

**NARRATIVA DIGITAL Y SU IMPLICACIÓN  
EN LA PEDAGOGÍA DE LA ERA TECNOLÓGICA.**

MANUEL MONTAÑA CRISTANCHO

Universidad Distrital Francisco José de Caldas

Maestría en Comunicación – Educación

Línea: Literatura

Bogotá, Colombia. Septiembre 2016

**NARRATIVA DIGITAL Y SU IMPLICACIÓN  
EN LA PEDAGOGÍA DE LA ERA TECNOLÓGICA.**

MANUEL MONTAÑA CRISTANCHO

Director de tesis:

Hernán Javier Riveros Solórzano

Universidad Distrital Francisco José de Caldas

Maestría en Comunicación – Educación

Línea: Literatura

Bogotá, Colombia, Julio 2016

NOTA DE ACEPTACIÓN

Director de tesis:

Hernán Javier Riveros Solórzano

---

Nombre

---

Evaluador 1:

---

Evaluador 2:

## DEDICATORIA.

Si en algo ha servido el desarrollo de esta tesis, aparte de para generar un conocimiento aún mayor sobre las diferentes evocaciones a lo digital, es para reconocer a esas personas que han estado siempre cerca dando su aliento y esperanza a las ideas que dentro de lo posible se han intentado dar, Don Manuel y Doña Gloria, los dos seres que han mantenido la llama vital encendida son los artífices de este esfuerzo y para ellos principalmente va dedicada esta obra que aunque muy sencilla, hace parte de un ideal de grandeza para ellos. Por otra parte, mis dos acompañantes Karen y Sara, quienes también han visto y motivado muchas de las situaciones vistas en este proceso, su conocimiento también está plasmado en este documento. Para todos ellos que son parte fundamental de mi vida y para los que han estado ahí también, amigos, compañeros, aliados y patrocinadores, les dedico cada parte de este esfuerzo por lograr ser un magister de este país.

## AGRADECIMIENTOS

A parte del agradecimiento a mis padres por su patrocinio, a mi hermana y mi sobrina por su compañía y por su paciencia en este proceso y porque gracias a los cuatro he llegado a donde he llegado; debo extender estos agradecimientos a las personas que han sido parte integral de esta investigación. Comenzando por el Profesor Hernán Javier Riveros, quien dentro de su paciencia ha tenido la sabiduría de guiar este proceso no solo como tutor sino como una guía muy clara del transcurso por el cual se ha movido la investigación. Por otra parte, agradezco a los docentes de la Línea de Literatura del proyecto de Maestría en Comunicación y Educación de la Universidad Distrital, quienes aportaron durante estos años sus conocimientos para el buen desarrollo del sentido del magister en los que fuimos sus estudiantes. Muchas gracias a todos por sus aportes.

## **Resumen**

Esta investigación se desarrolló en el Colegio Ciudadela Educativa de Bosa IED, ubicado en la localidad de Bosa de la ciudad de Bogotá. Para este estudio se tuvo como referencia inicial, el desarrollo del Hipertexto, las narrativas digitales y la pedagogía en la era tecnológica. A partir de estas temáticas se han tenido en cuenta la selección de los antecedentes pertinentes y su importancia con respecto al desarrollo temático en la práctica, para esta situación se aplicaron varias herramientas metodológicas funcionales para la visión que los estudiantes tienen sobre esta forma de recibir las narraciones. Para esta intención, este estudio se realizó bajo un enfoque cualitativo descriptivo, el cual se desarrolló a través de la investigación - acción – educativa, para lo cual, se plantearon dos técnicas específicas, la entrevista semi-estructurada y la observación participante, teniendo como base cuestionarios, videos, registros fotográficos, grabaciones y anotaciones de clase, de manera que estos elementos aportaron en la profundización de la problemática a observar. Esta observación dio pie para el desarrollo de actividades que marcan la ruta metodológica para el camino que se establece en la visión que se ha de realizar de las temáticas propuestas. A partir de lo anterior, se establece una experiencia reflexiva sobre los diferentes conceptos de lectura a través de medios digitales y la visión que existe en el aula acerca del manejo de los diferentes instrumentos digitales.

Palabras clave: Educación, hipertexto, narrativas digitales, nuevas tecnologías de la información y la comunicación, aula virtual, pedagogía.

## TABLA DE CONTENIDO

### INTRODUCCIÓN

#### 1. CAPITULO UNO: CONSIDERACIONES GENERALES DEL ESTUDIO

##### 1.1. Definición del problema

##### 1.2. Objetivos

##### 1.2.1. Objetivo general

##### 1.2.2. Objetivos específicos

#### 2. CAPITULO DOS: LA NARRATIVA DIGITAL

##### 2.1. ¿Qué es el Hipertexto? Conjeturas sobre el elemento hipertextual

##### 2.2. El Hipertexto y las nuevas formas de leer

##### 2.3. Narrativa y los nuevos Textos Digitales

#### 3. CAPITULO TRES: PEDAGOGÍA DIGITAL

##### 3.1. ¿Cómo se ve lo digital en el aula?

##### 3.2. La evolución de la pedagogía hacia lo digital

##### 3.3. Literatura y pedagogía digital

##### 3.3.1. ¿Qué es pedagogía digital?

##### 3.3.2. ¿Qué características tiene la pedagogía digital?

##### 3.3.3. ¿Qué es una lectura digital?

##### 3.3.4. ¿Qué es la Literatura Digital?

#### 4. CAPITULO CUATRO: NARRATIVA DIGITAL EN EL AULA

##### 4.1. PRIMERA PARTE: DEL HIPERTEXTO EN LA ENSEÑANZA

##### 4.1.1. ¿Cómo se maneja la información hipertextual?

##### 4.1.2. ¿Cómo se ve El Hipertexto En La Literatura?

##### 4.1.3. ¿Dentro de la pedagogía cómo se maneja esta narrativa digital?

##### 4.1.4. Para Concluir

##### 4.2. Segunda Parte: El Trabajo En El Aula, Un Proceso Hacia La Narrativa Digital

##### 4.2.1. PROYECTO 1: EL CAMINO DE LO AUDIOVISUAL.

##### 4.2.2. PROYECTO 2: UNA VISIÓN DE LA NARRATIVA DIGITAL

## 5. CAPITULO CINCO: DISEÑO METODOLÓGICO

### 5.1. ¿QUÉ ES INVESTIGACIÓN CUALITATIVA?

#### 5.1.1. Desde los términos de la Investigación – acción

##### 5.1.1.1. El porqué de la Investigación – acción – educativa

### 5.2. PROCESO A DESARROLLAR.

#### 5.2.1. Modelo de Investigación.

#### 5.2.2. Contexto de la Investigación.

#### 5.2.3. Grupo de Estudio.

#### 5.2.4. Técnicas e instrumentos

## 6. CAPITULO SEIS: HALLAZGOS

### 6.1. El hipertexto, más allá de un link.

### 6.2. Lo digital como nuevo instrumento pedagógico.

### 6.3. Educación 1.0 Y La Función Del Docente

### 6.4. Visiones sobre la literatura digital en el aula.

### 6.5. Posibilidades De La Narrativa Digital.

## CONCLUSIONES

## REFERENCIAS

## ANEXOS

## INTRODUCCIÓN

Hablar del uso de la tecnología en el aula de clase, es observar la misma no solo como una mera herramienta sino como una posibilidad de mejorar la forma en la que se trabaja y por medio de la cual se genera una mejor motivación en el estudiante. Bajo esta premisa, esta investigación conocida como “Narrativa Digital Y Su Implicación En La Pedagogía De La Era Tecnológica” se desarrolla en el marco de investigación propuesta en para la Maestría en Comunicación y Educación de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas, presentando las correspondientes acotaciones teórico-prácticas que dan cuenta de la relación entre la pedagogía y la escuela en relación con el desarrollo de las narrativas digitales.

Para el desarrollo de este trabajo de inmersión en el aula se utilizó la metodología de investigación acción educativa que hace parte de un desarrollo cualitativo en el cual se configura la realidad dentro del aula y su relación con los estudiantes, los cuales pertenecen al barrio Bosa Porvenir, localidad 7 de la ciudad de Bogotá, Distrito Capital (Colombia). Este grupo de estudio fue conformado por 41 estudiantes de grado décimo, que se hallan en un rango de edad entre 15 y 18 años los cuales viven en los barrios aledaños al colegio en la localidad de Bosa en su mayoría de estrato 2.

De acuerdo a estos datos, se realizó la exploración en el aula de clase con los estudiantes y su relación con la lectura de diferentes tipos de texto, evidenciando que los grados de lectura han cambiado según el avance de la tecnología, de cierta manera se presenta un tipo de evolución en la forma de abordar un texto según el medio en el que este se presente. Según esto se puede observar que las herramientas digitales en un principio son identificadas como una simple herramienta de trabajo mediante la cual se puede distribuir o impartir un conocimiento, donde la información se pueda transmitir por una vía más práctica, pero se queda solo en eso en

el sentido instrumental que presenta el medio, quitándole la posibilidad a que se convierta en algo más útil para la generación de un pensamiento crítico dentro de una didáctica aún mayor.

Entornos donde la tecnología cambie la forma por medio de la cual se adquiere un conocimiento es una de las metas de la educación actual, más aún en comunidades cuyos sectores educativos han perdido cierta relevancia con respecto a los sistemas más avanzados en el campo de la pedagogía. Es evidente que, debido al poco desarrollo tecnológico existente en sociedades como la colombiana, sectores como la educación ven una dificultad muy grande al intentar apropiarse de herramientas digitales dentro del aula de clase. Problemáticas como la falta de equipos o el mal estado que presentan los ubicados en una sala de sistemas, son parte de la realidad en un entorno educativo como el colombiano, donde el poco apoyo genera que estos no estén presentes de manera óptima en la realidad de una escuela que necesita adentrarse en estas dinámicas para estar a la par de la evolución subyacente en el entorno donde viven los jóvenes pertenecientes a las nuevas generaciones, las cuales se ven cada vez más y más influenciadas por los contextos digitales, generando una realidad dentro de una sociedad virtual que a ellos les atrae, convirtiéndolos en usuarios de un entorno cada vez más variado y cambiante donde la educación tiene una oportunidad de incluirse para generar un cambio de visión hacia el uso y apropiación de estas tecnologías, ya que es evidente que muchas veces las mismas solo se quedan en la situación de acercar una información y facilitar el acceso a muchas realidades ajenas a las de su contexto, sin ningún tipo de reflexión o mirada crítica de lo presentado, y es por eso que fenómenos como el de You Tube sean tan inciertos en su forma de influenciar a un sector de la población, ya que muchas veces una información vista a través de un video publicado por este medio es tomado como una verdad cuando en realidad es solo una tergiversación de una información recibida de otros medios y que debido a la falta de pensamiento crítico del usuario,

se convierte en una certeza para muchos que reciben esta información. Demostrando esto, la necesidad que desde el aula se generen procesos críticos de lectura y creación escrita de los mismos para que así se desarrolle un mejor sentido hacia el que se enfoque una visión reflexiva del medio al cual se acerca la población estudiantil.

Otro factor relevante adelantado en este proyecto de investigación surgió justamente desde la necesidad de atender a dicha contención de manera que se ofrezca a los niños, niñas y jóvenes de hoy, una alternativa diferente a la rigurosidad de la escuela en cuanto a normas, formas de enseñar, relación tanto con el sujeto de aprendizaje como con el docente, el desarrollo personal del individuo -como sujeto que puede visualizar la tecnología de una forma diferente, de forma crítica y que puede realizar un acercamiento a ella desde la creación y la proyección de sus habilidades.

## **Antecedentes**

Los antecedentes que en ésta investigación presenta, sirvieron de base para la investigación ya que no sólo desarrollaron el componente teórico, sino también son estudios minuciosos analizados desde la realidad contextual de varios países latinoamericanos, no muy lejanos a la realidad de Colombia. Analizar, el proceso de creación y aplicación de una narrativa hipertextual y su respectiva vinculación en la era moderna de la tecnología, nos debe llevar a través de un proceso histórico que ligue estos procesos correspondientes, es así como, la humanidad ha creado diferentes maneras para poderse comunicar y expresar. Originariamente fueron las imágenes y la lengua oral (los vehículos de comunicación por excelencia), mucho antes de que se estableciera el código alfabético. Esos vehículos transportan relatos de generación en generación, manteniéndose viva la memoria colectiva. Sin embargo, en los dos últimos siglos, ha surgido un despliegue de conocimientos científico- tecnológicos. Con la imprenta, el siglo XIX fue

eminentemente narrativo ya que permitió que se expandieran los saberes hacia todos los lugares posibles. En el siglo XX, los autores literarios buscaron los modos de romper las limitaciones que imponía la tradición heredada del siglo XIX a su labor creativa. Ello significaba eliminar lenguajes orales, multiplicar perspectivas, romper la sucesión cronológica del discurso... Se propone así un reto que se distancia del esquema secuencial propio de los discursos narrativos (introducción, desarrollo y desenlace).

La discontinuidad en la trama es la característica básica que señala la fragmentación del discurso propio de la red. Otro de los objetivos es intentar acabar con los obstáculos que nacen del papel y la lectura en formato de libro. Sin embargo, el placer de la lectura de un relato escrito, un relato audiovisual o de un hipertexto difiere en función del contexto cultural que los producen. Nacieron así obras no lineales (o que se plantean suprimir la linealidad) publicadas en papel, especialmente durante la segunda mitad del siglo XX: Diccionario Jázaro de Milorad Pavic

Rayuela, de Julio Cortázar" El jardín de los senderos que se bifurcan", del libro Ficciones de Jorge Luis Borges. Si una noche de invierno un viajero y El castillo de los destinos cruzados, de Italo Calvino Cien mil millones de poemas..., de Raymond Queneau...

También, sin ser "alta literatura", aparecieron todo tipo de obras de *Elige tu propia aventura* o Libros Juego en los que la lectura se completaba con otros elementos más propios de los juegos de mesa: dados, anotaciones, etc. Estas obras intentaban romper el paradigma narrativo moderno, en el que los papeles del lector, el narrador, los personajes, el tiempo, etc. estaban plenamente establecidos.

Podemos también, observar dentro del trabajo del hipertexto en la escuela un texto de Julio Cabrero Almenara (1996) quien a través de la experiencia de la Universidad de Sevilla y la Expo 92 de Sevilla realiza un proyecto conocido con el nombre de "Navegando, construyendo: la

utilización de los hipertextos en la enseñanza” y por medio la cual se presentan dos momentos muy específicos de los efectos de los adelantos tecnológicos en la visión que tiene la sociedad sobre la evolución del ser hacia la tecnología. Al principio se denota como en esa época se generaba una sensación de asombro al observar los elementos novedosos que brindaba en sus inicios la inclusión de este elemento en los sistemas de información de la época. Por otro lado, se analiza las posibilidades que este avance podría tener para el desarrollo de un programa de aula más dinámico y motivante debido a sus posibilidades de interacción con el medio. En consecuencia, este trabajo presenta un panorama de las posibilidades que ofrece el hipertexto y como su buen manejo puede apoyar los diferentes procesos de interacción en el aula y da un paralelo a la situación actual.

Dentro de las posturas teóricas que hacen parte de esta investigación se destaca la de George Landow (1997), quien a través del libro “Hypertext 2.0 : The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology”; En donde se presentan las situaciones que se presentan en la sociedad con respecto al hipertexto y su entorno dentro de la comunicación y como esta situación va evolucionando a medida que la tecnología avanza. Este libro no es solo la única referencia con respecto a ese tema pues Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology (1991) Hypertext 3.0 : Critical Theory and New Media in an Era of Globalization (2005) del mismo autor, tratan el tema con respecto al hipertexto pero en niveles un poco más de la sociedad actual y las comunicaciones en general, mientras que en el ya nombrado objeto de estos antecedentes se trabaja un poco más los elementos que dentro de la educación modifican el desarrollo desde la visión de lo digital. Es así como la evolución tecnológica también genera un cambio en el pensamiento del mundo en general y la educación no debe estar alejada de esta situación, ya que es parte importante en las bases de cada comunidad ya

sea formada o en formación. Se deben generar espacios donde los adelantos en tecnología también generen una mejor interacción del ser con el conocimiento que requiere dentro de la sociedad. En conclusión, Landow considera que elementos como el hipertexto son una parte fundamental de las sociedades actuales, así mismo como el desarrollo de las tecnologías que ayudan a comunicar un conocimiento, esta debe potenciarse mediante los aspectos expuestos y sobretodo debe ser una parte importante de la educación, que complementa el aprendizaje en la escuela.

Otro acercamiento, un poco más reciente, es el realizado por Jaime Alejandro Rodríguez (1999) con su texto “Hipertexto y literatura”, en el cual el autor reúne varios de sus análisis dentro del contexto de las narrativas de ciudad y la probabilidad que el hipertexto posibilita en la interacción del lector con la historia que se presenta delante de sí. Es una visión muy narrativa de este contexto y como se puede relacionar con el entorno en el que se desarrollan las narrativas de ciudad en el espectro de la cultura bogotana principalmente. En este escrito también encontramos uno de los elementos principales de esta investigación en su parte práctica y es la visión de las obras literarias del autor y como pueden ser aprovechadas para dar una mirada al entorno de la textualidad digital y es con respecto al llamado hipermedia narrativo titulado “Gabriela Infinita” con el cual Rodríguez da un ejemplo de las posibilidades audiovisuales que permiten no solo el uso del hipertexto sino de todo un entorno digital y que es en última instancia la motivación de este proyecto de investigación.

Observando un poco el contexto de la pedagogía y su acercamiento a la tecnología, se tiene en cuenta el texto de Roberto Aparicci (2009) “Pedagogía Digital” publicado en el libro “Educación y lenguaje” donde el autor presenta una visión muy clara sobre las perspectivas a futuro que debe tener la pedagogía respecto al desarrollo de las nuevas tecnologías, además de

una reflexión en torno a los fallos que la educación ha tenido con respecto a la instrumentalización de las TIC en el aula, lo que debe replantearse constantemente para generar elementos de crítica y reflexión en torno a una educación totalmente mediada por lo digital y en cuyo entorno se desenvuelven los ciudadanos de las nuevas generaciones y por consiguiente los estudiantes de esta generación que cada vez le apunta más al desarrollo de una sociedad 3.0

Desde el punto de vista de la narrativa digital y sus diferencias con la transcripción digital de la literatura se observó un proyecto de tesis de la Universidad Nacional donde la autora, Bibiana Andrea Victorino (2011), hace un recuento alrededor de las reflexiones que genera el trabajo con una plataforma digital llamada Narratopedia. Esta tesis tiene como título “Narración Digital o Digitalización de la narrativa”, presentado las posibilidades que brindan los medios digitales en su ánimo de crear un medio por el cual el lector no solo genere un proceso más agradable de lectura, sino que se vea acompañada siempre por un proceso creativo al generar textos a partir de estos textos.

# 1. CAPITULO 1: CONSIDERACIONES GENERALES DEL ESTUDIO

## 1.1. Definición del problema

Uno de los inconvenientes más relevantes en la educación actual de nuestro país es el poco interés que los estudiantes demuestran en su proceso lector en el sentido tradicional ligado al texto escrito, lo que hace necesario la creación de proyectos que abarquen diferentes didácticas (cada vez más innovadoras) que permitan un mejoramiento de este proceso. Dentro de esta problemática se caracteriza el hecho de que un gran número de los estudiantes están llegando a niveles universitarios con un déficit lector, no solo en el canon de lectura sino en la propia forma de asimilar las propuestas textuales.

En contraposición a esta situación, es interesante observar que esos mismos estudiantes, pese a sus inconvenientes con la lectura en físico, son personas cuya vida social y personal está influenciada por el mundo virtual, en el que encuentran territorios propios de conocimiento e interacción, que se convierten en espacios que manejan a la perfección y en los cuales se puede adentrar la educación.

Es evidente que el reconocimiento, uso y dominio del mundo virtual como estrategia pedagógica en el aula, genera mejores respuestas y amplios resultados cuando se desliga del simple uso instrumental –necesario, eso si- y se vincula concretamente al aprovechamiento mediante la práctica directa en proyectos de investigación en los cuales participa activamente el estudiante.

Debido a esto, surge la necesidad de retomar un proceso de construcción cognitiva de sentido por medio del reconocimiento, uso y dominio del recurso informático como estrategia

pedagógica en el aula, donde se generan mejores respuestas y amplios resultados si se separa del simple uso instrumental, iniciativa que como se ve, quedó estancada en un momento determinado, debido a la falta de un conocimiento pertinente por parte de las instituciones educativas con respecto al tema tecnológico o por la falta de recursos físicos en las mismas. En este caso se debe recurrir al término Hipertexto, acuñado por Theodore Holm Nelson en su libro “Literary Machines” donde lo refiere como “lectura no secuencial” y así:

“Hipertexto es la presentación de información como una Red de nodos enlazados a través de los cuales los lectores pueden navegar libremente en forma no lineal. Permite la coexistencia de varios autores, desliga las funciones de autor y lector, permite la ampliación de la información en forma casi ilimitada y crea múltiples rutas de lectura” (Holm, 1965)

A partir de esta definición, podemos relacionar los avances de la narrativa Hipertextual con los nuevos conceptos en aprendizaje y es allí donde entramos a trabajar con el concepto más acertado de Alfonso Gutiérrez Martín en donde relaciona la alfabetización digital, con la tradicional:

“Hemos basado la alfabetización en la capacidad de expresión y la alfabetización digital en la capacidad de ser no solo receptor, sino también emisor en la era digital. Nunca antes en la historia han existido las posibilidades técnicas de generar información y comunicarse que existen hoy día” (Gutierrez Martín, 2003)

Por eso es necesario crear alternativas estratégicas que sirvan a docentes para generar en sus alumnos iniciativas propias, y de esta manera hacer frente a una problemática claramente identificada, se han notado en variados estudios que la implementación de medios interactivos audiovisuales es una estrategia que gradualmente se ha visto en alza, y más cuando nos encontramos con nuevas tecnologías que posibilitan hacer de la enseñanza una labor más eficiente y encausada en los requerimientos del nuevo milenio.

Esto, además, sin dejar de lado aquellos elementos que permitan ayudar a retomar una mirada crítica – argumental sobre los diferentes tipos de lectura en que se verá fundamentada esta propuesta, así recuperar en el estudiante un sentido más profundo de la lectura alejándose de la sociedad de consumo, permitiendo así una función más crítica del hipertexto literario.

Teniendo claro el panorama problemático reflejado, se plantea un proceso de comprobación que conduce a revisar a fondo las perspectivas teóricas que se quieren desarrollar, entre ellas el desarrollo de la pedagogía y tecnología informática, ligándolas al componente teórico de enseñanza de la lectura y los diferentes procesos cognoscitivos que ella comprende, para de esta manera articular adecuadamente el objetivo de la investigación y desarrollar un método innovador de enseñanza- aprendizaje de la lectura y generar una interacción entre el hipertexto y el estudiante, en donde él, mediante procesos lógicos mentales, será capaz de adquirir una mejor comprensión lectora debido al control del texto que lee, y por lo tanto, manifestarla en su producción escrita, generando así, un gusto por la lectura, no solo de textos alfabéticos lineales, sino también, a través de hipertextos generados en un computador.

## **1.2. Objetivos**

### ***1.2.1. Objetivo General***

Establecer elementos que ayuden a visualizar el desarrollo de la narrativa digital en el aula de clase, teniendo en cuenta el desarrollo del hipertexto en la literatura.

### ***1.2.2. Objetivos Específicos***

- a. Reconocer las diferentes visiones que existen sobre las narrativas digitales y su trabajo en el aula de clase por medio de las nuevas tecnologías.
- b. Realizar un trabajo integral en el aula de clase para motivar el acercamiento a los diferentes tipos de lectura audiovisual.
- c. Motivar el desarrollo de una creación literaria orientada hacia lo digital.

## 2. CAPITULO DOS: LA NARRATIVA DIGITAL

“Es la época la que pone las imágenes, yo tan sólo me limito a ponerle las palabras; aunque, a decir verdad, tampoco será mi destino el tema de mi narración, sino el de toda una generación, la nuestra, la única que ha cargado con el peso del destino, como, seguramente, ninguna otra en la historia”.

**Stefan Zweig**

Inicialmente se puede observar que cada uno de los elementos que compone la sociedad se ve mediado por la evolución que las diferentes tecnologías afectan directamente dentro de la adquisición o distribución de un conocimiento o información, el proceso de comunicación se verá siempre influenciado por el manejo que se le da a la tecnología subyacente en cada época determinada. Es por esta razón que el objeto de este apartado es dilucidar una de las herramientas características más útiles en el desarrollo de las comunicaciones de esta era digital, el hipertexto. Pero así como ha sido uno de los grandes elementos propios de la virtualidad en el objeto mediático, también ha sido el medio por el cual se ha podido dar gran variedad al desarrollo de unas narrativas propias de las generaciones a las que ha afectado, porque si, no es un elemento propio de las tecnologías de fines de siglo o de inicio de nuestra era, sino que es un fundamento del que muchos autores, a través de la historia, se han aprovechado para poder dar a luz de una forma mucho más creativa a historias que no son para nada lineales. A partir de lo anterior, se observará primero uno de los elementos más destacables de una narrativa digital, dando luces a que es un hipertexto y como se ve dentro del desarrollo de esta forma de ver la literatura, para

luego entrar a dilucidar como ha cambiado un poco las formas de leer de la sociedad y así dar pie para una visión más clara de cómo se desarrollan los textos digitales.

### **2.1. ¿Qué es el Hipertexto? Conjeturas sobre el elemento hipertextual**

Llegar a una definición del término a estudiar como es el de “Hipertexto” no es tarea fácil pues desde lo técnico, hasta lo netamente literario podemos encontrar elementos que nos ayudan a definir el aspecto central que deviene a un vocablo que enmarca tantos elementos. Para algunos el término se refiere directamente a los textos electrónicos, otros a los elementos de lectura multimedia, otro tanto le da esta característica directamente a las páginas web y otros llegan a ubicarlo dentro de los diferentes procesadores de textos (como el usado para realizar esta investigación) que cumplen funciones de establecer enlaces por medio de links a otros elementos.

De manera estricta podemos utilizar el análisis que hace María Jesús Lamarca en su tesis quien define tres conceptos enmarcados primero, en un modelo estructural mediante el cual se organiza y accede a una información de manera no serial; segundo, en un elemento del software por medio del cual podemos acceder o crear una información no secuencial y; tercero, un texto digital al que se puede acceder de maneras no lineales para obtener una información determinada. *(Lamarca 2010. Hipertexto: El nuevo concepto de documento en la cultura de la imagen)*

Teniendo en cuenta lo anterior se puede observar que este primer elemento relacionado con el modelo estructural, es el que vendría a ser estrictamente un hipertexto, ya que los otros dos que en algún momento han sido llamados así, son simplemente por un lado el elemento usado para llegar a ese hipertexto y por el otro un texto enriquecido por esta estructura teórica que en últimas podría ser denominado hiperdocumento; pero de igual manera y en aras al desarrollo de un

elemento que más adelante será trabajado desde lo literario se puede integrar el término de manera más teórica y menos técnica.

A partir de lo anterior, se pueden realizar algunas implicaciones desde los elementos que enmarcan esta definición de hipertexto e hipertextualidad para adentrarnos luego en el desarrollo de una narrativa hipertextual. Por un lado, se puede observar que el término como tal fue acuñado alrededor de 1965 por el sociólogo y pionero de las tecnologías de información Ted Nelson, quien al definir el proyecto Xanadú nos da los primeros esbozos del desarrollo de un sistema de escritura y edición no lineal que obtiene sentido de esos enlaces formando un solo bloque de sentido desde diferentes puntos de vista, Mostrando igualmente, que este hipertexto creado es una formación que no se presta para una producción impresa adecuada (Nelson,1981) . Por otro lado, el desarrollo de las nuevas tecnologías y el auge que desde los 80's ha ganado la informática, definitivamente generó una revolución de los esquemas mediante los cuales se adquiere la información y el conocimiento, validando lo que se desarrolló en el proyecto Xanadú y sus esquemas de desarrollo de enlaces entre hiperdocumentos y su correspondiente ruptura con una linealidad textual, dándole más forma al espectro de lectura y escritura que tenía un texto. Esto también genera que se presenten algunas implicaciones en el desarrollo material interno de cada elemento de esta nueva textualidad y es por eso que cuando se rememoran circunstancias que han tenido los diferentes avances dentro de las técnicas de escritura y lectura de textos, podemos encontrar ideas que no han sido del todo positivas a cargo de quienes reciben estos grandes avances.

Es así como; similar a la aparición del papiro, el códice de pergamino o, más tarde, la imprenta, que en su momento supusieron cambios radicales, tanto en el arte de escribir, como en la forma de leer; en la actualidad, la tecnología y su adaptación de nuevos soportes para almacenar la

información (discos magnéticos u ópticos) y las nuevas formas de acceder a esta (teléfonos inteligentes, Tablets...), modifican nuestros hábitos tradicionales de lectura y escritura. Desde hace ya más de treinta años, la disponibilidad y acceso a software llenos de hipertextos se ha ido generalizando de forma progresiva. No obstante, el estudio sobre los mismos se realiza habitualmente desde la tecnología y dejando a veces de lado aquellas perspectivas que desde lo social y lo psicológico se centren en los posibles efectos que este tipo de recurso informático pueda retener sobre sus usuarios.

Se puede observar entonces como una de las formas en la que se nota el cambio de manejo de la información es en el desarrollo que el hipertexto ha logrado sobre la escritura y por ende de la lectura; y es aquí donde la narrativa propia de un texto cambia y evoluciona a lo largo de la aprehensión que se logra con el mismo. *“No se debe olvidar que las estructuras textuales que han evolucionado a lo largo de la historia, han determinado el pensamiento casi tanto como las del lenguaje, el cual, como soporte básico de la información, influye directamente en los modos de percepción y aprehensión de la realidad. El hipertexto, como cualquier otra estructura textual, no es, por tanto, epistemológicamente neutral”* (MALDONADO, Luis Fernando. *Creación de hipertextos educativos*. Bogotá: ICFES, 1995)

Esto configura al hipertexto, no como un mero sistema de acopio informativo, ni como una masa llena de contenidos configuradas en un texto larguísimo, es decir un hiperdocumento. Un hipertexto supone, ante todo, una forma distinta de romper con la narrativa o discurso lineal, llenando la misma de elementos y variables dentro del acceso a la información que el escrito retiene desde sus bases. Se presenta entonces como una alternativa a la lectura tradicional, en donde la linealidad o no linealidad dependen de un solo factor argumental y poco técnico dentro de la lectura del texto predeterminado, y es como, ya sea en el papel o a través de una

computadora, esta lectura se convierte en una carrera de observación para lograr dilucidar un hilo argumental y llegar a la intención que tiene el autor.

El proceso de leer texto hipertextual consiste substancialmente en poder entender la lógica por la cual se organiza dentro de un contexto argumentado. Conseguido esto, es posible ingresar en el texto y realizar un trayecto lector cuyo curso lo decide el observador teniendo en cuenta sus intereses dejando un lado la intención del autor, pero sin dejar de lado el hilo que este le sugiere entre líneas. Esto se ve magnífica en nuestra era gracias a la informática, ya que esta posibilita la variación en la forma que se da la lectura y por qué no la creación de nuevos relatos.

Pero, ahora bien, si nos salimos un poco de la utopía tecnológica y nos adentramos en la visión particular de la misma, el proceso de leer o escribir directamente en un elemento hipermedial no es tan fácil, ya que más allá de los problemas de tipo técnico, como puede ser la resolución de las pantallas o micro pantallas, los teclados o sistemas táctiles, que todavía son exiguos para evitar el agotamiento tanto del observador como del creador de contenidos, se unen dificultades de tipo psicológico, ya que el manejo de hipertextos supone un cambio con la forma normal de enfrentarse a un texto. Cuando se lee o se escribe un libro, se inicia con un preconcepto de narración lineal, donde comienza y termina el texto lo que genera en la persona el hacerse una idea consumada de lo que puede abarcar en función del contexto del texto y su dedicación a un tema determinado. Enfrentado a la pantalla del computador, el no ver ni el principio ni el final, ni lo que puede abarcar su narrativa, genera en la mayor parte de lectores un descontento por no llegar a ciertas certezas textuales y más aún el escritor puede perder su rumbo dentro del laberinto de las palabras a las cuales se refiere en su texto. En este sentido, y debido a una costumbre alfabética, se llega a desengañarse de la veracidad y sencillez del soporte informático. Es por esto que generaciones que no son nativas digitales tienen en su proceso un dilema en la creación de

textos y la lectura de los mismos dentro de un campo como lo es el hipertexto. La aprehensión y dominio de ésta, otorga competencia lectora a quien la posee y evita una lectura errática o laberíntica.

Generalmente, para explicar la lectura hipertextual se recurre a una metáfora, la de la navegación por la información. Navegar por un hipertexto supone que cada lector decide su propio rumbo, dónde quiere comenzar su lectura y, por ende, dónde se termina, creando, de esta manera, su propia lectura personal y única, adentrándose en la información, recorriéndola según sus intereses y necesidades, y finalizando cuando lo desea. Puede omitir la información que ya conoce, rechazar lo irrelevante o lo que no le interesa, evitando, de esta forma, lecturas redundantes. *“Los caminos de lectura son múltiples en función de las combinaciones posibles de bloques de contenidos, además del hecho primero de poder acceder al contenido que nos interesa partiendo de diferentes puntos de inicio. Se trata de un tipo de lectura no secuencial que puede ser retomada en todo momento en el punto en el que se ha dejado, o reiniciar en otro mucho más distante”* (MALDONADO, Luis Fernando. *Creación de hipertextos educativos*. Bogotá: ICFES, 1995)

Por sus propias características se considera que el hipertexto tiene un gran potencial pedagógico, pudiendo llegar incluso a constituirse en el recurso material académico por excelencia. Sus ventajas, efectivas o potenciales, son múltiples. La más evidente es el ahorro en tiempo, resultado del rápido acceso a la información y de la selección del contenido en función de los intereses de cada lector. Esto permite una lectura individualizada que posibilita omitir la información irrelevante y que, por consiguiente, libera el aprendizaje de lecturas redundantes. La lectura hipertextual, al ser más intensa y estar más controlada por el lector, parece favorecer la capacidad de concentración y mejorar la capacidad de comprensión de lo leído. En definitiva, se trata de una

lectura más activa, creativa, reflexiva e individualizada, que desarrolla y perfecciona en mayor medida la libertad lectora.

Se puede decir que el hipertexto se ha configurado como un signo innovador dentro de los usos del lenguaje en la sociedad, y más en esta era moderna, en donde los medios de comunicación juegan un papel vital en la adquisición de un conocimiento más general; dada la importancia de esta idea, será ampliada más profundamente en el capítulo referente a la incidencia de los medios de comunicación sobre la sociedad.

## **2.2. El Hipertexto y las nuevas formas de leer**

El proceso de lectura hipertextual adapta de manera más natural el contacto y uso de información no verbal, tanto porque introduce ayudas audiovisuales (sonido, imagen, video, etc.) como porque brinda apoyo al lector mediante los enlaces, el menú o los iconos (LANDAW, George. *Hipertexto la convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*. Paidós, Barcelona, 1995)

Desafortunadamente es una característica del hipertexto que genera cierta resistencia proveniente del desarrollo propio de la escritura por medios impresos ya que fenómenos como la imprenta redujeron el enlace entre información verbal y no verbal haciendo que entre algunos receptores de este tipo de texto se diera cierta confusión al centrar su atención en el uno o en el otro medio, estableciendo ciertas cuestiones de categoría y poder que podrían ocasionar una desvalorización de lo visual. Entender que el hipertexto tiene más elementos visuales de condicionamiento hacia la lectura es un paso que se debe dar para entender que se debe replantear la manera en la que se lee o se crea un texto con estos elementos que varían la metodología de la lectura. Curiosamente este elemento termina haciendo que el escritor sobrevalore los elementos propios de lo verbal y no dé cabida a los elementos propios de un lenguaje no verbal, elementos que el mismo

hipertexto contiene en su trasegar dentro de una estructura narrativa. El hecho de la costumbre escritural dentro de una linealidad, no solo narrativa sino inherentemente textual, hace que el escritor limite su experiencia dentro del desarrollo de un texto que ya no se debe quedar solo ahí; haciendo, además, que el receptor de este texto no varíe su proceso de lectura.

Por otra parte, y como presenta Landow, uno de los inconvenientes que se deriva de la producción clásica de textos a través de la impresión de los mismos, es el poco manejo que tiene el escritor sobre su propia obra en el momento de la edición de su producto, ya que los que se dedican a ello terminan manipulando más allá de la visión del escritor; momento en el cual los contenidos digitales presentan un cambio radical, ya que apoyados en elementos visuales complementados con el apartado hipertextual le ofrecen al autor un libre manejo de su obra sin intermediarios que puedan obstaculizar la intención de su obra. (Landow 1995).

Lo anterior se suma a un proceso que, aunque fatalista, delimita una cierta muerte de la literatura (en este caso la literatura romántico- modernista); este proceso es el que se da a través de la dura competencia que presenta la imagen como una nueva forma de conocimiento frente a la palabra escrita. La forma en la que la imagen da un sentido diferente al texto genera que el observador lo vea como un elemento más sencillo para llegar a la consecución de un conocimiento y más aún de una narrativa. El sentido se halla mucho más en la superficie y se experimenta de inmediato, en lugar de descubrirse por un extenso análisis, como sí se hace necesario con textos tradicionales. El juicio de la imagen visual es menos complejo pues carece de la multiplicidad de elementos característicos de la palabra y de la ambivalencia irónica que se establece entre las palabras.

Estos contrastes entre *epistemología verbal* y *epistemología visual* (KERNAN, Alvin. *La Muerte de la literatura*. Monteávila, Caracas. 1997.) se ven más allá del solo desarrollo de lo visual y lo escrito, pues son elementos que se fusionan cada vez más con los adelantos en tecnología que hay en la actualidad y por medio de los cuales se lleva un acontecimiento narrado a las masas. Es como, por ejemplo, la televisión se convierte en una prueba de que este juego entre lo visual y lo escrito manejan diferentes situaciones propias de esta ambivalencia que a la final se confunden en un elemento de narrativa hipertextual que va ligado a los nuevos procesos culturales del ser humano. La televisión transcurre dentro de un collage continuo, tenso, descompuesto. De cierta forma, no es un ideal de la televisión el ser literariamente correctos, dejando de lado elementos muy orgánicos de una narrativa propia y que a veces solo es usada como excusa para visualizar elementos que la audiencia quiere observar. La televisión y su imagen directa y sin intrincados argumentos deja de lado lo narrativo para producir un conocimiento directo, es por eso que se dice que no produce clásicos sino entretenimiento sin importar la continuidad, sino las imágenes individuales, y aunque su reproducción de obras literarias se hace presente no es necesario un desarrollo causa/efecto para que esta genere un conocimiento sino una entretención. Ahora bien volviendo un poco a la implicación que va a tener una nueva forma de escritura, se puede observar que la literatura y la imprenta se configuran como encarnaciones de supuestos de un humanismo anterior, vinculados a asuntos tales como la verdad, la imaginación, el lenguaje, la historia. La televisión es una manera diferente de interpretar el mundo: imágenes visuales en lugar de palabras, sentidos simples y francos, no complejos u ocultos. Lo efímero, no la permanencia, episodios, no estructuras (RODRÍGUEZ R, Jaime Alejandro. *Hipertexto y*

*literatura. Una batalla por el signo en tiempos posmodernos.* Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá. 2000. Pág. 136)

Por otra parte, Juan José Martínez (1991) ofrece una interesante revisión de lo que el mismo llama “el nacimiento de la conciencia informada” (*MARTINEZ, Juan José. La fábula de la caverna. Platón y Nietzsche. Ed. Península, Barcelona, 1991*), es decir, el momento en el cual la conciencia del hombre es manejada a través de imágenes televisivas y de la información manipulada por quienes controlan los medios. Esto se refuerza cuando el televidente no tiene tiempo para que su atención se detenga en algún tipo de análisis de transición o de intencionalidad, quedándose sin una forma interpretativa perdiendo la posibilidad de captar la unidad de las cosas o su comprensión, y queda insatisfecho y expectante de un conocimiento que no va a obtener. De cierta forma la conciencia informada es una conciencia prisionera que no puede salir del juego representativo de las palabras, las imágenes y la manipulación que sobre ellas le infunden a la audiencia que recibe las mismas y que las debe o las quiere aceptar ya sea por su premura o por su facilidad de acceso. Esto genera que se asuma que la realidad sea así y no se llegue a una reflexión total del elemento que genera esta nueva manera de observar el mundo, se está tan agobiado de imágenes e información que los procesos de lectura se remiten a una mera observación y clasificación de información, sin análisis, sin proposición.

Dentro de las diferentes incidencias que puede subsistir en una disertación sobre el hipertexto se pueden materializar diferentes elementos que fundamentan una observación propia de elementos que atañen al acercamiento a un tipo de texto como este y que dan a entender un proceso de lectura al cual se llega por medio de actitudes, gestos, resistencias y discursos; de la misma manera se observan también elementos que son vehículo de persistencias, sueños, batallas, mentiras, falsificaciones, proyectos. Constituyéndose como un verdadero acontecimiento y por lo

tanto una referencia inevitable para la observación de esa lucha por el signo que caracteriza las discusiones literarias contemporáneas.

Es cada vez más definitiva esa integración que se debe dar con respecto al objeto de trabajo de la literatura, lo que debe llevar a que la literatura y la tecnología no solo lleve un texto clásico o impreso al campo digital, sino que se generen creaciones literarias que integren todas las herramientas que nos brindan las tecnologías de la información y la comunicación para que el contenido de un producto hipertextual no sea solo casual, sino que tenga un fundamento argumentado en un acervo cultural propio de la literatura. Es así como esta nueva disposición incluye tareas tales como la investigación de cambios anteriores en la tecnología de la escritura, la develación del carácter ideológico, y por lo tanto transitorio, de ciertas nociones de literatura; las posibles necesidades de reacomodo y adaptación de la práctica institucional literaria.

Pareciera ser necesario pensar en una literatura acorde con los tiempos; pero para hacer alguna propuesta válida acerca de la forma que debe adquirir esa supuesta nueva literatura se hace necesario reconocer primero la realidad actual, y ésta no puede ser descrita sino en función de miradas de larga duración como las que se intentaron aquí: en primer lugar, la historia de la escritura y de la lectura; en segundo lugar, la de los soportes de esas prácticas culturales. Pero también resultó muy útil la historia de los debates mismos: el de barroco/clásico, el de modernidad/posmodernidad, y, más recientemente, el debate entre conocimiento derivado de la palabra y conocimiento derivado de la imagen.

Es así como, más allá del desarrollo de una hipertextualidad en la literatura, el desafío más importante se encuentra en como el manejo de este elemento se puede apoyar en elementos que dan variedad a un proceso como la lectura y más aún en la creación de estos contenidos, observando que este elemento hipertextual brindan herramientas no solo fáciles de usar y cuyo

acceso es cada vez más libre, sino que también dan la posibilidad de hacer argumentos más intrincados y contenidos que pueden llegar a ser de mayor interés y análisis por parte de quien recibe este producto. Es por esto, que una de las tareas de los intelectuales que han decidido prestar atención al fenómeno hipertextual, consista en denunciar cualquier intento de oportunismo y en demandar la participación en las dinámicas de construcción de las nuevas reglas de juego. La utilización de esta poderosa ayuda tecnológica debe ser realizada de manera clara y correcta, ya que su aplicación y también la lógica de su “sistema de pensamiento” pueden ser aprovechados para acercar los viejos sueños a nuevas realidades; pero también podrían degenerar en aparatos de manipulación y degradación de la conciencia y el ser humano, tal como ha sucedido con la programación televisiva. No se pueden cometer los mismos errores de antes. Hoy más que nunca hay que estar atento a los nuevos desarrollos de esta poderosa herramienta de escritura.

### **2.3. Narrativa y los nuevos Textos Digitales**

En tiempos donde la textualidad se ve diversificada por tantos elementos, desde la imagen pura hasta la virtualidad que está en boca de todo tecno conocedor y aún más en el inconsciente colectivo de la sociedad actual, se puede entender que el todo poderoso texto impreso ya no es un legado escrito en la roca, sino que es un mero elemento de referencia para todo un mundo de textualidades existentes en el mundo actual. Es interesante como en este punto de la historia, desde la fotografía tomada a un libro para poder leerlo después sin tener que sacar la fotocopia, hasta el desarrollo de un texto narrativo lleno de hipertextos y audiovisuales como los desarrollados en nuestro contexto por Jaime Alejandro Rodríguez, son parte de una gran evolución tecnológica en el desarrollo del acceso a una información textual.

*“La noticia de un advenimiento de cambios inusitados, de una nueva narrativa, de una nueva estética y de unos nuevos paradigmas merced a las nuevas tecnologías abrió la primera brecha”* (Mario Morales 2011) Con esta premisa se inicia el texto “Nuevas Narrativas, nuevos conceptos, nuevas mediaciones”, que hace parte del texto Narratopedia, y en donde el comunicador social presenta el panorama mediante el cual nos podemos basar para hablar de un nuevo desarrollo de situaciones y narraciones que deben variar de acuerdo a lo que desarrolla un hipertexto narrativo. Desde este punto de vista debemos observar que todo está predispuesto a cambios y que el libro impreso no es más el único formato textual que modela la organización, presentación y difusión del conocimiento, como ha ocurrido durante mucho tiempo.

El texto electrónico está cambiando el estatus cultural de la escritura, la forma de producir y distribuir libros, la relación entre el escritor y el texto, y entre el autor y el lector, e inexorablemente transformará las teorías y las prácticas sobre la enseñanza y el aprendizaje de la lecto-escritura. (MALDONADO, Luis Fernando. *Creación de hipertextos educativos*. Bogotá: ICFES, 1995).

Las concepciones teóricas, pedagógicas y didácticas sobre la lectura están determinadas por la naturaleza física y visual del medio en que se crean y exhiben los textos. Para la cultura el espacio natural del texto ha sido la página impresa. Allí la escritura es estable, compacta y controlada exclusivamente por el autor. A la luz de esta tradición cultural se percibe el libro como objeto inmodificable, como un monumento a su autor y a su época. En cambio, un espacio electrónico de escritura se caracteriza por su fluidez, mutabilidad y mayor posibilidad de interacción entre lectores, textos y autores. La producción y despliegue de textos en un computador, y su difusión a través de redes digitales, cuestiona muchos preceptos que sobre la lectura y la escritura se ha perpetuado en la cultura a través de la escuela. Este nuevo modelo de

espacio textual va a posibilitar el surgimiento de otros estilos de escritura, de nuevas teorías literarias y de nuevas estrategias didácticas para la lecto-escritura.

El proceso de lectura de un texto impreso y de un texto electrónico tienen mucho en común. En ambos casos se requiere que el lector tenga cierta habilidad para reconocer letras y palabras, para hacer inferencias, para construir significado relacionado y confrontando sus esquemas cognitivos con la información que presenta el texto, para identificar la información importante y para ejercer cierto control metacognitivo sobre el proceso de comprensión.

No obstante, entre un texto electrónico y uno impreso hay diferencias que influyen de manera significativa en la naturaleza y la dinámica de la conducta lectora, Lamarca (2010) las presenta a través de la siguiente tabla en donde se reflejan los factores en los que difieren el texto tradicional y el hipertexto:

FACTOR	TEXTO	HIPERTEXTO
Estructura De la información	Secuencial	Multisequencial
Soporte	Papel	Electrónico/Digital
Dispositivo de lectura	Libro	Pantalla
Forma de Acceso	Lecturas	Navegación
Índice/Sumario de contenido	Tabla de contenidos	Mapa de navegación
Morfología del contenido	Texto e imágenes	Texto, imágenes estáticas dinámicas, audio, video y procesos interactivos.
Portabilidad /uso	Fácil de portar usar	Se requiere un computador o un dispositivo móvil que soporte lectura de textos.

De acuerdo con algunos expertos como *Landow (1995)*, la estructura en red y la riqueza de interconexiones que ofrece la escritura hipertextual permiten dar a la información o a los materiales de aprendizaje una organización más compatible con la forma en que la mente humana piensa o razona. Los enlaces no lineales del hipertexto simulan la función natural de la mente: asociar ideas e información. En efecto, uno de los atributos cognoscitivos más favorables del ser humano es su capacidad de asociación: una idea remite a otras con las que tiene alguna relación. Los hipertextos e hipermedios ilustran la capacidad que ofrece la tecnología informática para soportar la construcción de estas redes de conceptos, lo cual abre nuevos horizontes de comprensión y conocimiento. Por ejemplo, las notas de pie de página se transforman en elementos más dinámicos, botones que el lector puede manipular para desplazarse instantáneamente a la fuente citada, hacer las consultas pertinentes y regresar luego al texto. Estos botones también posibilitan el acceso inmediato a otros dispositivos audiovisuales con los cuales es posible escuchar la pronunciación de una palabra desconocida, leer la explicación de un concepto en la pantalla o verlo ilustrado por gráficos, fotografías, videos o secuencias animadas. Según *Landow (1995)*, el hipertexto implica un lector más activo, uno que no sólo selecciona su recorrido de lectura, sino que tiene la oportunidad de leer como un escritor, es decir, en cualquier momento, la persona que lee puede asumir la función de autor y añadir nexos u otros textos al que está leyendo.

Es de notar, que el hipertexto siempre será un elemento que no solo funciona desde un ámbito netamente informático, sino que también se puede ubicar en muchos aspectos de la comunicación y de la realidad de una persona. Desde el adelanto que presenta actualmente elementos propios de a realidad aumentada, se puede observar que el hipertexto adquiere gran importancia en el desarrollo del pensamiento de una sociedad cada vez más avanzada en cuanto a tecnología; esto

ayuda a que este nuevo lenguaje le ofrezca al lector muchas capacidades que antes no se tenían y que cada vez son más útiles dentro de una vida moderna, como son:

- Interactuar de manera más real y dinámica con la información.
- Asumir con más libertad la búsqueda y construcción de significados.
- Experimentar con mayor plenitud el aprendizaje por exploración y descubrimiento.
- Abordar el texto desde sus propias necesidades y expectativas.
- Elegir entre múltiples trayectorias y esquemas de lectura.
- Experimentar el texto como parte de una red de conexiones navegables que lo pueden conducir a fuentes de información complementarias.
- Consultar información a través de múltiples medios: texto, audio, video, simulaciones, fotografías, animaciones, etc.

Observando lo anterior, nos damos cuenta que el hipertexto, por más avance en las técnicas de comunicación, en la literatura sigue siendo un recurso didáctico no muy utilizado por los escritores, más aún por aquellos que retienen un sentido conservador en la literatura, por otro lado, algunos autores lo utilizan son saber que dentro de sus líneas está presente. Quizá alguna de esas limitantes está presente en el hecho de la creación de una obra que no está enmarcada dentro de una linealidad clásica la cual favorecía una temporalidad fija tanto externa como internamente en la estructura de una narrativa. Cuando se habla de una nueva narrativa debemos decantar que se cambia el trazo clásico de la narrativa para crear una nueva más cambiante y llena de detalles temporales y argumentales cada vez menos fijos y con posibilidades de intertextualidad propias de los nuevos medios hipermediales. Pero llegar a pensar, como muchos críticos actuales, que se está experimentando con esto en la literatura es un error, pues el desarrollo de una literatura

hipertextual no es algo nuevo ni un experimento, es un recurso que se viene trabajando desde hace varios años, solo que son muy pocos autores que lo han manejado de manera consiente, es como por ejemplo en el caso latinoamericano podemos encontrar esta técnica en las novelas de Julio Cortazar (1963), más específicamente en *Rayuela y 62, modelo para armar*. En donde el autor argentino rompe con la lectura convencional del esquema secuencial de las novelas, rechaza el orden cerrado y busca apertura: cortar de raíz toda construcción sistemática de caracteres y situaciones. Y es aquí donde encontramos quienes afirman que la experiencia del hipertexto ya se había conceptualizado antes de que éste apareciera como tal; ejemplo de ello son los planteamientos de Derrida (1978) con su idea acerca de la construcción del texto, y los de Barthes (1978), que expresan su sueño de un texto infinito de redes relacionadas no jerárquicas. (BARTHES, Roland. *“Fragmentos de un discurso amoroso”*. Buenos Aires: Centro editor de América Latina, 1978)

Otros ejemplos desde el punto de vista impreso los podemos encontrar dentro de la literatura fantástica con libros del tipo: “construye tu propia historia”. En estos hipertextos los lectores crean sus personajes y deciden el destino de éstos y de la historia misma, a través de juegos que se proponen desde el texto. Por otro lado podemos encontrar un gran acervo de literatura hipertextual impresa en el desarrollo de las novelas gráficas las cuales obtienen gran atención por el desarrollo que tienen entre la imagen, el texto, el tiempo y la narrativa cambiante que cada una de ellas tiene, un ejemplo claro es el usado en la ganadora del Pulitzer “Maus” de Art Spiegelman en la cual los saltos temporales y las relaciones de texto entre lo que cuenta Vladek y lo que va sucediendo en la historia se convierte en un hipertexto de la información que da a los lectores y su entorno visual que hace despertar ciertas sensaciones en quien lo lee. Por otra parte la obra literaria digital también está convirtiéndose cada vez más en un elemento hipertextual muy usado,

desde lo más básico hasta el desarrollo hipermedial. La migración de los textos de lo impreso a lo digital cada vez más ofrece elementos de desarrollo para el autor que quiere que su lector viva expresiones aún más interesantes, desde el desarrollo de un blog en el cual las personas pueden interactuar con sus conocimientos o sentimientos en la escritura de un texto ya sea desde una simple Wiki, hasta una creación literaria en un portal para escritores casuales como “Letras Ocultas” que ofrecen no solo la lectura de textos en digital, sino que presentan la posibilidad de que las personas colaboren en completar una historia, un poema o simplemente creen su propio texto. Punto aparte es el que se logra en casos como el de Jaime Alejandro Rodríguez y sus creaciones “Gabiela Infinita” y “Golpe de Gracia” en donde desarrolla elementos propios de una literatura hipertextual que remite al uso, por parte del lector, de varios de sus sentidos para develar la historia que tiene frente a sí. Esta transformación en la literatura empieza a tener un interés en la innovación pedagógica y en el uso apropiado de nuevas tecnologías para la lecto-escritura. La ficción interactiva parece enriquecer la experiencia literaria tanto de profesores como de estudiantes estimulándolos a reformular las relaciones entre los dominios de la lectura y la escritura. Para terminar este apartado, hay que acotar que la reticencia para el desarrollo de más material orientado hacia la narrativa digital generada por el recurso, el acceso al mismo y el manejo de diferentes formas de interactividad del mismo dentro de un hipertexto aún mayor dificulta la obtención de obras que, como las de Jaime Alejandro Rodríguez, vayan más allá que tener una copia digital de una obra clásica publicada en papel.

### 3. CAPITULO TRES: PEDAGOGÍA DIGITAL

“Los nuevos programas de alfabetización deben basarse principalmente en la noción de alfabetización emancipadora, en la cual la alfabetización concebida como uno de los principales medios por los cuales los “oprimidos” pueden participar en la transformación socio histórica de la sociedad” (P.Freire y S.Macedo, 1989, p.157)

#### 3.1. ¿Cómo se ve lo digital en el aula?

Uno de los principales retos de la educación actual es la de llevar cada vez más el desarrollo digital al proceso educativo. Proceso que las instituciones deben manejar en el interior de sus currículos de manera que se hace referencia a un proceso donde la enseñanza se da a través de la intervención de los que saben, atendiendo a necesidades de los que no saben. Un reto que deriva en la necesidad de la escuela por llevar una mejor adquisición del conocimiento hacia los estudiantes, además de un recurso para que el docente genere mejores contenidos a través de los cuales poder desarrollar de manera más sobresaliente su labor.

Por lo cual se deduce una doble función en el papel de la enseñanza; primero, el generar una mejor disposición de los estudiantes hacia aquellas informaciones que han sido recolectadas por otros y que ellos manejan de manera directa y sin un gran análisis y; por otro lado, ayudarles a encontrar los caminos que les permita obtener el conocimiento a que el docente les hace partícipes con el instrumento de enseñanza. Rosseau dice al respecto: *“Se requiere que el alumno no aprenda la ciencia, sino que la invente”* (Emile, libro III); indicando que el estudiante es autónomo de recolectar, clasificar y tratar las informaciones necesarias dentro de la construcción de su conocimiento. Desde este punto de vista se puede analizar el desarrollo que ha tenido una cultura digital dentro de la educación y por la cual una sociedad virtual es ya algo más que una

mera ilusión de tecnócratas para convertirse en un elemento necesario en todo ámbito de la sociedad, más aún en las aulas de clase.

Pensar en una sociedad digital no es algo nuevo, de por sí términos como sociedad 2.0 configuran a la misma dentro de un nuevo paradigma social orientado hacia el manejo de una información cada vez más digital, proceso en el cual nos encontramos desde hace varios años y del cual, hasta las sociedades menos tecnificadas, ya se están generando nuevas aplicaciones de este proceso dentro de todos los estamentos de la sociedad, apuntando a llegar donde las grandes potencias tecnológicas ya navegan, la sociedad 3.0. Para entender mejor lo anterior y orientarlo hacia el camino de una pedagogía digital, se deben reconocer aquellos conceptos que MORAVEC determinó para las nuevas actualizaciones de este sentido social. Por un lado, la sociedad 1.0 nos define el intervalo de la era industrial y el manejo de la información en esta nueva sociedad, reconociendo los elementos que fundamentaron el desarrollo tecnológico y que dieron origen a un manejo global de la información por varios medios y el acceso a la misma por parte de las diferentes comunidades; luego, la sociedad 2.0. relacionada con la era del conocimiento y la sociedad, presentando las grandes transformaciones sociales que se han dado a partir del acceso general a las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC's) en donde la sociedad actual cada vez más va conociendo y apropiándose de tecnologías cada vez más impresionantes para el desarrollo de la información y la relación entre los integrantes de esa sociedad, momento en el cual se asimila la tecnología en la sociedad de manera que inicia la siguiente actualización de este término en una sociedad 3.0 en la cual las comunidades que se encuentran construyendo bajo este concepto tecnológico presentan un proceso de origen y adaptación que ya se va concretando, logrando así un diseño e innovación dentro de lo que ya está plasmado en la sociedad utilizando lo que ya se tiene para potenciarlo hacia el acceso cada vez más fácil y de manera agradable a la información. (Moravec 2008).

A través de este concepto podemos observar como sociedades avanzadas ya se encuentran dentro de este concepto de sociedad 3.0, sociedades donde, por ejemplo, el dinero está siendo reemplazado cada vez más por una aplicación móvil que realiza el pago de manera automática sin tener que usar ni el papel ni el plástico en una transacción. Tecnologías como el NFC y la realidad aumentada que por medio del enlace de una cámara digital y una red WiFi hacen que todo esto sea posible.

En el caso colombiano, y aunque no se ha dado un gran avance tecnológico, podemos encontrar ya elementos que hacen parte de ese proceso de integración a esa sociedad 3.0, un ejemplo claro es cuando ya en las calles una persona se puede encontrar esperando su transporte frente a un paradero del bus y encontrar un cartel que al escanearlo o fotografiarlo (que en últimas es lo mismo) con el equipo móvil que disponga de la tecnología suficiente y un acceso a datos de internet, se puede obtener información más ampliada del producto en cuestión y saber en dónde o como conseguirlo e inclusive hasta comprarlo vía online descontándolo de su cuenta bancaria y recibéndolo por correo en su domicilio; esto, que en pocas palabras es la Realidad Aumentada, es un elemento que aunque asombroso en nuestro entorno, en sociedades 3.0 ya establecidas, es algo tan común como el mismo paradero del transporte.

Pero en últimas, ¿Qué es lo realmente interesante de este conocimiento que ahonda cada vez más en la sociedad y que está cambiando la manera, no solo de recibir información, sino de las acciones que cotidianamente realiza una persona? Quizás lo realmente relevante es observar como esto ha abierto una brecha dentro de la sociedad por el acceso a este tipo de tecnología, más aún cuando se habla de la educación dentro de estas sociedades. Ya que si se hace una observación detallada de las formas de educación presentes en una sociedad tecnológicamente más avanzadas, donde los estudiantes adquieren su conocimiento a través de cualquier medio tecnológico, no solo en su aula de clase sino en cualquier espacio donde esté, se distancia mucho

de cómo se recibe esta educación en los países menos tecnificados, donde incluso el docente no tiene a veces acceso a estos medios, obstaculizando (por cuestión de recursos) un proceso de integración del currículo con los medios tecnológicos.

Es pues, una forma de ver y analizar como la educación, a pesar de sus grandes avances, sigue estando en su mayoría dentro de una sociedad 1.0. Los procesos de lectura y escritura han cambiado radicalmente desde lo textual hasta lo digital, como se vio en el capítulo anterior, pero que ha pasado con la educación y cuáles son esas limitantes que a veces no permiten ver un acceso propio de cada sistema educativo a una Educación 3.0 y seguir en una educación 1.0.

### **3.2. La evolución de la pedagogía hacia lo digital**

Durante los últimos 10 años el proceso de integración de la tecnología al ámbito educativo se ha visto acelerar de manera relevante y significativa. Más aún si tenemos en cuenta las dimensiones de lo digital vistos en el apartado anterior, el sector educativo cada vez más se va metiendo en ese ámbito de las culturas y sociedades digitales, proyectos dentro de los cuales la ciudadanía digital y el manejo de las tecnologías de la información y comunicación se convierten en pilares para el desarrollo educativo de toda comunidad.

Teniendo en cuenta esto, el objeto de cualquier observación de lo tecnológico dentro del aula de clase y dentro de cualquier institución educativa y su proceso de evolución año tras año, genera varias inquietudes que se pueden resumir en las siguientes: ¿Permite lo digital que los alumnos aprendan mejor y que los profesores enseñen mejor? ¿Conduce a una renovación de las prácticas pedagógicas y a una redefinición del oficio de profesor? ¿En qué modifica el papel de la Escuela? Y estas inquietudes se van dilucidando cuando se observan experiencias en el aula en las cuales el uso de las TIC's han modificado ciertas dinámicas en el manejo de la información.

Es de destacar, en este momento, que cuando se habla de TIC's no solo se está hablando del trabajo en el aula con computadoras y software educativo, sino que es el desarrollo de diferentes

tecnologías multimediales y hasta hipermediales dentro del currículo de cualquier asignatura dentro de la escuela. Desde el trabajo con fotografía, hasta el desarrollo de un hipertexto digital, pasando por el análisis y creación de videos, hacen parte de estas nuevas experiencias que docentes de diferentes latitudes han desarrollado para que la educación no esté ajena y no permanezca aislada de la revolución tecnológica propia de nuestro mundo actual.

Ejemplos de esta afirmación se pueden encontrar muchos y en diferentes regiones de nuestro mundo actual, los cuales marcan una diferencia entre lo tradicional y estas nuevas formas de aprendizaje. Para nombrar solo algunas se dará un pequeño vistazo a algunas experiencias que nos caracterizan esta evolución, Estos ejemplos han sido tomados del número 67 de la *Revue internationale d'éducation de Sèvres*, revista francesa que nos presenta nueve contextos sumamente diferentes, desde Inglaterra hasta Corea del Sur, pasando por Estados Unidos, Argentina, Australia, Etiopía, Países Bajos.:

1. En primera instancia se observa el proceso educativo de los Estados Unidos, en donde las escuelas se adecuan para alfabetizar a través de los avances tecnológicos más importantes en el siglo XXI. En este contexto se maneja un término conocido como el “aprendizaje conectado” en el cual se estipula que las tecnologías digitales proporcionan las bases de aprendizaje necesarias dentro del proceso educativo de cada estudiante mientras va desarrollando un proyecto online que se fundamenta en sus intereses personales. Todo esto mediado y coordinado por la institución, para que, aunque se de una interacción con otras informaciones estas no afecten el desarrollo del estudiante dentro de su proyecto. Una de las cualidades más importante de esta experiencia en varias de las escuelas que se ha desarrollado este “aprendizaje conectado” es que desde la misma institución se motiva al estudiante convirtiéndolo en un creador de su propio proceso educativo brindando un esfuerzo mayor que en su adquisición de conocimiento.

2. En Inglaterra, una de las visiones más común es la del cooperativismo centrado en un modelo un poco más industrializado de la producción del conocimiento, en donde el estudiante por medio del manejo de los recursos tecnológicos genera contenidos mientras aprende, los cuales van a ser utilizados por los más jóvenes de su institución, haciendo que estos mejoren o modifiquen los productos que ya se han realizado antes, creando cadenas de conocimiento virtual, dando a la par la generación de nuevos recursos para dar a conocer un conocimiento por medio de diversas plataformas tecnológicas.
3. En Australia se ha dado gran importancia al desarrollo docente dentro del proceso de evolución tecnológica de la educación, haciendo que estos generen tres tipos de plataformas, dentro de lo interactivo y lo hipermedial, para el desarrollo del currículo que debe llegar al estudiante, en este sistema el docente se capacita para ser un guía con conocimiento pleno de las tecnologías que está manipulando para generar contenidos de clase; y los estudiantes a parte de recibir estos recursos, genera un proceso valorativo de lo realizado por sus docentes retroalimentando los conocimientos tecnológicos que ellos tienen con los conocimientos que el docente ha recibido. Una de las escuelas, por ejemplo, implementa varias aulas en las cuales cada saber se construye virtualmente entre el docente y los estudiantes presentes creando y alimentando un aula virtual de aprendizaje cada vez más completa y que luego será llevada a escuelas de menor desarrollo tecnológico.
4. Ahora bien, los anteriores son ejemplos de sociedades con un alto desarrollo social y tecnológico, pero como se ve este desarrollo en países que están en vía de estos avances, un ejemplo claro de esta situación se presenta en Etiopía, en donde los problemas de infraestructura y recursos en las aulas es muy bajo, causando que la brecha tecnológica

sea aún mayor en la educación. Se puede observar cómo, solo el 20% de las instituciones de este país han logrado generar recursos para la adquisición de equipos y elementos tecnológicos y desde hace como tres años se viene implementando una cátedra de tecnología en los colegios con el desarrollo de los elementos básicos de informática, lo cual hace que el manejo de las TIC's no sea aprovechada de manera total, siendo un reflejo de lo que sucede en la mayor parte de los países en vía de desarrollo.

5. En el contexto latinoamericano uno de los programas más destacados es el desarrollado en Argentina y que es conocido como “escuela y medios”, implementado por el ministerio de educación argentino, en el cual adquiere gran importancia la formación social y cívica de los estudiantes así como su capital cultural, en donde la educación en el aula a través de las TIC's es más analítica generando compromiso social de contenidos recibidos y generados en el aula. En este contexto el estudiante de una escuela recibe un medio y lo analiza críticamente, no solo para desarrollar un proceso de aprendizaje, sino para reflexionar sobre el uso social y cultural de este conocimiento y el medio que se usa para hacerlo común a toda la sociedad.
6. Holanda tiene un caso especial en relación a la política gubernamental que rodea la educación y es que en este país existe un acuerdo nacional que busca mejorar la enseñanza en términos de calidad de los contenidos y de los resultados, estipula que el uso de las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC). La condición con la que se genera este acuerdo rodea tres aspectos relevantes dentro de la proyección de un manejo de las tecnologías dentro del aula, la primera de ellas es la de personalizar la enseñanza haciendo que el estudiante reciba personalmente la información y un tutor lo guíe dentro de este proceso; el segundo, se da cuando se exige el mejoramiento del

comportamiento profesional de los docentes haciendo que estos se capaciten a profundidad en los contenidos y en el manejo de las diferentes tecnologías usadas, así como también en el proceso de convertirse en tutores personales de sus estudiantes; y como tercer elemento está la obtención de mejores resultados en el proceso educativo, teniendo en cuenta no solo los resultados locales sino los internacionales, involucrando en el mismo los dos anteriores elementos como objetivo de la evaluación creada.

7. Para cerrar este apartado, se puede observar uno de los países tecnológicamente más avanzados y quizá el que desde hace varios años se ha convertido en la potencia de las sociedades 3.0., Corea del Sur. La sociedad surcoreana prácticamente tiene todos los elementos para el desarrollo de una educación digital, la cual se considera como una prioridad para todos los gobiernos, desde la capital hasta las provincias desarrollan proyectos avanzados no solo de adquisición de conocimientos, sino de la creación y producción de los mismos. Y es que desde hace más de veinte años las competencias y los recursos digitales son imprescindibles para tener éxito en una “sociedad del saber” y una economía fundada en la creatividad. Es natural de una sociedad que ha sido destacada por avances tecnológicos tan grandes como el tener la velocidad de internet más alta del mundo donde un contenido multimedia de gran tamaño como una película en alta definición puede ser descargada en 5 minutos y cuyos estudiantes, desde los grados más inferiores ya están desarrollando software para cada una de las asignaturas que reciben, desde la programación más básica hasta la creación de elementos avanzados de robótica en los grados superiores. (*Revue internationale d'éducation de Sèvres*, número 67, diciembre 2014, Francia)

A partir de estos ejemplos se puede reflexionar sobre cómo el entorno educativo ha ido intentando, de maneras diversas, la inclusión de las TIC's en el aula de clase y por medio de las cuales se potencian saberes y adquisición de los mismos en una relación cooperativa entre los estudiantes y quien guía ese proceso educativo. Siendo estos unos pocos ejemplos de las diferentes visiones del trabajo que se desarrollan en las instituciones a nivel mundial con respecto al trabajo de las TIC's se pueden destacar ciertas características que configuran los procesos de inclusión de las diferentes tecnologías dentro del aula de clase, que van desde el desarrollo de un buen proyecto de desarrollo del currículo institucional el cual debe ser transversal por áreas y que fomente la capacitación docente y la dotación de recursos en el aula, hasta el desarrollo de productos que la institución pueda aportar para la educación de instituciones menos tecnificadas.

Pero, ahora bien, en el ámbito local el desarrollo del sector educativo colombiano ha venido evolucionando a pasos agigantados durante los últimos 8 años, y es que el interés del gobierno porque el país se integre a una cultura digital es cada vez mayor. Muestra de eso se da el 30 de julio de 2009, cuando el Ministerio de Comunicaciones y bajo la ley 1341, cambia su razón y se convierte en el Ministerio de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones; replanteando los proyectos que se venían trabajando a nivel de comunicaciones y sector educativo para que estuvieran en función del acceso a la era digital. Estos cambios ya se venían dando desde el año 1976 debido al proceso que se empezó a dar con el avance que en esta época se gestaba en el mundo con la masificación de la informática y por el cual ya no solo el ejército ni las grandes corporaciones tendrían acceso a las telecomunicaciones. Pero en cuestión educativa el cambio de siglo potencio esta intención e instituciones de educación superior empezaron a diseñar planes para que la tecnología fuera parte importante de este sector. Es así como para el año 2004 algunos colegios públicos empiezan a vincular de manera directa en sus Proyecto

Educativo Institucional (PEI) la inclusión de la transversalidad de la tecnología en el currículo institucional, dejando de ser usada la tecnología solo en la clase de informática. Más adelante y con el cambio de visión del ministerio, Planes como el de Computadores Para Educar y Ciudadanía Digital, han desarrollado de manera más influyente proyectos en donde no solo se capacita a docentes y se incluye a la ciudadanía dentro de las nuevas tecnologías, sino que también se intenta dotar a los diferentes establecimientos y comunidades en general de un elemento tecnológico que acerque hasta las comunidades más apartadas a esta inclusión tecnológica. Desafortunadamente, y como se vio antes, los obstáculos son siempre la limitante de proyectos como los que acabamos de observar, pues la problemática de los recursos tecnológicos en las diferentes comunidades colombianas, es un reflejo de la desigualdad social del país; ya que así como hay comunidades que pueden adquirir recursos y adecuar instituciones para su uso, existen otras que inclusive estando en las grandes ciudades no pueden adquirir o mantener una dotación de este tipo requerida para una educación digital. Problemática que va desde instituciones que no tienen equipos en sus salas de sistemas, hasta otras que tienen los equipos y no pueden usarlos por el mal estado de los mismos. Esto se está tratando de solucionar por medio del proyecto “Vive Digital” del MinTIC, pero al ser un plan general de acceso social a la tecnología, los recursos a la educación son solo un pequeño porcentaje del mismo. Aun así, proyectos se han desarrollado de maneras muy interesantes por parte de los docentes que desarrollan su labor con el apoyo de la tecnología.

### **3.3. Literatura y pedagogía digital**

A las luces del apartado anterior, se hace evidente que una de las circunstancias a las que conlleva este proceso de inclusión de las Tecnologías dentro del aula, es la observación de los conocimientos tradicionales desde una mirada más tecnológica. Este supuesto, es un tanto

controversial por los elementos que conlleva el uso de este tipo de tecnologías, y la recepción por parte de los diferentes entes que participan en la construcción de estos instrumentos y los que lo usan en las aulas de clase.

En este momento se hace pertinente aclarar varios elementos, los cuales forman el contexto de este proceso educativo en evolución:

### **3.3.1. ¿Qué es pedagogía digital?**

Se debe entender la Pedagogía Digital como una ciencia que integra aquellos recursos informáticos que nos brinda la tecnología, siempre en avance, para enriquecer el desarrollo de material pedagógico que incentive los procesos de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes. Esta pedagogía digital ha venido evolucionando lentamente luego del desarrollo de las computadoras y los medios multimediales. Solo hasta mediados de los años 80 la inclusión de un aula especializada en tecnología fue consolidada dentro de las instituciones de educación y la interacción de ésta con los diferentes saberes impartidos en la escuela se hace visible en el nuevo milenio cuando se hace la integración curricular orientada hacia las TIC's. Además el impulso que logró la incursión del internet en el mundo posibilitó el acceso a una mayor cantidad de conocimientos y la manera como habría que enseñarlos en las aulas de clase y fuera de ellas.

### **3.3.2. ¿Qué características tiene la pedagogía digital?**

La Tecnología, en específico la informática, apoyada por los diferentes avances que ha logrado la red se ha venido considerando un gran aliado a la hora de adquirir cada vez más conocimientos y potenciar la creatividad, dando un uso a la red para el acceso a la información, para poder comunicar esa información recibiendo retroalimentación de la misma desde diferentes visiones culturales, la posibilidad de almacenar datos encontrados de una manera menos perecedera que la que se lograba en el papel y la posibilidad de divertirnos al mismo tiempo que podemos ir

aprendiendo. Esto abre más posibilidades de tomar este recurso como un gran aliado para la labor docente, teniendo en cuenta, además, que existen elementos que el creador o usuario de un contenido puede manejar para el desarrollo de una real interacción y una motivación para que el receptor final de este recurso dinamice su proceso de enseñanza. No se debe olvidar que cada vez más los estudiantes son jóvenes a los cuales les llama más la atención que lo que este aprendiendo no solo esté acompañado de imágenes y sonido, sino que a través de esto él pueda interactuar, no solo recibiendo el conocimiento sino usando eso aprendido y creando un nuevo conocimiento ya sea crítico o proposicional.

### **3.3.3. ¿Qué es una lectura digital?**

Antes de un desarrollo de la literatura digital o literatura virtual, se debe observar que en ese proceso se han dado diferentes usos a la tecnología para llevarla la lectura al aula de clase y al público en general. Por ejemplo, se puede recordar la creación de los audiolibros, los cuales han usado varios medios, desde las cintas magnéticas hasta el uso de discos, en los cuales se grababan los textos (mitos, leyendas, cuentos, novelas, poemas, textos teóricos) por medio de voces agradables para los usuarios y que se conseguían en los colegios, o en las librerías más reconocidas. La lectura digital es llevar la experiencia de la lectura por medio de la intervención de un texto electrónico que pueda ver en un recurso como una computadora, una Tablet, un e-book (o como en la actualidad) en un teléfono celular. Esta forma de leer representa una verdadera revolución similar a la que representó el papel en el mundo, durante los últimos veinte años se ha visto como esto ha evolucionado a pasos agigantados teniendo una recepción muy variada por parte de los diferentes estamentos de la sociedad, por un lado los tradicionalistas que rechazan el uso de la misma por el sentido de pérdida del sentimiento clásico de la lectura en el papel o de los posibles problemas físicos que este tipo de lectura podrían producir y por otro lado

quienes lo consideran un cambio necesario debido a los avances del mundo actual y por la facilidad y portabilidad del recurso en nuestra vida común.

Por otro lado, el lector de hoy tiene un comportamiento basado en la pantalla, caracterizado sobre todo por el aislamiento de palabras claves del texto. Unas habilidades que fortalecen al navegar, pero otras se debilitan como: Leer y pensar profundamente con una concentración sostenida. Esto denota que quizá una de las labores más importantes que el docente en el aula debe tener en cuenta es la de hacer que el lector en potencia sea consiente de ese proceso para que no se presenten situaciones que hagan perder la intención propia de la lectura.

El libro digital, quizás es uno de los elementos que más desarrollo ha tenido en el proceso de creación de textos digitales, desde la creación de los e-books, teniendo como grandes representantes el Kindle de la compañía Amazon y el iBook de la compañía Apple, son elementos en donde en una pantalla se puede descargar un texto cualquiera por un módico precio y hacer la lectura como si se tuviera el libro, incluso brindando la experiencia virtual de pasar las hojas electrónicas como en el papel. Estos libros electrónicos brindan la posibilidad de subrayar, resaltar, crear notas al margen y acotaciones a otros textos sin afectar para siempre el texto, como sucedía a veces con el papel donde si alguien más quería ver el libro tenía que hacerlo con las observaciones del dueño o de un lector anterior de esa obra. Limitaciones también tienen ya que al ser únicamente para este uso la pantalla tenía limitaciones en el entorno visual y a veces un mal uso del elemento podía hacer borrar todo lo que se había almacenado, además que muchos usuarios, al tener algo parecido a un pc querían llevarlo más allá e interactuar con procesadores de texto y otros programas como lo harían si leyeran en el PC. Esta fue una de las circunstancias que motivaron la creación de las conocidísimas tablets, las cuales integraban un escritorio tipo PC con un sistema operativo y en el cual se pudieran instalar diversos programas que integraran estos servicios y además que pudiera hacer portable el trabajo que se hacía en un computador. Los

lectores digitales vieron un nuevo horizonte, el poder leer un texto en el mismo espacio en donde poder trabajar o divertirse con otros medios. Esto también generó que se dieran situaciones que por un lado favorecieran al usuario y por otro afectara al autor, ya que la piratería se ha convertido en algo cada vez más grande, debido a la facilidad en el proceso de escanear un libro, almacenarlo en un formato de menor tamaño y distribuirlo de manera gratuita entre los que necesiten el material; aunque en definitiva ha sido una situación, que por ejemplo en zonas apartadas y de escasos recursos ha solucionado el problema del acceso a la literatura, gracias a que programas de integración tecnológica de los gobiernos y organizaciones sociales han dotado de equipos a estas zonas y lo demás viene por añadidura o manejo de los usuarios. El propio Steve Jobs, según cuenta su biografía oficial (Isacson, W. 2001), hace referencia a los planes de Apple para la expansión de su modelo de negocio hacia esta área, con la finalidad de convertir el IPAD en el único libro que portarían los niños en su mochila. Jobs había fijado los libros de texto como el siguiente campo que quería transformar, pues consideraba que el negocio de los libros de texto impresos iba a ser sustituido por materiales educativos digitales, y que esta industria a pesar de generar 8.000 millones de dólares al año, estaba a punto de “quedar arrasada” por la revolución digital. (Alonso, J, Cordon, J-A ; Gómez, R, 2012) Esto no está lejos de la realidad, aún más cuando cada vez más las Tablet están siendo desplazadas por la facilidad de acceso a los teléfonos inteligentes los cuales con pantallas entre 4 a 6 pulgadas prestan un servicio mejor que una Tablet, ya que cada vez pueden almacenar más, son más portables y tienen mejores resoluciones que muchas Tablet, por otro lado se pueden conseguir a precios muy cómodos y prestan servicios de telefonía, conectividad e interacción. Eso sí, a pesar del debate de la “muerte del libro clásico”, es claro que los libros en papel tienen todavía mucha vida por delante, ya que detalles como el precio, el acceso y el hecho de que un libro no necesita una batería para poder ser leído hacen que este siga siendo necesario en las estanterías de una librería,

o una biblioteca. El e-book o la lectura digital, solo es un recurso que apoya y motiva este proceso en muchas ocasiones, pero no debe verse todavía como un reemplazo a lo clásico.

### 3.3.4. ¿Qué es la Literatura Digital?

Ahora bien, teniendo en cuenta que el objeto de este proyecto es el desarrollo de una narrativa dentro del aula de clase y antes de observar las situaciones directas que enmarcan esa realidad, se debe observar un poco más la situación de la literatura digital, más en específico de la narrativa como tal.

Como se observó en el primer capítulo, la literatura y su relación con los avances tecnológicos siempre han tenido un camino paralelo, aunque no muy sencillo en el cual los obstáculos que cada uno representa han ido siendo consecuencia uno del otro. Es por eso que muchas veces a la literatura digital se le ha considerado siempre como una mera lectura digital, en donde solo se reproduce un texto en el medio electrónico como vimos en el apartado anterior, así como diría Katherine Hayles cuando define la literatura electrónica en su artículo *Electronic Literature: What Is It?*:

*“La literatura electrónica, generalmente considerada como excluyente de la literatura impresa que ha sido digitalizada, es en contraste ‘nacida digital,’ un objeto digital de primera generación creado en una computadora y (usualmente) destinado a ser leído en una computadora”.* (Hayles, Katherine, *Electronic Literature: What Is It?*, )

Palabras que nos hacen ver también que este elemento textual siempre estará ligado al avance que la tecnología presente en el mundo, es así como el uso que se les da ya sea en el diario vivir o en su uso académico. Más adelante Hayles comenta que un texto digital es un *“trabajo con aspectos literarios importante que tome ventaja de las capacidades y contextos proveídos por un*

*computador solo o en red.*” (Hayles) que es la formulación propuesta por la Organización de Literatura Electrónica (ELO en inglés) que enuncia esta definición,

Es a partir de este momento que la literatura digital empieza a distanciarse con el concepto de Lectura Digital, en el sentido de crear nuevos elementos que no solo se puedan leer en un entorno electrónico, sino que por medio del uso de elementos como el hipertexto y sus diferentes características multilineales y jerárquicas, sumado a la posibilidad de utilizar varios medios como el audio, el video, la animación y la fotografía para contar una historia, han dado mayores herramientas para que se genere un proceso hacia la creación de una verdadera Literatura Digital. Literatura que no solo sea literal, sino que también sea interactiva y que abarque muchos elementos que den variedad a los nuevos lectores, que cada vez son más ávidos de experiencias sensoriales que ayuden a entretenerse con una historia. Se hace cada vez más necesario que la literatura, así como han hecho otros artes, se integre más a profundidad en este tipo de elemento que la tecnología nos va brindando a través de su evolución, y es que el solo hecho de hacer digital una obra clásica no es suficiente, mucho menos el llevar esa obra a otros medios como el cine, pues es muy natural que en ese paso se pierdan muchos detalles gracias a la duración y a la falta de un proceso que carece estos medios y es el de la interactividad.

Un paso grande que se dio en los años 90 con respecto a esta situación la dieron los videojuegos, cuando se empezaron a adaptar Best Sellers como los de Tom Clancy a nivel de este tipo de juegos, en donde seguidores de los libros pudieron experimentar de manera interactiva las misiones e historia que en ellos se narraban, y desde ahí varios textos han sido llevados a este medio, otro ejemplo muy interesante es el que se visualiza en el juego de 2010 *Dante’s Inferno*, donde se adapta el apartado del infierno de la obra de Dante Alighieri “*La Divina Comedia*”. En este videojuego no solo se realiza un apartado visual muy interesante, además la historia esta

detallada muy a la par del libro y la experiencia del jugador lo lleva por las líneas de la obra original, tanto así que en el menú principal del juego se puede encontrar la lectura del texto de Dante acompañada con música de la época. Esto solo es un ejemplo de cómo se pueden lograr elementos de literatura en un medio tecnológico y cuyo ideal sería que los nuevos escritores llegaran a tener un espacio donde mezclar sus historias con el desarrollo tecnológico actual.

Desafortunadamente lo anterior no se ha explorado de una manera muy grande, debido a que a veces el recurso no es bien acogido por parte de algunos escritores, ya sea porque no se manejan los recursos que se necesitan para desarrollar este tipo de productos, porque su producción requiere de una inversión a veces mayor de lo presupuestada para su desarrollo o simplemente, porque no se considera que se pueda llevar un buen desarrollo literario ya que se tiene un cierto sentido nostálgico en la creación de un libro y su efecto en el lector.

## **4. CAPITULO CUATRO: NARRATIVA DIGITAL EN EL AULA**

El estudio no se mide por el número de páginas leídas en una noche,  
ni por la cantidad de libros leídos en un semestre.

Estudiar no es un acto de consumir ideas, sino de crearlas y recrearlas.

Paulo Freire.

La forma en la que los estudiantes reciben la literatura siempre ha sido una preocupación por parte de la escuela, ya que la observación del entorno educativo demuestra que los estudiantes bajan su producción lectora y su producción escritural, lo cual manifiesta un descenso en la cantidad de lectores y escritores en el mundo. En este capítulo se observarán por medio de las experiencias en el aula, cómo la narrativa digital puede ayudar a desarrollar capacidades y motivaciones orientadas hacia la literatura y la escritura. Para esta consideración, se va a observar el trabajo con diferentes tipos de tecnologías, de los cuales se indicarán que elementos nos pueden relacionar un hipertexto y sus respectivas características, como es la visión de los estudiantes, en este caso estudiantes de Ciclo 5 (décimo y once) del colegio Ciudadela Educativa de Bosa IED, alrededor del análisis literario de diferentes formas de lectura por medio de la tecnología y como se puede observar una literatura digital y por qué no llegar a la creación de la misma. En primera instancia, se van a repasar algunos conceptos fundamentales que nos apoyarán en este proceso, luego se tendrá en cuenta la observación realizada y en un último momento se considerarán algunas inferencias a partir de lo que es la actividad en el aula.

### **4.1. PRIMERA PARTE: DEL HIPERTEXTO EN LA ENSEÑANZA**

Se debe tener en cuenta que en la actualidad ya el libro impreso no es el único medio por el cual se adquiere un contexto literario que durante muchos años fue el medio predilecto para la adquisición del saber. Actualmente, adquirir un gran número de libros y enciclopedias en versión digital es cada vez mayor gracias a su facilidad de acceso y al desarrollo de elementos como el almacenamiento online o almacenamiento en la nube, que ayuda a la portabilidad de documentos, donde ya ni se necesita tenerlo guardado en el dispositivo ya que por medio de una conexión a internet se puede acceder al mismo de manera instantánea.

*“El libro impreso no será más el único formato textual que modelará la organización, presentación y difusión del conocimiento, como ha ocurrido durante los últimos quinientos años. El texto electrónico está cambiando el estatus cultural de la escritura, la forma de producir y distribuir libros, la relación entre el escritor y el texto, y entre el autor y el lector, e inexorablemente transformará las teorías y las prácticas sobre la enseñanza y el aprendizaje de la lecto-escritura”* (MALDONADO, Luis Fernando. *Creación de hipertextos educativos*. Bogotá: ICFES, 1995.)

Sin embargo, esta transición del texto impreso a un formato electrónico hipertextual no significará el fin de la alfabetización. Como esta tecnología ofrece un nuevo espacio textual, una clase diferente de libro y nuevas formas de escribir, el proceso que debe cambiar es el de entender la función y el manejo del recurso que se presenta al docente y su visión en aplicar la misma en el aula con sus estudiantes. *Las concepciones teóricas, pedagógicas y didácticas sobre la lectura están determinadas por la naturaleza física y visual del medio en que se crean y exhiben los textos* (MALDONADO, Luis Fernando. *Creación de hipertextos educativos*. Bogotá: ICFES, 1995.)

Se puede deducir de lo anterior, que las diferencias entre uno y otro recurso textual no son muchas, ya que el nivel para decodificar un tema, una historia e inferir sus diferentes variables es el mismo, lo que hace que el proceso de su uso en ámbitos como el educativo sea similar. Como diferencias palpables en el proceso de manejo de estos diferentes recursos podemos encontrar unas muy particulares entre las cuales se destacan:

- El texto electrónico hipertextual permite la interactividad, en el sentido en que puede responder a las demandas específicas de un lector, por ejemplo, haciéndole una selección de ciertas unidades, nodos o segmentos que le interesan particularmente.
- Los diseñadores de un texto electrónico hipertextual pueden incorporar en la estructura de éste, ciertas ayudas que guían al lector en su exploración, estimulando así su lectura.
- Los textos electrónicos hipertextuales pueden disponer de abundantes recursos multimediales como audio, video, animaciones o fotografías, y de otros apoyos a la lectura como la pronunciación y la definición de palabras desconocidas.

#### 4.1.1. ¿Cómo se maneja la información hipertextual?

La forma como el hipertexto está diseñado, para acceder a un conocimiento o realizar una lectura, se asemeja al proceso en el que el cerebro se maneja para procesar una función. La forma en que el cerebro trabaja no es lineal, es toda una red de enlaces por los cuales procesos como la memoria pueden entrelazar neuronas y hacer recorridos con variables infinitas. De la misma manera, los nodos y enlaces de un texto en formato hipertextual, manejan una organización que simula este funcionamiento. *“El usuario puede desplazarse en la dirección que*

*desea, lo cual puede facilitar su comprensión. Además, tiene la opción de controlar mejor su ritmo de lectura o estudio, y adoptar un enfoque más exploratorio y constructivista frente al aprendizaje” (RODRÍGUEZ NAVAS, Eugenia. Guía Práctica para la elaboración de un material educativo computarizado. Tunja: Fundación universitaria de Boyacá, 1994.)*

*Goldman (1996)* sostiene que los textos hipertextuales pueden transformar nuestra concepción y enfoque investigativo sobre el aprendizaje y el procesamiento cognitivo de información textual. Las teorías de la comprensión asumen un texto organizado en forma lineal que los lectores procesan secuencialmente en el orden en que aparece. Los capítulos, secciones, párrafos y oraciones están dispuestos uno a continuación del otro, y normalmente las personas leen la primera frase, luego la segunda, y así sucesivamente. Esta forma lineal y secuencial constituye el procedimiento habitual de lectura, y aunque los lectores tienen la opción de leer frases, párrafos o capítulos en un orden diferente, mantienen la tendencia a leer avanzado hacia delante. La violación de este orden secuencial se hace generalmente con el propósito de reexaminar porciones de texto leídas previamente y las escapadas hacia otros lugares más avanzados del documento suelen ocurrir muy excepcionalmente. Además, estos saltos podrían generar confusión, pues normalmente los autores escriben un texto bajo el supuesto de que será leído en forma lineal.

#### **4.1.2. ¿Cómo se ve El Hipertexto En La Literatura?**

En la literatura el hipertexto es utilizado como una estrategia donde su metodología varía la forma en la que se lee una obra, enlazando la historia de diferentes maneras. Esto hace que al ser un texto donde se deba navegar a través de diferentes nodos, se genere una interactividad entre el lector y la historia. Los orígenes de tal tipo de escritura se remontan, en el caso latinoamericano, a las novelas de Julio Cortazar (1963) como *Rayuela* y *62, modelo para armar*.

En estas Cortazar rompe con la lectura convencional del esquema secuencial de las novelas, crea una apertura y refuerza el concepto del eterno retorno presente en las obras latinoamericanas, evadiendo de manera muy sencilla pero inteligente la linealidad de la obra literaria clásica.

Hay quienes afirman que la experiencia del hipertexto ya se había conceptualizado antes de que éste apareciera como tal; ejemplo de ello son los planteamientos de Derrida (1978) con su idea acerca de la construcción del texto, y los de Barthes (1978), que expresan su sueño de un texto infinito de redes relacionadas no jerárquicas (BARTHES, Roland. *“Fragmentos de un discurso amoroso”*. Buenos Aires: Centro editor de América Latina, 1978)

Otra manera de ver este tipo de hipertexto es en los juegos de creación de historias, propios de la didáctica del lenguaje que se usan para que una persona diseñe su propia historia por medio de la interactividad con la misma, el único inconveniente de esta es que al igual que un juego de rol, aunque se de la impresión de libertad por la historia, los personajes e historias creadas se deben atener a una línea de historia ya creada y que tarde que temprano se va a unir a la historia ya planteada, lo que en ultimas significa que el jugador tendrá que ceñirse a un relato ya preestablecido. Lo que si se puede destacar es la relevancia que el hipertexto digital toma en este tipo de material didáctico, ya que no es un simple uso para enlazar páginas, sino que se presenta como el uso narrativo de una historia y sus redes propias de conocimiento, un claro ejemplo es Gabriela Infinita de Jaime Alejandro Rodriguez, que ya es una obra totalmente diseñada desde cero y que la persona que se acerque a ella tiene la libertad de navegar por su historia.

#### **4.1.3. ¿Dentro de la pedagogía cómo se maneja esta narrativa digital?**

Ahora bien, el manejo de este recurso dentro del aula de clase, requiere de parte del docente de un manejo en específico y que en últimas es el que va a condensar todo el proceso de enseñar por medio de una tecnología, y gracias a que en la actualidad esto no es nada nuevo sino que es un proceso, que como hemos visto, ya se ha fundamentado, se deben aclarar ciertos detalles que este permea en el currículo de cualquier institución.

Quizá una de las dificultades más grandes que un docente tiene en el desarrollo de su labor es el poco tiempo y la poca dinámica que puede desarrollar para motivar un conocimiento en el estudiante, debido a que debe estar más inmerso en temas como la programación y el papeleo circundante al mismo. Esto puede verse auxiliado por el desarrollo y uso de elementos informáticos a su disposición, los cuales pueden hacer de su labor algo multidireccional, haciendo que el proceso sea un poco más ajustado al tiempo que se puede dedicar dentro del aula.

La instrucción asistida por computador se utiliza no sólo para el aprendizaje de conocimientos nuevos, sino para reforzar conocimientos adquiridos anteriormente, actividad que se puede realizar en casa si se dispone de un computador personal. Pero su más importante función como aporte al aprendizaje radica en permitir que cada estudiante avance a su propio ritmo, obviando así los traumatismos tradicionales de atrasar al adelantado por reforzar el aprendizaje de los estudiantes lentos en el aprendizaje.

#### **4.1.4. Para Concluir**

Se ha hablado un poco acerca de la incidencia de las competencias en procesos de aprendizaje y evaluación, este es un tema complejo digno de debatir, y se puede ahondar en esta discusión, sin embargo, para este caso, sólo se extraen ideas pertinentes a este trabajo, sin dejar

de lado los presupuestos de las políticas educativas planteadas por el gobierno, ya que este tipo de trabajo se inserta en un ámbito educativo actual y por lo tanto debe responder a ciertas exigencias.

Las prácticas evaluativas escolares tienen necesariamente que redefinirse, no sólo en sus aspectos técnicos instrumentales, sino fundamentalmente en sus dimensiones procesales y cognitivas, es decir, que su objeto ya no puede seguir siendo el resultado de un aprendizaje “fossilizado”, sino, por el contrario, la caracterización e identificación de procesos cognitivos específicos aplicados a problemas disciplinares particulares. Dicha redefinición requiere, por parte del docente, no sólo un profundo conocimiento de los fundamentos históricos y epistemológicos de su saber disciplinar, sino también entender a cabalidad el desarrollo psicogenético de las nociones y representaciones que los estudiantes presentan en dicho saber disciplinar.

La incorporación de conceptos estructurales de las disciplinas a procesos de pensamiento específicos, ha constituido desde hace mucho tiempo uno de los objetivos fundamentales en la educación. En efecto, pensar con la ciencia supone la utilización idónea de los conceptos científicos, así como el empleo de las representaciones en las que los organizamos y comprendemos para orientarlos en la realidad física y social. La educación por competencias pretende alcanzar este objetivo, mediante la interdependencia entre saber disciplinar y escolar, saber cotidiano y saber pedagógico.

Se cree que dicho objetivo sólo es posible de alcanzar no sólo mediante una sólida formación disciplinar y pedagógica, sino también mediante una permanente actitud investigativa, un irreducible compromiso ético frente a la educación, y una abierta posición interdisciplinaria. Se entiende que en este punto se está hablando de un docente ideal, pero no se pretende dejar

inadvertido, por cuanto que la educación por competencias más que ser un problema procedimental y metodológico constituye un problema político que involucra, no sólo una redefinición de los planes de estudio de las facultades de educación y de los programas de formación de docentes, sino ante todo, y principalmente, un redimensionamiento de los objetivos de la educación de los colombianos, no sólo en términos de construcción del conocimiento, sino en su formación ética y ciudadana.

#### **4.2. Segunda Parte: El Trabajo En El Aula, Un Proceso Hacia La Narrativa Digital**

**Un Primer Acercamiento Al Formato Hipertextual.** En este apartado se presentará un proceso de trabajo desarrollado con los grupos de ciclo 5 del colegio Ciudadela Educativa de Bosa IED. En esta institución se realizó un trabajo de diagnóstico e identificación del problema de aprendizaje, en donde, se encontraron varios problemas en la lectura y en la comprensión de la misma. Para este proceso se planteó el diseñar una estrategia de trabajo adecuada para el cumplimiento de los objetivos trazados; de esta manera se crearon dos *proyectos de aula* que permitieron trabajar de manera más dinámica y participativamente con los estudiantes y así abordar de manera directa el problema de la lectura, su gusto y la incursión de la narrativa digital en este proceso.

Los proyectos de aula en educación tienen ya una larga tradición y, en sentido estricto, no son una novedad educativa. Lo que si puede volverse novedoso y original es la forma y los procedimientos que se emplean para implementarlos y ejecutarlos. La idea básica y punto de partida cognoscitivo de un proyecto es la de que el pensamiento tiene su origen en una situación problemática que los individuos en cooperación han de resolver mediante una serie de actos voluntarios. Lo que se pretende es que el estudiante no advierta diferencia entre la vida exterior y

la vida escolar. Por eso, un requisito fundamental es que los proyectos han de estar próximos a la vida diaria. *“Los proyectos de trabajo plasman en la práctica pedagógica las características básicas del currículo integrado: a partir de una situación problemática, desarrollar procesos de aprendizaje y construcción de conocimientos vinculados al mundo exterior a la escuela, esto es, a la cotidianidad y las prácticas culturales, concretas, de los estudiantes, y ofrecer una alternativa a la fragmentación de las materias”*( RODRIGUEZ LUNA, Maria Elvira. *De la reflexión a la acción en una pedagogía de proyectos*. Grupo editorial Norma: Santa fe de Bogotá. 1996 – 1997).

En una primera instancia estos proyectos tomaron el proceso de lectura en ámbitos diferentes a la lectura impresa, observando como el estudiante vislumbra este proceso como algo natural en su transcurrir como ser inmerso en un mundo visual. Por tal razón, los proyectos de aula propuestos para este trabajo práctico se basan en la lectura de imágenes, tanto en la televisión con ciertos programas, como en los cómics y su articulación con la narrativa digital. Implícitamente se abordaron estrategias de lectura y los niveles de lectura relevantes a la comprensión textual; además se realiza la distinción entre textos, esto es, la diversidad textual que se encuentra inmersa en la realidad, para dejar claro la noción de texto, su importancia, sus características, y de esta manera, adoptar un tipo específico de texto que sirve como base al proyecto.

El trabajo que se llevó a cabo en la Institución Educativa permitió tener un acercamiento a los ambientes audiovisuales y por ende a su aproximación a la lectura digital; se inició desde el desarrollo de una lectura audiovisual, fuera de lo hipertextual, dado que se hacía necesario un primer contacto con la visión del estudiante sobre su entorno y además porque varios de los elementos presentados tienen un contexto hipertextual sencillo; luego, y por medio de

plataformas de educación virtual se trabajó el desarrollo de una lectura digital y de una narrativa digital en el aula, lo que en este ambiente de lectura se creó plausiblemente, desprendiéndose de él dos perspectivas significativas: el gusto y el placer por la lectura, así como la crítica.

El objetivo planteado en la experiencia educativa llevada a cabo en la institución Ciudadela Educativa de Bosa IED, es la de observar el desarrollo de los procesos lectores de los estudiantes de ciclo quinto, a partir de la lectura de medios audiovisuales. Para luego, generar un ambiente que permita desarrollar procesos lectores significativos a través del uso de medios multimediales.

#### **4.2.1. PROYECTO 1: EL CAMINO DE LO AUDIOVISUAL.**

El objetivo de esta primera parte fue el de observar en los estudiantes su nivel de lectura, desde la lectura tradicional, hasta la lectura audiovisual, desarrollando en ellos un proceso de motivación hacia lo que vendría más adelante con el desarrollo del trabajo virtual. De cada paso de este trabajo se obtuvieron ciertos resultados que fundamentan la propuesta final de este proyecto. Este trabajo se desarrolló en varios momentos a través de las diferentes clases y de manera progresiva se visualizaron diferentes elementos de apropiación de la lectura y la literatura en sí.

##### **Momento 1: “El Proyecto Edgar Alan Poe”**

Como primera instancia, se desarrollaron talleres con los estudiantes para determinar el nivel lector que los mismos tenían frente a una lectura tradicional, para lo cual se inició con una revisión de autores y lecturas realizadas en años anteriores, a lo que el grupo demostró que gran parte de la lectura realizada causaba cierta incomodidad por no ser de una elección libre, sino que de cierta forma ha sido impuesta por su proceso educativo. Por lo cual se realiza una sesión

aparte mediante la cual se exploran los gustos propios de cada estudiante y las posibles lecturas realizadas dentro del desarrollo personal lector. Esto lleva a dos conclusiones, la primera de los géneros que más apasiona al grupo es el relacionado al suspenso (importante para el desarrollo del trabajo a realizar con la obra digital de Gabriela Infinita); y segundo, es el reconocimiento que los estudiantes tienen de un autor como Edgar Alan Poe como escritor importante de este género. Por esta razón se realiza una sesión de conocimiento del Autor donde los estudiantes, previa consulta, se revisa por medio de una mesa redonda, la vida y obra del escritor en mención.

A partir de lo anterior se desarrolló un proceso de lectura inferencial con el texto “La Mascara de La Muerte Roja”, texto que ellos no conocían y que luego de la lectura, se dejó el final inconcluso para que ellos lo finalizaran y así observar uno de los primeros niveles de la lectura hipertextual y que es la libertad inferencial que genera en el lector. A partir de esto los estudiantes realizaron una galería de imágenes que representaran los posibles finales que podía llegar a tener la historia, la cual fue expuesta por cada grupo frente a sus compañeros, llevando de esta manera lo escrito a un campo un poco más audiovisual.

## **MOMENTO 2: “La visión noticiosa”.**

Antes de terminar el momento anterior, se dividió el grupo en dos; un grupo debería conseguir varios recortes de periódico, con noticias variadas y cuyo requerimiento eran que tuvieran una imagen que la acompañara; el otro grupo debía, descargar de internet o grabar alguna noticia presentada en un noticiero de televisión. En la primera sesión los estudiantes, en plenaria escogieron las cuatro noticias más impactantes de cada grupo y las presentaron a sus compañeros mostrando no solo la noticia, sino su forma de presentación y su estructura base.

Luego se debatió, que hace que una noticia sea más vista o más leída, encontrando que una parte importante para que esto suceda es que exista un buen equilibrio entre la forma en la que esta relatada la noticia y las imágenes que esta tiene. Muchas veces lo que llama la atención inicial es como se presenta la noticia y que tanta información se da de la misma. También se observó que los lectores son muy visuales, teniendo en cuenta que al comparar con las lecturas que se realizan tanto en textos impresos o en audiovisuales sucede lo mismo que con las noticias que se analizaron, y es que da más impacto cuando las mismas combinan lo visual y lo redactado de manera complementaria. Luego, se le solicitó a los estudiantes que en grupos de 4 integrantes prepararan una representación de una noticia en un noticiero de televisión, a lo que ellos utilizaron carteles y dramatización de las noticias que querían presentar en su sketch teatral.

### **MOMENTO 3: “Lo Audiovisual como lectura de imágenes”**

Para realizar una primera mirada de lo audiovisual, se tomaron varias conclusiones del trabajo anterior y se escogieron varios materiales audiovisuales para realizar un análisis de como vemos un recurso de este estilo y como se leen de manera similar al proceso de lectura impresa que se vio en el primer momento. Varios de estos materiales eran cortos de tipo cómico, por ejemplo, sketch dramatizados y presentaciones televisivas de stand up comedy, así como la visualización de un capítulo de “El Siguiendo Programa”. De todos ellos los estudiantes realizaron respectivas reseñas haciendo un análisis crítico de cada uno de los materiales visualizados. En este momento, los estudiantes manifiestan una sensación diferente a la presentada en el momento anterior, ya que cuando es un texto un poco más serio como lo es la noticia, se hace un poco más de reflexión que en los videos vistos en estas dos sesiones. Manifiestan también, que muchas veces uno observa este tipo de material solo por lo llamativo, dándose cuenta que el material cómico también es un elemento predispuesto a una crítica y una reflexión. De esta manera, se

puede observar que cuando se guía la visión de un audiovisual, se puede lograr no solo el interés por la lectura de cierto recurso, sino que también se puede generar una reflexión del mismo.

#### **MOMENTO 4: “Literatura audiovisual”**

En este momento se inicia la inducción hacia la observación de la literatura dentro de un elemento más allá de lo impreso, haciendo una similitud entre lo que vemos y lo que leemos, pudiéndolo encontrar más claramente en el desarrollo del séptimo arte. Para este objetivo se proponen dos actividades, en la primera se realiza un cine foro, con temática “La literatura en el cine, similitudes y diferencias” en el cual se observó con el grupo la película de 2006 “El perfume” dirigida por Tom Tykwer y que está basada en el libro del mismo nombre del escritor Patrick Süskind publicada en 1985. Bajo esa intención, el cine foro arrojó que varios de los estudiantes habían leído el texto impreso y la mayoría ya había visto por algunos medios la película, y los estudiantes lectores manifiestan que es de las pocas películas que llevan el texto casi en su totalidad al cine. Gracias a esto se analizaron que detalles se han cambiado o mejorado en el desarrollo de la película y cuál es la sensación que deja la visión de esta obra en los dos medios, los estudiantes que leyeron el libro sintieron que en esta película en particular sentían las mismas sensaciones de fastidio, repulsión y curiosidad que les generaba la lectura del libro, lograda por un lado por las descripciones y por otro de las imágenes y sonidos producidos.

A partir de esta actividad se generó la duda de cuales películas llevadas al cine podían ser tan exactas como la vista en el cine foro, por lo cual el grupo se dividió en varios subgrupos que escogieron dentro de una lista de películas basadas en obras literarias para analizarlas y presentarlas frente al grupo. Esta fue la segunda actividad de este momento, en el cual se presentaron obras que iban desde Troya, hasta Harry Potter, a través de lo cual cada grupo, más que presentar las particularidades de la película o el libro, presentaban las diferencias existentes

entre el libro y la película, tanto para bien o para mal de la historia original de cada uno, se observaron particularidades como los cambios de físico de los personajes, los diferentes lugares usados que a veces eran más simples en la película que en el libro o la omisión de algunos acontecimientos dados por el tiempo de producción y como afectaban la experiencia brindada. En este punto se observa en general la limitante que por tiempo presenta el séptimo arte en el proceso de adaptar un texto escrito y como si fuera algo más interactivo podría entrar más a profundidad, por ejemplo, se observó esta situación cuando se expuso la película de Harry Potter y se explicó que varios capítulos del libro no aparecían en la película pero que algunos estudiantes que aparte jugaron el videojuego pudieron explorar y que pensaban que eran solo del juego y no que estaban en el libro original. Gracias a esto se dio un poco la discusión de cómo se puede llegar a que un texto pueda llegar a ser visualizado en su totalidad dentro de un medio más audiovisual.

#### **4.2.2. PROYECTO 2: UNA VISIÓN DE LA NARRATIVA DIGITAL**

##### **MOMENTO 5: “Lectura digital en diferentes medios”**

Para retomar elementos relacionados con el hipertexto y la literatura, se inicia este momento con la aclaración de términos; por medio de la realización de un taller de repaso de términos de la literatura, donde se retomaron elementos de los géneros y las figuras literarias para refrescar el trabajo a realizar. En este punto se realizó una encuesta con ellos para observar su conocimiento y relación con el concepto de hipertexto, a lo que el 20% de los estudiantes relacionó con la literatura recordando lo visto en años anteriores en obras como por ejemplo “Rayuela” de Cortazar. El 80% restante tenía la conciencia de que el hipertexto se refiere solo al elemento usado en una página de internet que nos lleva de la misma a otra. Dentro de ese 80% un pequeño grupo de estudiantes conocía la estructura general de este tipo de lenguaje informático y

su relación con los nodos de información. Para la siguiente sesión se solicitó que todos los estudiantes tuvieran un medio electrónico portátil, ya fuera una Tablet o un Teléfono Celular con buena pantalla. En el momento de la sesión se compartió, en cada uno de los dispositivos presentes, los cuentos “Algo muy grave va a suceder en este pueblo” y “Espantos de Agosto” de Gabriel García Márquez, los cuales se encontraban en formato PDF, uno transcrito y el otro escaneado directamente del libro “Doce Cuentos Peregrinos”. Algunos estudiantes lo leyeron en sus celulares y otros en tabletas un poco más grandes, a lo cual cada estudiante realizaba en su cuaderno un análisis de los textos a partir de unas preguntas. Luego en una plenaria, y tras socializar las preguntas, se analizó la recepción de los estudiantes al recurso, teniendo en cuenta las diferentes variables como el tamaño del dispositivo, el tipo de pantalla en su brillo y color, además de la definición del material, ya que el transcrito era muy claro y el escaneado se veía un poco borroso o cortado en ciertas partes. A lo que los estudiantes manifestaron que definitivamente una de las dificultades del medio es que los recursos para acceder a este tipo de lectura, deben ser óptimos para desarrollar una buena lectura, ya que ni todos los dispositivos ni todos los formatos de publicación ofrecen las mismas calidades y así como hay equipos en los que se lee bien, hay otros donde no y eso dificulta procesos como el análisis e interpretación del texto. Se comparó incluso con la situación que se presenta a veces en el impreso entre el texto original y la fotocopia del mismo, en donde se puede presentar que la copia o no esté completa o este poco legible lo que puede dificultar la interpretación de la misma.

#### **MOMENTO 6: “Gabriela Infinita”**

Teniendo en cuenta lo obtenido en el momento anterior, se solicitó apoyo del área de tecnología en el préstamo de la sala y los equipos para que se diera una equidad en el trabajo de los estudiantes. Ya con este recurso se organizó un taller de medios y literatura utilizando un

entorno virtual o aula virtual de aprendizaje. En este caso por medio de la página de Course Sites que maneja la plataforma virtual Blackboard que es un asistente para desarrollar aulas virtuales muy usado en varias instituciones del país como por ejemplo El SENA en su educación virtual. A partir de la misma se diseñó un aula virtual llamada “Literatura Digital Ciudadelista” en donde en primera instancia, se desarrolló un trabajo de lectura de medios a manera de carrera de observación virtual con 10 puntos en donde los estudiantes recorrieron no solo la plataforma sino diferentes páginas para resolver el taller propuesto. Luego para finalizar se enlazó el último trabajo a la obra de Jaime Alejandro Rodríguez “Gabriela Infinita” en el cual los estudiantes hicieron una parte del recorrido con la obra observando no solo los diferentes textos de la misma sino con los audios y videos propuestos dentro de la misma y siguiendo la trama de la historia, algunos incluso salieron de la misma obra para buscar referencias de lo escrito o de las canciones propuestas. Esto se complementó en la clase de tecnología donde el docente Julio Valderrama, aparte de facilitar el tiempo para que los estudiantes finalizaran las obras, les explicó algunos detalles técnicos de cómo se realizó la misma y como se manejan este tipo de enlaces y el hipertexto por medio de flash, java o html 5.

### **MOMENTO 7: “Narrativa digital”**

Para este momento se volvieron a retomar los textos en PDF de Gabriel García Márquez y la experiencia en el aula de informática, para comparar que procesos diferenciaban cada uno de ellos y cuál era la recepción de la misma. En la primera sesión y por medio de una mesa redonda se retroalimentó la experiencia obtenida en estos dos momentos y se sacaron varios tópicos propios del manejo de las dos situaciones, retomando lo visto en la primera se observó que en el trabajo en el aula de informática ya existía un recurso que permitía una lectura adecuada de estos textos además de una mejor interacción entre los mismos, al momento de que no solo se podía

leer un texto sino que se podía explorar por otros medios para aclarar términos o ideas presentes en los mismos. Por otro lado, también se observó que desafortunadamente este tipo de interacción puede generar distracciones ya que algunos estudiantes se salieron de la actividad para revisar redes sociales u otras páginas fuera de la actividad lo que en los diferentes momentos los hacían perder tanto de la “carrera de observación” como de la lectura de Gabriela Infinita, a esto se manifestó que por ejemplo con un texto impreso esto era poco probable que sucediera, aunque algunos estudiantes relataron casos en los que si sucede como el leer cuando hay un televisor cerca. Otro aspecto que se observó fue la confusión que para algunos estudiantes generó el manejo de una lectura hipertextual como la de Gabriela Infinita, ya que había momentos en los que no sabían por dónde seguir. A lo que la sensación unánime de los estudiantes fue que se deberían manejar más historias en este tipo de recurso y con este sentido hipertextual para que se diera una costumbre lectora, ya que les pareció muy interesante este tipo de lectura, además de una mayor interactividad por medio del juego. A partir de esto se planteó para la siguiente sesión que los estudiantes por su cuenta exploraran la obra de “Golpe de Gracia” También de Jaime Alejandro Rodríguez, el cual tiene un contexto más interactivo a través del juego y los recorridos realizados por el personaje, aparte de que fueran imaginando una historia propia.

### **MOMENTO 8: “Acercamiento a la narrativa digital”**

Esta sesión final también se realizó en el aula de informática, en donde varios estudiantes que pudieron ingresar a revisar Golpe de Gracia le presentaron a los demás estudiantes las características de la obra y un pequeño resumen de la misma teniendo en cuenta los detalles observados en la sesión anterior. Luego de esto la sesión intentó dar un proceso de creación de narrativa digital al tomar la historia que ellos habían realizado en sus casas, se unieron en grupo y escogieron cual sería mejor para pasarla al medio digital. Luego la retomarían para tratar de

volverla un audiovisual interactivo con la ayuda del programa Power Point, buscando imágenes, dibujos y sonidos de internet, además de algunos que ellos traían en sus dispositivos móviles. En el proceso, se enlazaron textos e imágenes por medio de vínculos a diferentes medios. El producto final fue terminado en sus casas y en una sesión extra se socializaron con sus compañeros, analizando un poco la dificultad con la que se realiza este tipo de recursos y la facilidad que brindan a la lectura, además de visualizar la diferencia entre un texto digital y una narrativa digital en donde uno solo es un soporte de lectura y el otro es una experiencia interactiva.

### **Algunas acotaciones al trabajo realizado.**

En lo referente al desarrollo del proceso lector de los estudiantes, se pudieron obtener buenos resultados, aunque cabe decir que estos resultados son parciales, pues la verdad, no se pudieron cumplir ciertos objetivos concernientes a la planeación del proyecto de investigación, ya sea por falta de tiempo, o porque el trabajo en aula no se dio adecuadamente; de igual forma, estos son los resultados que se pudieron apreciar en el desarrollo del proyecto de aula

- Un cambio de actitud hacia la lectura.
- Adquisición de estrategias para la comprensión lectora desde la escolaridad.
- Se consideró la lectura como un asunto lúdico y totalmente creativo.
- Se realizaron menús de actividades didácticas que lograron enriquecer, desde el proceso comprensivo en la lectura, hasta la misma producción de textos.
- Se enfocó la atención de los estudiantes en el objeto particular.
- Se despertó el interés hacia diferentes tipos de textos desde la oralidad y la escritura.
- Se activó el conocimiento previo o información no visual.

- Se movilizaron los procesos creativos e imaginativos.
- Se promovió la predicción.
- La recepción y conocimiento de los elementos que ofrece el hipertexto dentro de la literatura digital.

A partir de lo anterior se puede vislumbrar los pros y los contras en la creación y uso de una literatura digital, tanto fuera como dentro del aula de clase y como se puede generar más productos que aporten al desarrollo de la literatura. Como por ejemplo:

- A pesar de que una sesión de estudio por medio de lo digital puede parecer una lectura somera que genere pensamiento .
- La Red desarrolla habilidades visual-espaciales por medio de instrucciones visuales (colores, formas, hipervínculos dinámicos) y por repetición de acciones (pulsar teclas, dar clic, arrastrar, etc).
- La Red ofrece un sistema de alta velocidad para entregar respuestas y recompensas que fomentan la repetición de acciones.
- La única manera de manejar toda la información disponible y existente es aumentar nuestra capacidad de exploración.
- El lector de hoy tiene un comportamiento basado en la pantalla, caracterizado sobre todo por el aislamiento de palabras claves del texto.

## 5. CAPITULO CINCO: DISEÑO METODOLÓGICO

### 5.1. ¿QUÉ ES INVESTIGACIÓN CUALITATIVA?

Desde la antigüedad la ciencia ha sido parte del desarrollo de la humanidad y como tal sostiene su relevancia a partir del método mediante el cual se desarrolla. La corriente de investigación cuantitativa se convirtió, gracias a los desarrollos positivistas, en uno de los métodos más importantes por el cual se desarrolla un estudio más a partir de lo social y la conducta del individuo, desde los simples fenómenos de la sociedad hasta los complejos elementos que de ella suscitan un proceso investigativo. Dentro de algunas características generales que un estudio cualitativo y que apoya una investigación se puede observar que se parte desde una realidad que mediante la investigación le permite llegar a la ciencia. Es por eso que el científico observa, descubre, explica y predice aquello que lo lleva a un conocimiento sistemático de la realidad (Tamayo 1994). Por esta razón aquellos fenómenos, hechos sujetos son parte de un análisis exhaustivo o en términos de sus cualidades y como perciben esa realidad a examinar. “Las situaciones <<extrañas>> que afecten la observación y la objetividad del investigador se controlan y evitan. Se considera que hay una realidad allá afuera que debe ser estudiada, capturada y entendida” (Taylor y Bogdan 1996) Lo que brinda al investigador la posibilidad de llegar a una muy buena interpretación de eso que se investiga dentro de un contexto muy apegado a la realidad.

En determinado momento, este proceso de investigación debe cumplir con ciertas instancias que se aúnan en pro de conseguir la meta propia de la investigación. En el caso de esta investigación que se titula “Narrativa Digital y su Implicación en la Pedagogía de la Era Tecnológica” se refleja este tipo de metodología que va desde el desarrollo delimitado de una temática desde la pregunta a la que se orientó la investigación, el proceso que se da en el aula

donde la observación y el cuestionamiento de la realidad de un grupo de estudio es claro para los objetivos que se plantea dentro de la investigación.

Al final el desarrollo de las diferentes acciones en el campo de estudio a partir de lo que se observa y teniendo en cuenta lo que se llegó a traer dentro de este contexto de la realidad. Alrededor de este aspecto Sampieri (2006) nos dice: “la investigación cualitativa posee también varios elementos como: la reflexión, la observación, la interpretación, la no linealidad, el sujeto y sus valores, la lógica inductiva, el significado que tiene la experiencia humana, el investigador como instrumento” Lo que se convierte en la base interpretativa del investigador y por lo cual en el desarrollo de una investigación, el desarrollo de la hipótesis es lo más relevante y a partir de ella se genera un proceso que sigue la linealidad que el investigador requiere del contexto que está analizando. Sampieri (2006) expresa también que:

“La inmersión total implica observar eventos, establecer vínculos con los participantes, comenzar a adquirir su punto de vista; recabar datos sobre sus conceptos, lenguaje y maneras de expresión, historias y relaciones; detectar procesos sociales fundamentales. Tomar notas y empezar a generar datos en forma de apuntes, mapas, esquemas, cuadros, diagramas y fotografías, así como recabar objetos y artefactos; elaborar descripciones del ambiente” (p. 384)

Se debe tener en cuenta que este proceso requiere de la generación de varios elementos descriptivos que se verán desarrollados desde el punto de vista de los instrumentos utilizados para el progreso de este entorno de investigación. El desarrollo de una encuesta para definir que el elemento a investigar es el que define las metas de la misma, es un fundamento para entrar a mirar desde que punto se observa el diseño de la

investigación hacia la cual apunta este documento.

### **5.1.1. Desde los términos de la Investigación – acción**

Kurt Lewing en 1944 plantea la investigación acción como una forma de indagar de manera introspectiva dentro de un grupo social donde el colectivo en su conjunto reduce posibilidades en la descripción de la problemática, principalmente desde un aspecto social o educativo. Por esta razón este tipo de investigación hace parte de presente trabajo un poco más enfocado desde el aspecto educativo.

El termino investigación-acción se reseña como varios tipos de estrategias realizadas para mejorar el sistema educativo y social. Existen diversas definiciones de investigación-acción; las líneas que siguen recogen algunas de ellas. Elliott (1993) define la investigación-acción como «un estudio de una situación social con el fin de mejorar la calidad de la acción dentro de la misma». Que desde un conocimiento más interpretativo lo reconoce como un proceso de reflexión sobre las acciones del ser social y aquellas vividas por el profesorado que tiene como objetivo ampliar la comprensión (diagnóstico) de los docentes de sus problemas prácticos.

Con Kemmis (1984) la investigación-acción no sólo se constituye como ciencia práctica y moral, sino también como ciencia crítica. Para este autor la investigación-acción es:

“... una forma de indagación autor reflexiva realizado por quienes participan (profesorado, alumnado, o dirección por ejemplo) en las situaciones sociales (incluyendo las educativas) para mejorar la racionalidad y la justicia de: a) sus propias prácticas sociales o educativas; b) su comprensión sobre las

mismos; y c) las situaciones e instituciones en que estas prácticas se realizan (aulas o escuelas, por ejemplo)” (Kemmis, 1984)

Es en este momento, donde la investigación acción nos presenta los elementos necesarios para el desarrollo de los elementos necesarios para la exploración en el aula de clase que en sencillas palabras es la intensión de la presente observación, mediante la cual se espera llegar a un resultado desde la contemplación de las variables sociales del colectivo escogido con respecto al entorno de la pregunta a la cual se plantea revisar.

#### **5.1.1.1. El porqué de la Investigación – acción – educativa**

La investigación-acción educativa es utilizada para representar una serie de actividades realizadas por el profesorado en sus propias aulas. Actividades que tienen en común la identificación de estrategias de acción que son implementadas y más tarde sometidas a observación, reflexión y cambio. Es considerada como un instrumento que genera cambio social y conocimiento educativo sobre la realidad social y/o educativa, proporcionando autonomía a quienes la realizan.

A partir de lo anterior se deben tener en cuenta los elementos más importantes que hacen parte de una investigación acción educativa y que en últimas son los que generan el desarrollo integral de este tipo de indagación. Estos elementos se pueden observar desde ciertas características que definidas por Kemmis y McTaggart (1988) desde lo cual se puede observar que: 1. La acción- educativa es un elemento participativo que sigue una espiral introspectiva y colaborativa que crea comunidades autocríticas. 2. Es un proceso de sistemático de aprendizaje que realiza aprendizajes críticos e induce a teorizar sobre la práctica educativa. 3. Somete a pruebas las prácticas, las ideas y las suposiciones desde un punto recopilatorio, teniendo en

cuenta el análisis de los propios juicios y reacciones en torno a una realidad. 4. Recurre a un proceso de pequeños ciclos de planificación, acción, observación y reflexión dando pie al análisis de mayores condiciones.

Según Elliott (2010) dice que la investigación acción educativa “se trata de una actividad emprendida por grupos o comunidades con objeto de modificar sus circunstancias de acuerdo con una concepción compartida por sus miembros de los valores humanos para conseguir el bien común” (p. 95); es así como en este tipo de investigación se hace relevante la optimización de la práctica docente a partir de la reflexión constante de la misma y la cual va generando diferentes elementos relevantes que al final darán pie a la realización de hallazgos que generen una nueva visión de la problemática planteada en el aula y que estará enmarcada dentro de los diferentes planos de la investigación, por lo cual las fases de planificación, acción, observación y reflexión son constantes.

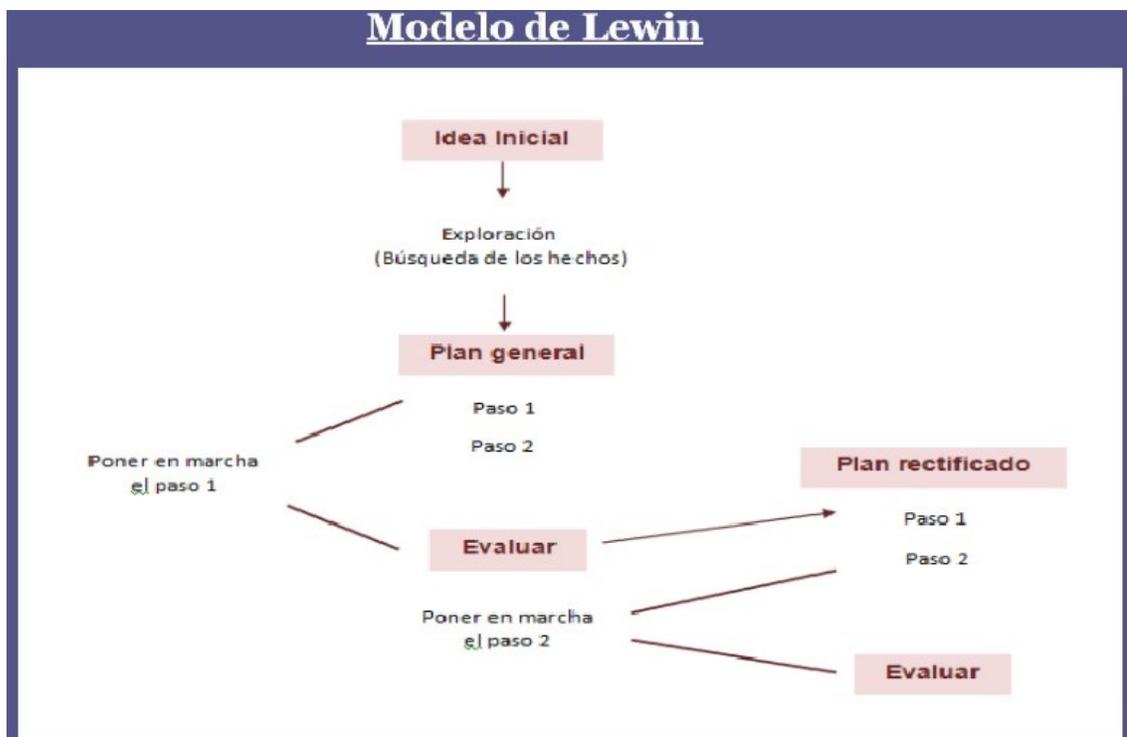
## **5.2. PROCESO A DESARROLLAR.**

### **5.2.1. Modelo de Investigación.**

Desde los aspectos anteriormente observados dentro de la teoría de la investigación acción educativa, se puede observar que la presente investigación se basa en el modelo que plantea Lewin, a partir del cual se estructura este devenir desde la contextualización del objeto de estudio propuesto y según el cual el proceso parte desde la Idea Inicial que se plantea a partir del cuestionamiento que se hace de la realidad educativa. A partir de lo anterior se define una Exploración del caso, tanto para dar luces teóricas sobre la realidad cuestionada como del desarrollo en el aula de este elemento que se está indagando, es por eso que se hace necesario en este proceso un desarrollo teórico práctico que fundamenta este proceso de reflexión sobre la

realidad que está presente en el contexto. Luego de esto el Plan General define los elementos que se realizarán de acuerdo a lo descubierto y las acciones a realizar dentro del aula y que harán claros que pasos o fases se realizarán en el contexto del objeto de estudio.

Como consecuencia a lo anterior se realizan los diferentes pasos o fases a seguir que definen el trabajo de observación y aplicación realizado en el aula, el cual debe ser aplicado y evaluado dentro de este mismo proceso y por lo cual cuando se pase al siguiente paso el anterior debe estar rectificado y así poder realizar una mejor reflexión que, si se hace necesario, debe ser rectificada en la práctica. Lo cual al final dará el resultado de la investigación de una manera más específica y que genera una mejor definición del hallazgo principal de este proceso.



Modelo Lewin de Investigación Acción Educativa (1944)

A partir de lo anterior, se puede observar el marco metodológico que tiene el presente proyecto denominado “Narrativa Digital Y Su Implicación En La Pedagogía De La Era Tecnológica” para lo cual se describirán diferentes elementos metodológicos de la misma.

### **5.2.2. Contexto de la Investigación.**

El contexto en el que se desarrolla esta investigación fue realizado en el Colegio Ciudadela Educativa de Bosa I.E.D. Colegio ubicado en la localidad séptima de la ciudad de Bogotá en el Barrio Bosa Porvenir, Fundado en el año 2007 gracias a las construcciones distritales de Mega colegios realizados por la administración de turno. El colegio enseña a estudiantes desde el preescolar hasta grado once. La institución educativa se ha ido consolidando no solo desde su infraestructura sino también desde la consecución de diversos programas como: Media Fortalecida, Programa para formar a los estudiantes como Técnicos dentro de un convenio inicial con varias universidades privadas como el Politécnico Grancolombiano, pero que en la actualidad adelanta un convenio con el Servicio Nacional de Aprendizaje-SENA (Técnico en Contabilización de Operaciones Comerciales y Financieras) para las dos jornadas. El colegio cuenta con una infraestructura tecnológica basada en un PEI cuyo énfasis tecnológico hace que el proceso de adaptación a las TIC's no solo sea a partir del desarrollo normal de las aulas de Informática propias del colegio, sino que presenta la adaptación del programa de Aulas Amigas, de la secretaría de educación del distrito y por el cual existen salones con televisores y otros salones especializados con equipos audiovisuales dispuestos para la enseñanza (Video Beam, Pantalla, Home Theater, Equipo Portátil con conexión a Internet) lo que enmarca al colegio dentro de un sentido tecnológico propio de un Mega Colegio.

### **5.2.3. Grupo de Estudio.**

El grupo de estudio está conformado por 40 estudiantes de ciclo V del Colegio Ciudadela de Bosa IED, ciclo al que hacen parte los estudiantes de grados Décimo y Once. Son estudiantes con edades que oscilan entre los 15 y 18 años. Las familias de estos estudiantes se ubican entre los estratos 2 y 3. En su mayoría estos estudiantes conviven con sus padres, pero las diferentes características familiares presentes en el grupo, hacen que las razones por las que se acercan a la problemática del presente trabajo tengan una fuerte influencia en su carácter y relación con el tema.

#### 5.2.4. Técnicas e instrumentos

Para la recolección de información dentro de la presente investigación se tuvieron en cuenta diferentes elementos enmarcados en el siguiente cuadro:

No.	Técnica	Instrumentos
1	Encuesta descriptiva  Entrevista no estructurada.  Observación participante.	Grabación y edición de entrevistas  Trabajo de aula en clase de español.  Vídeos de actividades realizadas.  Registros fotográficos.  Trabajos realizados por los estudiantes.  Exploración virtual.

Con respecto a la encuesta se realiza un instrumento virtual en el que se analizan con los estudiantes varias situaciones alrededor de aquellos elementos que componen los TIC en la educación y el manejo de una literatura hipertextual en el aula de clase. A partir de esto se observa como los estudiantes reconocen ciertos elementos técnicos usados en la educación y cómo estos generan un poco más de atención para ellos que los medios tradicionales de trabajar en clase. Por el lado de la literatura se da cuenta que los estudiantes no reconocen el hipertexto dentro de a misma sino como un elemento de enlace en la web. Se denota, también, que los estudiantes son un poco más visuales, teniendo en cuenta que su acercamiento a la lectura de imágenes o la literatura acompañada de medios audiovisuales es más llamativo para ellos.

De igual manera se hicieron algunas entrevistas no estructuradas a los estudiantes, tanto de forma individual como grupal que permitieron la reflexión personal no solo del docente investigador sino de los educandos, cuyo objetivo fue desde la fase diagnóstica, conocer la opinión de los estudiantes con respecto al concepto de educación digital, el uso y manejo de las TIC en la educación y, por supuesto, el manejo literario que se puede dar a través de una narrativa digital, observando los detalles favorables y desfavorables del medio.

A partir de lo anterior, se procede con la observación participante que, como se vio en el capítulo anterior, se inicia desde el trabajo de aula de acuerdo al proyecto de narrativa digital y la observación de los diferentes trabajos realizados desde la lectura tradicional, hasta la exploración virtual de los hipertextos narrativos como el de Gabriela Infinita de Jaime Alejandro Rodriguez. De este elemento se pueden observar muchas situaciones que en general demuestran la facilidad y motivación que en los estudiantes genera el trabajo realizado con los elementos no comunes en el aula y de los cuales ellos tienen más conocimientos.

No.	FASES	ACCIONES	INSTRUMENTOS
Fase 1	Idea Inicial.	Revisión de la literatura. Lectura de autores que ayudan a esclarecer la teoría e identificar el problema.	Informe teórico.
Fase 3	Diagnóstico e identificación del problema	Análisis y reflexión en torno a: Entrevistas a estudiantes	Formato de encuestas. Análisis de las encuestas.
Fase 2	Plan General	Estructuración de categorías y subcategorías. Planeación de proyecto de aula.	Estructuración teórica. Formato de proyecto de aula
Fase 3	Formulación de hipótesis de acción.	Supuestos teóricos	Formato
Fase 4	Diseño y ejecución de un plan de acción: Plan de aula	Plan de aula: Diagnóstico preliminar Descripción de realidad situacional Fundamentación y justificación Objetivos y propósitos Definición y caracterización de la población objeto del proceso Planeación de la fase operativa Metodología, medios y procedimiento	Formato de proyecto de aula. Evidencias de trabajo en el aula.
Fase 5	Evaluación de la acción ejecutada	Hallazgos. Análisis descriptivo	

**Cuadro No. 3 Fases de la investigación Acción**

## 6. CAPITULO SEIS: HALLAZGOS

Desde la mirada de la educación actual, se puede observar que durante toda la historia de la misma se ha intentado renovar constantemente las dinámicas y las estructuras de la forma como se educa en el aula a los estudiantes en grado escolar. Todo esto para poder desarrollar un aprestamiento aún mayor para cada uno de los conocimientos que en él se imparte.

Esto también incluye que se tenga en cuenta, dentro de la reflexión educativa, a los avances que tenga la sociedad en general y más si ellos están centrados en la comunicación y su relación con la educación. Como parte de estas reflexiones sobre la educación se generan observaciones sobre la base del legado freireano, proporcionando diferentes elementos clave de innegable vigencia acerca de la comunicación educativa y su carácter dialógico, cualidad que la convierte, de acuerdo con Kaplún (2002), en una alternativa educativa relevante en esencia por superar el papel técnico que la educación tendió a adjudicarle a la comunicación, sin advertir cuán enriquecedora resulta dicha dimensión para la pedagogía, pues, como afirma el mismo Kaplún: “[...] un sistema será tanto más educativo cuanto más rica sea la trama de flujos comunicacionales que sepa abrir y poner a disposición de los educandos” (61).

El presente proyecto de investigación “Narrativa Digital y su Implicación en la Pedagogía de la era Tecnológica” se ha realizado con aras de observar las condiciones que se presentan en el aula con respecto a la narrativa digital y como se acerca en la escuela a su trabajo y formación. A partir de esto se pudieron observar las siguientes condiciones:

### **6.1. El hipertexto, más allá de un link.**

Muchas veces entender el hipertexto como un elemento que va más allá de los elementos típicos de un lenguaje tecnológico es una cuestión que requiere de un estudio a profundidad, ya que para muchas personas este término se remite solo a un término usado en

redes sociales e internet, para describir un texto con un delineado inferior y un color azul que lo caracteriza de otro y que le sirve para enlazar otra página o una información que se relaciona con lo que está leyendo. Luego de desarrollar un trabajo en el aula y a través de las diferentes reacciones recibidas por los instrumentos utilizados, se puede analizar que mucho del consiente colectivo reconoce elementos tales como la información y el enlace que este tiene con otras informaciones a través de este elemento, pero solo se queda en el elemento tecnológico, sin reconocer que el hipertexto es un concepto aún mayor y que da pie al desarrollo de una comunicación en todo sentido.

Es en este punto donde la conciencia tecnológica deviene en un conocimiento parcial de algunos conceptos que podrían ser un poco mejor aprovechados para la obtención de algunos saberes que en general se tienen, pero se malinterpretan gracias a una conciencia medida solo por ciertos saberes prácticos, los cuales muchas veces no van más allá, como diría San Martín (1995) alrededor de este tema:

*"Más que una cultura tecnológica estamos ante un auténtico fundamentalismo tecnológico cuya principal virtud es la información y esto entraña no pocos riesgos." entre ellos, el de caer en una concepción enciclopedista de la educación y la enseñanza, que nos pueda llevar a identificarnos con el conocido dicho de: "cabezas bien llenas, pero mal hechas". (67)*

Teniendo en cuenta que la reflexión a observar es, que tanto reconoce la sociedad ciertos conceptos fuera de la relación de lo que conoce con lo que vive, ya que muchos de estos saberes también se dan en el proceso práctico del desarrollo del ser en su sociedad y por medio de la cual comunica el conocimiento. Es así como se observa que muchas veces en el aula se mantienen inertes estas nociones y aun cuando se usen de manera natural, ya sea al impartir un conocimiento o al realizar una actividad en clase, no se relacionan como elementos del hipertexto

sino como una mera casualidad en el proceso de comunicación o de adquisición de un conocimiento. A través de una actividad de clase se puede realizar una búsqueda de saberes previos para explicar una temática o el uso de diferentes textos para definir esa temática y esto se observa como un mero proceso de consulta y no como la realización hipertextual de una adquisición de conceptos por parte del docente y del estudiante.

Además de lo anterior, se puede observar la visión que dentro de la literatura tiene este concepto que, remitiéndonos a lo tecnológico, solo se tiene en la conciencia si tiene su manejo simbólico (color y delineo) el cual se remite solo dentro del elemento virtual y no se reconoce por parte del lector, pasando el concepto por meras conjeturas. Esa situación donde el hipertexto, más allá de un link en una página web, se convierte en un rompimiento de la linealidad de la obra o del sistema de comunicación no se observa como tal, y es que si se analiza desde muchos puntos de vista el lenguaje hipertextual puede llevarse a muchos estadios del saber, la comunicación y los diferentes artes como la literatura. Es un abrir y un cerrar de conocimientos y de situaciones dentro de un contexto el cual no se remite a un solo camino a recorrer sino a muchos que se suman a la generación de una acción. A cerca de esto el mismo Landow (1995) nos hace referencia:

*"Los conceptos (y experiencias) de empezar y terminar implican linealidad. Si presuponemos que la hipertextualidad presenta secuencias múltiples en lugar de una ausencia total de linealidad y secuencia, entonces una respuesta a esta pregunta es que tiene múltiples principios y finales en lugar de uno sólo." (79)*

Esto, teniendo en cuenta que el concepto de hipertexto no es algo que solo se encuentre en el medio tecnológico, sino que hace parte de muchos aspectos de una comunicación. Aquellos textos digitales que integran hipertextos, requieren que lectores y escritores propongan nuevas habilidades, más allá de las requeridas hasta ahora para enfrentar

los medios impresos. La red, por ejemplo, demanda conocimiento para navegar los enlaces, para comprender las ventajas y desventajas asociadas con tener el control de la dirección en la que se progresa por el texto, así como para inferir y diferenciar un tipo de enlace de otro. Nunca antes fue tan necesario que los niños aprendan a leer, escribir y pensar críticamente, al punto que la definición de alfabetismo se ha expandido desde las nociones tradicionales de Lectura y Escritura. Quienes empiezan a producir textos para medios en línea, se encuentran con que este tipo de Escritura resulta muy diferente a sus experiencias previas con medios impresos. Según William Horton (2012), “para muchos escritores, este no es solamente un cambio de técnica si no de identidad personal y profesional al punto, que deben aprender nuevas habilidades, asumir nuevos roles, y redefinir sus carreras” (45). La hipertextualidad posee características que demandan una nueva comprensión del texto que se lee y un conjunto diferente de estrategias para la Escritura.

Cuando se lee en la red se tiende inicialmente a recorrer el texto con la mirada; no leen una página de principio a fin; por el contrario, se buscan aquellos elementos relevantes e imprimen entonces las páginas que contienen esa información. Los medios digitales, además de todas las exigencias demandadas en los lectores de textos digitales, se deben realizar ciertos cuestionamientos de tipo: Cómo interactuar en este nuevo ambiente, cómo navegar la información que se está leyendo, cuál es su relación o su papel con el texto y cómo asimilar el conocimiento que se les ofrece. Por este motivo, quienes escriben para estos medios necesitan utilizar un estilo y una estrategia de Escritura que permita a sus documentos hipertextuales ajustarse a este nuevo tipo de Lectura.

Es así como se requiere que, en Internet, los autores de hipertexto cumplen una función de facilitadores, invitando al lector a construir activamente su propia ruta. Y se debe

entender el hipertexto como un ambiente interactivo que permite al lector observarlo de manera no lineal, escribiendo en él sus propias ideas u opiniones, comentarlo con el autor, con otras personas interviniendo en foros de discusión, salas de conversación (chats), o usando el correo electrónico. Y es ahí, donde los usuarios desarrollan una reflexión propia de las nuevas necesidades para escribir contenidos apropiados para Internet, y que se deben convertir, por una parte, en usuarios más estratégicos en la forma de localizar información y por la otra en revisores más críticos del contenido de un sitio en la red.

Es aquí donde podemos observar reacciones de usuarios directos de estos medios, como son los estudiantes en la actualidad y los que por obvias razones llegan a una definición muy técnica del término hipertexto, palabras como “es ese texto delineado y en azul que cuando le das click te lleva a otra página” o “es cuando el cursor se convierte en una manito y puedes ir a otro sitio en internet” se convierten en algunas de las apreciaciones a las que no solo ellos llegan, sino una gran parte de la sociedad que visualiza el hipertexto de manera muy lineal. Por otro lado, cuando se les dice que hay textos que contienen hipertextos dentro de la misma publicación, lo ven como algo poco probable porque se tiene la conciencia de que debe haber un medio digital que apoye esta “herramienta”. Luego de observar un poco estas definiciones a partir de lo desarrollado en esta investigación, se denota el cambio de visión y más allá cuando se analiza que no son pocos los elementos hipertextuales que un libro puede contener y que muchas veces la narrativa utiliza en su contenido.

La narrativa se transforma un poco más en su sentido dado a que se debe tener una interacción entre lo relacionado en la historia con lo que el lector va a encontrar tras cada línea que debe recorrer para llegar al sentido general de la historia que tiene frente a sí. Por esta razón se debe tener cierta conciencia de lo que es el hipertexto en los diferentes medios, más aún si lo

ligamos a la literatura y la misma convierte los nuevos tipos de linealidad en algo más interactivo para los lectores y que en últimas es necesario para motivar los diferentes procesos de lectura que en la sociedad actual se necesitan demasiado.

Por la dimensión pedagógica podemos observar que la incorporación del hipertexto a la educación escolar proporciona al docente nuevos recursos para la creación escrita. Actividades como añadir, eliminar, fraccionar, asociar, reordenar y relacionar, entre otras, se pueden promover con la Escritura de hipertextos. Para Francisco García García, director del Centro Nacional de Información y Comunicación Educativa de España, “las nuevas tecnologías de la información han sacado partido a la posibilidad de dividir los relatos en diversas unidades formales y de sentido, en capturar los múltiples momentos de la Historia e incluso de la acción y en aislar los elementos espaciales que la conforman...” y esto lo debe aprovechar el docente y más el docente escritor, para poder llegar a realizar un cambio en el currículo para la interacción de sus estudiantes con el contenido y más aún con las narrativas propias de cada saber.

## **6.2. Lo digital como nuevo instrumento pedagógico.**

En un mundo cambiante acorde a los requerimientos evolución y manejo tecnológico, surge una sociedad digital establecida en un entorno cada vez más globalizado donde se impone modo diferente para desarrollar principios de comunicación. Haciendo un poco de historia en el desarrollo comunicativo podemos tomar los principios propuestos por Pérez Tornero (2012), el cual nos presenta aquellos momentos que marcaron un hito en la forma de comunicarse, ya sea por la expansión de los imperios antiguos desde los cuales se desarrollaron tecnologías que apoyaron acciones como la escritura las cuales estaban más relacionadas desde el punto de vista de la adquisición del conocimiento y formación de nuevos materiales para plasmar

el conocimiento; por otra parte se puede ver como hacia el siglo XIII la cartografía se apoyó en la creación de la imprenta en Europa generando una nueva manera de adquirir y transmitir el conocimiento y de comunicar ideas; y como proceso más reciente se puede observar la explosión de la información y las telecomunicaciones en los años 60's cuando se inicia la escalada de la comunicación hacia lo digital con las creaciones de las primeras computadoras.

El desarrollo de nuevas competencias comunicativas dentro del marco de lo digital, es uno de los requerimientos que la sociedad debe amparar a través de esta evolución que cada vez es más acelerada hacia los conocimientos recibidos, más aún cuando la información comunicada por los medios es cada vez más digital e interactiva. Todo este marco tecnológico se convierte en un elemento más dentro de una sociedad cada vez más cambiante y la cual por medio de su digitalización se va adentrando a los diferentes estadios de la humanidad, es así como ya se nos presentan ante nosotros terminologías como por ejemplo la de “ciudadanía digital” dentro de lo cual ya se supone el concepto de espacios virtuales donde implementar las características de un ciudadano. Como es de suponer, la escuela no está lejana a esta evolución y más aún cuando sus usuarios cada vez más son “nativos digitales”, dando la posibilidad de exploración que tiene la educación dentro de esta propuesta de un ser digital. Razón por la cual la pedagogía se debe convertir en una “pedagogía digital” que aproveche las oportunidades que dan las TIC's y su influencia en todos los ámbitos de la sociedad.

A partir de lo anterior se puede empezar a denotar cuál puede ser una manera de incluir el desarrollo de la tecnología dentro de las experiencias en el aula, eso sí, sin dejar de lado el aspecto narrativo que se está explorando a través de esta investigación. Ahora bien, reconocer que el término de TIC no se refiere solo a lo desarrollado a través de una computadora, sino al desarrollo de diferentes tipos de tecnologías disponibles para comunicar, por eso se parte desde el desarrollo de un medio muy común anterior al boom tecnológico como es el de observar

la lectura desde el periódico, cuando se miran las imágenes y los textos de este tipo y se les da la cualidad de tecnologías de comunicación llega a observarse un cambio en la visión que sobre ellos se tienen y luego como esto se puede integrar en un medio más digital, “a veces uno ve el papel solo como algo normal y no como un avance tecnológico, pues tecnología yo lo veo como un computador” en frases como esta se refleja la visión de un “nativo digital” a cerca de lo que es o no la tecnología, incluso desde una relación con lo electrónico, pues una vez se llega a lo audiovisual se obtienen observaciones como la siguiente “la tecnología es algo que requiere de dispositivos electrónicos para que funcionen” dado que es una visión muy parcializada por los adelantos actuales. Ahora bien, haciendo reflexión sobre el proceso lector se encuentra que el observar la misma desde el punto de vista tecnológico hace que las historias leídas motiven aún más, quizás por el fácil acceso a la misma o porque algunas ofrecen la posibilidad de interacción con el medio por medio del cual se reciben.

En un proceso cada vez más tecnológico se pueden observar desde la práctica un mejor acercamiento y apropiación de algunos conocimientos ya que como dice *WARSCHAUER*, (2003) “*La tecnología actual ofrece más posibilidades para el cambio porque, a diferencia de los anteriores medios de comunicación, tiene el potencial de participación de los alumnos como colaboradores en la construcción de conocimiento. Los receptores pueden llegar a ser los productores de mensajes*” (p. 119). Dando pie a que el proceso de conocimiento no sea de una sola vía, sino que por medio de lo comunicativo se llegue a una creación conjunta de esos mismos conocimientos, haciendo que el proceso educativo sea más variado e interactivo por las diferentes tecnologías utilizadas.

Es en este momento que la adaptación de las TIC's en la cotidianidad de la escuela incentiva elementos de inmersión, interactividad y participación. En palabras de Belloch (2012) “La interactividad es posiblemente la característica más importante de las TIC para su aplicación

en el campo educativo. Mediante las TIC se consigue un intercambio de información entre el usuario y el ordenador. Esta característica permite adaptar los recursos utilizados a las necesidades y características de los sujetos, en función de la interacción concreta del sujeto con el ordenador”. Más aún cuando la tecnología capta la atención de los jóvenes y sus dinámicas convivenciales, teniendo en cuenta su manejo de aplicaciones y redes sociales virtuales. Pérez Tornero (2012) opina: “Actualmente, los jóvenes viven, en parte, en una burbuja mediática: telefonía móvil, internet, videojuegos en red, redes sociales...” (p. 133), es así como al indagar sobre el acercamiento que tienen los estudiantes con respecto a las diferentes tecnologías, se puede observar apreciaciones como “Yo, puedo entrar a Facebook leer mi muro y escribir en algunos estados, mirar unas fotos en Instagram y chatear con mis amigos por whatsapp” o “A veces juego en mi tablet algún juego en línea con gente de otras partes que no conozco” demostrando que para el estudiante el sumergirse en un medio tecnológico no es nada nuevo y que así como ve, interactúa con un medio y con un mundo cada vez más grande y complejo para los que no saben manejar el mismo. La comunicación que el estudiante desarrolla en la actualidad es una comunicación mediada por el proceso tecnológico y su evolución a los diferentes medios que tiene a su disposición, a veces ni es una limitante la adquisición de este medio ya que algunos dispositivos, como la nueva gama de celulares en el mercado, incluye toda clase de tecnología y con una mínima conexión a internet se tiene, un medio audiovisual, un sistema de comunicación con pares y un acceso a información de todo el mundo.

Como tal, el innovar en el desarrollo de diferentes herramientas didácticas dentro de la pedagogía ha sido una de las intenciones que más se ha estudiado dentro de la teoría educativa, y es que la necesidad de que se generen nuevas formas de enseñar para así apoyar el proceso educativo en todos los ámbitos posibles es una directiva que se puede potenciar con el desarrollo de los diferentes adelantos tecnológicos y es que en su desarrollo comparten varios

principios que se observan desde postulados como el que Gimeno (1992) propone acerca de las características de una didáctica sobre lo cual expresa:

*“Si la Didáctica se ocupa de los problemas relacionados con el contenido de dicho proyecto, considerando lo que ocurre en torno a su decisión, selección, ordenación y desarrollo práctico (superando el dualismo entre currículum e instrucción o enseñanza) estamos ante dos campos solapados, pero que arrancan de tradiciones distintas, procedentes de ámbitos culturales y académicos diferenciados (tradición anglosajona y tradición europea), pero coincidentes en su objeto” (142)*

Donde el desarrollo del contenido propone elementos por los cuales desarrollar un proyecto y es que si se observa el trabajo realizado se tendrá en cuenta que, el tema por medio del cual se definió el trabajo a realizar en aula con las TIC's requiere de la toma de decisión del mismo el cual genera una búsqueda de los elementos que la presentación en la herramienta necesita, generando un espacio de selección del material y del medio adecuado para su apropiación; luego se puede observar el proceso de ordenación de este material tanto en el diseño del elemento digital como en el desarrollo de proyecto para usarlo en el aula y por último la parte aplicable que responde a la práctica desarrollada en el aula y sus resultados con los estudiantes. En esto último se genera como consecuencias las apreciaciones de los estudiantes sobre el material desarrollado que, aunque no en su totalidad es recibido de manera satisfactoria, si se puede observar una motivación más grande en el proceso desarrollado. El solo hecho de desarrollar un trabajo mediante el cual ellos interactúen con una tecnología genera en el joven un mayor grado de interés y una curiosidad innata en el desarrollo de elementos que pueda aprovechar para su conocimiento.

Tanto la educación en la lengua, la escritura y la lectura como el desarrollo de un conocimiento de los avances en tecnología son parte integral de una educación, la cual no se debe separar en su totalidad; ni el manejo del lenguaje es exclusividad del docente de español, como el manejo tecnológico es único del docente de tecnología dentro de su aula de clases. Pérez Tornero y Tapio Varis (2012) expresan:

*“Sin negar la importancia vital de la alfabetización y de la lectoescritura, hay que reconocer que ésta no basta ya para capacitar a los jóvenes a la hora de participar en el mundo laboral y social. Es necesario introducir el uso de los lenguajes audiovisuales, de la informática, de los ordenadores y de los nuevos medios”* (p. 53).

Esto hace observar que la importancia del manejo de las nuevas tecnologías en el aula son un aliado al cual debe ser parte de la labor de un docente que quiere motivar no solo por medio de su experiencia, saber y manejo del tema, sino que también está en parte dentro de esa idea del manejo de las nuevas tecnologías dentro de una educación mediada por TIC's. Por esta razón es importante que también observar que a veces la falta del medio es una limitante que se presenta aún en muchos colegios públicos del país y que gracias a eso la educación digital o el desarrollo de currículos mediados por las TIC's no se ha dado en gran medida como debería ser en una época que la tecnología ya se considera de avanzada.

Aun así, el poder estructurar un currículo mediado por TIC's y el desarrollar una clase desde un aula virtual no es imposible y el desarrollo de herramientas para manejar esto en el aula, teniendo en cuenta sus limitantes, es una oportunidad dentro del DOFA que se tiene en el proceso de elaboración de una didáctica de aula, ya que ofrece la posibilidad de adentrarnos en esta problemática desde diferentes perspectivas de acuerdo a lo que se necesite suscitar en el estudiante y más aún si lo que se desea es el acercamiento a un entorno literario y más aún a una

narrativa del estudiante, y es que desde la visión del hipertexto en la literatura se hace fundamental que se de esta relación casi obligatoria entre currículo y tecnología para motivar nuevas dinámicas en el aula.

### **6.3. Educación 1.0 Y La Función Del Docente**

Una de las grandes críticas al mundo moderno es que mientras la sociedad y la tecnología avanzan a un 3.0 donde la autogestión y las inteligencias artificiales son los pilares de los diferentes sistemas no solo comerciales sino industriales y políticos, la educación (y sobre todo la de países tercermundistas como Colombia) sigue estando en un nivel 1.0 donde la industrialización de la misma no deja que evolucione a nuevos estadios de la era que se vive en estos momentos (Moravec,2012) Esta visión es diferencial cuando se comparan los paradigmas educativos actuales de los diferentes continentes, encontrando lugares donde la educación es tan avanzada que un estudiante ya desarrolla sistemas técnicos para la resolución de conflictos y su visión de futuro va orientado hacia la generación de saberes más avanzados; en comparación con una educación en la cual se piensa más en el desarrollo de un estudiante que avance en grados, niveles o ciclos de enseñanza que al final va a generar es un pensamiento inmediatista de consecución de un capital para solventar sus necesidades y una visión de futuro sesgada a lo que la sociedad le ofrezca. Al respecto Moravec (2012) nos dice, *“De alguna manera hemos industrializado el sistema de educación y nos hemos enfocado en construir cerebros empaquetados, esto lo estamos haciendo en todos lados”* (150) Haciéndonos ver que no solo es problema del docente que en su aula intenta motivar a un estudiante a tener un saber en su cabeza, sino que la problemática de la educación es general, desde el administrador de educación que solo piensa en el desarrollo de proyectos y planes para suplir unos porcentajes establecidos por la necesidad económica de turno, hasta la influencia de padres de familia que ven la escuela como el sitio de descanso para sus responsabilidades familiares o el lugar donde se solucionan los

problemas de sus hijos que ellos mismos en casa no han podido solventar; todo esto mediado a una problemática social subyacente en la que los diferentes medios de comunicación no aportan sino que por el contrario ahondan más en la problemática educativa.

De esta manera, el hecho de intentar llegar a estudiantes con la sola intención de que aprendan un saber no es suficiente y la labor en las escuelas solo se queda en un “empaquetamiento” de conocimientos en una banda transportadora de saberes bajo un currículo totalmente industrializado como nos hace ver Moravec en su conferencia en Argentina en 2012 cuando se refiere al saber industrializado, *“Hicimos otro tipo de fábrica para los chicos: inventamos las escuelas, que se basan también en la producción industrial: la gente está en hileras y el profesor enfrente diciéndonos qué es lo que tenemos que aprender”*

Tras de todo esto, se puede observar que motivos hay de sobra para que nuestra educación no alcance los límites tecnológicos que la sociedad 3.0 le plantea al mundo y es quizá esta una de las circunstancias por las que la inclusión de las TIC's en el aula de clase se ha hecho muy lentamente, tanto que pareciera que nunca podría darse una verdadera inclusión a este tipo de educación digital. Y es que más allá del uso que el docente le dé a esta inclusión tecnológica, que se verá más adelante, es obvio que en una sociedad donde a la educación pública se le recorta el presupuesto el acceso a los diferentes avances tecnológicos se queda en el proyecto y en las buenas intenciones de algunos, pero no en la verdadera adecuación de los espacios educativos orientados a un desarrollo verdaderamente tecnológico de avanzada.

Es el caso de este proyecto cuando se tuvo que enfrentar a diferentes circunstancias logísticas en el desarrollo del mismo; que la falta de un cable, que el equipo dañado o desactualizado, que el programa no carga, que el televisor no tiene salida para video auxiliar, que el video beam está ocupado o dañado o que se debe solicitar la sala de sistemas y la misma está ocupada, son algunas de las dificultades que no solo esta investigación visualiza en

este apartado, sino que es una constante de muchas instituciones públicas y en donde el directivo de turno de cada institución no es el culpable sino el mal manejo que se da desde los encargados de administrar la educación que no aportan la dotación suficiente para el buen desarrollo de estos planes. Por ejemplo, proyectos como Computadores Para Educar, tienen buena proyección de lo que es llevar las TIC's a los diferentes espacios de la comunidad en general, pueblo tras pueblo región tras región generando no solo un lugar en cada escuela para el desarrollo tecnológico sino la capacitación suficiente para que no solo el estudiante, sino el docente aprenda el manejo y utilidad de un medio tecnológico; pero esas intenciones casi siempre se ven truncadas por el poco apoyo o la corrupción subyacente tras estos programas.

Es en este punto, donde también se debe hacer un alto y observar una problemática que también se puede visualizar al poner en práctica un proyecto como este y es la del papel del docente como usuario de un medio tecnológico que le va a servir como herramienta para desarrollar mejor su currículo en el aula. Al observar un poco el desarrollo de clases en una institución como el Colegio Ciudadela Educativa de Bosa se puede entender que, así como hay docentes a los cuales la tecnología les es familiar, sacándole el suficiente provecho para el desarrollo de sus clases y para motivar al estudiante a generar más conocimientos; existen una parte de los docentes que aún tienen un recelo por el uso de diferentes tipos de tecnologías y las que usan solo como un mero utensilio para amenizar la clase o porque se necesita para practicar algún planteamiento coreográfico, pero no se le da esa intención motivadora de conocimiento que hace de este medio una herramienta fundamental dentro de la educación digital.

Y esto no es solo un caso particular, el cual se puede presentar en varios establecimientos y más aún en nuestra sociedad en donde todo lo que no es aceptado, se rechaza con cualquier excusa, orientando un poco esta apreciación podemos encontrar las siguientes

palabras de una docente investigadora del proceso de innovación educativa, Cristina Sales Arasa reflexiona en una conferencia diciendo:

*“Se puede dar el caso de un profesor que no utilice tecnologías. Esta decisión constituye una estrategia del profesorado frente a las TIC. Podríamos pensar que la razón es que no ha recibido la formación necesaria o que en el centro no hay aparatos suficientes. Sin embargo, suele ocurrir que, al indagar más, descubrimos que este profesor ofrece otro tipo de justificaciones, que reflejan criterios como “con las TIC no se puede aprender, hay que trabajar con el libro de texto”, “las utilizaré cuando quiera entretener a mis alumnos”, etc. Son criterios en los que se manifiesta la actitud de una parte del profesorado, que concibe a las TIC como artefactos provenientes del contexto social y las asocia a las prácticas que tienen lugar en dicho contexto, prácticas de entretenimiento fundamentalmente”.(2009)*

Y es que no solo el objeto de esta exploración ha sido testigo de este tipo de comentarios que en concordancia a los mencionados anteriormente describe a profesores renuentes a la introducción de las tecnologías en el proceso educativo, presenciándose discusiones acerca del tema. Pero llegando a un pequeño análisis sobre las razones por las cuales se da esta situación se pueden relacionar dos motivos que podrían explicar este comportamiento.

En una primera instancia, y sin sonar pretencioso, se da por las diferencias de edad en la adquisición de estas herramientas ya que en Colombia parte del profesorado promedia una edad superior a los 40 años y que por lo general llevan una experiencia igual o mayor a 20 años en los cuales la costumbre de desarrollar el currículo desde los presupuestos de su experiencia les ha generado una monotonía en el aula difícil de aparta; una persona que encaje a este perfil, no le

es fácil admitir un cambio de entorno en el proceso, ya que esa rutina se ha vuelto su mundo laboral. Por otro lado, está presente el acelerado avance que presenta la tecnología en el mundo y que genera cierta sensación de angustia en algunas personas cuando no han terminado de aprender un tipo de herramienta y de repente cambia a una nueva y mejorada, lo que por consiguiente genera un nuevo proceso de adaptación y capacitación a veces engorroso sobre todo si no se dispone de tiempo, ánimo y disponibilidad con respecto a la apropiación de una nueva tecnología. Este proceso se hace evidente cuando se está trabajando por ejemplo con plataformas virtuales como las aulas Edmodo o Black board, un ejemplo claro de este proceso fue cuando en el Colegio Ciudadela Educativa de Bosa se empezaron a implementar los trabajos desarrollados en alguna de estas plataformas, en donde algunos docentes simplemente se apartaron de su uso y otros a pesar de su interés abandonaron en el proceso debido a su gran cantidad de herramientas que a veces eran confusas para algunos, más aun se puede observar una muestra mayor de esta problemática cuando se adaptaron la realización de evaluaciones de fin de período a través de la plataforma Black board la cual generó diversos comentarios como los dichos por la docente Sales y los cuales apuntaban a que preferían el desarrollo de las evaluaciones en el papel.

Si a todo esto se le suma la poca y lenta colaboración que le brinda la secretaria de educación y el ministerio de las TIC a la problemática, encontraremos las razones por las cuales hay una brecha tan grande entre el proceso de enseñanza-aprendizaje en la modalidad presencial y el proceso de enseñanza-aprendizaje en la modalidad virtual, así como la renuencia de la mayoría de los docentes de la modalidad presencial para incursionar en el mundo de la educación virtual.

Es por esto que una nueva necesidad se abre a este espectro y es el poder desarrollar una motivación al docente que se oriente al desarrollo de clases apoyadas en las TIC's pero con un sentido analítico de la herramienta, y que al momento de realizar estas clases se debe

tener en cuenta el estilo de aprendizaje de sus alumnos para que de esta manera la asimilación y la integración de los conocimientos se de manera clara y concreta, llegando así a nuevas y mejores prácticas de los diferentes elementos digitales. Para concluir en esta nueva era los espacios educativos deben propiciar herramientas a sus estudiantes que les permitan adquirir aprendizaje y en este nuevo siglo estos espacios deben utilizar de una manera adecuada articulada la cátedra y las TIC para que de esta manera los estudiantes tengan lo mejor de dos mundos.

#### **6.4. Visiones sobre la literatura digital en el aula.**

Uno de los puntos centrales de la presente investigación fue el relacionado con la literatura digital, por medio de la cual se propuso motivar al estudiante al desarrollo de una reflexión de lo que lee y cómo lo lee. Pero esta reflexión lleva también a un punto de partida y es el visualizar ese proceso lector que el estudiante desarrolla.

Para esto podemos darnos cuenta que hoy en día el nivel de lectura de nuestro país es muy bajo, debido a que a la mayoría de los estudiantes no les gusta leer. El primer comportamiento adoptado por un estudiante ante una lectura es la pereza mental, ya que se ha acostumbrado a querer hacer el mínimo esfuerzo posible aun cuando tenga frente a sí una lectura agradable o de un tema novedoso. El segundo comportamiento es la falta de interés en algunos temas propuestos para la lectura, porque no encuentra un interés o propósito concreto en el tema o, en algunos casos, hay estudiantes que se creen que todo lo saben. Cuando el estudiante se ve obligado a leer, lo hace de mala gana, como si fuera un castigo del profesor o algo que fuera a afectar sus ideales y formas de ser, por lo tanto, lo hace de manera rápida y sin ninguna comprensión del tema, tampoco emplea técnicas adecuadas. Ante todo, la lectura necesita de una buena disposición y de una toma de conciencia por parte del lector para ser comprendida, y el

estudiante debe entender que la lectura es en primer lugar una actividad intelectual que fortalece y desarrolla su capacidad cognitiva.

Armando Zambrano Leal, director de la Maestría en Educación de la Universidad ICESI, dice que “para nadie es un secreto que en las universidades los estudiantes leen poco o no leen. Que las instituciones de educación superior se vean enfrentadas a introducir cursos de escritura y de lectura muestra que lo clásico de la universidad se esfumó. Si los estudiantes no leen, pues sencillamente tampoco escriben y esto tiene efectos negativos en los procesos de aprendizaje y en su formación. Las universidades colombianas han tomado el asunto en serio y los esfuerzos son gigantescos. Pero el problema no reside ahí, pues este atraviesa todo el sistema escolar” Y es que si un estudiante no lee, no es solo problema de la escuela sino de todo un ámbito educativo que va desde los primeros años, hasta la educación superior; pero que además tiene cierta influencia en la visión de los entornos familiares que los estudiantes tienen en torno a la lectura, ya que si el joven observa que su entorno familiar no tiene buenos hábitos de lectura, pues el estudiante no tendrá tampoco una motivación que lo inspire al acercamiento a un texto sea cual sea su gusto o su forma de ser.

Pero el panorama tampoco es tan fatídico, porque en la práctica realizada se pudo observar que aunque si hay un problema de lectura de los estudiantes, ellos también presentan interés y desarrollan ciertas lecturas, solo que no dentro del “cánon” de lectura que dentro del currículo se encuentra. Lecturas como los Best Sellers son del agrado de muchos estudiantes que se acercan por su cuenta a leer textos del estilo de Harry Potter o Crepúsculo por nombrar algunas. “Profe yo a veces me pongo a leer poemas que encuentro navegando por internet” esta es una de las acotaciones de algunos estudiantes cuando se les pregunta si nunca han leído nada o algo que tenga que ver con literatura. Y desde este punto de vista también podemos observar aquellos jóvenes que dedican su tiempo a leer revistas, comics o novelas gráficas, leer textos

científicos o técnicos ya sea de manera digital al estar navegando por la web o en textos que tengan a la mano ya sea en su casa o cuando se acercan a una biblioteca. Porque tampoco hay que generalizar que todos los estudiantes no leen, ya que hay muchos que si tienen cierto record de lectura. Lo mismo sucede con el proceso literario, decir que un estudiante no conoce la literatura solo porque no se acerca a un texto determinado es desconocer que hay estudiantes que son fanáticos a la cinematografía y aunque no sean largometrajes basados en obras literarias, muchos de ellos desarrollan temáticas, reflexiones y elementos narrativos que dan cualidades de textos literarios y a los cuales los estudiantes toman como piezas de reflexión y conocimiento, ya sea de sociedades, estilos de vida o historia en general. Cuando se realiza la actividad de lectura de una película se hace visible esta idea, ya que muchos de ellos referencian algunos actores, personajes y situaciones que reconocen, dejando ver que tienen un punto de partida para el conocimiento de una narrativa.

También podemos observar el acercamiento que otros estudiantes han tenido a la literatura por medio de los videojuegos, esta visión es un tanto más interactiva que la de las películas ya que han podido no solo leer sino escuchar y participar dentro de las acciones de algunos de los que antes fueron medios impresos y que ahora gracias a los videojuegos se fueron acercando un poquito más. “Jugue una vez uno que se llamaba “Dante Inferno” en el cual el personaje se metía en los círculos del infierno para rescatar a su mujer” en este juego de video se recrea el infierno descrito por Dante Alighieri en su “Divina Comedia”; a través de este videojuego se relata la historia del personaje y como desde sus inicios se va adentrando en la desesperación por la búsqueda de su amada recorriendo los círculos pertenecientes al infierno, el jugador se pone en marcha a través de diferentes escenarios recibiendo las lecciones de Virgilio y además observando, leyendo y escuchando además de interactuando con el entorno que tiene que vivir el personaje de la historia. Por otra parte, en el menú del juego se pueden encontrar, además

de los extras de creación, adaptación e inspiración que tuvieron los autores del juego, existe la posibilidad de leer esta parte del libro original con ambientación musical. Así como este, los estudiantes presentan varios ejemplos de adaptaciones no solo cinematográficas sino de textos impresos en formato de videojuegos.

Estos ejemplos desde el cine, la televisión e internet y los videojuegos, solo nos hacen ver que la posibilidad de involucrar al desarrollo digital no solo la pedagogía sino también los elementos literarios es un avance al que se debe apuntar en el desarrollo de las diferentes formas de conocimiento y que irán generando los diferentes modos de incentivación, no solo a la lectura sino a la creación de los diferentes elementos a los que deban apropiarse quienes quieran no solo estudiar literatura, sino crear la literatura para las nuevas generaciones.

Claro que también hay que hacer varias acotaciones a esta aseveración, y una de ellas es una de las visiones recibidas sobre lo que es un texto en digital y su confusión con literatura digital o ciberliteratura. Ya que por lo general los estudiantes relacionan el concepto de literatura digital con el poder conseguir una obra en un formato como el PDF o en alguna de las aplicaciones digitales actuales como por ejemplo el FBreader, aplicación para dispositivo Android y que aparte del PDF maneja varios formatos como el .epub (formato más reducido de texto enriquecido) brindando la opción de mejorar la calidad de lectura en dispositivos, pero que en últimas solo es eso, un lector de libros digital y no un texto de ciberliteratura.

Ya que la ciberliteratura debe ser entendida como esa literatura mediante la cual el lector interactúe con el medio desde el simple juego hasta una experiencia hipermedial que lo lleve a nuevas experiencias y búsquedas de conocimientos a través de ir avanzando en una historia particular. Es aquí, donde la principal razón de esta investigación se fundamenta y es en la posibilidad que brinda las narrativas digitales, cuyo condimento hipertextual se convierten en posibilidad de creación, motivación y pedagogía para los diferentes tipos de lectores que la nueva

generación nos brinda. Y es que la visión de los estudiantes cuando llegan al acercamiento a uno de estos tipos de lecturas es la de una curiosidad y un sentido de la búsqueda por ir más allá de donde se tiene el límite del texto. Obvio, el acercamiento de un estudiante (y se observó en la práctica) no va a ser total, debido a que primero tiene que adaptarse a este tipo de lectura que aunque no es nueva para él, tanto el medio como la visión que tiene de lo que era antes y lo que es ahora la lectura causa un choque al cual la persona se debe adaptar. Es por eso que el proceso se desarrolla parte por parte y una parte de ella es la de poder visualizar los diferentes elementos que le brinda la literatura y por otro la forma en que esta literatura se puede adentrar a un mundo cada vez más grande y general a su entorno y por último dar cuenta de cómo las nuevas tecnologías nos brindan la posibilidad de llevar esta experiencia de vida que tiene la literatura a un nuevo nivel de interacción, evolucionando a una creación colectiva de este conocimiento literario.

### **6.5. Posibilidades De La Narrativa Digital.**

A partir del trabajo realizado con las obras de Jaime Alejandro Rodríguez, se pudo observar que, aunque existan limitantes técnicas y metodológicas para la adaptación de este tipo de obras al currículo, son una buena manera de incentivar al estudiante hacia una lectura mucho más acorde con su generación. El estudiante se asombra, se interesa y genera una curiosidad por adentrarse en la historia que se le presenta frente a sí, “Me pareció interesante porque podía uno escuchar la música que los personajes tenían en el bar donde sucedieron las cosas” tras el trabajo de Gabriela Infinita algunas de las impresiones de los estudiantes apuntaban a los detalles que lograban sumergirlos en la historia.

Y es que si nos adentramos a la definición simple de lo que es la narración digital se puede llegar a la consideración por la cual se podría ganar un puesto en la escuela, gracias a la

imaginación y la creatividad, puesto que la acción de crear narrativas con sentido aumenta las vivencias de estudiantes y docentes. Además, que la naturaleza flexible y dinámica de la narrativa digital incorpora elementos sonoros, visuales y sensoriales, usa una multiplicidad de procesos cognitivos subyacentes al mismo aprendizaje: verbal, lingüístico, espacial, musical, interpersonal, corporal. Es así como desde la teoría se han apoyado algunos elementos que en la práctica se corroboran de lo observado por algunos trabajos y a través de lo que desarrolla este proyecto, se pueden visualizar características como la participación de los estudiantes en el proceso de desarrollo de los diferentes apartados sobre la narrativa digital; la reflexión profunda en el aprendizaje, dada por el mismo estudiante que observa y cuestiona cuales elementos de la educación y la tecnología influyen en su desarrollo como lector y creador de narrativas y como las puede generar desde su nuevo conocimiento; la integración de la tecnología de modo eficaz en la educación, dado que motiva a una nueva generación cada vez más sumergida en el ámbito digital; el desarrollo de proyectos de aprendizaje que mejoren este proceso y lo hagan válido en todos los sentidos de la educación.

Jason Ohler, un experto en esta clase de lenguaje narrativo, argumenta que los educadores en todos los niveles, y para la mayoría de los alumnos, pueden inventar historias narrativas digitales de variadas formas para apoyar la enseñanza y el aprendizaje. Si lo hacen de esa manera, podrían incentivar la organización y la expresión de sus ideas y del conocimiento individual y significativo.

Lo que abre muchas posibilidades en el desarrollo de una generación de escritores y lectores que pueden encontrar en la narrativa digital un punto de encuentro para una nueva forma de crear ya que se abre la posibilidad de usar herramientas que dan horizonte a lo propuesto en palabras de Jaime Alejandro Rodríguez:

*“La narrativa digital, acorde con este nuevo horizonte de la narratividad, se puede definir como un objeto virtual capaz de poner en dinámica no sólo una dimensión técnica (la utilización de recursos audiovisuales y de las nuevas tecnologías de la comunicación), sino una dimensión estética; esto es, la posibilidad de afectar la experiencia sensible a partir del uso artístico de esas técnicas, con lo que entreteje un tipo peculiar de relato: el relato digital”(2009)*

Se genera, a partir de esta visión, la posibilidad de un arte virtual que apoye los diferentes procesos que una persona quiera observar y que además vinculen no solo los procesos de lectura y escritura, sino que también hagan parte de una evolución del proceso educativo y que a partir de eso se vayan mejorando radicalmente las deficiencias que causan desmotivación hacia el manejo de las diferentes herramientas que a disposición tiene todo creador de contenido, y más aún de un contenido narrativo que es variado y cambiante de acuerdo a las temáticas y a las visiones que se tienen del mundo que nos está rodeando y que influye en el arte de escribir.

El apoyo que tiene el uso del hipertexto dentro de la narrativa digital es también, uno de las características que mejor sustentan las ventajas que tiene esta herramienta para los escritores que quieren generar nuevos contenidos literarios para las nuevas generaciones, y es que al perder la linealidad propia del hipertexto y mezclándola con la gran cantidad de utensilios que el entorno digital ofrece, permiten al escritor ampliar el espectro de visión y así poder imaginar historias aún mayores y que puedan no solo hacer sentir, sino hacer vivir al lector todas las sensaciones que se tienen cuando se lee “a conciencia” un texto sea cual sea su forma. Es así como en una primera instancia se convierte en una posibilidad para los escritores. Si bien es cierto que el papel nunca perderá su vigencia en el desarrollo de un texto, se debe tener en cuenta que la sociedad avanza a

pasos agigantados hacia un desarrollo 3.0 y más allá, una evolución que no solo auto sustente sus necesidades sino su conocimiento, así también para el escritor no solo puede ser una posibilidad para crear más y mejores textos que aparte de necesitar un menor recurso, tienen la posibilidad de ser adquiridos en masa y además puedan ser alimentados por los aportes realizados por los lectores que recibe el texto y con el cual interactúan no solo a través de juegos sino de la intervención del lector como un participante más de la historia.

Lo anterior también supone que hay una ventaja orientada hacia el lector, y es que, así como el escritor puede crear con varias herramientas su historia, el lector también puede llegar a beneficiarse con este avance digital, y es que cuando el lector no solo tiene que adentrarse a lectura del texto, sino que puede vivenciar algunas circunstancias del entorno de la lectura haciéndose participe también del desarrollo de la historia, generando una lúdica digital que aportaría un proceso cada vez mejor de apropiación del texto en el referente que el lector tiene de la misma. Desde este punto, las ventajas de los lectores dependerán de la edad y el uso que le den a la misma, pero uno de las atenuantes más claros de la narrativa digital es la de poder modificar e interactuar con las lecturas que recibe, siendo no solo un lector, sino que también se convertiría en un escritor más de la obra.

Por último, las posibilidades de la narrativa digital en el ámbito educativo, se pueden visualizar desde el punto de vista creativo y de motivación hacia una lúdica del aula de clase en la cual no solo apoyarse sino darle más posibilidades de creación al estudiante. Una pedagogía digital debe mantener la propuesta de motivar al estudiante a través de la generación y uso de herramientas de fácil acceso para la creación de contenidos. Y esto es lo que hace la narrativa digital ya que a medida que avanza puede generar más y más elementos de desarrollo e interacción que pueden presentarle a al estudiante una mejor manera de mover el currículo a algo cada vez más dinámico y tecnológicamente avanzado.

## CONCLUSIONES

Al finalizar este proceso, mediante el cual se examinó una problemática de aula orientada hacia la literatura y el uso de las tecnologías, no solo en la producción de textos sino en la forma que estos se llevan al aula de clase, se pueden observar los siguientes detalles a manera de conclusión del proceso realizado.

- El conocimiento sobre el hipertexto es todavía un tema secundario para muchas personas ya que se sigue ubicando este concepto dentro de un contexto netamente digital y no se presenta una relación directa de esta con los elementos narrativos que durante muchos años han servido de enlaces a la literatura no solo con la realidad, sino con los diferentes elementos que influyen en el desarrollo de las nuevas narrativas. Es representativo de este proyecto el mantener una relación entre el desarrollo de los elementos narrativos que se pueden observar en el aula de clase y las características que nos brinda el entorno hipertextual para desarrollar una narrativa diferente y un acercamiento un poco más interactivo hacia la lectura.
- Como resultado de la exploración en el aula se ha podido visualizar que a veces la preocupación que se genera por el poco margen de lectura que tienen los estudiantes en la actualidad se debe en cierto sentido a que la época en la que vivimos está muy orientada a la visualización de la información por medios virtuales y más aún cuando la tecnología va más y más en una evolución técnica tan grande que los diferentes elementos que antes representaban una lectura textual se van convirtiendo en elementos más de una virtualidad que debe ser observada con un cambio de pensamiento que haría relacionar el tipo de lectura de los jóvenes de las nuevas eras, con el medio por el cual reciben ciertos elementos de información, pues puede que no lean estrictamente lo que se ordena, pero si

están leyendo lo que para ellos genera una motivación más grande, y que gracias a los nuevos elementos de realidad aumentada y realidad virtual, pueden generar mejores formas de acercamiento a una narrativa o a una manera de leer muy diferente a las tradicionales.

- El reconocimiento de los diferentes elementos que constituyen una educación dentro de la era digital abarca muchos aspectos que han sido descritos en el transcurso de este texto, los cuales hacen parte de una exploración en el aula, utilizando no solo los elementos propios de una pedagogía orientada hacia la literatura, sino también el desarrollo de estos elementos hacia la evolución de los avances tecnológicos que ella contiene. Y es que se debe hacer cada vez más relevante que la evolución de la educación debe estar a la par de los avances que la tecnología han presentado dentro de los últimos años, avances que cada vez son más amplios e interactivos, convirtiéndose estos elementos en los más cercanos a un proceso en el aula de clase.
- Para el desarrollo de estos elementos el docente debe estar dispuesto, de la misma manera, a aprender las ventajas del manejo de tecnologías en el aula, pero no solo como instrumentos para impartir un conocimiento sino como una posibilidad lúdica dentro de su espacio de trabajo y por medio de la cual puede, además, generar una reflexión crítica de los elementos que por condiciones generacionales, se hacen más evidentes en el desarrollo de los estudiantes como usuarios de estas tecnologías y que en últimas es lo que los convierte en nativos digitales. Es por esta razón que un docente que se cierra a estas oportunidades de enseñanza está quedando un paso atrás de la visión que pueden generar sus estudiantes a través de lo que ellos observan en la cotidianidad de su proceso como seres digitales.

- Las posibilidades que presenta generar un nuevo currículum orientado al desarrollo de lo digital en el aula, son muy importantes para la evolución del proceso educativo en el sistema en el que se encuentra este país. No se puede seguir realizando las mismas prácticas tradicionales en el aula; es necesario que exista un equilibrio entre el currículum tradicional que contiene los conocimientos claros de una asignatura y el uso de las TIC en el aula de clase, ya que en el momento en que este equilibrio sea generalizado, las dinámicas presentes en la escuela actual serán cada vez más desarrolladas y mejor observadas en cuanto a la motivación de quienes reciben esta información, quienes en últimas son los que se verán beneficiados con este cambio.
- Se debe reconocer que parte de esos adelantos tecnológicos no dejan de lado elementos que pueden favorecer a la adquisición de un conocimiento y que no son solo una herramienta para llevar una información de un lugar a otro. Es por esta razón que se observan que muchos de estos medios audiovisuales, entornos didácticos y plataformas de educación, entran a formar parte de una realidad que, aunque no es solo del entorno educativo.
- En el campo literario se puede observar que el desarrollo de las nuevas tecnologías ha generado una nueva forma de narrativa que dentro de sus múltiples niveles, se fundamenta como un adelanto en el desarrollo de la escritura y la lectura para las nuevas generaciones. Y es en este punto en que los escritores deben aprovechar esta brecha para que la literatura digital cobre una mayor importancia y desarrollo en el ámbito literario general y que deje de ser una serie de experimentos para tratar de describir una cualidad del ser, convirtiendo la literatura digital en algo real y utilizable en el desarrollo de una persona.

## REFERENCIAS

Aparici, R. et al. (2010). *Educomunicación: Más allá del 2.0*. Barcelona: Editorial Gedisa S.A.

Ardevol, E. (2005). Anthropological perspectives of the internet 1-6. Recuperado de <https://eardevol.files.wordpress.com/2008/10/cyberculture.pdf>

BARBERO, Jesús. *Modernidad, posmodernidad, modernidades*. En: Revista del Departamento de Filosofía de la Universidad del Valle, nueva serie, N° 2, Cali, 1992.

Behar, D. (2008). *Metodología de la investigación*. Recuperado de <http://rdigital.unicv.edu.cv/bitstream/123456789/106/3/>

Cerda, H. (2002). *El proyecto de aula. El aula como un sistema de investigación y construcción de conocimientos*. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.

Del Moral (1999). Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Creatividad y Educación (33-52). Recuperado de <http://www.raco.cat/index.php/educar/article/viewFile/20713/20553>

De Zubiría, M. (2006). *El mito de la inteligencia y los peligros del cociente intelectual-CI*.

Bogotá: Fundación Internacional de Pedagogía Conceptual.

Elliott, J. (2010). *La investigación-acción en educación*. Traducido por Pablo Manzano. Madrid.

Ediciones Morata, S.L.

Estándares básicos de competencias en lenguaje, matemáticas, ciencias y ciudadanas (2006).

Recuperado de [http://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-340021\\_recurso\\_1.pdf](http://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-340021_recurso_1.pdf)

Gutiérrez, A. (2003). La alfabetización digital en la era de internet. *Alfabetización Digital. Algo más que ratones y teclas*. (5) 179-234. Recuperado de Alfonso-CAP-2-La-dimension-digital-de-la-alfabetizacion-multiple.pdf

LANDOW, George. *Hipertexto 2.0 la convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*. Paidós, Barcelona, 1997.

Gremiger, C. *Escribir en clase de literatura*. Sánchez, L. (2004) en Morduchowicz, R. (2008). *La generación multimedia: significados, consumos y prácticas culturales de los jóvenes*. Buenos Aires: Editorial Paidós.

PAJARES TOSCA, Susana. *Las posibilidades de la narrativa hipertextual*. En: Revista Espectáculo N°6 (<http://www.ucm.es/OTROS/especulo/numero6/pajares.htm>).

Plan Decenal de Educación 2006 – 2016 Recuperado de

[http://www.plandecenal.edu.co/html/1726/articles-166057\\_compendio\\_general.pdf](http://www.plandecenal.edu.co/html/1726/articles-166057_compendio_general.pdf)

Profa Interactiva (2014, 04, 07). Problemas que afectan a la juventud del siglo XXI. Recuperado de <http://profainteractiva.blogspot.com.co/2014/07/problemas-que-afectan-la-juventud-del.html>

Pérez T., J.M y Varis, T. (2012). *Alfabetización mediática y nuevo humanismo*. Barcelona: Editorial UOC.

Pérez T, J.M. (2000). *Comunicación y educación en la sociedad de la información. Nuevos lenguajes y conciencia crítica*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica S. A.

Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon* (MCB University Press) Vol. 9 (5) 1- 6. Recuperado de <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>.

Prensky, M. (2001). Do they really think differently?. *On the Horizon*(MCB University Press) Vol.9 (5) 1 - 9. Recuperado de <https://edorigami.wikispaces.com/file/view/PRENSKY+-+DIGITAL+NATIVES+AND+IMMIGRANTS+2.PDF>

Rivera, M. & Rozo, S. (2012). Producción literaria digital y colectiva, de los estudiantes del grado cuarto del Colegio Ciudadela Educativa de Bosa. Universidad Distrital. Bogotá, Colombia.

Rodríguez, A. (2011). *Narratopedia. Reflexiones sobre narrativa digital, creación colectiva y cibercultura*. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.

Sampieri, R., Fernández, Carlos y Baptista, P. (2010). *Metodología de la Investigación*. México: McGraw-Hill.

Suárez, M. (2002). Algunas reflexiones sobre la investigación-acción colaboradora en la educación. *Revista electrónica de enseñanza de las ciencias 1(1) 40-56*. Recuperado de [http://www.docenciauniversitaria.org/volumenes/volumen1/REEC\\_1\\_1\\_3.pdf](http://www.docenciauniversitaria.org/volumenes/volumen1/REEC_1_1_3.pdf)

Taranenko, O. (2014). Creatividad y Tics. Un reto en el aula. Actitudes y percepciones del profesorado de ELE en Islandia. Universidad de Islandia. Reykjavik, Islandia.

## ANEXOS

### ANEXO 1.

#### FOTOGRAFÍAS DE LOS ESTUDIANTES



## ANEXO 2

### ENCUESTA REALIZADA EN LAS I.E.D. CIUDADELA EDUCATIVA DE BOSA IED

**NOMBRE:** \_\_\_\_\_

**CURSO:** \_\_\_\_\_

Lee las historias y luego responde sobre la línea lo que se asemeje a tu vida.

#### “Historias Para Leer y Responder”

▶ Harry Potter es un niño muy inteligente y bastante habilidoso en el arte de la magia. Él estudia en una institución especial para jóvenes con poderes mágicos y allí les enseñan el arte de la hechicería y como perfeccionar su estilo. Harry, cuando no se encuentra en clase, se dedica a jugar con sus amigos, o perfeccionar su magia leyendo libros de hechicería.

**¿Qué haces en tus tiempos libres?**

---

---

---

---

▶ José se encontró con sus amigos en el patio del colegio y después de hablar de muchas cosas, se les ocurrió preguntarse sobre lo que les gustaba leer. Él dijo que tiras cómicas y sacó del bolsillo una caricatura de Batman, Juana sacó un librito y dijo que le gustaba la poesía y Andrés sacó uno un poquito más grande, y a viva voz exclamó que los cuentos, pero eso sí, bien cortos y de mucha acción. Por su parte Pepe dijo que escasamente leía las vallas, porque casi no le gustaba leer.

¿Si tú llegaras a hablar con estos amigos, qué les dirías que te gusta leer a ti?

---

---

---

---

► Lucho tiene 14 años. Un día le regalaron un libro y lo que hizo con él fue:

- En las páginas en blanco escribió teléfonos, dibujó corazones y flechas y le hizo rayones.
- Lo utilizó como taller para construir aviones, barcos, naves espaciales y dardos.
- Y con lo que le quedó de él (el libro) tapó un vidrio roto por donde se colaba el frío a su cuarto.

**¿Tú qué harías con tus libros?**

---

---

---

► Mario está de visita en casa de su abuelo quien vive en una enorme casa en el campo; cuando la estaba recorriendo descubrió una bonita biblioteca dotada de muchos libros de diversos temas, entre los cuales estaban cuentos fantásticos, tiras cómicas, poesía romántica, libros de ficción, fábulas, novelas policiales, historias de héroes antiguos y otros más.

**¿Si tú fueras el nieto, o nieta, cuál de los anteriores libros elegirías?**

---

---

---

---

► A Juancho, sus amigos le hablaron de una noticia que salió en el periódico, él no sabía nada de ella pues no le gustaban las noticias, solo lee las tiras cómicas de los domingos, mientras que su hermana si lo lee todos los días porque le agrada mucho. Su papá también lee el periódico, pero solo lo relacionado con deportes.

¿A propósito, en tu casa leen el periódico? ¿Quién lo lee? ¿Sabes por qué?

---

---

---

---

► Los pájaros leen en el cielo, los peces en el mar, los topos en la tierra, y yo, estando en mi cuarto, viajo en las alas de un libro a cualquier lugar.

**¿Has sentido la experiencia de volar con la historia de un libro?**

---

---

---

---

► A los tres cerditos se les dificulta leer, cada uno por diferentes motivos. A Tristán, que es el primer cerdito, le lloran los ojos, y por eso ahora le dicen lagrimón; al segundo no le gusta leer, prefiere arrastrarse en el fango; y el tercero, que se llama Dormilón, dice que le da sueño leer, eso es pura pereza.

**¿Si tú tienes dificultades para leer, cuéntanos por qué?**

---

---

---

---

► Pepita cree que la biblioteca es el lugar donde los libros siempre descansan antes de entregarse a la búsqueda de aventuras y posibles tesoros que hace alguna persona.

**¿Alguna o algunas veces has tenido éste tipo de aventuras en la biblioteca de tu colegio? Cuéntanos algo referente a esto.**

---

---

---

---

## **ANEXO 2.1**

### **ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS ARROJADOS EN LA ENCUESTA**

Se ve claramente que los intereses de los estudiantes, en cuanto a la manera de disponer su tiempo libre, son variados, destacando un poco hacer deporte, que corresponde con sus necesidades de jóvenes adolescentes; y en menor medida, ver T.V y escuchar música, demostrando estos resultados que son actividades sanas y seguras. El interés lector se nota muy poco, dejándolo más para lectura de comics o historietas que cualquier otra cosa; por lo tanto la lectura de libros es escasa, debido tal vez, a su disgusto por la lectura en cuestión, es decir, la ordenada por el docente.

Si existiera la preocupación de saber qué les gusta leer a los estudiantes, seguramente el proceso lecto-escritural se erigiría como un ejercicio más loable y pertinente, pues observando las preferencias de lectura, en cuanto a géneros, por parte de los estudiantes, el interés más común fue la de cuentos de fantasía, luego en orden le siguen los géneros romántico, cuentos de ficción y demás, que confirman y demuestra que los muchachos prefieren alejarse de su realidad, y que si es por gusto, la lectura se torna interesante y significativa.

En cuanto a lo referido a los tipos de problema que los estudiantes experimentan antes, durante o después de la lectura, es destacable la pereza que les despierta leer, demostrándose con el porcentaje más alto (30%) y además la falta de concentración con un 26%. Se debe resaltar que estas dificultades no representan un verdadero inconveniente para desarrollar un proceso de lectura. Lo importante sería encontrar la forma de combatir dicha pereza hacia la lectura, para

sembrar y cultivar un acto, un proceso tan significativo y acertado para el resto de la vida. Es un cambio de hábito, otra perspectiva de conocimiento que, de lograrse, se estará contribuyendo a la construcción significativa de escuela, cultura, sociedad, país.