

USOS REALES DEL RELATO DIGITAL EN UNA EXPERIENCIA DE  
ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN EL GRADO 5 DEL COLEGIO  
AMERICANO DE LA CIUDAD DE PEREIRA

Luz Nayiby Ocampo Quedasa

Luisa Fernanda Ortiz

Betty Rivera Ramírez

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
DEPARTAMENTO DE PSICOPEDAGOGÍA  
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL  
PEREIRA, 2016

USOS REALES DEL RELATO DIGITAL EN UNA EXPERIENCIA DE  
ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN EL GRADO 5 DEL COLEGIO  
AMERICANO DE LA CIUDAD DE PEREIRA

Presentado por:

Luz Nayiby Ocampo Quedasa

Luisa Fernanda Ortiz

Betty Rivera Ramírez

Proyecto de grado para optar al título de Licenciadas en Pedagogía Infantil

Asesora:

Karolaim Gutiérrez Valencia

Magíster en Educación

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
DEPARTAMENTO DE PSICOPEDAGOGÍA  
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL  
PEREIRA, 2016

## **AGRADECIMIENTO**

El presente trabajo de investigación fue el resultado de un gran apoyo, por lo cual se ofrecen los más sinceros agradecimientos a las personas e instituciones que impulsaron y contribuyeron a la realización y revisión de este trabajo de grado que ya culmina.

Una especial gratitud a la docente y Magíster Karolaim Gutiérrez por su dedicación, sus enormes enseñanzas, por la confianza depositada durante todo el proceso, y por brindarnos la oportunidad de formarnos en investigación gracias a este proyecto.

Entre las entidades, se destaca el apoyo y la oportunidad que brindó el Colegio Americano, que sin la confianza que depositaron no hubiese sido posible la realización de este trabajo. También a la Universidad Tecnológica de Pereira por la formación que ha brindado a cada una de las licenciadas que se gradúan gracias a este trabajo.

**¡Muchas gracias!**

## RESUMEN

Cada generación que ha vivido, ha tenido que enfrentar a características propias de cada momento histórico, que le exige adaptarse y vivir bajo sus estándares, esta generación está viviendo inmersa en una sociedad red ,que hacen que cada día la tecnología avance exponencialmente, dentro del orden de la tecnología se encuentra en primera instancia la internet, luego la Web 2.0 y posteriormente las TIC quienes abarcan todas las herramientas tecnológicas a través de las cuales se puede abordar la enseñanza en el aula, y es aquí, donde la educación tiene un nuevo fundamento y es por ello que en esta investigación se aborda un concepto que está dentro del trabajo en el aula mediado por TIC y llevado a cabo con el uso de todas las herramientas que la tecnología ofrece.

Lo que se pretende mostrar con ese trabajo es el uso real de los relatos digitales que resultan ser una actividad rica y compleja capaz de integrar tanto el área de lenguaje por medio de la narración y por supuesto el relato, como el lenguaje audiovisual que es por medio del cual se transmiten pensamientos, ideas, valores y experiencias a través de imágenes y sonido, además genera motivación a los alumnos y los hace reflexionar sobre su propio aprendizaje.

**PALABRAS CLAVES:** Relatos digitales, lenguaje audiovisual, historias de vida, TIC's

## ABSTRAC

Every generation that has lived, has had to face of each historical moment that requires adapt and live according its standards, this generation is living immersed in a network society that makes technology advance every day exponentially, within the order technology is in the first instance the Internet, second the web 2.0 and later TIC who cover all technological tools through which they can address the teaching in the classroom, and this is where education has a new foundation and that is why this research address a concept that is within the classwork which is mediated by TIC and carried out with the use of all the tools that technology offers.

What this investigation pretend is show the currently use of digital stories that turn out to be a rich and complex activity capable of integrating both, the area of language through storytelling and of course the story. the same way the audiovisual language that is whereby thoughts, ideas, values and experiences are trasmited, and through images and sound also generates motivation to students and makes them reflect on their own learning.

**Keywords:** Digital stories, audiovisual language, life stories, TIC

## CONTENIDO

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	12
2. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN .....	27
3. OBJETIVOS .....	28
3.1 OBJETIVO GENERAL .....	28
3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	28
4. REFERENTE TEÓRICO:.....	29
4.1 SOCIEDAD RED.....	29
4.2 PENSAMIENTO NARRATIVO .....	32
4.3 LENGUAJE AUDIOVISUAL .....	37
4.4 RELATOS DIGITALES.....	41
4.5 USOS EDUCATIVOS DE LAS TIC.....	44
4.6 LENGUAJE AUDIOVISUAL Y LENGUAJE ESCOLAR.....	49
4.7 PEDAGOGÍAS EMERGENTES.....	52
4.8 USOS EDUCATIVOS DEL RELATO DIGITAL .....	56
5. DISEÑO METODOLÓGICO .....	60
5.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN .....	60
5.2 ESTRATEGIA UTILIZADA .....	60
5.3 UNIDAD DIDÁCTICA.....	61
5.4 RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN .....	62
5.5 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE INFORMACIÓN .....	63
6. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA INFORMACIÓN .....	64
6.1 Identificación y descripción de los usos planeados del relato digital en una experiencia de enseñanza y aprendizaje. ....	64

6.1.1 Relato digital como instrumento mediador entre el profesor y estudiantes o entre los estudiantes.....	67
6.1.2 Relato digital como instrumento mediador entre los estudiantes y el contenido.....	71
6.1.3 Relato digital como instrumento mediador entre de la actividad conjunta desplegada en la realización de la tarea. ....	75
6.1.4 Relato digital como instrumento mediador entre profesores y el contenido.....	78
6. 2. Identificación y descripción de los usos ejecutados del relato digital en una experiencia de enseñanza y aprendizaje.....	82
6.2.1. Relato digital como instrumento mediador entre el profesor y estudiantes o entre los estudiantes.....	86
6.2.2. Relato digital como instrumento mediador entre los estudiantes y el contenido.....	90
6.2.3. Relato digital como instrumento mediador de la actividad conjunta desplegada en la realización de la tarea.....	93
6.2.4. Relato digital como instrumento mediador entre los profesores y el contenido.....	94
6.3 Contrastación de los usos del relato digital con los desarrollados en la enseñanza y aprendizaje y aprendizaje .....	96
6.3.1 Relato digital como instrumento mediador entre los estudiantes y el contenido:.....	97
6.3.2 Relato digital como instrumento mediador entre los profesores y el contenido:.....	99
6.3.3. Relato digital como instrumento mediador entre el profesor y estudiantes o entre los estudiantes.....	101
6.3.4 Relato digital como instrumento mediador de la actividad conjunta desplegada en la realización de la tarea.....	104
6.4 Análisis de las producciones de los estudiantes (relatos digitales) .....	107

7. CONCLUSIONES.....	115
8. BIBLIOGRAFÍA.....	122
9. ANEXOS .....	129

## LISTA DE TABLAS

<i>Tabla 1. Usos planeados de relato digital .....</i>	<i>65</i>
<i>Tabla 2: Recursos para el desarrollo de la unidad didáctica .....</i>	<i>77</i>
<i>Tabla 3: Usos ejecutados del relato digital.....</i>	<i>82</i>
<i>Tabla 4: rejillas de observación, sesión 3. Unidad didáctica. ....</i>	<i>96</i>
<i>Tabla 5: Relato digital como instrumento mediador entre los estudiantes y el contenido:.....</i>	<i>97</i>
<i>Tabla 6: Relato digital como instrumento mediador entre los profesores y el contenido:.....</i>	<i>99</i>
<i>Tabla 7: Relato digital como instrumento mediador entre el profesor y estudiantes o entre los estudiantes.....</i>	<i>101</i>
<i>Tabla 8: Relato digital como instrumento mediador de la actividad conjunta desplegada en la realización de la tarea.....</i>	<i>104</i>
<i>Tabla 9: Relatos digitales realizados por los estudiantes.....</i>	<i>107</i>

## LISTA DE GRÁFICAS

<i>Gráfica 1: Categorías de usos planeados del relato digital .....</i>	<i>67</i>
<i>Gráfica 2: Relato digital como instrumento mediador entre el profesor y estudiantes o entre los estudiantes.....</i>	<i>68</i>
<i>Gráfica 3: Relato digital como instrumento mediador entre los estudiantes y el contenido.....</i>	<i>72</i>
<i>Gráfica 4: Relato digital como instrumento mediador entre de la actividad conjunta desplegada en la realización de la tarea. ....</i>	<i>76</i>
<i>Gráfica 5: Relato digital como instrumento mediador entre profesores y el contenido.....</i>	<i>78</i>
<i>Gráfica 6: Categorías de usos planeados del relato digital .....</i>	<i>86</i>
<i>Gráfica 7: Relato digital como instrumento mediador entre el profesor y estudiantes o entre los estudiantes.....</i>	<i>89</i>
<i>Gráfica 8: Relato digital como instrumento mediador entre los estudiantes y el contenido.....</i>	<i>92</i>
<i>Gráfica 9: Relato digital como instrumento mediador de la actividad conjunta desplegada en la realización de la tarea.....</i>	<i>94</i>
<i>Gráfica 10: Relato digital como instrumento mediador entre los profesores y el contenido.....</i>	<i>95</i>

## LISTA DE ILUSTRACIONES

<i>Ilustración 1. Relato digital</i> .....	110
<i>Ilustración 2. Relato digital</i> .....	112
<i>Ilustración 3. Relato digital</i> .....	113

## 1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) han tenido gran relevancia en diferentes campos sociales debido a su potencial para crear redes de interconectividad, que permiten contribuir al desarrollo de la sociedad, además de acortar el tiempo y el espacio. Por ello se ha podido observar una transformación en diferentes ámbitos los cuales han permitido al ser humano evolucionar, por lo tanto, se puede ver como las TIC cada día se incorporan más en diferentes esferas de la sociedad, como lo son la cultura, la comunicación, la medicina, la economía y en el campo laboral.

En la actualidad, se considera que el uso de las TIC es una de las estrategias pertinentes y necesarias para aprovisionamiento del soporte social, con significativas ventajas y beneficios en cinco áreas específicas. Para empezar, en la medicina Grant y Cols<sup>1</sup> en su investigación de cuidadores y familiares hacia personas sobrevivientes de accidentes cerebro vasculares dan cuenta del beneficio al recibir apoyo social vía telefónica mejorando la vitalidad y la salud mental de las personas reduciendo el negativismo, la impulsividad, la falta de autocuidado y la depresión.

Seguido a la medicina en el campo laboral se observa que la influencia tecnológica trae consigo efectos positivos para las sociedades, a través de grandes reformas de nivel económico y social, donde se benefician las personas y las grandes, medianas y pequeñas industrias; estos beneficios se han encargado de transformar los productos, como la mano de obra, realización de estudios y capacitaciones que han permitido acceder a mejores espacios laborales lo cual genera una mejora económica, estabilidad laboral, familiar y progreso educativo.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> GRANT J, Elliot T, Weaver M, Bartolucci A, Newman J. Telephone Intervention with Family Caregivers of Stroke Survivors after Rehabilitation.

<sup>2</sup> Ibid.

De esta manera, el campo laboral está estrechamente relacionado con la economía, puesto que esta, construye una nueva sociedad donde la gestión, la calidad y la velocidad de información se convierte en un factor clave de la competitividad ya que se convierte en una herramienta de soporte para la toma de decisiones y logro de los objetivos estratégicos en una empresa, ya que brindan la posibilidad de innovar en los procesos y desarrollo de la misma, lo que favorece la reducción de costos y organizaciones competitivas en el mercado.

En esta misma línea, Marqués<sup>3</sup> afirma que las TIC facilitan la comunicación entre personas de diferentes partes del mundo logrando eficacia, rapidez y promoviendo la interculturalidad, donde los seres sociales reciben información de los demás y a su vez transmiten sus mensajes expresando pensamientos, sentimientos y deseos.

Se evidencia como las TIC mejoran e influyen de manera positiva en las diversas áreas anteriormente mencionadas, lo que lleva a beneficiar a la sociedad. Desde la perspectiva de Bangemann: “Todas las tecnologías creadas por los seres humanos las relacionadas con la capacidad para representar y transmitir la información tienen especial importancia en la medida en que afectan directamente todos los ámbitos de la actividad de las personas, desde las formas y prácticas de organización social, hasta la manera de comprender el mundo, organizar esta comprensión y transmitirla a otras personas”<sup>4</sup> por lo tanto, si lo que se busca es comprender el mundo, debe existir una formación

---

<sup>3</sup> Las TIC y sus aportaciones a la sociedad. En línea Disponible en:

<http://www.fongdcam.org/manuales/educacionintercultural/datos/docs/ArticulyDocumentos/GlobaYMulti/NuevasTecno/LAS%20TIC%20Y%20SUS%20APORTACIONES%20A%20LA%20SOCIEDAD.pdf>

<sup>4</sup> BANGEMANN, Martin. Europa y la sociedad global de la información: recomendaciones al Consejo de Europa, citado por COLL, César. Psicología de la educación y prácticas educativas mediadas por las tecnologías de la información y la comunicación: Una mirada constructivista. En: Revista Electrónica Sinéctica, núm. 25, agosto-enero, 2004, pp. 1-24

en la escuela y en los actores allí inmersos, con el fin de lograr una movilización efectiva de estos sistemas representativos.

En cuanto a la articulación de las Tecnologías Incorporadas a la Comunicación y las prácticas educativas Coll menciona que “las TIC, y en especial algunas aplicaciones y conjuntos de aplicaciones TIC, tienen una serie de características específicas que abren nuevos horizontes y posibilidades a los procesos de enseñanza y aprendizaje y son susceptibles de generar, cuando se explotan adecuadamente, es decir, cuando se utilizan en determinados contextos de uso, dinámicas de innovación y mejora imposibles o muy difíciles de conseguir en su ausencia”<sup>5</sup> con esto se plantea que la incorporación y el uso de estas tecnologías en el aula de clase podrían transformar los escenarios educativos tradicionales, así mismo el aprendizaje y la calidad de este, y la transversalidad de dichos contenidos mediante la planeación de clases acordes a las necesidades de los estudiantes en un contexto determinado.

Otra potencialidad que brinda las TIC se centra en la motivación que puede generar en los estudiantes, según como sea direccionado por los docentes en la escuela, ya que este es el espacio de interacción entre docente-alumno, en el cual se intercambian ideas, conocimientos y pensamientos; es allí donde se hace una construcción sólida de conceptos y aprendizajes significativos.

Coll<sup>6</sup> expresa algunos ejemplos de la utilización de las TIC por parte de los profesores con relación a los contenidos de enseñanza y aprendizaje para: la búsqueda, selección y organización de los contenidos a enseñar, acceder a repositorios de objetos de aprendizaje, bases de datos y bancos de propuestas de actividades, mantener un registro de las actividades de la participación que han tenido en ella los estudiantes, planificación y preparación de actividades para su desarrollo posterior en la clase.

---

<sup>5</sup> COLL. Aprender y enseñar con el tic: expectativas, realidad y potencialidades. Universidad de Barcelona. Vol. 38. Pág. 117.

<sup>6</sup> Ibíd., p. 2.

De igual forma, el autor propone cinco características de la incidencia de las TIC como son: formalismo, interactividad, dinamismo, multimedia, hipermedia que necesitan de la conectividad, permitiendo en trabajo en red de agentes educativos y aprendices, lo que posibilita el trabajo grupal y colaborativo, siendo la conectividad un aspecto relevante para un acceso y uso de las TIC.

Por consiguiente, Fernández Fernández<sup>7</sup>expone que las TIC tienen un protagonismo en la sociedad, en cuanto a esto la educación debe ajustarse y dar respuestas a las necesidades que presenta el contexto educativo, ya que se evidencia en los alumnos un acercamiento inevitable con este tipo de tecnologías. Incluso esta autora resalta las ventajas de las TIC según su perspectiva: interés, interactividad, cooperación, iniciativa, creativa, comunicación, autonomía, alfabetización digital y audiovisual entre otras.

En relación a lo anterior, Coll<sup>8</sup> plantea que las Tecnologías de la Información y la Comunicación son “instrumentos psicológicos”, en el sentido Vigotskiano susceptibles de mediar y en consecuencia de transformar las relaciones entre los diferentes elementos, desde el punto de vista educativo del triángulo educativo entendido este como la relación entre: saber, estudiante y docente, sin embargo, no hay que olvidar que se trata únicamente de eso: “una potencialidad que puede hacerse o no efectiva en función del uso, o mejor de los usos que se haga de ella en las prácticas educativas”

Las posibilidades de las TIC en la educación dependen en gran medida de la manera en que sean implementadas por parte de los actores que intervienen en el proceso de enseñanza y aprendizaje, puesto que pese a que las apuestas por sus potencialidades son altas como se ha planteado hasta el momento, las expectativas distan de la realidad de las prácticas educativas, ya que “en la

---

<sup>7</sup>INMACULADA FERNÁNDEZ. Revista Educrea. Las TICS en el ámbito educativo. Recuperado de: <http://educra.cl/las-tics-en-el-ambito-educativo/> 24/08/2015

<sup>8</sup> Op. cit., p. 2

mayoría de los escenarios de educación formal y escolar las posibilidades de acceso y uso de estas tecnologías son todavía limitadas o incluso inexistentes... los profesores con una visión más tradicional de la enseñanza y del aprendizaje tienden a utilizar estas tecnologías para reforzar sus estrategias de presentación y transmisión de los contenidos”<sup>9</sup>, coincidiendo con Coll el uso real de estas tecnologías son una ayuda para el docente pero no transforma las prácticas educativas; es decir ya que siguen implementando las prácticas tradicionales.

En consonancia, se refleja una diferencia entre los planteamientos teóricos acerca del uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicación en la educación y los resultados de la implementación de estas tecnologías en la cotidianidad de la escuela, puesto que no se cuenta con los requerimientos, condiciones y capacidades para fomentar sus ventajas en el quehacer educativo.

Díaz Barriga plantea que la brecha entre la tecnología y la practica alrededor de las TIC es responsabilidad de docentes y de alumnos, ella afirma “se ha concluido que los profesores y alumnos en general, emplean las TIC para hacer más eficiente lo que tradicionalmente han venido haciendo, sobre todo, para recuperar información o presentarla”<sup>10</sup> se puede entrever que las TIC facilitan el trabajo dentro del aula en el sentido de acceder a diferentes fuentes informativas y presentarla de manera digital, no solamente el docente es la fuente que brinda la información, al contrario, se accede a esta desde diferentes medios. A lo cual la misma autora expresa que los docentes a pesar de tener el valor de implementar las TIC, sienten inseguridad por no contar con la formación adecuada para crear las condiciones favorables para su uso pedagógico.

---

<sup>9</sup> COLL. CÉSAR Aprender y enseñar con las TIC: expectativas, realidad y potencialidades. Recuperado de: <http://internetyesc.blogspot.com/2013/05/cesar-coll-aprender-y-ensenar-con-las.html> 24/08/2015

<sup>10</sup>FRIDA DÍAZ BARRIGA. UNAM, MÉXICO. Metas educativas 2021. Recuperado de: <http://www.oei.es/metas2021/expertos02.htm> 24/08/2015

De acuerdo a lo anterior, Cabero Almenara<sup>11</sup> y Díaz Barriga coinciden en que el problema principal que presentan los docentes en cuanto a la implementación de estas tecnologías en el ámbito educativo inciden en que no saben qué hacer, como hacerlo, para quién y por qué hacerlo; dada la falta de capacitación.

En este sentido, la investigación de Santoveña, arrojó que los docentes “tienen formación en el uso del correo electrónico y que dominan las habilidades básicas, aunque no disfrutan de las destrezas más complejas. Todos tienen formación pero un porcentaje grande no observa que en las instituciones educativas se desarrollen las medidas necesarias para implantar estos medios y así ponerlos en marcha en la práctica docente diaria”<sup>12</sup> a pesar que algunos de ellos tengan predisposición frente al uso de las TIC normalmente a la hora de incorporarlas a su quehacer profesional no tienen objetivos claros para llevar a cabo su proceso de planeación en la elaboración y en la ejecución del plan de implementación de los recursos tecnológicos.

Así mismo, Sáez López en su investigación, acerca de las opiniones de los docentes respecto al uso de las tecnologías de la información y la comunicación en el quehacer pedagógico afirma que: “se aprecia que los docentes valoran las tecnologías, sin embargo, gran parte de ellos, no las aplican en la práctica real”<sup>13</sup>, no propician espacios de colaboración entre iguales, actividades que se centren en las necesidades de los alumnos, los objetivos no son claros a la hora de trabajar con esta herramienta y no estimulan los procesos cognitivos de los estudiantes.

---

<sup>11</sup> Cabero. Julio. Las necesidades de las TIC en el ámbito educativo: oportunidades, riesgos y necesidades. Tecnología y Comunicación Educativas Año 21, No. 4. España. Pág. 6

<sup>12</sup> SANTOVEÑA. Sonia. Las TIC en la educación: resultados que se ha obtenido cuando se ha aplicado y evaluado. Ditorial A.I.C.A. Barcelona. Pág. 6

<sup>13</sup> JOSÉ MANUEL SÁEZ LÓPEZ. Opiniones y práctica de los docentes respecto al uso Pedagógico de las tecnologías de la información y la Comunicación. Recuperado de:  
<http://www.ujaen.es/revista/reid/revista/n5/REID5art5.pdf> 25/08/2015

Alrededor de las tensiones frente a la incorporación de las TIC en la educación, expuestas en los párrafos precedentes, surgen iniciativas en el panorama internacional, nacional y local, con el fin de contrarrestarlas y apostarle a la integración asertiva de este tipo de tecnologías en los contextos educativos, dichas apuestas se exponen a continuación:

Actualmente, en el panorama internacional en cuanto al manejo e implementación de las TIC por parte de docentes y estudiantes, organismos como la UNESCO (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura) y la OEI (Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura) han contribuido con la elaboración de diferentes políticas en el sector educativo buscando mejorar las prácticas pedagógicas para así lograr el desarrollo de competencias para la vida.

En lo que concierne a estas políticas, la UNESCO ha establecido los Estándares UNESCO de competencia en TIC para docentes<sup>14</sup>, las cuales giran en torno a tres enfoques fundamentales como son: Enfoque de nociones básicas de TIC, Enfoque de profundización del conocimiento y Enfoque de generación del conocimiento. Por otra parte, los objetivos de estos estándares apuntan a que los docentes puedan llegar a identificar, desarrollar y evaluar los materiales de enseñanza y aprendizaje, a través de programas de formación, asimismo integrar las TIC al proceso educativo logrando optimizar la realización de otras tareas en la vida cotidiana, para esto el docente deberá ampliar sus conocimientos en lo que se refiere a la implementación en el aula de vocabulario y de nuevas estrategias pedagógicas que fomenten la cooperación y el liderazgo entre la comunidad educativa logrando así usos innovadores de las TIC y el desarrollo de habilidades en el ámbito laboral, individual y social indispensables para el siglo XXI.

---

<sup>14</sup>WAHEED KHAN Abdul. Estándares de competencia en TIC para docentes. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. UNESCO. Londres. Enero. 2008 p. 2-3

Del mismo modo, con dichos estándares, los estudiantes podrán adquirir capacidades necesarias para vivir, aprender y trabajar con éxito, dentro y fuera del aula, por medio del uso competente de las tecnologías, buscando, analizando y evaluando la información para solucionar problemas a través de la toma de decisiones, a la vez que se convierten en ciudadanos responsables y creadores de herramientas productivas que promueven la colaboración y contribuyen a la sociedad.

En relación a las habilidades que se pretenden desarrollar en los estudiantes por medio de prácticas pedagógicas innovadoras en el uso de las TIC, la UNESCO propone el enfoque de la REA (Recursos Educativos Abiertos) <sup>15</sup> el cual consiste en la posibilidad de brindar recursos educativos de libre acceso que permitan un diálogo intercultural, el intercambio de conocimientos y el aumento de capacidades, mejorando la calidad de la educación.

En lo que respecta a la OEI, se encuentra IBERTIC (Instituto Iberoamericano de TIC y Educación) la cual es una iniciativa de trabajo conjunto entre los países Iberoamericanos que busca desde la educación hacer un avance hacia la inclusión social, especializándose en determinadas temáticas que aportan en el siglo XXI como la tecnología, ya que esta es una realidad que permea las relaciones sociales y educativas. Esta entidad promueve diferentes programas vinculados con las TIC como lo son: RELPE, VIRTUAL EDUCA, TEIB, ALFABETIC; estos se preocupan para que los docentes tengan constante capacitación en esta área, realizando distintos cursos de formación y concursos donde se puedan evidenciar las experiencias y el compromiso por parte de las instituciones con la implementación de estas tecnologías desde tres áreas específicas: Investigación y TIC, Formación docente y TIC, Evaluación y TIC y un Componente de difusión y transferencia de conocimiento.

---

<sup>15</sup>UNESCO. Recursos Educativos Abiertos. [en línea]. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. [Citado el 24/08/2015]. Disponible desde: <<http://www.unesco.org/new/es/communication-and-information/access-to-knowledge/open-educational-resources/>>

La OEI además cuenta con programas que están orientados a que todos los estudiantes tengan acceso a un ordenador como el denominado Modelo 1 a 1, el cual consiste en la dotación de una computadora para cada uno de los estudiantes donde estos puedan acceder a información en línea desde cualquier lugar, descargar contenidos digitales, y propiciar el trabajo conjunto fuera del aula entre padres, docentes y estudiantes. El objetivo de esta iniciativa es trabajar de manera conjunta con diferentes organismos como universidades, instituciones públicas, autoridades nacionales y docentes que garanticen el desarrollo de acciones diagnósticas que orienten, formen y evalúen los procesos de intervención facilitando la aplicación eficaz de las TIC en los procesos educativos.

Con respecto al ámbito nacional, el MINTIC (Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones) propone el plan Vive Digital<sup>16</sup> es un plan de tecnología que busca que el país dé un salto tecnológico mediante la masificación de internet y desarrollo del ecosistema nacional, su objetivo es impulsar la manifestación del uso de internet, hacia la prosperidad democrática, busca reducir el desempleo, la pobreza y se aumentando la competitividad del país. De igual forma, buscan multiplicar por 4 veces el número de conexiones a internet, triplicar el número de municipios conectados a la autopista de información a través de redes de fibra óptica y alcanzar el 50% de hogares y mipymes conectados a internet, esto por un plazo de 4 años. Este plan es de gran importancia ya que, si los niños y niñas tienen acceso a las TIC, debe haber acceso a redes sólidas, con una mejor señal, más cobertura y un mejor uso, no solo en los colegios, sino en lugares más aislados.

---

<sup>16</sup> MINTIC. Vive digital Colombia, [en línea]. Disponible en: <http://www.mintic.gov.co/portal/vivedigital/612/w3-article-1511.html> [citado el 22-08-2015].

De igual forma, “MINTIC”<sup>17</sup> ofrece la propuesta denominada ConVertic que busca alfabetizar digitalmente a personas con baja visión y personas ciegas, por medio de la descarga de un software llamado Magic y Jaws; el primero funciona como un lector de pantallas que posibilita a un invidente navegar por Internet transformando la información y las aplicaciones en sonido y el segundo es un magnificador de pantallas que amplía el tamaño de los contenidos proyectados en el monitor del computador. Esta propuesta impulsada por el MINTIC busca que sea implementada en “Instituciones de educación básica, media y superior, así como en bibliotecas, entidades gubernamentales, entidades prestadoras de servicio y puntos de acceso comunitario a Internet.”<sup>18</sup>

El MEN (Ministerio de Educación Nacional) presenta el programa de uso de nuevas tecnologías para el desarrollo de competencias<sup>19</sup> este establece las líneas de acción que ayudan a la construcción de una infraestructura tecnológica de calidad, refiriéndose a la dotación de computadores, contenidos de calidad a través del portal educativo Colombia Aprende, como un sistema de información y de conocimiento en el que se producen y se comparten herramientas, contenidos y servicios para la generación de conocimiento en la comunidad educativa del país y por último el uso y apropiación de las TIC, por medio de redes de programas regionales de informática educativa, redes de formación y acompañamiento a docentes y el observatorio de tecnologías de la información y las comunicaciones en educación.

El MEN propone unas orientaciones generales para la educación en tecnología llamada GUIA N° 30, la cual presenta “un gran interés por integrar

---

<sup>17</sup> MINTIC ConVertic, [en línea]. Disponible en <http://micrositios.mintic.gov.co/convertic/> [citado el 22-08-2015].

<sup>18</sup> *Ibíd.*, p.1

<sup>19</sup> COLOMBIA APRENDE, la red de conocimiento, programa nacional de nuevas tecnologías [en línea]. Disponible en: <http://www.colombiaprende.edu.co/html/home/1592/article-102549.html> [citado el 22-08-2015].

la ciencia y la tecnología al sistema educativo, como herramientas para transformar el entorno y mejorar la calidad de vida. Así mismo, plantearon la necesidad de definir claramente los objetivos y las prioridades de la educación para responder a las demandas del siglo XXI, mediante propuestas y acciones concretas encaminadas a asumir los desafíos de la sociedad del conocimiento. Esto concuerda con las tendencias y los intereses internacionales que buscan promover una mejor educación en ciencia y tecnología, como requisito para insertar a las naciones en esta nueva sociedad”<sup>20</sup>

En el ámbito local se encuentra una propuesta desde la alcaldía de Pereira llamada “Pereira Vive Digital” la cual busca “aumentar las oportunidades de acceso a las tecnologías de la información y las comunicaciones TIC, que le permita a la comunidad pereirana estar mejor informada y a las instituciones prestar mejor servicio a la ciudadanía” <sup>21</sup> en esta se encuentra que en la Universidad Tecnológica de Pereira un grupo de docentes de Licenciatura en Comunicación e Informática e Ingeniería de Sistemas y Computación, se vieron en la necesidad de implementar un modelo de aprendizaje en el cual se manejaran contenidos enfocados a las competencias y la comprensión de las áreas del desarrollo, este programa llamado Burbuja ayuda a los niños y docentes con dificultades, de las poblaciones vulnerables, a desarrollar actividades que les permitan tener mejor aprendizaje.

Según Cárdenas y Cardona<sup>22</sup> creadores de este proyecto, el objetivo es promover el uso y la aplicación eficiente de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en el entorno educativo y empresarial.

---

<sup>20</sup> Series guía nº 30, orientaciones generales para la educación en tecnología, [en línea]. Disponible en [http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-160915\\_archivo\\_pdf.pdf](http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-160915_archivo_pdf.pdf) [citado el 05-09-2015].

<sup>21</sup> Pereira vive digital ¿Qué es Pereira digital?, [en línea]. Disponible en <http://www.pereiradigital.gov.co/web/es/que-es> [citado el 22-08-2015].

<sup>22</sup> CARDENAS, CARDONA. Juan Manuel, Luz Ángela. La BURBUJA de innovaciones. [en línea]. Disponible desde: <http://www.sociedadennovimiento.com/index.php/83-sociedad-en-movimiento/882-la-burbuja-de-inovaciones>. [citado el 22-08-2015].

Otra de las iniciativas se desarrolla en la Universidad Católica de Pereira donde se realizó un proyecto llamado Software Educativo para el buen uso de las TIC, “que pretende generar una herramienta de apoyo para docentes de básica primaria, para que a través de diversas actividades y contenidos, eduquen a los niños en el buen uso de internet, principalmente de las redes sociales”<sup>23</sup>. Este se hace con la intención de que los niños que no tienen un “control” adecuado para el manejo de estas, puedan acceder a la información y hacer aportes cuando sea necesario, de forma segura, ya que debe seguir la ruta donde paso a paso avanzará en la utilización de correos electrónicos, sitios web, redes sociales, entre otros, también tienen como fin despertar el interés en los estudiantes frente a los manejos adecuados de las TIC, e identificar los riesgos que tienen los sitios web.

Expuesto lo anterior, las TIC han sido un tema de interés social que ha preocupado a diferentes organizaciones gubernamentales a nivel internacional, nacional y local que se proponen una educación de calidad y al alcance de todos, estableciendo para ello políticas y programas de capacitación docente que permitan prácticas pedagógicas renovadas y el desarrollo de competencias para la vida en un mundo mediado por tecnologías de la información y de la comunicación.

La presente investigación se centra en una de las posibilidades que ofrecen este tipo de tecnologías que es el relato digital, estos surgieron en la década de los 90's donde el periodista Ken Burns quiso contar de forma diferente la historia de la guerra civil norteamericana, haciendo uso de algunas herramientas tecnológicas. Por esto retomo los aspectos más importantes de este suceso a través de imágenes y voces de los implicados. En 1993, Lambert bautizo este nuevo género digital Storytelling, el hacía parte de la escuela

---

<sup>23</sup> OSORIO, Silvia María, SOFTWARE EDUCATIVO PARA EL BUEN USO DE LAS TIC. Colombia: Universidad Católica de Pereira. 2014. P. 17 [citado el 22-08-2015]. Disponible desde: <http://ribuc.ucp.edu.co:8080/jspui/bitstream/handle/10785/2790/CDMIST99.pdf?sequence=2>

American Film Institute, donde realizó con una población de analfabetas tecnológicamente, para que contaran su historia de vida a través de un video y en honor al inventor lo llamo “el efecto Burns”<sup>24</sup>

Actualmente, las narraciones digitales son un género de auto-representación que nos permite crear y contar historias personales a través de pequeños relatos en formato digital entre 250 y 375 palabras; compuestas de narración textual, visual y sonora Lambert<sup>25</sup> hace énfasis en los relatos digitales personales, dividiéndolos en las siguientes categorías: relatos sobre personas y sucesos importantes, relatos sobre lugares significativos y sobre algunas actividades que se realizan con el fin de hacer dichos relatos más expresivos, descriptivos y significativos para el narrador y el receptor.

En los últimos años, estas narraciones se han expandido en diferentes lugares del mundo, donde algunos autores le han dado mayor uso en el ámbito educativo, desde diferentes perspectivas. Al respecto, Ricoeur afirma que “el relato digital permite al alumno trabajar su identidad partiendo de su experiencia durante la creación de una historia personal siendo él, el único protagonista”<sup>26</sup> Gracias a esta posibilidad del uso de las tecnologías favorece la motivación por la lectura y la escritura para ser presentado ante un público.

Sin embargo, en las prácticas educativas tradicionales se trabajaba la identidad desde las ciencias sociales o desde la psicología, donde el alumno se pensara a sí mismo como miembro de una sociedad o una cultura, más no desde sus experiencias personales. Herreros Et Al afirman que “el uso educativo del relato digital promueve la alfabetización digital, el alfabetismo escrito, el alfabetismo oral, el pensamiento crítico, la creatividad, la imaginación, la integración de

---

<sup>24</sup> LAMBERT. Joe. Digital education review. HERREROS, Miguel. El uso educativo de los relatos digitales personales como herramienta para pensar el Yo (Self), pág. 70. N°22. Diciembre 2012.

<sup>25</sup> Ibid.

<sup>26</sup> RICOEUR, Paul. Digital education review. HERREROS, Miguel. El uso educativo de los relatos digitales personales como herramienta para pensar el Yo (Self), pág. 71 N°22. Diciembre 2012.

diferentes competencias y habilidades; dota de significado las experiencias personales y ayudan a crear identidad y, además, son un elemento muy motivador para el alumnado. Todo ello justifica por sí mismo que se reflexione desde el mundo educativo sobre el relato digital como herramienta de enseñanza-aprendizaje”<sup>27</sup> Esta propuesta permite la multidisciplinariedad debido a que no está enfocado a una sola área del conocimiento, sino que se puede manejar de manera conjunta.

En este sentido, Weimer considera “los relatos son siempre de sus autores y entenderlos de esa manera es primordial para que el proceso de sus construcción se realice de manera satisfactoria, pero también como una consideración ética por parte de los profesores, por el respeto que se debe a quienes cuentan historias personales y permitiendo así que el estudiante tenga gran control de este proceso”.<sup>28</sup> En este sentido, se hace una transversalización de competencias ciudadanas al trabajar valores dentro del aula de clase, ya que se debe trabajar a partir del respeto por las ideas y pensamientos de quien escribe, produce y expone su historia digital.

La creación y recepción de relatos digitales sirven como un elemento de auto-reflexión donde se puede llegar a tomar conciencia de algunos sucesos importantes de la vida y construir una identidad, como señala Bruner “creamos y recreamos la identidad mediante la narrativa, el yo es un producto de nuestros relatos y no una esencia por descubrir cavando en los confines de la subjetividad. Está demostrado que sin la capacidad de contar historias sobre nosotros no existiría una cosa como la identidad”<sup>29</sup> es decir que el proceso de construcción de historias digitales, ayudará a los estudiantes a conocer su

---

<sup>27</sup> El uso educativo de los relatos digitales personales como herramienta para pensar el yo, Miguel Herreros [en línea]. Disponible desde: file:///C:/Users/HP/Downloads/260204-350600-1-SM%20(1).pdf [Citado 05.09-2015]

<sup>28</sup> WEIMER, Maryellen. Los relatos digitales y su interés educativo. RODRÍGUEZ, José Luis. LONDOÑO, Gloria. Universidad de Barcelona. 2009

<sup>29</sup> BRUNER, Jerome. La fábrica de historias. Derecho, literatura, vida. Pag.122. Argentina 2003

propia historia de vida y los aspectos más característicos de esta, comprendiéndose paulatinamente como un sujeto de derechos y deberes dentro de una sociedad.

Con respecto a lo anterior, es necesario incorporar en el aula estos nuevos medios de comunicación digital; ya que nacen como nuevos lenguajes que los estudiantes deben ser capaces de usar, puesto que nacen de los cambios producidos en la sociedad, Gregori-Signes y Pennock-Speck consideran que “la experiencia con relatos digitales permite a los estudiantes fortalecer el sentido de convertirse en agentes que pueden combinar códigos culturales informales con códigos formales en su proceso de aprendizaje”<sup>30</sup> ya que al realizar dichas historias digitales, el estudiante estará en la capacidad de contar a un público rasgos característicos de su cultura, implementando saberes formales implantados desde el colegio es decir, lenguaje, informática, sociales, etc.

Desde el escenario de estudio que brinda esta investigación se pretende aportar al análisis de la incorporación del relato digital en los procesos educativos, al tiempo, que se busca ampliar el espectro de estudio en este campo y visibilizar nuevos mecanismos dinámicos y flexibles para apoyar los procesos de enseñanza y aprendizaje de los educandos.

Los resultados de la presente investigación constituirán un aporte para el estudio de nuevas perspectivas en materia del relato digital y las relaciones de enseñanza-aprendizaje, ofreciendo información relacionada a los usos que se generan al interior y fuera del aula para fortalecer el ciclo educativo.

---

<sup>30</sup> Gregori-Signes, C. y Pennock-Speck, B. (2012). Digital storytelling as a genre of mediatized selfrepresentations: an introduction. *Digital Education Review*, 22,1-8. Recuperado de <http://greav.ub.edu/der>

## **2. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN**

¿Qué usos reales del relato digital se desarrollan en una experiencia de enseñanza y aprendizaje en el grado 5 del Colegio Americano de la ciudad de Pereira?

### **3. OBJETIVOS**

#### **3.1 OBJETIVO GENERAL**

Comprender los usos reales del relato digital en una experiencia de enseñanza y aprendizaje en el grado 5 del Colegio Americano de la ciudad de Pereira.

#### **3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Identificar y describir los usos planeados del relato digital en una experiencia de enseñanza y aprendizaje en el grado 5 del Colegio Americano de la ciudad de Pereira.
- Identificar y describir los usos desarrollados del relato digital en una experiencia de enseñanza y aprendizaje en el grado 5 del Colegio Americano de la ciudad de Pereira.
- Contrastar los usos del relato digital con los desarrollados en la experiencia y aprendizaje en el grado 5 del Colegio Americano de la ciudad de Pereira, para obtener los usos reales.

## 4. REFERENTE TEÓRICO:

El presente apartado corresponde al proceso de conceptualización alrededor del que se construyen las bases teóricas para fundamentar el proceso investigativo, que parte desde la postura de la Sociedad Red, para desde ella observar otros fenómenos como el Pensamiento Narrativo, el Lenguaje Audiovisual y los Relatos Digitales. Posteriormente dichos conceptos se observarán con una perspectiva educativa, partiendo del uso de las TIC desde una mirada pedagógica y didáctica, el Lenguaje Audiovisual y el lenguaje escolar, los usos educativos del Relato Digital y las pedagogías emergentes.

### 4.1 SOCIEDAD RED

En ese orden de ideas, a continuación, se considerará un tratamiento de las categorías conceptuales, con el fin de alcanzar los objetivos propuestos. La evolución de la información llevo al término Sociedad Red el cual fue acuñado en 1991 por Jan Van Dijk, aunque quien ha contribuido a su mayor desarrollo y popularización ha sido Manuel Castells en su obra “La Sociedad Red”, a través de la cual el término red pasó de ser de dominio de la ingeniería y los sistemas a formar parte fundamental de la comunicación y de la sociología.

La revolución tecnológica marcó la historia de la humanidad con el surgimiento de la Internet, a partir del año 1969 y constituyéndose en 1994 con la existencia de un browser, del World Wide Web, o red informática mundial, siendo una red de redes. Desde sus inicios, Castell<sup>31</sup> señala que la internet se desarrolla entre la interacción de la ciencia y los programas de investigación militar de los EEUU y una investigación universitaria, posteriormente se desarrolló la internet a partir de una arquitectura informática abierta y de libre acceso, donde podía

---

<sup>31</sup> Castell, M. Internet y la Sociedad Red. 2002. P 1. [citado el 14 de octubre del 2015]. Disponible en <http://tecnologiaedu.us.es/tecnoedu/>.

acceder cualquier tipo de investigador o tecnólogo, esto sucedía alrededor de los años 1973- 1978.

A partir de esta reseña histórica Castell señala que:

La famosa idea de que Internet es algo incontrolable, algo libertario, etc., está en la tecnología, pero es porque esta tecnología ha sido diseñada, a lo largo de su historia, con esta intención. Es decir, es un instrumento de comunicación libre, creado de forma múltiple por gente, sectores e innovadores que querían que fuera un instrumento de comunicación libre. Creo que, en ese sentido, hay que retener que las tecnologías están producidas por su proceso histórico de constitución, y no simplemente por los diseños originales de la tecnología.<sup>32</sup>

Acorde con lo anterior, se puede decir que la internet ha facilitado las formas y los medios como el ser humano se desempeña en sus labores cotidianas, dándole así diferentes formas de interacción para la participación en sociedad, así mismo Castell<sup>33</sup> menciona que la Internet expresa valores, intereses y procesos sociales constituyendo la base material y tecnológica de la Sociedad Red, la cual él analiza como una sociedad que está formada por redes de información, a través de las diferentes tecnologías.

Por otra parte, Castell<sup>34</sup> da cuenta también de que la Web 2.0 no es simplemente una tecnología; es el medio de comunicación que constituye la forma organizativa de la sociedad, equivalente a lo que fue la fábrica en la era industrial. La Internet es el corazón de un nuevo paradigma que constituye, en gran medida las formas de relación, trabajo, ocio y de comunicación de los

---

<sup>32</sup> CASTELLS, Manuel. La Era de la Información: La sociedad red. Primera edición. España: siglo xxi, 1996. 40 p.

<sup>33</sup> Ibid: p 13

<sup>34</sup> Ibid: p 16

seres humanos. Esta procesa la virtualidad y la transforma en la realidad que es construida por redes de información que procesan, almacenan y transmiten información sin restricciones de distancia, tiempo ni volumen, constituyéndose como la Sociedad Red, siendo esta la sociedad en que se ve inmersa la humanidad hoy.

A su vez, como lo ha señalado Castell la Sociedad Red nace de una revolución tecnológica que trae consigo una nueva economía, cuyas características fundamentales se basan en que, es una economía informacional y global, es decir, se maneja a nivel universal y da paso a la empresa-red, en donde lo importante es la interconexión de los distintos nodos, y que gracias a la Internet, es una sociedad de comunicación, productividad y eficacia, las cuales se transforman debido a la velocidad y rapidez con que se realizan los procesos.

La estructura social se forma gracias a la relación que tiene el ser humano con el entorno, lo cual permite que haya una productividad, también en las relaciones de experiencias que se dan con las demás personas y las relaciones de poder que se ejercer para cumplir las reglas sociedad.

Desde la perspectiva de Castell<sup>35</sup>, en la Sociedad Red se forman, no sólo lazos y de comunicación y sistemas de información, sino que también se forman empresas y economías que hoy en día son potencias a nivel mundial. En la actualidad desencadena un mundo de ideas que generan progreso y evolución, visualizando un desarrollo en todos los ámbitos y en el caso del campo educativo podría ofrecer posibilidades de implementación y desarrollo tecnológico que permitirá innovar y fortalecer las prácticas pedagógicas y didácticas.

Pero para que haya un desarrollo en las relaciones y en los lazos que se generan a partir de esta sociedad red se hace necesario que las personas involucradas en la interacción piensen en la manera en la que comparten y

---

<sup>35</sup> Ibid: p 16

cuentan esos contenidos, de allí la apuesta de fortalecer un pensamiento narrativo, que será expuesto a continuación.

## 4.2 PENSAMIENTO NARRATIVO

El Pensamiento Narrativo ha sido abordado desde la perspectiva de varios autores, entre ellos se destacan los postulados de Bruner, el mayor exponente en este campo, el cual lo define como “una actividad bastante compleja que requiere seleccionar e integrar diferentes tipos de conocimiento. Entendida como un mecanismo para organizar nuestro conocimiento y como un vehículo en el proceso de la educación”<sup>36</sup> en efecto, el Pensamiento Narrativo no es un proceso fácil pues lo que se pretende es generar sentimientos, sensaciones y emociones al momento de narrar historias, pero para que se de este, se deben contar con una serie de habilidades y destrezas que permitan integrar las diferentes competencias adquiridas a través del uso lenguaje.

De Igual forma, Hedra dice: “El pensamiento narrativo consiste en contarse historias a uno mismo y a los otros. Al narrar esas historias vamos construyendo un significado mediante el cual nuestras experiencias adquieren sentido. De hecho, la construcción del significado surge de la narración, de ir actualizando nuestra historia de forma continuada, de contar y contarnos nuestras historias”<sup>37</sup> es por ello que es importante que al momento de recrear las narraciones se tenga en cuenta la coherencia y cohesión para que le hecho de contar esas historias tengan un sentido para el público, así pues, según Bruner<sup>38</sup> es un proceso que es integrado por varios conocimientos, se va

---

<sup>36</sup> BRUNER, Jerome. Realidad mental y mundos posibles. Barcelona, España. 1998. [citado el 14 de octubre de 2015].

<sup>37</sup> HEDRA, Clara. Barcelona, España. 2013. Dos formas de pensar: [citado el 14 de octubre de 2015]. Disponible en: < <https://claraducht.wordpress.com/tag/pensamiento-narrativo/>>

<sup>38</sup> BRUNER, Jerome. Realidad mental y mundos posibles. Barcelona, España. 1998. [citado el 14 de octubre de 2015].

construyendo significado a medida que se le da una importancia a lo que se ha vivido, para que sea algo que valga la pena contar.

En esta misma línea, Bruner postula la teoría del desarrollo cognitivo la cual tiene el propósito de desarrollar capacidades mentales, dentro de esta, se habla de las realidades o modalidades del funcionamiento cognitivo, la cual comprende dos maneras diferentes de conocer la realidad:

- Modalidad paradigmática o lógico-científica: es un sistema matemático formal de descripción y explicación. Con este pensamiento es que resolvemos la mayoría de los problemas prácticos de la vida diaria
- El modo de pensamiento narrativo: consiste en contarse historias de uno en uno, al narrar estas historias vamos construyendo significados por el cual nuestras experiencias adquieren sentidos. La construcción de un significado surge de la narración del continuo actualizar nuestra historia y tramo narrativo, ésta es una actividad humana fundamental.<sup>39</sup>

De acuerdo con lo anterior, el Pensamiento Narrativo es primordial para esta investigación porque al pretender abordar los usos reales de los Relatos Digitales en el aula, es fundamental la creación de guiones escritos que den cuenta de las historias que se desean plasmar en dichos relatos; así pues, este tópico juega un papel importante al reflejar esos hechos, historias y experiencias que se desean contar de una manera estructurada y coherente, cumpliendo con un propósito comunicativo.

En relación con lo anterior, es importante resaltar algunas de las características que comprende la narrativa, para esto se toman postulados de Smorti, quien propone una doble clasificación u organización de la realidad:

---

<sup>39</sup> Ibid; pág 44. N° páginas 184

“En primer lugar, supone agrupar y separar los componentes que sustituyen los elementos de la historia”<sup>40</sup>, estos son: personajes, objetos, acontecimientos, etc.

“En segundo lugar, provee de un cierto orden a los elementos que relacionan. En las narraciones, los individuos hablan acerca de los protagonistas, de lo que hacen, de las metas que persiguen, del marco en el que se desarrollan sus acciones, de sus estados mentales”<sup>41</sup>

En concordancia con lo anterior, la narración es de gran importancia en el funcionamiento mental del individuo, puesto que el modo de pensar narrativo está centrado en la acción, la intención humana y la organización de la experiencia. Lo narrativo proporciona, por tanto, un medio para construir el mundo, segmentar y dar sentido a los acontecimientos que ocurren en él.

Dentro del marco narrativo, es importante conocer cuál ha sido la trascendencia histórica del término, su estado actual y cuál es la proyección del mismo. La narración se remonta hacia las épocas primitivas donde la tradición oral era fundamental para todas las culturas, pues estas transmitían mitos, leyendas y temas religiosos, la cual a través de los cambios sociales es definida hoy en día como literatura que se ha nutrido de muchas narraciones.<sup>42</sup>

Además, también se le conoció como narración a las primeras epopeyas (primeras narraciones escritas) estas eran de Homero, como la Iliada y la Odisea, las cuales se daban durante la Literatura de la Antigua Grecia<sup>43</sup>. Bruner dice acerca de eso: “así como los griegos escuchaban a Homero, nosotros

---

<sup>40</sup> SMORTI, Andrea. Concept development in childhood: logical and narrative aspects. Paper presented at IInd conference for sociocultural research Vygotski-Piaget [citado el 15 de octubre de 2015].

Disponible en: <[http://www.educazione.it/public/EJSP%204-2\\_1.pdf](http://www.educazione.it/public/EJSP%204-2_1.pdf)>

<sup>41</sup> Ibid. N° páginas 332

<sup>42</sup> Ibid, p. 24

<sup>43</sup> SÉTRIN, Christine. ROMANOS, GRIEGOS, EGIPCOS Y BABILONIOS : EL MUNDO ANTIGUO EN LA NARRATIVA OCCIDENTAL DE 1750 A 1935. Diciembre 2013. [citado el 31 de octubre de 2015].

Disponible en: <<https://bibliotecavilareal.wordpress.com/tesoros-digitales/novela-arqueologica/>>

somos atraídos por los modelos míticos de nuestra época. Tal vez no creemos del todo en ellos, pero los tenemos en cuenta al dar forma a nuestra vida. Y cuando les cuesta adaptarse a circunstancias nuevas, dominamos la discrepancia con historias que hacen el farrago en que Creón y Antígona cayeron respecto de la sepultura del pobre Polinices”<sup>44</sup> la narración siempre ha sido una práctica que atrae, porque implica contar de manera clara y con sentido una historia, que para el oyente resulta ser cautivante al escuchar.

En la misma línea Bruner, retoma la caracterización que realizó entre el conocimiento narrativo y paradigmático y afirma “sí, existe un pensamiento paradigmático que se ocupa de verificar las proposiciones bien formuladas acerca de cómo son las cosas. Sí, existe uno narrativo, dirigido también hacia el mundo; pero no hacia cómo son las cosas, sino cómo podrían ser o haber sido”<sup>45</sup>. Es evidente que el Pensamiento Narrativo permite contar no solo lo real, sino también historias ficticias e irreales, que logren entretener a un público.

Bruner establece una relación entre los dos tipos de conocimientos, porque en el paradigmático tiene como objetivo verificar lo que es, y el narrativo se centra en cómo podrían haber sido, por tanto, implica que el que narra pueda no solo desarrollar pensamiento narrativo sino también el paradigmático.

Sin embargo, narrar puede ser peligroso, Bruner plantea los siguientes argumentos para hacer esa afirmación:

1. “Marca, como la manzana fatal en el jardín del Edén, el fin de la inocencia” la narración implica una construcción de conocimiento, abre la mente para que el que narra pueda conocer su mundo.
2. “Tiene el poder de poner fin a la inocencia” Porque el que narra ya no habla desde la intuición, sino con argumentos, apropiación y con base en experiencia, generando conocimiento.

---

<sup>44</sup> BRUNNER, Jerome. La fábrica de historias. México. 2003. [citado el 16 de octubre de 2015].

<sup>45</sup> Ibid; pág. 140. N° de páginas 147

3. “Es una tentación a re-examinar lo obvio” porque lleva a la imaginación y crear mundos posibles.
4. “Es un arte de lo posible que tienta con alternativas trascendentes” Porque lo que se narra hoy, puede trascender y ser contado en otro tiempo y en otro espacio.
5. “Hace que se empiece a discutir si la vida tiene que ser así. Y este es el germen de la subversión” el que narra adopta una postura crítica sobre lo que narra porque antes ha realizado un proceso de reflexión sobre lo que es y cómo debería ser. <sup>46</sup>

Como se evidencia el Pensamiento Narrativo, ha tenido una gran evolución y trascendencia en el desarrollo humano, puesto que ha pasado de la oralidad a la escritura y a ser objeto de estudio como ente principal para los procesos comunicativos que se dan en determinados tiempos y espacios.

A continuación, se toman cuatro impactos que son relevantes para entender el pensamiento narrativo, desde Bruner<sup>47</sup>:

- Narrar es un acto interpretativo que hace del relato una versión de una vida humana o de una comunidad cultural: a través de la narración se conoce una historia de vida, unas creencias, cultura, ideología, etc... y son narraciones que se hacen no desde la distancia, sino de perspectivas alternativas.
- Narrar es pensar y promover mundos posibles y proyectos de vida realizables: a través de la narración y utilizando la imaginación se pueden crear mundos posibles, porque la imaginación no se limita a lo que existe, sino a lo que puede existir, trasciende lo obvio y lo evidente.
- Narrar es la forma privilegiada del ser humano para construir su identidad: narrar permite construir y reconstruir el “YO”, hay una relación directa de la realidad con la narración, porque para construir identidad desde la narración se debe tener la capacidad de contar historias sobre cada uno.

---

<sup>46</sup> Ibid; pág 24-25 y 131. N° de páginas 147

<sup>47</sup> Ibid; pág 28 N° de páginas 147

- Narrar es una actividad que modela la mente del ser humano: la narrativa proporciona las herramientas para que el que narra pueda comprender el mundo y modela la mente del ser humano para que este pueda percibirlo.

Se puede afirmar que la narración permite integrar y reconstruir el pasado, percibir el presente y anticipar el futuro. No es solo un proceso de expresión verbal, sino que requiere la construcción de pensamiento y la integración de diferentes tipos de conocimientos. No es solamente para entretener, imaginar, describir, contar una historia, sino que también se pueden construir mundos posibles con un significado completo, tampoco es para un momento nada más, puede ser un aprendizaje para la vida. Con respecto a los elementos mencionados Bruner afirma: “La narrativa, finalmente nos damos cuenta ahora, es en verdad un asunto serio: sea en el derecho, en la literatura o en la vida”<sup>48</sup>

#### **4.3 LENGUAJE AUDIOVISUAL**

Es claro que, al plantear el Pensamiento Narrativo es necesario abordar el uso del lenguaje, ya que la forma de comunicarse no es la misma y se ha transformado tomado diferentes matices, logrando que esa información sea transmitida a través de un lenguaje específico propio de las tecnologías, en el cual se emplea audio y figuras visuales, siendo así este, un Lenguaje Audiovisual, categoría que se abordará a continuación.

Cuadrado dice que “Uno de los avances más importantes de los últimos tiempos ha sido sin duda la evolución de las denominadas TIC, que ha supuesto profundos cambios en el tratamiento y difusión de la información [...] El desarrollo tecnológico ha creado un lenguaje tan universal y homogéneo que transmite buena parte de la información y conocimientos que poseen las personas en la actualidad”.<sup>49</sup>

---

<sup>48</sup> Ibid; pág 146. N° de páginas 147

<sup>49</sup> CUADRADO, Toni. características de la comunicación audiovisual. P. 12. [citado el 14 de octubre de 2015] disponible en < <http://goo.gl/3lm4sG>>.

El lenguaje en el campo de las tecnologías no hace alusión solamente a la decodificación de códigos escritos, sino que se hace necesaria la utilización de mensajes contruidos a partir de la interacción de imágenes y sonidos que son percibidos alrededor de dos sentidos: la visión y la audición, a este fenómeno se le ha denominado Lenguaje Audiovisual.

Con relación a lo anterior, menciona Ferrés “Hablamos de comunicación audiovisual para referirnos a todas aquellas producciones que se expresan mediante la imagen y/o el sonido en cualquier clase de soporte y de medio, desde los tradicionales (fotografía, cine, radio, televisión, vídeo) hasta los más recientes (videojuegos, multimedia, Internet...)”<sup>50</sup> este tipo de lenguaje se evidencia en los diferentes medios de comunicación en los cuales el ser humano se ve rodeado en su medio, y que le permiten así entender de otra forma los diferentes mensajes emitidos.

Igualmente, Sierra<sup>51</sup> menciona que este lenguaje se compone de dos elementos la imagen y el sonido en los cuales interfieren otros tantos, que posibilitan la transmisión de ideas o sensaciones a partir de simulación de la realidad.

Con respecto a la historia del lenguaje como tal, Cerro afirma que:

Los orígenes de la escritura hoy conocida pueden establecerse en cinco diferentes, según Lenormant: la escritura cuneiforme, los jeroglíficos egipcios, la escritura china, los jeroglíficos mejicanos y la escritura maya del Yucatán. No obstante, todas ellas, parten de un nacimiento pictográfico, evolucionando después al fonetismo y

---

<sup>50</sup> Ferrés. Joan. La competencia en comunicación audiovisual: propuesta articulada de dimensiones e indicadores. P. 17 [citado el 14 octubre del 2015] disponible en < <https://goo.gl/UTF8xB>>.

<sup>51</sup> SIERRA, Guillermo. Principios básicos de lenguaje audiovisual. En: colección fascículos digitales competencias en TIC. Argentina: Mara Mobilia, fascículo 6. P. 6. [citado el 15 de octubre del 2015]. Disponible en < <http://goo.gl/S8HoUN>>.

alcanzando al fin ramificaciones alfabéticas diversas. Las primeras escrituras, las pictográficas, consistían en dibujos que representaban objetos, de modo que cada signo representaba una palabra. Por necesidades del lenguaje, los pictogramas evolucionaron a ideogramas<sup>52</sup>

Con lo anterior, se observa que el lenguaje desde sus orígenes surgió por una necesidad de transmitir ideas, pensamientos, acciones y organizar la sociedad, y para esto se dio a través de la relación del pensamiento con los sonidos y las imágenes, es por ello del concepto de Lenguaje Audiovisual, ya que los elementos sonoros y visuales han estado presentes desde los inicios del trasegar humano.

Según Vega<sup>53</sup> el nombre de Lenguaje Audiovisual surgió en Estados Unidos en los años treinta con la aparición del cine sonoro, pero es en Francia en la década de los cincuenta, cuando este término empezó a usarse.

Este término ha sido trabajado por diferentes expertos en temas de comunicación, pero quien más se ha centrado en este ha sido Ferrés<sup>54</sup>, quien en colaboración con otros expertos han profundizado este concepto en el ámbito educativo, uno de sus aportes ha sido que al alumno desarrollar destrezas con el uso del lenguaje le permiten potenciar sus competencias en comunicación audiovisual, siendo estas imprescindibles para interpretar, analizar y reflexionar sobre las imágenes y los mensajes audiovisuales de una manera crítica.

---

<sup>52</sup> CERRO, Sandra. Orígenes de la escritura. P. 8. [citado el 15 de octubre de 2015] Disponible en <<http://goo.gl/uhmY3d>>.

<sup>53</sup>Vega, Eugenio. Definición y orígenes del audiovisual. P. 3. [citado el 15 de octubre del 2015]. Disponible en <<http://goo.gl/aQJyDQ>>.

<sup>54</sup> FERRÉS, Joan. La competencia en comunicación audiovisual: dimensiones e indicadores. P. 17 [citado el 14 octubre del 2015] disponible en < <https://goo.gl/UTF8xB>>.

Por otra parte, el lenguaje audiovisual según el Marqués contiene elementos morfológicos, una gramática particular y unos determinados recursos estilísticos, además de contar con unas características generales:

- Es un sistema de comunicación mixto (visual y auditivo).
- Proporciona una experiencia unificada a partir del procesamiento global de la información visual y auditiva.
- Los elementos de este lenguaje solo tienen sentido en la medida en que se encadenen de una determinada manera y formen un conjunto.
- Moviliza la sensibilidad antes que el intelecto, suministra muchos estímulos afectivos que condicionan los mensajes cognitivos.<sup>55</sup>

Dichas características facilitan la comunicación, interpretación y la intencionalidad del mensaje apoyándose de diferentes recursos sonoros y visuales que permiten despertar sentimientos, conmover, comunicar ideas e historias, los cuales no necesariamente se dan a través de la transmisión de códigos alfabéticos.

Del mismo modo, Ferrés citado por Area<sup>56</sup> menciona que las **TIC** están teniendo un impacto enorme en la cultura audiovisual, revolucionando así la cultura verbal, ya que los diferentes programas y aplicaciones claramente transforman los procesos de comunicación, puesto que los hace más asequibles, funcionales, dinámicos e interactivos, logrando que los interlocutores modifiquen el mensaje según su necesidad.

Entonces, el Lenguaje Audiovisual es un medio por el cual los seres humanos pueden transmitir sus pensamientos, ideas, valores y experiencias, siendo captados a través de imágenes y sonidos formando un mensaje, y esto se ha

---

<sup>55</sup> MARQUES, Pere. Introducción al lenguaje audiovisual. España. 2003. P. 18. [citado el 19 de octubre de 2015]

<sup>56</sup> AREA, Manuel. Entrevista Joan Ferrés. En: ordenadores en el aula. España. 2007. [citado el 19 de octubre de 2015] disponible en <<http://goo.gl/5JipGn>>.

revolucionado en los últimos años a través del uso de las TIC, ya que están han permitido que sea más fácil el proceso de comunicación, por la accesibilidad y al presentarse en el ser humano nuevas necesidades frente a procesos como la búsqueda de información, interacción, investigación, generación de nuevos vínculos, etc. Y esto se ha dado ya que las TIC han incrementado la exploración e innovación de los multimedios.

Así pues, el Leguaje Audiovisual como medio que permite acceder a la información a través de los sistemas de comunicación que emiten imagen y sonido, que al integrarse transmiten un mensaje, como aquellos que se dan a conocer con los Relatos Digitales con la creación de historias, relatos, narraciones, anécdotas, entre otros, el cual será abordado en el siguiente apartado.

#### **4.4 RELATOS DIGITALES**

Los Relatos Digitales, que están fundamentados por medio de autores como Lamber, y Burs y Porter, quienes han trabajado el tema con intereses comunicativos.

Se define Relatos Digitales desde Porter<sup>57</sup> como narraciones digitales que se basan en el antiguo arte de la narración oral y se materializan a través de la utilización de herramientas técnicas, con el fin de tejer cuentos personales usando imágenes, gráficos, música y sonidos mezclados con la voz propia del quien las hace.

---

<sup>57</sup> PORTER, B. DigiTales: The art of telling digital stories. Sedalia, CO: BJP Consulting. 2004. Citado por Long, Bonnie. Irish learning technology association. Welcome to the Digital Storytelling SIG. [Citado el 17 de octubre de 2015]. Disponible en: < <http://ilta.ie/2011/02/test-content/>>

Burns<sup>58</sup> fue quien le apostó a este formato a través de una producción audiovisual centrada en la Guerra Civil Norteamericana, un documental publicado por PBS en 1990, alrededor del cual se usaron imágenes de archivo, sonido y cinematografía moderna, pero esencialmente lo que identificó la forma de contar este episodio histórico, fueron los relatos en primera persona alrededor de los cuales, Burns, pretendió “revelar el corazón y las emociones de este trágico evento de la historia americana”<sup>59</sup>.

Lambert<sup>60</sup> dice que la narrativa digital que se originó en la década actual, cobró importancia en los talleres desarrollados por el American Film Institute en los Ángeles en el año 1994, a cargo suyo y de Atchley. Su trabajo condujo a la creación del Centro para la Narración Digital en Berkeley (CDS), California, en el cual se han desarrollado constantemente talleres de narración de cuentos digitales con diversos grupos de la comunidad y todos los niveles de los educadores. Bull y Kajder<sup>61</sup> plantean que el CDS ha trabajado los relatos digitales con miles de personas en diferentes países y concluyen siempre en su potencialidad para desarrollar la capacidad expresiva de quienes las realizan.

El modelo construido por Lambert<sup>62</sup> para la creación de Relatos Digitales eficaces se basa en una combinación de siete elementos los cuales son:

- Punto de vista: la definición de la realización específica el autor está tratando de comunicarse dentro de la historia, permite que el narrador

---

58 BURN, Ken & REED, 1999 Citado por Sylvester, R., & Greenidge, W. Digital Storytelling: Extending the Potential for Struggling Writers. *The Reading Teacher*, 63(4), 2009, December. 284–295. [Citado el 17 de octubre de 2015]. Disponible en: <<http://www.readingrockets.org/article/digital-storytelling-extending-potential-struggling-writers>>

<sup>59</sup> Ibid.

<sup>60</sup> LAMBERT, J. *Digital Storytelling: Capturing Lives, Creating Community* (3rd ed.). Berkeley, CA: Digital Diner Press. 2009. Citado por Long, Bonnie. Irish learning technology association. Welcome to the Digital Storytelling SIG. [Citado el 17 de octubre del 2015]. Disponible en: <<http://ilta.ie/2011/02/test-content/>>

<sup>61</sup> ibid

<sup>62</sup> Ibid

se acerque a su público mediante la expresión de experiencias personales a través de punto de vista en primera persona.

- Pregunta dramática: la creación de un conflicto desde el principio que va a mantener la atención de los espectadores hasta que la historia ha terminado, similar a la narración tradicional.
- Contenido emocional: que trata directamente con los paradigmas emocionales fundamentales como el amor y la soledad, la confianza y la vulnerabilidad, la aceptación y el rechazo. Los relatos digitales eficaces evocan emociones, validando así el tiempo y el esfuerzo invertido para su creación.
- Economía: conscientemente economizar idioma en relación a la narrativa.
- Estimulación: determinar el ritmo de una historia para mantener el interés de la audiencia.
- El don de la voz: empleando el tono, la inflexión y el timbre, son uno de los elementos más esenciales que contribuyen a la eficacia de la narrativa digital.
- Banda sonora. Utilización de elementos sonoros que profundizan la intención del autor.

En síntesis, en una Sociedad Red como la actual en la que los medios de comunicación han revolucionado los modos de comunicación, debido a la demanda de diferentes formas de interacción, han surgido nuevos canales que permiten dar cuenta de los diferentes intereses del ser humano, así como los Relatos Digitales que son esas herramientas que hacen uso de las TIC permitiendo ampliar y mejorar la comunicación con la narración de sentimientos, situaciones y vivencias, a través del uso del Lenguaje Audiovisual que consta de la utilización de imágenes y sonidos que transmiten un mensaje, el cual necesita ser estructurado por medio del Pensamiento Narrativo, que es aquel que demanda un amplio y cuidadoso uso del lenguaje con la intención de que las demás personas puedan captar las ideas que se quieren dar a conocer.

## 4.5 USOS EDUCATIVOS DE LAS TIC

Para empezar a hablar del uso educativo de las TIC es pertinente conocer cuál ha sido, grosso modo, la evolución de las tecnologías digitales y su inmersión dentro de los escenarios educativos. Al respecto el Ministerio de Educación de Argentina EDUCAR<sup>63</sup>, ha realizado un recorrido histórico alrededor de esta temática, partiendo del primer programa elaborado para la enseñanza de la aritmética, desarrollado por Raht y Anderson en 1958 en IBM (International Business Machines). Posteriormente, en el año 1963 la Universidad de Stanford en cooperación con la Fundación Carnegie y el Ministerio de Educación de Estados Unidos, desarrolló el proyecto DIDA0 enfocado al desarrollo de materiales para la enseñanza no solo de las matemáticas sino también de la lectura.

En 1967, gracias al proyecto ARPANET (Advanced Research Projects Agency Network) se lograron conectar varias computadoras por medio de líneas telefónicas, lo cual contribuyó al desarrollo de nuevas aplicaciones como el correo electrónico. Más adelante, en 1969, la Universidad de California bajo la dirección de Bork desarrolló materiales para la educación asistida con computadores en Irving (Texas) y en 1970 surgen los primeros proyectos que buscan incorporar el uso de los ordenadores, realizar capacitación docente y equipar diferentes centros de enseñanza secundaria.

Dos años más tarde, el gobierno de los Estados Unidos destinó una gran cantidad de dinero a las compañías privadas CDC (Control Data Corporation) y MC (Mitre Corporation), las cuales crearon PLATO (Programmed Logia for

---

<sup>63</sup>EDUCAR. Historia de las TIC: principales movimientos y producciones. En: Investigaciones sobre la aplicación de las TIC en el campo educativo. Ciudad Autónoma de Buenos Aires (Argentina), Edu.ar S. E., 2008[Citado el 12-10-2015]. Disponible desde:<<https://goo.gl/67i82C>>

Automatic Teaching Operations) y TTCCIT (Times hared Interactive Computer Controlled Information Televisión); las cuales estaban enfocadas en elaborar sistemas para la enseñanza con TIC, a través de programas distribuidos mediante líneas telefónicas hasta llegar a los computadores de los estudiantes y en este mismo año fueron comercializadas en CD.

Estos micro-ordenadores u ordenadores personales aparecen para el año 1977, generando cambios en los hogares, el trabajo y la educación debido a su tamaño, potencia, facilidad de uso y sus costos reducidos.

Por otra parte, Seymour Papert da a conocer en 1980 una serie de reflexiones sobre el uso de las TIC en la educación, considerando que: “los niños pueden aprender a usarlas, y este aprendizaje puede cambiar la manera de aprender otros conocimientos, además pretende que el niño programe la computadora para que esta haga lo que el niño desea”<sup>64</sup>

Para el año 1985, se incorporan nuevos programas tutoriales de ofimática, aplicaciones informáticas y se enseña la programación y lenguaje informático, para el manejo de los programas del computador. Por consiguiente, en el año 2000, se encuentran nuevos avances en tendencias tecnológicas, descubriendo gran variedad de recursos, mayor disponibilidad de banda ancha y nuevas modalidades educativas como la educación virtual y a distancia.

Teniendo en cuenta la evolución histórica por la cual han atravesado las TIC y los cambios que estas han suscitado en las diferentes esferas de la vida en sociedad, se hace necesario aludir específicamente a los cambios que estas han generado en el campo de la educación, desde los usos que docentes y estudiantes les han dado en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

---

<sup>64</sup>Ibíd. Edu.ar.

En este sentido, Coll<sup>65</sup> plantea que las TIC están transformando los escenarios educativos tradicionales, debido a que gracias a estas se posibilita el acceso, transmisión de información y nuevas formas de comunicación entre las personas; no obstante se debe tener en cuenta que su incorporación por sí sola no garantiza la mejora de los procesos de aprendizaje, ya que se requiere de nuevas estrategias pedagógicas por parte del docente que lleven a cambiar las prácticas tradicionalistas.

Ligado a lo anterior, el aprendizaje no solo depende de los conocimientos impartidos por el docente en el aula, sino que los estudiantes tienen la posibilidad de ampliarlos a partir de diferentes recursos como las tecnologías multimedia, en las cuales se encuentran imágenes fijas y en movimiento, audios y texto; que de la mano con la internet permiten una mayor comprensión y enriquecimiento de los contenidos haciendo posible la construcción de conocimientos desde diferentes escenarios.

Así mismo, Coll<sup>66</sup> en relación a esta construcción de conocimiento, expresa que el éxito de los procesos de enseñanza y aprendizaje se basa en la interacción que se da entre los componentes del “triángulo interactivo o triángulo didáctico” el cual está conformado por el contenido, el profesor y los estudiantes, mediados por TIC, haciendo énfasis en las relaciones que se establecen entre estos, durante el proceso de construcción de significados y atribución de sentido al contenido, en una actividad conjunta que posibilite al estudiante ir más allá de lo que su acción individual con el contenido podría permitirle.

En relación a la interacción establecida en el triángulo didáctico, los aspectos potencializadores del aprendizaje mediante el uso de las TIC son; la interactividad, referida a la relación entre las acciones del estudiante y la información que encuentra; la multimedia, que implica el uso de diferentes

---

<sup>65</sup>COLL, César. Psicología de la educación y prácticas educativas mediadas por las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Una mirada constructivista. En: Revista Separa. Barcelona (España), p. 24. [citado el 12-10-2015]. Disponible en: <<http://goo.gl/UOd616>>

<sup>66</sup>Ibíd., p.6, p. 24

formatos y sistemas simbólicos como el lenguaje oral, escrito, imágenes, entre otros; la hipermedia, relacionada con la organización de información de manera no secuencial ni lineal, a partir de la combinación de lo multimedia y lo hipertextual, facilitando leer la información de múltiples formas sin que esta pierda sentido.

También, se encuentra la conectividad que tiene mayor incidencia en este triángulo interactivo, ya que favorece las relaciones entre docentes y estudiantes dependiendo del uso que estos hagan de las TIC en dicho triángulo, permitiendo el establecimiento de redes de información y comunicación.

Según Coll, estos usos se hacen difíciles de definir por razones como “la rápida evolución de estas tecnologías, la continua aparición de nuevos recursos y dispositivos tecnológicos o tecnológico-didácticos, y la ausencia de una terminología estable y consensuada”<sup>67</sup> es decir, que estos usos no han logrado definirse debido a la gran diversidad de utilidades que rodean las TIC.

Atendiendo a lo anterior, se han establecido diversos criterios para referirse a los usos de las TIC, los cuales están ligados a aspectos como: el equipamiento tecnológico del que dispongan las instituciones, los programas y aplicaciones que utilicen para comunicarse, la finalidad educativa que se tenga, ya sea buscar información, contrastarla u organizarla hasta realizar un trabajo colaborativo entre profesores y alumnos y entre alumnos; la mayor o menor amplitud de la comunicación en el aula, el carácter presencial, mixto o a distancia de la interacción y en último término la concepción implícita o explícita de la enseñanza y aprendizaje de los docentes.

En esta misma línea, Coll<sup>68</sup> agrega que los usos de las TIC adoptan un diseño tecnológico, el cual cuenta con diferentes recursos, que poseen limitaciones y

---

<sup>67</sup>Ibíd., p.13, p.24

<sup>68</sup>COLL. César. Aprender y enseñar con las tecnologías de la información y la comunicación. En Psicología de la educación virtual. Ediciones Morata, SL, Madrid (España), p. 16. [citado el 12-10-2015]. Disponible en: <<http://goo.gl/aZP0Bn>>

posibilidades en lo que se refiere a la representación, procesamiento y transmisión de información; según lo cual se podría restringir o no, lo que docentes y estudiantes podrían hacer con estas herramientas.

Por otra parte, El diseño pedagógico-instruccional, se refiere que las herramientas deben ir acompañadas de un conocimiento de cómo usarlas de manera eficaz en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Unidos los diseños anteriores, se llega al diseño tecnopedagógico que consiste en las actividades y procesos formativos que son concertados entre docentes y estudiantes para llevar a cabo la construcción de conocimientos.

Con relación a lo anterior, la incorporación de las TIC en la educación formal se ha venido pensando es de hace mucho tiempo, por la necesidad que han tenido docentes y estudiantes de ver una mejora en los procesos de enseñanza y aprendizaje, sin embargo este argumento no se ha visto respaldado en la práctica pues se ha constatado que la sola incorporación de la tecnología en el aula no garantiza un verdadero cambio, ya que se hace necesario un conocimiento del docente de cómo integrar estos recursos de manera eficaz en la enseñanza.

Cuando se habla de la incorporación de las TIC en los escenarios educativos, es importante ver cómo estos potencializan realmente los procesos de enseñanza y aprendizaje, identificando si se están utilizando de manera adecuada o si se refuerzan las prácticas tradicionales, ya que no es en las tecnologías donde recae la mayor responsabilidad, sino en las actividades conjuntas de docentes y estudiantes que se posibilita la comunicación y el intercambio de información para la construcción de conocimiento. Este aspecto comunicativo es resaltado en la siguiente categoría centrada en el lenguaje audiovisual y en el lenguaje escolar.

## 4.6 LENGUAJE AUDIOVISUAL Y LENGUAJE ESCOLAR

Bartolomé<sup>69</sup> propone que el lenguaje audiovisual es el lenguaje propio de los medios audiovisuales, los cuales muestran de forma fragmentada y selectiva sucesos de la realidad utilizando diferentes sistemas de codificación y formas de expresión.

De acuerdo con lo anterior y haciendo una articulación con este lenguaje y la lógica educativa, este autor considera que “el lenguaje audiovisual puede despertar en los estudiantes el interés por aprender, ya que el estudiante puede a través de sus emociones aproximarse a la experiencia directa al representar acontecimientos o fenómenos casi de igual forma como se perciben en la realidad concreta y corporal.”<sup>70</sup>

Demostrando que el uso los medios comunicación en la educación conlleva a potencializar la enseñanza y el aprendizaje no solo de las diferentes áreas del conocimiento sino también en explorar los recursos como otro medio de comunicación y expresión del mundo.

Al respecto, Ciro plantea que “los niños de la sociedad actual están sometidos a una gran cantidad de estímulos, ocasionados en gran medida por el complejo entramado de realidades del mundo tecnológico con el que interactúan.”<sup>71</sup>

Los recursos tecnológicos se incorporaron masivamente en la sociedad, lo que permitiría aprovechar esa realidad que rodea el mundo para enriquecerla en cuando la uso en interacción y comunicación en el campo educativo.

---

<sup>69</sup> BARTOLOMÉ. Antonio. El lenguaje audiovisual. Barcelona: 2005. P. 3. [Citado el 14 de octubre de 2015]. Disponible en < <http://goo.gl/W00LYD> >

<sup>70</sup> Ibid. P. 4.

<sup>71</sup> CIRO. Lirian. Lenguaje audiovisual y lenguaje escolar: dos cosmovisiones en la estructuración lingüística del niño. Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal Sistema de Información Científica. Medellín: 2007. [Citado el 16 de octubre de 2015]. Disponible en <<http://nubr.co/hnkdkK>>

Ciro <sup>72</sup> también plantea que los medios audiovisuales podrían servir de instrumento para potenciar las capacidades lingüísticas y el desarrollo del pensamiento en el niño durante el proceso educativo. Sin embargo, la escuela considera que el lenguaje audiovisual puede afectar negativamente el proceso cognitivo de los estudiantes ya que interpretan la información proporcionada tal y como la reciben limitando así su capacidad expresiva.

Por esta razón, el lenguaje audiovisual se ha implementado muy poco en los procesos de enseñanza y aprendizaje, ya que el uso y el medio comunicativo es por la oralidad y la comunicación hablada; por ende este tipo de lenguaje no es usado con frecuencia, ni menos usado como potencializador de aprendizaje.

Lo anterior, es el resultado de una falta de alfabetización audiovisual por parte del docente y del alumno; Coll nos plantea que a partir de esto surge la necesidad de incorporar una pedagogía audiovisual en la escuela basada en la utilización crítica y creativa de estos medios audiovisuales como una herramienta que permita al estudiante no sólo expresar sus emociones, sino también hacer uso de su libertad y autonomía para interpretar la información que se le proporciona a través de su contexto social.

De esta manera, Ciro <sup>73</sup> establece una diferencia entre el lenguaje audiovisual y el lenguaje escolar, considerando que el primero le presenta al niño una realidad desdibujada, que se funda primordialmente en el entretenimiento y el segundo pretende transmitir conocimientos de un mundo concreto y estructurado.

---

<sup>72</sup> Ibid. P. 3.

<sup>73</sup> CIRO. Lirian. Lenguaje audiovisual y lenguaje escolar: dos cosmovisiones en la estructuración lingüística del niño. Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal Sistema de Información Científica. Medellín: 2007. [Citado el 16 de octubre de 2015]. Disponible en <<http://nubr.co/hnkkdK>>

A pesar de esta diferencia, ambos influyen en la formación lingüística infantil, tanto en el nivel materializado de los fonemas, como en el nivel profundo de la significación, siendo estos, dos valiosos mecanismos para enriquecer el lenguaje infantil y darle una nueva visión a la educación y al aprendizaje.

Por esta razón, se puede considerar que el aprendizaje de muchos niños será más efectivo y se desarrollará mejor con la utilización de los medios audiovisuales en procesos didácticos y actividades guiadas y colectivas cambiando la visión de la educación, ya que el lenguaje audiovisual genera un cambio necesario en un mundo que reclama nuevas visiones, aunque la escuela se resiste a este cambio ya que defiende el lenguaje verbal como medio idóneo para acceder al conocimiento.

Por su parte, Torres citado por Ciro<sup>74</sup> afirma que es necesario replantear los objetivos educativos y aprovechar todos aquellos elementos que brinda el lenguaje audiovisual, puesto que, gracias a él, los niños se vuelven productores culturales siendo conocedores de los nuevos lenguajes audiovisuales al comprender sus diversos códigos (verbal, audiovisual, gestual, sonoro) para ser consumidores conscientes de los productos culturales de los medios.

Por esto, la educación tiene la tarea de enseñar a los alumnos a desenvolverse de manera consciente, crítica y reflexiva en la sociedad, teniendo en cuenta que la televisión, el cine y el video se constituyen como el símbolo de un lenguaje que se impone y que implica una lectura rápida, despierta y envuelta en la variedad de significados y la reconstrucción.

Las TIC y el lenguaje audiovisual utilizados como instrumento educativo, se convierten en un valioso medio que a través de su uso apropiado permiten a las nuevas generaciones reflexionar y resignificar el mundo desde la comprensión de los mensajes audiovisuales.

---

<sup>74</sup> Ciro. Op. Cit. 4.

Planteado lo anterior, es necesario concebir otras formas de abordar lo educativo que tenga en cuenta estos fenómenos propios de la realidad digital, razón por la cual a continuación se abordarán las pedagogías emergentes.

#### **4.7 PEDAGOGÍAS EMERGENTES**

Para permitir la adaptación de los estudiantes a esta nueva sociedad digital, se han generado lo que Adell y Castañeda<sup>75</sup> denominan Pedagogías Emergentes, las cuales son definidas por dichos autores como enfoques e ideas pedagógicas que buscan abordar la integración de las TIC en el ámbito educativo, destacando su valor comunicativo, informativo, colaborativo, creativo e innovador; estas pedagogías emergentes no están sistematizadas o consolidadas, por lo tanto aún no son definidas, ya que se encuentran en constante evolución e investigación, nutriéndose de pedagogías ya existentes.

Adell y Castañeda<sup>76</sup> definen 8 rasgos mínimos de las pedagogías emergentes:

1. No se limitan a comprender la educación como un proceso de asimilación de conocimientos y habilidades, sino que también ven la oportunidad de brindar oportunidades de entender y transformar el mundo.
2. Se apoyan en teorías tanto antiguas y nuevas como el constructivismo social o el conectivismo.
3. Aprovechan los recursos globales para eliminar los limitantes físicos de las aulas transformando su organización, integrando aprendizajes informales y

---

<sup>75</sup> ADELL SEGURA, Jordi, CASTAÑEDA QUINTERO, Linda. Tecnologías emergentes, ¿pedagogías emergentes? En: HERNÁNDEZ ORTEGA, José, et al. Tendencias emergentes en Educación con TIC. Barcelona: Asociación Espiral, Educación y Tecnología. 2012. p. 13 – 32.

<sup>76</sup> *Ibíd.*, p. 26.

formales, fomentando la participación de los estudiantes en la producción de contenidos para la web.

4. Fomentan la interacción con otros docentes, estudiantes y centros educativos alrededor del mundo.
5. Se interesan en potenciar la competencia aprender a aprender a través del desarrollo de conocimientos, actitudes y habilidades para que los estudiantes adquieran responsabilidad y autogestión de sus procesos de aprendizaje.
6. Permiten generar experiencias significativas y relevantes para los estudiantes teniendo en cuenta sus emociones e intereses.
7. Transforman las prácticas memorísticas, en prácticas creativas, divergentes y flexibles para los integrantes de los procesos educativos (profesor y estudiante).
8. Permiten que la evaluación refleje los aprendizajes emergentes de los alumnos.

Como bien se mencionó en uno de los puntos anteriores, el conectivismo está inmerso en la lógica de las pedagogías emergentes, alrededor de este Siemens<sup>77</sup> considera que está enfocado en vincular conjuntos de información especializada, y en las conexiones que tienen mayor importancia en el estado actual de conocimiento; también está orientado por la comprensión de unos principios, que contemplan tanto el proceso de aprendizaje y conocimiento, como el uso de fuentes de información especializadas; las cuales deben estar actualizadas para garantizar un conocimiento preciso y un aprendizaje continuo que puede variar según el tiempo y el lugar en donde se desenvuelva.

---

<sup>77</sup> SIEMENS, George. Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital, [en línea]. 2004 [Citado el 18 de octubre de 2015. Disponible desde: <[http://apliedu.xtec.cat/wikiform/wikiexport/\\_media/cursos/tic/d006/modul\\_1/conectivismo.pdf](http://apliedu.xtec.cat/wikiform/wikiexport/_media/cursos/tic/d006/modul_1/conectivismo.pdf)>

De acuerdo a los principios mencionados, Siemens<sup>78</sup> propone que para el desarrollo del aprendizaje, se debe tener en cuenta: conciencia y receptividad, formación de conexiones, contribución e implicación, reconocimiento de patrones, creación de significados y praxis. Este proceso permite a los individuos utilizar herramientas y recursos básicos y así mismo evaluar constantemente este proceso, mediante la reflexión sobre el contenido de su red, la creación de significados y la formulación de perspectivas a través de la experimentación.

Por otra parte, estas pedagogías emergentes también pueden ser aplicadas en los PLE (Entornos Personales de Aprendizaje); alrededor de los cuales Brown<sup>79</sup> menciona que la idea de un entorno de aprendizaje centrado en el alumno se da a partir de los populares entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje ya existentes, centrados en la institución.

Al transcurrir los años, este concepto ha ido evolucionando. Inicialmente se entendió como una perspectiva pedagógica que involucra necesariamente a la tecnología, luego como un enfoque pedagógico con unas enormes implicaciones en los procesos de aprendizaje y con una base tecnológica evidente. Este concepto tecnopedagógico saca las mejores posibilidades que le ofrecen las tecnologías y de las emergentes dinámicas sociales que tienen lugar en los nuevos escenarios definidos por esas tecnologías y actualmente, se le conoce como el conjunto de herramientas, fuentes de información, conexiones y actividades que cada persona utiliza de forma asidua para aprender.

---

<sup>78</sup> SIEMENS, George. Knowing Knowledge, Citado por DEL VALLE, Ingrid. Teoría de la conectividad como solución emergente a las estrategias de aprendizaje innovadoras. Madrid: Universidad Rafael Velloso Chacín, 2009. p. 17.

<sup>79</sup> CASTAÑEDA, L; ADELL, J. Entornos personales de aprendizaje: claves para el ecosistema educativo en red. Alcoy: Marfil, 2013. 197 p.

Al respecto, Castañeda y Adell<sup>80</sup> proponen diversas herramientas, mecanismos y estrategias como parte fundamental de los PLE; de igual manera, proponen que los entornos personales de aprendizaje poseen las siguientes características:

- Acceso a la información de acuerdo a las necesidades del aprendiz, cuando se requiere.
- Permite y facilita la movilidad; el PLE en sí mismo tiende a basarse en dispositivos móviles, accesibles desde cualquier sitio, a cualquier hora.
- Acceso a una gran diversidad de recursos y referencias.
- Se basan en redes, no en jerarquías. Permiten que todos tengan la oportunidad de participar y dar su opinión.
- Permiten acceder a una amplia variedad de formatos y multimedia.
- Posibilita el intercambio de conocimientos entre las personas.
- Establecimiento de objetivos propios.
- No hay evaluación, título o estructura institucional formal.

En cuanto a las herramientas, mecanismos y estrategias de los PLE, se establecen tres tipos: las primeras, referidas a la lectura de fuentes de información como blogs, conferencias, lecturas, diálogos con otras personas para obtener información y así construir su aprendizaje; las siguientes son aquellas utilizadas para reflexionar haciendo uso de las habilidades del pensamiento como analizar, sintetizar, clasificar, organizar, comprender, modificar y reconstruir la información obtenida a través de diferentes sitios. Las últimas referidas a los medios utilizados por una persona para compartir sus conocimientos y aprendizajes adquiridos en diversos entornos, como redes sociales, blogs, encuentros, foros.

---

<sup>80</sup> CASTAÑEDA Y ADELL. Op. cit., p. 18

Con relación a lo anterior, se hace necesario saber cómo se desarrolla un PLE, por lo que Adell<sup>81</sup> menciona algunos pasos fundamentales para ello, los cuales son: analizar el entorno propio de aprendizaje e identificar sobre qué se quiere aprender, descubrir y acceder a información relevante, gestionar la información colectivamente, participar activamente en la conversación no siendo sólo espectador o receptor, sino dando a conocer a los demás lo que se ha construido individualmente.

El involucrar las pedagogías emergentes en las instituciones educativas permite la evolución y consolidación de las mismas como formas de enseñar, contribuyendo de esta manera con el empoderamiento de las TIC en educación para que los estudiantes puedan afrontar la realidad social y uno de estos mecanismos pueden ser los relatos digitales, formato seleccionado en esta investigación, cuyas potencialidades educativas serán expuestas a continuación:

#### **4.8 USOS EDUCATIVOS DEL RELATO DIGITAL**

Según Rodríguez y Londoño<sup>82</sup> los relatos digitales posibilitan en primer lugar la formación del profesorado como agente adyuvante en el proceso para producirlos, haciendo énfasis en que estos necesitan de una metodología donde se resalte la importancia de este tipo de relato y su inclusión curricular; en segundo lugar en personas mayores para prestar la atención a partir de construcción de historias de vida brindándoles los elementos y el apoyo durante el proceso y en tercer lugar la inclusión de las TIC al currículo en las diferentes asignaturas; logrando el desarrollo de competencias, participación activa y el interés de los sujetos.

---

<sup>81</sup>ADELL, Jordi. Webinar #4: Entornos personales de aprendizajes, por Jordi Adell [Video]. Eduland.es,2014. 16 minutos con 44 segundos.

<sup>82</sup>RODRÍGUEZ ILLERA, José Luis & LONDOÑO, Gloria (2009). Los relatos digitales y su interés educativo. In Educação, Formação & Tecnologias; vol.2 (1); pp. 5-18, Maio de 2009, disponible URL: <http://eft.educom.pt>.

Otro aspecto relevante, es la implicación personal en la construcción del relato digital trabajando por proyectos, ya que se busca alcanzar un objetivo unido a los intereses grupales donde se dirigen todos los esfuerzos y actividades que se van a realizar, de tal manera que tanto estudiantes como profesores asuman la responsabilidad de lo que están haciendo. De igual forma, anclar y situar el aprendizaje siendo este significativo para quien lo realiza, debido a que está centrado en sus necesidades, sus maneras de hacer y sus intereses.

Tal y como lo afirman Rodríguez y Londoño<sup>83</sup> los relatos siempre son de sus autores y se deben entender de esta manera, trabajando así los valores fundamentales como el respeto y la aceptación por los puntos de vista, sin intentar modificarlas y realizar juicios de valor. El estudiante adquiere autonomía, ya que controla gran parte del proceso, allí el docente es un tutor en cuanto la utilización de estas herramientas tecnológicas para lograr la meta.

Los relatos digitales se pueden utilizar de diversas maneras, Robin<sup>84</sup> por ejemplo implementó los relatos digitales en el ámbito educativo estableciendo una secuencia a la que el llamo “lecciones aprendidas” y aquí se encuentran sus características principales:

Primero, se debe conocer las características del relato digital en la cual se deben visualizar otros relatos digitales creados por otras personas, para que conjuntamente analicen el tópico, el propósito de la narración, quiénes conforman la historia, cómo se organizó la información, tipos de ayudas incorporadas para crear el relato, cuál es el valor o aporte educativo y cómo se podría mejorar el producto.

---

<sup>83</sup>Ibid.

<sup>84</sup> Robin B. 2005 the educational uses of Digital Storytelling. Citado por LONDOÑO, Gloria. Relatos digitales en educación. Tesis doctoral (en línea) Barcelona España. Universitat de Barcelona. 2013. Citado el 17-10-2015. Disponible en:

Segundo, seleccionar el perfil de un público específico para desarrollar un guion literario acorde a estos, así los estudiantes mirarán hasta qué punto expondrán sus ideas y cumplir su meta con el público.

Tercero, usar palabras, ideas, expresiones y emociones propias para que se pueda evidenciar el punto de vista personal del creador de este relato. Dar el crédito correspondiente a las fuentes consultadas si es este el caso.

Cuarto, al articularlo con algunas áreas del conocimiento, se debe retroalimentar los guiones realizados por cada uno, dando sugerencias de problemas que se presenten en estos, teniendo siempre presente el respeto por las diferentes formas de expresión.

Quinto, usar imágenes interesantes que soporten la historia, en lo cual el docente debe intervenir apoyando la búsqueda inteligente de los recursos en internet, buscando no solamente la calidad de las imágenes y la información, sino, teniendo presente que no se violen las leyes de los derechos de autor. Igualmente se pueden utilizar imágenes originales, gráficos, tablas, dibujos y otros elementos.

Sexta, poner nombres cortos que tengan información descriptiva, clara y directa del contenido que se va a mostrar. En cuanto a la producción del relato se debe crear un guion gráfico detallado, organizar cuidadosamente los elementos de la historia digital en un solo lugar y guardarla en diferentes dispositivos. Además de grabar la voz en audio digital.

Por último, dar reconocimiento en el relato digital a las fuentes de información utilizadas, dando el crédito apropiado.

Estas características basadas en la construcción previa de un guion narrativo, que articule la oralidad y la escritura, permiten una relación de diferentes áreas del conocimiento con la alfabetización digital y el estudiante puede construir su propia identidad haciendo un uso crítico de estas tecnologías, ya que debe

tomar decisiones sobre la forma de representación más adecuada enfocado en el proceso para poder transmitir el mensaje deseado.

Para concluir este apartado, se puede afirmar que el uso de los relatos digitales genera en los estudiantes un aprendizaje, generando en él autonomía, respeto por las opiniones de los demás y teniendo en cuenta un paso a paso para realización del relato digital, determinando a qué público se va a dirigir, con qué fin lo realiza y utilizando para esto herramientas que le brinda el docente, teniendo presente que el profesor debe conocer los recursos tecnológicos implicados en dicho relato.

En conclusión, la implementación de la tecnología en la educación se puede ver como una herramienta de apoyo que no pretende sustituir al maestro sino que pretende ayudarlo en su proceso de enseñanza, siendo utilizadas con cuidado según el objetivo educativo que se quiera lograr pueden permitirle al estudiante la posibilidad de acceder a una gran variedad de elementos visuales y auditivos que le ayuden a enriquecer su proceso de aprendizaje y fortalecer diferentes aspectos que le servirán para su vida laboral, académica y social, no obstante es de resaltar como lo procesos que tienen ayudas tecnológicas son capaces de captar la atención del estudiantes y brindar procedimientos más efectivos, significativos e innovadores que les permite conocer más allá de lo establecido académicamente y motivarse a aprender cada día más.

## 5. DISEÑO METODOLÓGICO

### 5.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

El presente proyecto de investigación se realizará mediante un enfoque interpretativo de corte comprensivo, el cual obliga a una constante búsqueda y confrontación que abarca todo el proceso, desde los primeros momentos en que se interroga la realidad, hasta las interpretaciones que se van elaborando durante el proceso de análisis. Para Erickson<sup>85</sup> la expresión enfoque interpretativo constituye comprender la realidad cuando se busca interpretar la perspectiva de los sujetos en su carácter específico, distintivo y particular.

### 5.2 ESTRATEGIA UTILIZADA

Dentro del enfoque interpretativo se abordará un estudio de caso simple el cual se destaca entre los diseños de tipo cualitativo que, desde el diseño hasta la presentación de sus resultados, el método de casos está estrechamente vinculado con la teoría. Según Yin<sup>86</sup> estos a su vez pueden ser, de un caso simple o de múltiples casos y por otra parte holísticos, según se utilice una o varias unidades de análisis.

Según Yin<sup>87</sup>, un diseño de investigación se compone de cinco componentes: las preguntas del estudio, las proposiciones, si existieran, su unidad de análisis (pueden ser varias), la lógica que vincula los datos con las proposiciones y los criterios para interpretar los hallazgos.

---

<sup>85</sup>MARCO TEÓRICO: el enfoque interpretativo. [en línea]. [Citado el 2014-10-30]: desde <http://132.248.9.195/pd2006/0605520/A5.pdf>

<sup>86</sup>ÁLVAREZ, Carmen. SAN FABIÁN, José Luis. La elección de estudio de caso en investigación educativa. [en línea]. *Gazeta de Antropología*. 2012. [Citado el 2014-10-30]. P.4. Disponible desde <<http://hdl.handle.net/10481/20644> >

<sup>87</sup>ÁLVAREZ, Carmen. SAN FABIÁN. La elección de estudio de caso en investigación educativa. [en línea]. *Gazeta de Antropología*. 2012. [Citado el 2014-10-30]. P.7. Disponible desde <<http://hdl.handle.net/10481/20644> >

Estas a su vez, visualizan un orden didáctico la intención final es garantizar una planificación científica y sistematizada de todo lo que se va a realizar en el aula.

### **5.3 UNIDAD DIDÁCTICA**

Para el desarrollo de la investigación se planteó una unidad didáctica que será estructurada teniendo en cuenta los elementos planteados por Blanco<sup>88</sup>, la elección de dicho autor obedece a que su eje de acción se centra en abordar las prácticas educativas, con énfasis en didáctica de la tecnología.

Para estructurar la unidad didáctica que hace parte fundamental de la experiencia, se tomarán los elementos planteados por el autor anteriormente mencionado, quién afirma que para la programación de una unidad didáctica se deben tener en cuenta los aspectos relacionados a continuación:<sup>89</sup>

- Competencias.
- Objetivos.
- Contenidos.
- Atención a la diversidad:
- Metodología.
- Los medios didácticos.
- Tipos de actividades.
- Temporización y secuenciación.
- Evaluación.

---

<sup>88</sup> BLANCO, Roberto. La programación en el aula: la unidad didáctica. Didáctica de la tecnología. Documento PDF

<sup>89</sup> Ibid, pág. 41

- Recuperación.

Por otra parte, durante el desarrollo de las diferentes sesiones de la presente unidad didáctica se tendrá en cuenta lo planteado por Adell<sup>90</sup> desde el modelo TPACK (Conocimiento tecnológico pedagógico de los contenidos) el cual comprende la interrelación de tres tipos de conocimientos necesarios para que el docente pueda integrar de forma eficaz los recursos y las herramientas digitales en el aula. Estos conocimientos aluden en primer lugar a la necesidad de que el docente posea un dominio curricular del contenido que va a enseñar, así como un conocimiento pedagógico de cómo abordar con eficacia un contenido particular como lo es el relato digital y su proceso de realización.

Finalmente, para que el docente pueda llegar a orientar efectivamente las actividades acerca de cómo manejar las diferentes aplicaciones durante la construcción de los relatos digitales y establecer una selección adecuada de las herramientas y recursos que utilizaran los estudiantes en| clase; requerirá de un conocimiento sobre tecnología necesario para favorecer una verdadera transposición didáctica.

#### **5.4 RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN**

La recolección de información se realizará a partir de los tres momentos de la planeación educativa, es decir la planeación de la unidad didáctica mencionada en el párrafo anterior, el desarrollo y el final de la misma. En este proceso de recolección se tomarán de manera directa los archivos que se encuentren en la red social seleccionada, en la cual se realizará una observación profunda a través de reportes digitales. También se diseñarán instrumentos que serán aplicados tanto al inicio como al final de la experiencia investigativa, con el fin de lograr una contrastación que permita cumplir con los objetivos propuestos, dichos instrumentos:

---

<sup>90</sup>ADELL, Jordy. TPACK modelo pedagógico. Disponible en:  
<https://www.youtube.com/watch?v=wnwmWNtEoUs>

- Cuestionario de expectativas previas y expectativas cumplidas dirigidos a los estudiantes.
- Cuestionario de conocimientos previos dirigidos a los estudiantes.
- Entrevista semiestructurada al docente al inicio y al final de la experiencia.
- Observación participante.

## **5.5 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE INFORMACIÓN**

Para el análisis e interpretación de información se estructurará una matriz categorial de usos, la cual será estudiada a la luz del problema de investigación, de los objetivos, del referente teórico y de la información obtenida a través de los instrumentos de recolección de información, mediante un proceso de codificación concebida por Strauss & Corbin (1998) como el “proceso de interpretación que consiste en dividir, conceptualizar y discernir entre lo relevante y lo irrelevante para darle a cada dato un nombre que represente el fenómeno”, a través de esta codificación se ejecutará una lectura de los datos, asignándoles a cada uno de ellos un código a través del software de análisis de información cualitativa Atlas Ti 7.0 para posteriormente realizar un análisis de frecuencias que permita identificar el grado de representatividad de los diferentes usos consignados en la matriz categorial.

## 6. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA INFORMACIÓN

La planeación y aplicación de los instrumentos de recolección de información constituyeron la primera fase de la investigación, a partir de la que se logró obtener la información que será analizada e interpretada en el presente apartado a la luz de la matriz categorial explicada en el diseño metodológico. Para este proceso es necesario enlazar los objetivos de la investigación con los datos obtenidos de la siguiente forma:

Con la identificación y descripción de los usos planeados (en correspondencia al primer objetivo específico que se estructura en la investigación), se da inicio a la primera etapa a través de un estudio de los usos planeados dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje. Siguiendo la estructura, se plantea el segundo objetivo específico en el que se identifican y describen los usos ejecutados, con esto se buscan analizar las acciones y resultados que se dieron dentro del aula.

Por último, para abarcar el tercer objetivo específico, y teniendo en cuenta los dos objetivos antes expuestos, se establece su contrastación para poder comprender la representatividad de los dos usos en la actual investigación y así poder establecer resultados y conclusiones, que lleven a identificar los usos reales del relato digital.

### **6.1 Identificación y descripción de los usos planeados del relato digital en una experiencia de enseñanza y aprendizaje.**

En este primer apartado se dará paso a la identificación y descripción de los usos planeados del relato digital, momento inicial de análisis de este proyecto, para abrir paso a los siguientes espacios que son los usos desarrollado y el contraste.

En la Tabla 1 se muestran (con sus respectivos porcentajes) los usos planeados del relato digital en una experiencia de enseñanza y aprendizaje, los que serán profundizados en el análisis que se realizará a continuación:

**Tabla 1. Usos planeados de relato digital**

Categorías de uso	critérios de uso	Sub total	% sub	Total cat	% cat
Relato digital como instrumento mediador entre los estudiantes y el contenido	Aplicaciones digitales	30	43%	69	27%
	Acceso a contenidos de enseñanza y aprendizaje	21	30%		
	Realización de tareas y actividades de aprendizaje	18	27%		
Relato digital como instrumento mediador entre los profesores y el contenido	<b>Gestión de contenidos</b>	<b>6</b>	<b>75%</b>	<b>8</b>	<b>3%</b>
	<b>Planificación y preparación de actividades</b>	<b>2</b>	<b>25%</b>		
Relato digital como instrumento mediador entre el profesor y estudiantes o entre los estudiantes	<b>Intercambios comunicativos entre el profesor y estudiantes no relacionados con el contenido</b>	56	<b>38%</b>	<b>146%</b>	<b>58%</b>
	<b>Intercambios comunicativos entre el profesor y estudiantes relacionados con el contenido</b>	32	<b>22%</b>		
	<b>Intercambios comunicativos entre estudiantes no relacionados con el contenido</b>	55	<b>38%</b>		
	<b>Intercambios</b>	<b>3</b>	<b>2%</b>		

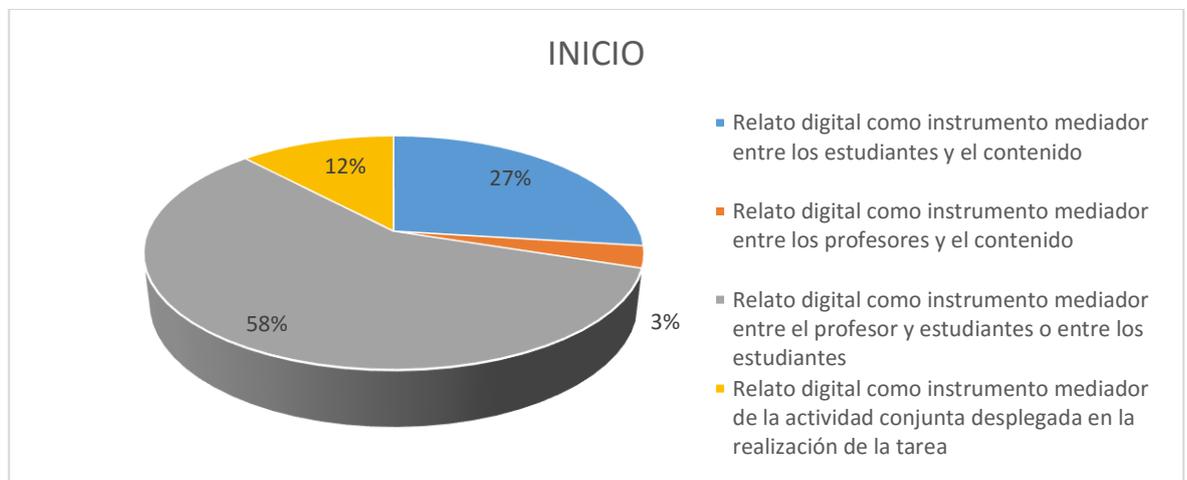
	<b>comunicativos entre estudiantes relacionados con el contenido</b>				
<b>Relato digital como instrumento mediador de la actividad conjunta desplegada en la realización de la tarea</b>	<b>Auxiliares o amplificadores de determinadas actuaciones del profesor</b>	<b>15</b>	<b>50%</b>	<b>30</b>	<b>12%</b>
	<b>Auxiliares o amplificadores de determinadas actuaciones del estudiante</b>	<b>7</b>	<b>24%</b>		
	<b>Realizar seguimiento</b>	<b>4</b>	<b>13%</b>		
	<b>Apoyo para el desarrollo de las actividades y de los productos</b>	<b>4</b>	<b>13%</b>		
	<b>Total</b>	<b>253</b>		<b>253</b>	<b>100%</b>

*Fuente: elaboración realizada por las autoras de la investigación con datos recolectados en la misma*

En la tabla 1 se puede observar que la categoría de uso que más porcentaje obtuvo fue la de “Relato digital como instrumento mediador entre el profesor y estudiante o entre los estudiantes” con un porcentaje del 58%, lo cual enmarca que en los usos planeados los intercambios comunicativos entre el docente y los estudiantes y entre los estudiantes sobresalieron tanto en lo relacionado con el contenido, como no relacionado.

A continuación, se muestra la gráfica 1 en la que se detalla la proporción hallada en cada una de las categorías de uso del relato digital en una experiencia de enseñanza y aprendizaje.

**Gráfica 1:** *Categorías de usos planeados del relato digital*

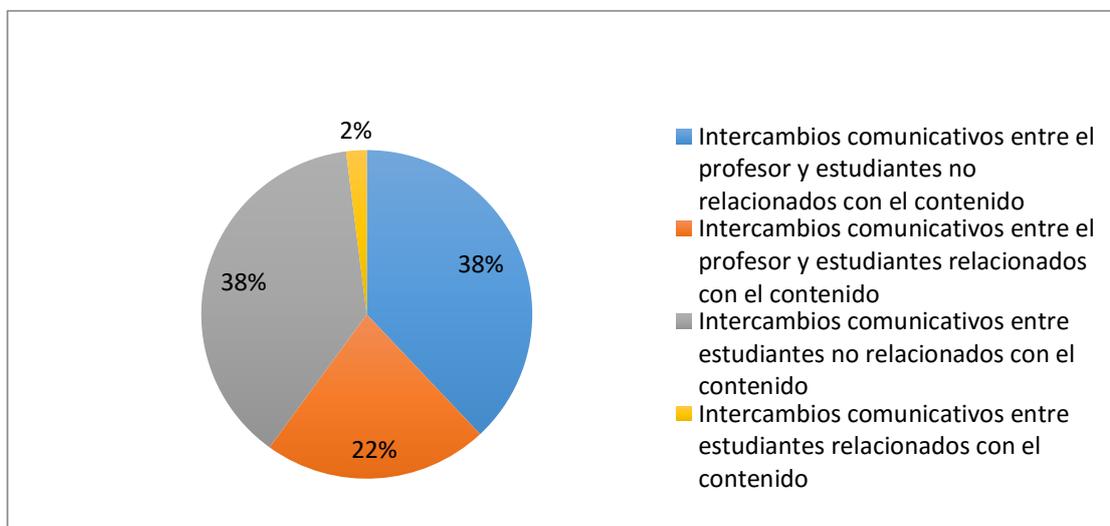


*Fuente: elaboración realizada por las autoras de la investigación con datos recolectados en la misma*

### **6.1.1 Relato digital como instrumento mediador entre el profesor y estudiantes o entre los estudiantes.**

La gráfica 2 muestra los porcentajes de los criterios de uso de esta primera categoría a analizar.

**Gráfica 2:** Relato digital como instrumento mediador entre el profesor y estudiantes o entre los estudiantes.



*Fuente:* elaboración realizada por las autoras de la investigación con datos recolectados en la misma

Como indica la tabla 1 esta fue la categoría que obtuvo una mayor representatividad por lo cual es la primera a analizar, esta a su vez comprende unos criterios y características de los cuales los más relevantes fueron dos: los intercambios comunicativos entre el profesor y estudiantes no relacionados con el contenido y los intercambios comunicativos entre estudiantes no relacionados con el contenido, obteniendo cada uno de estos criterios un 38%, ambos se reflejaron en los cuestionarios de expectativas iniciales ya que ponían de manifiesto todas esas emociones y sentimientos que le generaba a los estudiantes el crear una historia para ser mostrada a sus compañeros, e igualmente en la unidad didáctica ya que constantemente se compartía información sobre los intereses que se tenían, por medio de la participación y respuesta a preguntas sobre los intereses previos de los estudiantes elaboradas por la docente, la información personal y las ideas que surgían sobre cómo crear la historia digital y el tema a tratar en ella.

Así como se planteó inicialmente en esta investigación, las TIC generan una gran motivación en los estudiantes, según como sea direccionado por los docentes en la escuela, ya que este es el espacio de interacción entre docente-alumno, en el cual se intercambian ideas, conocimientos y pensamientos; es allí donde se hace una construcción sólida de conceptos y aprendizajes significativos. Se planeó y se esperaba que los intercambios comunicativos entre docentes y estudiantes y entre los mismos estudiantes fuera significativo, ideando momentos en que los actores interactuaran directamente, en la planeación de la unidad didáctica, se pretendía trabajar con Google Drive pero cuando se llegó a la institución, la planeación se modificó para que el trabajo fuera realizado por medio de la plataforma Engrade, con el fin de llegar a acuerdos y envíos de tareas adicionales a la jornada escolar, así como el uso del correo y otras herramientas.

Así mismo, Coll<sup>91</sup> en relación a estos intercambios en la construcción de conocimiento, expresa que el éxito de los procesos de enseñanza y aprendizaje se basa en la interacción que se da entre los componentes del “triángulo interactivo o triángulo didáctico” el cual está conformado por el contenido, el profesor y los estudiantes, mediados por TIC. Es aquí donde esas relaciones que se establecen y que van más allá del tema juegan un papel fundamental en la construcción del conocimiento y el sentido que se le da al saber tanto por parte de los estudiantes como del docente, porque durante estos momentos se evidencia cómo avanza la adquisición del conocimiento a través de las charlas que se generan y los intereses y emociones de cada uno.

El intercambio comunicativo entre el profesor y los estudiantes relacionados con el contenido tuvo una representación del 22%, que se enfoca directamente con las actividades, explicaciones y las motivaciones referentes a los temas trabajados sobre el relato digital durante la unidad didáctica. Es por lo anterior,

---

<sup>91</sup>COLL, César. Psicología de la educación y prácticas educativas mediadas por las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Una mirada constructivista. En: Revista Separa. Barcelona (España), p. 6. [citado el 12-10-2015]. Disponible en: <<http://goo.gl/UOd616>>

que Adell y Castañeda<sup>92</sup> plantean que las pedagogías emergentes se interesan en potenciar la competencia aprender a aprender a través del desarrollo de conocimientos, actitudes y habilidades para que los estudiantes adquieran responsabilidad y autogestión de sus procesos de aprendizaje. Se resalta esto de las pedagogías emergentes ya que el aprendizaje no solo depende de lo que da el docente, si no de los educandos también, con ayuda de la tecnología y los diferentes recursos que esta ofrece pueden ampliar y enriquecer los contenidos que se comparten en clase, lo cual permite a los implicados en la enseñanza y aprendizaje no sólo tener intercambios comunicativos, sino interactuar con la tecnología, y esto fue algo que se permitió en el trabajo de la unidad didáctica.

También, hablando del proceso de enseñanza y aprendizaje en relación con los intercambios comunicativos, es el docente el que organiza las experiencias y procesos de aprendizaje, que deben ir adaptados a las nuevas necesidades de los estudiantes, sin dejar a un lado la mediación. A lo que Coll<sup>93</sup> plantea referente a la interacción, los aspectos potencializadores del aprendizaje mediante el uso de las TIC; la interactividad, referida a la relación entre las acciones del estudiante y la información que encuentra, en este caso referente a la narración, el relato digital, donde los estudiantes se relacionaban directamente con estos en la red; la multimedia, que implica el uso de diferentes formatos y sistemas simbólicos como el lenguaje oral, escrito, imágenes, entre otros, momentos en los que se planeó hacer uso de redes como Google Drive, plataformas Engrade, correo electrónico, que permitieran a los estudiantes conocer otras herramientas de trabajo y maneras de comunicarse con el docente y sus compañeros; la hipermedia, relacionada con la organización de información de manera no secuencial ni lineal, a partir de la combinación de lo

---

<sup>92</sup> ADELL SEGURA, Jordi, CASTAÑEDA QUINTERO, Linda. Tecnologías emergentes, ¿pedagogías emergentes? En: HERNÁNDEZ ORTEGA, José, et al. Tendencias emergentes en Educación con TIC. Barcelona: Asociación Espiral, Educación y Tecnología. 2012. P26.

<sup>93</sup> COLL, César. Psicología de la educación y prácticas educativas mediadas por las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Una mirada constructivista. En: Revista Separa. Barcelona (España), p. 24. [citado el 12-10-2015]. Disponible en: <<http://goo.gl/UOd616>>

multimedia y lo hipertextual, facilitando leer la información de múltiples formas sin que esta pierda sentido.

En lo que respecta al criterio de usos de intercambio comunicativo entre estudiantes relacionado con el contenido, no representó una participación relevante en la planeación de la unidad didáctica, ya que, aunque se planeó el trabajo en equipo en algunas actividades, estas fueron mínimas por trabajarse desde el computador, se pensó en realizar la mayoría de las actividades de manera individual por parte de los estudiantes.

Los intercambios relevantes referente al contenido entre los estudiantes se planearon básicamente en el primer momento de construcción del relato digital, se pretendía que los estudiantes compartieran cómo hacer su historia, cómo darle una secuencia, uno de los aspectos más complejos y en lo cual Bruner<sup>94</sup> aporta diciendo que contar historias es un proceso integrado por varios conocimientos, se va construyendo significado a medida que se le da una importancia a lo que se ha vivido, para que sea algo que valga la pena contar.

Poniendo de manifiesto el trabajo colaborativo, se esperaba que los estudiantes construyeran junto a sus compañeros algunos aspectos de sus relatos digitales para luego, elaborarlo de forma individual, que pudieran compartir información sobre sus historias y posibles ideas de cómo realizarlas y avanzar en la construcción de estas, a través de la búsqueda de imágenes, manejo de programas de computación (Movie Maker, Word, Excel).

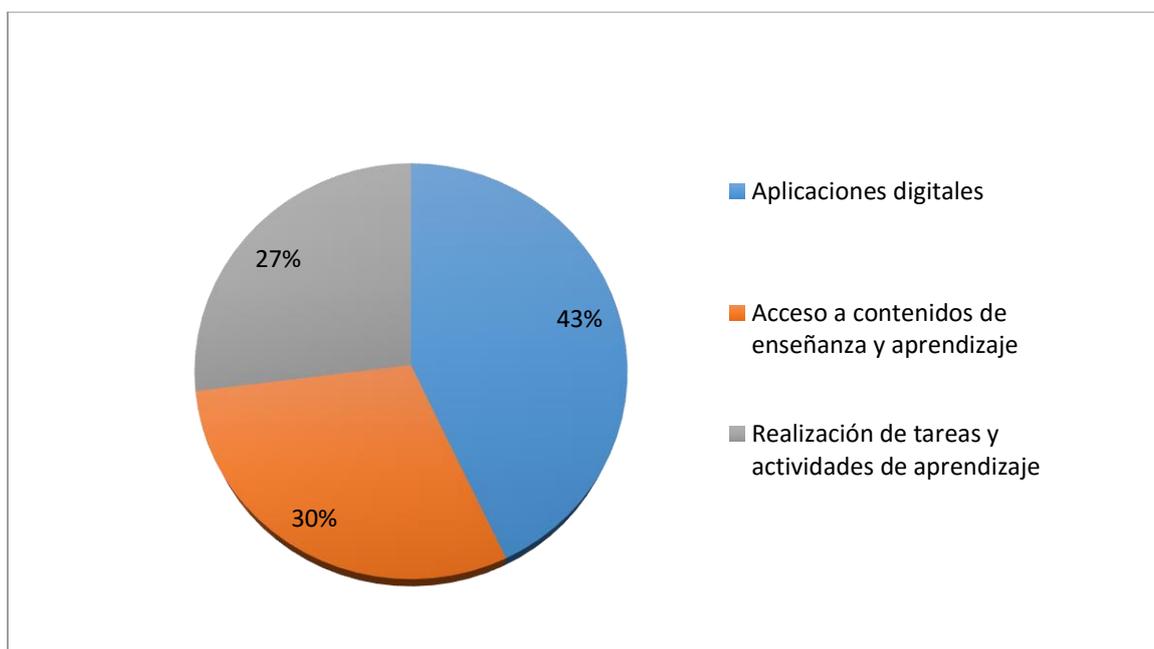
### **6.1.2 Relato digital como instrumento mediador entre los estudiantes y el contenido.**

La gráfica 3 muestra los porcentajes de los criterios de uso de esta segunda categoría a analizar

---

<sup>94</sup> BRUNER, Jerome. Realidad mental y mundos posibles. Barcelona, España. 1998. [citado el 14 de octubre de 2015].

**Gráfica 3:** Relato digital como instrumento mediador entre los estudiantes y el contenido.



*Fuente:* elaboración realizada por las autoras de la investigación con datos recolectados en la misma

Esta segunda categoría representa el 27% dentro de este proyecto, como consecuencia de la observación de los criterios de uso: aplicaciones digitales, acceso a contenidos de enseñanza y aprendizaje y realización de tareas y actividades de aprendizaje. Estos criterios se presentaron de manera muy estable, así como se evidencia en la torta, los porcentajes son muy cercanos entre sí.

Categoría que permitiría a los estudiantes desde la unidad didáctica, tener el mayor acercamiento a la creación, uso y acceso al relato digital, a lo cual

Castell<sup>95</sup> menciona que la Internet expresa valores, intereses y procesos sociales constituyendo la base material y tecnológica de la Sociedad Red.

En lo que refiere a las aplicaciones digitales en relación estudiante-contenido, se pretendía que los estudiantes hicieran uso del lenguaje audiovisual al relacionarse con aplicaciones nuevas como Movie Maker, el correo electrónico, editores de imágenes, entre otras, y que pudieran ver la posibilidad de combinar la imagen, el sonido y el video en una sola presentación, lo cual genera gran expectativa y motivación. Así como Sierra<sup>96</sup> menciona que este lenguaje se compone de dos elementos, la imagen y el sonido en los cuales interfieren otros tantos, que posibilitan la transmisión de ideas o sensaciones a partir de simulación de la realidad.

También, porque el lenguaje audiovisual y el escolar que vale igualmente resaltar, permiten hacer cultura, innovar y generar en los estudiantes la habilidad para inventar, para crear cosas nuevas, a lo cual Torres citado por Ciro<sup>97</sup> aporta que gracias a él, los niños se vuelven productores culturales siendo conocedores de los nuevos lenguajes audiovisuales al comprender sus diversos códigos.

Otro aspecto que vale resaltar en este espacio de las aplicaciones digitales, es lo relacionado con el diseño pedagógico-instruccional, referido a que las herramientas deben ir acompañadas de un conocimiento de cómo usarlas de manera eficaz en el proceso de enseñanza y aprendizaje. La explicación del uso de esas herramientas pedagógicas como por ejemplo Movie Maker (entre

---

<sup>95</sup> CASTELLS, Manuel. La Era de la Información: La sociedad red. Primera edición. España: siglo xxi, 1996.p. 13

<sup>96</sup> SIERRA, Guillermo. Principios básicos de lenguaje audiovisual. En: colección fascículos digitales competencias en TIC. Argentina: Mara Mobilia, fascículo 6. P. 6. [citado el 15 de octubre del 2015]. Disponible en < <http://goo.gl/S8HoUN>>.

<sup>97</sup> CIRO. Lirian. Lenguaje audiovisual y lenguaje escolar: dos cosmovisiones en la estructuración lingüística del niño. Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal Sistema de Información Científica. Medellín: 2007. P.4 [Citado el 16 de octubre de 2015]. Disponible en <<http://nubr.co/hnkkdK>>

otras) que algunos estudiantes conocían y sabían cómo usar, según los resultados obtenidos en la aplicación de instrumentos iniciales.

El acceso a contenidos de enseñanza y aprendizaje tuvo una medida del 30%, espacio en el cual desde la unidad didáctica se esperaba que los estudiantes accedieran a la información, los contenidos multimedia y seleccionaran la información pertinente o más adecuada para lo que desearan realizar.

En el proceso de creación del relato digital, la parte inicial era acceder a la información, luego de pensar la historia y comenzar a elaborar el guion junto con las imágenes y así dar un orden a ese relato creado, proceso en el cual los estudiantes debían hacer uso del pensamiento narrativo tanto desde la parte del pensar como de la organización, para dar una estructura y coherencia a lo que se deseaba contar y es allí donde Smorti<sup>98</sup> propone una doble clasificación u organización de la realidad: “En primer lugar, supone agrupar y separar los componentes que sustituyen los elementos de la historia”, “En segundo lugar, provee de un cierto orden a los elementos que relacionan”. Clasificación que se manejó en la aplicación de esos primeros momentos de la creación del relato y de lo planeado en la unidad didáctica.

En este espacio se había querido que los estudiantes actuaran de manera selectiva a la hora de seleccionar y buscar qué imágenes debían hacer parte de su relato, cuáles eran las adecuadas y las que tenían relación con lo que se deseaba contar, al igual que sus mensajes. Y es aquí donde Ferrés<sup>99</sup> dice que, al alumno desarrollar destrezas con el uso del lenguaje, le permite potenciar sus competencias en comunicación audiovisual, siendo estas imprescindibles para interpretar, analizar y reflexionar sobre las imágenes y los mensajes audiovisuales de una manera crítica.

---

<sup>98</sup> SMORTI, Andrea. Concept development in childhood: logical and narrative aspects. Paper presented at IInd conference for sociocultural research Vygotsky-Piaget [citado el 15 de octubre de 2015].

Disponible en: <[http://www.educazione.it/public/EJSP%204-2\\_1.pdf](http://www.educazione.it/public/EJSP%204-2_1.pdf)>

<sup>99</sup> FERRÉS, Joan. La competencia en comunicación audiovisual: dimensiones e indicadores. P. 17 [citado el 14 octubre del 2015] disponible en < <https://goo.gl/UTF8xB>>.

En la unidad didáctica se desarrollaron varios momentos con respecto a la manera en la que se iba a realizar la creación del texto narrativo, la edición de la imagen y de video, cada uno planeado para diferentes sesiones. En cuanto a la creación del texto narrativo, se quería hacer uso de Word como herramienta para que los estudiantes plasmaran lo que querían decir en el relato digital y que pudieran identificar la emoción que querían generar en el espectador. Esto se relaciona con el pensamiento narrativo porque como dice Hedra <sup>100</sup> “El pensamiento narrativo consiste en contarse historias a uno mismo y a los otros. Al narrar esas historias vamos construyendo un significado mediante el cual nuestras experiencias adquieren sentido”.

En esta misma línea, Bruner plantea que el pensamiento narrativo es “una actividad bastante compleja que requiere seleccionar e integrar diferentes tipos de conocimiento. Entendida como un mecanismo para organizar nuestro conocimiento y como un vehículo en el proceso de la educación”<sup>101</sup> ¿por qué integrar diferentes tipos de conocimiento? Porque aquí no era sólo poner de manifiesto la parte literaria de los estudiantes, sino también el conocimiento tecnológico, sus habilidades creativas, la capacidad de síntesis, de coherencia y cohesión para dar orden a sus ideas, entonces se observa que crear un relato no es sólo pensar lo que se desea y plasmar, si no que por el contrario lleva consigo un proceso que los estudiantes pudieron evidenciar al momento de trabajar en ello.

### **6.1.3 Relato digital como instrumento mediador entre de la actividad conjunta desplegada en la realización de la tarea.**

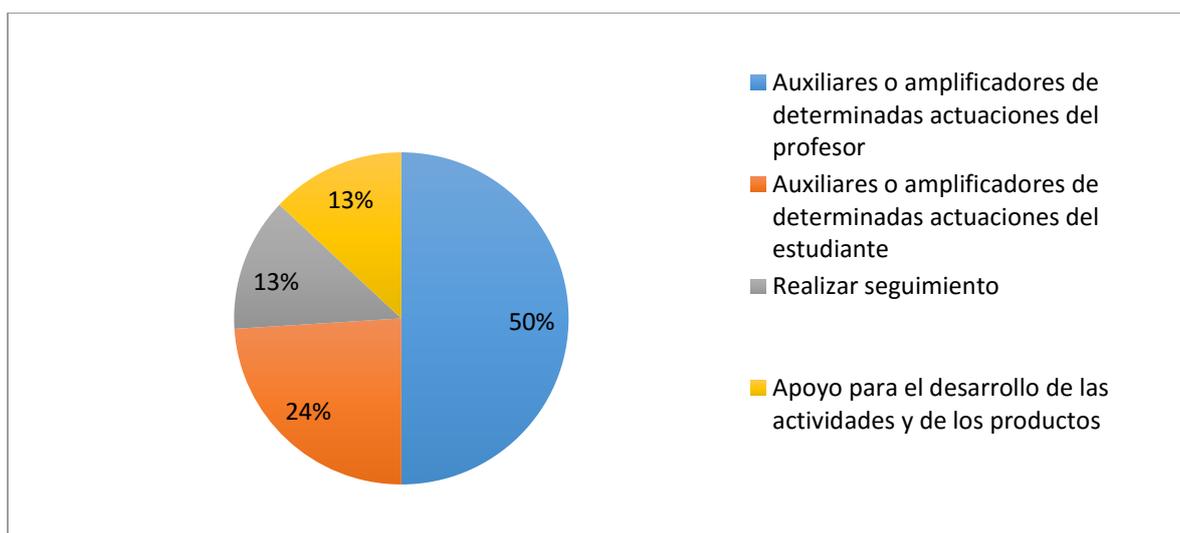
La gráfica 4 muestra los porcentajes de los criterios de uso de esta categoría a analizar.

---

<sup>100</sup> HEDRA, Clara. Barcelona, España. 2013. Dos formas de pensar: [citado el 14 de octubre de 2015]. Disponible en: < <https://claraducht.wordpress.com/tag/pensamiento-narrativo/>>

<sup>101</sup> BRUNER, Jerome. Realidad mental y mundos posibles. Barcelona, España. 1998. [citado el 14 de octubre de 2015].

**Gráfica 4:** Relato digital como instrumento mediador entre de la actividad conjunta desplegada en la realización de la tarea.



*Fuente: elaboración realizada por las autoras de la investigación con datos recolectados en la misma*

Esta tercera categoría representa el 12% de las actividades planeadas como consecuencia de la observación de los criterios de uso: auxiliares o amplificadores de determinadas actuaciones del profesor, auxiliares o amplificadores de determinadas actuaciones del estudiante, el seguimiento y el apoyo para el desarrollo de las actividades y de los productos.

En lo que refiere a lo planeado relacionado con auxiliares y amplificadores, se observó que los estudiantes debían realizar seguimiento al proceso que ejecutaban para mejorarlo e igualmente observar las actividades académicas de sus compañeros para crear de tal forma sus aprendizajes y tomar como guía lo que sus compañeros pudiesen aportar a su relato e igualmente ellos aportar a sus compañeros sobre lo que podían realizar. Así como el apoyo para el desarrollo de las actividades mediante la solicitud, la orientación, y la ayuda en

el manejo de herramientas entre los mismos estudiantes, para la aclaración o resolución de problemas encontrados en el transcurso de la construcción del aprendizaje. Y es aquí donde Coll<sup>102</sup> agrega que los usos de las TIC adoptan un diseño tecnológico, el cual cuenta con diferentes recursos, que poseen limitaciones y posibilidades en lo que se refiere a la representación, procesamiento y transmisión de información; según lo cual se podría restringir o no, lo que docentes y estudiantes podrían hacer con estas herramientas.

Relacionado con lo anterior, en los auxiliares y amplificadores por parte del docente, el material audiovisual fue clave para la realización de la unidad didáctica, así como el uso de programas como Power Point, Prezi, Powton, entre otras, que le brindan al docente apoyos a la hora de guiar y dar a conocer cada tema, en la siguiente ilustración se puede apreciar cómo el docente en su planeación incluye diferentes herramientas para el desarrollo de las actividades académicas dentro del aula.

**Tabla 2:** Recursos para el desarrollo de la unidad didáctica

2 Sesión	Relato digital: definición, elementos, tipos, tips para su realización.	Al iniciar la jornada de clase, las docentes muestran a los estudiantes tres videos: Relato Digital- "El Día Esperado" <a href="https://www.youtube.com/watch?v=gLMNwqMvr80">https://www.youtube.com/watch?v=gLMNwqMvr80</a> "Audio-Biografía Wassily Kandinsky (1866-1944)" <a href="https://www.youtube.com/watch?v=eCvIMDQcAS4">https://www.youtube.com/watch?v=eCvIMDQcAS4</a> Y "El pastorcito mentiroso-fabulas" <a href="https://www.youtube.com/watch?v=OrQbfaLHJLY">https://www.youtube.com/watch?v=OrQbfaLHJLY</a> Y preguntan ¿Cuál de los tres creen que es un relato digital y por qué? Se da un tiempo para que los	-Youtube -Rejilla de recolección de información -Power Point -Microsoft Word -Internet	Conocer qué es un relato digital, cuáles son sus elementos y los tipos, a través de videos y búsqueda de información, con el fin de comprender el relato digital y así generar ideas para la realización del mismo.
----------	---	---	--	---

Fuente: apartado de la unidad didáctica elaborada por las autoras de la investigación.

Los criterios de uso "realizar seguimiento" y "apoyo para el desarrollo de las actividades y de los productos" fueron las menos utilizadas, con un 13% en ambas partes, en la unidad no se evidencia de manera explícita los seguimientos a los avances y dificultades por parte de los participantes, ni los procesos de orientación y retroalimentación. Si tanto estudiantes como

<sup>102</sup>COLL. César. Aprender y enseñar con las tecnologías de la información y la comunicación. En Psicología de la educación virtual. Ediciones Morata, SL, Madrid (España), p. 16. [citado el 12-10-2015]. Disponible en:<<http://goo.gl/aZP0Bn>>

docentes hacen un seguimiento de sus actividades y acciones, estas tendrían un poder transformador en la adquisición de conocimiento por parte de los estudiantes, y una labor formativa cada vez mejor por parte del docente ayudando a mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Por ello, cuando se habla de la incorporación de las TIC en los escenarios educativos es importante ver cómo estos potencializan realmente los procesos de enseñanza y aprendizaje, aunque no es en las tecnologías donde recae la mayor responsabilidad, sino en las actividades conjuntas de docentes y estudiantes que se posibilita la comunicación y el intercambio de información para la construcción de conocimiento.<sup>103</sup>

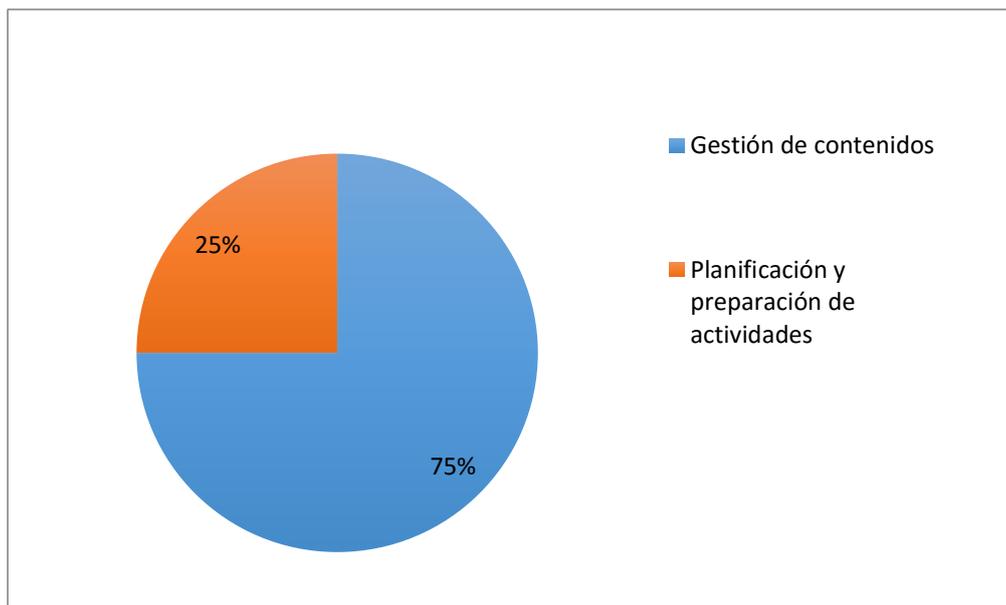
#### **6.1.4 Relato digital como instrumento mediador entre profesores y el contenido.**

La gráfica 5 muestra los porcentajes de los criterios de uso de esta última categoría a analizar.

*Gráfica 5: Relato digital como instrumento mediador entre profesores y el contenido.*

---

<sup>103</sup> COLL. CÉSAR Aprender y enseñar con las TIC: expectativas, realidad y potencialidades.  
Recuperado de: <http://internetyesc.blogspot.com/2013/05/cesar-coll-aprender-y-ensenar-con-las.html>  
24/08/2015



*Fuente: elaboración realizada por las autoras de la investigación con datos recolectados en la misma*

Como indica la tabla 1 esta fue la categoría que obtuvo la menor representatividad dentro de los usos planeados por lo cual es la última a analizar, esta a su vez comprende criterios y características, los cuales son dos: gestión de contenidos y planificación y preparación de actividades, obteniendo cada uno de estos criterios porcentajes bastante diferenciados, ambos se reflejaron en el cuestionario inicial al docente ya que ponían de manifiesto sus relaciones referente al contenido, el cual era mínimo, porque no hace uso en sus clases de herramientas tecnológicas, e igualmente en la unidad didáctica fue constante el uso de presentaciones, documentos de apoyo para que el docente pudiese tener una ayuda adicional en el trabajo del relato digital.

Al inicio de la investigación, se identificó en la docente, en cuanto a la realización de la encuesta, un recelo y temor por trabajar en escenarios educativos poco usados por ella en relación a la tarea de enseñanza y aprendizaje como el uso de las TIC y las herramientas tecnológicas, así como expresó en palabras textuales: “no he utilizado las TIC, siempre lo hacemos con textos, escritura, pero todo es en papel, porque eso genera que los estudiantes se metan a Internet, Facebook, entonces por eso prefiero no

hacerlo". A lo cual Coll<sup>104</sup> plantea que las TIC están transformando los escenarios educativos tradicionales, debido a que gracias a estas se posibilita el acceso, transmisión de información y nuevas formas de comunicación entre las personas; no obstante se debe tener en cuenta que su incorporación por sí sola no garantiza la mejora de los procesos de aprendizaje, ya que se requiere de nuevas estrategias pedagógicas por parte del docente que lleven a cambiar las prácticas tradicionalistas. Y es aquí donde la docente que participó en la aplicación de esta unidad permitió y abrió espacio para que las TIC y la tecnología entraran a su clase.

Relacionado con lo anterior, la docente afirma que a la hora del trabajo narrativo lo hace a través de historias y cuentos donde los estudiantes usen el lenguaje por medio de la oralidad y la comunicación escrita, por lo cual no usa mucho los medios audiovisuales. A lo que Ciro <sup>105</sup> plantea que los medios audiovisuales podrían servir de instrumento para potenciar las capacidades lingüísticas y el desarrollo del pensamiento en el niño durante el proceso educativo. Y es una potencialidad que se considera en esta investigación para aportarle a la docente en su labor y en el aprovechamiento de las herramientas audiovisuales, para que siga haciendo uso de las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

También, cabe resaltar que el autor plantea que a partir de esto surge la necesidad de incorporar una pedagogía audiovisual en la escuela, basada en la utilización crítica y creatividad de los medios audiovisuales como una herramienta que permita al estudiante no sólo expresar sus emociones, sino también hacer uso de su libertad y autonomía para interpretar la información que se le proporciona a través de su contexto social.

---

<sup>104</sup>COLL, César. Psicología de la educación y prácticas educativas mediadas por las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Una mirada constructivista. En: Revista Separa. Barcelona (España), p. 24. [citado el 12-10-2015]. Disponible en: <<http://goo.gl/UOd616>>

<sup>105</sup> COLL. Aprender y enseñar con el tic: expectativas, realidad y potencialidades. Universidad de Barcelona. Vol. 38. Pág. 117.

Igualmente Coll<sup>106</sup> expresa algunos ejemplos de la utilización de las TIC por parte de los profesores con relación a los contenidos de enseñanza y aprendizaje para: la búsqueda, selección y organización de los contenidos a enseñar. Aspecto que muy acorde con lo que dice el autor expresó la docente, diciendo que el uso que hace de las TIC es casi nulo, ya que lo implementa únicamente como un apoyo en los temas a abordar en clase, no hace de este espacio algo significativo ni para los estudiantes en su proceso de formación como para ella en su ejercicio docente.

En relación al tema de relato digital, la docente expresó: “son como historias de vida personales que se cuentan desde el video, las imágenes, el sonido, uno hace un video y ya”. Relacionándola con la definición que aporta Porter<sup>107</sup> “son narraciones digitales que se basan en el antiguo arte de la narración oral y se materializan a través de la utilización de herramientas técnicas, con el fin de tejer cuentos personales usando imágenes, gráficos, música y sonidos mezclados con la voz propia de quien las hace”. Se puede observar que no es ajena a lo que los autores proponen, la docente conoce algunas características en torno al relato digital, pero aun presenta vacíos en cuanto a su aplicación en el aula.

Se constató que la gestión de contenidos y la planificación de actividades no tuvieron una participación considerable. De modo que el estudio identifica que el docente debe adoptar métodos pedagógicos que le faciliten la transición hacia nuevas posibilidades en espacios de enseñanza y aprendizaje, como lo son las herramientas tecnológicas, con las que se pueden desarrollar espacios

---

<sup>106</sup> COLL. Aprender y enseñar con el tic: expectativas, realidad y potencialidades. Universidad de Barcelona. Vol. 38. Pág. 117.

<sup>107</sup> PORTER, B. DigiTales: The art of telling digital stories. Sedalia, CO: BJP Consulting. 2004. Citado por Long, Bonnie. Irish learning technology association. Welcome to the Digital Storytelling SIG. [Citado el 17 de octubre de 2015]. Disponible en: < <http://ilta.ie/2011/02/test-content/>>

de aprendizaje que apoyen las actividades dentro del aula y motiven a los estudiantes a trabajar.

Establecida la identificación y descripción de los usos planeados del relato digital en una experiencia de enseñanza y aprendizaje, se prosigue a desarrollar un estudio similar con los usos desarrollados en el aula, para, a partir de sus resultados, lograr un proceso de contrastación que permita evidenciar la diferenciación entre lo que se planeó y lo que se ejecutó y poder así realizar un contraste entre ambos y así concluir este trabajo de análisis.

## 6. 2. Identificación y descripción de los usos ejecutados del relato digital en una experiencia de enseñanza y aprendizaje.

En este segundo apartado se dará cuenta de los usos ejecutados en esta experiencia de enseñanza y aprendizaje, analizando a profundidad cada categoría con su respectivo porcentaje, también se abordarán algunos criterios de uso que se consideraron relevantes en el análisis, a la luz de la teoría se interpretará los datos para saber cuáles fueron los resultados que arrojó esta investigación con un enfoque cualitativo a través de una experiencia en el aula usando los relatos digitales.

**Tabla 3: Usos ejecutados del relato digital**

Categorías de uso	criterios de uso	Sub total	% sub	Total cat	% cat
Relato digital como instrumento mediador entre los estudiantes y el contenido	Aplicaciones digitales	20	24%	83	26%
	Acceso a contenidos de enseñanza y aprendizaje	37	45%		
	Realización de tareas y actividades de aprendizaje	26	31%		
Relato digital como instrumento mediador	<b>Gestión de contenidos</b>	<b>1</b>	<b>50%</b>	<b>2</b>	<b>1%</b>

entre los profesores y el contenido	<b>Planificación y preparación de actividades</b>	<b>1</b>	<b>50%</b>		
Relato digital como instrumento mediador entre el profesor y estudiantes o entre los estudiantes	<b>Intercambios comunicativos entre el profesor y estudiantes no relacionados con el contenido</b>	<b>32</b>	<b>21%</b>	<b>153</b>	<b>48%</b>
	<b>Intercambios comunicativos entre el profesor y estudiantes relacionados con el contenido</b>	<b>58</b>	<b>38%</b>		
	<b>Intercambios comunicativos entre estudiantes no relacionados con el contenido</b>	<b>39</b>	<b>25%</b>		
	<b>Intercambios comunicativos entre estudiantes relacionados con el contenido</b>	<b>24</b>	<b>16%</b>		
<b>Relato digital como instrumento mediador de la actividad</b>	<b>Auxiliares o amplificadores de determinadas actuaciones del profesor</b>	<b>38</b>	<b>46%</b>		

<b>conjunta desplegada en la realización de la tarea</b>	<b>Auxiliares o amplificadores de determinadas actuaciones del estudiante</b>	<b>11</b>	<b>13%</b>	<b>83</b>	<b>25%</b>
	<b>Realizar seguimiento</b>	26	<b>31%</b>		
	<b>Apoyo para el desarrollo de las actividades y de los productos</b>	<b>8</b>	<b>10%</b>		
	<b>Total</b>	<b>321</b>		<b>321</b>	<b>100%</b>

*Fuente: elaboración realizada por las autoras de la investigación con datos recolectados en la misma*

En la anterior tabla la categoría concerniente al Relato digital como instrumento mediador entre el profesor y estudiantes o entre los estudiantes fue la que tuvo un puntaje más relevante con un porcentaje de 48%. Referente a esto Coll<sup>108</sup> plantea que las tecnologías de la información y la comunicación “son instrumentos psicológicos” en el sentido Vigostskiano susceptibles de mediar y en consecuencia de transformar las relaciones entre los diferentes elementos, desde el punto de vista del triángulo educativo, entendido este como la relación entre: saber, estudiante y docente.

De acuerdo con lo anterior, esta categoría obtuvo más puntaje dado que la incorporación de las TIC en el trabajo dentro del aula específicamente los

---

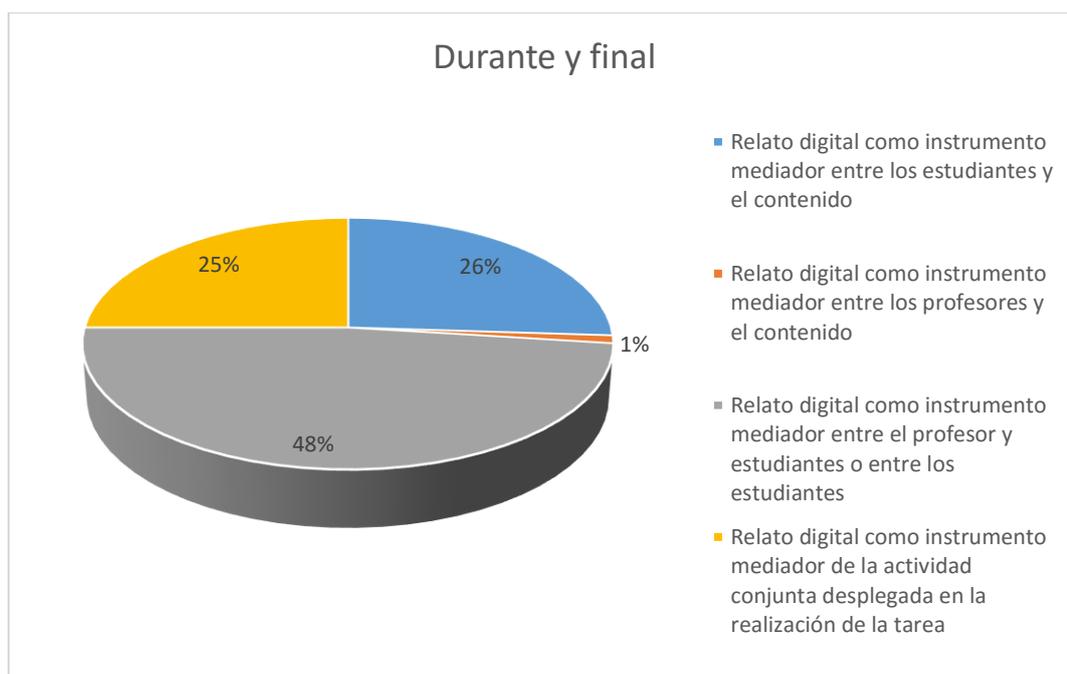
<sup>108</sup> BANGEMANN, Martín. Europa y la sociedad global de la información: recomendaciones al consejo de Europa, citado por COLL, César. Psicología de la educación y prácticas educativas mediadas por las tecnologías de la información y la comunicación: una mirada constructivista. En: revista electrónica Sinéctica. Núm. 25, agosto-enero, 2004, pp1-24.

relatos digitales son un mediador potencial entre las interacciones que se dan ya sea profesor–alumno o estudiante-estudiante, porque al estar frente a un conocimiento nuevo desarrollando las actividades que llevaran a un producto final hace que los estudiantes tengan muchas preguntas ya sea sobre el manejo de las herramientas o los contenidos, y aquí se genera un mundo de conexiones donde el profesor se acerca al estudiante a mediar entre el conocimiento y él o un compañero que esté en la capacidad, se acerca a brindarle apoyo a su par, lo que permite que se establezcan relaciones significativas, esto se notó en la investigación dado que surgieron preguntas como ¿Cómo descargo una imagen?, ¿Cómo inserto una imagen para que quede pequeña? ¿Cómo hago para que la tabla no se corra cuando inserto imágenes?, entre otras, realizadas los estudiantes, en cada momento la docente o su asistente se acercaban a los niños para atender sus dudas.

Otra potencialidad que brindan las TIC para el trabajo en el aula y enriquecer esas relaciones docente-alumno, es la motivación que estas generan pues permite que se den relaciones de intercambio de ideas, conocimientos y pensamientos.

A continuación, se puede observar la gráfica 6, que muestra la proporción hallada en cada una de las categorías de uso de los relatos digitales dentro del aula.

**Gráfica 6:** Categorías de usos planeados del relato digital



*Fuente:* elaboración realizada por las autoras de la investigación con datos recolectados en la misma

### 6.2.1. Relato digital como instrumento mediador entre el profesor y estudiantes o entre los estudiantes

La tabla 3 permite observar que la categoría de uso que prevaleció fue el Relato digital como instrumento mediador entre el profesor y estudiantes o entre los estudiantes, dentro de esta categoría el criterio de uso con un mayor puntaje fue intercambios comunicativos entre el profesor y estudiante relacionados con el contenido con el 38%. Este criterio de uso mencionado atiende a ese triángulo didáctico expuesto anteriormente, de autoría de César Coll<sup>109</sup>, son todas esas relaciones que se dan entre el docente y los estudiantes en el aula a partir de los contenidos, en la experiencia vivida con el uso de los relatos digitales fueron muchas las relaciones que se establecieron con los estudiantes

---

<sup>109</sup> COLL, César. Psicología de la educación y prácticas educativas mediadas por las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Una mirada constructivista. En: Revista Separa. Barcelona (España), p. 24. [citado el 12-10-2015]. Disponible en: <<http://goo.gl/UOd616>>

pues para la mayoría de ellos esto fue un conocimiento nuevo y por lo tanto habían preguntas como ¿Se puede hacer de lo que cada uno quiera?, ¿Puedo contar algo sobre mi mascota?, ¿Puedo hacerlo con música?, ¿Cómo lo vamos a hacer?, entre otras, sobre los contenidos o manejo de las herramientas tecnológicas usadas, en lo que se vio reflejado este triángulo didáctico, por la relación que se da, aunque solo sea de indagación de intereses, sobre el contenido, docente y alumno.

El segundo criterio de uso en esta categoría con un puntaje del 25% fue intercambios comunicativos entre los estudiantes no relacionados con el contenido, este criterio es más frecuente de lo que se pueda imaginar dentro del aula, los niños a menudo están comunicándose entre ellos hablando de temas relacionados con el contenido ya que se evidencia motivación por la actividad a realizar.

Los intercambios comunicativos que se dieron entre los niños no relacionados con el contenido fue sobre todo relacionado con la tecnología pues se dedicaron a mostrarse entre ellos video juegos, imágenes de sus superhéroes favoritos, lugares a los que habían visitado entre otros, de esta manera se salían del tema. Las tecnologías de la información y de la comunicación han revolucionado el mundo de tal forma que en aspectos comunicativos ha generado infinidad de códigos y posibilidades nuevas y abiertas a través de las cuales se genera comunicación, en este caso preciso los niños se salían del tema estableciendo comunicación alrededor de las TIC, hablaban sobre aplicaciones digitales nuevas entre otras, relacionado a esto Coll<sup>110</sup> menciona que en cuanto a la articulación de las tecnologías incorporadas a la comunicación y las prácticas educativas las TIC en especial algunas aplicaciones y conjuntos de aplicaciones TIC tienen una serie de características específicas que abren nuevos horizontes y posibilidades a los procesos de

---

<sup>110</sup> COLL. Aprender y enseñar con el tic: expectativas, realidad y potencialidades. Universidad de Barcelona. Vol.38. Pág.117.

enseñanza y aprendizaje y son susceptibles de generar, cuando se explotan adecuadamente, es decir, cuando se utilizan en determinados contextos de uso. De acuerdo con el autor la tecnología brinda muchas potencialidades, pero se debe aprender a usarla dependiendo del contexto y el momento.

De acuerdo a su puntuación, el tercer criterio de uso localizado en esta categoría fue intercambios comunicativos entre el profesor y estudiantes no relacionado con el contenido con el 21% , esta es otra de las relaciones que resulta interesante analizar y en relación a esto se puede decir que en una situación meramente investigativa las relaciones que se dan por parte del docente y los estudiantes no relacionadas con el contenido son escasas puesto que el docente está investigando y es un grupo el cual no le pertenece por ello se dedica solo a su investigación, ahora bien, por el número arrojado se entiende que en términos generales si se da este tipo de relaciones y se evidenció cuando la docente hacía llamados de atención, proponía dinámicas para la activación del grupo, dinámicas iniciales de presentación, entre otras, relacionado a esto, un estudio de caso realizado por Carlos Andrés Giraldo Rivas y Carlos Fernando Vélez Gutiérrez <sup>111</sup> dice:

Los investigadores de la comunicación identifican dos tipos principales de comunicación: aquella que se da entre individuos o pequeños grupos, que denominan cara a cara, y aquella que se da masivamente recurriendo a mediaciones tecnológicas. Si bien ambos tipos ocurren en los procesos educativos, en nuestro contexto sigue siendo preeminente la comunicación entre individuos o pequeños grupos; por esto mismo la vigencia de la preocupación por lo que ocurre en el aula: el aula es un escenario educativo en el que la comunicación sigue ocurriendo cara a cara y donde se privilegian las palabras y los gestos como mediadores.

---

<sup>111</sup>Carlos Andrés Giraldo Rivas, Carlos Fernando Vélez Gutiérrez, las interacciones comunicativas en la educación básica secundaria: un estudio de caso, [citado el 19/05/2016] Disponible en: <file:///C:/Users/EQUIPO/Downloads/Documents/interacciones\_comunicativas\_educacionbasica.pdf>

Hilado a lo anterior, el último criterio de uso en esta categoría fue para intercambios comunicativos entre estudiantes relacionados con el contenido con el 16%, a lo que Coll<sup>112</sup> llama la actividad conjunta y expone de la siguiente manera:

No sólo el aprendizaje, entendido como el proceso de construcción de significados y de atribución de sentido a los contenidos sino también la enseñanza, devienen posibles gracias a la actividad conjunta, o para ser más precisos, a las secuencias de actividad conjunta, en la que se implican y participan profesores y estudiantes, durante periodos más o menos largos, mientras desarrollan actividades y tareas en torno a los contenidos.

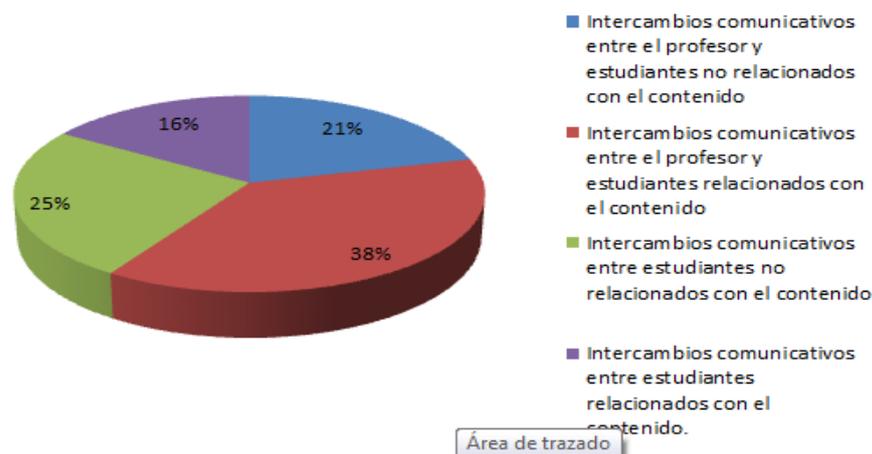
Esta relación no es significativamente alta debido a que en los estudiantes todavía está muy latente las prácticas tradicionales en la enseñanza, el creer que el docente es el portador del saber y si un compañero le explica, él no tiene la razón, durante esta investigación se notó este problema pues hubo niños que entendían la explicación del docente de manera más fácil que otros y estaban en capacidad de explicarles, pero se acercaban y sus compañeros no les creían pues pensaban que estaban equivocados y llamaba al docente para que fuera el quien le explicara, lo cual potencia la comunicación entre docente-alumno con relación al contenido y debilita la comunicación entre estudiante-estudiante con relación al contenido.

A continuación, se muestra la proporción hallada entre los 4 criterios de usos localizados en la categoría de uso con mayor porcentaje.

**Gráfica 7:** *Relato digital como instrumento mediador entre el profesor y estudiantes o entre los estudiantes*

---

<sup>112</sup> *Ibíd.*, p. 2.



*Fuente: elaboración realizada por las autoras de la investigación con datos recolectados en la misma*

### **6.2.2. Relato digital como instrumento mediador entre los estudiantes y el contenido**

La segunda categoría de uso que obtuvo un puntaje alto fue el relato digital como instrumento mediador entre los estudiantes y el contenido con el 26%. Esta relación sin duda es una muy importante, pues el conocimiento que se transmite a través de los contenidos es uno de los objetivos que se persigue en el aula de clases, el relato digital fue un mediador entre los estudiantes y el contenido ya que, a través de él se abordaron temas como la narración, planos audiovisuales, edición de imagen, entre otros, lo que permitió enriquecer esta relación entre estudiantes y contenido.

Dentro de esta segunda categoría, el criterio de uso destacado fue acceso a contenidos de enseñanza y aprendizaje con el 45%. Luego de entrar a ser parte de una Sociedad Red, termino planteado por Castell <sup>113</sup>; el acceso a contenidos de enseñanza y aprendizaje es cada vez mayor puesto que hoy día se puede acceder a cualquier libro, revista o fuentes donde se encuentra el

<sup>113</sup> Castell, Internet y la sociedad red. 2002. P 1. [Citado el 27/05/2016]. Disponible en: <http://tecnologiaedu.us.es/tecnoedu/>.

conocimiento, esto se vio reflejado en la investigación dado que cada estudiante tenía a su disposición un computador con acceso a internet a través de los diferentes navegadores, ahí tenían la oportunidad de buscar información que necesitaban, los niños buscaron imágenes, canciones y fotos que necesitaban para realizar el relato digital, además, contenidos necesarios para realizar la tarea tales como la narración, también la docente compartió a través de una plataforma virtual diferentes tareas para realizar en la casa a la que los niños podían tener acceso y enviar la tarea a través de la misma, abordando así el enfoque de la REA (Recursos Educativos Abiertos)<sup>114</sup> el cual consiste en la posibilidad de brindar recursos educativos de libre acceso que permiten un diálogo intercultural, el intercambio de conocimientos y el aumento de capacidades, mejorando así la calidad de la educación.

Ligado con lo anterior, el segundo criterio de uso perteneciente a esta categoría según los resultados establecidos en la tabla número 2 fue: Realización de tareas y actividades de aprendizaje. Durante el tiempo que se aplicaron las sesiones de clase el enfoque siempre fue este, realizar las tareas propuestas para la clase y además que cada tarea se convirtiera en una actividad de aprendizaje y eso se pudo evidenciar en el proceso cuando la docente asignaba tareas y actividades que los niños debían hacer en el tiempo de la clase y si no alcanzaban a terminar se les dejaba para que la hicieran en la casa y la enviaran por la plataforma propia de la institución.

El tercer y último criterio de uso perteneciente a esta categoría fue aplicaciones digitales con el 24%. “Las aplicaciones de mensajería con dispositivos móviles cada día cobran mayor relevancia. Ya podemos encontrar aplicaciones de mensajería con las mismas prestaciones que los SMS o los MMS que permiten el envío de texto, imágenes, sonido y vídeo, pero de forma gratuita. Se pueden

---

<sup>114</sup> Recursos Educativos Abiertos. [en línea]. Organización de las naciones unidas para la educación, la ciencia y la cultura. UNESCO. [citado el día 14/05/2016]. Disponible desde: <http://www.unesco.org/new/es/communication-andinformation/access-to-knowledge/open-educational-resources/>

integrar en el aula este tipo de aplicaciones para la comunicación entre alumnos y entre éstos y profesores en casos particulares como pequeñas tutorías para alguna duda”<sup>115</sup>, a lo largo de la investigación en algunos casos específicos surgió la necesidad de acudir a aplicaciones digitales ya que se requirió descargar algunas, para permitir el trabajo de los niños relacionado con la evolución hacia el producto final que fue relato digital, algunas de las aplicaciones que se utilizaron fueron:

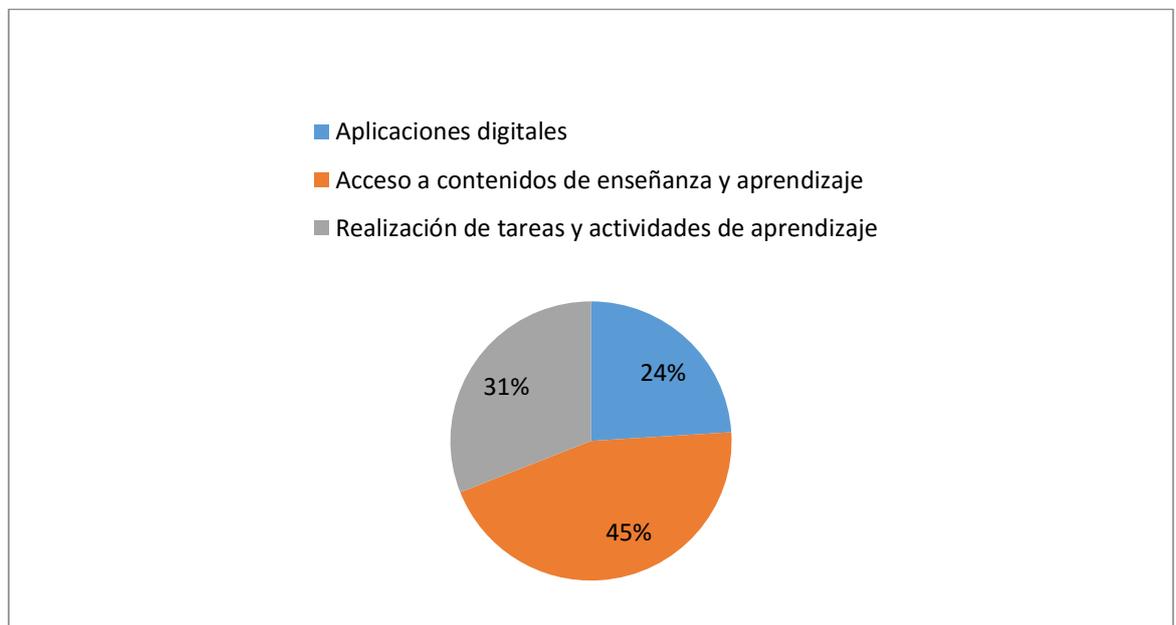
-Word

-Pixlr

-Movie Maker

A continuación, se muestra la proporción hallada entre los criterios de uso de esta categoría:

**Gráfica 8:** *Relato digital como instrumento mediador entre los estudiantes y el contenido*



*Fuente: elaboración realizada por las autoras de la investigación con datos recolectados en la misma*

---

<sup>115</sup> Organization of American States.[en línea]Disponible en: file:///C:/Users/EQUIPO/Downloads/Documents/ART\_UNNED\_EN.pdf. La educación Digital Magazine N 147. Junio 2012. [citado el día 27/05/2016]

### **6.2.3. Relato digital como instrumento mediador de la actividad conjunta desplegada en la realización de la tarea.**

La tercera categoría de uso fue relato digital como instrumento mediador de la actividad conjunta desplegada en la realización de la tarea con el 25%. Dentro del aula se despliegan una cantidad de actividades las cuales son realizadas por los docentes o los estudiantes a lo que Coll<sup>116</sup> llama la actividad conjunta.

Dentro de esta categoría el criterio de uso a analizar es realizar seguimiento, con el 31%. Esta es una tarea que le corresponde a los docentes y es hacer seguimiento a cada estudiante del desarrollo de las actividades dentro del aula y cuando se requiera fuera de ella, cuando se dejan tareas. Dentro del marco de esta investigación se llevó un seguimiento de cada niño con respecto al trabajo en el aula y también cuando se le dejó tareas para enviar a la plataforma de la Institución.

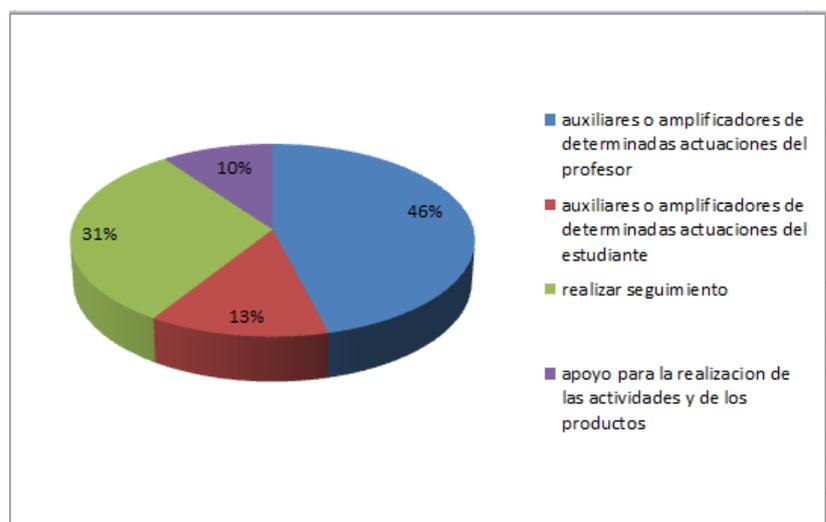
Otro criterio que cabe resaltar dentro de esta categoría es apoyo para la realización de las actividades y de los productos con el 10%. Siempre que un estudiante requiere ayuda de su profesor este debe solicitarla y es aquí donde se cumplió este criterio dado que la docente hizo durante todo el proceso retroalimentaciones sobre la manera de utilizar Movie Maker, la edición de vídeo, o cualquier duda que tuvieran los estudiantes, con respecto a las actividades, realizar seguimiento es muy necesario para constatar los avances o dificultades ya sea del docente o los estudiantes y si hay dificultades para que el docente pueda mediar entre esos inconvenientes y lograr que haya un avance.

A continuación, se muestra la proporción hallada entre los criterios correspondientes a la anterior categoría:

---

<sup>116</sup> *Ibíd.*, p. 2.

**Gráfica 9: Relato digital como instrumento mediador de la actividad conjunta desplegada en la realización de la tarea.**



Fuente: elaboración realizada por las autoras de la investigación con datos recolectados en la misma

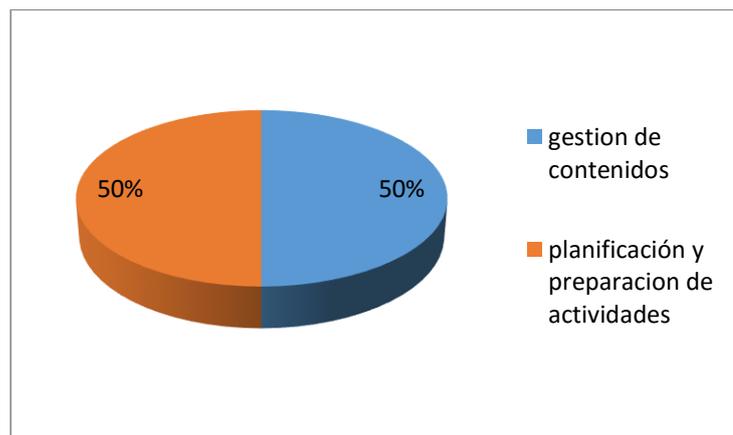
#### **6.2.4. Relato digital como instrumento mediador entre los profesores y el contenido**

La cuarta y última categoría de uso fue Relato digital como instrumento mediador entre los profesores y el contenido con el 1%. Dentro de esta categoría solo se encuentran 2 criterios de uso los cuáles son: Gestión de contenidos con el 50%, este criterio atiende a toda la organización que hace el docente de los contenidos para compartirlos con los estudiantes, durante la investigación se compartieron contenidos haciendo uso de algunas herramientas como Power Point, Prezi, Powtoon entre otras.

En cuanto a la categoría de segundo orden, planificación y preparación de actividades con el 50%, aludiendo a este criterio se elaboraron presentaciones y se compartieron con los estudiantes algunos documentos de apoyo por la plataforma Engrade, esta es la plataforma del colegio americano, por la cual los

docentes se comunican con los estudiantes y dejan las tareas para que los estudiantes las envíen por ahí mismo, los documentos compartidos por medio de esta plataforma fueron: biografías, narraciones, cuentos, fichas de recolección de información, entre otras, que les servían a los estudiantes para saber cuál de esos textos cumplía con las características de la narración. A continuación, se muestra la proporción hallada entre estos dos criterios.

**Gráfica 10:** *Relato digital como instrumento mediador entre los profesores y el contenido*



*Fuente: elaboración realizada por las autoras de la investigación con datos recolectados en la misma*

A continuación, se muestran fotos de una de las rejillas utilizadas para realizar la observación pertinente en la ejecución de la unidad didáctica:

**Tabla 4:** rejillas de observación, sesión 3. Unidad didáctica.

Análisis de frecuencias

Categoría	Indicador	Frecuencia						
Interacciones comunicativas (docente)	Explica actividades	si						
	Contextualiza	no						
	Motiva a los estudiantes							
	Brinda apoyo individual	si						
	Repite instrucciones							
Interacciones comunicativas (estudiantes)	Hace preguntas							
	Trabaja en equipo	si						
Intervención docente	Refuerza actividades							
	Hace adecuaciones	si						
	Hace planeación grupal	si						
	Usa estrategias para la organización del grupo	no						
Evaluación	Se hace evaluación individual	si						
	Se hace evaluación grupal	no						
	Tiene en cuenta el proceso de enseñanza-aprendizaje	si						

OBSERVACIONES: la docente hace un buen acompañamiento individual

Rejilla de observación

Descripción de la actividad	Duración	Organización del aula	Fecha: 14/03/2016	Contenido de referencia	Materiales utilizados	Recursos técnicos
La docente llega al salón permite que los niños se ubiquen en sus puestos para empezar a trabajar, cuando todos se han ubicado en sus lugares correspondientes la docente empieza la clase y les dice que ingresen a la plataforma <b>Engage</b> para empezar con las actividades propuestas para la clase, en la plataforma los niños encuentran tres textos para leer, una biografía una narración y un poema, la docente les indica que deben leerlos detenidamente. Mientras los niños leen los textos la docente pasa por cada grupo resolviendo sus dudas. Cuando todos han leído la docente genera el diálogo entre los niños sobre el tipo de textos que acabaron de leer, en este espacio los niños debaten acerca de lo que piensan, la docente escribe en el tablero lo que los niños van diciendo, dentro de los textos hay una narración y la idea es que los niños digan que uno de los textos es una narración, a muchos se les dificulta reconocer una narración. Para continuar, la docente da las instrucciones a los niños para que comiencen a escribir su guion para la historia de su relato digital en Word. Los niños empiezan a escribir la historia y la docente les ayuda a guardar un archivo en Word. No se termina de realizar el guion de la historia digital entonces la docente la deja como tarea para la casa y la envían por la plataforma de la institución. De esta manera se da por terminada esta sesión.	7:30 am 9:00 am	En parejas por computador	Textos narrativos Los elementos de la narración y tipos de narración.		Computador Internet plataforma Engage	

OBSERVACIONES: algunos niños tuvieron problemas para iniciar con la actividad porque no tenían acceso a internet, se tuvo que hacer ajustes.  
Durante la actividad unos niños navegan en otros sitios web dejando de lado la actividad que se está realizando.  
Algunos niños expresan ansiedad por empezar a **contar** su historia.  
La docente había dejado una tarea la clase pasada que era hacer una lluvia de ideas sobre la historia que querían contar y algunos niños no tuvieron en cuenta las instrucciones e hicieron su lluvia de ideas sin imágenes y durante la clase empezaron a hacerla, lo cual lleva a que la clase propuesta para el día pierda su orientación.  
Los niños presentan dificultad para identificar un texto narrativo, no logran hacerlo.  
Cuando la docente va a dar una orientación sobre lo que deben hacer en el computador, los niños se precipitan a empezar sin que la docente acabe de dar las indicaciones.  
Se nota mucha emoción en los niños al escribir sus historias.  
Algunos niños presentan dificultades con la ortografía.

Fuente: pantallazos de las fichas de observación llevadas a cabo en la sesión 3 de la unidad didáctica

Después de analizar los usos planeados y los usos ejecutados del relato digital en el aula, se pasa a contrastar estos dos apartados con el fin de tener resultados valiosos sobre los usos reales de los relatos digitales en la enseñanza y aprendizaje.

### 6.3 Contrastación de los usos del relato digital con los desarrollados en la enseñanza y aprendizaje

En la tercera etapa del análisis e interpretación de la información, se contrastarán los usos reales planeados en la unidad didáctica, frente a lo ejecutado en el colegio Americano y sus resultados alcanzados, en este análisis se establecerá el grado de diferencia de uno como del otro.

Con respecto a los usos planeados del relato digital, la categoría “Relato digital como instrumento mediador entre el profesor y estudiantes o entre los estudiantes” tuvo una mayor representatividad frente a las demás, con un porcentaje de 58%, este es un puntaje que deja una brecha de esta con las

demás categorías, dejando ver variaciones significativas de cada categoría, estas serán expuestas a lo largo del desglose de este apartado.

A continuación, se especifica el análisis de cada categoría, con base en el marco teórico y los antecedentes de la presente investigación:

### 6.3.1 Relato digital como instrumento mediador entre los estudiantes y el contenido:

En la siguiente tabla se observa la contrastación entre los usos planeados y los usos ejecutados, con respecto a la primer categoría relato digital como instrumento mediador entre los estudiantes y el contenido.

**Tabla 5:** Relato digital como instrumento mediador entre los estudiantes y el contenido:

Categorías de uso	criterios de uso	Total planeado	Total ejecutado	Diferencia
Relato digital como instrumento mediador entre los estudiantes y el contenido	Aplicaciones digitales	30	20	10
	Acceso a contenidos de enseñanza y aprendizaje	21	37	-16
	Realización de tareas y actividades de aprendizaje	18	26	-8

*Fuente: elaboración realizada por las autoras de la investigación con datos recolectados en la misma*

En esta categoría se evidencian usos planeados y usos ejecutados, en donde las aplicaciones digitales tuvieron una mayor planeación con un puntaje de 30 y una ejecución menor con puntaje de 20, una diferencia de 10, entendiéndose el uso de aplicaciones digitales como el utilizar editores de texto (Word), uso de aplicaciones para editar imágenes (PIXRL) y uso de aplicaciones para editar videos (Movie Maker).

Según la tabla 5, se evidencia una planeación en cuanto a este criterio de uso, sin embargo, los usos ejecutados se observan con puntaje menor, lo que deja ver según Coll que “los profesores con una visión más tradicional de la enseñanza y del aprendizaje tienden a utilizar estas tecnologías para reforzar sus estrategias de presentación y transmisión de los contenidos”<sup>117</sup>, coincidiendo con Coll, se puede decir que al momento de pensar una clase con las TIC, se planea de manera clara y amplia el uso de aplicaciones digitales pero al momento de utilizarlas no se les da una vital importancia y motivación para que los estudiantes puedan hacer uso de la herramienta, ya que es algo a lo que no se está acostumbrado, sino que es nuevo para los procesos de enseñanza y aprendizaje y si la formación del docente o el proceso de aprendizaje de los estudiantes ha sido tradicional, es muy difícil poder ver las herramientas tecnológicas como herramientas pedagógicas.

Con respecto al criterio de acceso a contenidos de enseñanza y aprendizaje, se observa un puntaje de 21 en la planeación de la misma, pero en cuanto a la ejecución se observa un aumento de 16 puntos de diferencia, con un total de 37 puntos, este criterio se basa en el acceso que tienen los estudiantes a la información y el acceso que se tiene a los contenidos multimedia. Y en cuanto a la realización de tareas y actividades de aprendizaje, también se puede visualizar una diferencia notable con usos planeados de 18 y usos ejecutados de 26, este criterio se basa en la creación del texto narrativo, edición de imagen y edición de video.

Este resultado se debe a que las TIC tienen un protagonismo directo en la sociedad, donde los chicos tienen acceso a la red tanto para distraerse como

---

<sup>117</sup> COLL. CÉSAR Aprender y enseñar con las TIC: expectativas, realidad y potencialidades.

Recuperado de: <http://internetyesc.blogspot.com/2013/05/cesar-coll-aprender-y-ensenar-con-las.html>  
24/08/2015

para lo académico, por lo cual Fernández Fernández<sup>118</sup> expone que la educación debe ajustarse y dar respuestas a las necesidades que presenta el contexto educativo, ya que se evidencia en los alumnos un acercamiento inevitable con este tipo de tecnologías. Incluso esta autora resalta las ventajas de las TIC según su perspectiva: interés, interactividad, cooperación, iniciativa, creativa, comunicación, autonomía, alfabetización digital y audiovisual entre otras.

### 6.3.2 Relato digital como instrumento mediador entre los profesores y el contenido:

En la siguiente tabla, se presenta la categoría de relato digital como instrumento mediador entre los profesores y el contenido, el cual tiene dos subcriterios: gestión de contenidos y planificación y preparación de actividades.

**Tabla 6:** Relato digital como instrumento mediador entre los profesores y el contenido:

Categorías de uso	criterios de uso	Total planeado	Total ejecutado	Diferencia
Relato digital como instrumento mediador entre los profesores y el contenido	<b>Gestión de contenidos</b>	<b>6</b>	<b>1</b>	<b>5</b>
	<b>Planificación y preparación de actividades</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>

*Fuente: elaboración realizada por las autoras de la investigación con datos recolectados en la misma*

Esta categoría fue la que menor representatividad tuvo en el proceso investigativo, con un puntaje total de categoría general de 8 puntos en usos planeados y 2 puntos en usos ejecutados.

---

<sup>118</sup>INMACULADA FERNÁNDEZ. Revista Educrea. Las TICS en el ámbito educativo. Recuperado de: <http://educreea.cl/las-tics-en-el-ambito-educativo/> 24/08/2015

Continuando, la gestión de documentos que consiste en organizar y compartir contenidos tuvo un puntaje en usos planeados de 6 y en usos ejecutados un puntaje de 1, y una diferencia notable entre ambos de 5 puntos, se puede decir que no fue un criterio que se evidenció en la práctica, pero a comparación con otros criterios, tampoco fue muy relevante en los usos planeados.

Con respecto a la planificación y preparación de actividades, el cual consiste en elaborar y compartir presentaciones y en elaborar y compartir documentos de apoyo, se observa al igual que en la anterior, una mayor representación de los usos planeados frente a los usos ejecutados, con un puntaje de 2 contra 1.

En consonancia con lo planteado anteriormente, se refleja una diferencia entre los usos planeados y los ejecutados, teniendo una mayor representación los planeados, con respecto a la planificación de la categoría de relato digital como instrumento mediador entre los profesores, el contenido y los resultados de la implementación de estos criterios en la práctica pedagógica, se debe implementar más en el aula esta categoría, ya que el relato digital nace como nuevo lenguaje que los estudiantes deben ser capaces de usar, puesto que son el resultado de los cambios producidos en la sociedad, Gregori-Signes y Pennock-Speck consideran que “la experiencia con relatos digitales permite a los estudiantes fortalecer el sentido de convertirse en agentes que pueden combinar códigos culturales informales con códigos formales en su proceso de aprendizaje”<sup>119</sup>, puesto que al realizar dichas historias digitales, el estudiante estará en la capacidad de contar a un público rasgos característicos de su cultura, implementando saberes formales implantados desde el colegio, es decir, lenguaje, informática, sociales, etc.

---

<sup>119</sup> Gregori-Signes, C. y Pennock-Speck, B. (2012). Digital storytelling as a genre of mediatized selfrepresentations: an introduction. *Digital Education Review*, 22,1-8. Recuperado de <http://greav.ub.edu/der>

### 6.3.3. Relato digital como instrumento mediador entre el profesor y estudiantes o entre los estudiantes

A continuación, se presenta la tabla donde se contrastan los resultados de usos planeados y usos ejecutados, de la categoría “relato digital como instrumento mediador entre el profesor y estudiantes o entre los estudiantes”, esta categoría se compone de intercambios comunicativos entre el profesor y estudiantes no relacionados con el contenido, intercambios comunicativos entre el profesor y estudiantes relacionados con el contenido, intercambios comunicativos entre estudiantes no relacionados con el contenido e intercambios comunicativos entre estudiantes relacionados con el contenido.

**Tabla 7:** Relato digital como instrumento mediador entre el profesor y estudiantes o entre los estudiantes

Categorías de uso	criterios de uso	Total planeado	Total ejecutado	Diferencia
Relato digital como instrumento mediador entre el profesor y estudiantes o entre los estudiantes	<b>Intercambios comunicativos entre el profesor y estudiantes no relacionados con el contenido</b>	56	<b>32</b>	<b>24</b>
	<b>Intercambios comunicativos entre el profesor y estudiantes relacionados con el contenido</b>	32	<b>58</b>	<b>26</b>
	<b>Intercambios comunicativos entre estudiantes no relacionados con el contenido</b>	55	<b>39</b>	<b>16</b>
	<b>Intercambios comunicativos entre estudiantes relacionados</b>	3	<b>24</b>	<b>21</b>

	<b>con el contenido</b>			
--	-------------------------	--	--	--

*Fuente: elaboración realizada por las autoras de la investigación con datos recolectados en la misma*

Esta tercera categoría tuvo un puntaje con respecto a los intercambios comunicativos entre el profesor y estudiantes no relacionados con el contenido de 56 en usos planeados y un puntaje de 32 en usos ejecutados, esta notable diferencia deja ver una mayor fortaleza con respecto a esta categoría en los usos planeados, ya que la docente en su planeación especificó el saludo y las maneras corteses de dirigirse a los estudiantes, en cuanto a la despedida y agradecimientos, pero en el proceso práctica se evidencia de manera mínima, lo que hace que esta categoría quede con más puntaje en cuanto a la planeación. Se debe partir de la idea que las TIC, permiten a los estudiantes una mejor interacción con el docente desde una comunicación libre y no solo potencializa la interactividad con el profesor sino con personas en general, así como lo dice Castell: “son un instrumento de comunicación libre, creado de forma múltiple por gente, sectores e innovadores que querían que fuera un instrumento de comunicación libre. Creo que, en ese sentido, hay que retener que las tecnologías están producidas por su proceso histórico de constitución, y no simplemente por los diseños originales de la tecnología”<sup>120</sup>

Por el contrario, la categoría de intercambios comunicativos entre el profesor y estudiantes relacionados con el contenido, tuvo un puntaje de 32 en usos planeados, pero sus usos ejecutados fueron de 58, aunque la docente planeó un momento en el cual establecía las normas de clase, ella no puede controlar los momentos no planeados, pero que surgen esas recomendaciones, recordatorios e indicaciones, además, la motivación de los estudiantes no es algo que se pueda planear, sino que se da de manera espontánea en el aula.

---

<sup>120</sup> CASTELLS, Manuel. La Era de la Información: La sociedad red. Primera edición. España: siglo xxi, 1996. 40 p.

Existe una igualdad entre la primera subcategoría y la de Intercambios comunicativos entre estudiantes no relacionados con el contenido, con respecto a cada una, ya que ambas se basan en saludos y despedidas, y en la expresión de sentimientos y emociones, y su puntaje es muy parecido también, dado que en ambas se evidencia un mayor porcentaje de usos planeados que de usos ejecutados, se deben implementar estrategias de saludo y expresión de sentimientos en las futuras unidades didácticas, está bien que suele ser algo espontáneo, pero la escuela no refuerza esta parte y debe ser una manera de innovar las prácticas pedagógicas.

Para finalizar la categoría que está siendo analizada, es necesario poder observar los resultados sobre los intercambios comunicativos entre estudiantes relacionados con el contenido, lo cual consiste en el trabajo en equipo y el compartir información en los procesos educativos, se observa un puntaje de 3 en usos planeados y 24 en usos ejecutados, lo que deja ver que el trabajo en equipo, donde los estudiantes realizan actividades juntos y de forma colaborativa para cumplir un objetivo en común, se evidencia más en la práctica, que lo que se puede anticipar en la planeación. Por lo que debe ser una característica más potencializada si se realiza una adecuada planeación.

Desde el punto de vista educativo y desde la experiencia en las prácticas pedagógicas, la planificación y la ejecución tienen una gran distancia cuando se trata de utilizar las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje, ya que se planea pensando en las potencialidades de las estas tecnologías y en este caso del relato digital como instrumento mediador entre los profesores y el contenido, pero se olvida la brecha entre la teoría y la práctica, es necesario destacar el aporte de Cabero Almenara “Es importante tener presente que los problemas hoy para su incorporación no son tecnológicos, ya contamos con unas tecnologías sostenibles y con estándares aceptados, que nos permiten realizar diferentes tipos de cosas, y con unos parámetros de calidad y fiabilidad

notablemente aceptables. Los problemas posiblemente vengan en saber qué hacer, cómo hacerlo, para quién y por qué hacerlo”<sup>121</sup>

### 6.3.4 Relato digital como instrumento mediador de la actividad conjunta desplegada en la realización de la tarea

A continuación, se presenta la tabla en donde se analizan los resultados en torno a la categoría “Relato digital como instrumento mediador de la actividad conjunta desplegada en la realización de la tarea”:

**Tabla 8:** Relato digital como instrumento mediador de la actividad conjunta desplegada en la realización de la tarea

Categorías de uso	criterios de uso	Total planeado	Total ejecutado	Diferencia
<b>Relato digital como instrumento mediador de la actividad conjunta desplegada en la realización de la tarea</b>	<b>Auxiliares o amplificadores de determinadas actuaciones del profesor</b>	<b>15</b>	<b>38</b>	<b>-23</b>
	<b>Auxiliares o amplificadores de determinadas actuaciones del estudiante</b>	<b>7</b>	<b>11</b>	<b>-4</b>
	<b>Realizar seguimiento</b>	<b>4</b>	<b>26</b>	<b>-22</b>
	<b>Apoyo para el desarrollo de las actividades y de los productos</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	<b>-4</b>

*Fuente: elaboración realizada por las autoras de la investigación con datos recolectados en la misma*

<sup>121</sup> CABERO. Julio. Las necesidades de las TIC en el ámbito educativo: oportunidades, riesgos y necesidades. Tecnología y Comunicación Educativas Año 21, No. 4. España. Pág. 6

El relato digital como instrumento mediador de la actividad conjunta desplegada en la realización de la tarea, en general demuestra diferencias significativas, predominando los usos dentro del aula que, en la planeación, por medio de características de segundo orden como: auxiliares o amplificadores de determinadas actuaciones del profesor, auxiliares o amplificadores de determinadas actuaciones del estudiante, realizar seguimiento y apoyo para el desarrollo de las actividades y de los productos, a continuación, se caracteriza cada uno con su puntaje respectivo.

En lo respectivo a auxiliares o amplificadores de determinadas actuaciones del profesor, se observa un puntaje de 15 en usos planeados y 38 en usos ejecutados, categoría que se basa en uso de presentaciones y uso de material audiovisual, criterio que no se planea con mucha perspicacia pero que en el momento de la práctica se evidencia notablemente, por ser una clase mediada por TIC.

Analizando el criterio de auxiliares o amplificadores de determinadas actuaciones del estudiante, se puede evidenciar un puntaje de 7 en los usos fuera del aula y 11 en los usos dentro del aula, basada en los aportes que hacen los estudiantes, el intercambio de información y solución de inquietudes de los compañeros, y, por último, mostrar el avance y resultado individual y grupal (evaluación). Es una categoría, que no se planea porque hace parte de esas situaciones relevantes y espontáneas de la clase, pero debe ser algo por mejorar en las planeaciones, ya que se debe seguir innovando y adaptando a los profundos cambios de la sociedad.

Tomando en cuenta la categoría de realizar seguimiento, se obtuvo un puntaje de 4 en usos planeados y 26 en usos ejecutados, una diferencia de -22 en observar los avances y dificultades por parte del profesor y avances y dificultades por parte del estudiante y poder realizar seguimiento a los mismos, fueron acciones constantemente realizadas pero que no fueron planeadas en la unidad didáctica, por los resultados obtenidos en esta categoría, se puede

decir que es necesaria una planeación, se debe potencializar lo que se suele ser común en la práctica educativa, para aprovechar más estas situaciones y así generar un proceso de enseñanza y aprendizaje significativo.

Y para finalizar las categorías de segundo orden, se encuentra el apoyo para el desarrollo de las actividades y de los productos, la cual consiste en solicitar y ofrecer retroalimentación y solicitar y ofrecer orientación y ayuda; esta fue una categoría que no tuvo mayor representatividad, ya que obtuvo un puntaje de 4 en los usos fuera del aula y un puntaje de 8 en los usos que se dieron dentro del aula, esta categoría, debe ser fortalecida ya que la retroalimentación por parte del docente, debe ser planeada, según lo que se espera y tomando en cuenta las posibles dificultades que se pueden presentar con la relación estudiante-contenido, son acciones muy importantes y necesarios para cumplir con las necesidades educativas de los estudiantes.

Frente a lo anterior, cabe decir que hay una potencialidad con respecto a los usos ejecutados, lo cual deja ver una deficiencia en los usos planeados, deja ver la necesidad de planear más los criterios analizados en párrafos anteriores. Según las experiencias en las prácticas pedagógicas, existen diferentes acciones de los estudiantes y de los docentes con respecto a la motivación, trabajo en equipo, compartir información, porque se da de manera espontánea. Se debe pensar en una transformación de los ámbitos escolares donde por medio de las TIC se puedan modificar algunas maneras de llevar a cabo el proceso de enseñanza y aprendizaje y así potenciar diferentes áreas del conocimiento de manera transversalizadas con las TIC.

En cuanto a esta articulación de las TIC con otras áreas del conocimiento, Coll menciona que “las TIC, y en especial algunas aplicaciones y conjuntos de aplicaciones TIC, tienen una serie de características específicas que abren nuevos horizontes y posibilidades a los procesos de enseñanza y aprendizaje y son susceptibles de generar, cuando se explotan adecuadamente, es decir, cuando se utilizan en determinados contextos de uso, dinámicas de innovación

y mejora imposibles o muy difíciles de conseguir en su ausencia”<sup>122</sup> con esto se plantea que la incorporación y el uso de estas tecnologías en el aula de clase podrían transformar los escenarios educativos tradicionales, así mismo el aprendizaje y la calidad de este, y la transversalidad de dichos contenidos mediante la planeación de clases acordes a las necesidades de los estudiantes en un contexto determinado.

#### 6.4 Análisis de las producciones de los estudiantes (relatos digitales)

A continuación, se presentarán los resultados y análisis de los relatos digitales elaborados por los estudiantes con los que se llevó a cabo la investigación “usos reales del relato digital en una experiencia de enseñanza y aprendizaje”, este análisis se realizará tomando como base los siguientes criterios tomados del modelo construido por Lambert<sup>123</sup> para la creación de Relatos Digitales: un punto de vista, una pregunta dramática (Quién soy, de dónde vengo, qué me gusta, qué no me gusta, etc.), contenido emocional, uso de edición de imagen, creatividad, economía (historia atiborrada de efectos), pacing (historia aburrida sin ritmo), uso de la voz, audio empático (relacionada con el contenido), audio anempático (no relacionada con el mismo).

El análisis se realizará con base en la siguiente tabla:

**Tabla 9:** *Relatos digitales realizados por los estudiantes*

	P 1: Amy Tre	P 2: Lisa Kuh	P 3: Thomas	P 4: NICOLAS	P 5: santiago	P 6: sara..wr	P 7: GERONIM	P 8: Miguel A	P 9: Sofia.wr	P 10: David H	TOTALS:
Audio anempático: no relacionada con el mismo.	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Audio empático: relacionada con el contenido	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	11
Contenido emocional	1	1	1	4	2	1	2	1	1	1	15
Creatividad	0	0	0	0	0	1	2	0	0	1	4
Economía (historia atiborrada de efectos)	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	4
Pacing (historia aburrida sin ritmo)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Un punto de vista	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	2
Una pregunta dramática (Quién soy, de dónde vengo, qué me gusta, qué no me gusta, etc.)	0	0	0	0	3	0	0	0	1	0	4
Uso de edición de imagen	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	4
Uso de la voz	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	3
TOTALS:	3	3	5	6	7	4	7	3	3	6	47

Barcelona. Vol. 38. Pág. 117.

<sup>123</sup> Ibid

*Fuente: elaboración realizada por las autoras de la investigación con datos recolectados en la misma*

*Fuente: resultado de la codificación de los relatos digitales por medio de la herramienta "ATLAS TI"*

Se dará paso inicialmente al contenido emocional evidenciado en este, el cual fue muy elevado en cada uno de los relatos digitales realizados por los estudiantes, ya que durante el proceso de realización de la historia lo que ellos buscaban era generar sentimientos en la audiencia, hacer de su video algo único que llegara a sus compañeros de manera especial.

Así mismo, en los videos de manera directa o indirecta se presenta mucho el valor de la familia, el amor hacia a ella, la felicidad y la vida, lo cual resalta el vínculo familiar de los participantes y las emociones que su familia les transmite, evidenciándose así que este fue el mayor sentido comunicativo que se presentó en los videos. Así como dice Brunner "creamos y recreamos la identidad mediante la narrativa, el yo es un producto de nuestros relatos y no una esencia por descubrir cavando en los confines de la subjetividad. Está demostrado que sin la capacidad de contar historias sobre nosotros no existiría una cosa como la identidad"<sup>124</sup> ya que cada participante adquirió su identidad, distinguiéndose de sus compañeros porque cada uno plasmó en su video su entorno, lo que lo rodea, resaltó lo propio de sus vivencias se dedicaron a pensar en su vida y sus momentos más característicos.

Además, como se ha dicho en esta investigación los relatos digitales en relación con el pensamiento narrativo no son un proceso fácil pues lo que se pretende es generar sentimientos, sensaciones y emociones al momento de narrar historias, pero para que se de este, se deben contar con una serie de habilidades y destrezas que permitan integrar las diferentes competencias adquiridas a través del uso lenguaje.

---

<sup>124</sup> BRUNER, Jerome. La fábrica de historias. Derecho, literatura, vida. Pag.122. Argentina 2003

Relacionado con lo anterior, los códigos “un punto de vista” y “una pregunta dramática” no tuvieron tanta relevancia en estos relatos digitales, ya que como se mencionó anteriormente, los estudiantes estuvieron más enfocados en transmitir emociones y sentimientos, que pensamientos relacionados con un tema específicos, o partir de una pregunta un su relato, pero de manera implícita se pudo observar que en el transcurso de sus videos responden a preguntas como de dónde vienen, lo que les gusta que también fue una de las partes que más se propuso, los estudiantes querían dar a conocer lo que más les gustaba hacer en su tiempo libre o en formación informal, entre otras.

Esto de los puntos de vista y la pregunta dramática, nos permite retomar a Robin<sup>125</sup> con su implemento de los relatos digitales en el ámbito educativo en la secuencia que llamó “lecciones aprendidas”. Que cuenta con 7 pasos de los cuales se resaltará el tercero que dice: usar palabras, ideas, expresiones y emociones propias para que se pueda evidenciar el punto de vista personal del creador de este relato. Dar el crédito correspondiente a las fuentes consultadas si es este el caso. Se recalca este parte por el punto de vista, que se relaciona igualmente con los sentimientos y las vivencias de los estudiantes, siendo algo personal, cada uno en su relato transmitía sus vivencias personales y buscaba expresar sus puntos de vista de manera implícita referente a la familia, los amigos y el amor hacia ellos.

El uso de edición de imagen con un puntaje de 4, alude a la categoría de relato digital como mediador entre los estudiantes y el contenido mencionada en páginas anteriores, precisamente haciendo uso de aplicaciones digitales como Pixlr para hacer modificaciones a algunas imágenes que lo requerían. Al surgir la necesidad de editar algunas imágenes la docente guio a los estudiantes en este proceso proporcionando el paso a paso para garantizar un mejor

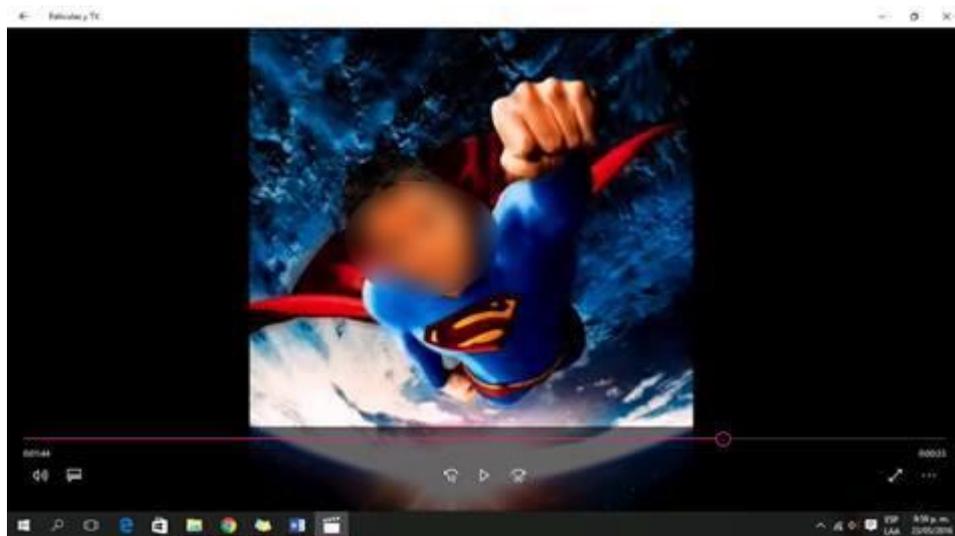
---

<sup>125</sup> RB. Robin. 2005 the educational uses of Digital Storytelling. Citado por LONDOÑO, Gloria. Relatos digitales en educación. Tesis doctoral (en línea) Barcelona España. Universidad de Barcelona. 2013. Citado el 17-10-2015.

aprendizaje, luego de ver el proceso para editar imágenes a través de esta herramienta los estudiantes estuvieron en capacidad de repetir lo aprendido en sus casas y replicarlo en los relatos digitales.

A continuación, una imagen editada por uno de los estudiantes y puesta en su relato digital:

**Ilustración 1.** Relato digital



*Fuente: tomado de un relato digital elaborado por uno de los estudiantes.*

En la creación de relatos digitales sin duda alguna se necesita hacer uso de la creatividad siendo ésta otro criterio tenido en cuenta en este análisis con el puntaje de 4 según los datos proporcionados. La creatividad es ese estilo, forma única y sin igual que tiene cada persona para desarrollar ciertas actividades y ponerle su sello a sus creaciones, la cual hace que lo que se realice sea agradable y diferente a lo convencional, de esta forma autores como Sternberg<sup>126</sup> definen la creatividad como un fenómeno de múltiples facetas, tres de las cuales resultan críticas: la inteligencia, el estilo intelectual y la

---

<sup>126</sup> Sternberg, Creatividad y pensamiento divergente, desafío de la mente o del ambiente, 2010 [citado el 23/05/2016] Disponible en:

<file:///C:/Users/EQUIPO/Downloads/Documents/Creatividad\_y\_pensamiento\_divergente.pdf>

personalidad, de la definición anterior acerca de la creatividad cabe resaltar aspectos como la personalidad ya que esta por lo general siempre está ligada con el nivel de creatividad de cada individuo, dentro del marco de esta investigación se notó en muy pocos niños cierto grado de creatividad, la gran mayoría de los niños acude a lo convencional que siempre han visto, son muy pocos los que se salen del esquema tradicional y hacen nuevas e interesantes propuestas para la creación de relatos digitales.

Ligado a lo anterior, otro criterio importante a mencionar es la economía en la historia también con el 4 el cual hace alusión a uno de los 7 elementos mencionados por el autor Lambert<sup>127</sup> para la creación de los relatos digitales, este consiste en conscientemente economizar idioma en relación a la narrativa.

En la creación de relatos digitales es necesario que el autor tenga en cuenta este criterio ya que, si se excede con la narración que estaría representada en el texto, esto seguro va a cansar la vista de quien esté viendo su relato digital, también se debe hacer economía de imágenes y efectos especiales, se debe tener una medida proporcionada para transmitir el mensaje que se quiere sin cansar al espectador sin restarle belleza y estilo a su historia.

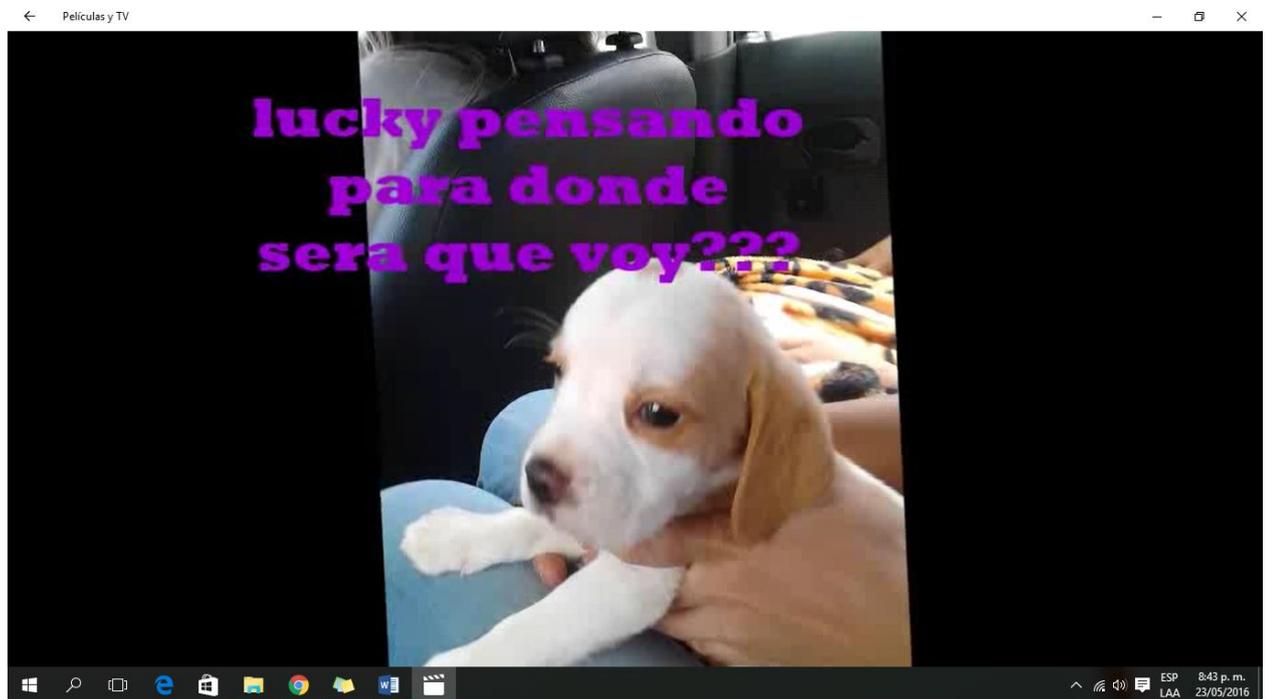
Para continuar, el pacing (historia aburrida sin ritmo), no se evidencia en los relatos digitales realizados por los estudiantes, con un puntaje de 0, ya que todos hicieron el esfuerzo de transmitir algo que ellos quisieran de manera divertida o entretenida y fue algo que se logró, unos en mayor medida que otros, pero en todos los vídeos se pudo observar características que permitían que el espectador se divirtiera.

---

<sup>127</sup> LAMBER, J. Digital Storytelling: Capturing lives, Creating Community (3<sup>rd</sup> ed.). Berkely, CA: Digital Diner Press. 2009. Citado por Long Bonnie. Irish learning technology association. Welcome to the Digital Storytelling SIG. [Citado EL 23/05/2016]. Disponible en: <<http://ilta.ie/2011/02/test-content/>>

Uno de los vídeos que ocasionaron risa, fue el de un compañero que hablaba de su mascota, pero formulaba preguntas como si fueran formuladas por la mascota, por ejemplo:

**Ilustración 2. Relato digital**



*Fuente: tomado de un relato digital elaborado por uno de los estudiantes.*

El uso de la voz en los relatos digitales elaborados por los estudiantes, tuvo un puntaje de 3, porque de 10 vídeos que fueron analizados, solo tres de los estudiantes utilizaron su voz para contar la historia, los demás utilizaron texto acompañado de música, este puntaje hace reflexionar sobre la importancia de motivar a los estudiantes en el uso de la voz en los relatos digitales, porque así como lo define Porter<sup>128</sup> los relatos digitales son narraciones digitales que se basan en el antiguo arte de la narración oral y se materializan a través de la utilización de herramientas técnicas, con el fin de tejer cuentos personales

---

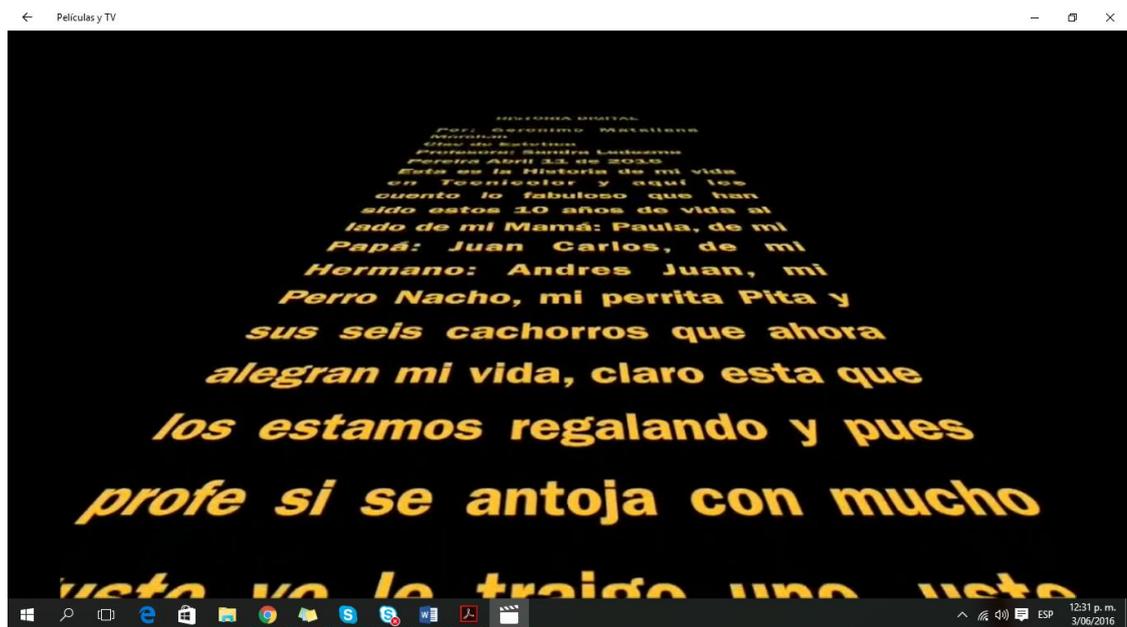
<sup>128</sup> PORTER, B. DigiTales: The art of telling digital stories. Sedalia, CO: BJP Consulting. 2004. Citado por Long, Bonnie. Irish learning technology association. Welcome to the Digital Storytelling SIG. [Citado el 17 de octubre de 2015]. Disponible en: < <http://ilta.ie/2011/02/test-content/>>

usando imágenes, gráficos, música y sonidos mezclados con la voz propia del quien las hace.

En la misma línea, se esboza y analiza el uso del audio empático, el cual consiste en que el audio que se utilice esté relacionado con el contenido, ya sea la historia, las imágenes o la coherencia entre lo que se dice y se muestra, el puntaje obtenido en este criterio fue de 11, ya que se evidencia de manera coherente el uso de audios empático en cada uno de los vídeos, teniendo en cuenta que se debe mantener una coherencia entre lo que se está mostrando en la imagen y entre el tipo de música o sonido utilizado.

Uno de los ejemplos fue el de un estudiante, que quiso realizar la presentación de su relato digital con la banda sonora de “STAR WARS” y también utilizó la manera de presentar los vídeos de la misma serie, a continuación, una foto:

**Ilustración 3.** *Relato digital*



*Fuente: tomado de un relato digital elaborado por uno de los estudiantes.*

Con lo anterior se puede decir que, en esta investigación, se llevó a cabo un proceso en donde los estudiantes pudieron comprender la importancia de la

utilización del audio, entendiendo que se debe llevar una coherencia de este a lo largo del vídeo.

También, se puede decir que los estudiantes comprendieron que el lenguaje en el uso de las TIC no hace alusión solamente a la decodificación de códigos escritos, sino que se hace necesaria la utilización de mensajes construidos a partir de la interacción de imágenes y sonidos. Este criterio pertenece a la categoría de lenguaje audiovisual porque busca comunicar algo por medio de sonidos e imágenes.

Con relación a lo anterior, menciona Ferrés “Hablamos de comunicación audiovisual para referirnos a todas aquellas producciones que se expresan mediante la imagen y/o el sonido en cualquier clase de soporte y de medio, desde los tradicionales (fotografía, cine, radio, televisión, vídeo) hasta los más recientes (videojuegos, multimedia, Internet...)”<sup>129</sup>

Por último, el uso de audio anempático, no fue predominante en la realización de los relatos digitales porque se realizó un buen proceso de retroalimentación y socialización sobre lo que es el lenguaje audiovisual, y al tener un puntaje alto el criterio anterior, este tiene un puntaje nulo, a causa de los resultados positivos con respecto al audio empático, ya que todos los vídeos que utilizaron audio, fue acorde con el contenido del mismo, teniendo en cuenta el ritmo y el tipo de música según la ocasión.

Con el fin de concluir este apartado de análisis e interpretación de información, todo lo anterior hace especial énfasis en la importancia de la relación del triángulo didáctico en la interacción con las TIC, y en la necesidad de planear los diferentes criterios, pero también en procurar su potencialización en el momento de ejecución dentro del aula.

---

<sup>129</sup> Ferrés. Joan. La competencia en comunicación audiovisual: propuesta articulada de dimensiones e indicadores. P. 17 [citado el 14 octubre del 2015] disponible en < <https://goo.gl/UTF8xB>>.

## 7. CONCLUSIONES

Luego del desarrollo de la investigación enfocada en la comprensión de los usos reales del relato digital en una experiencia de enseñanza y aprendizaje en el contexto de básica primaria aplicada en el grado quinto del Colegio Americano de la ciudad de Pereira, se puntualizan los siguientes aspectos de acuerdo a cada uno de los objetivos específicos de la investigación.

### **Identificación y descripción de usos planeados del relato digital en una experiencia de enseñanza y aprendizaje.**

- En la identificación y la interpretación de los usos planeados de esta investigación, se puede concluir, que uno de los elementos predominantes fue la comunicación entre docente-estudiante y entre los mismos estudiantes mediada por el relato digital, ya que constantemente en la planeación se evidenciaron intercambios comunicativos relacionados o no con el contenido que jugaron un papel fundamental en la construcción del conocimiento y el sentido que se le dio a éste tanto por parte de los estudiantes como del docente, porque durante los diferentes momentos se observó cómo avanzaron los procesos de aprendizaje a través de las charlas que se planearon y los intereses y emociones de cada uno de los participantes.

En relación a lo anterior, la autora Fernández<sup>130</sup> resalta en su investigación que “las ventajas de las TIC según su perspectiva son: interés, interactividad, cooperación, iniciativa, creativa, comunicación, autonomía, alfabetización digital y audiovisual entre otras.” De acuerdo con esto y en comparación con esta investigación, se puede afirmar que las TIC trabajadas en el marco de un

---

<sup>130</sup> INMACULADA FERNÁNDEZ. Revista Educrea. Las TICs en el ámbito educativo. Recuperado de: <http://educrea.cl/las-tics-en-el-ambito-educativo/> 24/08/2015

relato digital, si son facilitadoras de procesos comunicativos dentro de un proceso de enseñanza y aprendizaje.

- Se constata también desde los usos planeados en relación con esta investigación que la relación entre los profesores y el contenido mediante el relato digital no se fortaleció y fue de los aspectos menos relevantes dentro de esta, ya que la docente mostró un temor por trabajar en escenarios educativos poco usados por ella como son las TIC junto con el relato digital en relación a la tarea de enseñanza y aprendizaje. A esto, Cabero y Díaz Barriga<sup>131</sup> coinciden en que el problema principal que presentan los docentes en cuanto a la implementación de estas tecnologías en el ámbito educativo inciden en que no saben qué hacer, como hacerlo, para quién y por qué hacerlo; dada la falta de capacitación. Por lo cual hay que seguir trabajando con las posibilidades que ofrecen las tecnologías para que los docentes se relacionen con el contenido de una manera significativa y que sus miedos frente a la incorporación de las TIC queden atrás, para así permitir a sus estudiantes construir conocimiento de maneras diferentes.

Expuestas las conclusiones anteriores, se observa que la planeación de los relatos digitales en esta experiencia, fueron pensadas como un espacio fuertemente comunicativo en el cual se producirían interacciones claves entre los participantes que llevarían a nutrir el proceso de la relación de enseñanza y aprendizaje. Por otro lado, también se observó que los intercambios docente-contenido se relacionaron con en el temor y la ansiedad por incorporar en su clase las nuevas tecnologías de acuerdo con este primer momento de la investigación.

---

<sup>131</sup> CABERO. Julio. Las necesidades de las TIC en el ámbito educativo: oportunidades, riesgos y necesidades. Tecnología y Comunicación Educativas Año 21, No. 4. España. Pág. 6

En concordancia con lo anterior, cabe resaltar algunas recomendaciones para el trabajo docente mediado por TIC, expuestas en el referente de esta investigación, las cuáles son propuestas por IBERTIC<sup>132</sup> (Instituto Iberoamericano de TIC y Educación) entidad que promueve diferentes programas vinculados con las TIC como lo son: RELPE<sup>133</sup>, VIRTUAL EDUCA<sup>134</sup>, TEIB<sup>135</sup>, ALFABETIC<sup>136</sup>; estos se preocupan para que los docentes tengan constante capacitación en esta área, realizando distintos cursos de formación y concursos donde se puedan evidenciar las experiencias y el compromiso.

### **Identificación y descripción de los usos ejecutados en una experiencia de enseñanza y aprendizaje.**

- Alrededor de los usos ejecutados durante esta experiencia de enseñanza y aprendizaje se puede concluir que la prevalencia de los procesos comunicativos dados entre los participantes fue notoria, siendo el relato digital el instrumento mediador entre estas interacciones comunicativas. La comunicación que se dio en el aula básicamente giró en torno a las intervenciones del docente con sus estudiantes relacionados con el contenido como ente mediador en el apoyo del proceso dado que la construcción de relato digital fue un conocimiento nuevo para los estudiantes y ellos necesitaron mucho de la ayuda del docente para resolver todas las dudas que tenían fortaleciéndose así el proceso comunicativo.

---

<sup>132</sup> IBERTIC. Iberoamérica. Disponible en: <http://www.ibertic.org>. 31/05/2016

<sup>133</sup> Red latinoamericana de portales educativos. RELPE. 16 países latinoamericanos. 2004. Disponible en: <http://www.relpe.org/> 31/05/2016

<sup>134</sup> Organización de los Estados Americanos. Virtual Educa. Latinoamérica. 2001. Disponible en: <http://virtualeduca.org/>31/05/2016

<sup>135</sup> Asociación de las Televisiones Educativas y Culturales Iberoamericanas. TEIB. Iberoamérica. 1992. Disponible en: <http://www.nci.tv/index.php/home/menunosotros/submenu-teib/subsubmenu-programa-teib>. 31/05/2016

<sup>136</sup> Organización de Estados Iberoamericanos. ALFABETIC. Argentina. 2000. Disponible en: <http://alfabetic.educativa.org/> 31/05/2016

Según Arcos, Ortega y Amilburu<sup>137</sup> el proceso de una buena historia digital tiene cuatro fases importantes: obtener información, analizarla, crear y componer la historia y, por último, comunicarla. Durante estas etapas, el estudiante pone en práctica diversas tareas que contribuyen al desarrollo de distintas habilidades comunicativas, de acuerdo a lo expuesto por el autor una de esas cuatro etapas que más se evidenció en la creación del relato digital fue la comunicativa dado a las diversas interacciones que se dieron alrededor de los contenidos entre los participantes.

- Se evidencia además desde los usos ejecutados que el relato digital se constituyó en un instrumento mediador entre los estudiantes y el contenido, ya que alrededor de éste se abordaron temas como la narración, planos audiovisuales y edición de imagen, creación del guion, que eran necesario para la construcción de la historia que se quería contar, también permitió el trabajo con herramientas digitales como Word, Pixlr, Movie Maker, Engrade, Google Drive, correo electrónico, algunas de ellas constituyeron un contenido nuevo para muchos estudiantes.

Referente a esto, Herreros afirma: “el uso educativo del relato digital promueve la alfabetización digital, el alfabetismo escrito, el alfabetismo oral, el pensamiento crítico, la creatividad, la imaginación, la integración de diferentes competencias y habilidades; dota de significado las experiencias personales y ayudan a crear identidad y, además, son un elemento muy motivador para el alumnado”.<sup>138</sup> En relación con esta investigación permite afirmar que a través

---

<sup>137</sup> LARENAS, Claudio. usos pedagógicos de los relatos digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés 2009 España. N 24. P. 59 disponible en: < file:///C:/Users/EQUIPO/Downloads/Documents/n24-04.pdf> [citado el 28/05/2016/]

<sup>138</sup>El uso educativo de los relatos digitales personales como herramienta para pensar el yo, Miguel Herreros [en línea]. Disponible en: file:///C:/Users/HP/Downloads/260204-350600-1-SM%20(1).pdf [Citado 05.09-2015]

del relato digital se potencia en los estudiantes diferentes habilidades que permiten un mejor manejo de las herramientas que ofrecen las TIC además del contenido conceptual al que pueden acceder como sucedió en este caso específico donde hubo que potenciar un conocimiento para que pudieran llegar a la adquisición de nuevas experiencias.

Finalmente, relacionando las anteriores conclusiones en torno a los procesos ejecutados sobre el relato digital en esta investigación, se puede afirmar que la comunicación fue un eje central en los usos ejecutados de esta ya que sin intercambios comunicativos no habría avances en torno al aprendizaje, e igualmente en términos conceptuales el contenido que se abordó fue suficiente para la realización del relato porque los temas abordados fueron una guía necesaria para llegar a un producto final.

De acuerdo con lo expuesto anteriormente, es recomendable el uso frecuente de los relatos digitales en el aula debido a las diferentes habilidades que este refleja frente al trabajo mediado por TIC, además porque está relacionado con la cotidianidad como lo señala Bruner: “creamos y recreamos la identidad mediante la narrativa, el yo es un producto de nuestros relatos y no una esencia por descubrir cavando en los confines de la subjetividad. Está demostrado que sin la capacidad de contar historias sobre nosotros no existiría una cosa como la identidad”<sup>139</sup>

### **Contrastación de usos planeados y usos ejecutados para la interpretación de los usos reales del relato digital.**

- La contrastación de los usos planeados y los ejecutados permite inferir que los usos reales del relato digital en el contexto aplicado se centran en las potencialidades comunicativas que ofrece este tipo de temas en el trabajo mediado por TIC, en los cuales se presentan interacciones

---

<sup>139</sup> BRUNER, Jerome. La fábrica de historias. Derecho, literatura, vida. Pag.122. Argentina 2003

desde la unidad didáctica hasta el proceso de desarrollo, evidenciando una serie de diferencias en cuanto a los intercambios comunicativos no relacionados con el contenido tanto entre docente-estudiante como entre los mismos estudiantes, fue algo que se planeó de forma muy significativa, pero al compararlo con el proceso de ejecución se evidencia una gran diferencia que lleva a afirmar que hubo una separación entre lo planeado inicialmente y lo que puso en práctica por factores como el tiempo, y el enfoque puntual en cada sesión referente al contenido.

Igualmente se pudo evidenciar que los intercambios comunicativos centrados en el contenido entre los participantes de esta investigación fueron mayores durante la ejecución que la planeación, lo cual también permite decir que aspectos como la motivación, el trabajo en equipo y la guía del docente pueden tener variación entre lo planeado y lo ejecutado ya que no se puede controlar momentos que surgen espontáneamente de acuerdo a lo que sucede en la clase.

- Referente a esta contrastación, se evidenció que la categoría menos relevante tanto en lo planeado como en lo ejecutado fue el intercambio docente-contenido frente al relato digital, esto se debe a la poca preparación que tiene el docente para el manejo de las nuevas aplicaciones digitales, a lo que Sáez López en su investigación, acerca de las opiniones de los docentes respecto al uso de las tecnologías de la información y la comunicación en el quehacer pedagógico afirma que: “se aprecia que los docentes valoran las tecnologías, sin embargo, gran parte de ellos, no las aplican en la práctica real” <sup>140</sup>. Lo que lleva a decir que a la hora de aplicar las TIC se presentan inseguridades por la poca

---

<sup>140</sup> JOSÉ MANUEL SÁEZ LÓPEZ. Opiniones y práctica de los docentes respecto al uso Pedagógico de las tecnologías de la información y la Comunicación. Recuperado de: <http://www.ujae.es/revista/reid/revista/n5/REID5art5.pdf> 25/08/2015

preparación frente al uso de estas, pero la iniciativa y la motivación existe en algunos docentes, como el que que hizo parte de esta investigación.

Dicho lo anterior, en esta investigación tanto en la planeación como en la ejecución, las relaciones se centraron en las interacciones bidireccionales que surgieron en torno al profesor y los estudiantes, tanto relacionado con el contenido como no. Además, no fue significativa la relación establecida entre el docente y el contenido mediada por el relato digital.

Desde esta investigación se buscó aportar al estudio de la incorporación de las TIC en el trabajo en el aula, desde la planeación, la ejecución y la contrastación de los usos de los relatos digitales, razón por la cual para finalizar se recomienda seguir explorando el uso de esta herramienta para el desarrollo del pensamiento narrativo, el lenguaje audiovisual, el uso de herramientas tecnológicas, entre otros, como un espacio en el que se puedan llevar a cabo procesos de enseñanza y aprendizaje.

## 8. BIBLIOGRAFÍA

- ÁLVAREZ, Carmen. SAN FABIÁN, José Luis. La elección de estudio de caso en investigación educativa. [en línea]. Gazeta de Antropología. 2012. [Citado el 2014-10-30]. P.4. Disponible desde <<http://hdl.handle.net/10481/20644> >
- ADELL, Jordy. TPACK modelo pedagógico. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=wnwmWNtEoUs>
- ADELL SEGURA, Jordi, CASTAÑEDA QUINTERO, Linda. Tecnologías emergentes, ¿pedagogías emergentes? En: HERNÁNDEZ ORTEGA, José, et al. Tendencias emergentes en Educación con TIC. Barcelona: Asociación Espiral, Educación y Tecnología. 2012. p. 13 – 32.
- ADELL, Jordi. Webinar #4: Entornos personales de aprendizajes, por Jordi Adell [Video]. Eduland.es,2014. 16 minutos con 44 segundos.
- AREA, Manuel. Entrevista Joan Ferrés. En: ordenadores en el aula. España. 2007. [citado el 19 de octubre de 2015] disponible en <<http://goo.gl/5JipGn>>.
- BANGEMANN, Martin. Europa y la sociedad global de la información: recomendaciones al Consejo de Europa, citado por COLL, César. Psicología de la educación y prácticas educativas mediadas por las tecnologías de la información y la comunicación: Una mirada constructivista. En: Revista Electrónica Sinéctica, núm. 25, agosto-enero, 2004, pp. 1-24
- BARTOLOMÉ. Antonio. El lenguaje audiovisual. Barcelona: 2005. P. 3. [Citado el 14 de octubre de 2015]. Disponible en< <http://goo.gl/W00LYD>>
- BLANCO, Roberto. La programación en el aula: la unidad didáctica. Didáctica de la tecnología. Documento PDF
- BRUNER, Jerome. La fábrica de historias. Derecho, literatura, vida. Pag.122. Argentina 2003

- BRUNER, Jerome. Realidad mental y mundos posibles. Barcelona, España. 1998. [citado el 14 de octubre de 2015].
- BURN, Ken & REED, 1999 Citado por Sylvester, R., & Greenidge, W. Digital Storytelling: Extending the Potential for Struggling Writers. *The Reading Teacher*, 63(4), 2009, December. 284–295. [Citado el 17 de octubre de 2015]. Disponible en: <<http://www.readingrockets.org/article/digital-storytelling-extending-potential-struggling-writers>>
- Cabero. Julio. Las necesidades de las TIC en el ámbito educativo: oportunidades, riesgos y necesidades. *Tecnología y Comunicación Educativas Año 21, No. 4. España. Pág. 6*
- CARDENAS, CARDONA. Juan Manuel, Luz Ángela. La BURBUJA de innovaciones. [en línea]. Disponible desde: <http://www.sociedadennovimiento.com/index.php/83-sociedad-en-movimiento/882-la-burbuja-de-inovaciones>. [citado el 22-08-2015].
- CASTAÑEDA, L; ADELL, J. Entornos personales de aprendizaje: claves para el ecosistema educativo en red. Alcoy: Marfil, 2013. 197 p.
- Castell, M. Internet y la Sociedad Red. 2002. P 1. [citado el 14 de octubre del 2015]. Disponible en <http://tecnologiaedu.us.es/tecnoedu/>.
- CASTELLS, Manuel. La Era de la Información: La sociedad red. Primera edición. España: siglo xxi, 1996. 40 p.
- CERRO, Sandra. Orígenes de la escritura. P. 8. [citado el 15 de octubre de 2015] Disponible en <<http://goo.gl/uhmY3d>>
- CIRO. Lirian. Lenguaje audiovisual y lenguaje escolar: dos cosmovisiones en la estructuración lingüística del niño. *Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal Sistema de Información Científica*. Medellín: 2007. [Citado el 16 de octubre de 2015]. Disponible en <<http://nubr.co/hnkdkK>>
- COLL, César. Psicología de la educación y prácticas educativas mediadas por las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Una

mirada constructivista. En: Revista Separa. Barcelona (España), p. 24. [citado el 12-10-2015]. Disponible en: <<http://goo.gl/UOd616>>

- COLL. Aprender y enseñar con el tic: expectativas, realidad y potencialidades. Universidad de Barcelona. Vol. 38. Pág. 117.
- COLL. César. Aprender y enseñar con las tecnologías de la información y la comunicación. En Psicología de la educación virtual. Ediciones Morata, SL, Madrid (España), p. 16. [citado el 12-10-2015]. Disponible en:<<http://goo.gl/aZP0Bn>>
- COLL. CÉSAR Aprender y enseñar con las TIC: expectativas, realidad y potencialidades. Recuperado de: <http://internetyesc.blogspot.com/2013/05/cesar-coll-aprender-y-ensenar-con-las.html> 24/08/2015
- Colombia aprende, la red de conocimiento, programa nacional de nuevas tecnologías [en línea]. Disponible en: <http://www.colombiaprende.edu.co/html/home/1592/article-102549.html> [citado el 22-08-2015].
- ConVertic, MinTic [en línea]. Disponible en <http://micrositios.mintic.gov.co/convertic/> [citado el 22-08-2015].
- CUADRADO, Toni. características de la comunicación audiovisual. P. 12. [citado el 14 de octubre de 2015] disponible en < <http://goo.gl/3lm4sG>>.
- EDUCAR. Historia de las TIC: principales movimientos y producciones. En: Investigaciones sobre la aplicación de las TIC en el campo educativo. Ciudad Autónoma de Buenos Aires (Argentina), Edu.ar S. E., 2008[Citado el 12-10-2015]. Disponible desde:<<https://goo.gl/67i82C>>
- El uso educativo de los relatos digitales personales como herramienta para pensar el yo, Miguel Herreros [en línea]. Disponible desde: [file:///C:/Users/HP/Downloads/260204-350600-1-SM%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/HP/Downloads/260204-350600-1-SM%20(1).pdf) [Citado 05.09-2015]

- Ferrés. Joan. La competencia en comunicación audiovisual: propuesta articulada de dimensiones e indicadores. P. 17 [citado el 14 octubre del 2015] disponible en < <https://goo.gl/UTF8xB>>.
- FRIDA DÍAZ BARRIGA. UNAM, MÉXICO. Metas educativas 2021. Recuperado de: <http://www.oei.es/metas2021/expertos02.htm> 24/08/2015
- Grant J, Elliot T, Weaver M, Bartolucci A, Newman J. Telephone Intervention with Family Caregivers of Stroke Survivors after Rehabilitation.
- Gregori-Signes, C. y Pennock-Speck, B. (2012). Digital storytelling as a genre of mediatized selfrepresentations: an introduction. Digital Education Review, 22,1-8. Recuperado de <http://greav.ub.edu/der>
- HEDRA, Clara. Barcelona, España. 2013. Dos formas de pensar: [citado el 14 de octubre de 2015]. Disponible en: < <https://claraducht.wordpress.com/tag/pensamiento-narrativo/>>
- INMACULADA FERNÁNDEZ. Revista Educrea. Las TICS en el ámbito educativo. Recuperado de: <http://educrea.cl/las-tics-en-el-ambito-educativo/> 24/08/2015
- JOSÉ MANUEL SÁEZ LÓPEZ. Opiniones y práctica de los docentes respecto al uso Pedagógico de las tecnologías de la información y la Comunicación. Recuperado de: <http://www.ujaen.es/revista/reid/revista/n5/REID5art5.pdf> 25/08/2015
- LAMBERT. Joe. Digital education review. HERREROS, Miguel. El uso educativo de los relatos digitales personales como herramienta para pensar el Yo (Self), pág. 70. N°22. Diciembre 2012.
- LAMBERT, J. Digital Storytelling: Capturing Lives, Creating Community (3rd ed.). Berkeley, CA: Digital Diner Press. 2009. Citado por Long, Bonnie. Irish learning technology association. Welcome to the Digital Storytelling SIG. [Citado el 17 de octubre del 2015]. Disponible en: < <http://ilta.ie/2011/02/test-content/>>

- Las TIC y sus aportaciones a la sociedad. En línea Disponible en: <http://www.fongdcam.org/manuales/educacionintercultural/datos/docs/ArticulyDocumentos/GlobaYMulti/NuevasTecno/LAS%20TIC%20Y%20SUS%20APORTACIONES%20A%20LA%20SOCIEDAD.pdf>
- MARCO TEÓRICO: el enfoque interpretativo. [en línea]. [Citado el 2014-10-30]: desde <http://132.248.9.195/pd2006/0605520/A5.pdf>
- MARQUES, Pere. Introducción al lenguaje audiovisual. España. 2003. P. 18. [citado el 19 de octubre de 2015]
- OSORIO, Silvia María, SOFTWARE EDUCATIVO PARA EL BUEN USO DE LAS TIC. Colombia: Universidad Católica de Pereira. 2014. P. 17 [citado el 22-08-2015]. Disponible desde: <http://ribuc.ucp.edu.co:8080/jspui/bitstream/handle/10785/2790/CDMIST99.pdf?sequence=2>
- Pereira vive digital ¿Qué es Pereira digital?, [en línea]. Disponible en <http://www.pereiradigital.gov.co/web/es/que-es> [citado el 22-08-2015].
- PORTER, B. DigiTales: The art of telling digital stories. Sedalia, CO: BJP Consulting. 2004. Citado por Long, Bonnie. Irish learning technology association. Welcome to the Digital Storytelling SIG. [Citado el 17 de octubre de 2015]. Disponible en: < <http://ilta.ie/2011/02/test-content/>>
- Recursos Educativos Abiertos. [en línea]. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. UNESCO. [Citado el 24/08/2015]. Disponible desde: <<http://www.unesco.org/new/es/communication-and-information/access-to-knowledge/open-educational-resources/>>
- RICOEUR, Paul. Digital education review. HERREROS, Miguel. El uso educativo de los relatos digitales personales como herramienta para pensar el Yo (Self), pág. 71 N°22. diciembre 2012.
- Robin B. 2005 the educational uses of Digital Storytelling. Citado por LONDOÑO, Gloria. Relatos digitales en educación. Tesis doctoral (en línea) Barcelona España. Universitat de Barcelona. 2013. Citado el 17-10-2015.

- RODRÍGUEZ ILLERA, José Luis & LONDOÑO, Gloria (2009). Los relatos digitales y su interés educativo. In Educação, Formação & Tecnologias; vol.2 (1); pp. 5-18, Mayo de 2009, disponible URL: <http://eft.educom.pt>.
- SANTOVEÑA. Sonia. Las TIC en la educación: resultados que se ha obtenido cuando se ha aplicado y evaluado. Ditorial A.I.C.A. Barcelona. Pág. 6
- Series guía nº 30, orientaciones generales para la educación en tecnología, [en línea]. Disponible en [http://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-160915\\_archivo\\_pdf.pdf](http://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-160915_archivo_pdf.pdf) [citado el 05-09-2015].
- SÉTRIN, Christine. ROMANOS, GRIEGOS, EGIPCOS Y BABILONIOS : EL MUNDO ANTIGUO EN LA NARRATIVA OCCIDENTAL DE 1750 A 1935. Diciembre 2013. [citado el 31 de octubre de 2015]. Disponible en: <<https://bibliotecavilareal.wordpress.com/tesoros-digitales/novela-arqueologica/>>
- SIERRA, Guillermo. Principios básicos de lenguaje audiovisual. En: colección fascículos digitales competencias en TIC. Argentina: Mara Mobilia, fascículo 6. P. 6. [citado el 15 de octubre del 2015]. Disponible en < <http://goo.gl/S8HoUN>>.
- SIEMENS, George. Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital, [en línea]. 2004 [Citado el 18 de octubre de 2015. Disponible desde: <[http://apliedu.xtec.cat/wikiform/wikiexport/\\_media/cursos/tic/d006/modul\\_1/conectivismo.pdf](http://apliedu.xtec.cat/wikiform/wikiexport/_media/cursos/tic/d006/modul_1/conectivismo.pdf)>
- SIEMENS, George. Knowing Knowledge, Citado por DEL VALLE, Ingrid. Teoría de la conectividad como solución emergente a las estrategias de aprendizaje innovadoras. Madrid: Universidad Rafael Velloso Chacín, 2009. p. 17.
- SMORTI, Andrea. Concept development in childhood: logical and narrative aspects. Paper presented at IInd conference for sociocultural

research Vygotski-Piaget [citado el 15 de octubre de 2015]. Disponible en: <[http://www.educazione.it/public/EJSP%204-2\\_1.pdf](http://www.educazione.it/public/EJSP%204-2_1.pdf)>

- Vega, Eugenio. Definición y orígenes del audiovisual. P. 3. [citado el 15 de octubre del 2015]. Disponible en <<http://goo.gl/aQJyDQ>>.
- Vive digital Colombia, Mintic [en línea]. Disponible en: <http://www.mintic.gov.co/portal/vivedigital/612/w3-article-1511.html> [citado el 22-08-2015].
- WAHEED KHAN Abdul. Estándares de competencia en TIC para docentes. Organización de las naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. UNESCO. Londres. Enero. 2008 p. 2-3
- WEIMER, Maryellen. Los relatos digitales y su interés educativo. RODRÍGUEZ, José Luis. LONDOÑO, Gloria. Universidad de Barcelona. 2009

## 9. ANEXOS

### Cuestionario de conocimientos previos

NARRACIÓN	
PREGUNTAS	JUSTIFICACIÓN
¿Alguna vez has escrito una historia?	Explica tu respuesta:
¿Sabes cuáles son los momentos de una historia?	¿Cuáles son?
¿Cuál es el propósito de escribir una historia?	Explica el propósito

USO DE HERRAMIENTAS	
PREGUNTAS	JUSTIFICACIÓN
¿Sabes prender el computador?	Describe el proceso:
¿Usas el computador frecuentemente?	¿Para qué actividades?
¿Sabes usar Microsoft Word?	¿Cómo y para qué lo usa?

¿Alguna vez has usado Movie Maker?	¿Sabes para qué sirve?
------------------------------------	------------------------

USO DE INTERNET	
PREGUNTAS	JUSTIFICACIÓN
¿Sabes buscar información e imágenes en la web?	Describe El proceso
¿Tienes alguna cuenta en una red social o un correo electrónico?	¿Cuál?
¿Sabes para qué sirve Youtube?	¿Cómo y para qué lo usas?

### Entrevista inicial al docente

1. ¿Ha implementado las TIC en sus planeaciones educativas?, ¿De qué forma?
2. ¿Sabe usted que son los relatos digitales?
3. ¿Alguna vez ha trabajado el tema de los relatos digitales?
4. ¿Cuáles son sus expectativas al trabajar una unidad didáctica centrada en el tema de los relatos digitales?
5. ¿Qué habilidades desarrolla un estudiante a la hora de realizar un relato digital?

6. ¿Considera importante trabajar a partir de los relatos digitales?
7. ¿Qué retos impone para usted la creación de una unidad didáctica centrada en los relatos digitales?
8. ¿Ha trabajado usted la narración dentro del aula?, ¿Cómo lo ha hecho?
9. ¿Qué dificultades ha encontrado en los estudiantes respecto a la realización del texto narrativo?

### Expectativas iniciales estudiantes

**Preguntas orientadas a indagar las expectativas acerca de la creación de relatos digitales.**

**Género:** Femenino \_\_\_\_\_ Masculino \_\_\_\_\_

**Rangos de edad:** 6 a 8 \_\_\_\_\_ 9 a 10 \_\_\_\_\_ 11 a 12 \_\_\_\_\_

1. ¿Qué te gustaría contar sobre tu vida?

---



---



---



---

2. ¿Cómo te gustaría contarla?

---



---



---



---

3. ¿A qué personas te gustaría mostrarla?

---



---



---

4. ¿Qué crees que pensarían las personas que vean tu historia?

---

---

---

---

---

---

5. ¿Qué sentimientos y emociones te genera el crear tu historia?

---

---

---

---

6. ¿Qué sentimientos y emociones quieres causar en las personas que vean tu historia?

---

---

---

---

7. ¿Qué pensarías si te dijeran que tu historia puede ser mostrada con sonido y video?

---

---

---

---

8. ¿Qué tipo de imágenes y música le pondrías?

---

---

---

---

---

9. ¿Dónde esperas encontrar la música e imágenes?

---

---

---

---

---

10. ¿Qué harías para que tu historia sea diferente a la de tus demás compañeros?

---

---

---

---

---

**Formato análisis de frecuencia**

<b>Categoría</b>	<b>Indicador</b>	<b>Frecuencia</b>					
<b>Interacciones comunicativas (docente)</b>	<b>Explica actividades</b>						
	<b>Contextualiza</b>						
	<b>Motiva a los estudiantes</b>						
	<b>Brinda apoyo individual</b>						
	<b>Repite instrucciones</b>						
	<b>Hace preguntas</b>						
<b>Interacciones</b>	<b>Trabaja en equipo</b>						
<b>Categoría</b>	<b>Indicador</b>	<b>Frecuencia</b>					

<b>comunicativas (estudiantes)</b>	<b>Se deja ayudar de sus compañeros</b>								
	<b>Hace preguntas</b>								
	<b>Plantea soluciones</b>								
	<b>Usa material didáctico</b>								
<b>Intervención docente</b>	<b>Refuerza actividades</b>								
	<b>Hace adecuaciones</b>								
	<b>Hace planeación grupal</b>								
	<b>Usa estrategias para la organización del grupo</b>								
<b>Evaluación</b>	<b>Se hace evaluación</b>								
	<b>Se hace evaluación grupal</b>								
	<b>Tiene en cuenta el proceso de enseñanza-aprendizaje</b>								
<b>Observaciones:</b>									

### Rejilla de observación

<b>Bloque N:</b>			<b>Fecha</b>		
<b>Descripción de la actividad</b>	<b>Duración</b>	<b>Organización del aula</b>	<b>Contenido referencia</b>	<b>Materiales utilizados</b>	<b>Recurso técnicos</b>
<b>Observaciones</b>					

### Questionario final docente

1. ¿Se cumplieron las expectativas durante el proceso de aplicación de la unidad didáctica SI \_\_\_ NO\_\_\_ ¿Cómo las evidenció?

2. ¿Cuáles fueron las mayores dificultades en la aplicación de la unidad didáctica?
3. ¿Siente que su práctica pedagógica tuvo aprendizajes significativos con la implementación de la unidad? ¿Por qué?
4. ¿Qué transformaciones evidenció en los(as) estudiantes luego de la implementación de la unidad?
5. ¿Qué le aporta a la narración el trabajar con relatos digitales?
6. ¿Recomendaría el uso de los relatos digitales a otros docentes para implementarlos en sus prácticas pedagógicas?

### **Expectativas finales estudiantes**

1. ¿Qué sentimientos y emociones se presentaron durante la creación y la presentación de tu relato digital a tus compañeros?
2. ¿Para qué otras asignaturas te pueden servir las herramientas que utilizaste para la creación del relato digital?
3. ¿Incluiste en el relato digital todo lo planteado en el guión inicial? ¿Por qué?
4. ¿Qué te motivó a contar tu historia?
5. ¿Qué aportes te dan las historias de tus demás compañeros para la creación de un próximo relato digital?
6. ¿Se cumplieron las expectativas que tenías inicialmente? ¿De qué manera?
7. ¿Qué aprendizajes te dejó la realización de este relato digital?

## **UNIDAD DIDÁCTICA**

### **ENFOQUE PEDAGÓGICO**

La siguiente unidad didáctica se trabajará con base al enfoque socio-constructivista expuesto por el autor Lev Vygotsky quien afirma que: “El

conocimiento es un producto de la interacción social y de la cultura”<sup>141</sup> de acuerdo al planteamiento del autor, para iniciar esta unidad, se tendrá en cuenta los conocimientos previos que tienen los estudiantes y a partir de allí poder desarrollar el contenido de esta unidad didáctica donde se dará un papel central y activo al estudiante en el proceso de enseñanza y aprendizaje, en el cuál se permitirá que los estudiantes interactúen entre si construyendo de manera colaborativa el conocimiento, mientras que el docente es un guía del proceso y brindará las ayudas ajustadas que necesiten los estudiantes en la adquisición y construcción de los saberes.

### **COMPETENCIAS**

- El estudiante estará en capacidad de hacer uso del lenguaje escrito para la producción de una narración con el propósito de contar una historia personal.
- El estudiante adquirirá los conocimientos necesarios en el uso de algunas herramientas tecnológicas para la creación de relatos digitales.

### **ESTÁNDARES**

- Produzco textos escritos que responden a diversas necesidades comunicativas y que siguen un procedimiento estratégico para su elaboración.
- Caracterizo el funcionamiento de algunos códigos no verbales con miras a su uso en situaciones comunicativas auténticas.

---

<sup>141</sup> DE VALENZUELA, Cucha. Barcelona, Perú. 2008. Socioconstructivismo: el marco aparente para el desarrollo integral. [citado el 24 de noviembre de 2015]. Disponible en: <[http://www.trener.edu.pe/files/ponencia\\_cucha.pdf](http://www.trener.edu.pe/files/ponencia_cucha.pdf)>

- Caracterizo los medios de comunicación masiva y selecciono la información que emiten, para utilizarla en la creación de nuevos textos.

## **OBJETIVOS**

### **Conceptual:**

- Apropiar conceptos relacionados con la narrativa a través de diferentes actividades individuales y grupales para la elaboración de un producto final “relato digital”.
- Afianzar conocimientos sobre el relato digital y lenguaje audiovisual mediante el uso de herramientas tecnológicas y diversas actividades para la elaboración de un producto final “relato digital”.

### **Procedimental:**

- Hacer uso de herramientas tecnológicas como Movie Maker, google drive, Word, Pixlr y Gmail para la elaboración de un producto final “relato digital”.
- Realizar búsqueda, recopilación, descripción y análisis de información de manera individual y grupal en el proceso de elaboración de un relato digital.

### **Actitudinal:**

- Fomentar el respeto hacia las ideas de los demás mediante el diálogo para una mejor convivencia y desarrollo de las clases.
- Disponer de una actitud correcta para acordar, aceptar y respetar opiniones de los grupos para el buen desarrollo de las clases.

## **ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD:**

**Problemas de aprendizaje:** Para identificar dentro del grupo si hay estudiantes con problemas de aprendizaje, se realizará al inicio del

proceso un test a todo el grupo para conocer sus estilos, ritmos y posibles problemas de aprendizaje y así poder tomar las medidas necesarias y realizar las adaptaciones curriculares para proceder con el trabajo, como son:

- Dislexia: se tendrán las siguientes pautas de manejo:
- Organización lógica de frases.
- Sinónimos, antónimos, absurdos visuales y verbales, analogías, semejanzas y diferencias visuales y verbales.
- Inventar el final de un cuento, inventar historias con fotografías, realizar biografías.
- Reconocer las partes de narración, su narrador, tema, lugar, personaje (elementos).
- Analizar problemas cotidianos, sacar moraleja y opiniones.
- Dar ejemplos de cómo extender las oraciones con palabras de información (que, como, cuando donde, aunque, sin embargo, por lo tanto, quizás) y utilizarlas en textos concretos con ejemplos.
- Digrafía: se tendrán las siguientes pautas de manejo como mostrarle la escritura correcta para que la corrija, para direccionalidad y continuidad de los trazos, se trabajará con seguimiento de flechas, líneas punteadas, también ejercicios de pre escritura. Y se harán actividades extras como: Para la grafía trabajar con moldes, líneas punteadas y comparación; hacer ejercicios con los dedos, para aumentar velocidad, y manipulación progresiva de mayor o menor diámetro; Aplicar sobre letras, sílabas, palabras colbón con aserrín o arena.

**Baja visión:** Si dentro del grupo hay estudiantes con baja visión se realizarán adaptaciones y actividades como:

- Uso del programa Magic para que pueda acceder con facilidad a los diferentes programas e igualmente pueda hacer uso del computador.

- Orientar actividades concretas y definidas y potenciar su memoria visual
- Resaltar renglones
- Utilizar contrastes en el color
- Ayudas electrónicas: circuito cerrado de t.v. Características: se puede leer a una distancia normal, se puede escribir a mano, a máquina, llenar documentos, arreglarse las uñas, ver fotografías.

**TPACK:** (Technological Pedagogical Content Knowledge) es un modelo sobre lo que debería hacer un profesor eficiente en la actualidad. A lo largo del tiempo se ha aludido tradicionalmente sobre la importancia que el profesor domine el contenido, se han hecho diferentes investigaciones sobre didáctica y pedagogía, pero siempre se ha hablado de la forma de comportamiento más que las de pensamiento. Según el vídeo expuesto por Linda Castañeda “Lee Schulman empezó a definir el pensamiento pedagógico y el conocimiento del contenido. Pero al hacer un contraste se encuentra con el conocimiento pedagógico del contenido, entonces Mishra y Koehler le incorporan el conocimiento tecnológico”<sup>142</sup> entonces el TPACK muestra lo que debe o no debe hacer el docente.

Jordi Adell propone en su vídeo “TPACK modelo pedagógico” que “la tecnología ha sido tecnocéntrica cuando en realidad debe ser alumnocéntrica y basada en el curriculum”<sup>143</sup> entonces se debe pensar en la manera en que se está llevando el proceso educativo por lo que Adell propone responder la pregunta básica

---

<sup>142</sup>CASTAÑEDA, Linda (2014, Diciembre 31). TPACK Technological Pedagogical Content Knowledge. [Archivo de Video]. [citado el 24 de noviembre de 2015]. Disponible en: [https://www.youtube.com/watch?v=qVT0pB\\_f2Zk](https://www.youtube.com/watch?v=qVT0pB_f2Zk)

<sup>143</sup> Discursos digitales (2012, Agosto 26). Jordi Adell: diseño de actividades según el TPACK. [Archivo de Video]. [citado el 24 de noviembre de 2015]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=5mi2D7WTMXI>

¿Qué tiene que saber el docente para desarrollar su tarea docente? A lo que Adell propone 3 cosas fundamentales en el mismo vídeo<sup>144</sup> donde explica el modelo TPACK:

- **Conocer su disciplina:** es muy difícil enseñar algo que no se conoce, por lo que es fundamental conocer la disciplina para después elegir el

---

<sup>144</sup> Ibid., Minuto 1:55

- modelo con el que se ha de enseñar, es función del docente procurar porque esto se cumpla en su proceso de enseñanza.
- **Conocimiento pedagógico:** el docente debe pensar en cómo enseñar, la manera de transmitir la disciplina, teniendo en cuenta las necesidades de los estudiantes y sus estilos de aprendizaje.
- **Conocimiento tecnológico:** son las herramientas que se utilizan para llevar a cabo el proceso de enseñanza y aprendizaje, herramientas que sean acordes con el contenido que se quiere enseñar.

La relación directa de los tres conocimientos expuestos en el párrafo anterior, logra un aprendizaje significativo de los estudiantes y hay un balance en el centro que se le da a los actores y recursos de la enseñanza y aprendizaje.

## TEMPORIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN

TIEMPO	TEMA	ACTIVIDAD	HERREMIENTA	OBJETIVO
1 Sesión	- Contextualización	Las docentes saludarán a los estudiantes y realizarán una dinámica de integración, con el fin de conocer a los estudiantes y que ellos las puedan conocer. Además, se llevará una presentación en Powtoon explicando el proyecto que se va a realizar con ellos. Para finalizar esta primera parte	-Formulario en google drive  -Presentación en Powtoon	Indagar los conocimientos previos de los estudiantes, con respecto a la narración, uso

	<p>-Aplicación de instrumentos iniciales.</p>	<p>de la jornada, se establecerán las normas de clase, las cuales serán construidas entre todos, para un mejor desarrollo del proyecto.</p> <p>Seguidamente, los estudiantes se organizarán de manera individual, con el computador correspondiente y las docentes proceden a aplicar un formulario drive para saber los conocimientos previos de los estudiantes con respecto al tema que será trabajado en el proyecto. Para esto, se escribirá el link del formulario en el tablero y así ellos puedan acceder al cuestionario de manera fácil. Las docentes estarán guiando el proceso y resolviendo inquietudes de los estudiantes con respecto a la actividad.</p> <p>Después de haber realizado el formulario, las docentes motivan a los estudiantes a realizar un conversatorio acerca de las expectativas que</p>	<p>-Videobeam -Internet</p>	<p>de herramientas tecnológicas y relatos digitales, por medio de un formulario de google drive, con el fin con el fin de identificar las habilidades y debilidades de los estudiantes en cuanto al tema.</p>
--	---	---	---------------------------------	---

		<p>tienen de participar, para que compartan lo que respondieron en el formulario.</p>		
<b>2 Sesión</b>	<p>Relato digital: definición, elementos, tipos, tips para su realización.</p>	<p>Al iniciar la jornada de clase, las docentes muestran a los estudiantes tres vídeos: Relato Digital- "El Día Esperado"  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=gLMNwqMvr80">https://www.youtube.com/watch?v=gLMNwqMvr80</a>          "Audio-Biografía Wassily Kandinsky (1866-1944)"  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=eCvIMDQcAS4">https://www.youtube.com/watch?v=eCvIMDQcAS4</a>          Y "El pastorcito mentiroso–fabulas"  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=OrQbfaLHJLY">https://www.youtube.com/watch?v=OrQbfaLHJLY</a>          Y preguntan ¿Cuál de los tres creen que es un relato digital y por qué? Se da un tiempo para que los estudiantes respondan lo que creen, las docentes generan un ambiente de discusión alrededor de las respuestas que los estudiantes dieron para así conocer lo que piensan ellos de lo que es un relato digital.          Se pasa a construir el concepto de relato digital por medio de la siguiente actividad:</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Youtube</li> <li>-Rejilla de recolección de información</li> <li>-Power Point</li> <li>- Microsoft Word</li> <li>-Internet</li> </ul>	<p>Conocer qué es un relato digital, cuáles son sus elementos y los tipos, a través de vídeos y búsqueda de información, con el fin de comprender el relato digital y así generar ideas para la realización del mismo.</p>

		<p>Se divide el grupo en subgrupos y a cada uno se le entrega una bolsa con un texto recortado, el cual los estudiantes deben organizar como lo consideren correcto, cuando todos lo hayan organizado, cada uno compartirá el texto que construyó para identificar diferencias y similitudes. Luego, se les lee la definición correcta para observar qué grupo logró construirla bien.</p> <p>Después de haber construido la definición, las docentes entregan a los estudiantes una rejilla de recolección de información, en la que deberán registrar la información sobre los elementos y tipos de relatos digitales, las docentes estarán pasando por cada puesto guiando este proceso. Una vez hayan terminado la búsqueda y registro de información, las docentes hacen una socialización de lo encontrado por los estudiantes, se permite que todos puedan opinar de lo encontrado para poder dar paso al proceso en donde las docentes aclaran la información, esta se hace por medio de</p>		
--	--	--	--	--

	<p>Lluvia de ideas: qué, cómo, cuándo</p>	<p>una pequeña exposición de las docentes en Power Point de los temas investigados, también, estarán expuestos algunos tips para la realización del relato digital.</p> <p>Se aclarará a los estudiantes, el tipo de relato que se trabajará, el cual es el personal, además, se mostrará un relato digital personal de una de las docentes, para que pueda ser observado por los estudiantes y estos se motiven en la realización de su propio relato digital.</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=QxKgYt98h3w">https://www.youtube.com/watch?v=QxKgYt98h3w</a></p> <p>Para terminar la sesión, se les motivará a los estudiantes a pensar sobre lo que quieren escribir, lo que quieren contar, pensar en algo que los hace feliz o que es importante para ellos, y que elaboren una lluvia de ideas en Microsoft Word, que piensen también, en cómo lo quieren hacer, en las posibles</p>		
--	---	--	--	--

		imágenes y sonido que usarán en el relato digital y así tener una idea de lo que se quiere realizar.		
<b>3 Sesión</b>	Texto narrativo: definición, elementos, tipos.	Las docentes piden a los estudiantes que se organicen en parejas, y le envía al correo electrónico a uno de los dos, tres textos diferentes: una biografía, una narración y un poema, con el fin que los puedan leer y discutir entre ellos, cuál de los tres es una narración. Cuando hayan acabado de leer, cada pareja compartirá acerca de las opiniones que tienen con respecto a los textos. Cuando se haya establecido cuál texto corresponde a una narración, las docentes indagan sobre los elementos de la narración, por medio de la pregunta ¿Qué diferencia a la narración de los otros textos? Mientras los estudiantes van respondiendo a la pregunta, las docentes irán escribiendo los elementos en el tablero, para que así queden claros.	-Correo electrónico -Microsoft Word -Google drive -Internet	Conocer qué es la narración, cuáles son sus elementos y los tipos, a través de la lectura de diferentes textos y búsqueda de información, con el fin de comprender la narración y así crear su relato personal.

	Creación del relato digital	<p>Seguidamente, las docentes motivarán a los estudiantes a buscar los tipos de narración que existen y que puedan escribirlas en un documento compartido por drive para que las docentes puedan tener acceso a los documentos, para finalizar la actividad, se hace una retroalimentación de lo consultado para concluir cuáles son los tipos de narración.</p> <p>Luego, las docentes les recuerdan a los estudiantes sobre la lluvia de ideas que hicieron inicialmente, para que en base a ellas empiecen a escribir su relato en un documentos Word, este proceso de hace de manera individual pero las docentes estarán resolviendo dudas y acompañando a los estudiantes mientras estos escriben.</p>		
<b>4 Sesión</b>	Lenguaje audiovisual: definición,	Al iniciar la clase, las docentes contextualizan sobre lo que se trabajará, hará preguntas como ¿Sabes qué es el lenguaje audiovisual? ¿Sabes	-Prezi -Youtube -Microsoft Word	Conocer qué es el lenguaje audiovisual y

	<p>características y planos audiovisuales.</p>	<p>que es un plano audiovisual? ¿Cuáles son sus tipos? Entre otras que irán surgiendo de acuerdo a las respuestas de los estudiantes, estas preguntas se hacen para conocer lo que piensan los estudiantes sobre el tema de la jornada de clase.</p> <p>Después, las docentes con ayuda de una presentación en Prezi explicará a los estudiantes el concepto de lenguaje audiovisual, acompañando este proceso con el vídeo interactivo “Cineducación: Lenguaje Audiovisual”  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=-pDnRKH0ark">https://www.youtube.com/watch?v=-pDnRKH0ark</a>  para que la información quede más clara y puedan aprender de una manera más ejemplificada lo que es el lenguaje audiovisual.</p> <p>Para continuar con la jornada de clase, las docentes proceden a decirles a los estudiantes que existen varios planos audiovisuales y para esto se apoyará de imágenes, explicará cada plano</p>	<p>-Internet -Correo electrónico</p>	<p>cuáles son sus características, a través de la visualización de vídeos e imágenes y explicación de la docente, con el fin de comprender los planos audiovisuales y así crear su guión técnico.</p>
--	--	--	--	---

	Guión técnico	<p>mostrando la imagen para que los estudiantes puedan observar y comprender lo que se dice de los planos audiovisuales. La docente les pondrá otro vídeo interactivo “Cineducación: Los planos y su tipología”</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=akZHhUZL6lk">https://www.youtube.com/watch?v=akZHhUZL6lk</a></p> <p>con el fin que puedan observarlo y ver en algunas películas los tipos de planos, después de visto el vídeo, las docentes generan un espacio de socialización en donde se hablará de lo visto del vídeo y de la conclusión a preguntas como ¿Qué es el lenguaje audiovisual? ¿Qué son los planos audiovisuales? ¿Cuáles son los tipos? ¿Cuáles son sus características? Etc... además, la docente mostrará algunas imágenes para que los estudiantes puedan reconocer los planos audiovisuales y decir algunas de sus características. Si es necesario, las docentes aclaran términos y resuelven dudas sobre el tema.</p>		
--	---------------	---	--	--

		<p>Para continuar con la creación del relato digital, se les motivará a los estudiantes para realizar el guión técnico, las docentes explicarán la manera de hacerlo y se les dará la libertad de escoger las imágenes con las que harán el relato digital y que en el guión técnico puedan establecer el plano de cada imagen, junto con la descripción, se les hablará de la importancia del guión técnico, diciéndoles que es una planeación del propio relato digital.</p> <p>Mientras los estudiantes están haciendo el guión, las docentes estarán pasando por cada puesto, observando el trabajo que realizan y resolviendo dudas para que los estudiantes puedan hacer un proceso bien elaborado.</p> <p>Cuando hayan terminado de hacerlo, deberán enviarlo a los correos de las profesoras, para que ellas lo revisen y les sugiera cambios si son necesarios.</p>		
--	--	--	--	--

<p><b>5 Sesión</b></p>	<p>Edición de imagen</p>	<p>Para esta sesión de clase, las docentes enviarán una imagen al correo de los estudiantes para que estos, la puedan utilizar en la jornada de clase.</p> <p>Las docentes explicarán el paso a paso para editar la imagen, con ayuda de la proyección en videobeam, una de las docentes estará explicando, otra docente estará realizando el procedimiento en el computador para que todo el proceso se pueda visualizar en el videobeam y la otra docente, estará guiando a estudiantes en sus dudas para poder realizar un proceso eficaz.</p> <p>La explicación se hace a un ritmo adecuado explicando cada paso y si los estudiantes no comprenden algún punto, se vuelve a hacer la explicación de una manera distinta.</p> <p>Luego, las docentes motivan a los estudiantes a hacer un ejercicio de aplicación, en donde puedan poner en práctica lo aprendido, mientras los estudiantes hacen el proceso, las docentes estarán</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Pixlr</li> <li>-Videobeam</li> <li>-Correo electrónico</li> <li>-Internet</li> </ul>	<p>Aprender a editar imágenes, por medio de la herramienta Pixlr, para poder usarlas en la construcción del relato digital.</p>
------------------------	--------------------------	--	--	---

		<p>como guías, pasando por cada puesto y resolviendo inquietudes sobre el tema.</p> <p>Al finalizar la jornada, las docentes motivan a los estudiantes a que compartan sus ejercicios y la forma en la que lo hicieron, también, se harán preguntas con el fin de hacer el cierre de la clase: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué fue lo que más se te dificultó? ¿Qué fue lo que te pareció más fácil? Entre otras que irán surgiendo a medida que los estudiantes responden.</p>		
<b>6 Sesión</b>	Edición de vídeo	<p>Para esta sesión, las docentes inician explicando lo que se realizará en la jornada, para que así los estudiantes se motiven a realizar la edición de vídeo, cada estudiante estará en el computador asignado, las docentes pedirán que abran el aplicativo de Movie Maker y ellas guiarán el proceso de edición de video. La dinámica se hará de la siguiente manera: una docente estará en el computador de al frente, el cual estará conectado al videobeam para proyectar todo lo que se realiza,</p>	<p>-Movie Maker -Internet</p>	<p>Aprender a editar vídeos, por medio de la herramienta Movie Maker, para poder usarlo en la construcción del relato digital.</p>

		<p>mientras otra de las docentes estará explicando el paso a paso en el uso de la herramienta. Primero, explicará cómo se insertan imágenes, segundo, cómo se insertan textos, tercero, cómo se inserta audio y así sucesivamente con todos los pasos para poder tener un video completo que cumpla con los elementos necesarios de un relato digital. La otra docente estará guiando a los estudiantes, pasando por cada puesto y al pendiente de cada duda, para así resolverla</p>		
<b>7 Sesión</b>	<p>Aplicación instrumentos finales y socialización</p>	<p>En esta última sesión de clase, los estudiantes se organizarán de manera individual, con el computador correspondiente y las docentes proceden a aplicar un formulario drive para saber los aprendizajes adquiridos por los estudiantes en todo el proceso de la construcción del relato digital personal. Para esto, se escribirá las docentes enviarán al correo electrónico de cada estudiante el link del formulario y así ellos puedan acceder al cuestionario de manera fácil. Las docentes estarán</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Google drive</li> <li>-Videobeam</li> <li>-Internet</li> <li>-Correo electrónico</li> <li>-Formulario drive</li> </ul>	<p>Socializar los aprendizajes adquiridos y su relato digital, por medio de la presentación del mismo a los compañeros, con el fin de evaluar la</p>

		<p>guiando el proceso y resolviendo inquietudes de los estudiantes con respecto a la actividad.</p> <p>Para finalizar todo el proceso, se procede a hacer la socialización, en donde cada estudiante podrá presentar su relato digital y los compañeros, junto con las docentes estarán observando y realizarán la evaluación del mismo, de acuerdo a una rejilla de evaluación que las docentes enviarán al correo de los estudiantes.</p>		<p>condición final de aprendizaje de los estudiantes.</p>
--	--	---	--	---

## EVALUACIÓN

### Criterios:

- Comprensión de elementos teóricos como narrativa, lenguaje audiovisual y relato digital.
- Uso de herramientas tecnológicas: Movie Maker, google drive, Pixlr, Word, Gmail.
- Utilización de conocimientos adquiridos en la elaboración del producto final.
- Producto final: Relato digital sobre historia personal
- Actitud, valores y disposición durante el proceso.

**Procedimientos:** Se hará la evaluación por medio de un cuestionario virtual y análisis de los relatos digitales por medio de una coevaluación y heteroevaluación.

**Instrumentos de evaluación:**

<b>COEVALUACIÓN</b>			
<b>PARÁMETROS DE EVALUACIÓN</b>			
	Alto	Medio	Bajo
Creatividad			
Manejo de las herramientas			
Manejo del tema			

La coevaluación se hará enviando a cada estudiante la anterior rejilla de manera virtual donde podrá calificar lo realizado por cada uno de sus compañeros basado en los criterios dados.

Heteroevaluación: Las docentes tendrán en cuenta todo el proceso de cada estudiante registrado en un diario de campo e igualmente tendrán en cuenta la coevaluación realizada para definir su nota.

**Cuestionario individual:**

1. ¿Qué es un relato digital? ¿Para qué sirve y qué tipo se utilizó?

---

---

---

---

---

2. ¿Qué es un texto narrativo y qué tipos hay?

---

---

---

---

3. ¿Cuáles son los planos audiovisuales?

---

---

---

---

4. ¿Cuáles fueron las herramientas utilizadas en la creación del relato? ¿cuál fue la función de cada una?

<hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
-------------------------

## RECUPERACIÓN

Periodo	Actividad de recuperación
<b>1er periodo</b>	<p>En caso de no cumplir con lo establecido para el primer periodo, se hará refuerzo en los aspectos que necesite el estudiante, utilizando una metodología diferente y se hará un proceso de acompañamiento personalizado para así hacer que el estudiante se nivele y pueda cumplir con la unidad.</p> <p>Darle orientaciones e instrucciones para que trabaje en casa con la ayuda de algún familiar y pueda fortalecer los</p>

	aspectos en los que tiene falencias y así cumplir con los objetivos.
--	--

## BIBLIOGRAFÍA

- DE VALENZUELA, Cucha. Barcelona, Perú. 2008. Socioconstructivismo: el marco aparente para el desarrollo integral. [citado el 24 de noviembre de 2015]. Disponible en: <[http://www.trener.edu.pe/files/ponencia\\_cucha.pdf](http://www.trener.edu.pe/files/ponencia_cucha.pdf)>
- CASTAÑEDA, Linda (2014, Diciembre 31). TPACK Technological Pedagogical Content Knowledge. [Archivo de Video]. [citado el 24 de noviembre de 2015]. Disponible en: [https://www.youtube.com/watch?v=qVT0pB\\_f2Zk](https://www.youtube.com/watch?v=qVT0pB_f2Zk)
- Discursos digitales (2012, Agosto 26). Jordi Adell: diseño de actividades según el TPACK. [Archivo de Video]. [citado el 24 de noviembre de 2015]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=5mi2D7WTMXI>
- Vídeos a utilizar: <https://www.youtube.com/watch?v=QxKgYt98h3w>, Relato Digital- "El Día Esperado"  
<https://www.youtube.com/watch?v=gLMNwqMvr80>, "Audio-Biografía Wassily Kandinsky (1866-1944)"  
<https://www.youtube.com/watch?v=eCvIMDQcAS4>, "Cineducación: Los planos y su tipología"  
<https://www.youtube.com/watch?v=akZHHUZL6lk>, "Cineducación: Lenguaje Audiovisual"  
<https://www.youtube.com/watch?v=-pDnRKH0ark> Y "El pastorcito mentiroso-fabulas"  
<https://www.youtube.com/watch?v=OrQbfaLHJLY>