

**ESTRATEGIA DIDÁCTICA MEDIADA POR TIC PARA EL RESCATE DE LA  
MEMORIA HISTÓRICA Y TRADICIONES DEL CORREGIMIENTO DE ORIHUECA,  
ZONA BANANERA**

Trabajo Presentado para Obtener el Título de Especialista en

Especialización en Informática para el Aprendizaje en Red

Fundación Universitaria Los Libertadores

Martha Victoria Meneses Alvear

Santa Marta, Septiembre de 2016

Copyright © 2016 por Martha Victoria Meneses Alvear

Todos los derechos reservados

## **Dedicatoria**

Le dedico este proyecto a mis padres Eneida y Gustavo a mi hermana Nathaly, a mi sobrino Thiago, y a mi esposo Karel por su paciencia apoyo y amor incondicional.

## **Agradecimientos**

Agradecimientos a, rey del universo por hacer posible la culminación de este trabajo, a mi padre Gustavo por apoyarme en hacer este idea en su escuela, a los docentes del colegio Rodrigo Vives de Andreis del corregimiento de Orihueca y los estudiantes que creyeron en mí y este proyecto.

A todos ellos mil gracias !!!

## Tabla de contenido

	Pág.
Resumen.....	9
Abstract.....	10
Capítulo 1. Problema .....	11
1.1 Planteamiento del problema.....	11
1.2 Formulación del problema .....	11
1.3 Objetivos.....	11
1.3.1 Objetivo general.....	11
1.3.2 Objetivos específicos .....	12
1.4 Justificación .....	12
2.1 Antecedentes.....	14
2.1.1 Internacionales .....	14
2.1.2 Nacionales.....	14
2.1.3 Locales o regionales.....	15
2.2 Marco contextual .....	15
2.3 Marco teórico .....	16
2.3.1 Aprendizaje significativo .....	17
2.4 Marco tecnológico .....	18
2.4.1 Entorno Web y Web 2.0.....	18
2.5 Marco legal .....	19
Capítulo 3. Diseño metodológico .....	20
3.1 Tipo de investigación.....	20
3.3 Instrumentos.....	22
3.3.1 Instrumentos de diagnóstico .....	22
3.3.3 Instrumentos de evaluación.....	22
3.4 Análisis de resultados .....	23
3.5 Diagnóstico .....	27
Capítulo 4. Propuesta .....	28

4.1 Título de la propuesta.....	28
4.2 Descripción .....	28
4.3 Justificación .....	28
4.4 Objetivo.....	28
4.5 Estrategia y actividades.....	29
4.6 Contenidos .....	29
4.7 Personas responsables.....	31
4.8 Beneficiarios .....	31
4.9 Recursos.....	31
4.10 Evaluación y seguimiento.....	31
Capítulo 5. Conclusiones .....	34
5.1 Conclusiones.....	34
5.2 Recomendaciones .....	34
Lista de referencias .....	36

**Lista de tablas**

	Pág.
Tabla 1 Estrategias y actividades .....	32
Tabla 2. Recursos .....	34
Tabla 3. Evaluacion y seguimiento .....	35

## Lista de figuras

	Pág.
Figura 1. Mapa de Orihueca.....	14
Figura 2. Estudiante en practica .....	22
Figura 3. Estudiante en capacitacion .....	23
Figura 4. Estudiante en capacitacion .....	23
Figura 5. Herramienta creada para el proyecto.....	33
Figura 6. Captura de aplicación paa edicion en el movil.....	33
Figura 7. “Margarita” entrevista a su abuela .....	37
Figura 8. “Mildred y Ada Luz entrevista a “Tony” .....	38
Figura 9. “Mildred y Ada Luz entrevista a “Tony” .....	38
Figura 9. “Mildred y Ada Luz entrevista a vecinos de su bario .....	39

## Resumen

Los estudiantes del colegio Rodrigo Vives de Andreis del corregimiento de Orihueca no conocen la historia ni sus tradiciones que se han perdido en el tiempo tras generaciones, pero hoy en día gracias al fácil acceso del Internet y a la manipulación de aparatos tecnológicos se puede redescubrir documentando y difundiéndolo en la Web.

Para el desarrollo de este proyecto fue necesario capacitaciones y talleres con estudiantes de grado 9°, 10°, y 11° para luego pasar a la práctica. Se contó con la participación de personas que fueran familiares o amigos de los estudiantes y que tuvieran alguna historia interesante que contar, las cuales se documentaron utilizando sus teléfonos móviles. De lo anterior se obtuvo como resultado la creación de un pequeño archivo audiovisual que servirá para un redescubrimiento cultural y de referencia para los habitantes del corregimiento de Orihueca, y estudiantes y docentes del colegio Rodrigo Vives de Andreis.

**Palabras claves:** Orihueca, generaciones, Internet, Web, historia, archivo audiovisual, cultura.

## Abstract

College students Rodrigo Vives de Andreis the village of Orihueca not know the history and traditions that have been lost in time after generations , but today thanks to easy Internet access and manipulation of technological devices can rediscover documenting and spreading it on the web.

For the development of this project was necessary trainings and workshops with students from grades 9 °, 10 ° , and 11 ° and then go to practice. It was attended by people who were relatives or friends of students and they had some interesting story to tell, which were documented using their mobile phones. From the above was obtained as a result creating a small audiovisual archive that will serve for a cultural and reference for the inhabitants of the village of Orihueca rediscovering and college students and teachers Rodrigo Vives de Andreis .

**Keywords:** Orihueca, generations, Internet, Web, history, audiovisual archives, cultural.

## **Capítulo 1. Problema**

### **1.1 Planteamiento del problema**

En el presente año 2016 los estudiantes del colegio Rodrigo Vives de Andreis de los grados 9° 10° 11° de bachillerato se encuentran pasando por una “revolución tecnológica”, gracias a que cuentan con fácil acceso al Internet y disponen de modernos aparatos tecnológicos como celulares inteligentes (Smartphone) y tabletas, así como también manejan redes sociales como Facebook, Instagram. Sin embargo, no van más allá, lo cual hace que no aprovechen el uso de la tecnología para su aprendizaje y en la mayoría de los casos desconocen que la misma les proporciona recursos que les ayudan a enriquecer su conocimiento. Por ejemplo, muchos estudiantes no conocen la historia de su pueblo, ignoran la importancia que tiene y la riqueza cultural que ellos poseen; así como tampoco saben documentar lo que existe a su alrededor pues para ello es casi invisible todo aunque siempre lo ha tenido allí.

### **1.2 Formulación del problema**

¿Cómo incentivar a los estudiantes para que aprendan a utilizar la tecnología para descubrir su historia y sus tradiciones que se han perdido tras varias generaciones?

### **1.3 Objetivos**

#### **1.3.1 Objetivo general**

Implementar una estrategia didáctica la cual mediante el buen uso de la tecnología permita a los estudiantes del colegio Rodrigo Vives de Andreis del corregimiento de Orihueca Zona Bananera documentar las historias de sus habitantes olvidadas por generaciones.

### **1.3.2 Objetivos específicos**

Recopilar las costumbres y tradiciones de familiares de los estudiantes y/o habitantes el pueblo de manera profunda.

Elaborar un archivo audiovisual en donde los estudiantes y profesores puedan consultar la historia y tradiciones contada por sus habitantes.

Diseñar actividades didácticas que permita a los estudiantes del colegio Rodrigo Vives de Andreis aprender a manejar aplicaciones de edición de video en sus smartphones y tabletas; así como subirlos a la web.

### **1.4 Justificación**

Para el corregimiento de Orihueca es importante que las nuevas generaciones conozcan su historia cómo se fundó, cuales son las costumbres de sus antepasados y de sus primeros habitantes; pues en estos momentos no existe una identidad propia. Aunque es un corregimiento del que casi no se tiene referencia, es un lugar que evoca épocas de bonanza bananera del cual—solo quedan algunas casas y un sinfín de historias, y a pesar de ello, los jóvenes no tienen idea.

Por lo tanto el incentivar a los jóvenes a que investiguen y conozcan esa parte de la historia puede generar motivación en ellos y los puede llevar a aprender a valorar lo que tienen. Por el momento, el lugar es un sitio “*exótico*” para extranjeros y personas del interior del país que han leído algo del “*realismo mágico*” de Gabo, y hasta ha sido escenario para rodaje de escenas de películas de Hollywood.

Así pues uno de las maneras para llevar a los estudiantes a un acercamiento a su identidad es por medio de la tecnología, ya que es muy fácil para ellos su manejo y accesibilidad. Uno de los recursos para poner en practica esta actividad es la plataforma de videos llamada You tube,

pues hace ya muchos años es de uso cotidiano y es muy importante para la difusión de contenido, es por eso que el uso de esta herramienta facilita aún más el conocimiento autónomo y a los docentes como material y referencia para los ambientes virtuales de aprendizaje. (AVA).

## Capítulo 2. Marco referencial

### 2.1 Antecedentes

Se realizó una investigación de los antecedentes del manejo de equipos audiovisuales en estudiantes para documentar o utilizarlo como herramienta educativa y se encontró que existen fundaciones que se proponen manejar este tipo de dinámicas para la inclusión social en personas vulnerables o conocer su historia. A pesar de que no existen antecedentes específicamente relacionados con el tema del presente proyecto, estos sirven de guía para su realización.

#### 2.1.1 Internacionales

La ONG llamada “*Cine en Movimiento*” (2002) se establece como objetivo buscar que las poblaciones vulnerables produzcan y dirijan sus cortometrajes en La Plata (Argentina), este proyecto avanza desde hace ya 14 años y enseña a los chicos de La Villa del Gran Buenos Aires a usar cámaras y el lenguaje audiovisual para contar sus propias historias, logrando como resultado más de 270 producciones en donde participaron gente de calle y mujeres vulnerables que los llevo a tener una inclusión en la sociedad.

#### 2.1.2 Nacionales

Según Lozano (2010) en su trabajo titulado “Palenque graba sus sueños”, donde se establece como objetivo que los niños escriban sus propias historias y las graben, el cual se da en respuesta al problema que los niños de Palenque no conocen su propia identidad. El autor refiere como metodología la practica directa con el manejo de cámaras, logrando como resultado su primer cortometraje.

### **2.1.3 Locales o regionales**

Según Villafañe (2008) un indígena Arhuaco es el productor general de una película que fue grabada en la Sierra Nevada de Santa Marta, donde establece como objetivo la naturalidad de las poblaciones indígenas, para las cuales anteriormente han malinterpretado sus creencias logrando como resultado que ellos mismos sean autores de sus propias representaciones.

## **2.2 Marco contextual**

El corregimiento de Orihueca hace parte del municipio de la Zona Bananera, y está ubicado a una hora de la carretera de la ciudad de Santa Marta, Magdalena. Se le llama Orihueca por que anteriormente sus antiguos habitantes encontraron huacas llenas de oro. Su actividad económica es la agricultura, el cultivo de banano y la palma africana, también la ganadería y la cosecha de distintas frutas.

El único colegio que existe en el corregimiento se llama Rodrigo Vives de Andreis que está ubicado en el barrio las Palmas, en el cual funcionan diferentes niveles educativos en las jornadas de la mañana, tarde y noche; es calendario A, el área es rural y es de carácter público, tiene un grupo global de aproximadamente 3.005 estudiantes. El colegio se encuentra ubicado en una zona de fácil acceso para los habitantes del pueblo, aunque no cuenta con una infraestructura de salas de informática, posee internet inalámbrico a través del cual los estudiantes se conectan desde sus teléfonos celulares o tabletas todo el tiempo están consultando tareas y trabajos, revisando sus redes sociales o intercambiando conversaciones con sus demás compañeros de clase.

**Imagen 1.** Mapa de ubicación de la IED. Rodrigo Vives de Andreis.



**Fuente:** <http://orihueca-magdalena.blogspot.com.co/p/historia.html>

### 2.3 Marco teórico

El modelo pedagógico a usar en este proyecto es el constructivista, pues, gracias a los aparatos electrónicos que los estudiantes poseen y que son de fácil acceso para ellos, serán libres de investigar cual es la mejor historia o situación para documentar, y el docente será un guía para retroalimentar lo que ellos encuentren. Esto crea más cercanía entre los mismos estudiantes y el profesor teniendo una nueva experiencia de aprendizaje.

Las competencias que se plantean para el proyecto son las siguientes:

- **Tecnológica:** Busca que se integre herramientas tecnológicas para el aprendizaje libre del estudiante, como Smartphone, tabletas, Web 2.0, pantallas digitales y plataformas de video.
- **Comunicativa:** Permitir una conexión cercana entre docentes y estudiantes gracias a los espacios virtuales de aprendizaje.
- **Investigativa:** Pretende que los estudiantes generen conocimiento ya sea buscando en internet o en libros, revistas o blogs. Para ello es necesario que los docentes sepan manejar este tipo de herramientas para que los estudiantes tengan un buen uso de las mismas.

### **2.3.1 Aprendizaje significativo**

Según Becker (1998) el aprendizaje significativo se presenta en la medida que los profesores constructivistas dejan que los alumnos manejen el computador para su aprendizaje autónomo y para el desarrollo de su creatividad; en cambio de los profesores tradicionales quienes prefieren ser los únicos que poseen el conocimiento, y el estudiante solo repite o transcribe.

En los últimos diez años, muchos investigadores han explorado el papel que puede desempeñar la tecnología en el aprendizaje constructivista, demostrando que los ordenadores proporcionan un apropiado medio creativo para que los estudiantes se expresen y demuestren que han adquirido nuevos conocimientos. Los proyectos de colaboración en línea y publicaciones web también han demostrado ser una manera nueva y emocionante para que los profesores comprometan a sus estudiantes en el proceso de aprendizaje. (p. 29).

Así pues, es importante que los alumnos y los docentes se integren en este nuevo modelo de pedagogía que brinda un aprendizaje individual, pues a diferencia del tradicional este es activo y los estudiantes crean sus esquemas mentales que cada vez se va agrandando a medida que reciben nuevos conceptos o ideas. Siguiendo a A. Becker (1998):

Se puede establecer que algunas investigaciones han demostrado que los profesores constructivistas, a diferencia de los profesores tradicionales, fomentan entre sus alumnos el uso del ordenador para realizar actividades escolares. En contraste, los profesores tradicionales promueven, como sistema de aprendizaje, situarse frente a la clase a impartir la lección, limitando a que los alumnos tengan la oportunidad de pensar libremente y usar su creatividad, al mismo tiempo que tampoco promueven el uso de la tecnología en clase. Esta investigación también expone que esta relación (constructivismo/ ordenador) es ideal, probablemente debido al hecho de que la tecnología proporciona al estudiante un acceso ilimitado a la información que necesita para investigar y examinar sus vidas. Facilita la comunicación, permitiendo que el estudiante exponga sus opiniones y experiencias a una audiencia más amplia y también se expone a las opiniones de un grupo diverso

de personas en el mundo real, más allá de la barrera del aula escolar, escuela y la comunidad local – todas las condiciones óptimas para un aprendizaje constructivista. (p. 29, 30).

## **2.4 Marco tecnológico**

### **2.4.1 Entorno Web y Web 2.0**

Es una plataforma o interfaz que tiene programas para la ejecución, reproducción o desarrollo web. Desde hace 20 años este término se ha popularizado con la llegada del mundo digital y las escuelas han adoptado el entorno web para simplificar y crear nuevos modelos pedagógicos. Las redes sociales, los wiki, blogs, entre otros, hacen parte de este conjunto de programas que ayudan a encontrar y crear contenido ya que estos son interactivos y son un punto de encuentro para el intercambio de información.

Para este proyecto se utilizara una página web y una aplicación móvil, estas dos son totalmente gratis y de fácil manejo, pues cada estudiante la lleva consigo en su teléfono móvil:

*YouTube*, este es el más común en la web y está prácticamente reemplazando la televisión y el cine. Esta herramienta creada hace más de diez años es utilizada como recurso educativo para algunos docentes y alumnos debido a que existe libertad para colocar el contenido que uno desee y los bajos costos de internet banda ancha hacen esta plataforma sea importante para la enseñanza.

*Viva video*, es una aplicación móvil gratuita que se encuentra en las tiendas de aplicaciones (*ios, Android*), es muy fácil de manejar para personas mayores de 12 años, está en idioma español y se puede descargar en Colombia y en varios países del mundo. Esta aplicación servirá para editar la documentación que los estudiantes hagan para luego subirlo inmediatamente a su canal de *You tube* creado previamente.

## 2.5 Marco legal

"La Ley 115 de 1994, también denominada Ley General de Educación dentro de los fines de la educación, el numeral 13 cita "La promoción en la persona y en la sociedad de la capacidad para crear, investigar, adoptar la tecnología que se requiere en los procesos de desarrollo del país y le permita al educando ingresar al sector productivo" (Artículo 5)"

"La Constitución Política de Colombia promueve el uso activo de las TIC como herramienta para reducir las brechas económica, social y digital en materia de soluciones informáticas representada en la proclamación de los principios de justicia, equidad, educación, salud, cultura y transparencia"

"La Ley 1341 del 30 de julio de 2009 es una de las muestras más claras del esfuerzo del gobierno colombiano por brindarle al país un marco normativo para el desarrollo del sector de Tecnologías de Información y Comunicaciones. Esta Ley promueve el acceso y uso de las TIC a través de su masificación, garantiza la libre competencia, el uso eficiente de la infraestructura y el espectro, y en especial, fortalece la protección de los derechos de los usuarios

## **Capítulo 3. Diseño metodológico**

### **3.1 Tipo de investigación**

El tipo de investigación de este trabajo es acción cualitativa que según Pérez Serrano (1994: 465) define "la investigación cualitativa se considera como un proceso activo, sistemático y rigurosos de indagación dirigida en el cual se toman decisiones sobre lo investigable en tanto esta en el campo de estudio".

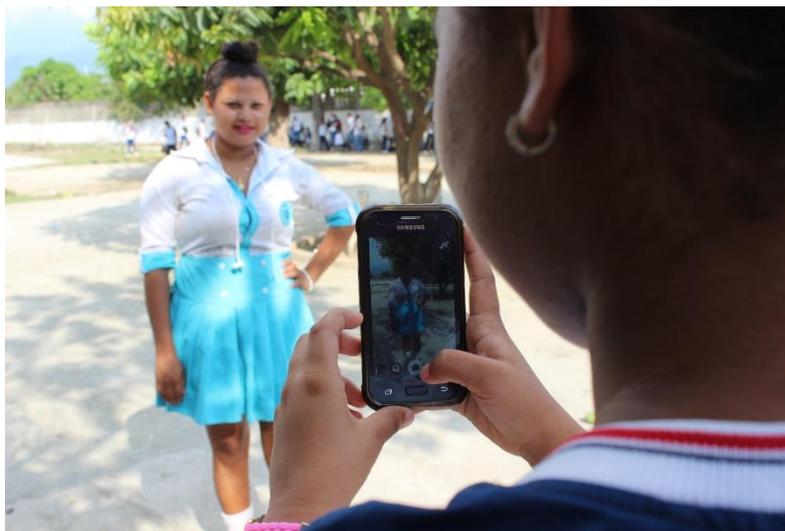
En el presente proyecto se evidencia la investigación cualitativa porque al profundizar en el contexto de la población se llegó a la conclusión de que hacía falta el uso de las TIC para poder llegar a los estudiantes y que tuvieran interés alguno en recuperar su memoria histórica, utilizando herramientas de fácil manejo y acceso, como lo son Smartphone o tabletas; combinadas con aplicaciones gratuitas.

### **3.2 Población y muestra**

La población corresponde a estudiantes de 9°, 10° y 11° del colegio Rodrigo Vives de Andreis. Por ser Orihueca un Corregimiento de la Zona Bananera, muchos de ellos no tienen computadores ni conexión a Internet pero si tienen Smartphone con conexión a datos y tabletas, aunque son pocos los que conocen el uso del internet como herramienta pedagógica y por eso hacen un mal uso del mismo.

La muestra la conforman 8 estudiantes de grado 9°, 8 estudiantes de grado 10°, y 9 estudiantes de grado 11°, siendo en total 25 estudiantes; caracterizándose por ser jóvenes que mostraron interés en aprender a usar las tecnologías, tales como: el uso de nuevos conceptos de fotografía, video y edición, el manejo de plataformas virtuales de video, y herramientas de aprendizaje totalmente nueva para ellos.

**Imagen 2.** Estudiantes de 11° del colegio Rodrigo Vives de Andreis de Orihueca poniendo en práctica los planos de cámara “*plano general*”.



**Fuente:** Propiedad de la autora.

**Imagen 3.** Estudiantes de 9° 10° 11° del colegio Rodrigo Vives de Andreis de Orihueca en el taller de “cómo hacer un documental con un teléfono móvil”.



**Fuente:** Propiedad de la autora.

**Imagen 4.** Estudiantes de 9° 10° 11° del colegio Rodrigo Vives de Andreis de Orihueca en el taller cómo hacer un documental con un teléfono móvil”.



**Fuente:** Propiedad de la autora.

### **3.3 Instrumentos**

#### **3.3.1 Instrumentos de diagnóstico**

El diagnóstico para este proyecto se hizo con una encuesta de 8 preguntas específicas con respuesta de si/no, en el cual se les fue entregado a los estudiantes para que respondieran y se lo entregaran al profesor de grupo. Para ver el contenido de la encuesta ver Anexo 1.

#### **3.3.3 Instrumentos de evaluación**

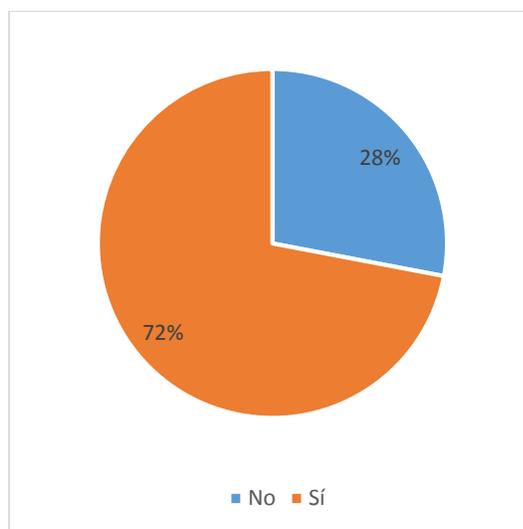
El instrumento de evaluación fue observación directa de manera abierta pues no hubo intromisión en la actividad en la que estaban los estudiantes, solamente se observó a manera de espectador en lo que ellos hacían en la investigación, en el manejo de cámara y en el uso las demás herramientas.

Los estudiantes pusieron en práctica la teoría dada en una capacitación previa donde se les enseñó el lenguaje audiovisual, aspecto técnico y el uso de la tecnología para la educación, luego salieron a campo donde investigaron que personas querrían ser grabadas y que historias podrían aportar a la recuperación de la memoria del corregimiento, algunos aceptaron de manera inmediata otros por el contrario se sintieron reacios cuando vieron cámaras tan simples como la de un celular.

Los estudiantes al terminar de grabar el material decidieron crear un canal en la plataforma de *you tube* para subir allí todos los videos que hicieron, y difundirlos en sus redes y como material escolar para los estudiantes en las clases de sociales e historia de los últimos años de bachillerato que por lo popular y fácil acceso a esta web cualquiera puede acceder ya sea por link o por código QR.

### 3.4 Análisis de resultados

**Gráfica 1.** ¿Tiene acceso a internet en su casa o desde un teléfono móvil?

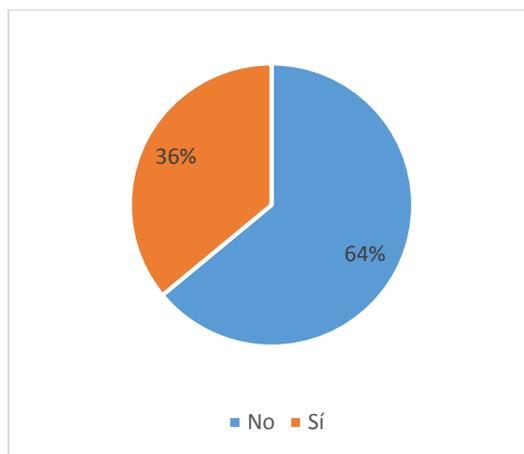


**Fuente:** Propiedad de la autora.

De acuerdo a la Gráfica 1, los estudiantes manifiestan que tienen internet en sus teléfonos en un 72%, lo que hace que pueden utilizar herramientas tecnológicas sin necesidad de tener wifi.

El otro 28% acceden a internet con poca frecuencia y solo pueden acceder de manera restringida cuando encuentran alguna señal inalámbrica (wifi).

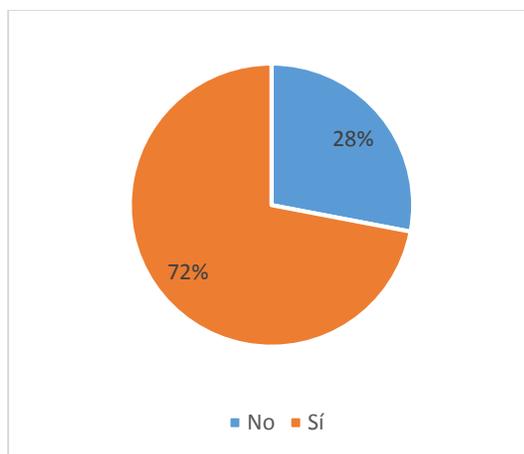
**Gráfica 2.** ¿Conoce la importancia del video en la educación?



**Fuente:** Propiedad de la autora.

De acuerdo a la Gráfica 2, un 64% de los estudiantes no conocen el uso del video para instruirse o para aprender algún tipo disciplina, mientras que el otro 34% solo conoce que se pueden consultar temas pero creen que no sea formal.

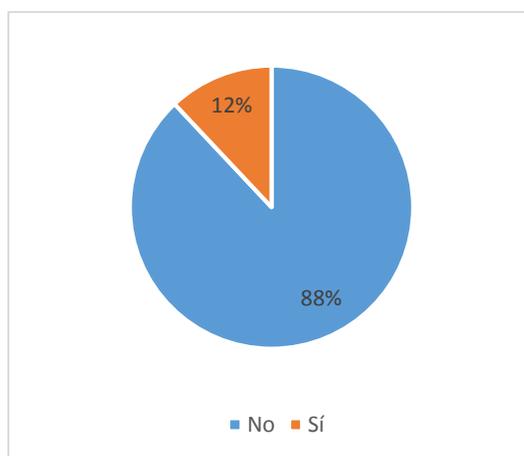
**Gráfica 3.** ¿Ha creado videos como parte de las actividades escolares?



**Fuente:** Propiedad de la autora.

De acuerdo a la gráfica 3 un 72% ha hecho videos en actividades escolares pero sin ningún tipo de finalidad educativa solamente de entretenimiento el otro 28% no ha tenido ningún tipo interés en hacer videos de ningún tipo.

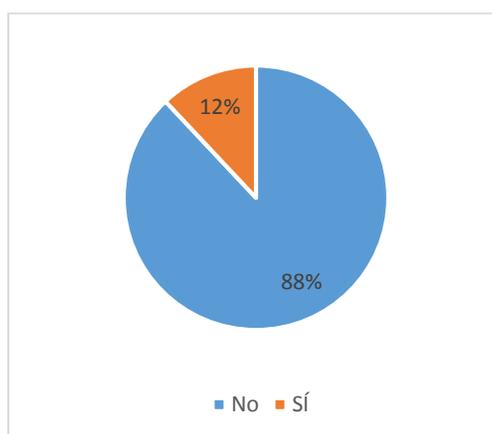
**Gráfica 4.** ¿Sabe crear videos para las actividades escolares?



**Fuente:** Propiedad de la autora.

Según la gráfica 4, el 88% no sabe hacer videos de carácter escolar o educativo y el otro 12% cree haber hecho videos escolares pero sin ningún tipo de orientación técnica ni tecnológica.

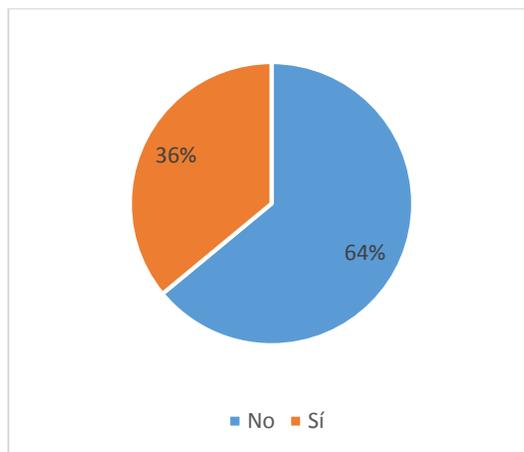
**Gráfica 5.** ¿Conoce las "nubes" de almacenamiento web?



**Fuente:** Propiedad de la autora.

Según la gráfica 5, los estudiantes no conocen las nubes de almacenamiento, el otro 12% si lo tienen claro pues las redes sociales son una nube para guardar fotos, videos y mensajes.

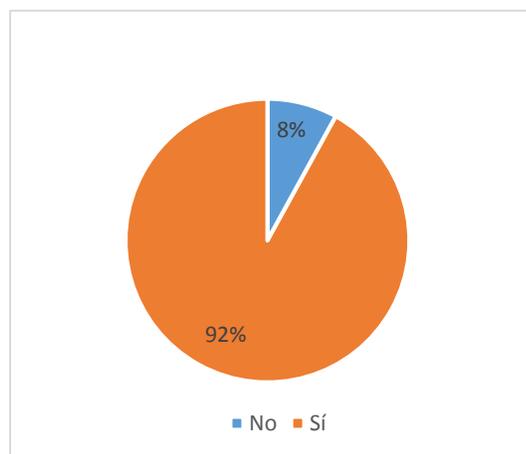
**Gráfica 6.** ¿Busca tutoriales de video para instruirse sobre alguna duda académica cuando no está el profesor?



**Fuente:** Propiedad de la autora.

Según la gráfica 6 un 64% no busca tutoriales de video en internet desconociendo que es una forma más dinámica de aprender y el 36% si sabe utilizar los videos para aprender algún tema o disciplina.

**Gráfica 7.** ¿Le gusta ver películas o documentales que le aporten a su conocimiento?

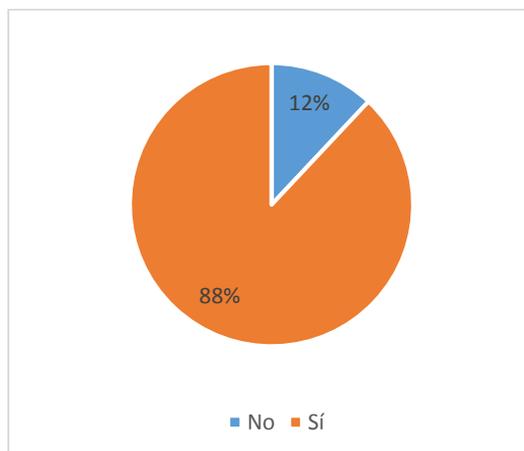


**Fuente:** Propiedad de la autora.

Según la gráfica 7 un 92% ve documentales para instruirse en algún tema en especial, es la gran mayoría, pues, el documental maneja un lenguaje explícito y de fácil entendimiento para cualquiera que lo vea ya sea ciencias, historia, entre otros, es por ello que muchos lo toman como

un tipo de aprendizaje. El otro 12% no ha aprendido o no le interesa ver documentales para expandir su conocimiento.

**Gráfica 8.** ¿Le gustaría aprender el uso del video como estrategia para mejorar su proceso de aprendizaje?



**Fuente:** Propiedad de la autora.

Según el gráfico el 88% de los estudiantes prefieren hacer videos para su aprendizaje y aprender técnicas básicas de video para luego ponerlas en prácticas el otro 12% no lo audiovisual pues no ven relevante el hecho de documentar situaciones y hechos que han pasado.

### 3.5 Diagnóstico

En el diagnóstico se puede constatar que los estudiantes tienen interés en utilizar herramientas tecnológicas y virtuales para su aprendizaje, pero, la falta de una orientación que les incentive al buen uso de las mismas hace que no sea una actividad importante. Es por ello que a los estudiantes los motiva mucho el hecho de realizar videos escolares con sus compañeros y profesores, siendo este un primer paso a una nueva experiencia educativa.

## Capítulo 4. Propuesta

### 4.1 Título de la propuesta

#### MEMORIAS Y TRADICIONES DE ORIHUECA

#### *HISTORIAS DE PATIO*

### 4.2 Descripción

Los estudiantes del colegio Rodrigo Vives de Andreis salen a recorrer las calles de su arenoso pueblo de Orihueca, donde encuentran a habitantes sentados bajo los árboles frondosos y terrazas frescas, y quienes les cuentan las historias de sus tradiciones y memorias que ya casi no se nombran por allí. Mediante un Teléfono móvil registran lo acontecido pues no poseen nada más, pero el material es suficiente para documentar lo que más les ha llamado la atención en anécdotas, su único interés es que las personas que están afuera conozcan lo que es su pueblo y difundirlo en sus redes sociales o en su canal de videos de “*YouTube*” para que así se reconozca más.

### 4.3 Justificación

Este trabajo se ha hecho con el fin de que exista un primer paso hacia una recuperación de la memoria histórica del corregimiento de Orihueca, pues no ha existido ningún antecedente de algo parecido y aprovechando que la era digital y las herramientas tecnológicas cumplen un papel fundamental en el día a día de cada persona será vital para el desarrollo de la actividad.

### 4.4 Objetivo

Para esta propuesta se tiene en cuenta el siguiente objetivo:

Incentivar a los estudiantes del corregimiento de Orihueca para que utilicen sus aparatos tecnológicos, como móviles o tabletas, con el fin de documentar la memoria y tradiciones de los habitantes, para luego difundirlas en plataformas virtuales de video como “*YouTube*”

#### 4.5 Estrategia y actividades

**Tabla 1.** Estrategia y actividades.

Nombre de la actividad	Descripción	Medios y Materiales
Encuesta a los estudiantes para conocer el contexto y la problemática	Con la ayuda del profesor de sociales se hizo una encuesta para saber qué estudiantes y elementos habían para hacer el proyecto	Aula de clase, encuesta
Capacitación	Los estudiantes fueron capacitados con ejemplos de y referencias de las diferentes técnicas audiovisuales	Salón con videobeam, diapositivas, películas y documentales.
Investigación y practica	Los estudiantes investigaron que historias y que personas les gustaría entrevistar para luego ser documentadas	Teléfonos móviles, libreta de apuntes
Edición y difusión	Luego de ser grabado el material los estudiantes con la aplicación <i>viva video</i> en su teléfonos editaron e inmediatamente subieron a la plataforma de <i>YouTube</i>	Teléfono móviles

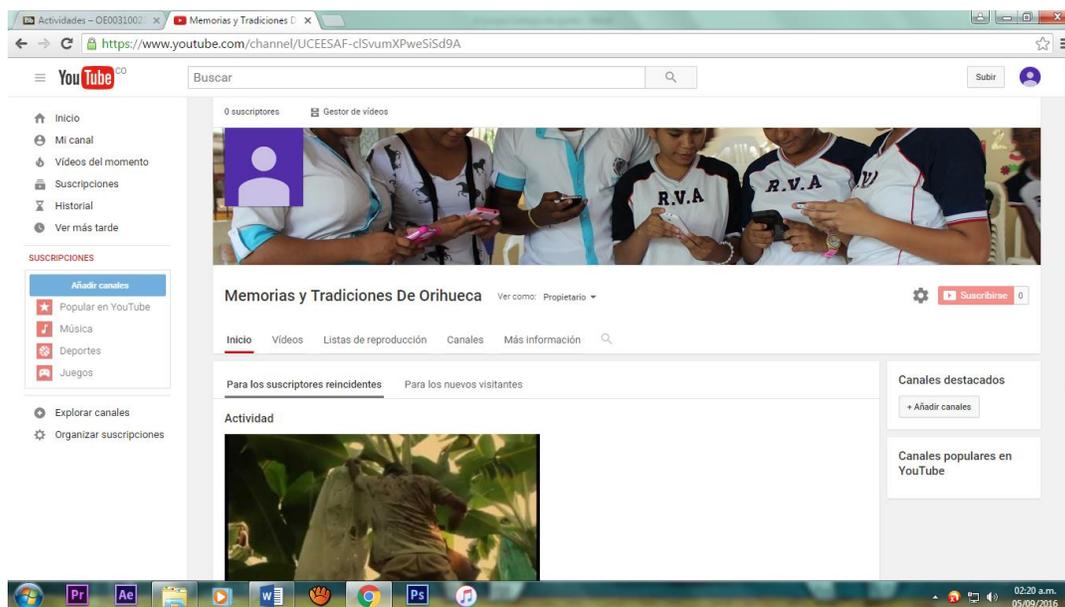
**Fuente:** Propiedad de la autora.

#### 4.6 Contenidos

Memorias y Tradiciones de Orihueca

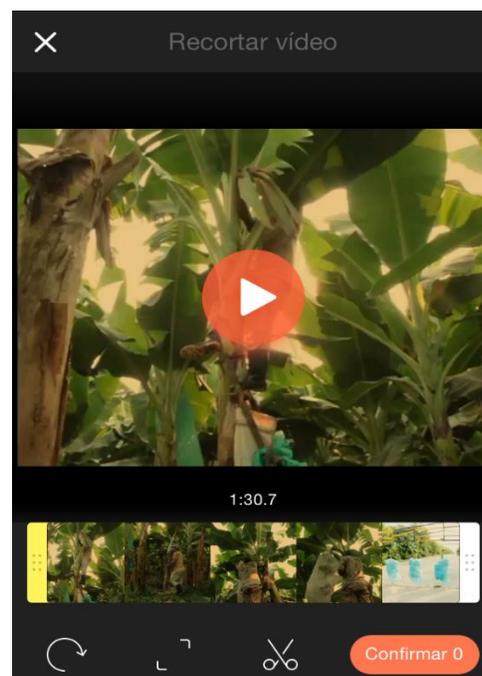
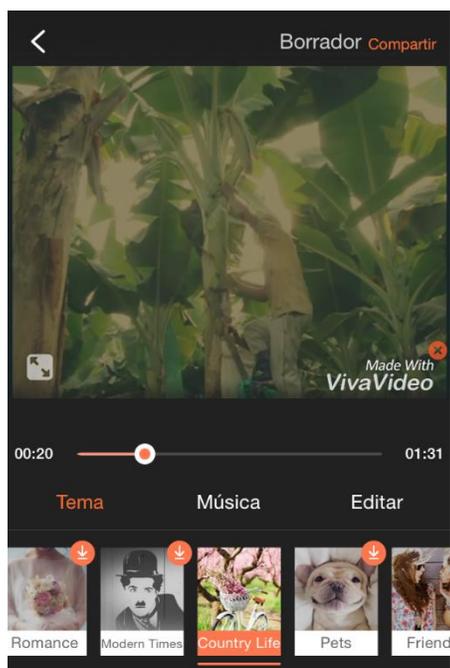
<https://www.youtube.com/channel/UCEESAF-clSvumXPweSiSd9A>

**Imagen 5.** Canal creado en la plataforma de YouTube con un correo electrónico único que se creó entre los estudiantes. El canal se llama Memorias y Tradiciones de Orihueca.



**Fuente:** Propiedad de la autora.

**Imagen 6.** Captura de la aplicación para editar video en el móvil llamada Viva Video que puede ser bajada en cualquier teléfono móvil o tableta es totalmente gratis.



**Fuente:** Propiedad de la autora.

#### 4.7 Personas responsables

Las personas responsables son el docente de Sociales el Prof. Alfredo Hernández y el Prof. de la materia de emprendimiento Prof. Gustavo Meneses.

#### 4.8 Beneficiarios

Estudiantes de bachillerato del colegio Rodrigo Vives de Andreis de Orihueca de los grado 9°10°11°, profesores de la institución y alumnos de los demás grados.

#### 4.9 Recursos

**Tabla 2.** Recursos.

<b>RECURSOS</b>	<b>FUNCION</b>
Estudiantes de 9°10°11°	Desarrollo de la actividad luego de una capacitación y taller en el aula de clase
Aula de clase con videobeam y sonido estéreo	Lugar apropiado para mostrar referencias y videos para la capacitación.
Cuerpo docente	Apoyo para poder realizar los objetivos y ayudar a la actividad con disciplina
Smartphones y tablets	Herramienta de uso cotidiano de estudiantes con la que realizaran la actividad, YouTube, Viva Video.
Plataforma Web	Herramienta a manera de nube para subir los videos que hayan editado.

**Fuente:** Propiedad de la autora.

#### 4.10 Evaluación y seguimiento

**Tabla 3.** La evaluación se realizó mediante observación directa y de manera oral.

<b>Evaluación</b>	<b>Actividad</b>
Observación directa	Mientras hacían las entrevistas los docentes observaban a los estudiante para ver cómo se comportaban y como ponían en práctica lo que aprendieron, y si tenían cualquier duda se les retroalimentaba.
Oral	En el momento del desarrollo de la actividad de campo se hacían preguntas técnicas y de cómo abordar el tema o historia a investigar.

**Fuente:** Propiedad de la autora.

**Imagen 7.** “Margarita” entrevistando a su abuela “Juana” a la orilla del Río, Zona Bananera.



**Fuente:** Propiedad de la autora.

**Imagen 8.** “Mildred y Ada Luz” entrevistando a un vecino de su barrio.



**Fuente:** Propiedad de la autora.

**Imagen 9.** “Mildred y Ada Luz” entrevistando a un vecino de su barrio.



**Fuente:** Propiedad de la autora.

**Imagen 10.** “Mildred y Ada Luz” entrevistando a unos habitantes del corregimiento de Orihueca.



**Fuente:** Propiedad de la autora.

## Capítulo 5. Conclusiones

### 5.1 Conclusiones

Las TIC en los proceso de aprendizaje ha ayudado a que los estudiantes del corregimiento de Orihueca puedan entender la importancia de enriquecer o redescubrir la memoria histórica, pues las herramientas digitales (aplicaciones, videos, páginas web, you tube ) han ayudado a lograr que se cumplan las competencias establecidas y obteniendo como resultado un interés en seguir aportando ideas para lo audiovisual ya que se dieron cuenta de lo fácil y accesible es el manejo de herramientas de este tipo de herramientas.

Esta actividad ha dejado una “semilla” en la mente de cada estudiante ya que ellos sentían la curiosidad de hacer grabaciones pero no tenían el conocimiento y solo se limitaban a de presionar REC, pero gracia a este primer paso ellos miran las cosas de manera distinta, ya saben los conceptos técnicos y tienen referencia de cómo se hace un documental, también han mirado a su alrededor y han reconocido su contexto de lo recursivo que pueden ser con tan solo utilizar lo que tienen en sus manos gracias al avance tecnológico en lo que ello no están exentos.

### 5.2 Recomendaciones

Se recomienda a los docentes seguir cultivando este tipo de iniciativas, pues así se puede llegar a obtener conocimiento de manera dinámica y con una experiencia diferente para los estudiantes.

- Incentivar a los estudiantes a ser recursivos y que el hecho de no tener grandes equipos se pueden hacer grandes cosas.
- Enseñar el uso del Internet en general para el aprendizaje.

- Dar a conocer el valor de las historias y tradiciones y de lo importante que es el rescate de la misma.
- No tener excusas para no desarrollar una idea.

### Lista de referencias

- Ariza Edwin (2014) Orihueca Para Todos. Recuperado de: <http://orihueca-magdalena.blogspot.com.co/p/historia.html>
- Conozca las competencias TIC que deben tener los docentes del siglo XXI (2014) Recuperado de: <http://www.mineducacion.gov.co/cvn/1665/w3-article-338281.html>
- El teléfono móvil como herramienta pedagógica (2016). Recuperado de: <http://www.educacontic.es/blog/el-telefono-movil-como-herramienta-pedagogica>
- Grijalva Calero, Macheno Duran Silvia.(2012). Investigación cualitativa Recuperado de: <http://www.monografias.com/trabajos95/investigacioncualitativa/investigacioncualitativa.shtml>
- Hernández Requena Estefany (2008). El modelo constructivista con las nuevas tecnologías: aplicado en el proceso de aprendizaje. Recuperado de: <file:///C:/Users/VICKY/Downloads/Dialnet-ElModeloConstructivistaConLasNuevasTecnologiasApli-2799725.pdf>
- Herrera Delghams, L (2008) Tres etnias de la Sierra Nevada de Santa Marta decidieron contar su historia en un documental. El Tiempo. Recuperado de: <http://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-4584601>
- ONG Cine en movimiento (2002). Desde el margen: filman para contarle al mundo cómo son sus vidas en la villa. La Nación. Recuperado de: <http://www.lanacion.com.ar/1897480-desde-el-margen-filman-para-contarle-al-mundo-como-son-sus-vidas-en-la-villa>
- Torres de Torres María de Ginger (2008) Modelos Pedagógicos. Recuperado de: <https://gingermariatorres.wordpress.com/modelos-pedagogicos/>

## Anexo 1. Encuesta a estudiantes

### FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES ESP. EN INFORMÁTICA PARA EL APRENDIZAJE EN RED

1. ¿Tiene acceso a internet en su casa o desde un teléfono móvil?  
SI\_\_\_\_ NO\_\_\_\_
2. ¿Conoces la importancia del video en la educación?  
SI\_\_\_\_ NO\_\_\_\_
3. ¿has creado videos como parte de las actividades escolares?  
SI\_\_\_\_ NO\_\_\_\_
4. ¿sabes crear videos para de las actividades escolares?  
SI\_\_\_\_ NO\_\_\_\_
5. ¿Conoces las “nubes” de almacenamiento web?  
SI\_\_\_\_ NO\_\_\_\_
6. ¿Busca tutoriales de video para instruirse sobre alguna duda académica cuando no está el profesor?  
SI\_\_\_\_ NO\_\_\_\_
7. ¿le gusta ver películas documentales que le aporten a su conocimiento?  
SI\_\_\_\_ NO\_\_\_\_
8. ¿Le gustaría aprender el uso del video como estrategia para mejorar su proceso de aprendizaje?  
SI\_\_\_\_ NO\_\_\_\_