Por último, las relaciones de poder carecen de equidad, ya que se priva al usuario de participar en el desarrollo del programa, no le permite opinar sobre las actividades o preguntas y no existe algún

tipo de interacción con la persona que diseñó el programa. En conclusión los OVA aquí analizados, carecen de interactividad.

5. CONCLUSIONES

5.1 Sobre el análisis de los OVA

En las últimas décadas, se ha dicho bastante respecto al uso de las Tecnologías de la Información y se piensa en los OVA como herramientas que apoyan el aprendizaje de los estudiantes; en diferentes colegios de Colombia se ha creado la necesidad de informatizar las aulas por medio de instrumentos tecnológicos que “faciliten” el acceso a la información y por ende al aprendizaje. El Ministerio de Educación colombiano (MEN), considera que el ingreso al aula de este tipo de herramientas trae consigo un sinnúmero de ventajas pedagógicas y didácticas.

- Mayor énfasis en los intereses y posibilidades del alumno.
- Posibilidad de estimular el pensamiento crítico.
- El uso de múltiples medios para presentar información.
- Condiciones adecuadas para el aprendizaje cooperativo.
- Permiten que el maestro privilegie su rol como facilitador de aprendizaje.
- Hacen del alumno un aprendiz más activo.
- Estimulan y ofrecen condiciones para el aprendizaje exploratorio.
- Fomentan un estilo de aprendizaje más libre y autónomo.¹⁹

Sin embargo, dentro de las múltiples “bondades” que prometen las Tic, se encuentran preguntas como ¿qué enseñan las tecnologías de la información?, ¿Realmente cumplen con sus objetivos al aplicarlas en el aula?, ¿Es posible hablar de la enseñanza a través de las tecnologías?, ¿Qué enseñan comunicativamente las tecnologías de la información?

A través del recorrido de análisis elaborado en capítulos anteriores, se puede observar que en los dos Objetos Virtuales de Aprendizaje se desarrollan formas y sustancias muy similares.

¹⁹ Tomado de Periódico al tablero. Artículo: Una llave maestra de las Tic en el aula <http://www.mineduacion.gov.co/1621/article-87408.html>.

Predominaron las sustancias de contenido trascendentales, Las formas de expresión abstractas y las formas de contenido paradigmáticas.

Esto quiere decir que los Objetos tecnológicos (OVA) fueron diseñados bajo las siguientes características:

- a) Son dirigidos especialmente a público de estudiantes y con el objetivo de practicarlos en un aula de clase, por lo tanto, para desarrollar las actividades propuestas, es indispensable conocer el código y poseer algunas habilidades tecnológicas en cuanto al manejo del PC y acceso a internet.
- b) Tienen sustancias de contenido trascendentales, esto significa que los contenidos son argumentativos, abstractos y letrados. Están pensados para desarrollarse en la escuela o en comunidades académicas. En ese sentido hacen parte de la tradición alfabética que caracteriza a la educación.
- c) Poseen formas de expresión abstractas, formas características de la cultura alfabética. Si bien es cierto que el objetivo de los OVA es lograr un distanciamiento con los procesos de enseñanza en el aula de clase o con los libros de texto, por medio de formas de expresión figurativas como el video o la animación (objetos animados sobre imágenes estáticas). No se evidenciaron muestras significativas que diferencien el instrumento electrónico de los libros físicos.
- d) Conservan formas de contenido paradigmáticas; esto significa que al presentar los contenidos, se relacionan lógicas formales y racionales. Además, poseen reglas y principios que operan bajo procedimientos y argumentos abstractos. En consecuencia, los contenidos son presentados en discursos formales y alfabéticos. Se distinguen líneas de tiempo en procesos históricos, teorías científicas y relaciones entre categorías.
- e) No contienen procesos interactivos al interior de los sintagmas, esto significa que no fueron diseñados para que existiese un contacto entre sujetos a través de la red electrónica. Por el contrario, sugieren la mediación de un docente, quien obtiene la responsabilidad de dirigir la actividad, manejar la herramienta y llevar a cabo la evaluación producto de las actividades. En ese sentido no habría diferencia entre diseñar un espacio tecnológico para la enseñanza y una clase presencial; tampoco entre el uso de un libro y la utilización de un computador y una red.

Aunque es determinante la imposibilidad de enseñar la tradición alfabética por medio de los códigos mediáticos, se puede pensar en educar a través de estos Objetos Virtuales de Aprendizaje, siempre y cuando, se intensifiquen las formas de expresión figurativas que son las que se diferencian de los libros –textos, permitan procesos de interactividad donde se puedan relacionar varios sujetos al mismo tiempo en un mismo canal y exista un “*feed back*” o retroalimentación que permita recibir y enviar información en tiempo real entre el emisor y el (los) usuario (s) y viceversa. De lo contrario no tiene sentido crear un elemento digital electrónico para la enseñanza. Las mismas características las han brindado los libros desde su misma aparición.

Por otro lado, como se ha podido demostrar a lo largo de este análisis, no existe una diferencia significativa que ubique los medios en una situación privilegiada para educar por encima de un aula escolar presencial y el uso de un texto o libro.

De esta manera los Objetos Virtuales de aprendizaje son herramientas mediáticas-tecnológicas que son contruidos a partir de una estructura alfabética, donde no es posible pensarse fuera de dicha concepción. Si se pensarán dentro de formas y sustancias expresivas, su objetivo sería el de entretener, no el de educar. Aunque los OVA estén diseñados desde una lógica formal, abstracta, teórica y alfabética, para cumplir su objetivo de aprendizaje, es necesario activar los niveles de interactividad y asegurar la participación de estudiantes y maestros.

5.2 De la relación entre imagen y didáctica en los OVA

Siguiendo con el análisis de los OVA y teniendo en cuenta la teoría de la profesora Genevieve Jacquinot (1985) entre la imagen y la didáctica, se pudo determinar las clasificaciones del mundo en que se relacionan los OVA, así como el grado de elaboración fílmica que estos poseen.

Cuando un texto fílmico (que en este caso es el OVA), entra en relación didáctica, se hace necesario preguntarse: ¿Quién crea el OVA?, ¿Cuál es el objetivo de su creación?, ¿Cuál es el papel del usuario en el proceso?

Por lo tanto, es necesario entender que si se habla de las clasificaciones del mundo, se trata de entender cuál es la tipología de los OVA según el objetivo de creación. Y, si se habla de los grados de elaboración fílmica, se refiere a los niveles de participación del usuario en la elaboración del filme pedagógico (OVA).

En ese orden de ideas es posible afirmar que el mundo que reflejan los OVA, pertenece al mundo del especialista por las siguientes razones:

- a) Es un objeto creado por un autor que posee unos intereses particulares. En este caso el interés va encaminado en un grupo de estudiantes de cierta edad y con el objetivo de problematizar algunas de las principales teorías históricas y contemporáneas de la humanidad.
- b) Se elaboraron con unos datos abstractos, escogidos previamente a la elaboración del OVA.
- c) Se crearon algunas secuencias animadas con el objetivo de transmitir un discurso. Tal es el caso de las formas del contenido donde aparecen elementos del pasado como máquinas de escribir, casco, periódico, mapamundi, retrato. El discurso que se transmite es de tipo histórico. (ver gráfico 8.1)

De la misma manera el OVA tiene características del “mundo de todo el mundo” por su función analógica. En algunos sintagmas se muestran imágenes de lo que se puede ver en la realidad. En este caso los videos proyectados en el objeto, tendrían representaciones del mundo exterior.

Gráfico 3. Discurso historico



Fuente:

http://odas.educarchile.cl/objetos_digitales/odas_sociedad/titanes_guerras_mundiales/index.html

Por otro lado, al analizar los grados de elaboración fílmica, se pudo determinar que el usuario, no tiene la oportunidad de construir e interactuar con el OVA. Además, los objetos no tienen narrativa debido a que son textos alfabéticos. Por lo tanto no son grado pleno, porque no se construye conocimiento; ni son grado medio, debido a que no existe la participación activa de la persona que diseñó el programa.

En esta medida, el grado cero, sería el que más se acercaría debido al papel pasivo que tiene el estudiante al recibir solo lo que el especialista quiera brindarle.

En conclusión los OVA aquí en análisis, fueron creados por un especialista quien diseña el programa con unos datos abstractos y predeterminados; tiene la intención de transmitir un discurso específico con unos intereses particulares. Su grado de elaboración es cero debido a que no se tuvo en cuenta la participación del usuario en el proceso de elaboración. Por lo tanto, no es posible decir que este tipo de herramientas tengan alguna función didáctica.

6. REFERENCIAS

6.1 Libros

AGUIRRE, María Esther. (2001). El recurso de la imagen en la enseñanza. Una historia temprana. Revista de educación y pedagogía 13: 69-82. México. UNAM.

AUMONT, J. (1992). La imagen. París: Editions Nathan

BARTHES, R. (1965). Elementos de Semiología. París: Cahiers du cinema.

BARTHES, R. (1980). La cámara lúcida. París: Cahiers du cinema

BETTETINI, Gianfranco., y COLOMBO, Fausto. (1995). Las nuevas tecnologías de la comunicación. Barcelona: Ediciones Paidós.

BOURDIEU, P. (2003). Un arte medio. Barcelona: Gustavo Gili.

BRUNER, J. (1986). Realidad mental y mundos posibles. Los actos de la imaginación que dan sentido a la experiencia. Barcelona: Gedisa.

COMENIO, J. A. (1658). El mundo sensible en imágenes. (A. Hernández, Trad.). México: CONACYT-Miguel Angel Porrúa (1993). Trabajo original publicado en 1658 Comenio, Joan Amós, “Orbis sensualium pictus”, en: Opera Omnia, tomo 17, Pragae, Academia.

COUCHOT, Edmund. Images. De l’optique au numérique. Paris: Hermès, 1988.

CUCHE, Dennis. (2004). La noción de cultura en las ciencias sociales. Buenos Aires: Nueva Visión.

ECO, Umberto. (2000). Tratado de semiótica genera [5ª Ed.] Barcelona: Ed. Lumen.

ECO, Umberto. (1972). Semiología de los mensajes visuales. En Análisis de las imágenes. Varios Autores. Buenos Aires: Editorial Tiempo Contemporáneo

ECO, Umberto. (1988) Signo. Barcelona: Ed. Labor S.A.

ECO, Umberto. (1986). La estructura Ausente [3º Ed.]. Barcelona: Ed. Lumen

FOUCAULT, Michel. (2005). Las palabras y las cosas [32ª Ed.]. México: Siglo XXI.

GIBSON, J. J. (1966). The Senses Considered as Perceptual Systems. Boston: Houghton Mifflin

GOMBRICH, E. H. (1982) La imagen y el ojo. Madrid: Alianza Editorial.

GOYES NARVAEZ, Julio C. (2005) Imagen y educación. Bogotá. Instituto de Estudios en Comunicación y Cultura, IECO, de la Universidad Nacional de Colombia.

- HJELMSLEV, L. (1984). Prolegómenos a una teoría del lenguaje [2ª Ed.]. Madrid: Gredos.
- HOLTZ-BONNEAU, F. (1986). La imagen y el ordenador. Madrid: Tecnos.
- JACQUINOT, Genevieve. (1985). La escuela frente a las pantallas. Buenos Aires: Ed. Aique.
- JACQUINOT, Genevieve. (1977). Image et pédagogie. París: Puf l'éditeur.
- KLINKENBERG, Jean-Marie. (2006). Manual de semiótica general. Bogotá: Universidad Jorge Tadeo Lozano
- KRETZ, Francis (1983). Dialogue, service, interactivité et leurs composantes: aspects de conception et d'évaluation. Bulletin de l'Idate, n° 11.
- LEROI-GOURGHAN, A. (1971). El gesto y la palabra. Lenguaje y técnica. Caracas: Universidad Central de Venezuela.
- METZ, Christian. (1972). Imágenes y pedagogía. En Análisis de las imágenes. Varios Autores. Buenos Aires: Editorial Tiempo Contemporáneo
- MOLINER, María. (1972). Diccionario del uso del español. Madrid: Ed. Gredos.
- MORRIS, Charles. (1946) Signos, lenguaje y conducta. Buenos Aires: Losada.
- NARVAEZ, Ancizar. (2013). Educación y comunicación. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional.
- PEIRCE, C. S. (1986). La ciencia de la semiótica. Buenos Aires: Ediciones nueva visión
- PRO, M. (2003). Aprender con imágenes. Barcelona, Buenos Aires: Ediciones Paidós Iberoamérica
- TÁBORA, Rocío; LOBO, Edmundo. (1991). Fotografía y educación de adultos: algunas reflexión sobre la comunicación visual. Tegucigalpa: Comunica.
- RODRIGUEZ, Tatiana. (2006). Imagen y discurso: construcción de sentido en las portadas de la revistas Semana y Cambio, 1998-2004. Revista signo y pensamiento. Facultad de comunicación y lenguaje. Pontificia Universidad Javeriana. Volumen XXV.
- SAUSSURE, Ferdinand de. (1967). Curso de lingüística General. Buenos Aires: Losada S.A.
- VARIOS AUTORES. (1970) Análisis de las imágenes. Buenos Aires: Ed. Tiempo Contemporáneo.
- VERÓN, E. (2001). El cuerpo de las imágenes. Bogotá. Grupo editorial Norma.

WILLIAMS, R. (1985). Keywords. A vocabulary of culture and society. New York: Oxford University Press

ZUNZUNEGUI, Santos. (1989). Pensar la imagen. Madrid: Ed. Cátedra.

6.2 Artículos y revistas

Congreso Nacional de pedagogía e imagen, (2001-2007). [En línea], Disponible en <http://ordenadoresenelaula.blogspot.com/2007/10/iv-congreso-de-pedagoga-e-imagen-mxico.html>. Recuperado el 10 de octubre de 2007.

CARRILLO CANÁN, A. J. L. CALDERÓN ZACAULA M. Bazzin, Flusser, y la Estética de la Fotografía. Disponible en www.flusserstudies.net/carrillo-calderon-estetica-de-la-fotografia.p.

HERNÁNDEZ GALARRAGA, E. (2002) Acercamiento a la educación por la imagen con la utilización del cine y el video. Tesis en opción al título de Máster en Pedagogía. Ciudad de La Habana. Cuba. Televisión Educativa. Universidad Pedagógica "Enrique José Varona". Disponible on-line <http://tecnologiaedu.us.es/revistaslibros/carlos%20bravo/no10-2.htm>

OROZCO, H. (2002). Fotografía y educación. Guadalajara. Revista Sinéctica vol. 21 del Departamento de Estudios Socioculturales del ITESO.

PANTOJA CHAVES, A. (2010). La fotografía como recurso para la didáctica. Extremadura. Revista Tejuelo, nº 9, págs. 179-194. Departamento de Didáctica de las Ciencias Sociales, las Lenguas y las Literaturas. Facultad de Formación del Profesorado. Universidad de Extremadura

RENOBELL, Víctor (2005). «Hipervisualidad. La imagen fotográfica en la sociedad del conocimiento y de la comunicación digital». UOC Papers [artículo en línea]. N.º 1. UOC. [Fecha de consulta: dd/mm/aa]. <http://www.uoc.edu/uocpapers/1/dt/esp/renobell.pdf> ISSN 1885-1541

RUNGE PEÑA. A. K. PIÑERES, J.D. HINCAPIÉ GARCÍA. A. (2007). Una mirada pedagógica a la relación entre imagen, imaginación y formación humana, tomando como ejemplo el Orbis sensualium pictus de Juan Amós Comenio. Medellín. El proyecto: “Hacia una nueva forma de hacer pedagogía histórica como historia de las apropiaciones y vehiculizaciones del saber pedagógico a través de imágenes”, financiado por el Comité para el Desarrollo de la investigación (CODI). Código: E00789. Universidad de Antioquia.

VILLAGRA, M. A. (2005) Imagen y educación, Una relación conflictiva. Argentina. Universidad Nacional de Tucumán (UNT). Disponible on-line en <http://www.uned.es/ntedu/espanol/master/primer/modulos/teoria-de-la-representacion/imagen.htm>

7. ANEXOS

7.1 Anexo 1: OVA “Titanes de las guerras mundiales”

Esquema 28. MATRIZ CUALITATIVA. OVA 1

SINTAGMAS	EXPRESIÓN			CONTENIDO			NIVELES DE INTERACTIVIDAD
	SUSTANCIA	FORMA		FORMA		SUSTANCIA	
		FIGURATIVAS	ABSTRACTAS	ABSTRACTA	FIGURATIVA	SIGNIFICADO	
Pantallazo 1	Pantallazo 13´	- Iconos - Fotografía - Colores - Escritura - temas	- Alfabética - Infografica - 1 párrafos	Unidades de significado: - Personajes: Lenin Mussolini, Hitler - Artefactos de guerra - Banderas de USA y JAPON	- Explosión, ataques - Bandera rota, - Carrete de película - Cinta de película	- Los procesos políticos que se desarrollaron en el siglo XX: guerras, enfrentamientos, ideologías	Pasiva
Pantallazo 2	Pantallazo 13´	- Icono - Colores - Mensajes en globo - Sonido - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo - Circunferencia - Reloj - Números Romanos	Unidades de significado - Las tensiones de la II guerra mundial - La concepción de tiempo de occidente - La concepción de historia	- Reloj - Atuendos del reloj	-Información sobre la segunda guerra mundial - Cambios en el escenario político mundial	Activa
Pantallazo 3	Pantallazo 13´	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Sonido - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- Expansión de potencias europeas - Expansión imperialista de territorios	Pasiva
Pantallazo 4	Pantallazo 13´	- Icono - Colores - Mensajes en globo - Sonido - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo - Circunferencia - Reloj - Números Romanos	Unidades de significado - Las tensiones de la II guerra mundial - La concepción de tiempo de occidente	- Reloj - Atuendos del reloj	-Información sobre la forma en la que se debe usar el OVA.	Pasiva
Pantallazo 5	Pantallazo 13´	- Icono - Colores - Escritura - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica - 2 párrafos	- Relación con el pasado - Relación con la historia - Relación con lo alfabético	- Representación de objetos: máquina del tiempo, máquina de escribir, periódico, portarretrato, casco militar.	- Los iconos que se muestran son arte gráfico (lo alfabético en una imagen) - Información sobre el contenido del ova	Pasiva

				- Relación con los discursos oficiales	- Discurso oral basado en unidades mentales icónicas		
Pantallazo 6	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura	- Alfabética - Infográfica 2 párrafos	- Relación con el pasado - Relación con la historia - Relación con lo alfabético Relación con los discursos oficiales	- Representación de objetos: máquina del tiempo, máquina de escribir, periódico, portarretrato, casco militar. - Discurso oral basado en unidades mentales icónicas	- Los iconos que se muestran son arte gráfico (lo alfabético en una imagen) - Información de la primera guerra mundial a través de los iconos.	Pasiva
Pantallazo 7	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Transiciones, movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Relación con el pasado - Relación con la historia - Relación con lo alfabético - Relación con los discursos oficiales	- Representación de objetos: máquina del tiempo, máquina de escribir, periódico, portarretrato, casco militar. - Discurso oral basado en unidades mentales icónicas - Movimiento del globo terráqueo	- Los iconos que se muestran son arte gráfico (lo alfabético en una imagen) - Información de la primera guerra mundial a través de los iconos.	Activa
Pantallazo 8	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Escritura - Circunferencia	- Alfabética - Infográfica 1 párrafo	- Croquis de Europa - Mapa de Europa - División política antes y después de la guerra	- Mapa de Europa con divisiones - Globo terráqueo	- El inicio de las tensiones territoriales, económicas y políticas en Europa y en las colonias.	Pasiva
Pantallazo 9	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Escritura - Circunferencia	- Alfabética - Infográfica	- Croquis de Europa - Mapa de Europa	- Mapa de Europa con divisiones - Globo terráqueo	- Croquis de Europa, principal lugar donde se originó la primera guerra mundial	Pasiva
Pantallazo 10	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Escritura - Transiciones	- Alfabética - Infográfica 1 párrafo	- Croquis de Europa - Mapa de Europa - División política antes y después de la guerra	- Mapa de Europa con divisiones - Globo terráqueo	- Mapa político con la división de los territorios antes de la primera guerra mundial	Activa
Pantallazo 11	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Escritura - Transiciones	- Alfabética - Infográfica 1 párrafo	- Croquis de Europa - Mapa de Europa - División política antes y después de la guerra	- Mapa de Europa con divisiones - Globo terráqueo	- Mapa político con la división de los territorios después de la primera guerra mundial	Activa
Pantallazo 12	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Escritura	- Alfabética - Infográfica	- Croquis de Europa - Mapa de Europa	- Mapa de Europa con divisiones - Globo terráqueo	- Croquis de Europa, principal lugar donde se originó la primera guerra mundial	Pasiva

		- Circunferencia					
Pantallazo 13	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura	- Alfabética - Infográfica	- Relación con el pasado - Relación con la historia - Relación con lo alfabético - Relación con los discursos oficiales	- Representación de objetos: máquina del tiempo, máquina de escribir, periódico, portarretrato, casco militar. - Discurso oral basado en unidades mentales icónicas	- Los iconos que se muestran son arte gráfico (lo alfabético en una imagen) Información de la primera guerra mundial a través de los iconos.	Pasiva
Pantallazo 14	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Transiciones, movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Relación con el pasado - Relación con la historia - Relación con lo alfabético - Relación con los discursos oficiales	- Representación de objetos: máquina del tiempo, máquina de escribir, periódico, portarretrato, casco militar. - Discurso oral basado en unidades mentales icónicas. - Movimiento de luz sobre el marco fotográfico	- Los iconos que se muestran son arte gráfico (lo alfabético en una imagen) - Información de la primera guerra mundial a través de los iconos.	Activa
Pantallazo 15	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura	- Alfabética - Infográfica - 1 Párrafo	- Relación con el pasado - Relación con la historia - Relación con lo alfabético - Relación con los discursos oficiales	- Representación de objetos: máquina del tiempo, máquina de escribir, periódico, portarretrato, casco militar. - Discurso oral basado en unidades mentales icónicas	- Los iconos que se muestran son arte gráfico (lo alfabético en una imagen) - Las estrategias bélicas de la primera guerra mundial	Pasiva
Pantallazo 16	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Video - Escritura	- Alfabética - Infográfica - Sonido	- Guerra de trincheras - Unidades de significado: Imágenes en blanco y negro: historia primeras imágenes del cine - Himno de algún país europeo	- Discurso oral- icónico basado en un video, usando imágenes en blanco y negro. - Personas del ejército, resguardándose en las trincheras, preparando sus armas.	- Guerras de trincheras: Fortificaciones que se usaron para atacar enemigos desde lugares estáticos en línea. - Estrategia militar que permitió represar el ataque enemigo	Activa
Pantallazo 17	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura	- Alfabética - Infográfica	- Relación con el pasado - Relación con la historia	- Representación de objetos: máquina del tiempo, máquina de	- Los iconos que se muestran son arte gráfico (lo alfabético en una imagen)	Pasiva

				- Relación con lo alfabético - Relación con los discursos oficiales	- escribir, periódico, portarretrato, casco militar. - Discurso oral basado en unidades mentales icónicas	- Información de la primera guerra mundial a través de los iconos.	
Pantallazo 18	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura	- Alfabética - Infográfica	- Relación con el pasado - Relación con la historia - Relación con lo alfabético - Relación con los discursos oficiales	- Representación de objetos: máquina del tiempo, máquina de escribir, periódico, portarretrato, casco militar. - Discurso oral basado en unidades mentales icónicas - Movimiento del periódico	- Los iconos que se muestran son arte gráfico (lo alfabético en una imagen) - Información de la primera guerra mundial a través de los iconos.	Activa
Pantallazo 19	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura	- Alfabética - Infográfica - 4 párrafos	- Unidades de significado: asociación de un acontecimiento histórico con la guerra - La prensa relaciona hechos con el discurso oficial.	- Narración por medio de la prensa sobre acontecimientos históricos - Imagen de una persona disparando - Movimiento del periódico	- El asesinato del archiduque Francisco Fernando, heredero de la corona del imperio Astro-Húngaro, en manos de un joven nacionalista Serbio, hecho que “detona” la primera guerra mundial	Activa
Pantallazo 20	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura	- Alfabética - Infográfica - 4 párrafos	- Unidades de significado: asociación de un acontecimiento histórico con la guerra - La prensa relaciona hechos con el discurso oficial.	- Narración por medio de la prensa sobre acontecimientos históricos - Imagen de una persona disparando	- El asesinato del archiduque Francisco Fernando, heredero de la corona del imperio Astro-Húngaro, en manos de un joven nacionalista Serbio, hecho que “detona” la primera guerra mundial	Pasiva
Pantallazo 21	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura	- Alfabética - Infográfica - 4 párrafos	- Unidades de significado: asociación de un acontecimiento histórico con la guerra - La prensa relaciona hechos con el discurso oficial.	- Narración por medio de la prensa sobre acontecimientos históricos - Imagen de una persona disparando	- Las fuerzas alemanas hunden un navío británico en Lusitania el 7 de Mayo de 1915. - Indignación en Estados Unidos por la muerte de 114 pasajeros en el navío derribado por los alemanes. - Triple alianza y triple entente	Pasiva

Pantallazo 22	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura	- Alfabética - Infográfica - 4 párrafos	- Unidades de significado: asociación de un acontecimiento histórico con la guerra - La prensa relaciona hechos con el discurso oficial.	- Narración por medio de la prensa sobre acontecimientos históricos - Imagen de una persona disparando	- Asalto del palacio de invierno en Rusia por las fuerzas Bolcheviques. - Consecuencias de la primera guerra mundial con la caída de los imperios europeos	Pasiva
Pantallazo 23	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura	- Alfabética - Infográfica	- Relación con el pasado - Relación con la historia - Relación con lo alfabético - Relación con los discursos oficiales	- Representación de objetos: máquina del tiempo, máquina de escribir, periódico, portarretrato, casco militar. - Discurso oral basado en unidades mentales icónicas	- Los iconos que se muestran son arte gráfico (lo alfabético en una imagen) - Información de la primera guerra mundial a través de los iconos.	Pasiva
Pantallazo 24	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Transiciones, movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Relación con el pasado - Relación con la historia - Relación con lo alfabético - Relación con los discursos oficiales	- Representación de objetos: máquina del tiempo, máquina de escribir, periódico, portarretrato, casco militar. - Discurso oral basado en unidades mentales icónicas. - Movimiento de las teclas y el papel de la máquina de escribir	- Los iconos que se muestran son arte gráfico (lo alfabético en una imagen) - Información de la primera guerra mundial a través de los iconos.	Activa
Pantallazo 25	Pantallazo 13	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Líneas	- Alfabética - Escritura - 1 párrafo	- Testimonios de orden narrativo - Unidades de significado: letra se relaciona con un objeto del pasado - Fuentes secundarias	- Narración de testimonios - Letra máquina de escribir	- La difícil situación vivida por los soldados en las trincheras. Durante la primera guerra mundial	Pasiva
Pantallazo 26	Pantallazo 13	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Líneas -	- Alfabética - Escritura - 2 párrafos	- Testimonios de orden narrativo - Unidades de significado: letra se relaciona con un objeto del pasado - Fuentes secundarias	- Narración de testimonios - Letra máquina de escribir - Imagen del soldado en blanco y negro	- Testimonio de un soldado dentro de una de las trincheras durante la segunda guerra mundial.	Pasiva
Pantallazo 27	Pantallazo 13	- Icono - Colores - Escritura	- Alfabética - Escritura - 2 párrafos	- Testimonios de orden narrativo	- Narración de testimonios	- Testimonio de un soldado dentro de una de las trincheras durante	Pasiva

		- Cuadros - Líneas -		- Unidades de significado: letra se relaciona con un objeto del pasado - Fuentes secundarias	- Letra máquina de escribir - Imagen del soldado en blanco y negro	la segunda guerra mundial.	
Pantallazo 28	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura	- Alfabética - Infográfica	- Relación con el pasado - Relación con la historia - Relación con lo alfabético - Relación con los discursos oficiales	- Representación de objetos: máquina del tiempo, máquina de escribir, periódico, portarretrato, casco militar. - Discurso oral basado en unidades mentales icónicas	- Los iconos que se muestran son arte gráfico (lo alfabético en una imagen) - Información de la primera guerra mundial a través de los iconos.	Pasiva
Pantallazo 29	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Transiciones, movimiento	- Alfabética - Infográfica -	- Relación con el pasado - Relación con la historia - Relación con lo alfabético - Relación con los discursos oficiales	- Representación de objetos: máquina del tiempo, máquina de escribir, periódico, portarretrato, casco militar. - Discurso oral basado en unidades mentales icónicas. - Movimiento del libro	- Los iconos que se muestran son arte gráfico (lo alfabético en una imagen) - Información de la primera guerra mundial a través de los iconos.	Activa
Pantallazo 30	Pantallazo 13	- Icono - Colores - Escritura - Retratos blanco y negro	- Alfabético - Infográfico - 2 párrafos -	- Unidades de significado - Relatos biográficos	- Narración por medio de biografías - Imágenes personajes de la primera guerra mundial.	- Biografías sobre algunos personajes de la I Guerra Mundial, especialmente líderes políticos de Rusia, EEUU y Alemania. - Causas de la I Guerra Mundial	Pasiva
Pantallazo 31	Pantallazo 13	- Icono - Colores - Escritura - Retratos en Color	- Alfabético - Infográfico - 2 párrafos -	- Unidades de significado - Relatos biográficos -	- Narración por medio de biografías - Imágenes personajes de la primera guerra mundial. -	- Biografías sobre algunos personajes de la I Guerra Mundial, especialmente líderes políticos de Rusia, EEUU y Alemania. - Causas de la I Guerra Mundial	Pasiva
Pantallazo 32	Pantallazo 13	- Icono - Colores - Escritura - Retratos blanco y negro	- Alfabético - Infográfico - 2 párrafos -	- Unidades de significado - Relatos biográficos -	- Narración por medio de biografías - Imágenes personajes de la primera guerra mundial. -	- Biografías sobre algunos personajes de la I Guerra Mundial, especialmente líderes políticos de Rusia, EEUU y Alemania.	Pasiva

						- Causas de la I Guerra Mundial	
Pantallazo 33	Pantallazo 13	- Icono - Colores - Escritura - Retratos blanco y negro	- Alfabético - Infográfico - 2 párrafos	- Unidades de significado - Relatos biográficos	- Narración por medio de biografías - Imágenes personajes de la primera guerra mundial.	- Biografías sobre algunos personajes de la I Guerra Mundial, especialmente líderes políticos de Rusia, EEUU y Alemania. - Causas de la I Guerra Mundial	Pasiva
Pantallazo 34	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura	- Alfabética - Infográfica	- Relación con el pasado - Relación con la historia - Relación con lo alfabético - Relación con los discursos oficiales	- Representación de objetos: máquina del tiempo, máquina de escribir, periódico, portarretrato, casco militar. - Discurso oral basado en unidades mentales icónicas	- Los iconos que se muestran son arte gráfico (lo alfabético en una imagen) - Información de la primera guerra mundial a través de los iconos.	Pasiva
Pantallazo 35	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica - 2 párrafos	- Relación con el pasado - Relación con la historia - Relación con lo alfabético - Relación con los discursos oficiales	- Representación de objetos: máquina del tiempo, máquina de escribir, periódico, portarretrato, gorra militar. - Discurso oral basado en unidades mentales icónicas	- Los iconos que se muestran son arte gráfico (lo alfabético en una imagen) - Información sobre el contenido del ova	Pasiva
Pantallazo 36	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura	- Alfabética - Infográfica	- Relación con el pasado - Relación con la historia - Relación con lo alfabético - Relación con los discursos oficiales	- Representación de objetos: máquina del tiempo, máquina de escribir, periódico, portarretrato, casco militar. - Discurso oral basado en unidades mentales icónicas	- Los iconos que se muestran son arte gráfico (lo alfabético en una imagen) - Información de la segunda guerra mundial a través de los iconos.	Pasiva
Pantallazo 37	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Transiciones, movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Relación con el pasado - Relación con la historia - Relación con lo alfabético - Relación con los discursos oficiales	- Representación de objetos: máquina del tiempo, máquina de escribir, periódico, portarretrato, casco militar. - Discurso oral basado en unidades mentales icónicas	- Los iconos que se muestran son arte gráfico (lo alfabético en una imagen) - Información de la segunda guerra mundial a través de los iconos.	Activa

					- Movimiento del globo terráqueo -		
Pantallazo 38	Pantallazo 13´	- Icono - Colores - Líneas - Escritura - Circunferencia	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo	- Croquis del mundo - División política antes y después de la guerra	- Mapa de Europa con divisiones - Globo terráqueo	- Consecuencias y repartición de los territorios al finalizar la primera guerra mundial.	Pasiva
Pantallazo 39	Pantallazo 13´	- Icono - Colores - Líneas - Escritura - Circunferencia	- Alfabética - Infográfica	- Globo terráqueo	- Mapamundi con divisiones políticas	- Desarrollo del conflicto de la segunda guerra mundial, con clasificación espacio-temporal - Zonas controladas por los aliados, la URSS y los países del Eje.	Pasiva
Pantallazo 40	Pantallazo 13´	- Icono - Colores - Líneas - Escritura - Transiciones -	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo -	- Globo terráqueo	- Mapamundi con divisiones políticas	- Desarrollo de la guerra año 1939, Estados Unidos al margen de la confrontación y Se describe los territorios de La URSS y el Eje.	Activa
Pantallazo 41	Pantallazo 13´	- Icono - Colores - Líneas - Escritura - Transiciones	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo -	- Globo terráqueo	- Mapamundi con divisiones políticas	- Desarrollo de la guerra año 1941, Posicionamiento territorial de los países del eje en Europa y de la URSS en Asia.	Activa
Pantallazo 42	Pantallazo 13´	- Icono - Colores - Líneas - Escritura - Transiciones	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo	- Globo terráqueo	- Mapamundi con divisiones políticas	- Desarrollo de la guerra año 1942. - Estados Unidos se adhiere a la guerra. - Se consolidan dos bandos: países del eje, países aliados.	Activa
Pantallazo 43	Pantallazo 13´	- Icono - Colores - Líneas - Escritura - Transiciones	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo	- Globo terráqueo	- Mapamundi con divisiones políticas	- Desarrollo de la guerra año 1945, Posicionamiento territorial al final de la guerra. - Visible dos potencias mundiales: URSS y EEUU	Activa
Pantallazo 44	Pantallazo 13´	- Icono - Colores - Escritura	- Alfabética - Infográfica	- Relación con el pasado - Relación con la historia - Relación con lo alfabético	- Representación de objetos: máquina del tiempo, máquina de escribir, periódico, portarretrato, casco militar.	- Los iconos que se muestran son arte gráfico (lo alfabético en una imagen) - Información de la segunda guerra mundial a través de los iconos.	Pasiva

				- Relación con los discursos oficiales	- Discurso oral basado en unidades mentales icónicas		
Pantallazo 45	Pantallazo 13´	- Icono - Colores - Escritura - Transiciones, movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Relación con el pasado - Relación con la historia - Relación con lo alfabético - Relación con los discursos oficiales	- Representación de objetos: máquina del tiempo, máquina de escribir, periódico, portarretrato, casco militar. - Discurso oral basado en unidades mentales icónicas. - Movimiento de luz sobre el marco fotográfico	- Los iconos que se muestran son arte gráfico (lo alfabético en una imagen) - Información de la segunda guerra mundial a través de los iconos.	Activa
Pantallazo 46	Pantallazo 13´	- Icono - Colores - Escritura	- Alfabética - Infográfica - 1 Párrafo	- Relación con el pasado - Relación con la historia - Relación con lo alfabético - Relación con los discursos oficiales	- Representación de objetos: máquina del tiempo, máquina de escribir, periódico, portarretrato, casco militar. - Discurso oral basado en unidades mentales icónicas	- Los iconos que se muestran son arte gráfico (lo alfabético en una imagen) - Consecuencias de la segunda guerra mundial - Desarrollo armamentista durante la segunda guerra mundial	Pasiva
Pantallazo 47	Pantallazo 13´	- Icono - Colores - Video - Escritura	- Alfabética - Infográfica - Sonido	- Ofensiva militar - Unidades de significado: Imágenes en blanco y negro: historia primeras imágenes del cine - Aviones, militares, tanques	- Discurso oral- icónico basado en un video, usando imágenes en blanco y negro. - Personas del ejército, marchando, aviones volando y tanques desplazándose	- Desarrollo armamentista durante la segunda guerra mundial	Activa
Pantallazo 48	Pantallazo 13´	- Icono - Colores - Escritura	- Alfabética - Infográfica	- Relación con el pasado - Relación con la historia - Relación con lo alfabético - Relación con los discursos oficiales	- Representación de objetos: máquina del tiempo, máquina de escribir, periódico, portarretrato, casco militar. - Discurso oral basado en unidades mentales icónicas	- Los iconos que se muestran son arte gráfico (lo alfabético en una imagen) - Información de la segunda guerra mundial a través de los iconos.	Pasiva
Pantallazo 49	Pantallazo 13´	- Icono - Colores - Escritura - Transiciones	- Alfabética - Infográfica	- Unidades de significado: asociación de un acontecimiento	- Narración por medio de la prensa sobre	- El movimiento del periódico, vinculado a la información sobre algún acontecimiento o	Activa

		- Movimiento		histórico con la guerra - La prensa relaciona hechos con el discurso oficial.	acontecimientos históricos - Imagen de una persona disparando - Movimiento del periódico	personaje de la segunda guerra mundial.	
Pantallazo 50	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura	- Alfabética - Infográfica - 6 párrafos	- Unidades de significado: asociación de un acontecimiento histórico con la guerra - La prensa relaciona hechos con el discurso oficial.	- Narración por medio de la prensa sobre acontecimientos históricos - Imagen de la marcha de posesión de Adolf Hitler	- Adolf Hitler nombrado como canciller de Alemania. Acontecimiento fundamental para el inicio y desarrollo de la guerra	Pasiva
Pantallazo 51	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura	- Alfabética - Infográfica - 5 párrafos	- Unidades de significado: asociación de un acontecimiento histórico con la guerra - La prensa relaciona hechos con el discurso oficial.	- Narración por medio de la prensa sobre acontecimientos históricos - Imágenes del ataque	- Las fuerzas Japonesas atacan sorpresivamente base naval en Pearl Harbor	Pasiva
Pantallazo 52	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura	- Alfabética - Infográfica - 4 párrafos	- Unidades de significado: asociación de un acontecimiento histórico con la guerra - La prensa relaciona hechos con el discurso oficial.	- Narración por medio de la prensa sobre acontecimientos históricos - Imagen de personas reunidas	- Como consecuencia de la segunda guerra mundial: 51 países firman la carta de las naciones unidas. - Hecho histórico que fin a la guerra y comienzo a la organización de las naciones unidas	Pasiva
Pantallazo 53	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura -	- Alfabética - Infográfica -	- Relación con el pasado - Relación con la historia - Relación con lo alfabético - Relación con los discursos oficiales	- Representación de objetos: máquina del tiempo, máquina de escribir, periódico, portarretrato, casco militar. - Discurso oral basado en unidades mentales icónicas	- Los iconos que se muestran son arte gráfico (lo alfabético en una imagen) - Información de la segunda guerra mundial a través de los iconos.	Pasiva
Pantallazo 54	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Transiciones, movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Relación con el pasado - Relación con la historia - Relación con lo alfabético	- Representación de objetos: máquina del tiempo, máquina de escribir, periódico, portarretrato, casco militar.	- Los iconos que se muestran son arte gráfico (lo alfabético en una imagen) - Información de la segunda guerra mundial a través de los iconos.	Activa

				- Relación con los discursos oficiales	- Discurso oral basado en unidades mentales icónicas. - Movimiento de las teclas y el papel de la máquina de escribir		
Pantallazo 55	Pantallazo 13	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Líneas	- Alfabética - Escritura - 1 párrafo	- Testimonios de orden narrativo - Unidades de significado: letra se relaciona con un objeto del pasado - Fuentes secundarias	- Narración de testimonios - Letra máquina de escribir	- La difícil situación vivida por los judíos en los campos de concentración, por manos de los militares alemanes.	
Pantallazo 56	Pantallazo 13	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Líneas	- Alfabética - Escritura - 2 párrafos	- Testimonios de orden narrativo - Unidades de significado: letra se relaciona con un objeto del pasado - Fuentes secundarias	- Narración de testimonios - Letra máquina de escribir - Imagen a color	- Testimonio de una mujer que vio como los soldados alemanes capturaban a la población Judía	Pasiva
Pantallazo 57	Pantallazo 13	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Líneas	- Alfabética - Escritura - 2 párrafos	- Testimonios de orden narrativo - Unidades de significado: letra se relaciona con un objeto del pasado - Fuentes secundarias	- Narración de testimonios - Letra máquina de escribir - Imagen del soldado en blanco y negro	- Testimonio de un soldado Alemán que explica les ordenaban exterminar a la población Judía.	Pasiva
Pantallazo 58	Pantallazo 13	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Líneas	- Alfabética - Escritura - 2 párrafos	- Testimonios de orden narrativo - Unidades de significado: letra se relaciona con un objeto del pasado - Fuentes secundarias	- Narración de testimonios - Letra máquina de escribir - Imagen de niña en blanco y negro	- Testimonio de Ana Frank, una niña quien escribe sus vivencias durante la segunda guerra mundial	Pasiva
Pantallazo 59	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura	- Alfabética - Infográfica	- Relación con el pasado - Relación con la historia - Relación con lo alfabético - Relación con los discursos oficiales	- Representación de objetos: máquina del tiempo, máquina de escribir, periódico, portarretrato, casco militar. - Discurso oral basado en unidades mentales icónicas	- Los iconos que se muestran son arte gráfico (lo alfabético en una imagen) - Información de la primera guerra mundial a través de los iconos.	Pasiva
Pantallazo 60	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Transiciones, movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Relación con el pasado - Relación con la historia	- Representación de objetos: máquina del tiempo, máquina de escribir, periódico,	- Los iconos que se muestran son arte gráfico (lo alfabético en una imagen)	Activa

				- Relación con lo alfabético - Relación con los discursos oficiales	- portarretrato, casco militar. - Discurso oral basado en unidades mentales icónicas. - Movimiento del libro	- Información de la segunda guerra mundial a través de los iconos. -	
Pantallazo 61	Pantallazo 13	- Icono - Colores - Escritura - Retratos a color	- Alfabético - Infográfico - 2 párrafos	- Unidades de significado - Relatos biográficos	- Narración por medio de biografías - Imágenes personajes de la segunda guerra mundial.	- Biografía de Adolf Hitler - Líder Alemán durante la segunda guerra mundial	Pasiva
Pantallazo 62	Pantallazo 13	- Icono - Colores - Escritura - Retratos en blanco y negro	- Alfabético - Infográfico - 2 párrafos	- Unidades de significado - Relatos biográficos	- Narración por medio de biografías - Imágenes personajes de la segunda guerra mundial.	- Biografías de Winston Churchill, político británico del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 63	Pantallazo 13	- Icono - Colores - Escritura - Retratos blanco y negro	- Alfabético - Infográfico - 2 párrafos	- Unidades de significado - Relatos biográficos	- Narración por medio de biografías - Imágenes personajes de la segunda guerra mundial.	- Biografías de Joseph Stalin. Líder Político de la URSS durante la segunda guerra mundial.	Pasiva
Pantallazo 64	Pantallazo 13	- Icono - Colores - Escritura - Retratos blanco y negro	- Alfabético - Infográfico - 2 párrafos	- Unidades de significado - Relatos biográficos	- Narración por medio de biografías - Imágenes personajes de la segunda guerra mundial.	- Biografía de Franklin Delano Roosevelt, presidente de los Estados Unidos en 1932. - Lideró el país en el enfrentamiento contra Alemania y Japón durante la segunda guerra mundial.	Pasiva
Pantallazo 65	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura -	- Alfabética - Infográfica -	- Relación con el pasado - Relación con la historia - Relación con lo alfabético - Relación con los discursos oficiales	- Representación de objetos: máquina del tiempo, máquina de escribir, periódico, portarretrato, casco militar. - Discurso oral basado en unidades mentales icónicas	- Los iconos que se muestran son arte gráfico (lo alfabético en una imagen) - Información de la segunda guerra mundial a través de los iconos.	Pasiva
Pantallazo 66	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Mensajes en globo - Sonido	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo - Circunferencia - Reloj	- Unidades de significado - La concepción de tiempo de occidente - La concepción de historia	- Reloj - Atuendos del reloj	- Instrucciones para desarrollar las actividades clasificados en causas y consecuencias	Activa

		- Transición de movimiento	- Números Romanos				
Pantallazo 67	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Rectángulos	- Alfabética - Infográfica - 1 Párrafo - Circunferencia - Reloj - Números Romanos	Unidades de significado - La concepción de tiempo de occidente La concepción de historia	- Reloj - Atuendos del reloj	- Cada cuadro contiene la información para realizar la práctica: Primera guerra mundial, Segunda Guerra Mundial y Las guerras mundiales	Pasiva
Pantallazo 68	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabético - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra.	- La paz armada y el liderazgo de Woodrow Wilson como acontecimientos de la primera guerra mundial.	Pasiva
Pantallazo 69	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabético - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra. - Asociación del color rojo a una respuesta negativa. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- Se entiende la paz armada como un proceso por medio del cual las distintas potencias europeas aumentaron su arsenal armamentístico ante una posible confrontación mundial.	Activa
Pantallazo 70	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabético - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra.	La paz armada y el liderazgo de Woodrow Wilson como acontecimientos de la primera guerra mundial.	Pasiva

Pantallazo 71	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabético - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra. - Asociación del color verde a una respuesta positiva. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- Se entiende la paz armada como un proceso por medio del cual las distintas potencias europeas aumentaron su arsenal armamentístico ante una posible confrontación mundial.	Activa
Pantallazo 72	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabético - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra.	- La paz armada y el liderazgo de Woodrow Wilson como acontecimientos de la primera guerra mundial.	Pasiva
Pantallazo 73	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabético - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra. - Asociación del color rojo a una respuesta negativa. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- EL liderazgo de Woodrow Wilson como presidente de los Estados Unidos y su intento por consolidarse como líder mundial.	Activa
Pantallazo 74	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabético - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación)	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los	- La paz armada y el liderazgo de Woodrow Wilson como acontecimientos de la primera guerra mundial.	Pasiva

		-	- 2 párrafos	tiempo lineal (Cuadros y líneas).	cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra.		
Pantallazo 75	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabetico - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra. - Asociación del color verde a una respuesta positiva. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- EL liderazgo de Woodrow Wilson como presidente de los Estados Unidos y su intento por consolidarse como líder mundial.	Activa
Pantallazo 76	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabetico - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra.	- La caída del imperio Alemán y el nacimiento de la U.R.S.S. como acontecimientos de la primera guerra mundial.	Pasiva
Pantallazo 77	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas -	- Alfabetico - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra. - Asociación del color rojo a una respuesta negativa.	- Luego de su enfrentamiento con la triple entente, el imperio Alemán es derrotado.	Activa

					- Posterior ampliación del acontecimiento.		
Pantallazo 78	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabético - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra.	La caída del imperio Alemán y el nacimiento de la U.R.S.S. como acontecimientos de la primera guerra mundial	Pasiva
Pantallazo 79	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabético - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra. - Asociación del color verde a una respuesta positiva. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- Luego de su enfrentamiento con la triple entente, el imperio Alemán es derrotado. - Humillación para el pueblo Alemán tras la derrota.	Activa
Pantallazo 80	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabético - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra.	- La caída del imperio Alemán y el nacimiento de la U.R.S.S. como acontecimientos de la primera guerra mundial	Pasiva
Pantallazo 81	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabético - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes,	- La abolición del imperio Ruso y la guerra civil llevan a la conformación de la U.R.S.S	Activa

					consecuencias y desarrollo de la guerra. - Asociación del color rojo a una respuesta negativa. - Posterior ampliación del acontecimiento.		
Pantallazo 82	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabético - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra.	La caída del imperio Alemán y el nacimiento de la U.R.S.S. como acontecimientos de la primera guerra mundial	Pasiva
Pantallazo 83	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabético - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra. - Asociación del color verde a una respuesta positiva. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- La abolición del imperio Ruso y la guerra civil llevan a la conformación de la U.R.S.S. Liderada por Vladimir Erich Ulianov (Lenin).	Activa
Pantallazo 84	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabético - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra.	- La vida en las trincheras y la WELTPOLITIK, como acontecimientos de la primera guerra mundial.	Pasiva

Pantallazo 85	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabético - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra. - Asociación del color rojo a una respuesta negativa. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- Caracterización de las trincheras como lugares deplorables para la vida de los soldados.	Activa
Pantallazo 86	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabético - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra.	- La vida en las trincheras y la WELTPOLITIK, como acontecimientos de la primera guerra mundial.	Pasiva
Pantallazo 87	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabético - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra. - Asociación del color verde a una respuesta positiva. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- Caracterización de las trincheras como lugares deplorables para la vida de los soldados. - Posibles traumas de los soldados que sobrevivieron a la guerra	Activa
Pantallazo 88	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabético - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación)	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los	- La vida en las trincheras y la WELTPOLITIK, como acontecimientos de la primera guerra mundial.	Pasiva

			- 2 párrafos	tiempo lineal (Cuadros y líneas).	cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra.		
Pantallazo 89	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabetico - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra. - Asociación del color rojo a una respuesta negativa. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- La WELTPOLITIK que buscaba establecer a Alemania como uno de los imperios europeos.	Activa
Pantallazo 90	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas -	- Alfabetico - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra.	- La vida en las trincheras y la WELTPOLITIK, como acontecimientos de la primera guerra mundial.	Pasiva
Pantallazo 91	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabetico - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra. - Asociación del color verde a una respuesta positiva.	- La WELTPOLITIK que buscaba establecer a Alemania como uno de los imperios europeos.	Activa

					- Posterior ampliación del acontecimiento.		
Pantallazo 92	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Mensajes en globo - Sonido - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo - Circunferencia - Reloj - Números Romanos -	Unidades de significado - La concepción de tiempo de occidente - La concepción de historia	- Reloj - Atuendos del reloj	-Información para avanzar a la sección de evaluación.	Activa
Pantallazo 93	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Mensajes en globo - Sonido - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo - Circunferencia - Reloj - Números Romanos	Unidades de significado - La concepción de tiempo de occidente - La concepción de historia	- Reloj - Atuendos del reloj	-Información para avanzar a la sección de evaluación.	Activa
Pantallazo 94	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Rectángulos	- Alfabética - Infográfica - 1 Párrafo - Circunferencia - Reloj - Números Romanos	Unidades de significado - La concepción de tiempo de occidente La concepción de historia	- Reloj - Atuendos del reloj	- Cada cuadro contiene la información para realizar la práctica: Primera guerra mundial, Segunda Guerra Mundial y Las guerras mundiales	Pasiva
Pantallazo 95	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabético - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra.	- La operación Barba Roja y la invasión a Polonia, como acontecimientos de la segunda guerra mundial.	Pasiva
Pantallazo 96	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabético - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra. - Asociación del color rojo a una respuesta negativa.	- La operación Barba Roja que pretendió realizar una invasión sobre la U.R.S.S y que se vió frustrada por el invierno en los territorios soviéticos.	Activa

					- Posterior ampliación del acontecimiento.		
Pantallazo 97	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabetico - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra.	- La operación Barba Roja y la invasión a Polonia, como acontecimientos de la segunda guerra mundial.	Pasiva
Pantallazo 98	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabetico - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra. - Asociación del color verde a una respuesta positiva. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- La operación Barba Roja que pretendió realizar una invasión sobre la U.R.S.S y que se vió frustrada por el invierno en los territorios soviéticos.	Activa
Pantallazo 99	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabetico - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra.	- La operación Barba Roja y la invasión a Polonia, como acontecimientos de la segunda guerra mundial	Pasiva
Pantallazo 100	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabetico - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes,	- En ingreso de las tropas alemanas en territorio polaco, comenzando una campaña que terminaría en 28 días en la conquista total de Polonia.	Activa

					consecuencias y desarrollo de la guerra. - Asociación del color rojo a una respuesta negativa. - Posterior ampliación del acontecimiento.		
Pantallazo 101	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabético - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra.	- La operación Barba Roja y la invasión a Polonia, como acontecimientos de la segunda guerra mundial	Pasiva
Pantallazo 102	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabético - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra. - Asociación del color verde a una respuesta positiva. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- En ingreso de las tropas alemanas en territorio polaco, comenzando una campaña que terminaría en 28 días en la conquista total de Polonia.	Activa
Pantallazo 103	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabético - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra.	- La “humillación” alemana ante el tratado de Versalles y la creación de la ONU, como acontecimientos de la segunda guerra mundial.	Pasiva

Pantallazo 104	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabético - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra. - Asociación del color rojo a una respuesta negativa. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- Al firmarse el acuerdo de Versalles entre los países aliados y Alemania, se declara a esta última como principal responsable de la Primera Guerra Mundial, se le imponen castigos de carácter político, económico y militar.	Activa
Pantallazo 105	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabético - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra.	- La “humillación” alemana ante el tratado de Versalles y la creación de la ONU, como acontecimientos de la segunda guerra mundial.	Pasiva
Pantallazo 106	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabético - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra. - Asociación del color verde a una respuesta positiva. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- Al firmarse el acuerdo de Versalles entre los países aliados y Alemania, se declara a esta última como principal responsable de la Primera Guerra Mundial, se le imponen castigos de carácter político, económico y militar.	Activa
Pantallazo 107	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabético - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación)	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los	- La “humillación” alemana ante el tratado de Versalles y la creación de la ONU, como acontecimientos de la segunda guerra mundial.	Pasiva

			- 2 párrafos	tiempo lineal (Cuadros y líneas).	cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra.		
Pantallazo 108	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabetico - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra. - Asociación del color rojo a una respuesta negativa. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- La creación de la ONU como una asociación global para la cooperación de todos los gobiernos en asuntos de derecho internacional humanitario, paz y seguridad internacional.	Activa
Pantallazo 109	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabetico - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra.	- La “humillación” alemana ante el tratado de Versalles y la creación de la ONU, como acontecimientos de la segunda guerra mundial.	Pasiva
Pantallazo 110	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabetico - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra. - Asociación del color verde a una respuesta positiva.	- La creación de la ONU como una asociación global para la cooperación de todos los gobiernos en asuntos de derecho internacional humanitario, paz y seguridad internacional.	Activa

					- Posterior ampliación del acontecimiento.		
Pantallazo 111	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabético - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra.	- La U.R.S.S se convierte en potencia y el Expansionismo Alemán, como acontecimientos de las segunda guerra mundial.	Pasiva
Pantallazo 112	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabético - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra. - Asociación del color rojo a una respuesta negativa. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- Proceso de incorporación de territorios bajo el mando Alemán. Liderado por Adolf Hitler.	Activa
Pantallazo 113	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabético - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra.	- La U.R.S.S se convierte en potencia y el expansionismo Alemán, como acontecimientos de las segunda guerra mundial.	Pasiva
Pantallazo 114	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabético - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes,	- Proceso de incorporación de territorios bajo el mando Alemán. Liderado por Adolf Hitler.	Activa

					consecuencias y desarrollo de la guerra. - Asociación del color verde a una respuesta positiva. - Posterior ampliación del acontecimiento.		
Pantallazo 115	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabético - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra.	- La U.R.S.S se convierte en potencia y el expansionismo Alemán, como acontecimientos de las segunda guerra mundial.	Pasiva
Pantallazo 116	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabético - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra. - Asociación del color rojo a una respuesta negativa. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- La U.R.S.S se convierte en súper potencia liderada por Lenin o Stalin.	Activa
Pantallazo 117	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabético - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra.	- La U.R.S.S se convierte en potencia y el expansionismo Alemán, como acontecimientos de las segunda guerra mundial.	Pasiva

Pantallazo 118	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabético - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra. - Asociación del color verde a una respuesta positiva. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- La U.R.S.S se convierte en súper potencia liderada por Lenin o Stalin.	Activa
Pantallazo 119	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Mensajes en globo - Sonido - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo - Circunferencia - Reloj - Números Romanos	Unidades de significado - Las tensiones de la II guerra mundial - La concepción de tiempo de occidente La concepción de historia	- Reloj - Atuendos del reloj	- Paso de la práctica a la evaluación.	Activa
Pantallazo 120	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Mensajes en globo - Sonido - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo - Circunferencia - Reloj - Números Romanos	Unidades de significado - Las tensiones de la II guerra mundial - La concepción de tiempo de occidente La concepción de historia	- Reloj - Atuendos del reloj	- Instrucciones para desarrollar la práctica	Activa
Pantallazo 121	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabético - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra.	- Fascismos europeos y la invasión a Polonia como acontecimientos de las guerras mundiales.	Pasiva
Pantallazo 122	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabetico - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes,	- Fascismos europeos: Poder político totalitario Nazis Alemania y Fascistas en Italia	Activa

					consecuencias y desarrollo de la guerra. - Asociación del color rojo a una respuesta negativa. - Posterior ampliación del acontecimiento.		
Pantallazo 123	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabético - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra.	- Fascismos europeos y la invasión a Polonia como acontecimientos de las guerras mundiales.	Pasiva
Pantallazo 124	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabético - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra. - Asociación del color verde a una respuesta positiva. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- Fascismos europeos: Poder político totalitario Nazis Alemania y Fascistas en Italia	Activa
Pantallazo 125	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabético - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra.	- Fascismos europeos y la invasión a Polonia como acontecimientos de las guerras mundiales.	Pasiva

Pantallazo 126	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabético - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra. - Asociación del color rojo a una respuesta negativa. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- Invasión a Polonia. Descripción del acontecimiento	Activa
Pantallazo 127	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabético - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra.	- Invasión a Polonia. Descripción del acontecimiento	Pasiva
Pantallazo 128	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabético - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra. - Asociación del color verde a una respuesta positiva. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- Invasión a Polonia. Descripción del acontecimiento	Activa
Pantallazo 128	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabético - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación)	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los	- Caída del imperio Alemán y EEUU se convierte en superpotencia, como	Pasiva

			- 2 párrafos	tiempo lineal (Cuadros y líneas).	cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra.	acontecimientos de las guerras mundiales	
Pantallazo 129	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabético - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra. - Asociación del color rojo a una respuesta negativa. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- La derrota del imperio Alemán debido al enfrentamiento con la Triple Entente.	Activa
Pantallazo 130	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas -	- Alfabético - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra.	- Caída del imperio Alemán y EEUU se convierte en superpotencia, como acontecimientos de las guerras mundiales	Pasiva
Pantallazo 131	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabético - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra. - Asociación del color verde a una respuesta positiva.	- La derrota del imperio Alemán debido al enfrentamiento con la Triple Entente.	Activa

					- Posterior ampliación del acontecimiento.		
Pantallazo 132	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabetico - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra.	- Caída del imperio Alemán y EEUU se convierte en superpotencia, como acontecimientos de las guerras mundiales	Pasiva
Pantallazo 133	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabetico - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra. - Asociación del color rojo a una respuesta negativa. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- En la primera mitad del siglo XX, EEUU se convierte en una superpotencia, ocupando lugares que eran reservados para los imperios europeos.	Activa
Pantallazo 134	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabetico - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra.	- Caída del imperio Alemán y EEUU se convierte en superpotencia, como acontecimientos de las guerras mundiales	Pasiva
Pantallazo 135	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabetico - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes,	- En la primera mitad del siglo XX, EEUU se convierte en una superpotencia, ocupando lugares que eran reservados para los imperios europeos.	Activa

					consecuencias y desarrollo de la guerra. - Asociación del color verde a una respuesta positiva. - Posterior ampliación del acontecimiento.		
Pantallazo 136	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabético - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra.	- La vida en las trincheras y el creciente Imperialismo europeo, como acontecimientos de las guerras mundiales.	Pasiva
Pantallazo 137	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabético - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra. - Asociación del color rojo a una respuesta negativa. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- La vida de los soldados en las trincheras fue de carácter precario y miserable, la guerra de trincheras entonces se convirtió en más que una estrategia militar: fue una tortura para los soldados que habitaron en ellas.	Activa
Pantallazo 138	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabético - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra.	- La vida en las trincheras y el creciente Imperialismo europeo, como acontecimientos de las guerras mundiales.	Pasiva

Pantallazo 139	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabético - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadros en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra. - Asociación del color verde a una respuesta positiva. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- La vida de los soldados en las trincheras fue de carácter precario y miserable, la guerra de trincheras entonces se convirtió en más que una estrategia militar: fue una tortura para los soldados que habitaron en ellas.	Activa
Pantallazo 140	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabético - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadros en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra.	- La vida en las trincheras y el creciente Imperialismo europeo, como acontecimientos de las guerras mundiales.	Pasiva
Pantallazo 141	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabético - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadros en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra. - Asociación del color rojo a una respuesta negativa. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- El creciente imperialismo europeo. - Necesidad de acceder a nuevos mercados - Razones políticas - Colonización de territorios en Asia y África	Activa
Pantallazo 142	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabético - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación)	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los	- La vida en las trincheras y el creciente Imperialismo europeo, como acontecimientos de las guerras mundiales	Pasiva

			- 2 párrafos	tiempo lineal (Cuadros y líneas).	cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra.		
Pantallazo 143	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabetico - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra. - Asociación del color verde a una respuesta positiva. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- El creciente imperialismo europeo. - Necesidad de acceder a nuevos mercados - Razones políticas - Colonización de territorios en Asia y África	Activa
Pantallazo 144	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabetico - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra.	- El expansionismo japonés y el hundimiento de Lusitania, como acontecimientos de las guerras mundiales.	Pasiva
Pantallazo 145	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabetico - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra. - Asociación del color rojo a una respuesta negativa.	- El imperio japonés expandió sus territorios en el Pacífico por la vía militar.	Activa

					- Posterior ampliación del acontecimiento.		
Pantallazo 146	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabetico - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra.	- El expansionismo japonés y el hundimiento de Lusitania, como acontecimientos de las guerras mundiales.	Pasiva
Pantallazo 147	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabetico - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra. - Asociación del color verde a una respuesta positiva. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- El imperio japonés expandió sus territorios en el Pacífico por la vía militar.	Activa
Pantallazo 148	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabetico - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra.	- El expansionismo japonés y el hundimiento de Lusitania, como acontecimientos de las guerras mundiales.	Pasiva
Pantallazo 149	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabetico - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes,	- EL barco Lusitania fue hundido por el impacto de un torpedo alemán.	Activa

					consecuencias y desarrollo de la guerra. - Asociación del color rojo a una respuesta negativa. - Posterior ampliación del acontecimiento.		
Pantallazo 150	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabético - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra.	- El expansionismo japonés y el hundimiento de Lusitania, como acontecimientos de las guerras mundiales.	Pasiva
Pantallazo 151	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabético - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra. - Asociación del color verde a una respuesta positiva. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- EL barco Lusitania fue hundido por el impacto de un torpedo alemán.	Activa
Pantallazo 152	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabético - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra.	- El holocausto Judío y el nacimiento de la U.R.S.S., como acontecimientos de las guerras mundiales.	Pasiva

Pantallazo 153	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabético - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra. - Asociación del color rojo a una respuesta negativa. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- El holocausto Judío fue la estrategia final de los alemanes para exterminar la totalidad de la población Judía en Europa.	Activa
Pantallazo 154	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabético - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra.	- El holocausto Judío y el nacimiento de la U.R.S.S., como acontecimientos de las guerras mundiales.	Pasiva
Pantallazo 155	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabético - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra. - Asociación del color verde a una respuesta positiva. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- El holocausto Judío fue la estrategia final de los alemanes para exterminar la totalidad de la población Judía en Europa.	Activa
Pantallazo 156	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabético - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación)	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los	- El holocausto Judío y el nacimiento de la U.R.S.S., como acontecimientos de las guerras mundiales.	Pasiva

			- 2 párrafos	tiempo lineal (Cuadros y líneas).	cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra.		
Pantallazo 157	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabetico - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra. - Asociación del color rojo a una respuesta negativa. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- La abolición del Imperio Ruso y la guerra civil, llevaron a la conformación de la Unión de las Repúblicas Socialistas Soviéticas.	Activa
Pantallazo 158	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabetico - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra.	- El holocausto Judío y el nacimiento de la U.R.S.S., como acontecimientos de las guerras mundiales.	Pasiva
Pantallazo 159	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabetico - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra. - Asociación del color verde a una respuesta positiva.	- La abolición del Imperio Ruso y la guerra civil, llevaron a la conformación de la Unión de las Repúblicas Socialistas Soviéticas.	Activa

					- Posterior ampliación del acontecimiento.		
Pantallazo 160	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabético - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra.	- La creación de la ONU y la Paz Armada, como acontecimientos de las guerras mundiales.	Pasiva
Pantallazo 161	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas -	- Alfabético - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra. - Asociación del color rojo a una respuesta negativa. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- Posterior a la Segunda Guerra Mundial, se crea la asociación global de gobiernos (ONU), que pretende facilitar la cooperación internacional en asuntos de derecho internacional, paz y seguridad	Activa
Pantallazo 162	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabético - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra.	- La creación de la ONU y la Paz Armada, como acontecimientos de las guerras mundiales.	Pasiva
Pantallazo 163	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabético - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes,	- Posterior a la Segunda Guerra Mundial, se crea la asociación global de gobiernos (ONU), que pretende facilitar la cooperación internacional en asuntos	Activa

					consecuencias y desarrollo de la guerra. - Asociación del color verde a una respuesta positiva. - Posterior ampliación del acontecimiento.	de derecho internacional, paz y seguridad	
Pantallazo 164	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabético - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra.	- La creación de la ONU y la Paz Armada, como acontecimientos de las guerras mundiales.	Pasiva
Pantallazo 165	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabético - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra. - Asociación del color rojo a una respuesta negativa. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- La paz armada es el proceso mediante el cual, las distintas potencias europeas, aumentaron su arsenal de armamento bélico para una eventual confrontación.	Activa
Pantallazo 166	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabético - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadro en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra.	- La creación de la ONU y la Paz Armada, como acontecimientos de las guerras mundiales.	Pasiva

Pantallazo 167	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Escritura - Cuadros - Flechas	- Alfabético - Infográfico - Movimiento del objeto (Animación) - 2 párrafos	- Forma argumentativa que busca relacionar acontecimientos históricos con una concepción de tiempo lineal (Cuadros y líneas).	- Concepción lineal del tiempo occidental - Asociación del contenido de los cuadros en categorías de antecedentes, consecuencias y desarrollo de la guerra. - Asociación del color verde a una respuesta positiva. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- La paz armada es el proceso mediante el cual, las distintas potencias europeas, aumentaron su arsenal de armamento bélico para una eventual confrontación.	Activa
Pantallazo 168	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Mensajes en globo - Sonido - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo - Circunferencia - Reloj - Números Romanos	Unidades de significado - La concepción de tiempo de occidente - La concepción de historia - Mensajes en globo	- Reloj - Atuendos del reloj	- Información para avanzar de la práctica a la evaluación.	Activa
Pantallazo 169	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Sonido - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo - Circunferencia - Reloj - Números Romanos	Unidades de significado - La concepción de tiempo de occidente	- Reloj - Atuendos del reloj	- Instrucciones para desarrollar la evaluación por medio de mapas conceptuales.	Activa
Pantallazo 170	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Sonido - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo - Circunferencia - Reloj - Números Romanos - Cuadros	Unidades de significado - La concepción de tiempo de occidente - Relación de números romanos con el tiempo	- Reloj	- Instrucciones para elegir la dificultad de la evaluación. - Dificultad Fácil	Pasiva
Pantallazo 171	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- La Primera Guerra Mundial, causas, etapas y consecuencias. - Explicación sobre la manera en que se debe completar el mapa conceptual, haciendo clic en los espacios en blanco y eligiendo la respuesta de un listado	Pasiva

						que se ofrece a continuación.	
Pantallazo 172	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- La Primera Guerra Mundial, causas, etapas y consecuencias.	Pasiva
Pantallazo 173	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- La Primera Guerra Mundial, causas, etapas y consecuencias. - Se muestran diferentes opciones de respuesta	Pasiva
Pantallazo 174	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Asociación del color rojo a una respuesta negativa. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- La Primera Guerra Mundial, causas, etapas y consecuencias.	Activa
Pantallazo 175	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- La Primera Guerra Mundial, causas, etapas y consecuencias.	Pasiva
Pantallazo 176	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual -	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- La Primera Guerra Mundial, causas, etapas y consecuencias.	Pasiva
Pantallazo 177	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual -	- Mapa conceptual - Asociación del color verde a una respuesta positiva. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- La Primera Guerra Mundial, causas, etapas y consecuencias. - Auge del Nacionalismo	Activa
Pantallazo 178	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- La Primera Guerra Mundial, causas, etapas y consecuencias	Pasiva

Pantallazo 179	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- La Primera Guerra Mundial, causas, etapas y consecuencias. - Se muestran diferentes opciones de respuesta	Pasiva
Pantallazo 178	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Asociación del color rojo a una respuesta negativa. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- La Primera Guerra Mundial, causas, etapas y consecuencias.	Activa
Pantallazo 179	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- La Primera Guerra Mundial, causas, etapas y consecuencias.	Pasiva
Pantallazo 180	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- La Primera Guerra Mundial, causas, etapas y consecuencias.	Pasiva
Pantallazo 181	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Asociación del color verde a una respuesta positiva. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- La Primera Guerra Mundial, causas, etapas y consecuencias. - Paz armada	Activa
Pantallazo 182	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- La Primera Guerra Mundial, causas, etapas y consecuencias.	Pasiva
Pantallazo 183	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- La Primera Guerra Mundial, causas, etapas y consecuencias. - Se muestran diferentes opciones de respuesta	Pasiva
Pantallazo 184	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías	- Mapa conceptual	- La Primera Guerra Mundial, causas, etapas y consecuencias.	Activa

		- Transición de movimiento		- Mapa conceptual -	- Asociación del color rojo a una respuesta negativa. - Posterior ampliación del acontecimiento.		
Pantallazo 185	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual -	- La Primera Guerra Mundial, causas, etapas y consecuencias.	Pasiva
Pantallazo 186	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- La Primera Guerra Mundial, causas, etapas y consecuencias.	Pasiva
Pantallazo 187	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Asociación del color verde a una respuesta positiva. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- La Primera Guerra Mundial, causas, etapas y consecuencias. - Conflictos territoriales	Activa
Pantallazo 188	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- La Primera Guerra Mundial, causas, etapas y consecuencias.	Pasiva
Pantallazo 189	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- La Primera Guerra Mundial, causas, etapas y consecuencias. - Se muestran diferentes opciones de respuesta	Pasiva
Pantallazo 190	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Asociación del color rojo a una respuesta negativa. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- La Primera Guerra Mundial, causas, etapas y consecuencias.	Activa
Pantallazo 191	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías	- Mapa conceptual	- La Primera Guerra Mundial, causas, etapas y consecuencias.	Pasiva

		- Transición de movimiento		- Mapa conceptual			
Pantallazo 192	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- La Primera Guerra Mundial, causas, etapas y consecuencias. -	Pasiva
Pantallazo 193	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Asociación del color verde a una respuesta positiva. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- La Primera Guerra Mundial, causas, etapas y consecuencias. - Guerra de movimientos	Activa
Pantallazo 191	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- La Primera Guerra Mundial, causas, etapas y consecuencias.	Pasiva
Pantallazo 192	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- La Primera Guerra Mundial, causas, etapas y consecuencias. - Se muestran diferentes opciones de respuesta	Pasiva
Pantallazo 193	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Asociación del color rojo a una respuesta negativa. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- La Primera Guerra Mundial, causas, etapas y consecuencias.	Activa
Pantallazo 194	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- La Primera Guerra Mundial, causas, etapas y consecuencias.	Pasiva
Pantallazo 195	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual -	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- La Primera Guerra Mundial, causas, etapas y consecuencias.	Pasiva

Pantallazo 196	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Asociación del color verde a una respuesta positiva. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- La Primera Guerra Mundial, causas, etapas y consecuencias. - 1915-1917 guerra de trincheras	Activa
Pantallazo 197	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- La Primera Guerra Mundial, causas, etapas y consecuencias.	Pasiva
Pantallazo 198	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- La Primera Guerra Mundial, causas, etapas y consecuencias. - Se muestran diferentes opciones de respuesta	Pasiva
Pantallazo 198	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Asociación del color rojo a una respuesta negativa. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- La Primera Guerra Mundial, causas, etapas y consecuencias.	Activa
Pantallazo 199	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- La Primera Guerra Mundial, causas, etapas y consecuencias. -	Pasiva
Pantallazo 200	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- La Primera Guerra Mundial, causas, etapas y consecuencias.	Pasiva
Pantallazo 201	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Asociación del color verde a una respuesta positiva. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- La Primera Guerra Mundial, causas, etapas y consecuencias. - Crisis de 1917 y reanudación de la guerra ofensiva	Activa

Pantallazo 202	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- La Primera Guerra Mundial, causas, etapas y consecuencias.	Pasiva
Pantallazo 203	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- La Primera Guerra Mundial, causas, etapas y consecuencias. - Se muestran diferentes opciones de respuesta	Pasiva
Pantallazo 203	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Asociación del color rojo a una respuesta negativa. Posterior ampliación del acontecimiento.	- La Primera Guerra Mundial, causas, etapas y consecuencias.	Activa
Pantallazo 204	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- La Primera Guerra Mundial, causas, etapas y consecuencias.	Pasiva
Pantallazo 205	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- La Primera Guerra Mundial, causas, etapas y consecuencias.	Pasiva
Pantallazo 206	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Asociación del color verde a una respuesta positiva. Posterior ampliación del acontecimiento.	- La Primera Guerra Mundial, causas, etapas y consecuencias. - Inserción de la mujer al sistema productivo	Activa
Pantallazo 207	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- La Primera Guerra Mundial, causas, etapas y consecuencias.	Pasiva
Pantallazo 208	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- La Primera Guerra Mundial, causas, etapas y consecuencias. - Se muestran diferentes opciones de respuesta	Pasiva

		- Transición de movimiento					
Pantallazo 209	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Asociación del color rojo a una respuesta negativa. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- La Primera Guerra Mundial, causas, etapas y consecuencias.	Activa
Pantallazo 210	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- La Primera Guerra Mundial, causas, etapas y consecuencias.	Pasiva
Pantallazo 211	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- La Primera Guerra Mundial, causas, etapas y consecuencias.	Pasiva
Pantallazo 212	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual -	- Mapa conceptual - Asociación del color verde a una respuesta positiva. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- La Primera Guerra Mundial, causas, etapas y consecuencias. - Problemas de abastecimiento de alimentos	Activa
Pantallazo 213	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- La Primera Guerra Mundial, causas, etapas y consecuencias.	Pasiva
Pantallazo 214	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual -	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- La Primera Guerra Mundial, causas, etapas y consecuencias. - Se muestran diferentes opciones de respuesta	Pasiva
Pantallazo 215	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual -	- Mapa conceptual - Asociación del color rojo a una respuesta negativa. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- La Primera Guerra Mundial, causas, etapas y consecuencias.	Activa

Pantallazo 216	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- La Primera Guerra Mundial, causas, etapas y consecuencias.	Pasiva
Pantallazo 217	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- La Primera Guerra Mundial, causas, etapas y consecuencias.	Pasiva
Pantallazo 218	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Asociación del color verde a una respuesta positiva. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- La Primera Guerra Mundial, causas, etapas y consecuencias. - Redistribución de fronteras	Activa
Pantallazo 219	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- La Primera Guerra Mundial, causas, etapas y consecuencias.	Pasiva
Pantallazo 220	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- La Primera Guerra Mundial, causas, etapas y consecuencias. - Se muestran diferentes opciones de respuesta	Pasiva
Pantallazo 221	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Asociación del color rojo a una respuesta negativa. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- La Primera Guerra Mundial, causas, etapas y consecuencias.	Activa
Pantallazo 222	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- La Primera Guerra Mundial, causas, etapas y consecuencias.	Pasiva
Pantallazo 223	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- La Primera Guerra Mundial, causas, etapas y consecuencias.	Pasiva

		- Transición de movimiento		- Mapa conceptual			
Pantallazo 224	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Asociación del color verde a una respuesta positiva. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- La Primera Guerra Mundial, causas, etapas y consecuencias. - Para el desarrollo de la Primera Guerra mundial, se establecen dos bandos: La triple alianza y la triple entente	Activa
Pantallazo 225	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Mensajes en globo - Sonido - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo - Circunferencia - Reloj - Números Romanos	Unidades de significado - Los resultados de la evaluación son de tipo cuantitativo, se tienen en cuenta la cantidad de intentos para llenar el mapa conceptual, los intentos correctos y los fallidos.	- Reloj - Atuendos del reloj - Asociación del color rojo al no completar la cantidad de aciertos. - Porcentaje de aprobación	- Resultados de la evaluación después de completar el mapa conceptual. - El puntaje de aprobación se define por los intentos correctos	Pasiva
Pantallazo 226	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Mensajes en globo - Sonido - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo - Circunferencia - Reloj - Números Romanos	Unidades de significado - Los resultados de la evaluación son de tipo cuantitativo, se tienen en cuenta la cantidad de intentos para llenar el mapa conceptual, los intentos correctos y los fallidos.	- Reloj - Atuendos del reloj - Asociación del color verde al completar la cantidad de aciertos. - Porcentaje de aprobación	- Resultados de la evaluación después de completar el mapa conceptual. - El puntaje de aprobación se define por los intentos correctos	Pasiva
227	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Mensajes en globo - Sonido - Transición de movimiento - Cuadro color verde	- Alfabética - Infográfica - 5 párrafos - Circunferencia - Reloj - Números Romanos	Unidades de significado - Los resultados de la evaluación son de tipo cuantitativo, se tienen en cuenta la cantidad de intentos para llenar el mapa conceptual, los intentos correctos y los fallidos.	- Reloj - Atuendos del reloj	- Se explican los indicadores de logro que la persona que desarrolló la evaluación alcanzó con respecto a las guerras mundiales realizadas en la primera mitad del siglo XX.	Pasiva
Pantallazo 228	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Mensajes en globo - Sonido - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo - Circunferencia - Reloj - Números Romanos - Mensajes en globo	Unidades de significado - La concepción de tiempo de occidente - La concepción de historia - Mensajes en globo	- Reloj - Atuendos del reloj	- Instrucciones para desarrollar la evaluación por medio de mapas conceptuales	Activa

Pantallazo 229	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Mensajes en globo - Sonido - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo - Circunferencia - Reloj - Números Romanos	Unidades de significado - Mensajes en globo - La concepción de tiempo de occidente - La concepción de historia	- Reloj - Atuendos del reloj	- Instrucciones para elegir la dificultad de la evaluación. - Dificultad Medio.	Pasiva
Pantallazo 230	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- Las guerras que marcaron el siglo XX. Causas, etapas y consecuencias. - Explicación sobre la manera en que se debe completar el mapa conceptual, haciendo clic en los espacios en blanco y eligiendo la respuesta de un listado que se ofrece a continuación.	Pasiva
Pantallazo 231	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- Las guerras que marcaron el siglo XX. Causas, etapas y consecuencias.	Pasiva
Pantallazo 232	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- Las guerras que marcaron el siglo XX. Causas, etapas y consecuencias.	Pasiva
Pantallazo 233	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Asociación del color rojo a una respuesta negativa. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- Las guerras que marcaron el siglo XX. Causas, etapas y consecuencias.	Activa
Pantallazo 234	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- Las guerras que marcaron el siglo XX. Causas, etapas y consecuencias.	Pasiva

Pantallazo 235	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- Las guerras que marcaron el siglo XX. Causas, etapas y consecuencias.	Pasiva
Pantallazo 236	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Asociación del color verde a una respuesta positiva. Posterior ampliación del acontecimiento.	- Las guerras que marcaron el siglo XX. Causas, etapas y consecuencias. - Colonialismo como causa de las guerras que marcaron el siglo XX	Activa
Pantallazo 237	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- Las guerras que marcaron el siglo XX. Causas, etapas y consecuencias.	Pasiva
Pantallazo 238	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- Las guerras que marcaron el siglo XX. Causas, etapas y consecuencias.	Pasiva
Pantallazo 239	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Asociación del color rojo a una respuesta negativa. Posterior ampliación del acontecimiento.	- Las guerras que marcaron el siglo XX. Causas, etapas y consecuencias.	Activa
Pantallazo 240	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- Las guerras que marcaron el siglo XX. Causas, etapas y consecuencias.	Pasiva
Pantallazo 241	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- Las guerras que marcaron el siglo XX. Causas, etapas y consecuencias.	Pasiva

		- Transición de movimiento - Mensajes en globo					
Pantallazo 242	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Asociación del color verde a una respuesta positiva. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- Las guerras que marcaron el siglo XX. Causas, etapas y consecuencias. - La primera guerra mundial como una de las causas para el surgimiento de un nuevo acontecimiento bélico	Activa
Pantallazo 243	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- Las guerras que marcaron el siglo XX. Causas, etapas y consecuencias.	Pasiva
Pantallazo 244	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- Las guerras que marcaron el siglo XX. Causas, etapas y consecuencias.	Pasiva
Pantallazo 245	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Asociación del color rojo a una respuesta negativa. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- Las guerras que marcaron el siglo XX. Causas, etapas y consecuencias.	Activa
Pantallazo 246	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- Las guerras que marcaron el siglo XX. Causas, etapas y consecuencias.	Pasiva
Pantallazo 247	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- Las guerras que marcaron el siglo XX. Causas, etapas y consecuencias.	Pasiva

		- Mensajes en globo					
Pantallazo 248	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Asociación del color verde a una respuesta positiva. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- Las guerras que marcaron el siglo XX. Causas, etapas y consecuencias. - La triple entente formada para contrarrestar el grupo formado por la triple alianza.	Activa
Pantallazo 249	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- Las guerras que marcaron el siglo XX. Causas, etapas y consecuencias.	Pasiva
Pantallazo 250	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- Las guerras que marcaron el siglo XX. Causas, etapas y consecuencias.	Pasiva
Pantallazo 251	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Asociación del color rojo a una respuesta negativa. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- Las guerras que marcaron el siglo XX. Causas, etapas y consecuencias.	Activa
Pantallazo 252	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- Las guerras que marcaron el siglo XX. Causas, etapas y consecuencias.	Pasiva
Pantallazo 253	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- Las guerras que marcaron el siglo XX. Causas, etapas y consecuencias.	Pasiva
Pantallazo 254	Pantallazo 13'	- Icono - Colores	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías	- Mapa conceptual	- Las guerras que marcaron el siglo XX.	Activa

		- Líneas - Cuadros - Transición de movimiento		- Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Asociación del color verde a una respuesta positiva. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- Causas, etapas y consecuencias. - El objetivo principal de la guerra de las trincheras fue el de defender posiciones.	
Pantallazo 255	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- Las guerras que marcaron el siglo XX. Causas, etapas y consecuencias.	Pasiva
Pantallazo 256	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- Las guerras que marcaron el siglo XX. Causas, etapas y consecuencias.	Pasiva
Pantallazo 257	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Asociación del color rojo a una respuesta negativa. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- Las guerras que marcaron el siglo XX. Causas, etapas y consecuencias.	Activa
Pantallazo 258	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- Las guerras que marcaron el siglo XX. Causas, etapas y consecuencias.	Pasiva
Pantallazo 259	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- Las guerras que marcaron el siglo XX. Causas, etapas y consecuencias.	Pasiva
Pantallazo 260	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Asociación del color verde a una respuesta positiva.	- Las guerras que marcaron el siglo XX. Causas, etapas y consecuencias. - La gran pérdida de vidas humanas, fue la	Activa

					- Posterior ampliación del acontecimiento.	principal consecuencia de los enfrentamientos.	
Pantallazo 261	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo -	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- Las guerras que marcaron el siglo XX. Causas, etapas y consecuencias.	Pasiva
Pantallazo 262	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- Las guerras que marcaron el siglo XX. Causas, etapas y consecuencias.	Pasiva
Pantallazo 263	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Asociación del color rojo a una respuesta negativa. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- Las guerras que marcaron el siglo XX. Causas, etapas y consecuencias.	Activa
Pantallazo 264	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- Las guerras que marcaron el siglo XX. Causas, etapas y consecuencias.	Pasiva
Pantallazo 265	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- Las guerras que marcaron el siglo XX. Causas, etapas y consecuencias.	Pasiva
Pantallazo 266	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Asociación del color verde a una respuesta positiva. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- Las guerras que marcaron el siglo XX. Causas, etapas y consecuencias. - La segunda Guerra Mundial como consecuencia.	Activa

Pantallazo 266	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- Las guerras que marcaron el siglo XX. Causas, etapas y consecuencias.	Pasiva
Pantallazo 267	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- Las guerras que marcaron el siglo XX. Causas, etapas y consecuencias.	Pasiva
Pantallazo 268	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual -	- Mapa conceptual - Asociación del color rojo a una respuesta negativa. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- Las guerras que marcaron el siglo XX. Causas, etapas y consecuencias.	Activa
Pantallazo 269	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- Las guerras que marcaron el siglo XX. Causas, etapas y consecuencias.	Pasiva
Pantallazo 270	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- Las guerras que marcaron el siglo XX. Causas, etapas y consecuencias.	Pasiva
Pantallazo 271	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Asociación del color verde a una respuesta positiva. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- Las guerras que marcaron el siglo XX. Causas, etapas y consecuencias. - Firma del tratado de versales como causa de la segunda guerra mundial	Activa
Pantallazo 272	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- Las guerras que marcaron el siglo XX. Causas, etapas y consecuencias.	Pasiva

		- Transición de movimiento - Mensajes en globo					
Pantallazo 273	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- Las guerras que marcaron el siglo XX. Causas, etapas y consecuencias.	Pasiva
Pantallazo 274	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual -	- Mapa conceptual - Asociación del color rojo a una respuesta negativa. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- Las guerras que marcaron el siglo XX. Causas, etapas y consecuencias.	Activa
Pantallazo 275	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- Las guerras que marcaron el siglo XX. Causas, etapas y consecuencias.	Pasiva
Pantallazo 276	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- Las guerras que marcaron el siglo XX. Causas, etapas y consecuencias.	Pasiva
Pantallazo 277	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Asociación del color verde a una respuesta positiva. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- Las guerras que marcaron el siglo XX. Causas, etapas y consecuencias. - La creación de los países del eje para el desarrollo de la segunda guerra mundial	Activa
Pantallazo 277	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- Las guerras que marcaron el siglo XX. Causas, etapas y consecuencias.	Pasiva

Pantallazo 278	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- Las guerras que marcaron el siglo XX. Causas, etapas y consecuencias.	Pasiva
Pantallazo 279	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Asociación del color rojo a una respuesta negativa. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- Las guerras que marcaron el siglo XX. Causas, etapas y consecuencias.	Activa
Pantallazo 280	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- Las guerras que marcaron el siglo XX. Causas, etapas y consecuencias.	Pasiva
Pantallazo 281	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- Las guerras que marcaron el siglo XX. Causas, etapas y consecuencias.	Pasiva
Pantallazo 282	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Asociación del color verde a una respuesta positiva. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- Las guerras que marcaron el siglo XX. Causas, etapas y consecuencias. - La creación del grupo de los aliados para enfrentar la segunda guerra mundial.	Activa
Pantallazo 283	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- Las guerras que marcaron el siglo XX. Causas, etapas y consecuencias.	Pasiva
Pantallazo 284	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- Las guerras que marcaron el siglo XX. Causas, etapas y consecuencias.	Pasiva

		- Transición de movimiento - Mensajes en globo					
Pantallazo 285	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Asociación del color rojo a una respuesta negativa. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- Las guerras que marcaron el siglo XX. Causas, etapas y consecuencias.	Activa
Pantallazo 286	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- Las guerras que marcaron el siglo XX. Causas, etapas y consecuencias. -	Pasiva
Pantallazo 287	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- Las guerras que marcaron el siglo XX. Causas, etapas y consecuencias.	Pasiva
Pantallazo 288	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Asociación del color verde a una respuesta positiva. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- Las guerras que marcaron el siglo XX. Causas, etapas y consecuencias. - Italia, país que conformó el grupo del eje junto con Japón y Alemania	Activa
Pantallazo 289	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual -	- Las guerras que marcaron el siglo XX. Causas, etapas y consecuencias.	Pasiva
Pantallazo 290	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- Las guerras que marcaron el siglo XX. Causas, etapas y consecuencias.	Pasiva

Pantallazo 291	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Asociación del color rojo a una respuesta negativa. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- Las guerras que marcaron el siglo XX. Causas, etapas y consecuencias.	Activa
Pantallazo 292	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- Las guerras que marcaron el siglo XX. Causas, etapas y consecuencias.	Pasiva
Pantallazo 293	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- Las guerras que marcaron el siglo XX. Causas, etapas y consecuencias.	Pasiva
Pantallazo 294	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Asociación del color verde a una respuesta positiva. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- Las guerras que marcaron el siglo XX. Causas, etapas y consecuencias. - Gran Bretaña, como país que se unió al grupo de los aliados durante la segunda guerra mundial.	Activa
Pantallazo 295	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- Las guerras que marcaron el siglo XX. Causas, etapas y consecuencias.	Pasiva
Pantallazo 296	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- Las guerras que marcaron el siglo XX. Causas, etapas y consecuencias.	Pasiva

Pantallazo 297	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Asociación del color rojo a una respuesta negativa. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- Las guerras que marcaron el siglo XX. Causas, etapas y consecuencias. -	Activa
Pantallazo 298	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- Las guerras que marcaron el siglo XX. Causas, etapas y consecuencias.	Pasiva
Pantallazo 299	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- Las guerras que marcaron el siglo XX. Causas, etapas y consecuencias.	Pasiva
Pantallazo 300	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Asociación del color verde a una respuesta positiva. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- Las guerras que marcaron el siglo XX. Causas, etapas y consecuencias. - Como consecuencia de la segunda guerra mundial, está la conformación de las dos grandes potencias: EEUU y URSS	Activa
Pantallazo 301	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Mensajes en globo - Sonido - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo - Circunferencia - Reloj - Números Romanos	Unidades de significado - Los resultados de la evaluación son de tipo cuantitativo, se tienen en cuenta la cantidad de intentos para llenar el mapa conceptual, los intentos correctos y los fallidos.	- Reloj - Atuendos del reloj - Asociación del color rojo al no completar la cantidad de aciertos. - Porcentaje de aprobación	- Resultados de la evaluación después de completar el mapa conceptual. - El puntaje de aprobación se define por los intentos correctos	Pasiva
Pantallazo 302	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Mensajes en globo - Sonido - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo - Circunferencia - Reloj - Números Romanos	Unidades de significado - Los resultados de la evaluación son de tipo cuantitativo, se tienen en cuenta la cantidad de intentos para llenar el mapa conceptual, los	- Reloj - Atuendos del reloj - Asociación del color verde al completar la cantidad de aciertos. - Porcentaje de aprobación	- Resultados de la evaluación después de completar el mapa conceptual. - El puntaje de aprobación se define por los intentos correctos	Pasiva

				intentos correctos y los fallidos.			
Pantallazo 303	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Mensajes en globo - Sonido - Transición de movimiento - Cuadro color verde	- Alfabética - Infográfica - 5 párrafos - Circunferencia - Reloj - Números Romanos	Unidades de significado - Los resultados de la evaluación son de tipo cuantitativo, se tienen en cuenta la cantidad de intentos para llenar el mapa conceptual, los intentos correctos y los fallidos.	- Reloj - Atuendos del reloj	- Se explican los indicadores de logro que la persona que desarrolló la evaluación alcanzó con respecto a las guerras mundiales realizadas en la primera mitad del siglo XX.	Pasiva
Pantallazo 304	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Mensajes en globo - Sonido - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo - Circunferencia - Reloj - Números Romanos - Mensajes en globo	Unidades de significado - La concepción de tiempo de occidente - La concepción de historia Mensajes en globo	- Reloj - Atuendos del reloj	- Instrucciones para desarrollar la evaluación por medio de mapas conceptuales	Activa
Pantallazo 305	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Mensajes en globo - Sonido - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo - Circunferencia - Reloj - Números Romanos	Unidades de significado - Mensajes en globo - La concepción de tiempo de occidente La concepción de historia	- Reloj - Atuendos del reloj	- Instrucciones para elegir la dificultad de la evaluación. - Dificultad difícil	Pasiva
Pantallazo 306	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX - Explicación sobre la manera en que se debe completar el mapa conceptual, haciendo clic en los espacios en blanco y eligiendo la respuesta de un listado que se ofrece a continuación.	Pasiva

Pantallazo 307	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 308	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 309	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Asociación del color rojo a una respuesta negativa. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Activa
Pantallazo 310	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 311	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 312	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Asociación del color verde a una respuesta positiva. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX - Primera Guerra Mundial	Activa

Pantallazo 313	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 314	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 315	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Asociación del color rojo a una respuesta negativa. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Activa
Pantallazo 316	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 317	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 318	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Asociación del color verde a una respuesta positiva. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX - Primera Guerra mundial ocurrida entre 1914 - 1918	Activa

Pantallazo 319	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 320	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 321	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Asociación del color rojo a una respuesta negativa. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Activa
Pantallazo 322	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 323	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 324	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Asociación del color verde a una respuesta positiva. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX - Causas de la Primera Guerra Mundial	Activa

Pantallazo 325	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 326	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 327	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Asociación del color rojo a una respuesta negativa. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Activa
Pantallazo 328	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 329	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 330	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Asociación del color verde a una respuesta positiva. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX - La rivalidad entre potencias fue la principal causa de la Primera Guerra Mundial	Activa

Pantallazo 331	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 332	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 333	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Asociación del color rojo a una respuesta negativa. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Activa
Pantallazo 334	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 335	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 336	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Asociación del color verde a una respuesta positiva. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX - En 1919 se firma el tratado de Versalles considerado un tratado de paz	Activa

Pantallazo 337	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 338	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 339	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Asociación del color rojo a una respuesta negativa. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Activa
Pantallazo 340	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 341	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 342	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Asociación del color verde a una respuesta positiva. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX - Dentro de los tratados de paz estuvieron la redistribución de colonias a nivel mundial	Activa

Pantallazo 343	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 344	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 345	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Asociación del color rojo a una respuesta negativa. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Activa
Pantallazo 346	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 347	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 348	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Asociación del color verde a una respuesta positiva. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX - Nuevo reparto del territorio como consecuencia de la Primera Guerra Mundial	Activa
Pantallazo 349	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva

		- Transición de movimiento - Mensajes en globo					
Pantallazo 350	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 351	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Asociación del color rojo a una respuesta negativa. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Activa
Pantallazo 352	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 353	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 354	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Asociación del color verde a una respuesta positiva. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX - Una de las consecuencias de la guerra, fue que los grandes imperios centrales y Rusia colapsaron y de sus antiguos territorios surgieron nuevos estados (desaparecen los antiguos imperios)	Activa

Pantallazo 355	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 356	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 357	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Asociación del color rojo a una respuesta negativa. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Activa
Pantallazo 358	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 359	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 360	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Asociación del color verde a una respuesta positiva. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX - Las consecuencias que trajo consigo la Primera Guerra Mundial, en todos sus ámbitos, generaron muchos más conflictos.	Activa

Pantallazo 361	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 362	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 363	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Asociación del color rojo a una respuesta negativa. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Activa
Pantallazo 364	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 365	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 366	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Asociación del color verde a una respuesta positiva. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX - Los conflictos serían la causa de la Segunda Guerra Mundial.	Activa

Pantallazo 367	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 368	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 369	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Asociación del color rojo a una respuesta negativa. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Activa
Pantallazo 370	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 371	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 372	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Asociación del color verde a una respuesta positiva. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX - Segunda Guerra Mundial ocurrida entre 1939-1945	Activa

Pantallazo 373	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 374	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 375	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Asociación del color rojo a una respuesta negativa. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Activa
Pantallazo 376	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 377	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 378	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Asociación del color verde a una respuesta positiva. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX - Consecuencias de la Segunda Guerra Mundial: Políticas	Activa

Pantallazo 379	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 380	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 381	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Asociación del color rojo a una respuesta negativa. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Activa
Pantallazo 382	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 383	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 384	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Asociación del color verde a una respuesta positiva. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX - Consecuencias de la Segunda Guerra Mundial: La creación de la ONU	Activa

Pantallazo 385	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 386	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 387	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Asociación del color rojo a una respuesta negativa. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Activa
Pantallazo 388	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 389	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 390	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Asociación del color verde a una respuesta positiva. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX - Los problemas territoriales como causa para la Segunda Guerra Mundial.	Activa

Pantallazo 391	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 392	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 393	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Asociación del color rojo a una respuesta negativa. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Activa
Pantallazo 394	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 395	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 396	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual -	- Mapa conceptual - Asociación del color verde a una respuesta positiva. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX - El resentimiento de Alemania como causa para la Segunda	Activa

Pantallazo 397	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 398	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 399	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Asociación del color rojo a una respuesta negativa. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Activa
Pantallazo 400	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 401	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 402	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Asociación del color verde a una respuesta positiva. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX - Alemania conquista a Polonia	Activa

Pantallazo 403	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 404	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 405	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Asociación del color rojo a una respuesta negativa. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Activa
Pantallazo 406	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 407	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 408	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual -	- Mapa conceptual - Asociación del color verde a una respuesta positiva. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX - Estalla la guerra tras la invasión de Alemania a Polonia	Activa

Pantallazo 409	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 410	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 411	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Asociación del color rojo a una respuesta negativa. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Activa
Pantallazo 412	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual -	- Mapa conceptual	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 413	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual -	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 414	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Asociación del color verde a una respuesta positiva. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX - Creación de la ONU como consecuencia de la Segunda Guerra Mundial	Activa

Pantallazo 415	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 416	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 417	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Asociación del color rojo a una respuesta negativa. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Activa
Pantallazo 418	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 419	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 420	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Asociación del color verde a una respuesta positiva. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX - Como consecuencia de la Segunda Guerra Mundial, el mundo se divide en dos zonas de influencia	Activa

Pantallazo 421	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 422	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 423	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Asociación del color rojo a una respuesta negativa. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Activa
Pantallazo 424	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento -	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 425	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo -	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 426	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Asociación del color verde a una respuesta positiva. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX - Como consecuencia de la Segunda Guerra Mundial, el mundo se divide en dos zonas de influencia: EEUU y URSS	Activa

Pantallazo 427	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 428	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 429	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Asociación del color rojo a una respuesta negativa. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Activa
Pantallazo 430	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 431	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Listado de conceptos	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX	Pasiva
Pantallazo 432	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual	- Mapa conceptual - Asociación del color verde a una respuesta positiva. - Posterior ampliación del acontecimiento.	- Dos grandes conflictos bélicos internacionales del siglo XX - EEUU y URSS se convierten en súper potencias	Activa
Pantallazo 433	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Mensajes en globo - Sonido	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo - Circunferencia - Reloj	Unidades de significado - Los resultados de la evaluación son de tipo cuantitativo, se tienen en cuenta la	- Reloj - Atendidos del reloj - Asociación del color rojo al no completar la	- Resultados de la evaluación después de completar el mapa conceptual.	Pasiva

		- Transición de movimiento	- Números Romanos	cantidad de intentos para llenar el mapa conceptual, los intentos correctos y los fallidos.	cantidad de aciertos. - Porcentaje de aprobación	- El puntaje de aprobación se define por los intentos correctos	
Pantallazo 434	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Mensajes en globo - Sonido - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo - Circunferencia - Reloj - Números Romano	Unidades de significado - Los resultados de la evaluación son de tipo cuantitativo, se tienen en cuenta la cantidad de intentos para llenar el mapa conceptual, los intentos correctos y los fallidos.	- Reloj - Atuendos del reloj - Asociación del color verde al completar la cantidad de aciertos. - Porcentaje de aprobación	- Resultados de la evaluación después de completar el mapa conceptual. - El puntaje de aprobación se define por los intentos correctos	Pasiva
Pantallazo 435	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Mensajes en globo - Sonido - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica - 5 párrafos - Circunferencia - Reloj - Números Romanos	Unidades de significado - Los resultados de la evaluación son de tipo cuantitativo, se tienen en cuenta la cantidad de intentos para llenar el mapa conceptual, los intentos correctos y los fallidos.	- Reloj - Atuendos del reloj	- Se explican los indicadores de logro que la persona que desarrolló la evaluación alcanzó con respecto a las guerras mundiales realizadas en la primera mitad del siglo XX.	Pasiva
Pantallazo 436	Pantallazo 13'	- Icono - Colores	- Alfabética - Infográfica - 5 Párrafos	- La información complementaria brinda una explicación al usuario sobre el contenido y la estrategia de autoaprendizaje	- Pantalla de presentación de documento de Word	- Contenido que sugiere una información complementaria que ayuda al autoaprendizaje	Pasiva
Pantallazo 437	Pantallazo 13'	- Icono - Colores	- Alfabética - Infográfica - 3 Párrafos	- La información complementaria brinda una explicación al usuario sobre el contenido y la estrategia de autoaprendizaje	- Pantalla de presentación de documento de Word	- Contenido que sugiere una información complementaria que ayuda al autoaprendizaje	Pasiva
Pantallazo 438	Pantallazo 13'	- Icono - Colores	- Alfabética - Infográfica - 8 Párrafos	- La información complementaria brinda una explicación al usuario sobre el contenido y la estrategia de autoaprendizaje	- Pantalla de presentación de documento de Word	- Contenido que sugiere una información complementaria que ayuda al autoaprendizaje	Pasiva

Pantallazo 439	Pantallazo 13'	- Icono - Colores	- Alfabética - Infográfica - 4 Párrafos	- La información complementaria brinda una explicación al usuario sobre el contenido y la estrategia de autoaprendizaje	- Pantalla de presentación de documento de Word	- Contenido que sugiere una información complementaria que ayuda al autoaprendizaje	Pasiva
Pantallazo 440	Pantallazo 13'	- Icono - Colores	- Alfabética - Infográfica - 2 Párrafos	- La información complementaria brinda una explicación al usuario sobre el contenido y la estrategia de autoaprendizaje	- Pantalla de presentación de documento de Word	- Contenido que sugiere una información complementaria que ayuda al autoaprendizaje	Pasiva
Pantallazo 441	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Cuadros	- Alfabética - Infográfica - 3 párrafos	- Unidades de significado que intentan brindar una ayuda al usuario sobre el uso del objeto virtual de aprendizaje	- Pantalla de presentación de documento de Word	- Contenido que brinda las instrucciones sobre los diferentes pantallazos y como se pueden usar	Pasiva
Pantallazo 442	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Cuadros	- Alfabética - Infográfica - 2 párrafos	- Unidades de significado que intentan brindar una ayuda al usuario sobre el uso del objeto virtual de aprendizaje	- Pantalla de presentación de documento de Word	- Contenido que brinda las instrucciones sobre los diferentes pantallazos y como se pueden usar	Pasiva
Pantallazo 443	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Cuadros	- Alfabética - Infográfica - 2 párrafos	- Unidades de significado que intentan brindar una ayuda al usuario sobre el uso del objeto virtual de aprendizaje	- Pantalla de presentación de documento de Word	- Contenido que brinda las instrucciones sobre los diferentes pantallazos y como se pueden usar	Pasiva
Pantallazo 444	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Cuadros	- Alfabética - Infográfica - 8 párrafos	- Unidades de significado que intentan brindar una ayuda al usuario sobre el uso del objeto virtual de aprendizaje	- Pantalla de presentación de documento de Word	- Contenido que brinda las instrucciones sobre los diferentes pantallazos y como se pueden usar	Pasiva
Pantallazo 445	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Cuadros	- Alfabética - Infográfica - 8 párrafos	- Unidades de significado que intentan brindar una ayuda al usuario sobre el uso del objeto virtual de aprendizaje	- Pantalla de presentación de documento de Word	- Contenido que brinda las instrucciones sobre los diferentes pantallazos y como se pueden usar	Pasiva

Pantallazo 446	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Cuadros	- Alfabética - Infográfica - 8 párrafos	- Unidades de significado que intentan brindar una ayuda al usuario sobre el uso del objeto virtual de aprendizaje	- Pantalla de presentación de documento de Word	- Contenido que brinda las instrucciones sobre los diferentes pantallazos y como se pueden usar	Pasiva
Pantallazo 447	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Cuadros	- Alfabética - Infográfica - 5 párrafos	- Unidades de significado que intentan brindar una ayuda al usuario sobre el uso del objeto virtual de aprendizaje	- Pantalla de presentación de documento de Word	- Contenido que brinda las instrucciones sobre los diferentes pantallazos y como se pueden usar	Pasiva
Pantallazo 448	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Cuadros	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo	- Unidades de significado que intentan brindar una ayuda al usuario sobre el uso del objeto virtual de aprendizaje	- Pantalla de presentación de documento de Word	- Contenido que brinda las instrucciones sobre los diferentes pantallazos y como se pueden usar	Pasiva
Pantallazo 449	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Cuadros	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo	- Unidades de significado que intentan brindar una ayuda al usuario sobre el uso del objeto virtual de aprendizaje	- Pantalla de presentación de documento de Word	- Contenido que brinda las instrucciones sobre los diferentes pantallazos y como se pueden usar	Pasiva

Fuente: Elaboración propia

7.2 Anexo 2: OVA, “Efectos de la globalización”

Esquema 29. MATRIZ CUALITATIVA. OVA 2

SINTAGMAS	EXPRESIÓN			CONTENIDO			NIVELES DE INTERACTIVIDAD
	SUSTANCIA	FORMA		FORMA		SUSTANCIA	
		FIGURATIVAS	ABSTRACTAS	ABSTRACTA	FIGURATIVA	SIGNIFICADO	
Pantallazo 1	Pantallazo 13'	- Iconos - Fotografía - Colores - Escritura	- Alfabética - Infográfica - 4 párrafos	Unidades de significado: - Símbolo de multinacionales - Mapamundi - Silueta de personas - Asociación de logros que se esperan alcanzar: Efectos positivos y negativos de la globalización	- Payaso - Computador	- Las causas de la globalización - Contenidos asociados a la revolución tecnológica, la globalización, conflictos locales e internacionales. - Los logros que el objeto virtual de aprendizaje pretende que el usuario aprenda al finalizar la interacción.	Pasiva
Pantallazo 2	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Sombras - Líneas	- Infográfica - Números - Alfabética	Unidades de significado - Croquis del mundo	- Silueta con sombras y líneas que representan el mapa político del mundo.	- El mapamundi como escenario de la globalización - Instrucciones para desarrollar la primera parte del objeto virtual	Pasiva
Pantallazo 3	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Circunferencia - Fotografía - Imágenes	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo	- Croquis del mundo con colores para identificar los continentes. - Relaciones de las personas con la globalización.	- Fotografías - Personas - Banderas - Computadores	- Relación de las personas, empresas e industria con la globalización.	Pasiva
Pantallazo 4	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Circunferencia - Fotografía	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo	- Fotografías: La relación de las personas y el mundo - Mapamundi: Lugar donde se desarrolla el proceso de globalización. - Líneas blancas y brillantes: asociación de las organizaciones con el lugar donde se	- Fotografías - Personas - Banderas - Computadores	- La aparición de organizaciones supranacionales que se relacionan para alcanzar un objetivo en común. - Múltiples asociaciones entre países.	Activa

				desarrollan las diversas actividades			
Pantallazo 5	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Circunferencia - Fotografía	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo	- Fotografías: La relación de las personas y el mundo - Mapamundi: Lugar donde se desarrolla el proceso de globalización. - Líneas blancas y brillantes: asociación de las organizaciones con el lugar donde se desarrollan las diversas actividades	- Fotografías - Personas - Banderas - Computadores	- La flexibilización laboral como una de las consecuencias de la globalización	Activa
Pantallazo 6	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Circunferencia - Fotografía	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo	- Fotografías: La relación de las personas y el mundo - Mapamundi: Lugar donde se desarrolla el proceso de globalización. - Líneas blancas y brillantes: asociación de las organizaciones con el lugar donde se desarrollan las diversas actividades	- Fotografías - Personas - Banderas - Computadores	- Desigualdades entre regiones por la economía mundial.	Activa
Pantallazo 7	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Circunferencia - Fotografía	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo	- Fotografías: La relación de las personas y el mundo - Mapamundi: Lugar donde se desarrolla el proceso de globalización. - Líneas blancas y brillantes: asociación de las organizaciones con el lugar donde se desarrollan las diversas actividades	- Fotografías - Personas - Banderas - Computadores	- Brecha digital amplia debido a que existen lugares que no tienen acceso a las redes de comunicación e información.	Activa
Pantallazo 8	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Circunferencia - Fotografía	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo	- Fotografías: La relación de las personas y el mundo - Mapamundi: Lugar donde se desarrolla el proceso de globalización. - Líneas blancas y brillantes: asociación de	- Fotografías - Personas - Banderas - Computadores	- Patrones culturales influenciados por la publicidad y los medios de comunicación	Activa

				las organizaciones con el lugar donde se desarrollan las diversas actividades			
Pantallazo 9	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Circunferencia - Fotografía	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo	- Fotografías: La relación de las personas y el mundo - Mapamundi: Lugar donde se desarrolla el proceso de globalización. - Líneas blancas y brillantes: asociación de las organizaciones con el lugar donde se desarrollan las diversas actividades	- Fotografías - Personas - Banderas - Computadores	- Organizaciones gubernamentales que trabajan en contra del deterioro ambiental y la intolerancia cultural, como consecuencia de la globalización.	Activa
Pantallazo 10	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Circunferencia - Fotografía	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo	- Fotografías: La relación de las personas y el mundo - Mapamundi: Lugar donde se desarrolla el proceso de globalización. - Líneas blancas y brillantes: asociación de las organizaciones con el lugar donde se desarrollan las diversas actividades	- Fotografías - Personas - Banderas - Computadores	- Conflictos étnicos, culturales y religiosos, como consecuencia de una política globalizada	Activa
Pantallazo 11	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Fotografía - Imagen - Cuadros	- Alfabética - Infográfica	- Fotografías e imágenes: La relación de las personas y el mundo	- Fotografías - Personas - Banderas - Computadores	- Asociación de las imágenes con la globalización. - Fuentes donde se obtuvieron las imágenes.	Activa
Pantallazo 12	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas	- Infográfica	- Mapamundi: Lugar donde se desarrolla el proceso de la globalización.	- Croquis del mundo	- Croquis del mundo como símbolo de la globalización - Cargando contenido	Activa
Pantallazo 13	Pantallazo 13'	- Icono - Siluetas - Formas - Líneas	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo	- Asociación de siluetas de estudiantes en un salón de clase	- Siluetas de diferentes formas que muestran unos estudiantes y una profesora en un salón de clase.	- Salón de clase con estudiantes y profesora. Se plantea la opción de resolver una situación - Instrucciones para resolver la siguiente situación.	Pasiva
Pantallazo 14	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo	- Representación de un salón de clase con estudiantes y maestra.	- Pupitres - Sillas - Salón de clase	- Situación de aula de clase, conversación entre estudiantes	Activa

		- Escritura - Mensajes en globo	- Sonido: voz de mujer	- Dialogo de tipo narrativo	- Estudiantes - Profesora - Discurso oral-icónico	y profesora sobre un trabajo escolar.	
Pantallazo 15	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Escritura - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo - Sonido: voz de Mujer	- Representación de un salón de clase con estudiantes y maestra. - Dialogo de tipo narrativo	- Pupitres - Sillas - Salón de clase - Estudiantes - Profesora - Discurso oral-icónico	- Situación de aula de clase, conversación entre estudiantes y profesora sobre un trabajo escolar.	Activa
Pantallazo 16	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Escritura - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo - Sonido: voz de hombre	- Representación de un salón de clase con estudiantes y maestra. - Dialogo de tipo narrativo	- Pupitres - Salón de clase - Estudiantes - Profesora - Discurso oral-icónico	- Situación de aula de clase, conversación entre estudiantes y profesora sobre un trabajo escolar.	Activa
Pantallazo 17	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Escritura - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo - Sonido: voz de Mujer	- Representación de un salón de clase con estudiantes y maestra. - Dialogo de tipo narrativo	- Pupitres - Sillas - Salón de clase - Estudiantes - Profesora - Discurso oral-icónico	- Situación de aula de clase, conversación entre estudiantes y profesora sobre un trabajo escolar. - La respuesta se enfoca a la ejecución de un trabajo de clase que se dejó en alguna red, usando el internet.	Activa
Pantallazo 18	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Escritura - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo - Sonido: voz de mujer	- Representación de un salón de clase con estudiantes y maestra. - Dialogo de tipo narrativo	- Pupitres - Sillas - Salón de clase - Estudiantes - Discurso oral-icónico	- Situación de aula de clase, conversación entre estudiantes y profesora sobre un trabajo escolar. - La estudiante confirma la existencia del trabajo en la red	Activa
Pantallazo 19	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Escritura - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo - Sonido: voz de hombre	- Representación de un salón de clase con estudiantes y maestra. - Dialogo de tipo narrativo	- Pupitres - Salón de clase - Estudiantes - Discurso oral-icónico	- Situación de aula de clase, conversación entre estudiantes y profesora sobre un trabajo escolar.	Activa

						- Dificultades para completar el trabajo debido a la falta de internet	
Pantallazo 20	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Escritura - Mensaje en globo	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo - Sonido: voz de mujer	- Representación de un salón de clase con estudiantes y maestra. - Dialogo de tipo narrativo	- Pupitres - Salón de clase - Estudiantes - Profesora - Discurso oral-icónico	- Situación de aula de clase, conversación entre estudiantes y profesora sobre un trabajo escolar. - Posibilidad de entrega del trabajo en otro momento. Personalmente	Activa
Pantallazo 21	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Escritura - Mensajes en globo	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo - Sonido: voz de hombre	- Representación de un salón de clase con estudiantes y maestra. - Dialogo de tipo narrativo	- Pupitres - Salón de clase - Estudiantes - Profesora - Discurso oral-icónico	- Situación de aula de clase, conversación entre estudiantes y profesora sobre un trabajo escolar. - Se usó otro dispositivo electrónico para elaborar el trabajo	Activa
Pantallazo 22	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Escritura	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo - Sonido: voz de mujer	- Representación de un salón de clase con estudiantes y maestra. - Dialogo de tipo narrativo	- Pupitres - Salón de clase - Sillas - Estudiantes - Profesora - Discurso oral-icónico	- Situación de aula de clase, conversación entre estudiantes y profesora sobre un trabajo escolar. - Búsqueda de otro dispositivo electrónico para guardar el trabajo	Activa
Pantallazo 23	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Escritura	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo - Preguntas con opción de respuesta	- Representación de un salón de clase con estudiantes y maestra. - Dialogo de tipo narrativo - Preguntas sobre el dialogo - La pregunta busca asociar la situación “cotidiana” con el proceso de globalización.	- Pupitres - Salón de clase - Sillas - Estudiantes - Profesora - Discurso oral-icónico	- Situación de aula de clase, conversación entre estudiantes y profesora sobre un trabajo escolar. - Preguntas que orientan y analizan el dilema que se presentó en el aula de clase - Preguntas relacionadas con la asociación de la globalización en el aula de clase	Activa

Pantallazo 24	Pantallazo 13'	- Icono - Cuadro - Colores	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo	- Asociación de color rojo a una respuesta negativa - Se realiza una pregunta relacionada con el tema para inducir a una respuesta correcta	- Cuadro - Fondo negro	- Se asocia la situación del aula de clase con la forma de comunicar y recibir información.	Activa
Pantallazo 25	Pantallazo 13'	- Icono - Cuadro - Colores	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo	- Asociación de color verde a una respuesta positiva - Se amplía la explicación de la respuesta	- Cuadro - Fondo negro	- Se asocia la situación del aula de clase con la globalización. - Se asume al contestar a pregunta, que el usuario identificó en la historia del uso de las Tics como formas de recibir, representar y procesar información en el proceso de comunicación.	Activa
Pantallazo 26	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Escritura	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo - Preguntas con opción de respuesta	- Representación de un salón de clase con estudiantes y maestra. - Dialogo de tipo narrativo - Preguntas sobre el dialogo - La pregunta busca asociar el crecimiento constante del uso de las Tics en diversos espacios	- Pupitres - Salón de clase - Sillas - Estudiantes - Profesora - Discurso oral-icónico	- Situación de aula de clase, conversación entre estudiantes y profesora sobre un trabajo escolar. - Preguntas que orientan y analizan el dilema que se presentó en el aula de clase - Pregunta relacionada con el uso de las Tics	Activa
Pantallazo 27	Pantallazo 13'	- Icono - Cuadro - Colores	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo	- Asociación de color rojo a una respuesta negativa - Se realiza una pregunta relacionada con el tema para inducir a una respuesta correcta	- Cuadro - Fondo negro	- Se asocia la situación del aula de clase con la forma de comunicar y recibir información. - Las Tics se asocia a las tecnologías de la información y la comunicación.	Activa
Pantallazo 28	Pantallazo 13'	- Icono - Cuadro - Colores	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo	- Asociación de color verde a una respuesta positiva - Se amplía la explicación de la respuesta	- Cuadro - Fondo negro	- Se asocia la situación del aula de clase con la globalización. - Las Tics se asocia a las tecnologías de la información y la comunicación. - Se asume que el usuario al contestar la pregunta, ha identificado que con el uso de las Tics, las sociedades	Activa

						actuales, son sociedades de la información y el conocimiento.	
Pantallazo 29	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Escritura	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo - Preguntas con opción de respuesta	- Representación de un salón de clase con estudiantes y maestra. - Dialogo de tipo narrativo - Preguntas sobre el dialogo - La pregunta busca asociar el crecimiento constante del uso de las Tics en diversos espacios	- Pupitres - Salón de clase - Sillas - Estudiantes - Profesora - Discurso oral-icónico	- Situación de aula de clase, conversación entre estudiantes y profesora sobre un trabajo escolar. - Preguntas que orientan y analizan el dilema que se presentó en el aula de clase - Pregunta relacionada con la masificación del proceso de globalización por medio de los avances tecnológicos	Activa
Pantallazo 30	Pantallazo 13'	- Icono - Cuadro - Colores	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo	- Asociación de color rojo a una respuesta negativa - Se amplía la explicación de la posible respuesta	- Cuadro - Fondo negro	- Se asocia la situación del aula de clase con la forma de comunicar y recibir información. - Pregunta relacionada con la masificación del proceso de globalización por medio de los avances tecnológicos	Activa
Pantallazo 31	Pantallazo 13'	- Icono - Cuadro - Colores	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo	- Asociación de color verde a una respuesta positiva - Se amplía la explicación de la respuesta	- Cuadro - Fondo negro	- Se asocia la situación del aula de clase con la globalización. - Pregunta relacionada con la masificación del proceso de globalización por medio de los avances tecnológicos - Se asume que el usuario ha reconocido al contestar la pregunta, que las redes de comunicación virtual han permitido una mayor conectividad, compartiendo entre las personas información, patrones culturales, patrones de consumo, sin límites de tiempo y espacio.	Activa
Pantallazo 32	Pantallazo 13'	- Icono - Cuadro - Colores	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo	- Se muestra la cantidad de aciertos. - La revolución tecnológica como parte	- Cuadro - Fondo negro	- Se hace énfasis en la presencia de la tecnología (revolución tecnológica) como parte del mundo globalizado	Activa

				del proceso de globalización.			
Pantallazo 33	Pantallazo 13'	- Icono - Cuadro - Colores	- Alfabética - Infográfica - 3 párrafos	- Se muestra la cantidad de aciertos. - La revolución tecnológica como parte del proceso de globalización. - Ficha de profundización	- Cuadro - Fondo negro	- Se hace énfasis en la presencia de la tecnología (revolución tecnológica) como parte del mundo globalizado - Ampliación de la información por medio de un escrito de 3 párrafos	Pasiva
Pantallazo 34	Pantallazo 13'	- Icono - Cuadro - Colores	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo	- Se muestra la cantidad de aciertos. - La revolución tecnológica como parte del proceso de globalización.	- Cuadro - Fondo negro	- Las consecuencias del desarrollo tecnológico.	Pasiva
Pantallazo 35	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas	- Infográfica	- Mapamundi: Lugar donde se desarrolla el proceso de la globalización.	- Croquis del mundo	- Croquis del mundo como símbolo de la globalización	Pasiva
Pantallazo 36	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Fotografía - Cuadros	- Alfabética - Infográfica - 6 párrafos	- Fotografías: La relación de las personas y el mundo - Periódico: Asociación de las ideas a un discurso oficial.	- Fotografías - Personas - Computadores	- Información organizada en columnas tipo periódico - Información sobre la forma para manejar la pantalla	Pasiva
Pantallazo 37	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Fotografía - Cuadros	- Alfabética - Infográfica - 6 párrafos	- Fotografías: La relación de las personas y el mundo - Periódico: Asociación de las ideas a un discurso oficial.	- Fotografías - Personas - Computadores	- Información organizada en columnas tipo periódico - La información presentada se agrupa en una sección de periódico llamada noticias globales y hacen referencia a la globalización como Tics	Pasiva
Pantallazo 38	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas	- Alfabética - Infográfica - 2 párrafos	- Texto informativo asociado a una noticia sobre la Unión Europea	- Computadores - Cables - Redes - Conexión electrónica	- Noticia sobre el apoyo de la Unión Europea para la reducción de la brecha digital en países del Mercosur	Pasiva
Pantallazo 39	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas	- Alfabética - Infográfica - 3 párrafos	- Texto informativo asociado a una noticia sobre la Unión Europea - Preguntas relacionada con el proceso de globalización en la noticia	- Computadores - Cables - Redes - Conexión electrónica	- Noticia sobre el apoyo de la Unión Europea para la reducción de la brecha digital en países del Mercosur - La pregunta busca acercar al usuario a problematizar la noticia.	Pasiva

Pantallazo 40	Pantallazo 13'	- Icono - Cuadro - Colores	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo	- Asociación de color rojo a una respuesta negativa - Se amplía la explicación de la posible respuesta	- Cuadro - Fondo negro	- La pregunta está orientada a problematizar la noticia sobre el apoyo de la Unión Europea para la reducción de la brecha digital en los países del Mercosur	Activa
Pantallazo 41	Pantallazo 13'	- Icono - Cuadro - Colores	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo	- Asociación de color verde a una respuesta positiva - Se amplía la explicación de la respuesta	- Cuadro - Fondo negro	- Se asocia la situación del aula de clase con la globalización. - Se asume que el usuario al contestar la pregunta, identificó en la noticia, la necesidad de mejorar la cobertura de tecnologías de información y conocimiento en regiones como América Latina.	Activa
Pantallazo 42	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas -	- Alfabética - Infográfica - 3 párrafos -	- Texto informativo asociado a una noticia sobre la Unión Europea - Preguntas relacionada con el principal problema que presenta la brecha digital en la población	- Computadores - Cables - Redes - Conexión electrónica	- Noticia sobre el apoyo de la Unión Europea para la reducción de la brecha digital en países del Mercosur - La pregunta busca acercar al usuario a las posibles consecuencias de la brecha digital en la población.	Pasiva
Pantallazo 43	Pantallazo 13'	- Icono - Cuadro - Colores	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo	- Asociación de color rojo a una respuesta negativa - Se amplía la explicación de la posible respuesta	- Cuadro - Fondo negro	- La pregunta está orientada a problematizar la noticia sobre el apoyo de la Unión Europea para la reducción de la brecha digital en los países del Mercosur	Activa
Pantallazo 44	Pantallazo 13'	- Icono - Cuadro - Colores	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo	- Asociación de color verde a una respuesta positiva - Se amplía la explicación de la respuesta	- Cuadro - Fondo negro	- Se asocia la situación del aula de clase con la globalización. - Se asume que el usuario al contestar la pregunta, identificó en la noticia, el principal problema para la población con la brecha digital. (Falta de oportunidades)	Activa
Pantallazo 45	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas -	- Alfabética - Infográfica - 3 párrafos -	- Texto informativo asociado a una noticia sobre la Unión Europea - Preguntas relacionada con la solución a corto plazo a la brecha digital a nivel local	- Computadores - Cables - Redes - Conexión electrónica	- Noticia sobre el apoyo de la Unión Europea para la reducción de la brecha digital en países del Mercosur - La pregunta busca acercar al usuario a las posibles	Pasiva

						soluciones de la brecha digital en la población.	
Pantallazo 46	Pantallazo 13'	- Icono - Cuadro - Colores	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo	- Asociación de color rojo a una respuesta negativa - Se amplía la explicación de la posible respuesta	- Cuadro - Fondo negro	- La pregunta está orientada a problematizar la noticia con respecto a las posibles soluciones a corto plazo a la brecha digital a nivel local	Activa
Pantallazo 47	Pantallazo 13'	- Icono - Cuadro - Colores	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo	- Asociación de color verde a una respuesta positiva - Se amplía la explicación de la respuesta	- Cuadro - Fondo negro	- Se asocia la situación del aula de clase con la globalización. - Se asume que el usuario al contestar la pregunta, identificó en la noticia, las posibles alternativas de solución al problema de la brecha digital en la población a nivel local.	Activa
Pantallazo 48	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Fotografía - Cuadros	- Alfabética - Infográfica - 6 párrafos	- Fotografías: La relación de las personas y el mundo - Periódico: Asociación de las ideas a un discurso oficial. -	- Fotografías - Personas - Computadores -	- Información organizada en columnas tipo periódico - La información presentada se agrupa en una sección de periódico llamada noticias globales y hacen referencia a la globalización como Tics	Pasiva
Pantallazo 49	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Fotografías	- Alfabética - Infográfica - 4 párrafos	- Texto informativo asociado a una noticia sobre la posible “fuga de cerebros” puesta en común por Ana María Aragonés del instituto de investigaciones económicas de la UNAM.	- Computadores - Cables - Redes - Conexión electrónica	- Noticia sobre la posible migración de profesionales con preparación importante hacia Estados Unidos.	Pasiva
Pantallazo 50	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Fotografía	- Alfabética - Infográfica - 3 párrafos	- Texto informativo asociado a una noticia de la UNAM - Preguntas relacionada con los impactos del proceso de globalización	- Computadores - Conexiones electrónica	- Noticia sobre la posible migración de profesionales con preparación importante hacia Estados Unidos. - La pregunta busca acercar al usuario a las posibles soluciones de la brecha digital en la población.	Pasiva
Pantallazo 51	Pantallazo 13'	- Icono - Cuadro - Colores	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo	- Asociación de color rojo a una respuesta negativa - Se amplía la explicación de la posible respuesta	- Cuadro - Fondo negro	- La pregunta está orientada a problematizar la noticia con respecto a las posibles soluciones a corto plazo a la brecha digital a nivel local	Activa

Pantallazo 52	Pantallazo 13'	- Icono - Cuadro - Colores	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo	- Asociación de color verde a una respuesta positiva - Se amplía la explicación de la respuesta	- Cuadro - Fondo negro	- Se asume que el usuario al contestar la pregunta, identificó uno de los impactos del mundo del trabajo en el proceso de globalización.	Activa
Pantallazo 53	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Fotografía	- Alfabética - Infográfica - 3 párrafos	- Texto informativo asociado a una noticia sobre la Unión Europea - Preguntas relacionada con los impactos del proceso de globalización	- Computadores - Conexiones electrónica	- Noticia sobre la posible migración de profesionales con preparación importante hacia Estados Unidos. - La pregunta está orientada a problematizar los efectos que tiene “la fuga de cerebros” para los diferentes países afectados	Pasiva
Pantallazo 54	Pantallazo 13'	- Icono - Cuadro - Colores	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo	- Asociación de color rojo a una respuesta negativa - Se amplía la explicación de la posible respuesta	- Cuadro - Fondo negro	- La pregunta está orientada a problematizar los efectos que tiene “la fuga de cerebros” para los diferentes países afectados	Activa
Pantallazo 55	Pantallazo 13'	- Icono - Cuadro - Colores	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo	- Asociación de color verde a una respuesta positiva - Se amplía la explicación de la respuesta	- Cuadro - Fondo negro	- Se asume que el usuario al contestar la pregunta, identificó que “la fuga de cerebros” aumenta la brecha de desarrollo entre as diversas regiones del mundo.	Activa
Pantallazo 56	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Fotografía	- Alfabética - Infográfica - 4 párrafos	- Texto informativo asociado a una noticia sobre la Unión Europea - Preguntas relacionada con los impactos del proceso de globalización	- Computadores - Conexiones electrónica	- Noticia sobre la posible migración de profesionales con preparación importante hacia Estados Unidos. - La pregunta está orientada a identificar otros motivos que pueden generar la “fuga de cerebros” de una región.	Pasiva
Pantallazo 57	Pantallazo 13'	- Icono - Cuadro - Colores	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo	- Asociación de color rojo a una respuesta negativa - Se amplía la explicación de la posible respuesta	- Cuadro - Fondo negro	- La pregunta está orientada a identificar otros motivos que pueden generar la “fuga de cerebros” de una región.	Activa
Pantallazo 58	Pantallazo 13'	- Icono - Cuadro - Colores	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo	- Asociación de color verde a una respuesta positiva	- Cuadro - Fondo negro	- Se asume que el usuario al contestar la pregunta, identificó que “la fuga de cerebros” crea diferencias de rentas y beneficios	Activa

				- Se amplía la explicación de la respuesta		laborales entre las personas que migran a otros países y los que se emplean en las mismas regiones.	
Pantallazo 59	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Fotografía - Cuadros	- Alfabética - Infográfica - 6 párrafos	- Fotografías: La relación de las personas y el mundo - Periódico: Asociación de las ideas a un discurso oficial.	- Fotografías - Personas - Computadores	- Información organizada en columnas tipo periódico - La información presentada se agrupa en una sección de periódico llamada noticias globales y hacen referencia a la globalización como Tics	Pasiva
Pantallazo 60	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas	- Alfabética - Infográfica - 4 párrafos	- Texto informativo asociado a una noticia sobre el mensaje educativo que llevó Bill Gates a las cadenas de TV Viacom inc.	- Cuadros - Hoja de trabajo Word	- Noticia sobre la campaña que propone Bill Gates para prevenir la deserción escolar a través de los programas de televisión	Pasiva
Pantallazo 61	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Fotografía	- Alfabética - Infográfica - 5 párrafos	- Texto informativo asociado a una noticia sobre el mensaje educativo que llevó Bill Gates a las cadenas de TV Viacom inc. - Pregunta enfocada en identificar las características del proceso de globalización presente en la noticia	- Cuadros - Hoja de trabajo Word	- Noticia sobre la campaña que propone Bill Gates para prevenir la deserción escolar a través de los programas de televisión - La pregunta está orientada a determinar los aspectos del proceso de globalización que están involucrados en la noticia	Pasiva
Pantallazo 62	Pantallazo 13'	- Icono - Cuadro - Colores	- Alfabética - Infográfica - 5 párrafos	- Asociación de color rojo a una respuesta negativa - Se amplía la explicación de la posible respuesta	- Cuadro - Fondo negro	- La pregunta está orientada a determinar los aspectos del proceso de globalización que están involucrados en la noticia	Activa
Pantallazo 63	Pantallazo 13'	- Icono - Cuadro - Colores	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo	- Asociación de color verde a una respuesta positiva - Se amplía la explicación de la respuesta	- Cuadro - Fondo negro	- Se asume que el usuario al contestar la pregunta, identificó que uno de los aspectos de la globalización es la difusión de información, patrones de conducta, valores y tendencias para el consumo masivo	Activa
Pantallazo 64	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas	- Alfabética - Infográfica - 5 párrafos	- Texto informativo asociado a una noticia sobre el mensaje	- Cuadros - Hoja de trabajo Word	- Noticia sobre la campaña que propone Bill Gates para prevenir la deserción	Pasiva

		- Fotografía -	-	educativo que llevó Bill Gates a las cadenas de TV Viacom inc. - Pregunta enfocada en identificar los efectos que tienen los medios de comunicación en la difusión de patrones culturales a nivel global		escolar a través de los programas de televisión - La pregunta está orientada a determinar los aspectos del proceso de globalización que están involucrados en la noticia	
Pantallazo 65	Pantallazo 13'	- Icono - Cuadro - Colores	- Alfabética - Infográfica - 5 párrafos	- Asociación de color rojo a una respuesta negativa - Se amplía la explicación de la posible respuesta	- Cuadro - Fondo negro	- Pregunta enfocada en identificar los efectos que tienen los medios de comunicación en la difusión de patrones culturales a nivel global	Activa
Pantallazo 66	Pantallazo 13'	- Icono - Cuadro - Colores	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo	- Asociación de color verde a una respuesta positiva - Se amplía la explicación de la respuesta	- Cuadro - Fondo negro	- Se asume que el usuario al contestar la pregunta, identificó que los medios de información ayudan a la homogenización de la cultura y la destrucción en las identidades regionales.	Activa
Pantallazo 67	Pantallazo 13'	- Icono - Cuadro - Colores	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo	- Asociación de color verde a una respuesta positiva - Se amplía la explicación de la respuesta	- Cuadro - Fondo negro	- Se asume que el usuario al contestar la pregunta, identificó que uno de los aspectos de la globalización es la difusión de información, patrones de conducta, valores y tendencias para el consumo masivo	Activa
Pantallazo 68	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Fotografía	- Alfabética - Infográfica - 5 párrafos	- Texto informativo asociado a una noticia sobre el mensaje educativo que llevó Bill Gates a las cadenas de TV Viacom inc. - Pregunta enfocada en identificar las alternativas del proceso de occidentalización de la cultura	- Cuadros - Hoja de trabajo Word	- Noticia sobre la campaña que propone Bill Gates para prevenir la deserción escolar a través de los programas de televisión - La pregunta está orientada a identificar el proceso de occidentalización de la cultura	Pasiva
Pantallazo 69	Pantallazo 13'	- Icono - Cuadro - Colores	- Alfabética - Infográfica - 5 párrafos	- Asociación de color rojo a una respuesta negativa - Se amplía la explicación de la posible respuesta	- Cuadro - Fondo negro	- La pregunta está orientada a identificar el proceso de occidentalización de la cultura	Activa

Pantallazo 70	Pantallazo 13'	- Icono - Cuadro - Colores	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo	- Asociación de color verde a una respuesta positiva - Se amplía la explicación de la respuesta	- Cuadro - Fondo negro	- Se asume que el usuario al contestar la pregunta, identificó las alternativas que llevan al proceso de occidentalización de la cultura.	Activa
Pantallazo 71	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Fotografía - Cuadros	- Alfabética - Infográfica - 6 párrafos	- Fotografías: La relación de las personas y el mundo - Periódico: Asociación de las ideas a un discurso oficial. -	- Fotografías - Personas - Computadores	- Información organizada en columnas tipo periódico - La información presentada se agrupa en una sección de periódico llamada noticias globales y hacen referencia a la globalización como Tics	Pasiva
Pantallazo 72	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas	- Infográfica	- Mapamundi: Lugar donde se desarrolla el proceso de la globalización.	- Croquis del mundo	- Croquis del mundo como símbolo de la globalización - Cargando contenido	Pasiva
Pantallazo 73	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas	- Infográfica - Alfabética	- Unidades de significado: - - Vinculo del video y la televisión al tema de la globalización.	- Imagen de una pantalla de televisión.	- Instrucciones para observar el video y contestar las preguntas. - Pantalla para observar el video	Pasiva
Pantallazo 74	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Video - Escritura	- Alfabética - Infográfica - Sonido	- Tratado de libre comercio - Unidades de significado: Imágenes de relaciones diplomáticas entre políticos de Europa, Estados Unidos y Chile	- Discurso oral- icónico basado en un video, usando imágenes - Políticos firmando acuerdos - Imágenes de productos - Imágenes de barcos y vehículos de transporte	- El video toma como ejemplo el tratado de libre comercio firmado entre Estados Unidos y Chile y menciona un avance en el modelo económico del país.	Activa
Pantallazo 75	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo -	- Video sobre el tratado de libre comercio - Pregunta enfocada a identificar los aspectos del proceso de globalización presentes en el video	- Pantalla TV - Fondo negro	- La pregunta está orientada en identificar los aspectos del proceso de globalización presentes en el video.	Pasiva
Pantallazo 76	Pantallazo 13'	- Icono - Cuadro - Colores	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo	- Asociación de color rojo a una respuesta negativa - Se amplía la explicación de la posible respuesta	- Pantalla TV - Fondo negro	- La pregunta está orientada en identificar los aspectos del proceso de globalización presentes en el video	Activa

Pantallazo 77	Pantallazo 13'	- Icono - Cuadro - Colores	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo	- Asociación de color verde a una respuesta positiva - Se amplía la explicación de la respuesta	- Pantalla TV - Fondo negro	- Se asume que el usuario al contestar la pregunta, identificó que los tratados de libre comercio producen una inserción de los sistemas económicos locales a contextos internacionales.	Activa
Pantallazo 78	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo	- Video sobre el tratado de libre comercio - Pregunta enfocada a identificar los beneficios que se pueden generar posterior de un tratado de libre comercio	- Pantalla TV - Fondo negro	- La pregunta está orientada a identificar los posibles beneficios que trae para las naciones los tratados de libre comercio	Pasiva
Pantallazo 79	Pantallazo 13'	- Icono - Cuadro - Colores	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo	- Asociación de color rojo a una respuesta negativa - Se amplía la explicación de la posible respuesta	- Pantalla TV - Fondo negro	- La pregunta está orientada a identificar los posibles beneficios que trae para las naciones los tratados de libre comercio	Activa
Pantallazo 80	Pantallazo 13'	- Icono - Cuadro - Colores	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo	- Asociación de color verde a una respuesta positiva - Se amplía la explicación de la respuesta	- Pantalla TV - Fondo negro	- Se asume que el usuario al contestar la pregunta, identificó los posibles beneficios que trae para las naciones los tratados de libre comercio	Activa
Pantallazo 81	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo	- Video sobre el tratado de libre comercio - Pregunta enfocada a identificar los efectos negativos que se pueden generar por la dinámica de la economía globalizada	- Pantalla TV - Fondo negro	- La pregunta está orientada a identificar los posibles efectos negativos que ha generado la dinámica de la economía globalizada	Pasiva
Pantallazo 82	Pantallazo 13'	- Icono - Cuadro - Colores	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo	- Asociación de color rojo a una respuesta negativa - Se amplía la explicación de la posible respuesta	- Pantalla TV - Fondo negro	- La pregunta está orientada a identificar los posibles efectos negativos que ha generado la dinámica de la economía globalizada	Activa
Pantallazo 83	Pantallazo 13'	- Icono - Cuadro - Colores	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo	- Asociación de color verde a una respuesta positiva - Se amplía la explicación de la respuesta	- Pantalla TV - Fondo negro	- Se asume que el usuario al contestar la pregunta, identificó los posibles efectos negativos que han generado la dinámica de la economía globalizada - Se hace énfasis en la desigualdad económica	Activa

						que tienen los países africanos, asiáticos y latinoamericanos para participar en la dinámica del comercio global	
Pantallazo 84	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Video	- Alfabética - Infográfica - Sonido	- Voces contra la globalización - Unidades de significado: Imágenes de desiertos y ganado	- Discurso oral- icónico basado en un video, usando imágenes - Ignacio Ramonet (periodista) en conferencia	- El video muestra las imágenes de un lugar desértico con ganado. - Al fondo de las imágenes, aparece una conferencia de Ignacio Ramonet donde explica su posición contra la globalización.	Activa
Pantallazo 85	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo	- Video voces contra la globalización - Pregunta enfocada a identificar los efectos negativos que se pueden generar por la dinámica de la economía globalizada	- Pantalla TV - Fondo negro	- La pregunta está orientada a identificar el impacto que el proceso de globalización refleja en el video	Pasiva
Pantallazo 86	Pantallazo 13'	- Icono - Cuadro - Colores	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo	- Asociación de color rojo a una respuesta negativa - Se amplía la explicación de la posible respuesta	- Pantalla TV - Fondo negro	- La pregunta está orientada a identificar el impacto que el proceso de globalización refleja en el video	Activa
Pantallazo 87	Pantallazo 13'	- Icono - Cuadro - Colores	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo	- Asociación de color verde a una respuesta positiva - Se amplía la explicación de la respuesta	- Pantalla TV - Fondo negro	- Se asume que el usuario al contestar la pregunta, identificó los posibles impactos como consecuencia de la globalización. - Se hace énfasis en la aparición de movimientos en contra del intercambio comercial desigual y la tendencia a la homogenización de la cultura. (Foro Social Mundial)	Activa
Pantallazo 88	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas -	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo	- Video voces contra la globalización - Pregunta enfocada a identificar algunos de los argumentos contra la globalización	- Pantalla TV - Fondo negro	- La pregunta está orientada a identificar los posibles argumentos o ideas que van en contravía de la globalización	Pasiva
Pantallazo 89	Pantallazo 13'	- Icono - Cuadro - Colores	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo	- Asociación de color rojo a una respuesta negativa	- Pantalla TV - Fondo negro	- La pregunta está orientada a identificar los posibles argumentos o ideas que	Activa

				- Se amplía la explicación de la posible respuesta		van en contravía de la globalización	
Pantallazo 90	Pantallazo 13'	- Icono - Cuadro - Colores	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo	- Asociación de color verde a una respuesta positiva - Se amplía la explicación de la respuesta	- Pantalla TV - Fondo negro	- Se asume que el usuario al contestar la pregunta, identificó que el aumento de las exportaciones le da vida a la economía mundial - Se hace énfasis en la importancia de las exportaciones como acción fundamental para la inserción en la economía mundial.	Activa
Pantallazo 91	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo -	- Video voces contra la globalización - Pregunta enfocada a identificar los objetivos principales de los movimientos en contra de la globalización	- Pantalla TV - Fondo negro	- La pregunta está orientada a identificar uno de los objetivos de los grupos o movimientos en contra de la globalización.	Pasiva
Pantallazo 92	Pantallazo 13'	- Icono - Cuadro - Colores	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo	- Asociación de color rojo a una respuesta negativa - Se amplía la explicación de la posible respuesta	- Pantalla TV - Fondo negro	- La pregunta está orientada a identificar uno de los objetivos de los grupos o movimientos en contra de la globalización.	Activa
Pantallazo 93	Pantallazo 13'	- Icono - Cuadro - Colores	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo	- Asociación de color verde a una respuesta positiva - Se amplía la explicación de la respuesta	- Pantalla TV - Fondo negro	- Se asume que el usuario al contestar la pregunta, identificó uno de los objetivos de los movimientos contrarios al proceso de globalización - Se hace énfasis en la importancia de las acciones de los movimientos contra la globalización. - Se menciona que se han generado instancias de conocimiento y trabajo organizado y propositivo, sin embargo no se especifica exactamente cuáles son.	Activa
Pantallazo 94	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Video	- Alfabética - Infográfica - Sonido	- Multiculturalidad - Unidades de significado:	- Discurso oral-icónico basado en un video, usando imágenes de	- El video trata de mostrar por medio de personas diferentes la importancia de la multiculturalidad.	Activa

				- Campaña sobre la diversidad étnica como sinónimo de diversidad.	personas hablando sobre las diferencias de color de piel.		
Pantallazo 95	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo	- Video multiculturalidad - Pregunta enfocada a identificar los aspectos del proceso de globalización presentes en el video	- Pantalla TV - Fondo negro	- La pregunta está orientada a identificar los aspectos del proceso de globalización	Pasiva
Pantallazo 96	Pantallazo 13'	- Icono - Cuadro - Colores	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo	- Asociación de color rojo a una respuesta negativa - Se amplía la explicación de la posible respuesta	- Pantalla TV - Fondo negro	- La pregunta está orientada a identificar los aspectos del proceso de globalización	Activa
Pantallazo 97	Pantallazo 13'	- Icono - Cuadro - Colores	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo	- Asociación de color verde a una respuesta positiva - Se amplía la explicación de la respuesta	- Pantalla TV - Fondo negro	- Se asume que el usuario al contestar la pregunta, ha inferido que el video sobre el crisol cultural, se enmarca en las expresiones y reflexiones sobre las identidades culturales dentro del mundo globalizado	Activa
Pantallazo 98	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo	- Video multiculturalidad - Pregunta sobre el video	- Pantalla TV - Fondo negro	- La pregunta está orientada a identificar qué características actuales reflejan una contradicción del proceso de globalización de la cultura - Se asume que existe una contradicción en la pregunta	Pasiva
Pantallazo 99	Pantallazo 13'	- Icono - Cuadro - Colores	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo	- Asociación de color rojo a una respuesta negativa - Se amplía la explicación de la posible respuesta	- Pantalla TV - Fondo negro	- La pregunta está orientada a identificar qué características actuales reflejan una contradicción del proceso de globalización de la cultura - Se asume que existe una contradicción en la pregunta	Activa
Pantallazo 100	Pantallazo 13'	- Icono - Cuadro - Colores	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo	- Asociación de color verde a una respuesta positiva - Se amplía la explicación de la respuesta	- Pantalla TV - Fondo negro	- Se asume que el usuario al contestar la pregunta, ha identificado las contradicciones del proceso de globalización de la cultura	Activa

						- Se hace énfasis en que los conflictos étnicos y culturales en algunas regiones del mundo, son algunas de las contradicciones del sistema global.	
Pantallazo 101	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo	- Video multiculturalidad - Pregunta sobre el video	- Pantalla TV - Fondo negro	- La pregunta está orientada a identificar alguna alternativa que fundamente la diversidad cultural en el mundo global - Se hace énfasis en que a pregunta debe responderse según los conocimientos y la opinión del usuario	Pasiva
Pantallazo 102	Pantallazo 13'	- Icono - Cuadro - Colores	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo	- Asociación de color rojo a una respuesta negativa - Se amplía la explicación de la posible respuesta	- Pantalla TV - Fondo negro	- La pregunta está orientada a identificar alguna alternativa que fundamente la diversidad cultural en el mundo global - Se hace énfasis en que a pregunta debe responderse según los conocimientos y la opinión del usuario	Activa
Pantallazo 103	Pantallazo 13'	- Icono - Cuadro - Colores	- Alfabética - Infográfica - 1 párrafo	- Asociación de color verde a una respuesta positiva - Se amplía la explicación de la respuesta	- Pantalla TV - Fondo negro	- Se asume que el usuario al contestar la pregunta, ha identificado una alternativa que fundamenta la diversidad cultural en el mundo global. - Se hace énfasis en que es necesario enriquecer la pluralidad en las sociedades actuales como alternativa para fortalecer la diversidad cultural en un mundo globalizado.	Activa
Pantallazo 104	Pantallazo 13'	- Icono - Cuadro - Colores	- Alfabética - Infográfica - 2 párrafos	- Se muestra la cantidad de aciertos. - Las características del proceso de globalización	- Cuadro - Fondo negro	- Se hace énfasis en que durante las anteriores actividades se han reconocido las características del proceso de globalización detectando efectos negativos y positivos para la población - Se hace énfasis en que las actividades generaron reflexión y que se espera	Activa

						que el usuario tenga el conocimiento necesario para adoptar las mejores decisiones que beneficien a las comunidades.	
Pantallazo 105	Pantallazo 13'	- Icono - Cuadro - Colores	- Alfabética - Infográfica - 6 párrafos	- Ampliación sobre el tema de la globalización.	- Cuadro - Fondo negro - Documento de Word	- Se explica que actualmente las sociedades están insertándose en un mundo globalizado, explica las ventajas y los defectos que dicho proceso puede tener. - Se explica que el proceso se encuentra en discusión.	Pasiva
Pantallazo 106	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas	- Infográfica	- Mapamundi: Lugar donde se desarrolla el proceso de la globalización.	- Croquis del mundo	- Croquis del mundo como símbolo de la globalización - Cargando contenido	Pasiva
Pantallazo 107	Pantallazo 13'	- Icono - Colores - Líneas - Cuadros - Transición de movimiento	- Alfabética - Infográfica	- Cuadro con categorías - Jerarquía de las categorías - Mapa conceptual - Se muestra la cantidad de aciertos específicamente por temáticas.	- Mapa conceptual	- Globalización: Revolución tecnológica, mundialización de la economía, impacto ambiental, brecha digital.	Pasiva
Pantallazo 108	Pantallazo 13'	- Icono - Colores	- Alfabética - Infográfica - 7 Párrafos	La información complementaria brinda apoyo al docente	- Pantalla de presentación de documento de Word	Contenido que sugiere una información complementaria que apoya al docente	Pasiva
Pantallazo 109	Pantallazo 13'	- Icono - Colores	- Alfabética - Infográfica - 5 Párrafos	La información complementaria brinda apoyo al docente	- Pantalla de presentación de documento de Word	Contenido que sugiere una información complementaria que apoya al docente	Pasiva
Pantallazo 110	Pantallazo 13'	- Icono - Colores	- Alfabética - Infográfica - 12 Párrafos	La información complementaria brinda apoyo al docente	- Pantalla de presentación de documento de Word	Contenido que sugiere una información complementaria que apoya al docente	Pasiva
Pantallazo 111	Pantallazo 13'	- Icono - Colores	- Alfabética - Infográfica - 5 Párrafos	La información complementaria brinda apoyo al docente	- Pantalla de presentación de documento de Word	Contenido que sugiere una información complementaria que apoya al docente	Pasiva
Pantallazo 112	Pantallazo 13'	- Icono - Colores	- Alfabética - Infográfica - 5 Párrafos	La información complementaria brinda apoyo al docente	- Pantalla de presentación de documento de Word	Contenido que sugiere una información complementaria que apoya al docente	Pasiva

Pantallazo 113	Pantallazo 13'	- Icono - Colores	- Alfabética - Infográfica - 8 Párrafos	La información complementaria brinda apoyo al docente	- Pantalla de presentación de documento de Word	Contenido que sugiere una información complementaria que apoya al docente	Pasiva
Pantallazo 114	Pantallazo 13'	- Icono - Colores	- Alfabética - Infográfica - 4 Párrafos	La información complementaria brinda apoyo al docente	- Pantalla de presentación de documento de Word	Contenido que sugiere una información complementaria que apoya al docente	Pasiva
Pantallazo 115	Pantallazo 13'	- Icono - Colores	- Alfabética - Infográfica - 7 Párrafos	La información complementaria brinda apoyo al docente	- Pantalla de presentación de documento de Word	Contenido que sugiere una información complementaria que apoya al docente	Pasiva
Pantallazo 116	Pantallazo 13'	- Icono - Colores	- Alfabética - Infográfica - 9 Párrafos	La información complementaria brinda apoyo al docente	- Pantalla de presentación de documento de Word	Contenido que sugiere una información complementaria que apoya al docente	Pasiva
Pantallazo 117	Pantallazo 13'	- Icono - Colores	- Alfabética - Infográfica - 6 Párrafos	- La información complementaria brinda una guía al estudiante/usuario - Guía tipo cuestionario para desarrollar	- Pantalla de presentación de documento de Word	Contenido que sugiere una información complementaria que apoya al estudiante usuario	Pasiva
Pantallazo 118	Pantallazo 13'	- Icono - Colores	- Alfabética - Infográfica - 3 Párrafos	- La información complementaria brinda una guía al estudiante/usuario - Guía tipo cuestionario para desarrollar	- Pantalla de presentación de documento de Word	Contenido que sugiere una información complementaria que apoya al estudiante usuario	Pasiva
Pantallazo 119	Pantallazo 13'	- Icono - Colores	- Alfabética - Infográfica - 13 Párrafos	- La información complementaria brinda una guía al estudiante/usuario - Guía tipo cuestionario para desarrollar	- Pantalla de presentación de documento de Word	Contenido que sugiere una información complementaria que apoya al estudiante usuario	Pasiva
Pantallazo 120	Pantallazo 13'	- Icono - Colores	- Alfabética - Infográfica - 10 Párrafos	- La información complementaria busca profundizar sobre el tema de la globalización.	- Pantalla de presentación de documento de Word	- Contenido que sugiere una información complementaria que contiene información aclaratoria y de profundización.	Pasiva
Pantallazo 121	Pantallazo 13'	- Icono - Colores	- Alfabética - Infográfica - 4 Párrafos	- La información complementaria busca profundizar sobre el tema de la globalización.	- Pantalla de presentación de documento de Word	- Contenido que sugiere una información complementaria que contiene información aclaratoria y de profundización.	Pasiva

Pantallazo 122	Pantallazo 13'	- Icono - Colores	- Alfabética - Infográfica - 7 Párrafos	- La información complementaria busca profundizar sobre el tema de la globalización.	- Pantalla de presentación de documento de Word	- Contenido que sugiere una información complementaria que contiene información aclaratoria y de profundización.	Pasiva
Pantallazo 123	Pantallazo 13'	- Icono - Colores	- Alfabética - Infográfica - 4 Párrafos	- La información complementaria busca profundizar sobre el tema de la globalización.	- Pantalla de presentación de documento de Word	- Contenido que sugiere una información complementaria que contiene información aclaratoria y de profundización.	Pasiva
Pantallazo 124	Pantallazo 13'	- Icono - Colores	- Alfabética - Infográfica - 6 Párrafos	- La información complementaria busca profundizar sobre el tema de la globalización.	- Pantalla de presentación de documento de Word	- Contenido que sugiere una información complementaria que contiene información aclaratoria y de profundización.	Pasiva
Pantallazo 125	Pantallazo 13'	- Icono - Colores	- Alfabética - Infográfica - 2 Párrafos	- La información complementaria busca profundizar sobre el tema de la globalización.	- Pantalla de presentación de documento de Word	- Contenido que sugiere una información complementaria que contiene información aclaratoria y de profundización.	Pasiva
Pantallazo 126	Pantallazo 13'	- Icono - Colores	- Alfabética - Infográfica - 2 Párrafos	- La información complementaria busca profundizar sobre el tema de la globalización.	- Pantalla de presentación de documento de Word	- Contenido que sugiere una información complementaria que contiene información aclaratoria y de profundización.	Pasiva
Pantallazo 127	Pantallazo 13'	- Icono - Colores	- Alfabética - Infográfica	- Unidades de significado: - Gobierno de Chile - Fundación Chile - Educar Chile - Inactiva	- Cuadros de colores - Figura del mundo - Logotipos - Estrellas	- Información sobre las organizaciones que desarrollaron el contenido y realizaron la diagramación.	Pasiva

Fuente: Elaboración Propia