**TAREA 1.**

**Introducción del artículo**

La introducción de tu artículo tiene una estructura particular, la cual está formada por:

1. ¿Qué se presenta en tu artículo? Aquí tendrás que hacer una descripción muy general de tu documento, toma en cuenta tus objetivos (general y particulares).

Sobre el artículo, busca exponer la relevancia de las artes como agente generador de pensamiento divergente e innovador, que, en conjunto con las habilidades científicas y cultura tecnológica, son vitales para resolver problemas del siglo veintiuno. Además, presenta las creencias de los educadores en cómo esta colaboración es necesaria para desarrollar seres humanos con pensamiento crítico, sentido humano y creatividad

1. ¿Por qué y para qué estudiar el tema que presentas desde el enfoque o perspectiva que lo escribes?

En un mundo tan avanzado tecnológicamente, y tan interconectado como nunca, se requieren de nuevas[[JR2]](https://d.docs.live.net/d1ddb4426bae27e1/Escritorio/ACC.docx#_msocom_2) generaciones de profesionistas que sean tecnológicamente letrados (Khine y Areepattamannil,2019) y capaces de adoptar versatilidad y agilidad en sus soluciones. El U.S Bureau of Labor Statistics estimó que ocupaciones en el campo de las ciencias STEM[[1]](https://d.docs.live.net/d1ddb4426bae27e1/Escritorio/ACC.docx#_ftn1) experimentaran un crecimiento de 8.0 % para 2029, a comparación del 3.7% de otras ocupaciones (Zilverman & Ice, 2021). Ante tal necesidad, el rol de la educación es crucial, pues para formar dichos profesionistas es necesaria una educación que enseñe estas disciplinas mediante problemas de la vida real, desde una aproximación transdisciplinaria, no desde materias aisladas. (Khine y Areepattamannil,2019). Esto es crucial, pues la educación tradicional ha procurado distribuir estos conocimientos en campos completamente individualizados, como conocimientos distintos y separados; concibiendo espacios de aprendizaje que limitan o plenamente restringen la innovación al resolver problemas, brindando una experiencia poco enriquecedora o auténtica.

1. ¿Cómo está estructurada tu información a lo largo del texto? Aquí te puedes apoyar de tu índice.

Introducción:

* Concepto STEAM: ¿Por qué es necesario combinar estas disciplinas para educar a los más pequeños?

-Necesidad de educación de ciencias exactas

-La necesidad de la creatividad, autoexpresión y ambigüedad en las ciencias exactas.

-Arte para generar creatividad e interés por aprender.

Mejorando el interés y las aproximaciones a los campos de estudio.

-La trayectoria educativa como testimonio de la importancia de la interdisciplinariedad.

-El problema del sistema actual con respecto al interés.

-Exposición del arte como importante valor académico.

Exposición del desarrollo intelectual del alumno.

* Creatividad y autoexpresión
* Liderazgo y pensamiento crítico

**Introducción**

En un mundo tan avanzado tecnológicamente, y tan interconectado como nunca, se requieren de nuevas[[JR2]](https://d.docs.live.net/d1ddb4426bae27e1/Escritorio/ACC.docx#_msocom_2) generaciones de profesionistas que sean tecnológicamente letrados (Khine y Areepattamannil,2019) y capaces de adoptar versatilidad y agilidad en sus soluciones. El U.S Bureau of Labor Statistics estimó que ocupaciones en el campo de las ciencias STEM[[1]](https://d.docs.live.net/d1ddb4426bae27e1/Escritorio/ACC.docx#_ftn1) experimentaran un crecimiento de 8.0 % para 2029, a comparación del 3.7% de otras ocupaciones (Zilverman & Ice, 2021). Ante tal necesidad, el rol de la educación es crucial, pues para formar dichos profesionistas es necesaria una educación que enseñe estas disciplinas mediante problemas de la vida real, desde una aproximación transdisciplinaria, no desde materias aisladas. (Khine y Areepattamannil,2019). Esto es crucial, pues la educación tradicional ha procurado distribuir estos conocimientos en campos completamente individualizados, como conocimientos distintos y separados; concibiendo espacios de aprendizaje que limitan o plenamente restringen la innovación al resolver problemas, brindando una experiencia poco enriquecedora o auténtica.

Por ello, un recurso que promocione estrategias de pensamiento artístico como: tolerancia a la ambigüedad, oposición a la rigidez de pensamiento y toma de riesgos(Eisner,2002), es tan importante. A su vez, permite convertir el aula en espacios creativos donde “Teachers cultivate learning environments in which students feel safe and in which they have permission to explore, take risks and fail.”( Harris et al., 2018,p.165).

Sobre el artículo, busca exponer la relevancia de las artes como agente generador de pensamiento divergente e innovador, que, en conjunto con las habilidades científicas y cultura tecnológica, son vitales para resolver problemas del siglo veintiuno. Además, presenta las creencias de los educadores en cómo esta colaboración es necesaria para desarrollar seres humanos con pensamiento crítico, sentido humano y creatividad (Jolly,2014).

Ejemplo:

Procesos de sustitución léxica en el español americano: El caso de *coger* y *agarrar*

1. Introducción

Uno de los cambios de paradigma en la lingüística moderna es el reconocimiento de que no existen divisiones tajantes entre sincronía y diacronía (Company 2003: 52). Este planteamiento epistemológico nos permite replantear nuestro quehacer, con el fin de generar estudios integradores entre los diversos ‹niveles de lengua›, así como en relación con la variación lingüística en general y el estudio diacrónico de las lenguas en particular.

Sobre estas bases, es posible estudiar una de las diferencias dialectales léxicas más notables entre el español peninsular y el americano en el uso del verbo *coger*, cuyo uso en América es reducido debido a la connotación que posee —‹realizar el acto sexual› (*DRAE*, *s.v. coger*)—, como se ejemplifica en (1). Esta alternancia forma parte de un fenómeno más general que ha propiciado que la variante americana del español reemplace el verbo *coger* con otros que puedan abarcar el vacío semántico dejado, como *tomar* o *agarrar*.

(1) A él lo habían visto cogiendo con un muchacho (Vargas, 2002)

En la cama no se coge, Viviana, a ver si aprendés. (Jimenez, 2009)

Así, esta investigación tiene como objetivo general ofrecer un estudio diacrónico sobre la sustitución léxica de *agarrar* por *coger* en el español hispanoamericano desde inicios del siglo XIX hasta nuestros días. Los objetivos particulares de esta investigación son tres: a) realizar una observación general de la frecuencia de uso de los verbos *coger* y *agarrar* en los dialectos peninsular y americano del español en los últimos 200 años y verificar los cambios cuantitativos que presentan en este periodo; b) analizar los contextos de uso de ambos verbos, mediante el estudio de los complementos verbales —especialmente, directos— que comparten, a fin de establecer el espacio semántico en el que se realiza la sustitución del verbo *coger* por el verbo *agarrar*; c) observar los contextos en los que el español americano mantiene el uso del verbo *coger* y aquellos en los que se da el reemplazo con el verbo *agarrar*, para determinar el ritmo de sustitución léxica en el caso de este par de verbos.

Los cambios en cuestión han sido analizados sobre un corpus diacrónica y temáticamente diverso (véase infra §2). La evidencia de los cambios observados estará fundada en el análisis cuantitativo mediante la presentación de las frecuencias relativas (Company 2006, Reguera 2008).

Este trabajo está organizado, además de la presente introducción, en tres apartados generales. En el apartado 2 se describe la metodología para la selección y conformación del corpus sobre el que se ha realizado este estudio. El apartado 3 plantea una breve revisión bibliográfica y un estado de la cuestión sobre los problemas básicos relacionados con el tema objeto de estudio. El apartado 4 ofrece el análisis cuantitativo y cualitativo del corpus. Cierran este trabajo unas conclusiones, que aparecen en el apartado 5.