



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SORIA

Grado en Educación Primaria

TRABAJO FIN DE GRADO

Cómo enseñar lengua y literatura en Educación Primaria con *Marca.com*

Presentado por Luis Villar Ruiz

Tutelado por Sergio Suárez Ramírez

Soria, 11 de julio de 2019

RESUMEN

Estamos ante la sociedad de la información, una sociedad formada por el avance de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). El sistema educativo tiene que ser capaz de ofrecer una respuesta ante esta situación comunicativa sin precedentes en la historia. Por eso es fundamental trabajar la *competencia digital* y formar personas críticas y competentes en este nuevo contexto comunicativo. En este trabajo se ofrece una propuesta para el aula de Educación Primaria para trabajar a través de las tecnologías y el discurso deportivo que se muestra en algunos medios de comunicación como el periódico digital. De esta forma se facilitará el aprendizaje de contenidos del área de *lengua castellana y literatura*, mejorando aspectos como la comprensión oral y escrita, necesarios para desenvolverse adecuadamente en el día a día.

Palabras clave: TIC, deporte, periódico digital, lengua castellana y literatura, Educación Primaria.

ABSTRACT

We are facing the information society, a society formed by the advancement of *information and communication technologies* (ICT). The *education system* must be able to offer an answer to this communicative situation, unprecedented in history. That is why it is essential to work with *digital competence* and train critical and competent people in this new communication context. This paper offers a proposal for the Primary Education classroom to work through the technologies and *sports* discourse that is shown in some media such as the *digital newspaper*. This will facilitate the learning of content in the area of *Spanish language and literature*, improving aspects such as oral and written comprehension, necessary to function properly on a day-to-day basis.

Keywords: TIC, sports, digital newspaper, Spanish language and literature, Primary Education.

ÍNDICE

1. JUSTIFICACIÓN.....	4
2. OBJETIVOS DEL TFG.....	5
3. MARCO TEÓRICO.....	6
3.1. SOCIEDAD DIGITAL, TIC E INTERNET.....	6
3.2. EL PERIÓDICO COMO RECURSO EDUCATIVO.....	15
3.2.1. El periódico impreso como recurso educativo.....	16
3.2.2. El periódico digital, recurso didáctico clave en la Sociedad de la Información. .	17
3.3. DEPORTE COMO TEMA Y OBJETO DE APRENDIZAJE.....	19
3.3.1. Los beneficios del deporte y su impacto en la sociedad.....	19
3.3.2. La riqueza del lenguaje deportivo.....	20
3.3.3. La singularidad de la información deportiva.....	21
4. CÓMO ENSEÑAR LENGUA Y LITERATURA CON EL PERIODISMO.....	22
MARCO PRÁCTICO.....	24
4.1. METODOLOGÍA E INVESTIGACIÓN.....	24
4.2. SELECCIÓN DEL PERIÓDICO DIGITAL.....	25
4.3. PROPUESTA DIDÁCTICA: “CREAMOS PERIODISTAS”.....	26
4.3.1. Introducción.....	26
4.3.2. Contextualización.....	27
4.3.3. Competencias claves.....	27
4.3.4. Objetivos didácticos.....	28
4.3.5. Contenidos.....	29
4.3.6. Metodología.....	29
4.3.7. Actividades.....	31
4.3.8. Evaluación:.....	37
5. CONCLUSIONES.....	40
6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	42
7. ANEXOS.....	47

1. JUSTIFICACIÓN

La sociedad en la que viven nuestros jóvenes está caracterizada por el uso de las tecnologías. Siendo así, ¿por qué no usar esta tecnología en el aula con un fin didáctico? La escuela tradicional ha estado muy limitada de recursos, sin embargo hoy en día el acceso a la información que ofrece Internet junto al éxito y avance tecnológico permite tener una amplia gama de posibilidades pedagógicas. Además, es importante reflexionar sobre el papel que juegan los medios de comunicación dentro de las escuelas, porque la sociedad digital puede emplearlos como herramientas de enseñanza ya que las posibilidades didácticas para trabajar con ellos son amplias y variadas.

En los últimos años se ha producido un auge por parte de los periódicos digitales según el último informe de la Asociación para la Investigación de los Medios de Comunicación (AIMC). Dichos informes demuestran que una de las actividades preferidas por los internautas es consultar noticias. Internet ha propiciado una manera sencilla, rápida y gratuita de buscar información por lo que no se debe pasar por alto su uso en clase para trabajar contenidos propios del currículo de una forma innovadora y diferente a la tradicional. Los alumnos se mostrarán motivados para aprender con los textos familiares, cercanos y en diferentes formatos que son los textos digitales (Suárez Ramírez y Suárez Muñoz, 2016). Si a todo esto le añadimos el trabajar con temas que realmente son llamativos y cercanos a la realidad de nuestros alumnos, como puede ser el deporte, estaremos creando un aprendizaje realmente eficaz. “El deporte sigue siendo un fenómeno social de gran alcance y se ha convertido en toda una “epopeya de nuestro tiempo” (Alvar Ezquerro, 1994, p.186). Por eso conviene, desde el punto de vista didáctico, aprovechar todos estos recursos para diseñar actividades con un orden y una metodología precisa, también lúdica y práctica que sirva para desarrollar distintos contenidos del currículo previamente diseñados por el profesor que logren favorecer la enseñanza.

Este trabajo consta pues, por un lado, de una revisión bibliográfica sobre la sociedad digital en la que nos encontramos, principalmente la influencia del periódico digital y cómo el deporte puede servir de instrumento de enseñanza en Educación Primaria. Y por otro lado incorpora una propuesta didáctica con una serie de actividades que trabajan contenidos concretos de la asignatura de lengua castellana y literatura a través del periódico digital *Marca.com*.

2. OBJETIVOS DEL TFG

La realización de este TFG tiene como propósito final alcanzar una serie de objetivos específicos como:

- Emplear las tecnologías de la Información y la Comunicación como instrumento de aprendizaje.
- Analizar el deporte como tema y objeto de aprendizaje
- Valorar los textos de los periódicos digitales para trabajar el área de lengua castellana y literatura.
- Mejorar la competencia digital y la competencia lingüística
- Fomentar la actitud crítica frente a diferentes textos
- Diseñar una propuesta didáctica que utilice el periódico digital a través de las TIC para la enseñanza de Lengua Castellana y Literatura.

3. MARCO TEÓRICO

3.1. SOCIEDAD DIGITAL, TIC E INTERNET

Para comenzar a hablar sobre la sociedad digital en la que nos encontramos primero debemos nombrar la revolución de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la que estamos sumergidos y cómo ha cambiado nuestra forma de entender el mundo en el que vivimos. Manuel Castells (1997) definirá esta revolución como “la transformación de nuestra cultura material por obra del nuevo paradigma tecnológico organizado en torno a las tecnologías de la información”. Tecnología será, por lo tanto, “el uso del conocimiento científico para especificar modos de hacer cosas de una manera reproducible” (p. 60).

La sociedad de Información menciona a las tecnologías de la información y comunicación que son las que facilitan el almacenamiento, el envío y el tratamiento de datos y la organización de la sociedad, la investigación y la educación. Son herramientas que facilitan la vida cotidiana.

Esta sociedad reciente reúne nuevas formas de generar conocimientos y maneras de tratar la información que han transformado todos los ámbitos de la vida ,incluida la educación y la enseñanza , tratada de diversas formas y metodologías para adaptarse a esta revolución y a los tiempos actuales.

Como dice Giner (2004), en la sociedad de la información, las TIC juegan un papel primordial, ya que se convierten en un instrumento mediante el cual se puede adquirir conocimiento, producir bienes o servicios y proceder a relaciones de intercambio. En este tipo de sociedad, el conocimiento es el combustible, viniendo a ser el motor las TIC.

Según Cobo (2009) se denominan Tecnologías de la Información y la Comunicación “a los dispositivos tecnológicos (hardware y software) que permiten editar, producir, almacenar, intercambiar y transmitir datos entre diferentes sistemas de información que cuentan con protocolos comunes. Estas aplicaciones, que integran medios de informática, telecomunicaciones y redes, posibilitan tanto la comunicación y colaboración interpersonal (persona a persona) como la multidireccional (uno a

muchos o muchos a muchos). Estas herramientas desempeñan un papel sustantivo en la generación, intercambio, difusión, gestión y acceso al conocimiento” (p. 312).

Por su parte, Cabrera (1998) afirma que “La dimensión social de las TIC se vislumbra atendiendo a la fuerza e influencia que tiene en los diferentes ámbitos y a las nuevas estructuras sociales que están emergiendo, produciéndose una interacción constante y bidireccional entre la tecnología y la sociedad” (p. 199).

Cuando hablamos de las TIC podemos nombrar una gran variedad de dispositivos electrónicos como la televisión, el teléfono, ordenador, móvil, etc. Sin embargo el más empleado en el ámbito educativo es el ordenador con sus diferentes aplicaciones informáticas (software) y sus posibilidades para acceder y navegar en internet.

Todo esto hace replantearse el término de “alfabetización” introducido en nuestra sociedad actual. Se entiende como alfabetización al “conjunto complejo de competencias críticas que permite a los individuos expresarse, explorar, cuestionar, comunicar y comprender la circulación de ideas entre los individuos y grupos en contextos tecnológicos en rápida mutación” (UNESCO, 2006).

Es decir, debido al desarrollo tecnológico de los últimos tiempos, es imprescindible aprender a manejarlos aunque sea de manera básica y fomentar la competencia, incluyendo en la educación.

McLuhan (1964) acertó en hablar de “aldea global” refiriéndose a los tiempos actuales en los que vivimos donde todo el mundo está unificado en una misma masa constante y en desarrollo. Esto permite eliminar las barreras geográficas que en ocasiones dificultan la expansión del conocimiento, uniendo al mundo mediante ondas y cables. Porque como dice Mires (2000), “el espacio ya no es solo el lugar geográfico, sino también el virtual de la comunicación” (p. 48).

Dentro de esta sociedad de la información hay que destacar la importancia de Internet, definida como la *red de redes* o también denominada red global o red mundial.

La sociedad digital es por tanto una sociedad líquida (Bauman, 2013), donde todos los medios de comunicación convergen en las páginas web, algo positivo por la accesibilidad a las páginas web, por el acceso al conocimiento de forma gratuita (la mayoría de las veces) y donde la información se presenta ya en distintos formatos (textos, audios, vídeos, etc.). La revolución digital (en base al uso de las TIC) ha moldeado una sociedad de la información

de la que no nos podemos quedar fuera. Los docentes debemos buscar fórmulas que sirvan para el alumnado adquiera la competencia digital y, al mismo tiempo, pueda trabajar otras áreas de los currículos educativos.

El uso de las TIC en la Educación

La sociedad de la información ofrece nuevos retos, también a nivel educativo. En un contexto social donde el uso de Internet sigue en aumento, donde siguen apareciendo cada vez nuevos dispositivos y aplicaciones digitales, las TIC deben estar presentes en las aulas y los docentes debemos buscar formas eficaces de usarlas, bien para aprender diversos contenidos, bien para desarrollar las destrezas lingüísticas (tales como la expresión oral, expresión escrita, comprensión auditiva, comprensión lectora e interacción comunicativa). Además con las TIC también podemos formar a ciudadanos críticos, autónomos y responsables conscientes de la sociedad que les rodea para que puedan participar activamente en ella.

La Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación en el objetivo *j*) se propone que los niños comiencen a manejar las TIC, al mismo tiempo que desarrollan su capacidad crítica y reflexiva ante la información que reciben. El Real Decreto 1513/2006, concibe que la información debe ser buscada, analizada, seleccionada, registrada, tratada, comunicada para transformarla en conocimiento y, así, se adquiriría la competencia digital mediante el uso de las TIC para realizar tareas y resolver problemas.

La competencia digital hace referencia a un uso seguro y crítico de las tecnologías y al dominio de las TIC (Parlamento Europeo, 2004). Llomaki, Lakkala y Kantosalo (2010) afirman que la competencia digital es un concepto amplio y que está formada por una serie de habilidades como:

- 1) habilidades técnicas de informática.
- 2) uso de las tecnologías digitales de una manera significativa para trabajar diferentes actividades de la vida cotidiana.
- 3) capacidad crítica sobre las tecnologías digitales
- 4) motivación y participación en la cultura digital.

Se considera que una persona es ser digitalmente competente cuando adquiere una serie de destrezas y actitudes organizadas en torno cinco grandes áreas: (1) información, alfabetización informacional y el tratamiento de datos que consistiría en identificar, almacenar, organizar y analizar información digital; (2) comunicación y colaboración que se

concreta en compartir, participar y colaborar mediante herramientas digitales; (3) creación de contenido digital y multimedia; (4) seguridad para la protección de datos y la identidad digital; (5) resolución de problemas, identificando necesidades y solucionándolas de forma creativa.

Pero para desarrollar esta competencia digital, es importante que los centros educativos estén provistos de una infraestructura adecuada. Pere Marqués (2017) habla de una serie de TICs necesarias para la práctica educativa como las pizarras digitales interactivas (PDI) con un ordenador multimedia conectado a Internet, un video proyector y un tablero interactivo cuya finalidad es proyectar información procedente del ordenador o cualquier dispositivo ,antena de televisión, video proyector, cámara de vídeo, aulas informáticas, mediatecas y salas de estudio con ordenadores y recursos como webs y blogs del centro para favorecer la comunicación total entre la comunidad educativa del centro.

La enseñanza tradicional se ha visto modificada por lo tanto por las tecnologías debido a la generalización en el uso de los ordenadores, Internet, los teléfonos móviles o las tabletas entre muchos otros. Todos ellos ofrecen múltiples posibilidades para el usuario dentro o fuera de la escuela. Así lo manifiesta Belloch Ortí (2012, p. 7) cuando dice:

[..] el uso de las TIC presenta ventajas en su comparación con los recursos utilizados en la enseñanza tradicional. Entre ellas cabe destacar:

- Información variada: es posible acceder a gran cantidad de información sobre diferentes ámbitos.
- Flexibilidad instruccional: el ritmo puede ser diferente para los distintos alumnos.
- Complementariedad de códigos: estudiantes con distintas capacidades y habilidades cognitivas puedan extraer un mejor provecho de los aprendizajes realizados.
- Aumento de la motivación: los estudiantes se muestran más motivados cuando utilizan las TIC, este efecto que aún se produce, puede ser efecto de la novedad.
- Actividades colaborativas: potencian las actividades colaborativas y cooperativas.
- Potenciar la innovación educativa: Fomentan nuevas formas de enseñar y nuevas metodologías didácticas.

Sin embargo también encontramos diferentes autores que se postulan en contra del uso de las tecnologías en el aula así del uso de periódicos digitales como herramienta de trabajo educativo.

Entre ellos encontramos a Ferreiro (2006) quien afirma que “introducir la tecnología por la tecnología en la educación es absurdo, y más temprano que tarde resultará un fracaso” (p. 83). Es decir, que cualquier usuario que no tenga una mínima base en tecnología no va a ser capaz de seguir el trabajo mediante una plataforma digital ni lograr los objetivos establecidos.

Frente al uso del periódico como herramienta de trabajo encontramos a Mestres (1994) que enumera una serie de inconvenientes del periódico como: (1) la actualidad tiene una característica de actualidad; (2) se fragmenta la realidad; (3) manipulación y recreación de la realidad; (4) existe sensacionalismo y tendenciosidad; (5) en ocasiones se trata de información demasiado especializada; y (6) a veces el lector no entiende la información al presentarse descontextualizada.

A pesar de que los recursos TIC han sido rápidamente asumidos por la administración y gestión de los centros, esta influencia ha sido muy limitada en los centros de educación formal, debido principalmente a la oposición de las características que presentan las TIC a las características de los centros educativos tradicionales (Cabrera, 1998).

La integración del ordenador en la escuela supone una transformación de los modos tradicionales de enseñar y de los valores que han estado determinados durante mucho tiempo, por lo que es muy difícil aceptar esta nueva realidad por algunas partes. Como indica Cabrera (1998):

El concepto que usualmente tiende a manejarse de alfabetización informática es que el alumno domine algún lenguaje de programación, lo cual creo que es un error, ya que la alfabetización informática debe perseguir objetivos más amplios, y me atrevería a decir que útiles: formación en una cultura general de las diversas actividades que pueden realizarse por medio del ordenador, formación en usos específicos de la informática, formación en su utilización como herramienta para la resolución de problemas, procesamiento y análisis de datos, hoja electrónica, formación en la cultura de la informática, limitaciones de los ordenadores, capacidad para manejar distintos programas (p.198).

Es muy importante como docentes adaptarse a las posibilidades y al conocimiento de nuestros alumnos para poder transmitirles los aprendizajes necesarios para lograr nuestros objetivos. No solo se debe centrar la enseñanza en unos contenidos fijos e inmóviles sino que en función del alumnado deben ampliarse o ajustarse. De esta forma lograremos un

aprendizaje más completo y los alumnos desarrollaran su competencia digital por completo a través del trabajo con diversos materiales y actividades diseñadas por el profesor.

El uso de la TIC en el ámbito educativo deberá prestar atención a evitar posibles malos usos en la adquisición de conocimientos. Entre ellos deberíamos destacar (según Belloch, 2012):

- Pseudoinformación: el poder acceder a gran cantidad de información, no significa estar mejor.
- Sobrecarga de información: exceso de contenidos que pueden llevar a la confusión o al error.
- Dependencia tecnológica: los medios y recursos que se utilicen deben estar subordinados al proceso educativo, y no a la inversa.

Jesús Castañón (2000) afirma que "los medios de comunicación son acusados de recurrir a la violencia y los valores heroicos como reclamo para provocar el interés del espectador, además de convertir una simple competición en un espectáculo de pasiones". Por ello, los medios también deben servir para mostrar a los alumnos como deben entender y analizar los mensajes que transmite los medios de comunicación de tal forma que logremos crear personas críticas ante determinados textos.

Por último, cabe destacar a otro autor en este ámbito, Prensky (2001), quien acuñó los términos de *nativos* e *inmigrante digital*. Para este autor el *nativo digital* sería la persona que ha nacido en un mundo digital y tecnológico o que, desde bien joven, está familiarizado con las TIC. En un futuro la mayoría de los jóvenes conocerán de sobra las TIC, porque las han usado desde muy pequeños. Además, todos estos jóvenes nativos digitales conocerán todos los servicios que ofrece Internet.

Por otra parte, el *inmigrante digital* es una persona que no ha nacido bajo la influencia de las TIC y ha tenido, por tanto, que aprender a utilizarlas. Pese al esfuerzo de actualizarse de forma permanente en el manejo de estas tecnologías, el número de usuarios de Internet sigue en aumento y la forma de acceso a esta gran red de redes (los dispositivos electrónicos o TIC) cada vez es más variada (ordenadores de sobremesa, ordenadores portátiles, teléfonos móviles, tabletas, notebooks, etc).

En definitiva, para el *nativo digital* estas tecnologías son algo natural y familiar, “algo así como su lengua materna, mientras que para el *inmigrante digital* es una lengua extranjera”, (Prensky, 2001, p. 2). En este sentido, en un futuro no muy lejano todos los estudiantes podrán ser considerados nativos digitales debido a su familiaridad con las tecnologías.

Con el tiempo van surgiendo nuevos términos dentro del ámbito de las TIC como:

TRIC: Las siglas significan Tecnologías + Relación + Información + Comunicación .Los jóvenes crean espacios de contacto y pueden formar parte de comunidades con otros usuarios además de adquirir los conocimientos digitales.

Las TAC son las “Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento”, concepto creado por el profesor Vivancos (2008). Las TAC van más allá que las TIC y apuestan por emplearlas al servicio del aprendizaje y de la adquisición de conocimiento.

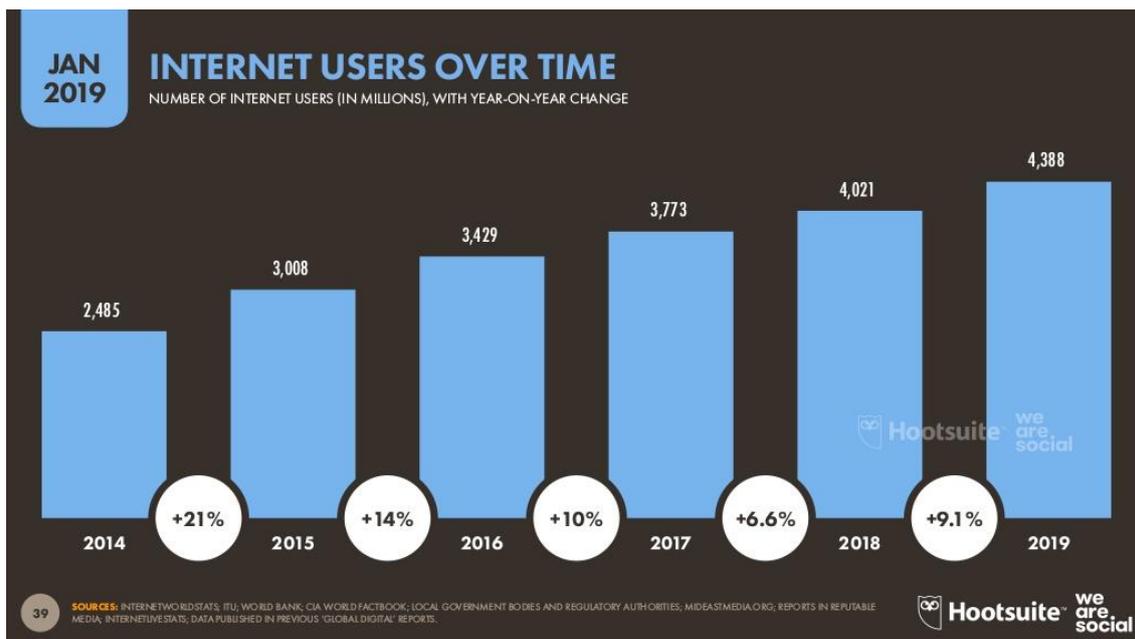
Por último, los TEP, “Tecnologías para el Empoderamiento y la Participación”, para reflexionar sobre la característica participativa, interactiva y colaborativa de las TIC donde los usuarios pueden ser creadores de contenido. Es un término propio de la web 2.0

Tener en cuenta todos estos aspectos será importante a la hora de introducir las TIC en el aula de una forma más eficiente.

Jóvenes, TIC e Internet

El último informe presentado por *We Are Social y Hootsuite* en 2019 en referencia al análisis sobre el número de usuarios que usan internet a nivel mundial a través de diferentes dispositivos y plataformas web muestra que la mitad de la población mundial está conectada a internet. Tal y como puede comprobarse en el gráfico 1, el número aproximado de usuarios asciende a 4388 millones de usuarios. Una cifra nada desdeñable.

Es por ello que Internet es un tema de presente actualidad y uno de los principales motivos por el cuál he optado por investigar las tecnologías de la información en este trabajo. ¿Por qué no diseñar propuestas didácticas en el aula utilizando uno de los temas más actuales de nuestra sociedad? Si Internet ha cambiado el mundo y nos ofrece amplias posibilidades de trabajo deberíamos basarnos en esta tecnología para enseñar los contenidos que nos recomienda el currículum de cada una de las etapas educativas.



(Fuente: Susana Galeano, recuperado el 31 enero de 2019 de marketing4ecommerce.netmundo)

La irrupción de la sociedad digital o la sociedad de la información también ha generado voces críticas con el uso ilimitado de las TIC. Algunos autores destacan que la navegación por los sitios web hace que nos volvamos ciudadanos dispersos (Carr, 2011) y que no leamos como antes (Chartier, 2009).

Es cierto periódico impreso ofrece una lectura tradicional, caracterizada en la imaginación, en la lectura calmada y reflexiva, y las páginas no disponen tantos elementos que pueden distraer al lector como en la actualidad los periódicos digitales (multimedia, banners publicitarios, etc).

Sea cual sea el soporte donde leer, parece claro que los jóvenes han hecho su elección. Su naturaleza de “nativos digitales” (Prensky, 2001) les conduce al empleo de su tiempo libre y de ocio en Internet o usando las TIC.

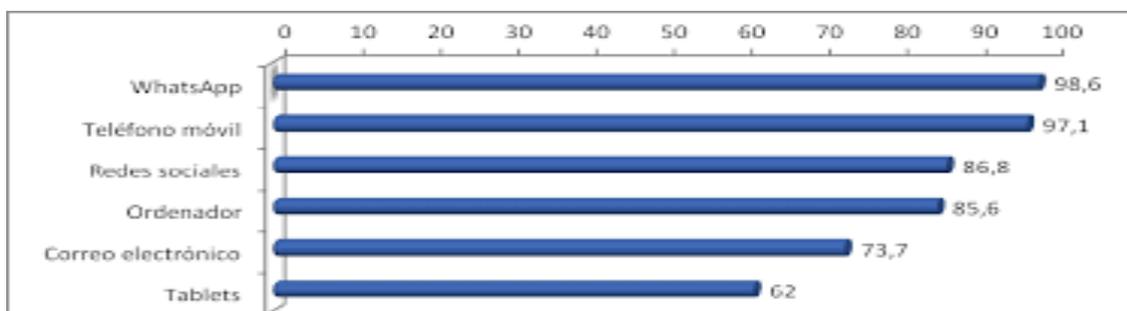
En España, sin ir más lejos, el *Estudio General de Medios* (EGM) muestra cómo los jóvenes ya no tienen en cuenta los textos y la información impresa como en el pasado y que ahora buscan alternativas basadas en lo digital.

Según los datos de INE (2018), el 88,8% de niñas y niños de 10 años usan internet y 88,4% ordenador. Con 15 años prácticamente todos usan internet (99,2%) y un 92,5% usan ordenador. Según estos datos, los usos que los jóvenes, menores de edad, hacen de Internet son los siguientes:

El 90% afirma que participa en redes sociales. Un porcentaje similar (89,7%) usa el correo electrónico. El 78,3% accede a información a través de la prensa *online* (o periódicos digitales) y el 69% sube contenido propio que no sea en las redes sociales. Desde el punto de vista educativo, aún falta crecer y proponer acciones que fomenten el uso de las TIC en las aulas. Según los datos del INE, un 46,9% usa material de aprendizaje *online*. Y el 42,1% se comunica usando portales web.

El uso de este tipo de redes es mayoritariamente diario y, con frecuencia, son medios sociales destinados a la sociabilización entre los jóvenes (comunicar, informar, compartir, participar...). Esto es, el ocio que se disfruta y a través de dispositivos digitales emergentes como el ordenador, Internet, las consolas de juegos, los teléfonos móviles entre otros. Las TIC son herramientas fundamentales como forma de ocio (INJUVE, 2018). Por lo que se puede afirmar que la penetración de la tecnología además de en la vida cotidiana, también ha pasado a ocupar una parte importante del tiempo libre.

“Esta nueva situación ha desencadenado en auténticas transformaciones y “nuevos ocios” que han ido adquiriendo especial incidencia en el colectivo juvenil dando lugar a nuevas tendencias de ocio que destacan por su gran penetración entre los jóvenes y que podríamos denominar como ocio transmedia” (Viñals Blanco, 2016, p. 10).



Fuente: Estudio CIS 2889. Actitudes hacia las TIC. Centro de Investigaciones Sociológicas. 2011.

Tras observar estos datos podemos comprobar como el contenido tradicional escrito ha perdido importancia frente al contenido digital, y los jóvenes se sienten mucho más identificados a través de las tecnologías que con material impreso.

Los motivos por los cuales los más jóvenes han dejado de consumir periódicos y diarios impresos son diversos: (1) desde la falta de tiempo y preferencia por soportes más rápidos a (2) la falta de interés debido a la escasa conexión con sus experiencias en relación con los contenidos (Huang, Davison, Shreve, Davis, Bettendorf y Nair, 2006). Los jóvenes no

solo no se ven reflejados en los diarios y los medios convencionales (Domingo, Sánchez y Sancho, 2014). Como ya he mencionado anteriormente los jóvenes de hoy en día están ya acostumbrados a tratar con la tecnología por lo que para ellos va a ser más llamativo y eficaz el buscar información mediante ella. Los periódicos de papel para las nuevas generaciones van quedando en desuso y necesitan nuevos métodos para no perder la atención de los clientes, por lo que los periódicos digitales es una buena forma de tratar de conseguir la atención de los “nativos digitales” y lograr que sigan leyendo las noticias de una forma alternativa a la tradicional.

El aumento de medios de comunicación apoyado por Internet crea una fuerte competencia para captar la atención del público y un exceso de noticias variadas en función del gusto del lector.

Indagando en este tema existe una gran diferencia entre el papel y la pantalla como por ejemplo que la segunda permite al lector interactuar y cambiar a gusto del lector mientras que la primera es inmóvil y fija. Tal y como afirma Torres Vargas (1997, p.135) "quien lee en secuencia, pero establece impresiones, salta a través de diferentes ideas y se centra en aquello que requiere estudiar de manera más cercana".

"Dejaremos, como lectores, de estar confinados al espacio en tres dimensiones", asegura Terceiro (1998). El medio ya no es el mensaje en el mundo digital. El mensaje que se pretende transmitir puede darse en distintos formatos y formas a partir de una misma información.

Autores como Birkerts (1994) ven en ello, precisamente, la gran desventaja de la palabra leída frente a la digital: "Las palabras de la pantalla parecen llegar de algún otro lugar colectivo, aparentemente más profundo y auténtico que la mera subjetividad del escritor".

3.2. EL PERIÓDICO COMO RECURSO EDUCATIVO

Si las TIC han traído las pantallas digitales y ahora se consume la información tendremos que valorar estos textos digitales como herramientas muy importantes para enseñar y aprender.

No toda la información que existe en Internet es fiable al 100%. Cada vez son más los sitios web que promocionan noticias falsas (*fakenews*) por lo que se hace necesario un mayor control del acceso a la información, un filtro para seleccionar lo relevante y verdadero de lo que no lo es. Ahí surge la figura del maestro como seleccionador de información y filtro de lo importante para los alumnos. El maestro encontrará en el periódico su mejor aliado pues este medio de comunicación sigue siendo un recurso que garantiza, si lo comparamos con otras fuentes de Internet, la veracidad de la información.

Llegados a este punto surge una gran duda, ¿los periódicos impresos y los digitales son iguales? ¿Aparecen en ellos las mismas fórmulas de expresión? ¿Se trata simplemente de un cambio de formato y soporte? ¿Cuál se adapta mejor a los procesos de enseñanza-aprendizaje? ¿Es el periódico digital el más eficaz para motivar al alumnado?

3.2.1. El periódico impreso como recurso educativo

El Diccionario de la Lengua Española (DLE) aporta seis acepciones a la definición de lo que es un periódico. De esas seis, para el objeto de estudio de este TFG, nos centraremos sólo en dos: en la tercera acepción que define periódico como “un impreso, cuya publicación se hace con determinados intervalos de tiempo” y la sexta acepción que lo define como “publicación que sale diariamente”.

La utilización del periódico en la escuela no ha logrado romper la metodología tradicional en España donde el libro y el profesor son los ejes principales de la enseñanza. En 1972 el Grupo de Iniciativas Pedagógicas, trató de introducir el periódico en las aulas. Sin embargo debido a problemas económicos en el proyecto todo se quedó en una iniciativa sin lograr cumplir los objetivos completos.

Los medios de comunicación social desde su creación apenas han conseguido hacerse hueco en uno de los sectores más importantes de la sociedad, el de la escuela. Quizá se deba a la estructura tradicional de la educación española, o porque no se han aprovechado adecuadamente los recursos disponibles. Lo cierto es que trabajar el periódico en el aula no sólo nos ofrece posibilidades pedagógicas sino que nos permite conectar a los alumnos con la realidad que les rodea.

Una segunda experiencia que se llevó a cabo para introducir el periódico en el aula la desarrolló el equipo pedagógico de Rosa Sensat, de Barcelona. Su propósito fue crear un

taller para estimular al niño en la lectura del periódico y ofrecer al profesor una orientación metodológica para que lo pudiesen desarrollar en sus clases. Fracasó también por el escaso apoyo financiero que recibió.

Algún centro en España ha logrado mantener su periódico escolar, como por ejemplo el editado en Sevilla, “Saeta Azul”, y últimamente han surgido otros medios didácticos como el editado el último año por la Asociación de Padres y Maestros, de la Coruña.

3.2.2. El periódico digital, recurso didáctico clave en la Sociedad de la Información.

No debemos olvidar, tal y como dijeron Cuvardiac y Vargas (2010) que los medios de comunicación actuales se muestran a través de una pantalla que se compara con una ventana con la asomarse al mundo exterior. A través de ellos la gente tiene contacto con el mundo que le rodea y puede saber que está sucediendo a su alrededor. El periódico digital no es ajeno a esto. También sirve de ventana a la información.

De hecho, con la llegada y desarrollo de Internet, los periódicos digitales se han convertido en ventanas digitales (sitios web) con características propias que lo alejan un poco de su homólogo en soporte papel (el periódico impreso). Estas plataformas digitales e informativas, donde convergen todos los medios de comunicación tradicionales (radio, TV y prensa) se conocen como periódicos digitales (Bonvin, 2007) o cibermedios (Suárez Ramírez, 2015).

Como bien dice Bonvin Faura (2007), los periódicos digitales tienen una reciente y escasa historia debido a que los primeros periódicos que aparecieron en la web no empezaron a funcionar como tales hasta 1994, con un interfaz bastante simple. Así aparecieron los primeros periódicos que se adaptaban a la sociedad digital como el *Daily Telegraph*, con su edición digital *Electronic Telegraph*, o el *San José Mercury News* de Estados Unidos.

Fue algo después, a partir de 1998, cuando empiezan a editarse los primeros medios exclusivamente digitales. Desde entonces la información ha evolucionado a pasos gigantescos, así como el medio, los productores y los lectores.

A simple vista el periódico digital es mucho más rico en fotografías, dispone de archivos de noticias en relación a otras que puede elegir el lector en función de su interés y no tiene límite físico que le impida completar las noticias. De hecho, tal y como dice Mayorga

(2014), las TIC han venido a solucionar los problemas que existían de creación de contenidos y difusión de los mismos en el soporte impreso.

La interactividad es otra de las grandes características que ofrecen los periódicos digitales. Los usuarios podrán comunicarse con el periodista y enviar información adicional a la noticia, dudas, comentarios, etc (Ayerdi, 2002). Por eso, nadie duda de que estas TIC han dado poder a los ciudadanos y los han hecho participar más en la sociedad.

Además, en los medios digitales la noticia o el mensaje en general no sólo se complementa con todas las formas comunicativas posibles sino que existe la posibilidad de emplear links o enlaces que nos llevan a otros documentos para ampliar la información sin límites y en función de las preferencias del lector. Este acceso instantáneo y los contenidos actualizables lo acercan a los informativos de la radio y la televisión.

Por otra parte, mientras que el texto escrito propone una lectura reflexiva, el texto digital va acompañado de diferentes elementos multimedia que podrían fragmentar la lectura reflexiva, pues difícilmente se puede soportar en la pantalla la lectura de un texto largo. La lectura en pantalla es difícil y lenta, pero los diarios digitales facilitan la lectura con textos cortos y precisos, con frases en negrita, en mayúscula, imágenes y enlaces.

En este tema nos encontramos con el experto Codina (2000) quien señala las principales diferencias entre los textos analógicos (impresos o planos) y los digitales. Por ejemplo, el autor afirma que los textos analógicos suponen baja interactividad mientras que los digitales permiten una mayor participación del usuario. Otra gran diferencia, según Codina, es que los textos analógicos tienen altos costes de impresión, almacenamiento y distribución frente a los escasos costes de los digitales. La copia es otra gran ventaja que tiene lo digital (muy fácil copiar e imprimir) frente a la gran dificultad de copia o reprografía de los textos analógicos. Otra diferencia radica en que los textos analógicos, en ocasiones, son difíciles de recuperar o localizar mientras que los digitales están siempre en línea, muchas veces en abierto y disponibles.

3.3. DEPORTE COMO TEMA Y OBJETO DE APRENDIZAJE

En el DLE se define *deporte* como “actividad física, ejercida como juego o competición, cuya práctica supone entrenamiento y sujeción a normas”.

Frente a esta definición de deporte, el autor Huizinga (2012) introdujo en su libro *Homo Ludens* término juego en el lenguaje antropológico, considerando que el hombre además de ser *Homo Erectus* y *Homo Sapiens* también era un *Homo Ludens*, ya que considera al hombre como un ser cuyo "hacer no es más que un jugar".

Galindo (2016) sugiere que el deporte sea un tema abordado en las clases de español como lengua extranjera, porque el Marco Común Europeo de Referencias de las Lenguas (2002) incluye al deporte entre una de sus áreas temáticas relacionadas con la cultura.

3.3.1. Los beneficios del deporte y su impacto en la sociedad

Ya en el pasado se presumía que el deporte y la actividad física podría traer beneficios en los procesos cognitivos de las personas. Sin embargo, fue gracias a una serie de estudios desarrollados por la Universidad de Illinois donde se corroboró estas suposiciones y se concretó que, efectivamente, a mayor actividad aeróbica mejor procedimiento neuronal.

“El juego es un medio fundamental para la estructuración del lenguaje y el pensamiento, actúa sistemáticamente sobre el equilibrio psicosomático; posibilita aprendizajes de fuerte significación ;reduce la sensación de gravedad frente a errores y fracasos; invita a la participación activa por parte del jugador; desarrolla la creatividad, competencia intelectual, fortaleza emocional y estabilidad personal” (Marcano, 2008, p.97).

Nos decía Huxley (2018) que además el deporte bien utilizado puede traer un sentimiento de responsabilidad y respeto por las normas además del esfuerzo por lograr unos objetivos deseados. Además puede favorecer el aprendizaje de los roles del individuo, reforzar la autoestima, el sentimiento de identidad y la solidaridad.

Gutiérrez y González (1995) plantean que el deporte también tiene un efecto socializador entre las personas que lo practican ya que se dan diferentes situaciones sociales.

En el campo de la salud, para nuestro cuerpo es muy importante realizar deporte. Como grandes resultados se ha demostrado como el deporte reduce la ansiedad, el neuroticismo o la depresión y el estrés entre otras

Por ello en este trabajo analizaremos un medio de comunicación deportivo, donde trabajaremos con noticias relacionadas con el deporte, que tantos beneficios trae a la sociedad y al propio ser humano.

3.3.2. La riqueza del lenguaje deportivo

El lenguaje es un vehículo vinculado al hombre e insertado en su entorno y en la sociedad. Tal y como afirman Francis y Stubbs (1987, p. 17), “si bien es cierto, el ser humano desde sus inicios ha sido capaz de comunicarse y realizar ciertas acciones, entendido el lenguaje como tal, inserto éste en una situación y contexto determinado, el hombre ha desarrollado una forma de conocer y concebir el mundo por medio del lenguaje, convirtiéndose en parte inseparable de él”.

Es por ello que dependiendo del uso del lenguaje por parte del ser humano permitirá conocer y entender determinadas situaciones. Así entonces, siguiendo a Van Dijk (1980, p. 23) “el discurso manifiesta y expresa, y al mismo tiempo modela, las múltiples propiedades relevantes de la situación socio estructural que denominamos su contexto”.

En la sociedad en la que estamos actualmente existen infinidad de textos por lo que es indispensable saber seleccionar los más atractivos para el alumnado con el objetivo de fomentar el gusto por la lectura. Este trabajo analiza el periódico deportivo con más lectores en España: el diario *Marca*, cuya expansión cada vez es más grande y su componente digital más importante, por lo que analizaremos el lenguaje que usa en sus noticias, sus imágenes, su contenido, etc.

Gil (1999) defiende el periodismo digital pues rompe con la comunicación lineal y unidireccional. Es decir, este periodismo implica múltiples voces, abundantes posibilidades de presentar la información, y de complementarla.

Para complementar la información de Internet, aparece el concepto clave del periodismo digital que es el hipertexto, es decir, “el enlace que permite al lector navegar por diferentes

rincones de la página e, incluso, por múltiples páginas” (Sánchez Sánchez, 2007, p. 2). Gracias a él, el lector tiene la posibilidad de profundizar en el tema hasta donde quiera.

3.3.3. La singularidad de la información deportiva

La información deportiva es tan singular que se ha convertido, con el tiempo, en una de las más consumidas y de mayor alcance social. En este sentido, Alcoba (2005) indica que:

Ninguna otra actividad genera un mayor volumen informativo que el deporte y que el auge de este tipo de periodismo se debe a que informa sobre un género específico comprensible a todas las mentalidades a través de un lenguaje universal que todos entienden, producto del espíritu y la filosofía del deporte, como fenómeno cultural más seguido y practicado desde comienzos del siglo pasado y que va en aumento en el siglo que hemos iniciado (p. 10).

Por otro lado, Hernández (2006) también destaca la trascendencia que en nuestra sociedad tiene este tipo de periodismo. Según él por el tipo de lenguaje que utiliza:

El periodista deportivo contribuye a formar una lengua estándar, apropiada para las clases medias; es el máximo receptor y, a la vez, el máximo innovador; por medio de él muchas construcciones llegan a institucionalizarse, conocida su influencia en el lenguaje hablado. El periodista deportivo ha roto el muro de la incomunicación que otros lenguajes construyeron (Hernández, 2006, p.16).

Con el propósito de acercarse más a la audiencia y de garantizar su consumo, buena parte de todo este periodismo deportivo ha optado por acercarse más al registro coloquial y adoptar un registro menos informar con el objetivo de entretener.

Por último, el *Libro de Estilo de Canal Sur Televisión* establece qué espera el espectador o el lector del periodismo deportivo: “rememorar lo sucedido, datos novedosos y anécdotas y diversión y distracción, sobre todo si el resultado es favorable” (Allas Llorente y Díaz Salgado, 2004, p.106 y ss.). Por eso, la clave de la tarea periodística es cubrir estas expectativas para mediar entre el público y el deporte sin olvidar la pasión y la expectación que el deporte genera.

3.4. CÓMO ENSEÑAR LENGUA Y LITERATURA CON EL PERIODISMO

Dentro del periodismo, aquel que se centra en el deporte es totalmente diferente a otros tipos de textos que trabajan otros contenidos. En sus noticias se puede ver constantes mezclas de opinión e información. Su estilo de mostrarnos una noticia está centrado en comentar en lugar que en hacer información. Su principal objetivo es crear pasión y motivación en los lectores (algo parecido a lo que tenemos que hacer los maestros con nuestros alumnos) para crear un ambiente de lo más favorable al equipo o deportista más cercano o afín, para lo cual emplea mensajes directos (imperativos) que incluso rozan la agresividad.

En los textos deportivos, como recuerda García-Ferrando (2001), aparecen unas expresiones tan sugerentes que se asumen y pasan a emplearse en nuestra vida cotidiana, en el ámbito escolar o dentro de la familia, como “casarse de penalti [o] sufrir un golpe bajo” (p. 17).

A la hora de trabajar con un periódico es imprescindible la observación, selección y posterior análisis de estos textos para conocer cómo los periodistas redactan sus noticias y los titulares con el objetivo de atraer lectores. Saber cuáles son las palabras que emplean para cumplir su función divulgativa y expresiva.

El alumnado los suele considerar textos familiares, cercanos a su habla cotidiana y accesible a través de los dispositivos tecnológicos. Con estas concepciones es fácil entender su idoneidad como tema motivante para trabajar distintos contenidos del área de lengua y literatura.

Simplemente basta fijarse en alguna expresión o palabra que la sociedad ha aceptado (por ejemplo, referirse a Cristiano Ronaldo como “El bicho” o decir que Messi es “el Messías”), porque muchos de los términos deportivos suenan familiares, cotidianos.

Los textos deportivos tienen un estilo peculiar porque están basados en el arte de la persuasión.” El deporte es “un área peculiar, de gran seguimiento y con gran carga de emotividad” (Sobrados, 2005, p. 185).

La prioridad de estos textos consiste en que sean retóricos. En una sociedad digital donde el número de textos accesibles es ingente e inabarcable, hay que ser creativos y enseñar a diseñar enunciados con un fin sugestivo, persuasivo y festivo. El adorno del texto mediante

el uso de las figuras retóricas “condiciona de una manera especial la recepción del mensaje” (Guerrero, 1999, p. 465).

En numerosos análisis sobre las noticias en periódicos deportivos digitales se encuentran enunciados repletos de elementos retóricos (metáforas, metonimias, hipérboles, epítetos, aliteraciones, personificaciones...) ya que son elementos lingüísticos que provocan un efecto estético y persuasivo en el receptor (Robrieux, 1993).

Por este motivo, nuestra actividad se centrará en trabajar el contenido lingüístico apropiado al nivel académico en el que nos encontremos y analizaremos todos los elementos que aparecen a lo largo del periódico digital *Marca.com*.

En una tesis doctoral dedicada a los periódicos digitales o cibermedios (Suárez Ramírez, 2015) se analizaron más de 4000 titulares repartidos entre los cuatro periódicos deportivos españoles que se han utilizado también para este trabajo. Se comprobó que las figuras retóricas que más aparecían eran la hipérbole, la personificación, la metáfora y la metonimia.

Hay que recordar, como sugiere Sitman (2003), que la prensa deportiva, por su claridad, concisión, brevedad, actualidad y proximidad a la oralidad, es muy interesante para su aprovechamiento didáctico, en una clase de lengua y literatura.

Para concretar esta apuesta por los textos deportivos y la retórica es preciso proponer una sesión de actividades didácticas que sirvan de ejemplo para su aplicación en las aulas de Educación Primaria y como eje temático-motivador para la enseñanza y aprendizaje de lengua.

MARCO PRÁCTICO

4.1. METODOLOGÍA E INVESTIGACIÓN

A la hora de elaborar esta investigación, en primer lugar se ha tenido en cuenta qué factores caracterizan la sociedad actual en la que se desenvuelven los alumnos y qué temas pueden resultarles más cercanos y llamativos para facilitar así el aprendizaje de diversos contenidos propios del currículo.

El primer paso ha sido definir y caracterizar la sociedad digital en la que nos encontramos y demostrar porqué las tecnologías pueden integrarse en el aula como un elemento educativo más. Muchos autores han defendido los beneficios que este proceso puede traer a la educación frente al sistema tradicional.

En segundo lugar se ha tenido en cuenta a los medios de comunicación ya que son uno de los aspectos más presentes en el día a día de los jóvenes. Informarse, leer noticias, buscar información están a la orden del día por lo que buscar una forma de introducir este proceso en el aula va a ser uno de los objetivos de este trabajo. Por ello, el periódico digital ha sido considerado como el mejor medio para trabajar en el aula y para enseñar contenidos de lengua castellana a través de ellos, concretamente del periódico *MARCA.COM*, el más leído en territorio español. Este periódico ha sido seleccionado, aparte de por la cantidad de usuarios que reúne porque se trata de un periódico digital deportivo, es decir, se centra en información deportiva normalmente atrayente para los alumnos.

La finalidad de este trabajo, reuniendo todos estos aspectos anteriormente comentados, por lo tanto es la elaboración de una propuesta didáctica en la cual se diseñan diversas actividades a través del periódico *MARCA.COM* con el fin de enseñar a los alumnos contenidos de la asignatura de lengua castellana como la familia de palabras, adjetivos entre otros, de una forma motivante y atractiva para los alumnos. La elaboración de esta propuesta didáctica se fundamenta en la intención de conseguir un aprendizaje diferente a lo tradicional introduciendo las TIC en el aula, empleando el periódico digital como medio para transmitir y elaborar las actividades, y el deporte como tema para trabajar los contenidos del currículo.

Este tipo de trabajos son fundamentales en la educación actual ya que una de las características que debe tener un docente hoy en día es la innovación y creatividad para lo

cual el trabajo con TICS es fundamental. Dotar a los profesionales de la educación con recursos y oportunidades que puedan llevar al aula siempre es un aspecto positivo ya siempre existirán nuevas formas pedagógicas de trabajar contenidos con resultados más o menos efectivos.

4.2. SELECCIÓN DEL PERIÓDICO DIGITAL

Un estudio publicado por *Statista* y basado en los datos hechos públicos por la *AIMC* (Asociación para la Investigación de Medios de Comunicación) confirma que el diario deportivo *Marca* es periódico en papel más leído en 2018, con 1.714.000 lectores al día. En segundo puesto encontramos al diario generalista *El País*, que cuenta con 1.027.000. Ambos son las dos únicas cabeceras que superan la barrera del millón de lectores diarios.



Es por todo esto por lo que mi elección sobre qué tipo de periódico se centrará mi TFG es en el diario digital “MARCA”, ya que es el más leído en nuestro país y por lo tanto es el más influyente sobre la población.

Analizar y trabajar con algo realmente popular puede ser muy útil en el ámbito educativo ya que nuestros alumnos pueden sentirse identificados ya que lo han visto en sus vidas cotidianas. Proporcionar recursos y enseñar a través de ello seguramente logrará inculcarles unos conocimientos de una forma diferente a la tradicional pero a la vez dinámica y efectiva.

4.3. PROPUESTA DIDÁCTICA: “SEAMOS PERIODISTAS”

4.3.1. Introducción

Mediante las noticias que aparecen en periódicos digitales podemos enterarnos constantemente sobre qué está pasando a nuestro alrededor. Además, estos medios también pueden ser útiles para investigar sobre asuntos que pueden sernos útiles en nuestra vida diaria.

El tema que he elegido para esta propuesta didáctica es la prensa, concretamente la digital debido a la sociedad y los tiempos en los que nos encontramos. Nuestros alumnos deben entender y saber leer un periódico digital. Aunque todavía se mantiene la lectura del periódico impreso, cada vez más se está empleando internet como herramienta de trabajo para difundir noticias. Si la escuela debe abrirse a la sociedad, y la prensa es un factor fundamental en ella, la escuela debe estar abierta a la prensa digital, o lo que es lo mismo, la prensa ha de entrar en las aulas.

Las razones por las que es importante trabajar la prensa en el aula van desde favorecer la comunicación, mejorar aspectos pedagógicos, formativos y sociales que suponen un enriquecimiento del sistema escolar y de la enseñanza. Esta propuesta didáctica tendrá como objetivos principales fomentar la lectura y comprensión de los alumnos, además de trabajar contenidos propios de la asignatura de lengua mediante periódicos, principalmente el periódico digital *Marca.com*.

En esta propuesta didáctica voy a elaborar diversas actividades desarrolladas a través del periódico digital *Marca.com* con el objetivo de enseñar diversos contenidos centrados en la asignatura de Lengua Castellana y Literatura en 3º Educación Primaria. Concretamente, mediante un soporte digital (TIC) trabajaré aspectos como vocabulario, gramática y la comprensión escrita y lectora para que los alumnos adquieran conocimientos de una forma dinámica y diferente a lo tradicional.

Lograr la motivación del estudiante es el principal requisito para que el aprendizaje sea efectivo. Como dice Macedo (2005, p. 7): “la falta de interés, e incluso rechazo hacia el estudio, constituye uno de los mayores problemas de la actualidad”.

Para ello, he elaborado quince actividades a través de las cuales pretendo fomentar una actitud en los alumnos que les permita pensar, hacer, hablar, regular sus propios aprendizajes y a trabajar en interacción con aspectos de su día a día.

El papel del docente a lo largo de esta propuesta será fundamental pues deberá guiar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje, favoreciendo las interacciones entre ellos, y dando oportunidades para que se sientan protagonistas del mismo.

Al finalizar este trabajo los alumnos deberían sentir la satisfacción de haber sido capaces de haber aprendido nuevas habilidades y poder aplicarlas en su vida cotidiana.

4.3.2. Contextualización

Para desarrollar esta propuesta didáctica nos ubicamos en un centro próximo a la ciudad de Soria. Es un edificio dotado de unas instalaciones y materiales preparados para la enseñanza (aulas, laboratorios y aulas tecnológicas-prácticas, aulas especializadas para la diversa oferta educativa, biblioteca, equipamiento audiovisual, salón de actos gimnasio y aula de ordenadores).

Como he comentado anteriormente las actividades van a estar diseñadas para el curso de tercero de primaria. En el aula hay 20 alumnos y ninguno de ellos tiene problemas en el aprendizaje de contenidos y la realización de las actividades, aunque si hay diferentes ritmos entre los alumnos y sus capacidades.

Este proyecto se realizará durante el tercer trimestre debido a que ya han trabajado contenidos de lengua que podrán usarse en el trabajo. Entre toda la clase completarán una serie de actividades diseñadas por el tutor y finalizarán la propuesta con la elaboración de un periódico escolar online. Tendrá una duración aproximada de dos semanas y se realizará en el horario de lengua castellana.

4.3.3. Competencias claves

Las competencias que se trabajarán con esta propuesta didáctica son:

Competencia en comunicación lingüística: Será la más trabajada a lo largo de la propuesta didáctica, ya que a través del periódico digital y de las actividades diseñadas se fomenta la expresión tanto oral como escrita en diferentes situaciones. Saber expresarse correctamente, y de forma diferente (registros variados), es imprescindible para dominar la competencia lingüística.

Competencia digital: De la misma forma es muy importante que los alumnos empiecen a ir trabajando la competencia digital e ir dominando el uso de las TIC mientras trabajan con diversas herramientas el periódico digital.

Competencia aprender a aprender: Ser capaz de desarrollar y expresar de manera digital los diferentes conocimientos gramaticales anteriormente trabajados será también un objetivo fundamental de este trabajo.

Competencias sociales y cívicas: El trabajo cooperativo y la participación activa estará presente durante todo el desarrollo de la actividad mediante agrupaciones, actividades, recursos, metodología, etc.

Competencia de sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor: Los alumnos deben ser capaces de mostrar su imaginación así como la habilidad para crear o estructurar su conocimiento y deberán plasmarlo en las actividades.

4.3.4. Objetivos didácticos

Con el diseño de estas actividades se trata de conseguir una serie de objetivos específicos con los alumnos en el aula como:

- Trabajar el lenguaje periodístico
- Aprender a utilizar las “nuevas” tecnologías
- Saber trabajar de forma cooperativa con sus compañeros y tener autonomía en su trabajo.
- Interpretar la información obtenida a través de la tecnología, enfocado a la prensa digital.
- Distinguir las distintas secciones de un periódico
- Adquirir contenidos gramaticales y de vocabulario de la asignatura de lengua: adjetivos, familias de palabras, antónimos, mayúsculas.

4.3.5. Contenidos

- Iniciación en el uso de las tecnologías de la Información y la Comunicación como instrumento de aprendizaje en tareas sencillas.
- Análisis de periódicos digitales y su estructura.
- Identificación del deporte como tema fundamental en la sociedad
- Desarrollo del espíritu crítico y la curiosidad a través del periódico digital
- Comprensión y expresión de mensajes escritos.
- Conocimiento de las estructuras y normas propias de la lengua.
- Participación activa y trabajo en grupos
- Identificación de las distintas partes de un periódico
- Familia de palabras, mayúsculas, reglas de ortografía, artículos y adjetivos.
- El deporte.
- Desarrollo de la comprensión oral y escrita

Para el diseño de los contenidos anteriores he analizado la ORDEN EDU/519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León.

4.3.6. Metodología

Durante la elaboración de esta propuesta didáctica la metodología que se empleará estará basada en las experiencias previas de los alumnos, respetando los diferentes ritmos de aprendizajes en el aula, tanto en las actividades grupales como individuales.

El centro del proceso-aprendizaje será el alumno, sin embargo el docente tiene un papel fundamental ya que debe desarrollar un aprendizaje guiado eficaz que permita al alumno crear correctamente su propio conocimiento. Durante las actividades las agrupaciones irán variando con el objetivo de ir cambiando la forma de trabajar y comprobar cuál es más efectiva, así como la autonomía de cada alumno.

Los alumnos trabajarán de diferentes formas a lo largo de las actividades (parejas, individual o en grupos de 4), con el objetivo de trabajar de diferentes formas y fomentar el trabajo en equipo y su autonomía personal.

Se empleará una metodología flexible en cuanto a los posibles inconvenientes u oportunidades que irán surgiendo con el tiempo, además de buscar constantemente la participación y el interés del alumnado mediante actividades variadas y motivadoras. Es muy importante que las explicaciones del docente sean claras y precisas para la correcta ejecución de las actividades por parte de los alumnos

Del mismo modo, para que el aprendizaje resulte más efectivo, se tratará de trabajar diferentes áreas del lenguaje y trabajar con el alumno aspectos tanto de comprensión como de expresión usando como medio el periódico digital.

La observación directa de cada alumno será fundamental para evaluar el progreso de los alumnos así como el correcto uso de los recursos disponibles para llevar a cabo el trabajo

- Materiales y recursos:

A lo largo de la propuesta se necesitarán diferentes materiales para llevar a cabo las actividades:

- Tablets
- Tijeras
- Pegamentos
- Fichas de elaboración propia
- Cartulinas
- Periódicos impresos
- Usaremos la PDI

Sobre la temporalización, la realización de la propuesta didáctica será en el tercer trimestre ya que los alumnos ya han adquirido conceptos suficientes para la elaboración y los contenidos que se pretenden cumplir con esta propuesta didáctica.

Su duración será de 12 sesiones a lo largo de dos semanas y media. Cada sesión durará unos 50 minutos durante la asignatura de *lengua castellana y literatura*, excepto la última sesión que tendrá una duración más larga debido a que se incluye la actividad final y durará un total de 3 sesiones.



★ -Desarrollo de la propuesta didáctica

Las actividades elaboradas para la propuesta didáctica normalmente siguen un esquema a seguir durante el desarrollo de la clase. En primer lugar tendremos 2 minutos de motivación para iniciar la actividad. En segundo lugar una explicación de lo que se va a hacer de unos 10 minutos. Después 30 minutos para desarrollar la actividad y por último 8 minutos para evaluar la actividad y los resultados de los alumnos.

4.3.7. Actividades

SESIÓN 1	SESIÓN 2	SESIÓN 3	SESIÓN 4	SESIÓN 5	SESIÓN 6
Actividad 1	Actividad 2	Actividad 3	Actividad 4	Actividad 5	Actividad 6
					Actividad 7
SESIÓN 7	SESIÓN 8	SESIÓN 9	SESIÓN 10	SESIÓN 11	SESIÓN 12
Actividad 8	Actividad 10	Actividad 12	Actividad 14	Actividad 15	Actividad 16
Actividad 9	Actividad 11	Actividad 13			

SESIÓN 1:

ACTIVIDAD 1: “Tormenta de ideas”

Como actividad introductoria a mi propuesta didáctica, la primera actividad será un acercamiento al periódico digital. Comenzará con una tormenta de ideas para saber sus conocimientos previos sobre el tema.

Desarrollo:

-Compartir los conocimientos individuales de cada alumno con el resto de la clase sobre la palabra **Periódico digital** escrita en la pizarra.

-Sacar ideas entre todos (*Brainstorming*)

-Completar la siguiente ficha y comentarla entre todos:

PRUEBA INICIAL

Apellidos y Nombre:

Curso:

Fecha: _____

Lee atentamente y reflexiona:

¿Sabes qué es un periódico digital?

¿Para qué sirve un periódico? Explícalo

¿Has visitado alguna vez alguna redacción?

¿Qué temas trataba?

¿Qué diferencias crees que tiene un periódico tradicional de uno digital?

¿Cómo elaborarías un periódico digital?

¿Qué temas te gustaría incluir?

SESIÓN 2:

ACTIVIDAD 2: “Debate periodístico”

(En grupos de 4).

Desarrollo:

-Leer diferentes periódicos nacionales impresos y sus versiones digitales en las tabletas: “SUPERDEPORTE”, “AS”, “MARCA”, “SPORT”...

-Hacer un debate general valorando según el criterio de cada grupo las distintas portadas (impresas y digitales), y analizarán las principales diferencias entre los periódicos. (Temas, estructura, imágenes, contenido...).Defenderán y opinarán sobre el diseño y el contenido de cada periódico.

-Después extraer un personaje mediático y explicar qué gusta más de él (referentes deportivo, referentes o ejemplos de persona).

SESIÓN 3:

ACTIVIDAD 3:”Dentro del Periódico”

Desarrollo:

-Definir qué es una noticia entre todos

- Leer diferentes noticias del periódico Marca y sintetizarlas en sólo 15 palabras para mejorar la comprensión y redacción
- Otorgar a las noticias un título diferente al que ya tienen.

SESIÓN 4:

ACTIVIDAD 4: “¿Qué noticias?”

Desarrollo:

- Leer las secciones principales del Periódico MARCA y seleccionar, en los grupos anteriores de 4, la noticia más importante (distinguiendo que vocabulario usa, que tipo de letra, que diferencias tiene con otras noticias, qué deporte predomina más, cómo se ordena la publicidad...
- Clasificar las noticias anteriores en función de sus similitudes y comprobar las diferencias que puede haber entre las secciones dentro de un mismo periódico digital.

Como estamos a finales del trimestre los alumnos ya conocen la mayor parte de los contenidos de lengua por lo que se introduce en la propuesta didáctica con el objetivo de repasar y reforzar contenidos.

SESIÓN 5:

ACTIVIDAD 5: “Espejo MARCA”

Desarrollo:

Por un lado tenemos los titulares y subtítulos sacados de diario digital Marca sacados y escritos en diferentes “carteles”.

Los alumnos deben colocarlos en una serie de cartulinas con el objetivo de crear un reflejo del periódico deportivo Marca. En la PDI tendrán un ejemplo del periódico para que los alumnos coloquen sus partes de una forma adecuada.

Se reparten las fotografías a los alumnos y se les pide que busquen el titular y subtítulo correspondientes y las coloquen junto a ellas.

- Asociar el tríptico titular, subtítulo y foto y crear un reflejo de una noticia del diario Marca sobre una Cartulina (Ver Anexo 1)

SESIÓN 6:

ACTIVIDAD 6: “Portadas diferentes”

Presentar a los alumnos diferentes portadas del periódico *MARCA* (Ver Anexo 2)

-Analizar qué significan las portadas (*Rugió Raúl, Principito...*)

-Clasificar las diferentes palabras que aparecen: nombres, adjetivos, determinantes, artículos y verbos.

-Analizar porque están todas en mayúsculas y comparar con otras páginas y noticias a lo largo del periódico digital (funciones, posición de las letras, colores)

ACTIVIDAD 7: “Correcciones periodísticas”

Entregarles una noticia de Marca manipulada o con errores ortográficos y deben ser los alumnos quienes tengan que corregirlos. (Ver Anexo 3)

-Además, buscar en la misma noticia tanto palabras antónimas como sinónimas, y familia de palabras. Reflexionar sobre cuál puede ser la intención del periodista al usar estos recursos lingüísticos

-Ortografía: Punto y mayúsculas. Signos de interrogación y de exclamación.

SESIÓN 7:

ACTIVIDAD 8: “Análisis periodístico”

-Analizar el registro de las noticias (coloquial o formal), las letras que ponen entre comillas, mayúsculas, metáforas, frases hechas y tipo de letra.

Ellos deben explicar al resto de la clase que significan y porqué se usan en un texto periodístico abierto a la sociedad.

-Después, elegir una noticia del mismo periódico y cambiar el titular de forma que empleen vocabulario periodístico (pensar qué recursos, ironía, etc).

ACTIVIDAD 9: “Cada palabra en su sitio”

-Completar los espacios en una noticia sacada del diario Marca con el siguiente tipo de palabras: adjetivos, nombres, artículos y verbos.

-Leer una noticia en el diario marca donde aparezcan espacios en blanco y completar con diferentes tipos de palabras que ya conocen (Ver Anexo 4).

Como ayuda tendrán en el margen las palabras desordenadas para colocarlas donde correspondan.

Emplearán las tabletas, por lo que la noticia ha sido manipulada previamente por el docente para poder realizarla después.

Una vez finalizado el ejercicio, se pedirá al alumno que las clasifique y las junte en sus categorías para ver cuáles son las predominantes en este tipo de periódico digital (Anexo 4).

SESIÓN 8:

ACTIVIDAD 10: “Cambios de noticia”

-Buscar en las noticias determinadas palabras que indicará el docente y sustituir las que están en el texto por otras que signifiquen lo mismo

-Después, sustituir por las palabras que signifiquen lo contrario

Ejemplo: *perdió la vida = muere, fallece; ecuánime=injusto; limpio =sucio*

-Trabajar palabras polisémicas, antónimos y sinónimos, familia de palabras y campos semánticos. Sufijos aumentativos. Palabras compuestas. Ampliación de léxico.

ACTIVIDAD 11: “Collage deportivo”

-Hacer un periódico deportivo digital a estilo mural a modo de “collage” sobre grandes papeles (1m x 0,50 m) dispuestos sobre la pared de la clase, estarían numerados desde la portada con diferentes secciones: 1-portada, 2-fútbol, 3-baloncesto, 4-motor, 5-polideportivo.

SESIÓN 9:

ACTIVIDAD 12: “Cambiar algo no me convence”

-Cada alumno tiene que buscar 3 titulares de diferentes secciones del diario digital *MARCA* (con el mismo tipo y tamaño de letra). En grupos de cuatro, los escriben en un folio y recortan dejando los determinantes, los substantivos, los verbos y los adjetivos.

-Después deben crear otros titulares con las palabras recortadas anteriormente

ACTIVIDAD 13: “Periodistas imaginarios”

-Construir una noticia ellos mismos en las tabletas mediante un titular proporcionado por el docente inventándose lo que ocurre. Deben emplear los recursos anteriormente mencionados y pueden buscar más información o imágenes para complementar su noticia en internet.

SESIÓN 10:

ACTIVIDAD 14: “Visita de un periodista real”

Una vez que hayamos trabajado contenidos sobre los periódicos, preparamos una visita a la redacción de Marca en su sede con nuestros alumnos. Allí nos recibirá el encargado del diario digital y nos hará un recorrido para comprobar cómo se diseña y la metodología que emplean para que el periódico esté actualizado en cada momento.

SESIÓN 11:

ACTIVIDAD 15: “Nuestra noticia”

Crear su propia noticia: Cada grupo se fotografiará haciendo un deporte y deben crear una noticia después en clase mediante las *tabletas* empleando los recursos vistos y a semejanza del diario *Marca.com* (letra cursiva, metáforas, títulos llamativos, figuras retóricas, imágenes)....

SESIÓN 12:

ACTIVIDAD 16: “Nuestro periódico”

Y hemos trabajado anteriormente las diferentes partes de un periódico y cómo se organiza por lo que en esta actividad van a ser los alumnos quienes construyan su propio periódico.

El alumno dividirá la clase en diferentes grupos:

Grupo 1: Encargados de señalar y crear las secciones del periódico.

Grupo 2: Elegir el diseño del periódico y los apartados que lo forman

Grupo 3: Escogen las noticias que van a aparecer en el periódico.

Grupo 4: Seleccionan el tipo de letra, así como el tamaño y el diseño de página

Grupo 5: Deben localizar imágenes y gráficos adecuados para el periódico.

Cuando se haya repartido el trabajo, cada grupo de alumnos se situarán en un ordenador del aula mientras el docente será un mero guía en el aprendizaje, dejando que ellos solos elaboren, creen y trabajen de forma autónoma.

Una vez que todos los alumnos han llevado a cabo la creación y diseño de la página web, pasaran a introducir información y crear textos escritos. Para ello, cada grupo tendrá asignada una sección deporte y deberán ampliarla con los textos que ahí correspondan, siempre teniendo en cuenta las pautas que anteriormente se habían establecido (tipo de letra, páginas web seleccionadas o recursos para buscar información, etc).

De esta manera los cinco grupos trabajarán con sus compañeros. Cuando los alumnos ya tienen creado el espacio web así como la información deciden si se realiza algún cambio o se añaden nuevas cosas para dejar completamente hecho su periódico.

4.3.8. Evaluación

A la hora de evaluar esta propuesta didáctica mediante la cual hemos trabajado con el periódico digital MARCA, evaluaremos distintos aspectos que hay que tener en cuenta para saber si realmente ha sido eficaz en el proceso de enseñanza y conocer los posibles aspectos de mejora para futuras intervenciones en el aula. Durante la realización de la propuesta didáctica el instrumento principal para evaluar a los alumnos será la observación directa, anotando el trabajo y el comportamiento de los alumnos durante el desarrollo de las actividades.

Además de la corrección de las diferentes tareas planeadas en clase, al finalizar se elaborará una lista de control para saber si los alumnos han cumplido con los objetivos establecidos previamente y para evaluar si la propuesta didáctica se ha ajustado a los alumnos y al aula.

Contará como nota para la evaluación del trimestre:

CRITERIOS/ ESTÁNDARES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	MAL	REGULAR	BIEN	MUY BIEN
Ha participado activamente en el aula	Escala de observación	Pocas veces participa	Alguna vez	Normalmente	Siempre
Ha mostrado respeto por los compañeros y por el trabajo	Escala de observación	No muestra respeto	Alguna vez	Normalmente	Siempre
Ha comprendido	Escala de observación	Nunca	Alguna vez	Normalmente	Siempre

los textos periodísticos expuestos en clase					
Ha comprendido adecuadamente el lenguaje periodístico.	Corrección de actividades	Nunca	Alguna vez	Normalmente	Siempre
Ha comprendido los contenidos trabajados (antónimos, mayúsculas, derivadas...)	Escala de observación y corrección de actividades	Nunca	Alguna vez	Normalmente	Siempre
Ha sabido trabajar utilizar las TIC de forma eficiente	Escala de observación y corrección de actividades	Nunca	Alguna vez	Normalmente	Siempre
Ha mostrado creatividad y esfuerzo en las actividades	Escala de observación	Nunca	Alguna vez	Normalmente	Siempre
Ha reconocido las diferentes partes del periódico	Corrección de actividades	Nunca	Alguna vez	Normalmente	Siempre
Ha reconocido el concepto de las diferentes clases de palabras trabajadas	Corrección de actividades	Nunca	Alguna vez	Normalmente	Siempre
Ha aplicado las normas ortográficas trabajadas	Corrección de actividades	Nunca	Alguna vez	Normalmente	Siempre

La valoración que se dará será la siguiente:

- Para aprobar la actividad al menos se necesitan 5 BIEN
- En la actividad la nota será: mal (suspense), regular (5,6), Bien (7,8), Muy bien (9,10) y se calculará con la media de los resultados

4.3.9. Evaluación de la propuesta didáctica

Mediante esta rúbrica evaluaremos cómo ha funcionado nuestra propuesta didáctica en el aula para posibles cambios o modificaciones que permitan mejorar el proceso de aprendizaje en el futuro.

	MAL	REGULAR	BIEN	MUY BIEN
TEMPORALIZACIÓN	No se ha ajustado al tiempo disponible ni al ritmo de los alumnos	Apenas se ha cumplido lo establecido previamente	Se ha ajustado adecuadamente al tiempo establecido	Perfectamente ajustado al ritmo de la clase y al tiempo escolar establecido
OBJETIVOS	No se han cumplido y no estaban bien diseñados	Apenas se han cumplido	Se han ajustado correctamente	Muy claros y concretos
CONTENIDOS	Han resultado difíciles e inadecuados para los alumnos	Pocos se han ajustado al ritmo de la clase	Han estado bien preparados y ajustados a la clase	Todos han sido bien trabajados y ajustados a los alumnos
ACTIVIDADES	No han sido interesantes ni útiles para los alumnos	Algunas no estaban ajustadas a la clase	La mayoría han sido apropiadas para la clase	Todas se han ajustado al nivel y han sido interesantes
RECURSOS Y MATERIALES	No han sido útiles para la clase	Algunos no han sido efectivos en el aprendizaje	Adecuados para trabajar el tema	Muy interesantes para los alumnos y para su aprendizaje
TEMA	No ha resultado agradable para los alumnos	Alguna vez no ha resultado interesante para la clase	Correcto para los alumnos	Muy interesante para la clase
METODOLOGÍA	No ha sido efectiva en ningún momento	A veces no ha sido eficaz y tiene mejoras	Ha funcionado correctamente	La metodología ha sido la más idónea
AGRUPAMIENTOS	No han funcionado	Poco eficaces a la hora de trabajar	Buena disposición para trabajar	Muy eficaces favoreciendo el trabajo en equipo
CREATIVIDAD	No se ha favorecido en ningún momento	Escaso uso de la creatividad en las actividades	Bien trabajada en las actividades	Desarrolla la creatividad por parte de los alumnos.
DISEÑO	Mal diseñada y mal preparada la sesión didáctica	Bastantes áreas de mejora	Bien preparada para los alumnos	Excelente diseño y preparación en el aula
PARTICIPACIÓN Y MOTIVACIÓN DEL ALUMNADO	No ha llamado la atención de los alumnos	Apenas ha resultado atractiva	Buena participación de los alumnos en las actividades	Excelente motivación e interés de los alumnos
AJUSTES DE LAS NECESIDADES EDUCATIVAS DEL ALUMNADO	Mal preparadas	Apenas se han preparado	Bien elaboradas	Se ha tenido en cuenta las necesidades individuales muy bien
PLANIFICACIÓN /ACTUACIÓN DOCENTE	Mal trabajo por parte del docente	Apenas transmite durante las actividades	Buen trabajo en el aula para favorecer el aprendizaje	Ha sabido transmitir muy bien durante las clases
EVALUACIÓN FINAL	Mal diseñada	Algunos estándares mal planteados	Bien diseñada para evaluar	Excelente evaluación teniendo en cuenta todos los aspectos

5. CONCLUSIONES

A la hora de concluir este trabajo hay que tener en cuenta varios aspectos que indicaran si ha sido realmente útil. En primer lugar, tanto la revisión bibliográfica como la propuesta didáctica han sido reales y perfectamente aplicables al curso de tercero de primaria, mostrando nuevas formas de trabajar en el aula. Con este trabajo se consigue introducir las tecnologías de la información y la comunicación en el aula como instrumento de aprendizaje, concretamente en contenidos de lengua castellana y literatura para mejorar su competencia lingüística frente a situaciones reales.

Además se emplea el deporte como tema de aprendizaje, algo que resulta cercano y motivante para los alumnos de esas edades. Sacar provecho de algo que llame la atención va a traer mejores resultados en el aprendizaje que temas lejanos y que les resulten aburridos. Mediante el trabajo con el periódico digital *Marca* y el análisis de sus noticias logramos crear en nuestros alumnos una actitud crítica frente a nuevos tipos de textos de la sociedad. Fomentar esta actitud es imprescindible para que sepan desenvolverse en el futuro en la sociedad.

Saber qué TICs son las adecuadas para trabajar con estas edades quizás sea el tema más controvertido del trabajo ya que no existe una ley implícita que manifieste esto. Queda a decisión del docente el cómo emplear las tecnologías en su aula.

Sobre la elaboración de actividades siempre es difícil saber la respuesta de los alumnos y si van a saber hacerlo rápidamente o les costará entenderlas, añadiendo los diferentes ritmos que tengan los alumnos. Además, conocer que contenidos trabajar mediante esta metodología requiere una gran preparación previa por parte del profesor ya que no sirve de nada llegar al aula sin haber trabajado antes.

Tras la realización de la revisión bibliográfica de distintos temas muy presentes en la sociedad actual y la elaboración de la propuesta didáctica diseñada a través del periódico digital *MARCA.com*, este trabajo puede servir en el futuro para cualquier docente que pretenda introducir nuevas metodologías para trabajar contenidos de lengua castellana y literatura en Educación Primaria. Una de las ventajas que tiene además, es que tiene una metodología flexible, es decir puede ser modificado en función de las necesidades que se

encuentran en un aula o se puede complementar trabajando otros contenidos. Podría servir como línea de investigación futuras teniendo en cuenta el periódico digital como instrumento de enseñanza y buscar nuevos horizontes pedagógicos que resulten eficaces a la hora de enseñar contenido.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALCOBA, A. (2005). *Periodismo deportivo*. Madrid: Editorial Síntesis.
- ALLAS LLORENTE, J. M., y DÍAZ SALGADO, L. C. (2004). *Libro de Estilo: Canal Sur Televisión y Canal 2 Andalucía*. Recuperado el 15/05/2019 en: http://www.canalsur.es/resources/archivos_offline/2017/10/4/1507119787074Libro_de_estilo_Canal_Sur.pdf
- ALVAR EZQUERRA, M. (1994). *Diccionario de voces de uso actual*. Madrid: Arco/Libros S.L
- BAUMAN, Z. (2013). *La cultura en el mundo de la modernidad líquida*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- BELLOCH ORTÍ, C. (2012). Las Tic en el Aprendizaje. *Universidad de Valencia*, 1–11. Sacado de <https://www.uv.es/bellochc/pdf/pwtic2.pdf> (Fecha de recuperación: 05/05/2019).
- BIRKERTS, S. (1994). *The Gutenberg Elegies: The Future of Reading in an Electronic Age*. Boston: Faber and Faber.
- BONVIN FAURA, M. A. (2007). *La prensa digital: lenguaje y características*. Tesis doctoral. Granada: Universidad de Granada. Recuperado el 05/05/2019 en: http://digibug.ugr.es/handle/10481/1700#.WS_-jWjyIU
- CABRERA GÓNZALEZ, M.A (1998). *Evolución y tendencias en la configuración gráficas de la prensa online*. Tesis doctoral. Málaga: Universidad de Malaga
- CARR, N. (2011). *Superficiales. ¿Qué está haciendo internet con nuestras mentes?* Madrid:Taurus.
- CASTELLS, M. (1996). *La era de la información: economía, sociedad y cultura Volumen I LA SOCIEDAD RED*. (n.d.). Recuperado el 25/03/2019 de http://www.felsemiotica.org/site/wp-content/uploads/2014/10/LA_SOCIEDAD_RED-Castells-copia.pdf
- COBO ROMANI, J.C. (2009). El concepto de tecnologías de la información. Benchmarking sobre las definiciones de las TIC en la sociedad del conocimiento, *ZER - Revista de Estudios de Comunicación*, vol. 14, núm. 27, 295-318. Recuperado el 16/03/2019 de <https://www.ehu.es/ojs/index.php/Zer/article/view/2636>

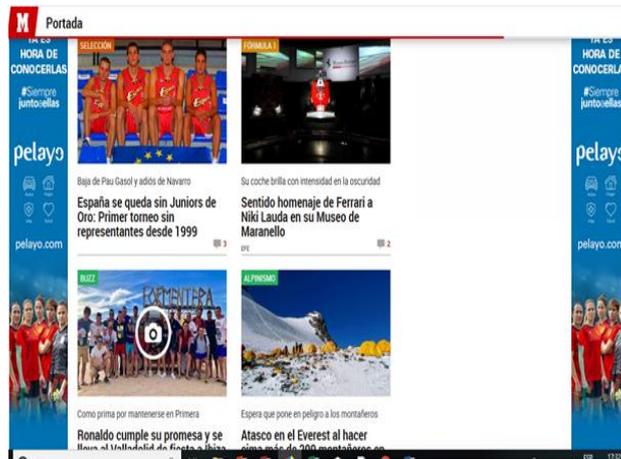
- GUTIÉRREZ, M. y GONZÁLEZ, E. (1995). “Motivos por los que los jóvenes practican actividad física y deportiva: análisis de una muestra de estudiantes universitarios”. En VVAA (ed.), *Aplicacions i fonaments de las activitats físico-esportives*, 363-374. Lleida: INEFC.
- HERNÁNDEZ LES, J. (2006): Julio Camba, individuo y creatividad. *Revista estudios sobre el mensaje periodístico*, 12, 317-329.
- HUANG, E.; DAVISON, K.; SHREVE, S.; DAVIS, T.; BETTENDORF, E.; NAIR, E. (2006) “Facing the challenges of media convergence. Media Professionals’ Concerns of Working Across Media Platforms”, *Convergence*, 12(1): 83–98)
- HUIZINGA, J. (2012). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza editorial.
- HUXLEY, A. L. (2018). *Un mundo feliz*. Barcelona: editorial Anagrama.
- L.O.E (2006): *Ley Orgánica de Educación*. Madrid: Ministerio de Educación.
- LAKKALA, M., ILOMÄKI, L., y KOSONEN, K. (2010). “From Instructional Design to Setting up Pedagogical Infrastructures: Designing Technology-Enhanced Knowledge Creation”. En B. Ertl (ed.), *Technologies and Practices for Constructing Knowledge in Online Environments: Advancements in Learning*. Hershey: IGI Global. Pp. 169-185 doi:10.4018/978-1-61520-937-8.ch008
- MARCANO, B. (2008). Juegos serios y entrenamiento en la sociedad digital. *Revista Teoría de la Educación*, 9(3), 93 - 107.
- MARQUÉS GRAELLS, P. (2008). Impacto de las tic en la enseñanza universitaria. *Revista DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, 11, 0–0. Recuperado el 2/04/2019 de <http://www.raco.cat/index.php/DIM/article/view/87133>
- MCLUHAN, M.(1964). *Understanding Media .The extensions of man*. New York: McGraw-Hill
- MESTRE, J. (1973). *Goya o los Juegos y Recreos de una Sociedad Española*. Madrid: Deporte 2000.
- MIRES, F. (2000). *Teoría política del nuevo capitalismo o el discurso de la globalización*. Caracas: Editorial Nueva Sociedad..
- ORTIZ COLÓN, A. M., PEÑAHERRERA LEÓN, M., y ORTEGA TUDELA, J. M.

- (2012). Percepciones de profesores y estudiantes sobre las TIC. Un estudio de caso. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (41), 1-15. Recuperado el 26/04/2019 de <http://edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/352/92>
- PRENSKY, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6.
- REAL DECRETO 1513/2006, de 7 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas de la Educación primaria
- RUIZ, R. C. (2012). Juegos tradicionales, patrimonio cultural inmaterial de la humanidad: una revisión a través de la pintura. *Revista Digital de Educación Física*, 15(15), 7–20.
- SÁNCHEZ SÁNCHEZ, D. A. (2007). El periodismo digital. *Revista Lasallista de Investigación*, 4(1), 67–73.
- SITMAN, R. (2003). Más allá de la información: la prensa en la enseñanza de ELE. En: *Actas XIV Congreso Internacional de ASELE*. Burgos. Pp. 96–109.
- SUÁREZ RAMÍREZ, S. (2015). *Los titulares en los cibermedios deportivos: Principales figuras retóricas y su aplicación didáctica*. Tesis doctoral. Badajoz: Universidad de Extremadura. Recuperado el 07/02/2019 en: <http://158.49.113.108/handle/10662/3089>
- SUÁREZ-RAMÍREZ, S. y SUÁREZ-MUÑOZ, A. (2016): La retórica del titular deportivo en la prensa española. *Revista Documentación de las Ciencias de la Información*, 39, 83-118. <http://dx.doi.org/10.5209/DCIN.54408>
- TERCEIRO, J. B. (1998). El texto impreso en la cultura digital. *Revista de Occidente*, 206, 110-125.
- TORRES VARGAS, G. (1995) *La Universidad en sus publicaciones. Historia y perspectivas*. México: Universidad Nacional Autónoma de México
- VALERIA, C. (2011). *Actividades y juegos para mejorar la comprensión y expresión en educación primaria*. 224–233.
- VAN DIJK, T. (1980). Estructuras y funciones del discurso. In *Anthropos (Barcelona)*.
- VIÑALS BLANCO, A., y CUENCA AMIGO, J. (2016). Ocio entre pares en la era digital: percepción del ocio conectado juvenil TT - Leisure between the digital age pair: perception youth connected leisure. *Revista Psicología del Deporte*, 25, 61–65. Recuperado el 06/03/2019 de: <http://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/pt/ibc-160085>

VIVANCOS, J.(2008). *Tratamiento de la información y competencia digital*. Madrid: Alianza Editorial.

WE ARE SOCIAL y HOOTSUITE (ed.) (2018). *Digital in 2018: Essential insight into Internet, social media, mobile and ecommerce use around the world*. Recuperado el 08/01/2019 en: <http://bit.ly/2O2VJJW>

7. ANEXOS



Anexo 1. Fuente: *Marca.com*. Recuperado el 15 de Mayo de 2019



Anexo 2. Fuente *Marca.com*. Recuperado el 20 de Mayo



Anexo 3. Fuente: *Marca.com*. Recuperado el 28 de Mayo



Se acerca la gran montaña. Se encadenarán [redacted] subidas entre la etapa del viernes, y la penúltima en el Monte Avena, el 1 de junio. Recordamos la hazaña de Chris Froome el año pasado en el serrato del Finestre, pero también las explosiones del líder Simon Yates o el francés Thibaut Pinot. Algo [redacted].

En cada equipo hay un auténtico ejército con directores, preparadores, nutricionistas, cocineros, fisioterapeutas, psicólogos, fisiólogos y médicos que planifican y recetan fórmulas para que a sus aspirantes a la general no les ocurra lo que al inglés el año pasado. "Todavía hay [redacted] de despejar", dice el jefe de entrenadores del Movistar Team, Mikel Zabala, que acaba de incorporarse a la caravana, "pero hay una rutina bá [redacted] sindible para intentar que no nos sucedan ese tipo de explosiones. Yo creo que Yates ya ha aprendido, está guardando energía".

Zabala enumera lo i [redacted]: "Se debe llevar estrictamente la rutina de recuperación desde que acaba la etapa, con u [redacted] carga de hidratos y proteínas, frío para mitigar las inflamaciones, un buen masaje al llegar al hotel, cuidar mucho las rutinas, no abusar del móvil, especialmente antes de ir a dormir... y [redacted] porque media hora menos de sueño parece que no, pero es mucho al cabo de las tres semanas".

Anexo 4. Fuente *Marca.com*. Recuperado el 1 de Junio de 2019