

USOS REALES DEL RELATO DIGITAL EN UNA EXPERIENCIA DE
ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN GRADO QUINTO DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA MARÍA DOLOROSA FRANCISCO JAVIER DE LA CIUDAD DE
PEREIRA

DANIELA GRAJALES MARTÍNEZ.
YERLI VANESSA CORTÉS BOLAÑOS.

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

USOS REALES DEL RELATO DIGITAL EN UNA EXPERIENCIA DE
ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN GRADO QUINTO DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA MARÍA DOLOROSA FRANCISCO JAVIER DE LA CIUDAD DE
PEREIRA

Presentado por:

DANIELA GRAJALES MARTÍNEZ.
YERLI VANESSA CORTÉS BOLAÑOS.

Asesora:

Karolaim Gutiérrez Valencia
Magíster en Educación

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

TABLA DE CONTENIDO

	Pág.
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	7
2. OBJETIVOS.....	19
2.1 OBJETIVO GENERAL.....	19
2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	19
3. REFERENTE TEÓRICO.....	20
3.1 SOCIEDAD RED.....	20
3.2 PENSAMIENTO NARRATIVO.....	22
3.3 LENGUAJE AUDIOVISUAL	26
3.4 RELATOS DIGITALES.....	29
3.5 USOS EDUCATIVOS DE LAS TIC.....	31
3.6 LENGUAJE AUDIOVISUAL Y LENGUAJE ESCOLAR.....	35
3.7 PEDAGOGÍAS EMERGENTES.....	37
3.8 USOS EDUCATIVOS DEL RELATO DIGITAL	41
4. DISEÑO METODOLÓGICO	44
4.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	44
4.2 ESTRATEGIA UTILIZADA	44
4.3 UNIDAD DIDÁCTICA	45
4.4 RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN.....	46
4.5 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE INFORMACIÓN	46
5. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE INFORMACIÓN	48
5.1 IDENTIFICACIÓN Y DESCRIPCIÓN DE LOS USOS PLANEADOS DEL RELATO DIGITAL EN UNA EXPERIENCIA DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	48
5.1.1 Relato digital como instrumento mediador entre profesor y estudiantes o entre los estudiantes.....	51
5.1.2 Relato digital como instrumento mediador entre los estudiantes y el contenido.....	53
5.1.3 Relato digital como instrumento mediador de la actividad conjunta desplegada en la realización de la tarea.....	56
5.1.4 Relato digital como instrumento mediador entre los profesores y el contenido.....	58
5.2 IDENTIFICACIÓN Y DESCRIPCIÓN DE LOS USOS DESARROLLADOS DEL RELATO DIGITAL EN UNA EXPERIENCIA DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	59

5.2.1 Relato digital como instrumento mediador entre profesor y estudiantes o entre los estudiantes.....	61
5.2.2 Relato digital como instrumento mediador de la actividad conjunta desplegada en la realización de la tarea.....	66
5.2.3 Relato digital como instrumento mediador entre los estudiantes y el contenido.....	68
5.2.4 Relato digital como instrumento mediador entre los profesores y el contenido.....	71
5.3 CONTRASTAR LOS USOS PLANEADOS DEL RELATO DIGITAL CON LOS DESARROLLADOS EN LA EXPERIENCIA DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE.	72
5.3.1 Relato digital como instrumento mediador entre los estudiantes y el contenido.....	73
5.3.2 Relato digital como instrumento mediador entre los profesores y el contenido.	75
5.3.3 Relato digital como instrumento mediador entre profesor y estudiantes o entre los estudiantes.....	76
5.3.4 Relato digital como instrumento mediador de la actividad conjunta desplegada en la realización de la tarea.....	80
5.4 PRODUCTOS FINALES Y ESCRITOS DE LA HISTORIA DIGITAL.....	82
6. CONCLUSIONES.....	85
BIBLIOGRAFÍA.....	89
ANEXOS	93

LISTA DE TABLAS

Tabla 1. Categorías de usos planeados.....	49
Tabla 2. Categorías de usos ejecutados.....	60
Tabla 3. Relato digital como instrumento mediador entre los estudiantes y el contenido.....	73
Tabla 4. Relato digital como instrumento mediador entre los profesores y el contenido.....	75
Tabla 5. Relato digital como instrumento mediador entre profesor y estudiantes o entre los estudiantes.....	77
Tabla 6. Relato digital como instrumento mediador de la actividad conjunta desplegada en la realización de la tarea.....	80
Tabla 7. Códigos para analizar productos finales y escritos del relato digital ...	82

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Categorías de usos planeados	51
Figura 2. Criterios de uso de la categoría relato digital como instrumento mediador entre profesor y estudiantes o entre los estudiantes. Usos planeados.	51
Figura 3. Criterios de uso de la categoría relato digital como instrumento mediador entre los estudiantes y el contenido. Usos planeados.	53
Figura 4. Conocimientos previos.....	54
Figura 5. Expresión de sentimientos, emociones, aficiones e intereses.	55
Figura 6. Criterios de uso de la categoría relato digital como instrumento mediador de la actividad conjunta desplegada en la realización de la tarea. Usos planeados.	56
Figura 7. Criterios de uso de la categoría relato digital como instrumento mediador entre los profesores y el contenido. Usos planeados.	58
Figura 8. Categorías de usos ejecutados.....	61
Figura 9. Criterios de uso de la categoría relato digital como instrumento mediador entre profesor y estudiantes o entre los estudiantes, Usos ejecutados.	62
Figura 10. Explicación de actividades	63
Figura 11. Uso de editores de texto.	64
Figura 12. Expresión de sentimientos, emociones, aficiones e intereses	65
Figura 13. Criterios de uso de la categoría relato digital como instrumento mediador de la actividad conjunta desplegada en la realización de la tarea. Usos ejecutados.	66
Figura 14. Uso de presentaciones, y exploración de las TIC por parte de los estudiantes.	67
Figura 15. Mostrar avances y resultados individuales y grupales (evaluación)	68
Figura 16. Criterios de uso categoría relato digital como instrumento mediador entre los estudiantes y el contenido. Usos ejecutados.	68
Figura 17. Creación de texto narrativo	71
Figura 18. Criterios de uso de la categoría relato digital como instrumento mediador entre profesores y el contenido. Usos ejecutados.	71

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 Cols¹ 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 educativo².

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.

¹ Grant J, Elliot T, Weaver M, Bartolucci A, Newman J. Telephone Intervention with Family Caregivers of Stroke Survivors after Rehabilitation.

² Ibid.

En esta misma línea Marqués³ 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”⁴ por lo tanto, si lo que se busca es comprender el mundo, debe existir una formación 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”⁵ 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

³ Las TIC y sus aportaciones a la sociedad. En línea Disponible en: <http://www.fongdcam.org/manuales/educacionintercultural/datos/docs/ArticulyDocumentos/GlobaYMulti/NuevasTecnol/LAS%20TIC%20Y%20SUS%20APORTACIONES%20A%20LA%20SOCIEDAD.pdf>

⁴ 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

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

el cual se intercambian ideas, conocimientos y pensamientos; es allí donde se hace una construcción sólida de conceptos y aprendizajes significativos.

Coll⁶ 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.

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, Fernández⁷ 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 Coll⁸ 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

⁶ *Ibíd.*, p. 2.

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

⁸ *Op. cit.*, p. 2

expectativas distan de la realidad de las prácticas educativas, ya que “en la 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”⁹, 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”¹⁰ 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.

De acuerdo a lo anterior, Cabero¹¹ 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 quien y por qué hacerlo; dada la falta de capacitación.

En este sentido la investigación de Santoveña, arrojo que los docentes “tienen formación en el uso del correo electrónico y que dominan las habilidades

⁹ 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

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

¹¹ 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

básicas, aunque no disfrutaban 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 para ponerlos en marcha en la práctica docente diaria”¹² 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”¹³, 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.

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 docentes¹⁴, 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

¹² SANTOVEÑA, Sonia. Las TIC en la educación: resultados que se ha obtenido cuando se ha aplicado y evaluado. Editorial A.I.C.A. Barcelona. Pág. 6

¹³ SÁEZ LÓPEZ, José Manuel. 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

¹⁴ 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

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.

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)¹⁵ 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

¹⁵ 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/>>

específicas: Investigación y TIC, Formación docente y TIC, Evaluación y TIC y un Componente de difusión y transferencia de conocimiento.

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 Digital¹⁶ 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.

De igual forma “MINTIC”¹⁷ 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

¹⁶ 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].

¹⁷ ConVerTIC. MinTIC [en línea]. Disponible en <http://micrositios.mintic.gov.co/convertic/> [citado el 22-08-2015].

gubernamentales, entidades prestadoras de servicio y puntos de acceso comunitario a Internet”¹⁸

El MEN (Ministerio de Educación Nacional) presenta el programa de uso de nuevas tecnologías para el desarrollo de competencias¹⁹ 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 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”²⁰

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”²¹ 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

¹⁸ *Ibíd.*, p.1

¹⁹ 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].

²⁰ Series guía n° 30, orientaciones generales para la educación en tecnología, [en línea]. Disponible en http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-160915_archivo_pdf.pdf [citado el 05-09-2015].

²¹ 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].

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 Cardona²² 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.

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”²³. 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 retomó los aspectos más importantes de este suceso a través de imágenes y voces de los implicados. En 1993, Lambert bautizó este nuevo género digital Storytelling, el hacía parte de la escuela American Film Institute, donde realizó con una población de analfabetas

²² CÁRDENAS, Juan Manuel; CARDONA, 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].

²³ 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>

tecnológicamente, para que contaran su historia de vida a través de un video y en honor al inventor lo llamo “el efecto Burns”²⁴

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 Lambert²⁵ 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”²⁶ 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 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 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”²⁷ 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

²⁴ 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.

²⁵ Ibid.

²⁶ 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.

²⁷ 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]

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”²⁸ 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”²⁹ es decir que el proceso de construcción de historias digitales, ayudará a los estudiantes a conocer su 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”³⁰ 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

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

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

³⁰ 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>

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.

Por lo tanto desde esta perspectiva se genera la siguiente pregunta:

¿Qué usos reales del relato digital se desarrollan en una experiencia de enseñanza y aprendizaje en grado Quinto de la Institución Educativa María Auxiliadora Francisco Javier de la ciudad de Pereira?

2. OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GENERAL

Comprender los usos reales del relato digital en una experiencia de enseñanza y aprendizaje en grado Quinto de la Institución Educativa María Auxiliadora Francisco Javier de la ciudad de Pereira.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar y describir los usos planeados del relato digital en una experiencia de enseñanza y aprendizaje en grado Quinto de la Institución Educativa María Auxiliadora Francisco Javier de la ciudad de Pereira.
- Identificar y describir los usos desarrollados del relato digital en una experiencia de enseñanza y aprendizaje en grado Quinto de la Institución Educativa María Auxiliadora Francisco Javier de la ciudad de Pereira.
- Contrastar los usos del relato digital con los desarrollados en la experiencia y aprendizaje en grado Quinto de la Institución Educativa María Auxiliadora Francisco Javier de la ciudad de Pereira.

3. 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.

3.1 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, Castell³¹ 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 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

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

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 tecnología³²

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 Castell³³ 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, Castell³⁴ 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 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.

³² CASTELLS, Manuel. La Era de la Información: La sociedad red. Primera edición. España: siglo XXI, 1996. 40 p.

³³ Ibid: p 13

³⁴ Ibid: p 16

Desde la perspectiva de Castell³⁵, 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 cuentan esos contenidos, de allí la apuesta de fortalecer un pensamiento narrativo, que será expuesto a continuación.

3.2 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”³⁶ 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”³⁷ 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

³⁵ Ibid: p 20

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

³⁷ 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/>>

Bruner³⁸ es un proceso que es 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.

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.³⁹

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:

“En primer lugar, supone agrupar y separar los componentes que sustituyen los elementos de la historia”⁴⁰, 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

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

³⁹ Ibid; pág 44. N° páginas 184

⁴⁰ 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>

hacen, de las metas que persiguen, del marco en el que se desarrollan sus acciones, de sus estados mentales”⁴¹

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.⁴²

Además, también se le conoció como narración a las primeras epopeyas (primeras narraciones escritas) estas eran de Homero, como la *Ilíada* y la *Odisea*, las cuales se daban durante la Literatura de la Antigua Grecia⁴³. Bruner dice acerca de eso: “así como los griegos escuchaban a Homero, nosotros 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”⁴⁴ 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”⁴⁵. Es evidente que el Pensamiento Narrativo permite contar no solo lo real, sino también historias ficticias e irreales, que logren entretener a un público.

⁴¹ Ibid. N° páginas 332

⁴² Ibid, p. 24

⁴³ SÉTRIN, Christine. Romanos, Griegos, Egipcios 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/>>

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

⁴⁵ Ibid; pág. 140. N° de páginas 147

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.
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.⁴⁶

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 Bruner⁴⁷:

- 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.

⁴⁶ Ibid; pág 24-25 y 131. N° de páginas 147

⁴⁷ Ibid; pág 28 N° de páginas 147

- 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.
- 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”⁴⁸

3.3 LENGUAJE AUDIOVISUAL

Por ello es claro que, al plantear el Pensamiento Narrativo es evidente que es necesario abordar el uso del lenguaje, ya que la forma de comunicarse no es la misma y se ha transformado tomando 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”⁴⁹

⁴⁸ Ibid; pág. 146. N° de páginas 147

⁴⁹ 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 construidos 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...)”⁵⁰ 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 Sierra⁵¹ 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 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 ideogramas⁵²

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

⁵⁰ 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>>.

⁵¹ 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>>.

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

elementos sonoros y visuales han estado presentes desde los inicios del trasegar humano.

Según Vega⁵³, 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 Ferrés⁵⁴, 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.

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.⁵⁵

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 Area⁵⁶ menciona que las TIC están teniendo un impacto enorme en la cultura audiovisual, revolucionando así la

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

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

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

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

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 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 multimedia.

Así pues, el Lenguaje 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.

3.4 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 Porter⁵⁷ 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.

Burns⁵⁸ fue quien le apostó a este formato a través de una producción audiovisual centrada en la Guerra Civil Norteamericana, un documental

⁵⁷ 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/>>

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>>

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”⁵⁹.

Lambert⁶⁰ 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 Kajder⁶¹ 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 Lambert⁶² 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 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.

⁵⁹ Ibid.

⁶⁰ 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/>>

⁶¹ Ibid

⁶² Ibid

- 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.

3.5 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 EDUCAR⁶³, 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 DIDAO 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

⁶³ 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>>

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 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”⁶⁴

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 los 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.

En este sentido, Coll⁶⁵ 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

⁶⁴ *Ibíd.*

⁶⁵ 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>>

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, Coll⁶⁶ 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 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

⁶⁶ *Ibíd.*, p.6, p. 24

terminología estable y consensuada”⁶⁷ 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, Coll⁶⁸ 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.

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

⁶⁷ *Ibíd.*, p.13, p.24

⁶⁸ 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/aZPOBn>>

adecuada o sí 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.

3.6 LENGUAJE AUDIOVISUAL Y LENGUAJE ESCOLAR

Bartolomé⁶⁹ 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”⁷⁰

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.”⁷¹

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.

Ciro⁷² también plantea que los medios audiovisuales podrían servir de instrumento para potenciar las capacidades lingüísticas y el desarrollo del

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

⁷⁰ Ibid. P. 4.

⁷¹ 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>>

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, Ciro⁷³ 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.

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.

⁷² Ibid. P. 3.

⁷³ 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>>

Por su parte, Torres citado por Ciro⁷⁴ 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.

Planteado lo anterior, es necesarios 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.

3.7 PEDAGOGÍAS EMERGENTES

Para permitir la adaptación de los estudiantes a esta nueva sociedad digital, se han generado lo que Adell y Castañeda⁷⁵ 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 Castañeda⁷⁶ 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.

⁷⁴ Ciro. Op. Cit. 4.

⁷⁵ 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.

⁷⁶ *Ibíd.*, p. 26.

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 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 Siemens⁷⁷ 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.

De acuerdo a los principios mencionados, Siemens⁷⁸ propone que para el desarrollo del aprendizaje, se debe tener en cuenta: conciencia y receptividad, formación de conexiones, contribución e implicación, reconocimiento de

⁷⁷ 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>

⁷⁸ 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.

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 Brown⁷⁹ 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.

Al respecto, Castañeda y Adell⁸⁰ 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.

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

⁸⁰ *Ibíd.* p. 18

- 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.

Con relación a lo anterior, se hace necesario saber cómo se desarrolla un PLE, por lo que Adell⁸¹ 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 este investigación, cuyas potencialidades educativas serán expuestas a continuación:

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

3.8 USOS EDUCATIVOS DEL RELATO DIGITAL

Según Rodríguez y Londoño⁸² 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.

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 Londoño⁸³ 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, Robin⁸⁴ 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

⁸² 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>.

⁸³ Ibid.

⁸⁴ 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:

incorporadas para crear el relato, cuál es el valor o aporte educativo y cómo se podría mejorar el producto.

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.

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.

4. DISEÑO METODOLÓGICO

4.1 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 a la realidad, hasta las interpretaciones que se van elaborando durante el proceso de análisis. Para Erickson⁸⁵ la expresión enfoque interpretativo constituye comprender la realidad cuando se busca interpretar la perspectiva de los sujetos en su carácter específico, distintivo y particular.

4.2 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. Para Yin⁸⁶ 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 Yin⁸⁷, 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.

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.

⁸⁵ ERICKSON, F. El enfoque interpretativo. [en línea]. [Citado el 2014-10-30]: desde <http://132.248.9.195/pd2006/0605520/A5.pdf>

⁸⁶ 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> >

⁸⁷ 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> >

4.3 UNIDAD DIDÁCTICA

Para el desarrollo de la investigación se planteó una unidad didáctica que será estructurada teniendo en cuenta los elementos planteados por Blanco⁸⁸, 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 Blanco⁸⁹ quién afirma que para la programación de una unidad didáctica se deben tener en cuenta los aspectos relacionados a continuación:

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

Por otra parte durante el desarrollo de las diferentes sesiones de la presente unidad didáctica se tendrá en cuenta lo planteado por Adell⁹⁰ 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.

⁸⁸ BLANCO, Roberto. La programación en el aula: la unidad didáctica. En: Didácticas de las tecnológicas. Madrid. Pág. 11. [Citado el 22 de noviembre del 2015].

⁸⁹ Ibid.

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

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.

Teniendo en cuenta lo anterior a continuación se da lugar a la descripción de las sesiones de las cuales se compone la unidad.

4.4 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:

- 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.

4.5 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 & Corbin⁹¹ como el “proceso

⁹¹ STRAUSS, Anselm y CORBÍN, Juliet. (2003). Bases de la investigación cualitativa: Técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada. Medellín: Editorial Universidad de Antioquia.

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.

5. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE INFORMACIÓN

En este apartado, se darán a conocer los resultados que se obtuvieron con los instrumentos de recolección de información que hacen parte de la ejecución de esta investigación, con la ayuda de la matriz de categorías de uso y sus criterios que servirá para hacer el respectivo análisis de esta. Para esta investigación se hace necesario tener en cuenta los objetivos que se plantearon al inicio de la investigación para hallar la relación con los datos obtenidos finalmente.

Para la primera etapa de la investigación se establece el análisis de la información correspondiente al primer objetivo que plantea la Identificación y descripción de los usos planeados del relato digital en una experiencia de enseñanza y aprendizaje, en el cual se tendrán en cuenta datos importantes de la planeación por parte del docente en el proceso de enseñanza asumiendo los relatos digitales como el medio. De esa misma forma, se plantea un segundo objetivo el cual pretende Identificar y describir los usos desarrollados del relato digital, a través de la ejecución de la unidad didáctica dentro del aula.

Finalmente, dicha información permitirá contrastar los usos del relato digital con los desarrollados en el proceso de aprendizaje y enseñanza, en este se evidenciarán los usos que fueron planeados y ejecutados, los que fueron no planeados y se ejecutaron, y por último los planeados y no ejecutados; puesto que siempre al momento en la ejecución de una planeación de clase se evidencian situaciones no esperadas.

5.1 IDENTIFICACIÓN Y DESCRIPCIÓN DE LOS USOS PLANEADOS DEL RELATO DIGITAL EN UNA EXPERIENCIA DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

En este apartado se abordará el primer objetivo de esta investigación que hace referencia a la identificación y descripción de los usos planeados, teniendo en cuenta las cuatro categorías de uso que representaron una base para el análisis de la información constituida en la planificación de las actividades, para ello se planteó una unidad didáctica que permitiera cumplir con unas expectativas de una transformación de los escenarios pedagógicos tradicionales, como dice Coll⁹² esto se posibilita a través de la implementación

⁹² 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>>

de las TIC en el aula, no obstante estas tecnologías no cumplen en su totalidad con la mejora de los procesos de aprendizaje, ya que se requiere de una intervención estratégica por parte de los docentes, a la hora de ejecutar sus actividades.

A continuación, en la tabla 1 se exponen los totales y los porcentajes correspondientes a los usos planeados de los relatos digitales en una experiencia de enseñanza y aprendizaje y sus respectivos criterios.

Tabla 1. Categorías de usos planeados.

CATEGORIA DE USOS	CRITERIOS DE USO	SUBTOTAL	% SUB	TOTAL CAT.	% CAT.
Relato digital como instrumento mediador entre los estudiantes y el contenido	Aplicaciones digitales	8	15%	55	37%
	Acceso a contenidos de enseñanza y aprendizaje	32	58%		
	Realización de tareas y actividades de aprendizaje	15	27%		
Relato digital como instrumento mediador entre los profesores y el contenido	Gestión de contenidos	3	60%	5	4%
	Planificación y preparación de actividades	2	40%		
Relato digital como instrumento mediador entre profesor y estudiantes o entre los estudiantes	intercambios comunicativos entre el profesor y estudiantes no relacionados con el contenido	10	15%	67	45%
	intercambios comunicativos entre el profesor y estudiantes relacionados con el contenido	39	58%		
	intercambios comunicativos	0	0%		

	entre estudiantes no relacionados con el contenido				
	intercambios comunicativos entre estudiantes relacionados con el contenido	18	27%		
Relato digital como instrumento mediador de la actividad conjunta desplegada en la realización de la tarea	auxiliares o amplificadores de determinadas actuaciones del profesor	5	24%	21	14%
	auxiliares o amplificadores de determinadas actuaciones del estudiante	6	28%		
	realizar seguimiento	5	24%		
	apoyo para el desarrollo de las actividades y los productos	5	24%		
Total=		148		148	100%

Como se pudo evidenciar, en la tabla 1 la categoría que mayor incidencia tuvo fue relato digital como instrumento mediador entre profesor y estudiantes o entre los estudiantes, con un porcentaje de 45%, en el cual propenderán los intercambios comunicativos que se gestan en el aula para determinar los pasos a seguir en el desarrollo de las sesiones de clase, con el propósito de dar a conocer los objetivos del desarrollo de la unidad didáctica, los temas a tratar, los medios, las frecuencias de intervención y a su vez escuchar los conocimientos previos e intereses sobre el proceso por parte de los estudiantes.

A continuación, en la figura 1 se detallan las proporciones halladas en cada una de las categorías de uso de los relatos digitales al momento de planear la intervención pedagógica.

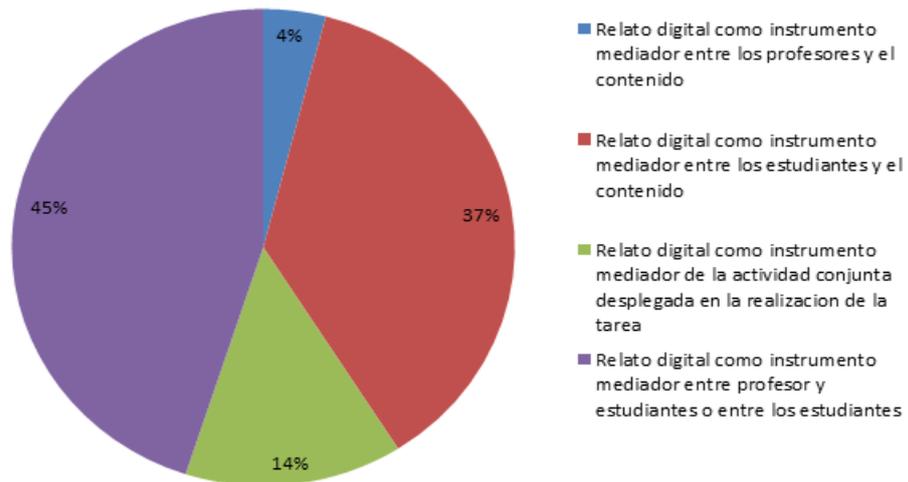


Figura 1. Categorías de usos planeados

5.1.1 Relato digital como instrumento mediador entre profesor y estudiantes o entre los estudiantes

Retomando la información hallada en la tabla 1, la categoría que mayor porcentaje obtuvo fue relato digital como instrumento mediador entre profesor y estudiantes o entre los estudiantes, la cual contiene 4 criterios de uso, una de ellas se destacó con un porcentaje de 27% los intercambios comunicativos entre el profesor y estudiantes relacionados con el contenido. Como se evidencia en la figura 2, a continuación.

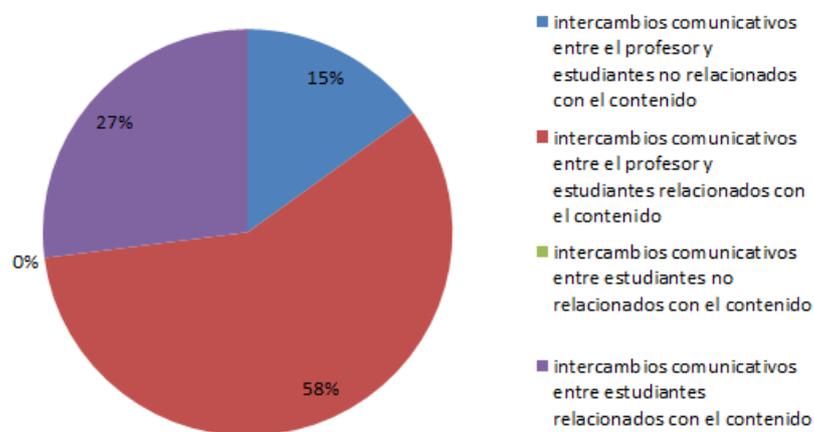


Figura 2. Criterios de uso de la categoría relato digital como instrumento mediador entre profesor y estudiantes o entre los estudiantes. Usos planeados.

En el anterior criterio de uso, se tuvieron en cuenta características como la presentación de la unidad didáctica y la explicación de las actividades, para dar inicio al desarrollo de estas, contextualizando a los estudiantes sobre el proceso que se llevaría a cabo durante las 7 sesiones planeadas, además de

los acuerdos a los que se llegaría para la entrega de los trabajos en clase y acerca de la duración y frecuencia de cada una de las sesiones de clase. También fueron tenidos en cuenta recordatorios e indicaciones, para la realización de actividades extra clase que permitieran avanzar de forma individual en la exploración de herramientas por parte de los estudiantes y a su vez adelantar en el proceso de realización del relato digital.

Según Coll⁹³ las TIC brindan motivación de acuerdo a la actitud y a las ayudas ajustadas que el docente le brinde al estudiante, permitiendo que él sea el protagonista de su propio conocimiento y descubra nuevas maneras de aprender a través de estas. En este proceso de interacción es importante trabajar en el aula de clase la relación entre docente y estudiante para que exista un espacio en el que puedan discutir y llegar a un consenso acerca de los contenidos, sobre sus ideas, aportes y los pasos a seguir en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Dichas interacciones comunicativas en el aula no solo permiten transmitir información entre docente y estudiantes sino que a su vez también logran intercambios entre los mismos estudiantes, aquí es donde se presenta el segundo criterio de uso con mayor frecuencia según la tabla 1, el cual hace referencia a dichos intercambios relacionados con el contenido, este tuvo una presencia del 12% en el análisis de la planeación de la unidad didáctica, puesto que en esta se planearon espacios que permiten según Coll⁹⁴, el trabajo en equipo para compartir información acerca de los procesos llevados a cabo para la realización del relato digital, no solo se logra la vinculación en actividades académicas sino a su vez que entre ellos mismos refuercen sus conocimientos, aclaren dudas y generen ideas.

Por el contrario, en el tercer y cuarto criterio de uso con menor frecuencia fueron los intercambios comunicativos entre el profesor y estudiantes, e intercambios comunicativos entre estudiantes no relacionados con el contenido, estos se reflejaron poco en la unidad didáctica ya que son aspectos personales que no se contemplan en la planificación de las clases, puesto que estos procesos se evidencian en el momento de intervenir, ya que según el constructivismo Vigotskyano, el docente es un guía y un líder de los procesos de enseñanza y aprendizaje, su papel fundamental es el apoyo, la motivación y generar un ambiente ameno en que los estudiantes se sientan cómodos,

⁹³ COLL. Aprender y enseñar con el tic: expectativas, realidad y potencialidades. Universidad de Barcelona. Vol. 38. Pág. 117.

⁹⁴ 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.

propiciando el apoyo colaborativo entre pares y dispuestos a potenciar sus capacidades.

5.1.2 Relato digital como instrumento mediador entre los estudiantes y el contenido

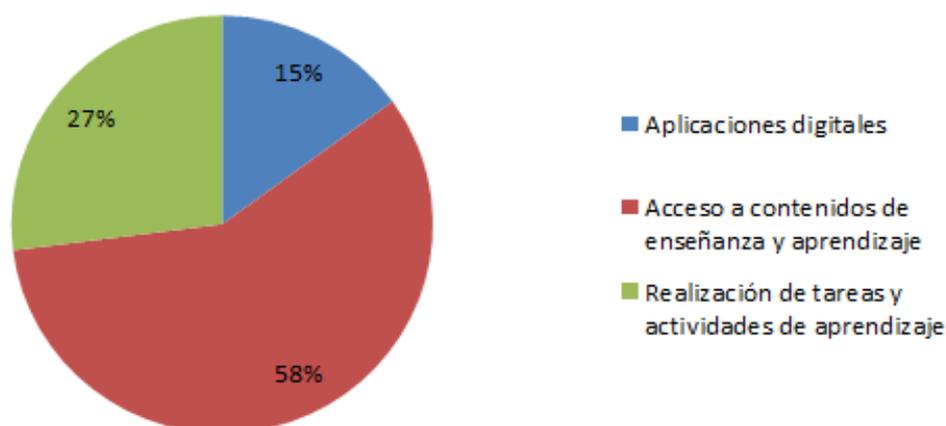


Figura 3. Criterios de uso de la categoría relato digital como instrumento mediador entre los estudiantes y el contenido. Usos planeados.

Teniendo en cuenta la figura 1, esta categoría tuvo una frecuencia del 37%, en la cual hace presencia el uso y el acceso al contenido de multimedia por parte de los estudiantes, esto como parte fundamental en la ejecución de la unidad didáctica ya que permite identificar los conocimientos previos que estos tienen en el manejo de las herramientas propuestas, el criterio de uso que tuvo mayor notabilidad fue acceso a contenidos de enseñanza y aprendizaje con un 58% como lo muestra la figura 3.

Este criterio hace referencia al acceso y selección de información por parte de los estudiantes, este fue un punto que se tuvo en cuenta en la planeación de la unidad didáctica ya que permite reconocer de qué forma los estudiantes hacen uso de la tecnología y que tipos de contenidos frecuentan en internet.

En la figura 4 se puede apreciar lo que los estudiantes respondieron a la encuesta de conocimientos previos sobre las preguntas sobre el uso de internet y el uso de herramientas multimedia. Para lo cual respondieron a preguntas como:

5. ¿Usas el computador frecuentemente? ¿Para qué?
6. ¿Sabes usar Microsoft Word? ¿Cómo y para qué?
7. ¿Alguna vez has usado Movie Maker? ¿Para qué sirve?
8. ¿Sabes buscar información e imágenes en la web?

5-51, para tareas o investigaciones
6-51, para escribir datos
7-Nose
8-51, se busca por la barra de google

Figura 4. Conocimientos previos

Esta investigación promueve el uso de las TIC en espacios educativos reales permitiéndoles a los estudiantes un acercamiento a los medios digitales como parte de su proceso de formación escolar de forma actualizada y pertinente, acorde a las necesidades actuales de la sociedad red que exige individuos capaces de transformar las realidades a partir de la interacción con la tecnología, es por ello que el Gobierno Nacional⁹⁵ apuesta a la implementación de programas que promueven las oportunidades de acceso a las TIC buscando formar estudiantes con competencias hacia el uso de estas y hacer uso adecuado de la información.

Al mismo tiempo, no solo es importante resaltar la función de las tecnologías en la transformación de las realidades educativas y sociales, sino también resaltar el papel del docente en dicho proceso en la incorporación de las TIC en los ambientes escolares, ya que el docente como mencionan Adell y Castañeda⁹⁶ no solo se debe preocupar por llevar los contenidos al aula, sino también de dar a conocer las TIC como medio para que los estudiantes puedan adquirir valores, conocer la diversidad y cuestionar el tipo de información que encuentran en la Red y hacer uso asertivo de esa información, fomentando la participación de los estudiantes en la producción de los contenidos, esto se logra a través de la interacción entre docente y estudiantes y entre estudiantes.

También el docente debe posibilitar la motivación de los estudiantes y generar interés a partir de los temas, como se planteó en la unidad didáctica determinando un tema que busca generar expectativas en ellos, a través de la utilización de los medios digitales, los cuales ellos no suelen utilizar en sus actividades escolares, estos a la hora de trabajarlos van a sentir curiosidad, promoviendo la participación y el disfrute por lo que se hace. Este se evidencia

⁹⁵ Pereira vive digital ¿Qué es Pereira digital?, [en línea]. Disponible en univirtual-utp@utp.edu.co [citado el 22-08-2015].

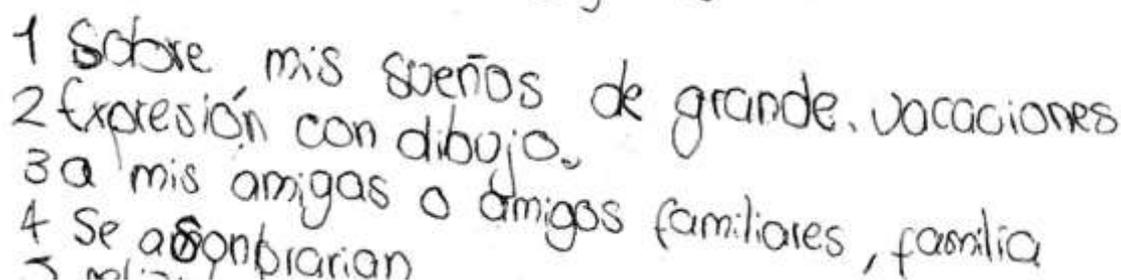
⁹⁶ ADELL, Jordi y CASTAÑEDA, Linda. Tecnologías emergentes, ¿pedagogías emergentes? En: Tendencias emergentes en Educación con TIC. Barcelona: Asociación Espiral, Educación y Tecnología. 2012. p. 13 – 32.

especialmente en el segundo criterio que tuvo mayor porcentaje con un 27% realización de tareas y preparación de actividades.

Con el anterior criterio se evidencia en la planificación de la unidad didáctica la creación de un texto narrativo, esta actividad se planteó ya que unos de los requisitos para la elaboración del relato digital es que se lleve a los estudiantes a la creación de una historia personal o de intereses propios, porque Lambert⁹⁷ plantea unos elementos para la realización de los relatos digitales, uno de ellos es el contenido emocional; por medio de este se busca que los estudiantes compartan vivencias y generen emociones en el público, ya que esto permitirá darle reconocimiento al estudiantes por su esfuerzo y dedicación a la elaboración del relato digital, desde el punto de vista pedagógico estas acciones representan un refuerzo positivo, promoviendo en el estudiante el gusto por utilizar las TIC en pro del conocimiento.

En la figura 5 se pueden observar las respuestas de un estudiante al cuestionario de expectativas iniciales, las respuestas corresponden a las emociones que le generan frente la creación del relato digital:

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?



1 Sobre mis sueños de grande, vacaciones
2 expresión con dibujos
3 a mis amigas o amigos familiares, familia
4 Se asombrarían

Figura 5. Expresión de sentimientos, emociones, aficiones e intereses.

Además, otro de los puntos para generar la motivación en los estudiantes y continuar con el proceso de elaboración de los relatos, es el abordaje de los programas de edición de imágenes y vídeo, como una propuesta para contar historias diferentes haciendo uso del lenguaje audiovisual, dicho lenguaje ha hecho que las formas de comunicar se transformen de acuerdo a las necesidades actuales de la sociedad, es decir, para que se establezca un acto

⁹⁷ 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/> >

comunicativo no solo es necesario del uso de códigos escritos sino a su vez se pueden construir mensajes a partir de la interacción de imágenes y sonidos, como lo menciona Ferres⁹⁸.

Para ello se presenta el último criterio de uso sobre aplicaciones digitales, que hace énfasis al uso de las diversas herramientas que fueron elegidas por las docentes para la realización de los relatos digitales por parte de los estudiantes, estas fueron elegidas por su fácil acceso y utilización tales como; (Word) como editor de texto, (Pixlr) editor de imágenes online y (Movie Maker) editor de videos, estas representan la posibilidad de que los estudiantes recreen sus historias de manera digital.

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

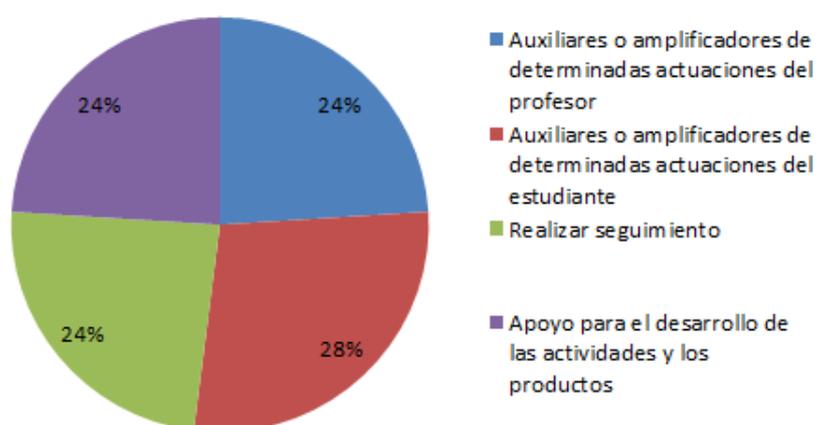


Figura 6. Criterios de uso de la categoría relato digital como instrumento mediador de la actividad conjunta desplegada en la realización de la tarea. Usos planeados.

Esta categoría tuvo una frecuencia de 14%, la cual tiene como característica las actuaciones propias del docente y estudiantes determinadas por los ritmos de aprendizajes, estrategias de aprendizaje, apoyo, intercambios que puedan surgir en la experiencia de la realización del relato digital. El criterio más relevante con un porcentaje del 28% fue apoyo para el desarrollo de las actividades y los productos.

Este criterio tiene que ver con solicitar y ofrecer retroalimentación, y ayuda por parte del docente y entre estudiantes en torno al contenido propio de la unidad

⁹⁸ 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>>.

didáctica, para ello es primordial que el estudiante sea responsable de su propio proceso de aprendizaje, mostrando interés al tener dudas en la realización de las actividades, igualmente el docente deberá brindar ayudas acertadas a dichas inquietudes que permitan al estudiante avanzar en la construcción del relato, para que esto se dé es necesario que el docente realice una adecuada transposición didáctica como lo plantea Adell⁹⁹ el docente debe poseer un dominio curricular del contenido a enseñar, requiere conocimiento sobre las TIC y utilizar estrategias mediadas por estas para llevar a cabo el contenido. Logrando que sean bien recibidos por los estudiantes y representen un apoyo a la hora de la ejecución de las actividades, esto se logra a través de la actualización constante por parte del docente que le permita transformar su práctica.

Al analizar los 3 criterios restantes se pudo evidenciar, que estos presentaron un porcentaje igualitario de un 24% esto permite interpretar en la planeación de la unidad didáctica que se tuvo en cuenta tanto los apoyos metodológicos como presentaciones en Power Point, videos explicativos y tutoriales, explicaciones y su posterior retroalimentación a través de evaluaciones grupales, como el apoyo pedagógico por parte del docente que permitía prever las necesidades e inquietudes que tendrían los estudiantes. Durante la planificación se anticipó la necesidad de realizar un constante seguimiento de los avances y dificultades por parte del estudiante, para ello el docente debe estar abierto a las posibles inquietudes dando solución a esta de forma inmediata. Coll¹⁰⁰ menciona que los procesos de enseñanza exitosos son dónde se interrelacionan los agentes del triángulo didáctico permitiendo la construcción de aprendizajes significativos.

Seguidamente, uno de los criterios de uso de esta categoría hace referencia a las actuaciones del estudiante, en la cual se propone generar espacios de participación y socialización con el propósito de que intercambien información, ideas y solucionen las inquietudes de sus compañeros, además se permitirá el trabajo grupal y espacios de preguntas logrando una retroalimentación entre pares, esto para Levy¹⁰¹ es llamado inteligencia colectiva, la cual hace referencia a que los procesos de aprendizaje no solo operan de manera individual sino también que involucran la existencia de una construcción social que permite transformar los procesos cognitivos compartidos. Por ello es claro

⁹⁹ ADELL, Jordy. TPACK modelo pedagógico. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=wnwmWNtEoUs>

¹⁰⁰ 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>>

¹⁰¹ LEVY, Pierre. Inteligencia colectiva, la revolución invisible. Citado por NOUBEL, Jean, François. 2004. Pág. 39.

que, facilitará al docente la obtención de resultados individuales y grupales de manera parcial que permite identificar sus avances y dificultades en el proceso, teniendo en cuenta sus escrituras iniciales, la adecuación de estas con un propósito comunicativo, el uso de los editores de imagen y video, cumplimiento de responsabilidades y apreciación de los demás relatos digitales.

Es evidente que todos los procesos de aprendizaje tienen unas características propias que hacen de cada estudiante un individuo único, con sus propios ritmos y estilos de aprendizaje, por ello se pueden presentar una dilatación en el proceso de ejecución, para lo cual se tuvo en cuenta la realización de una sesión extra de recuperación de los estudiantes que puedan presentar dificultades en las actividades, con el fin de que todos los estudiantes le den cumplimiento a los objetivos de las sesiones.

5.1.4 Relato digital como instrumento mediador entre los profesores y el contenido

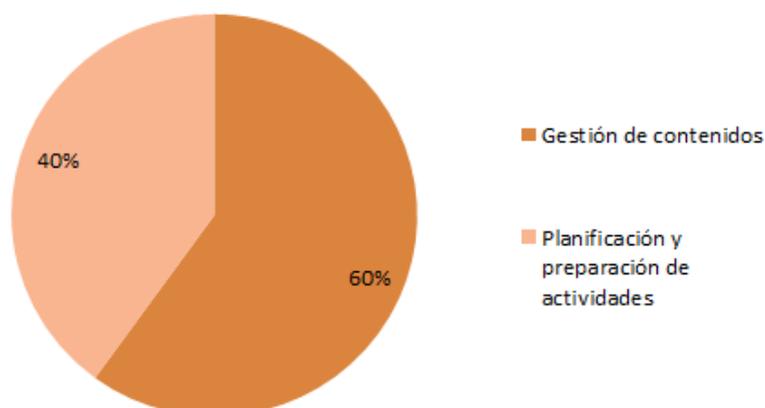


Figura 7. Criterios de uso de la categoría relato digital como instrumento mediador entre los profesores y el contenido. Usos planeados.

Como última categoría de uso con menor porcentaje con un 4%, se presenta como criterio de uso con mayor porcentaje en gestión de contenidos 60% para ello es importante que el docente comparta y organice los contenidos a enseñar haciendo uso de las TIC, Coll¹⁰² se refiere a estas como la posibilidad de abrir nuevos horizontes en los procesos de enseñanza y aprendizaje, ya que intervenga la innovación y la mejora de las prácticas educativas estando acorde con las necesidades actuales de los estudiantes; posibilitando a los estudiantes comprender y ver una nueva forma de acceder al conocimiento.

¹⁰² COLL. Aprender y enseñar con el tic: expectativas, realidad y potencialidades. Universidad de Barcelona. Vol. 38. Pág. 117.

Como último criterio de uso planificación y preparación de actividades, se tuvo en cuenta no solo la planeación de actividades que cumplieran con los objetivos finales de la unidad sino también los aprendizajes individuales y grupales, a través de una temática motivadora para los mismos estudiantes como lo son los relatos digitales, sabiendo que la creación de estos implica la utilización de los contenidos multimedia, a través de la conectividad y accesibilidad a lo que las TIC ofrecen.

Para finalizar, fue primordial la elaboración de una unidad didáctica que cumpliera con los elementos propuestos por Blanco¹⁰³, quien plantea la elaboración de estas enfocada en la implementación de las TIC teniendo en cuenta unas competencias a desarrollar, objetivos de aprendizaje, el desarrollo del contenido a través de metodologías y estrategias que satisfagan las necesidades propias de los estudiantes respecto a estos, siempre involucrando las TIC como un andamiaje para la construcción del conocimiento, a través de la interrelación de los 3 tipos de conocimiento planteados en modelo TPACK¹⁰⁴ que son necesarios para que el docente pueda integrar de forma eficaz los recursos y las herramientas digitales en el aula.

5.2 IDENTIFICACIÓN Y DESCRIPCIÓN DE LOS USOS DESARROLLADOS DEL RELATO DIGITAL EN UNA EXPERIENCIA DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

A continuación, se aborda el segundo objetivo que refiere a la identificación y descripción de los usos desarrollados, en el que se analizarán y describirán a la luz de la matriz categorial las situaciones propias del aula al momento de ejecutar la unidad didáctica, citando a Castell¹⁰⁵ quien resalta la importancia de la implementación y el desarrollo tecnológico para lograr la innovación y fortalecimiento de las prácticas pedagógicas, donde intervienen la actuación del docente, actuación del estudiante y el contenido como mediador. En la tabla 2 se expondrán los totales y los porcentajes correspondientes.

¹⁰³ BLANCO, Roberto. La programación en el aula: la unidad didáctica. En: Didácticas de las tecnológicas. Madrid. Pág. 11. [Citado el 22 de noviembre del 2015].

¹⁰⁴ ADELL, Jordy. TPACK modelo pedagógico. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=wnwmWNtEoUs>

¹⁰⁵ CASTELLS, Manuel. La Era de la Información: La sociedad red. Primera edición. España: siglo xxi, 1996. 40

Tabla 2. Categorías de usos ejecutados.

CATEGORIA DE USOS	CRITERIOS DE USO	SUBTOTAL	% SUB	TOTAL CAT.	% CAT.
Relato digital como instrumento mediador entre los estudiantes y el contenido	Aplicaciones digitales	22	40%	55	16%
	Acceso a contenidos de enseñanza y aprendizaje	13	24%		
	Realización de tareas y actividades de aprendizaje	20	36%		
Relato digital como instrumento mediador entre los profesores y el contenido	Gestión de contenidos	10	42%	24	7%
	Planificación y preparación de actividades	14	58%		
Relato digital como instrumento mediador entre profesor y estudiantes o entre los estudiantes	Intercambios comunicativos entre el profesor y estudiantes no relacionados con el contenido	10	7%	150	43%
	Intercambios comunicativos entre el profesor y estudiantes relacionados con el contenido	92	61%		
	Intercambios comunicativos entre estudiantes no relacionados con el contenido	0	0		
	Intercambios comunicativos entre estudiantes relacionados con el contenido	48	32%		
Relato digital como instrumento mediador de la	Auxiliares o amplificadores de determinadas actuaciones del	35	29%	121	34%

actividad conjunta desplegada en la realización de la tarea	profesor				
	Auxiliares o amplificadores de determinadas actuaciones del estudiante	30	25%		
	Realizar seguimiento	28	23%		
	Apoyo para el desarrollo de las actividades y los productos	28	23%		
Total=		350		350	100%

La categoría que predominó fue relato digital como instrumento mediador entre profesor y estudiantes o entre los estudiantes, con un porcentaje de 43% el cual permite analizar los intercambios comunicativos gestados en el desarrollo de la unidad. Ver figura 8.

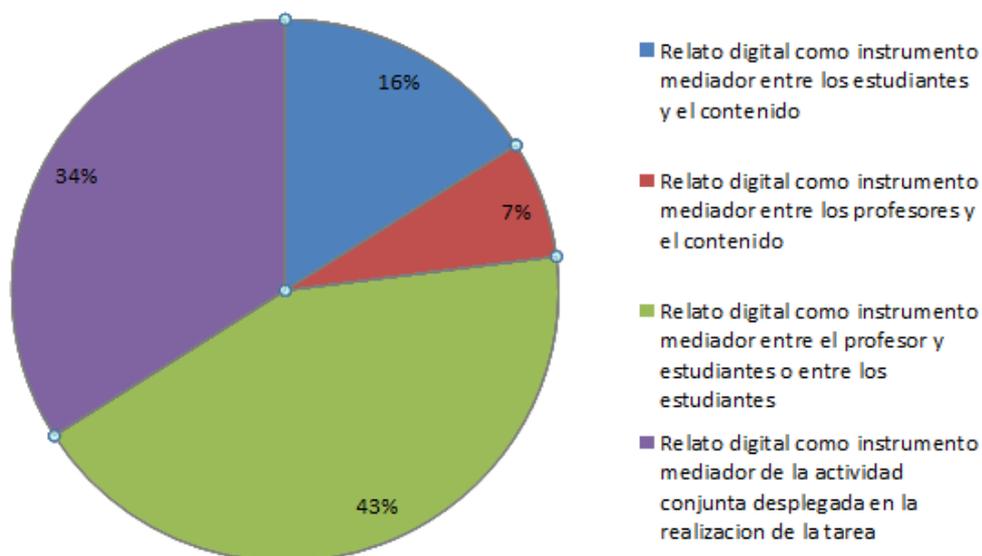


Figura 8. Categorías de usos ejecutados

5.2.1 Relato digital como instrumento mediador entre profesor y estudiantes o entre los estudiantes

El criterio de uso con mayor porcentaje fue intercambios comunicativos entre profesores, estudiantes y entre estudiantes relacionados con el contenido con un 61%, fue importante a la hora de realizar las actividades en el aula de clase ya que permitió establecer un acto comunicativo donde el docente estaba

encargado de explicar, ejemplificar, aclarar dudas frente a cada una de las sesiones, mientras el acto comunicativo del estudiante estaba enfocado en la realización de preguntas acerca de los temas, realizar aportes, dar sugerencias, estos actos al ser vinculados con los contenidos van a lograr enlazar lo que Coll¹⁰⁶ llama el triángulo didáctico, este como mediador de la construcción conjunta del conocimiento en este caso haciendo énfasis en el uso de las TIC.

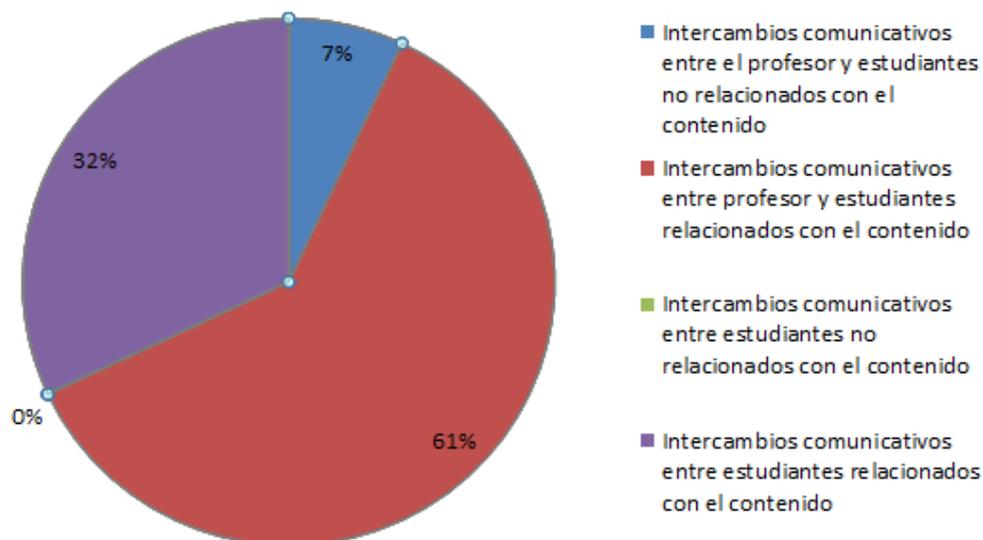


Figura 9. Criterios de uso de la categoría relato digital como instrumento mediador entre profesor y estudiantes o entre los estudiantes, Usos ejecutados.

Con este criterio de uso se puede evidenciar que fue necesario planear y llevar la presentación de la unidad didáctica y las actividades, como parte de la contextualización de lo que se llevaría a cabo, se orientó a los estudiantes sobre el tema que se abordaría en cada una de las sesiones, se les indicó cuál era el propósito de estas intervenciones, los objetivos a cumplir al final del proceso, además, en este primer momento se socializaron gran parte de los acuerdos a los que se llegó con el grupo, como que las clases serían el día martes de 1 a 6 pm, de ser necesario en cada clase se asignaría tareas, se habló acerca de las normas para asistir a la sala de sistemas y las normas básicas de convivencia.

Posteriormente, para la explicación de actividades la docente desde el inicio de todas las sesiones de clase mantuvo una relación amena con los estudiantes, generó un ambiente mediado por la participación, motivación, interés y

¹⁰⁶ 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>>

necesidades, Rodríguez y Lodoño¹⁰⁷ mencionan que ellos se sentirán participes del proceso de formación, como seres autónomos; aquí el docente fue un mediador para que esto se llevara a cabo, así que, al inicio de las sesiones siempre se contextualizó a los estudiantes acerca de las actividades propias del día, se pasó a proyectar las distintas temáticas haciendo uso de material audiovisual y presentaciones elaboradas o recopiladas por las docentes, siendo estas según Coll¹⁰⁸ empleadas como estrategias pedagógicas que transforman los escenarios educativos tradicionales, posibilitando en el estudiante que dichos temas sean bien recibidos y les permita ampliar sus conocimientos, desarrollando las tareas prácticas en clase.

En la figura 10, se observa la utilización de material audiovisual recopilado para explicar los contenidos de la clase.



Figura 10. Explicación de actividades

Durante todo el proceso de elaboración del relato digital la docente realizó recordatorios, recomendaciones e indicaciones a la hora en que los estudiantes realizaban su historia en Word, editaban las imágenes y videos, con el fin de ayudarlos a que su producto fuera mejorando y descubrieran las herramientas que estos programas ofrecen, siempre propiciando la motivación con el uso de contenidos que no solo cumplieran con los objetivos, sino también, que representarán un aprendizaje valioso y útil para las demás áreas del conocimiento. Herreros¹⁰⁹ afirma que los relatos digitales promueven diferentes competencias y habilidades que les permiten a los estudiantes obtener una

¹⁰⁷ 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>

¹⁰⁸ 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>>

¹⁰⁹ 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]

multidisciplinariedad puesto que no está enfocado a una sola área de conocimiento, ya que estos permiten lograr la transversalización de diferentes contenidos con la integración de las TIC.

En la siguiente figura 11, se observan a los estudiantes elaborando su texto narrativo, haciendo uso del editor de texto Word.



Figura 11. Uso de editores de texto.

Como se dijo anteriormente, la motivación juega un papel muy importante pues conlleva a que los estudiantes muestren interés hacia sus procesos de aprendizaje, así como lo indican Adell y Castañeda¹¹⁰ haciendo que durante las sesiones de clase hable sobre sus gustos y aficiones en todo el proceso de construcción de sus relatos digitales. A través del uso del lenguaje audiovisual, Bartolomé¹¹¹ indica que provoca en los estudiantes el interés por aprender, vinculando sus emociones en la experiencia directa ya que la finalidad de los relatos digitales es contar historias personales, de como ellos perciben sus realidades y vivencias.

En la figura 12, se evidencian los intereses de los estudiantes al momento de las docentes hacer la actividad de lluvia de ideas, sobre los posibles temas con los que realizarían la historia, si bien se observan temas relacionados con asignaturas y otro tipo de intereses que no son tan personales, las docentes motivaron a replantear sus ideas permitiendo lograr establecer una historia de carácter personal y emocional.

¹¹⁰ ADELL, Jordi y CASTAÑEDA, Linda. Tecnologías emergentes, ¿pedagogías emergentes? En: Tendencias emergentes en Educación con TIC. Barcelona: Asociación Espiral, Educación y Tecnología. 2012. p. 13 – 32

¹¹¹ BARTOLOMÉ. Antonio. El lenguaje audiovisual. Barcelona: 2005. P. 3. [Citado el 14 de octubre de 2015]. Disponible en< <http://goo.gl/W00LYD>>

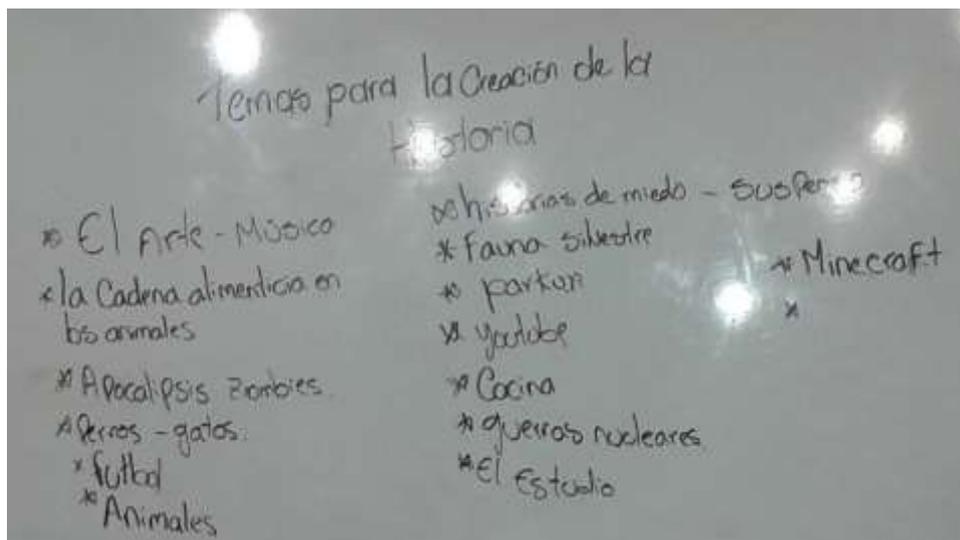


Figura 12. Expresión de sentimientos, emociones, aficiones e intereses

El segundo criterio de uso que tuvo mayor porcentaje intercambios comunicativos entre estudiantes relacionados con el contenido con un 32% durante la ejecución de las sesiones las docentes establecieron para algunas ellas la implementación de grupos de trabajo que facilitara su acceso a los contenidos y lograran compartir sus conocimientos e ideas previas, Levy¹¹² señala que los seres humanos son expertos en pequeñas áreas del conocimiento y al agrupar todos esos micro saberes se crea la inteligencia colectiva, la cual es una especie de conocimiento compartido, para ello es necesario que los individuos puedan interactuar para realizar dichos intercambios de ideas, favorecido por el uso de las TIC. Una de la situaciones planteadas en el aula era que debían representar de manera gráfica los planos audiovisuales, para ello debieron llevar a clase cámaras, celulares y tabletas que les facilitaran realizar dicha actividad; como lo plantea Londoño¹¹³ esto busca que los grupos de trabajo alcancen un objetivo unido por unos intereses, permitiendo que cada uno de los integrantes aporte de acuerdo a sus habilidades.

¹¹² LEVY, Pierre. Inteligencia colectiva, por una antropología del ciberespacio. 1994

¹¹³ 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>.

5.2.2 Relato digital como instrumento mediador de la actividad conjunta desplegada en la realización de la tarea.

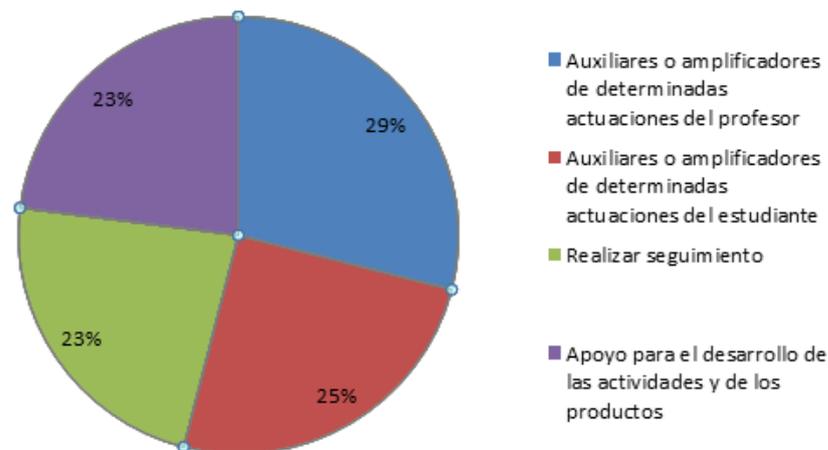


Figura 13. Criterios de uso de la categoría relato digital como instrumento mediador de la actividad conjunta desplegada en la realización de la tarea. Usos ejecutados.

En la figura 13, se muestra que el criterio de uso que tuvo mayor representatividad fue auxiliares o amplificadores de determinadas actuaciones del profesor, mostrando un 29% de la totalidad de la categoría. Este hace referencia a la implementación de actividades y explicaciones de clase mediadas por el uso de las TIC como herramientas facilitadoras de la acción docente, donde este no las usa de manera instrumental sino que tiene un propósito pedagógico que logra la conceptualización de los contenidos por parte de ambos agentes, no como parte del reforzamiento de las prácticas pedagógicas tradicionales que menciona Coll¹¹⁴.

Por ello es claro que, las TIC por si solas no generan una transformación pedagógica, sino van acompañadas del accionar docente en donde reflexione sobre sus intervenciones y proponga la creación de espacios dinámicos que generen intercambios positivos con sus estudiantes. Esto se llevó a cabo mediante la incorporación de diferentes medios tecnológicos usados y llevados al aula, en donde no solo el docente intervino y los manipuló sino que los mismos estudiantes estuvieron estrechamente enlazados a estas. Como se ve en la figura 14.

¹¹⁴ 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



Figura 14. Uso de presentaciones, y exploración de las TIC por parte de los estudiantes.

El siguiente criterio de uso, auxiliares o amplificadores de determinadas actuaciones del estudiante con el 25%, cuenta con la presencia de los aportes realizados por parte de los estudiantes en cada uno de los momentos del proceso, en donde se evidenciaron buenas respuestas por parte de ellos ayudando así a la retroalimentación de los contenidos, muchos de los estudiantes presentaban dificultades en cuanto a la conceptualización o ejecución de las actividades, y se pudo observar que entre ellos intercambiaban información y solucionaban sus dudas, permitiendo así avanzar en su proceso.

Además, en toda la ejecución de la unidad didáctica se vio reflejado que los estudiantes constantemente mostraron sus avances individuales y grupales en cuanto a la elaboración de su relato digital, evidenciándose en cada una de las sesiones, como la creación de su texto narrativo, edición de imágenes, edición de video, y apropiación de los contenidos en general, permitiéndole a la docente realizar una evaluación constante del cumplimiento de los objetivos de cada sesión teniendo en cuenta los procesos, actitudes, creatividad, participación, interés, desempeño, además de las destrezas mostradas a la hora de hacer uso de las herramientas que las TIC ofrece. Al respecto, Blanco¹¹⁵ menciona mediante la evaluación se obtiene información del proceso de enseñanza y aprendizaje, sobre lo que han adquirido los estudiantes, permitiendo hacer una retroalimentación por parte del docente para replantear las actividades y estrategias para las metas de los aprendizajes.

¹¹⁵ BLANCO, Roberto. La programación en el aula: la unidad didáctica. En: Didácticas de las tecnológicas. Madrid. Pág. 11. [Citado el 22 de noviembre del 2015].

Por lo dicho anteriormente, se hizo necesario replantear las actividades o la forma de explicación de las mismas para que quienes no estaban cumpliendo con los objetivos propios de cada sesión de clase.

Se presentaron momentos en los que algunos estudiantes solicitaron ayuda y retroalimentación a la docente, para lo cual se intervino inmediatamente dándole pronta solución a estas, explicando con diferentes estrategias, una de ellas fue brindar orientación grupal e individualmente, también se atendió a las diferentes necesidades educativas con la ayuda de los medios audiovisuales y con el seguimiento paso a paso de las explicaciones.

A continuación, en la figura 15. Se pueden observar diferentes procesos y resultados que fueron evaluados de manera parcial.

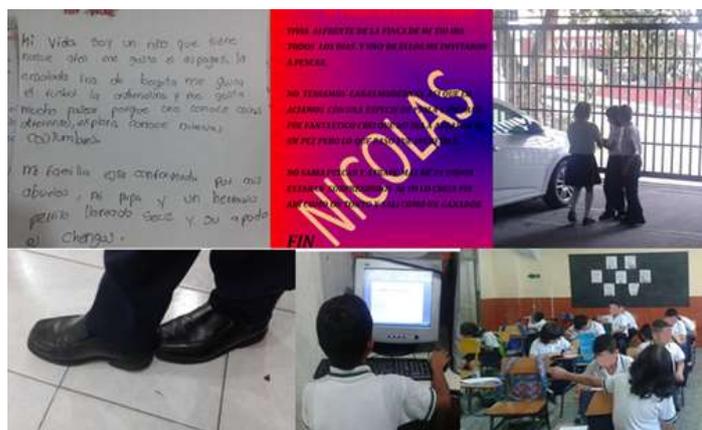


Figura 15. Mostrar avances y resultados individuales y grupales (evaluación)

5.2.3 Relato digital como instrumento mediador entre los estudiantes y el contenido

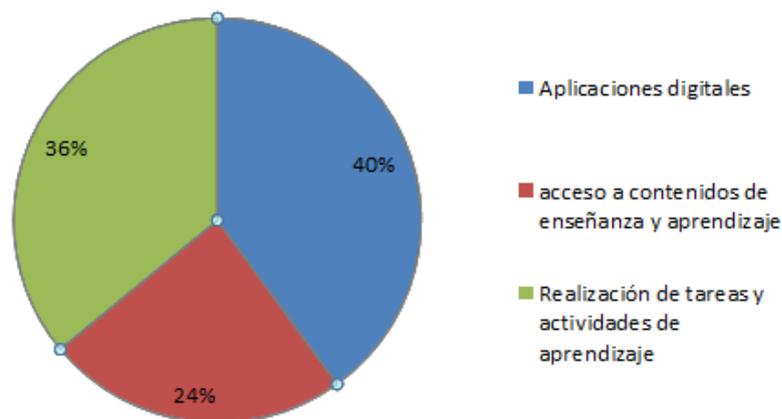


Figura 16. Criterios de uso categoría relato digital como instrumento mediador entre los estudiantes y el contenido. Usos ejecutados.

De acuerdo con la figura 16, el criterio de uso que mayor porcentaje tuvo fue aplicaciones digitales con un 40%, para la realización de la unidad didáctica fue necesario contar con una infraestructura tecnológica que permitiera acceder a los programas y herramientas para la elaboración del relato digital promoviendo el uso de las TIC en los estudiantes, se orientó sobre el uso de Word como editor de texto para que los estudiantes digitalizarán sus primeras y segundas versiones de su texto narrativo, ya que esta por su fácil utilización permitió que los estudiantes accedieran fácilmente a ella, mejorarán sus escritos, editarán las versiones anteriores, igualmente hicieron uso de los diferentes íconos y herramientas que ofrece el programa y pudieran finalizar su escrito.

De igual forma el uso de las aplicaciones para editar imágenes, permitió al docente explicar a los estudiantes sobre cómo pueden transformarlas, insertar filtros, texto, signos, ya que es una manera de que ellos se expresen sus emociones y sentimientos, esto se evidenció en una de las sesiones de clase en que los estudiantes editaron 10 imágenes acordes a sus historias, en alguna de ellas las docentes, observaron que hicieron uso de las diferentes herramientas de los editores utilizados.

Ferres¹¹⁶, ha apoyado lo anterior mencionado al decir que las TIC han causado un gran impacto en la cultura audiovisual revolucionando la cultural verbal, la utilización de los diferentes programas y aplicaciones suelen estar relacionados al uso de las redes sociales haciendo que se transformen los procesos de comunicación. Esto se vio evidenciado durante el proceso porque algunos de los estudiantes tenían bases acerca de la edición de imágenes y la utilización de aplicaciones para esta finalidad, pues ellos argumentaban hacer uso de las diferentes redes sociales en su mayoría Facebook e Instagram, esto permitió que entre los mismos estudiantes se retroalimentaran y compartieran sus conocimientos previos acerca de los editores que conocían, inclusive dando recomendaciones a las docentes.

Sin duda, al hablar de lenguaje audiovisual es oportuno no solo resaltar el papel de las imágenes, sino también este implica el abordaje del otro componente de este como lo es el audio, y a su vez la implementación de los programas que permiten enlazar ambos componentes como lo son los editores de video, en este caso por su facilidad, accesibilidad y su variedad de herramientas se utilizó el programa Movie Maker. Ya que los estudiantes manifestaron no conocerlo ni haber hecho uso de este, se orientó acerca de su utilización, a través de explicaciones guiadas en pequeños grupos de estudiantes que ya habían avanzado en la edición de imágenes y a medida que

¹¹⁶ 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>>.

los demás finalizaban se les iba explicando, se pudo observar con rapidez que ellos comprendieron e interiorizaron la utilización de este programa, además, exploraron las diferentes herramientas que ofrece Movie Maker.

A pesar de las muchas dificultades que se presentaron los educandos pudieron hacer buen uso de este programa, evidenciándose gran agilidad en cuanto al manejo de este, pues la mayoría del grupo debió realizar el relato digital más de una vez debió a problemáticas con infraestructura y conectividad. Dichas habilidades mostradas por los estudiantes se evidencian en uno de los 8 rasgos de la pedagogía emergente descritos por Adell y Castañeda¹¹⁷ que hace referencia que al potenciar esas habilidades, conocimientos y actitudes que tienen los estudiantes podrán adquirir un mayor aprendizaje a través del uso de las TIC en el aula de clase.

El segundo criterio con mayor porcentaje 36% fue realización de tareas y actividades de aprendizaje, donde fue primordial la creación del texto narrativo como eje central en la elaboración del relato digital, al inicio los estudiantes mostraron dificultades en la redacción al establecer el propósito comunicativo, puesto que el pensamiento narrativo según Bruner¹¹⁸ es una actividad compleja que requiere seleccionar e integrar diferentes tipos de conocimientos, ya que a la hora de proponer dicha actividad los estudiantes crearon historias que no representaban su historia de vida, por lo tanto no tenían un significado, el cual es necesario según Hedra¹¹⁹, para generar sentimientos, emociones, sensaciones tanto para el que cuenta la historia como para quien la escucha.

Fue necesario abordar el pensamiento narrativo dentro de la unidad didáctica ya que este ofrece la posibilidad de que los estudiantes puedan recrear sus anécdotas, historias, vivencias personales, a través de la elaboración de un guion técnico que le permitirá plasmar esas ideas estructuradas y coherentes, logrando conjugar el lenguaje escrito y oral con el lenguaje audiovisual, siendo este último según Ciro¹²⁰ un potenciador de las capacidades lingüísticas y del desarrollo del pensamiento de los estudiantes.

¹¹⁷ 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.

¹¹⁸ BRUNER, Jerome. Realidad mental y mundos posibles. Barcelona, España. 1998. [citado el 14 de octubre de 2015].

¹¹⁹ 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/> >

¹²⁰ 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>>

En la figura 17, se muestran dos de las historias escritas por los estudiantes, una de ellas se evidencia una narración sin propósito comunicativo establecido y otra como primera versión de lo que sería una historia significativa para el estudiante.

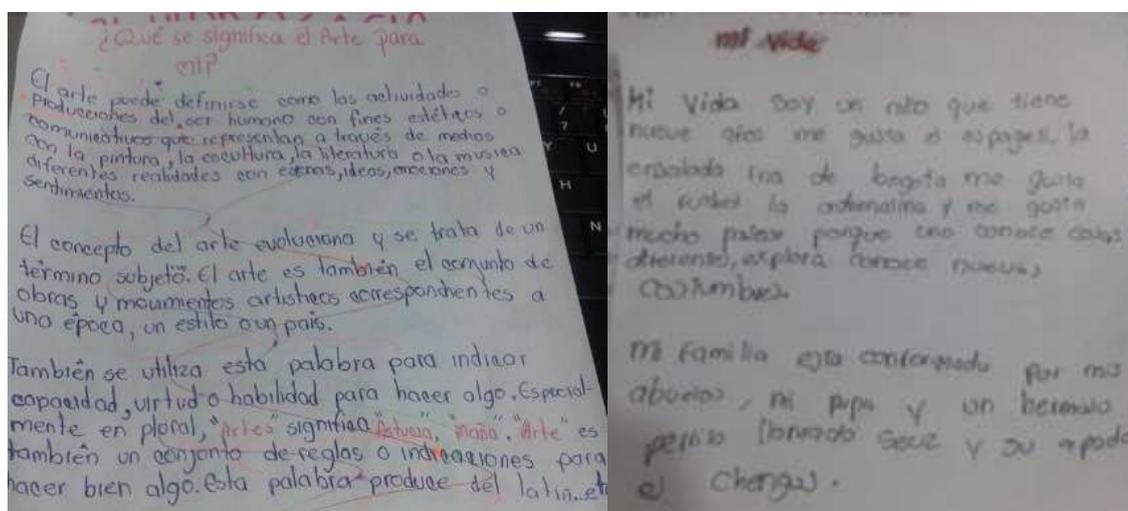


Figura 17. Creación de texto narrativo

5.2.4 Relato digital como instrumento mediador entre los profesores y el contenido

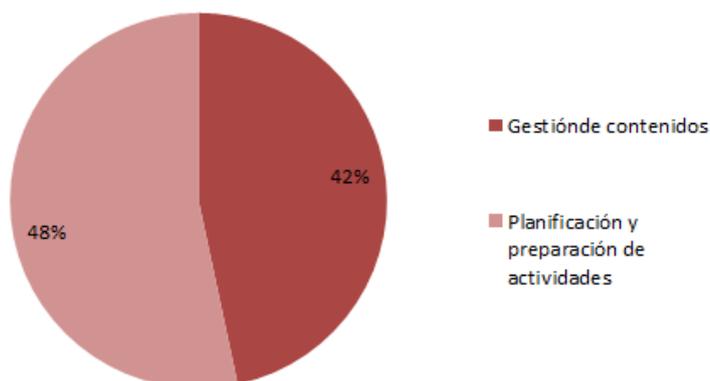


Figura 18. Criterios de uso de la categoría relato digital como instrumento mediador entre profesores y el contenido. Usos ejecutados.

Como se observa en la figura 18. El mayor criterio de uso planificación y preparación de actividades con un 48%, hacen referencia a elaborar, compartir presentaciones y documentos de apoyo, que permitieran hacer la conceptualización de los contenidos por parte de los estudiantes a través de herramientas útiles llevadas por el docente para cumplir con los objetivos de las diferentes sesiones.

Como se ha señalado anteriormente, fue primordial que las docentes elaboraran presentaciones en Power Point y material audiovisual con el propósito de que los estudiantes pudieran adquirir y se les facilitará la comprensión de los temas a trabajar, pero no se prepararon lecturas como documentos de apoyo ya que se pretendía que durante cada una de las sesiones se explicará mediante la incorporación de la Tecnología de la Información y la Comunicación, tal como lo afirma Londoño¹²¹ el docente es un tutor para la utilización de las herramientas tecnológicas para cumplir con los objetivos propuestos para el proceso.

Por lo tanto, se pudo evidenciar que durante toda la ejecución de la unidad didáctica permanente se implementaron las TIC como recurso educativo que permitieron entrelazar el lenguaje oral y escrito transformándolo en lenguaje audiovisual como parte de la creación de los relatos digitales, ya que este tema fue primordial a la hora de abordar el referente teórico para esta investigación.

5.3 CONTRASTACIÓN DE LOS USOS PLANEADOS DEL RELATO DIGITAL CON LOS DESARROLLADOS EN LA EXPERIENCIA DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE.

Para este tercer y último objetivo, se pretende contrastar y analizar los datos obtenidos en los usos planeados y en los usos ejecutados, permitiendo sacar una diferencia entre el total de las categorías de uso en cada uno de los momentos anteriores del proceso de investigación.

Como resultado, en los usos planeados, la categoría que predominó fue la de relato digital como instrumento mediador entre profesor y estudiantes o entre los estudiantes, con un 45% y en los usos ejecutados, también predominó la misma categoría presentándose con un 43%. Se evidencia que cada una de las categorías de uso tuvo diferentes porcentajes, tanto en lo planeado y en lo ejecutado, permitiendo que la investigación arroje unos resultados.

A continuación, se desarrolla la contrastación entre los usos planeados y los ejecutados, respecto a las categorías de uso:

¹²¹ RODRÍGUEZ, 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 en: <http://eft.educom.pt>.

5.3.1 Relato digital como instrumento mediador entre los estudiantes y el contenido

Tabla 3. Relato digital como instrumento mediador entre los estudiantes y el contenido

CATEGORIA DE USOS	CRITERIOS DE USO	TOTAL PLANEADO	TOTAL EJECUTADO	DIFERENCIA	% DIF
Relato digital como instrumento mediador entre los estudiantes y el contenido	Aplicaciones digitales	8	22	-14	37%
	Acceso a contenidos de enseñanza y aprendizaje	32	13	19	50%
	Realización de tareas y actividades de aprendizaje	15	20	-5	13%

En la realización de tareas y actividades de aprendizaje en cuanto a la creación del texto narrativo, al inicio los estudiantes crearon unas historias personales muy llamativas y creativas, que apoyaron lo que Ricoeur¹²² afirma sobre el relato digital como medio para propiciar el desarrollo de la identidad del estudiante a través de su experiencia con la creación de dicho relato, siendo él, el único protagonista. Para la realización de los textos narrativos se brindó el espacio para que los estudiantes narraran hechos y anécdotas de su vida que quisieran compartir con sus compañeros, pero a la medida que avanzaban se presentaron una serie de dificultades que serán descritas a lo largo de este apartado, las cuales hicieron que ellos terminaran cambiando su historia inicial, lo cual hizo que el propósito comunicativo se desviara y no tuvieran en cuenta narrar historias personales sino contar sobre temas aislados e impersonales.

Como se puede observar en la tabla 3, el criterio de uso sobre las aplicaciones digitales hizo énfasis en el uso de herramientas como Word, Pixlr y Movie Maker, las cuáles fueron tenidas en cuenta en la planeación, logrando la transformación de las prácticas pedagógicas y la forma en la que los estudiantes están aprendiendo, es por ello que el MEN¹²³ apuesta a la construcción de infraestructura tecnológica de calidad y a la conectividad, a través de la dotación de computadores en las diferentes instituciones

¹²² 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.

¹²³ Colombia Aprende. La red de conocimiento, programa nacional de nuevas tecnologías [en línea]. Disponible en: <http://www.colombiaaprende.edu.co/html/home/1592/article-102549.html> [citado el 22-08-2015].

educativas, posibilitando que los estudiantes accedan a las redes de información interactuando con el conocimiento en el ámbito escolar. A pesar de esto, a la hora de ejecutar la unidad didáctica se presentaron un sinnúmero de problemas técnicos por diversas causas, las cuales llevaron a la necesidad de modificar algunas de las actividades sin tener que cambiar los objetivos planteados para cada sesión.

Algunas de las dificultades a las que se enfrentaron las docentes fue a la falla parcial de algunos de los ordenadores, los cuales se apagan solos y al reiniciar los estudiantes perdieron los avances de sus trabajos; otra dificultad fue la accesibilidad a internet puesto que no todos los ordenadores estaban configurados para ello, ni fue posible realizar dicha configuración ya que los entes administrativos de la institución no permitieron la realización de dicha gestión.

Algunos ordenadores si contaban con internet pero no cargaban algunas páginas, por tal motivo se retrasó la edición de las imágenes porque el programa propuesto online (Pixlr) era uno a los que no tenían acceso, por lo cual se debió plantear la realización de la actividad con otros editores como Fotor, el cual fue sugerido por los estudiantes, evidenciándose lo que plantea Ciro¹²⁴ al mencionar que los niños están sumergidos en una sociedad en el que interactúan y construyen su realidad a través de las TIC facilitando hacer uso de estas en el campo educativo, por ello demostraron tener conocimiento en la edición de imágenes ya que hicieron buenas ediciones y efectos, descubriendo por si mismos las diferentes herramientas que ofrece este programa.

Igualmente, a la hora de realizar el relato digital la mayoría de los ordenadores tenían descargado el programa de Movie Maker, unos pocos no lo tenían, por lo tanto se intentó descargarlo pero este pedía permisos de administrador, datos que nunca fueron suministrados. A pesar de ello, los estudiantes mostraron habilidades al hacer uso del programa, aunque a la hora de exportar las imágenes al editor de video, este no leyó el formato de dichas imágenes, por lo tanto los estudiantes se vieron en la necesidad de hacer uso de las imágenes originales. Al terminar la edición los computadores tuvieron una falla generalizada en la cual bloquearon el programa y algunos otros presentaron falla total del equipo, lo que llevo a tener que reiniciarlos dando como resultado la pérdida total de la información, ya que los ordenadores de esta sala contaban con un programa que borra la información después de apagar el

¹²⁴ 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>>

equipo como estrategia de la institución para mantener los equipos libres de información, pero esto nunca fue notificado, por tal motivo se debió repetir esta sesión de clase y a pesar de estas problemáticas se pudo llevar a cabo el objetivo propuesto logrando incorporar las imágenes que editaron nuevamente.

Alrededor de la situación planteada en el párrafo anterior, Coll¹²⁵ menciona que para la implementación de las TIC en la educación se hace necesario el cumplimiento de una serie de características, donde predomina la conectividad como un aspecto fundamental para acceder a la información. Es por ello que para llevar a cabo unas prácticas pedagógicas transformadoras de los espacios tradicionales con la incorporación de las TIC, es importante contar con los medios y herramientas necesarios, de lo contrario se verá afectada la intervención del docente y por lo tanto el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

5.3.2 Relato digital como instrumento mediador entre los profesores y el contenido.

En este apartado se presenta la categoría relato digital como instrumento mediador entre los profesores y el contenido, en la que se evidencian los procesos del docente en la gestión, planificación y preparación de las actividades, como parte fundamental en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Tabla 4. Relato digital como instrumento mediador entre los profesores y el contenido.

CATEGORÍA DE USO	CRITERIOS DE USO	TOTAL PLANEADOS	TOTAL EJECUTADOS	DIFERENCIA	% DIF
Relato digital como instrumento mediador entre los profesores y el contenido	Gestión de contenidos	3	10	-7	37%
	Planificación y preparación de actividades	2	14	-12	63%

Es claro que uno de los primeros pasos para llevar a cabo un proceso pedagógico, es la realización de una planeación de clase en este caso para 7 sesiones de clase contempladas en la unidad didáctica; en dichas planeaciones se deben evidenciar cada uno de los recursos pedagógicos a utilizar de

¹²⁵ COLL. Aprender y enseñar con el tic: expectativas, realidad y potencialidades. Universidad de Barcelona. Vol. 38. Pág. 117

acuerdo con la temática elegida, Del Carmen menciona “la calidad de la enseñanza está directamente relacionada con la capacidad de los equipos para elaborar conjuntamente opciones creativas y adecuadas a sus contextos”¹²⁶, esto hace referencia a la posibilidad de adaptar las intervenciones de acuerdo a las necesidades propias de los estudiantes.

Por ello, se evidencia en la tabla 4 una marcada diferencia entre los resultados de los criterios de uso respecto a lo planeado y a lo ejecutado, porque durante la ejecución de cada una de las sesiones de clase, las docentes fueron identificando la necesidad de reestructurar las actividades de clase, de acuerdo a las características observadas en los estudiantes, además como Santoveña¹²⁷ menciona los docentes tienen la percepción de que la poca gestión de las instituciones educativas representan un obstáculo a la hora de implementar los medios tecnológicos en sus prácticas dentro del aula, viéndose afectada la intervención por parte de las docentes, y la comprensión de los contenidos por parte de los estudiantes.

Salinas¹²⁸ dice que “el profesor deja de ser una fuente de todo conocimiento y pasa a actuar como un guía de los alumnos, facilitándoles el uso de los recursos y las herramientas que necesitan para explorar y elaborar nuevos conocimientos y destrezas”. A partir de lo anterior, se dio la elaboración de material apoyo que permitió retroalimentar los procesos llevados a cabo dentro del aula respecto a la creación de los relatos digitales, partiendo de la interrelación de los tres tipos de conocimiento necesarios del docente según el modelo TPACK¹²⁹, siendo estos el conocimiento disciplinar, pedagógico y tecnológico, en el que el docente pueda hacer uso de las herramientas digitales para apoyar su práctica educativa. Llevando a los estudiantes al aprendizaje de conocimientos significativo de forma diferente, a través de la interacción con las TIC.

5.3.3 Relato digital como instrumento mediador entre profesor y estudiantes o entre los estudiantes.

En la tabla 5 se pueden observar los resultados de los usos planeados y los ejecutados respecto a los intercambios comunicativos que surgieron entre las

¹²⁶ DEL Carmen, Luis. "El proyecto curricular de centro", en El currículum en el Centro Educativo. Barcelona, ICE/Horsori, 1990.

¹²⁷ 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

¹²⁸ SALINAS. J. Redes y desarrollo profesional del docente: entre el dato serendipity y el foro de trabajo colaborativo. Universidad de Granada. 1998. Disponible en: <<http://www.uib.es/depart/gte/docente.html>>.

¹²⁹ 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.

docentes, los estudiantes y entre estudiantes dentro del proceso, teniendo en cuenta el lenguaje como mediador de las interacciones humanas que se gestan dentro y fuera del aula.

Tabla 5. Relato digital como instrumento mediador entre profesor y estudiantes o entre los estudiantes.

CATEGORÍA DE USO	CRITERIOS DE USO	TOTAL PLANEADOS	TOTAL EJECUTADOS	DIFERENCIA	% DIF.
Relato digital como instrumento mediador entre profesor y estudiantes o entre los estudiantes.	Intercambios comunicativos entre el profesor y estudiantes no relacionados con el contenido	10	10	0	0%
	Intercambios comunicativos entre el profesor y estudiantes relacionados con el contenido	39	92	-53	64%
	Intercambios comunicativos entre estudiantes no relacionados con el contenido	0	0	0	0%
	Intercambios comunicativos entre estudiantes relacionados con el contenido	18	48	-30	36%

Como parte de los procesos educativos se dan los intercambios comunicativos entre el docente y los estudiantes, si bien dichos intercambios deben representar las formas en que el docente se vincula con los estudiantes sin un contenido de por medio, es oportuno recalcar el establecimiento de relaciones cordiales entre ambos sin dar paso a los excesos entre ambas partes, es por

ello que dentro de la investigación se establecieron los encuadres de cada sesión en la que fue oportuno el espacio de saludos, despedidas y agradecimientos.

A su vez, se evidenció en cada uno de los momentos dichos intercambios entre el docente y los estudiantes vinculados con los procesos pedagógicos relacionados con el contenido, marcando este una gran diferencia respecto a los usos planeados y ejecutados, puesto que la ejecución reflejó una gran cantidad de dinámicas comunicativas.

Actualmente, la UNESCO y la OEI¹³⁰ han contribuido a la elaboración de diferentes políticas educativas como *los Estándares de competencia en TIC para docentes* los cuales logran el fortalecimiento de las prácticas pedagógicas con el propósito de desarrollar habilidades para la vida, de acuerdo con lo anterior esta investigación busca aportar a este proceso mediante la ejecución de esta unidad didáctica haciendo énfasis en los usos reales de los relatos digitales, que como lo plantea Lambert¹³¹ uno de los elementos de dichos relatos, está basado en el *punto de vista* que el autor en este caso los estudiantes, tratan de comunicarse narrando sus experiencias personales dando a conocer su postura frente a la realidad que perciben, logrando que el público se vincule con él y generando emociones en ellos.

De acuerdo con lo anterior, se evidenció en cada una de los momentos los estudiantes expresaron sentimientos, emociones, aficiones e interés respecto a la creación del relato digital, los temas que predominaron fueron sobre la amistad, mascotas, deportes, estudio, vacaciones y biografía, sintiéndose a gusto a la hora de narrar y compartir sus vivencias a sus compañeros y a las docentes, por lo tanto fue interesante y agradable visualizar dicho interés, ya que esto genera en los docentes satisfacción y motivación profesional al ver los resultados positivos de sus intervenciones con la integración de las TIC en todo el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Además, en los intercambios comunicativos entre el profesor y estudiantes relacionados con el contenido como criterio de uso, hacen presencia los recordatorios, indicaciones, recomendaciones y acuerdos, en los cuales las docentes y estudiantes promovieron espacios para llegar a un consenso sobre las actividades, entrega de trabajos y horarios, pero a raíz de las diferentes dificultades con la infraestructura y conectividad, estas dinámicas se vieron

¹³⁰ 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

¹³¹ 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/> >

afectadas ya que los estudiantes empezaron a mostrar desinterés al no llevar las tareas acordadas, igualmente realizaban otras actividades diferentes a las establecidas para la sesión, además en diferentes ocasiones se les dieron varias oportunidades para llevar los implementos de requeridos y también se asistió a la institución educativa varias veces para recordarles las responsabilidades y poder continuar el proceso, y aun así no hubo respuesta positiva. Por lo tanto las docentes se vieron en la necesidad de continuar el proceso con aquellos estudiantes que mostraban interés y responsabilidad frente a su proceso de aprendizaje, ya que la institución educativa y el docente titular exigían que las actividades fueran calificadas, pues esta intervención estaba reemplazando la clase de informática, por lo cual se debió pasar informes semanal del accionar de los estudiantes, el docente titular vio la necesidad de seguir su clase con quienes no estaban rindiendo en la creación de los relatos digitales.

Lo anterior es una clara muestra de lo que menciona Coll¹³² el uso de las TIC representan una oportunidad en los procesos educativos pero a su vez los diferentes recursos que ofrece poseen sus propias limitaciones, lo cual puede restringir o dificultar la obtención de resultados por parte de los docentes y estudiantes. Es por esto que las limitaciones tecnológicas que se tuvieron el desarrollo de esta investigación afectaron significativamente la motivación de los estudiantes haciendo que perdieran el interés en el proceso.

Los intercambios comunicativos entre estudiantes no relacionados con el contenido, no se vieron reflejados en la investigación porque son situaciones externas a la temática, sin duda, en las sesiones de clase se desarrollarían las actividades que fueron previamente planeadas con sus respectivos objetivos pedagógicos y las actividades no relacionadas con los contenidos académicos no están planeadas dentro de esta.

Por el contrario, en los intercambios comunicativos entre estudiantes relacionados con el contenido, se establecieron relaciones de cooperación entre los mismos estudiantes lo que con llevo a la construcción conjunta del conocimiento, permitiendo dentro del aula de clase compartir ideas, conceptos y sugerencias a través de la interacción con los contenidos, ya que en la planeación se establecieron espacios y actividades en las que deberían de trabajar en equipo, las cuales según Vygotsky¹³³ fortalece la conceptualización

¹³² 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>>

¹³³ VYGOTSKY. Lev. Teoría del socioconstructivismo. 1978.

de los contenidos y lleva a los estudiantes a que se retroalimentaran mutuamente posibilitando la adquisición de aprendizajes significativos.

5.3.4 Relato digital como instrumento mediador de la actividad conjunta desplegada en la realización de la tarea.

En la tabla 6 se refleja los resultados tanto planeados como ejecutados, respecto a las acciones del docente y el estudiante que permitieron llevar a cabo el proceso, viéndose marcada una gran diferencia entre ellas, predominando los usos ejecutados sobre los planeados. Se puede observar en los datos obtenidos que el criterio de uso que tuvo un mayor total fueron los auxiliares o amplificadores de determinadas actuaciones del profesor.

Tabla 6. 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 EJECUTADOS	DIFERENCIA	% DIF.
Relato digital como instrumento mediador de la actividad conjunta desplegada en la realización de la tarea	Auxiliares o amplificadores de determinadas actuaciones del profesor	5	35	-30	30%
	Auxiliares o amplificadores de determinadas actuaciones del estudiante	6	30	-24	30%
	Realizar seguimiento	5	28	-23	23%
	Apoyo para el desarrollo de las actividades y los productos	5	28	-23	23%

Como se mencionó anteriormente el criterio de uso que hace referencia a las acciones del docente para la realización del relato digital, tuvo gran prevalencia sobre lo que se planeó respecto al uso de presentaciones y uso de material audiovisual como parte de las explicaciones y retroalimentación de los contenidos, permitiendo en los estudiantes que interactuaran de manera asertiva con la teoría y la práctica; cabe resaltar que estas ayudas visuales fueron acordes a lo planeado, a las necesidades del contexto, la estrategia de

la investigación que está basada en la implementación de las TIC en el aula, y a las metas y objetivos de la unidad didáctica. Siempre teniendo una intencionalidad pedagógica y un dominio del tema por parte del docente, Coll¹³⁴ resalta que el diseño-instruccional, se refiere a que el uso de las TIC deben ir interrelacionadas del conocimiento pedagógico y disciplinar para usarlas de manera eficaz en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Continuando, se presentan las actuaciones de los estudiantes respecto al proceso, en el que durante la creación de los relatos digitales, realizaron aportes e intercambiaron información y dieron solución a las inquietudes de sus propios compañeros, mostrando participación a través de las preguntas, y respuestas planteadas tanto por docentes como demás estudiantes, Castell¹³⁵ menciona que las TIC posibilitan diferentes formas de interacción social, ya que facilitan la expresión de valores, intereses y dinámicas sociales construyendo la base de la sociedad red.

Teniendo en cuenta dichas dinámicas participativas en la creación del relato digital, las docentes implementaron en todo el proceso la evaluación constante a través de la observación y registro de la participación, actitudes, intereses y productos; lo cual permitió intervenir positivamente sobre los avances y dificultades del estudiante, evitando los vacíos conceptuales y procedimentales, es importante mencionar a Díaz Barriga y Hernández¹³⁶ que afirman que la evaluación posibilitan la efectividad y el avance de los procesos de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes, además permite al docente valorar su propia labor y reflexionar en torno a ella para reorientar y corregirla contribuyendo a la construcción del aprendizaje significativo.

Para concluir, se presentan las dificultades que tuvo el docente en la realización de la unidad didáctica y las consecuencias, que conllevaron a que los estudiantes igualmente presentaran avances y dificultades. Como se ha venido mencionando en el desarrollo de los objetivos de ejecución y contraste, durante el proceso se presentaron una serie de inconvenientes que si bien no se pensaron como una posibilidad y por lo tanto no fueron planeadas, pero que al momento de la ejecución representaron en gran medida variaciones en los resultados.

¹³⁴ 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/aZPOBn>>

¹³⁵ CASTELLS, Manuel. La Era de la Información: La sociedad red. Primera edición. España: siglo xxi, 1996.

¹³⁶ DÍAZ BARRIGA, Frida; HERNANDEZ ROJAS, Gerardo. Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. México. 2000. Serie docente del siglo XXI. Pág. 9.

Al inicio de la ejecución de la unidad las docentes presentaban unas expectativas altas respecto al proceso, ya que se hizo la elección de un grado 5to pues se pensaba que tendrían mayor manejo de las herramientas multimedia y conocimientos en el área de lenguaje referente al texto narrativo, a su vez también se idealizó la institución educativa por sus buenos resultados académicos y por la información suministrada al momento de gestionar el convenio, el cual daba una mirada positiva respecto a la infraestructura tecnológica de la misma.

Liu, Gomez, Khan y Yen afirman que la falta de soporte técnico es uno de los factores principales que influyen en el proceso de aprendizaje “los problemas técnicos que los alumnos no pueden solucionar fácilmente o tienen que esperar durante mucho tiempo suponen un retraso, desmotivación y frustración” ¹³⁷ por ello es claro que, cada una de las situaciones ya mencionadas sobre infraestructura y conectividad, fueron un detonante de las actitudes mostradas por los estudiantes, representado un obstáculo para las docentes, puesto que debieron compensar dichas situaciones con la modificación de las actividades tratando de llegar al mismo objetivo, además retrasó el tiempo previsto para desarrollar el proceso e hizo que los resultados finales no fueran los esperados tanto como para los mismos estudiantes como para las docentes, llevando a una transformación de las expectativas iniciales de ambos.

5.4 PRODUCTOS FINALES Y ESCRITOS DE LA HISTORIA DIGITAL.

Finalmente se analizarán de manera cualitativa los resultados obtenidos, es decir los relatos digitales, junto con una mirada general de los escritos iniciales. En la tabla 7 se evidencia las características tenidas en cuenta para el análisis de los relatos digitales y los porcentajes correspondientes.

Tabla 7. Códigos para analizar productos finales y escritos del relato digital

CARACTERÍSTICAS	TOTAL CARACTERÍSTICA	PORCENTAJE CARACTERÍSTICAS
Un punto de vista	7	11%
Una pregunta dramática	7	11%
Contenido emocional	7	11%
Uso de edición de imagen	12	19%
Creatividad	10	16%
Economía	13	20%
Pacing	6	9%

¹³⁷ LIU, s; GOMEZ, J; KHAN, B Y YEN, C. toward and learner-oriented community college online course dropout framework. International journal on E- learning. 2007. Pág. 542

Uso de la voz	0	0%
Audio empático	2	3%
Audio anempático	0	0%
Total:	64	100%

En los resultados de los relatos digitales, se vio reflejado que los estudiantes hicieron uso de las diferentes herramientas para la construcción de este, se notó que la mayoría de los estudiantes a la hora de hacer el montaje del video cambiaron sus historias iniciales, pues muchas de las historias creadas se perdieron a raíz de las fallas técnicas de los ordenadores, lo cual hizo que los estudiantes se desmotivaran para crear nuevamente la historia y tomaron caminos cortos haciendo historias similares entre ellos o hablando sobre temas aislados de sus vivencias, aunque con un toque propio de cada uno haciendo uso del contenido emocional con temas de su interés mas no personales, aislándose un poco de lo que dice Ricoeur¹³⁸ sobre que el niño debería ser el único protagonista de su historia.

Además, se observó en gran medida y en contra de los pronósticos acerca de las problemáticas con la conexión a internet, pudieron hacer uso de las imágenes finalmente editadas en el programa que fue sugerido por los mismos estudiantes (Fotor), como lo menciona Robin¹³⁹ en sus 6 características principales de la creación del relato digital, la numero 5 hace referencia al uso de imágenes interesantes que soporten la historia, igualmente haciendo uso de imágenes originales, gráficos, tablas, dibujos y otros elementos seleccionados de internet. Con esto se observó creatividad a la hora de editar las imágenes pues hicieron uso de las diferentes herramientas que dicho programa ofrece, además de que se apoyaron de las transiciones que les ofrecía el programa de Movie Maker, esto llevó a obtener buenos resultados visuales y a la evaluación positiva, puesto que incorporaron los temas vistos en las diferentes sesiones.

Una de las situaciones particulares fue que ninguno de los estudiantes hizo uso de la voz y solo 2 hicieron uso de audio resultando ser empático, ya que los ordenadores no contaban con opciones para descargar, reproducir o escuchar audio. Se les dio dos posibilidades, enviar al correo los nombres de las canciones para ser descargadas por parte de las docentes y la otra fue que terminaran los relatos en casa teniendo la posibilidad de agregar dichos elementos, a lo cual se obtuvo muy poca respuesta y los audios descargados que se llevaron en dispositivo USB no fue posible transferirlos a los

¹³⁸ 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.

¹³⁹ 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.

ordenadores ya que gran parte de ellos no aceptaban este tipo de dispositivos sin permisos de administrador y como se mencionó anteriormente la institución no suministró los datos del administrador.

Finalmente, en la sesión de socialización se pudo observar muy buenos aportes por parte de los estudiantes respecto a los resultados de sus compañeros y de las reflexiones acerca del proceso completo, en las cuales se identificó que ellos mismos interpretaron las fallas técnicas como un problema a la hora de su proceso de aprendizaje, argumentaron haber sentido frustración y desmotivación, a pesar de ello sintieron que sus expectativas iniciales se cumplieron y mostraron interés al utilizar lo aprendido en sus demás actividades académicas.

En cuanto a los comentarios y sugerencias que dieron las docentes en la visualización de los diferentes relatos digitales, expresaron respeto, admiración, haciendo críticas constructivas y retroalimentaciones positivas acerca de sus creaciones, ya que eran procesos personales en los que mostraron su individualidad, apoyando lo que dice Weimer¹⁴⁰ “los relatos son siempre de sus autores y entenderlos de esa manera es primordial para que el proceso de su 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”, y a su vez se promovió el respeto, coevaluación y la retroalimentación con críticas constructivas por parte de los mismos estudiantes hacia el proceso de sus demás compañeros.

Como resultado, en los relatos digitales y los escritos de las historias, se notó una brecha entre lo que inicialmente crearon los estudiantes a lo que realmente realizaron en los relatos, ya que la mayoría de estos hacían referencia a temas no personales, a pesar de que la instrucción era que los relatos constituían una parte importante y significativa de la personalidad de cada uno en la cual podrían recrear historias propias con un sentido propio.

Para resumir, las categorías de uso y sus respectivos criterios permitieron realizar el análisis de esta investigación teniendo en cuenta los usos planeados y ejecutados, demostrando que los relatos digitales son un medio para acceder a los contenidos de aprendizaje y enseñanza a través de las diferentes herramientas tecnológicas que permiten a los docentes y a los estudiantes transformar las practica pedagógicas tradicionales.

¹⁴⁰ WEIMER, Maryellen. Los relatos digitales y su interés educativo. RODRÍGUEZ, José Luis. LONDOÑO, Gloria. Universidad de Barcelona. 2009

6. CONCLUSIONES

El propósito de esta investigación fue la comprensión de los usos reales del relato digital en una experiencia de enseñanza y aprendizaje, en el cual se hallaron unos resultados a través de la contrastación de los usos planeados y ejecutados, lo que permitió llegar a las siguientes conclusiones.

Identificación y descripción de los usos planeados del relato digital en una experiencia de enseñanza y aprendizaje

- En este objetivo la categoría de uso que más prepondero fue el relato digital como instrumento mediador entre el profesor y estudiantes o entre los estudiantes, en el que se estableció la elaboración de la unidad didáctica que atendiera a las necesidades de los estudiantes, para propiciar espacios donde se gestaran los intercambios comunicativos entre los entes educativos articulados principalmente por los contenidos, estableciéndose el triángulo didáctico como lo menciona coll¹⁴¹, donde se potencia la construcción de conocimiento teniendo en cuenta los objetivos de aprendizaje en cada de las sesiones; aquí predominó la planeación de explicaciones e indicaciones con ayuda de las TIC para realizar las diferentes actividades respondiendo a las posibles dificultades que pudieran haberse presentado al momento de la ejecución.
- El uso del contenido multimedia dentro de la propuesta de la realización de los relatos digitales constituían una importante fuente tanto de los recursos tecnológicos que permitían la creación de este, como de la motivación que se pretendía generar en los estudiantes, Coll¹⁴² resalta la importancia de las TIC en el ámbito educativo ya que por medio de estas los estudiantes pueden intercambiar sus ideas, innovar e interesarse en su propio proceso de aprendizaje y transformarlos significativamente. En la planeación de la unidad didáctica se propuso hacer uso de herramientas virtuales de fácil manejo y acceso para los estudiantes como Word (procesador de texto), Pixlr (editor de imágenes), Movie Maker (editor de video), además de otras herramientas tecnológicas como celulares, tabletas y cámaras que

¹⁴¹ 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>>

¹⁴² COLL. Aprender y enseñar con el tic: expectativas, realidad y potencialidades. Universidad de Barcelona. Vol. 38. Pág. 117.

permitían vincular a los estudiantes con el conocimiento a través de la interactividad.

Teniendo en cuenta las conclusiones anteriores, se puede decir que los usos planeados fueron imprescindibles para las docentes en la elaboración de una unidad didáctica que respondiera a las necesidades comunicativas y digitales de los estudiantes, en torno a la creación de los relatos digitales a través de la utilización de herramientas y medios digitales que permitieran potenciar la motivación, creatividad e interés de ellos.

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

- Durante la ejecución de la unidad didáctica fue esencial la implementación de los medios digitales para la presentación de las actividades a través de la visualización de explicaciones con ayuda del material audiovisual por parte de las docentes, esto constituyó una mejor conceptualización por parte de los estudiantes, puesto que les permitió acceder al conocimiento de manera diferente e interesante, con esto se obtuvieron resultados positivos en el proceso de aprendizaje ya que mostraron empoderamiento en el uso de las herramientas enseñadas.
- En lo que respecta a la creación del texto narrativo este permitió ser reconocido no solamente como una temática propia del área de lenguaje sino como un elemento característico del lenguaje el cual se puede hacer uso en las diferentes situaciones educativas y sociales, además se llevó a los estudiantes a abordarlo a través del uso de las TIC, comprendiendo que el texto narrativo puede ser articulado con otros elementos propios del lenguaje audiovisual en cual incorpora imágenes, efectos y sonido, llevándolo como dice Area¹⁴³ a revolucionar la cultural verbal, transformando las formas de comunicarse.

En los usos ejecutados se puede admitir que el uso del material de apoyo audiovisual permitió que los estudiantes comprendieran mejor los contenidos, además los llevó a reflexionar sobre las transformaciones que han tenido la forma de comunicarse, gracias al uso de las TIC que logran innovar las narraciones tradicionales de tipo oral y escrito por unas narraciones digitalizadas, respondiendo a las necesidades de la sociedad red.

¹⁴³ 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>>.

Contrastación de los usos del relato digital con los desarrollados en la experiencia y aprendizaje

- En los resultados de la contrastación se halló que la categoría relato digital como instrumento mediador entre el profesor y estudiantes y entre estudiantes fue la que tuvo mayor predominio tanto en los usos planeados como en los ejecutados, dándose especial importancia a los actos comunicativos relacionados con el contenido que permitieron llevar a cabo un mayor desempeño en la creación de los relatos digitales por parte de los estudiantes en sus procesos de aprendizaje y a su vez para las docentes al momento de brindar las ayudas necesarias para el cumplimiento de los objetivos, coincidiendo con Coll¹⁴⁴ las TIC propician la interacción entre docente y alumno generando la socialización de sus conocimientos, ideas, pensamientos y creatividad siendo allí donde se gesta la construcción de aprendizajes significativos.
- A lo que respecta a los usos planeados en la creación de la unidad didáctica se propuso una serie de sesiones con diferentes actividades que permitieran la conceptualización de los temas necesarios para la creación del relato digital, igualmente se pensó en las herramientas tecnológicas que necesitarían los entes en el proceso de enseñanza y aprendizaje, sin embargo en los usos ejecutados se identificaron necesidades e interés por parte de los estudiantes lo cual llevó a replantear algunas actividades, como el cambio del programa (Pixlr) por (Fotor), igualmente trabajar Movie Maker desde casa con las bases dadas en clase, las encuestas estaban planeadas para ser respondidas online pero se debieron aplicar en hojas de block, y finalmente usar las imágenes sin edición en Movie Maker, dichos cambios se dieron con el fin de generar una mejor comprensión y desarrollo del proceso.

Dadas las conclusiones anteriores en el contraste entre los usos planeados y ejecutados, resaltaron los actos comunicativos relacionados con el contenido permitiendo la identificación de las necesidades y problemas, ya que los estudiantes requirieron de la guía de las docentes a la hora de acceder al programa de Movie Maker porque manifestaron no conocerlo, asimismo a la hora de creación del texto narrativo ellos presentaron dificultades al no saber sobre qué tema escribir, igualmente respecto a los problemas técnicos que se han mencionado ellos recurrieron a las docentes para solucionarlos y continuar con el proceso, ayudando a conceptualizar los contenidos logrando la

¹⁴⁴ COLL. Aprender y enseñar con el tic: expectativas, realidad y potencialidades. Universidad de Barcelona. Vol. 38. Pág. 117.

adaptación de las sesiones y material preparado con el propósito de obtener buenos resultados individuales y grupales, de manera parcial y respecto al producto final, dando cumplimiento a los objetivos de enseñanza y aprendizaje planteados en un inicio para la creación de los relatos digitales y del proceso investigativo.

Conclusiones finales

En la elaboración de los relatos digitales se tuvo en cuenta la matriz categorial, esta permitió orientar minuciosamente el proceso de análisis desde los usos planeados y ejecutados teniendo en cuenta unas categorías, criterios y características de uso, condensando toda la actividad conjunta desarrollada en el aula mediada por las TIC.

Admitiendo que las TIC son una herramienta que favorece el proceso de aprendizaje y enseñanza es recomendable que los docentes hagan uso de estas en su quehacer, al respecto Coll¹⁴⁵ afirma que las TIC al ser explotadas adecuadamente pueden mejorar e innovar las prácticas educativas, esto quiere decir que ayudan a la transformación de las prácticas tradicionales si se tiene claros los objetivos de aprendizaje, unos contenidos y estrategias para lograr el aprendizaje de conocimiento significativo.

Para ello, es fundamental tener en cuenta aspectos como la infraestructura, equipamiento y conectividad, que permitirán llevar un proceso adecuado que posibilite la motivación y el interés de los estudiantes, siendo conscientes de sus procesos de aprendizaje desarrollando autonomía a la hora de aprender igualmente, comprendiendo que las TIC dentro del ámbito educativo proporciona una mirada amplia para abordar distintas áreas del conocimiento.

A partir de esta investigación se recomienda a otros futuros investigadores seguir profundizando en el proceso, para que midan los usos de las TIC en las diferentes áreas del conocimiento y especialmente profundizando en los relatos digitales, ya que estos proporcionan una visión novedosa para trabajar cualquier temática educativa.

¹⁴⁵ COLL. Aprender y enseñar con el tic: expectativas, realidad y potencialidades. Universidad de Barcelona. Vol. 38. Pág. 117.

BIBLIOGRAFÍA

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

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>>.

BRUNER, Jerome. Realidad mental y mundos posibles. Barcelona, España. 1998. [citado el 14 de octubre de 2015]. Disponible en: <Biblioteca Banco de la República>

BRUNER, Jerome. La fábrica de historias. México. 2003. [citado el 16 de octubre de 2015]. Disponible en: <Biblioteca Banco de la República>

BRUNER, Jerome. Realidad mental y mundos posibles. Barcelona, España. 1998. [citado el 14 de octubre de 2015]. Disponible en: <Biblioteca Banco de la República>

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 del 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.

CÁRDENAS, CARDONA. Juan Manuel. 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].

CASTELL, Manuel. En: Sociedad Red: alianza editorial. P 56. [Citado el 14 de octubre del 2015]. Disponible en <http://www.fing.edu.uy/catedras/disi/Mat.%20politicas/LaSociedadRed_Manuel_Castell.pdf>.

CASTELL, Manuel. Internet y la Sociedad Red. Untitled Document. 2002. P 1. [Citado el 14 de octubre del 2015]. Disponible en <http://tecnologiaedu.us.es/tecnoedu/>.

COLL, César. Aprender y enseñar con el TIC: expectativas, realidad y potencialidades. Universidad de Barcelona. Vol. 38. Pág. 117.

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.colombiaaprende.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].

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

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

FERNÁNDEZ FERNÁNDEZ, Inmaculada. Revista Educrea. Las TICS en el ámbito educativo. Recuperado de: <http://educrea.cl/las-tics-en-el-ambito-educativo/> 24/08/2015

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

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.Ç

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/>>

LAMBERT, Joe. 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/>>

LAMBERT, Joe. Digital Storytelling: Capturing Lives, Creating Community. Berkeley: Digital Diner. 2002. Citado por Glen Bull & Sara Kajder. Digital Storytelling in Language Arts. 2006. [Citado el 18 de octubre del 2015]. Disponible en: <<http://www.digitalstoryteller.org/docs/languagearts.htm>>

LAMBERT, Joe. Some background about digital storytelling. 2002. 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 del 2015]. Disponible en: <<http://www.readingrockets.org/article/digital-storytelling-extending-potential-struggling-writers>>

MARQUÉS, 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 del 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.

SÁEZ LÓPEZ, José Manuel 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

SANTOVEÑA. Sonia. Las TIC en la educación: resultados que se ha obtenido cuando se ha aplicado y evaluado. Editorial A.I.C.A. Barcelona. Pág. 6

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 [citado el 05-09-2015].

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>>.

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.

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

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

Cuestionario 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?

Cuestionario 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.

Entrevista inicial 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?

Entrevista 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?

Unidad didáctica

TIEMPO	TEMA	ACTIVIDAD	HERRAMIENTA	OBJETIVO
Sesión # 1	-Aplicación de instrumentos iniciales. -Contextualización.	Se les indica el link al que deben ingresar para diligenciar el formulario de la encuesta con el cual se pretende conocer las ideas previas acerca de la narración, la utilización de computador y herramientas de multimedia. Seguidamente se les contará los procesos que serán llevados a cabo, la finalidad y los objetivos a los que se pretende que los estudiantes lleguen.	-Google drive. -Cuestionario de conocimientos previos. -Cuestionario de expectativas iniciales.	Contextualizar a los estudiantes sobre el trabajo a realizar durante la ejecución de esta unidad didáctica, además de realizar la aplicación de los instrumentos de recolección de instrumentos iniciales.
Sesión # 2	-Relato digital. <ul style="list-style-type: none"> • Definición. • Elementos. • Tipos. • Tips para su realización. -Lluvia de ideas.	Para esta actividad se pretende que los estudiantes comprendan lo que es un relato digital, cuáles son sus características y enfatizar en los relatos de tipo personal a través de la visualización de un video realizado por las docentes investigadoras, donde de forma dinámica logren captar la atención de los estudiantes y los motive a la realización de sus propio relato digital; posteriormente se abrirá un espacio de preguntas y respuestas que permita dar claridad al tema propuesto. También se les dirá que una buena historia digital permite generar sentimientos, y emociones al público, para ello se pretende que cada uno de los estudiantes piense sobre qué le gustaría que fuera su relato digital, se propone una lluvia de aviones de papel, la idea es que cada uno elabore su avión y escriba en él los temas de los que les gustaría hablar en su historia digital, luego lanzarán al mismo tiempo los aviones y recogerán uno diferente al suyo; cada uno	-Video explicativo elaborado en powtown. -Aviones de papel. -Video beam. -Tablero.	Explicar el concepto de relato digital, sus elementos, tipos y datos claves para su realización a través de la visualización de un video y explicación por parte de las docentes; guiando los proceso cognitivos para la generación de ideas para las historias.
		leerá en voz alta las ideas que dice el avión y estas serán anotadas en el tablero, se les dice que hay una amplia gama de temas que podrían elegir y contar una buena historia.		
Sesión # 3	-Texto narrativo <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué es? • Elementos. • Tipos. -Creación de historia.	Para esta sesión se les leerá a los estudiantes un texto narrativo en el que se harán preguntas antes, durante y después con el propósito de que conozcan la estructura, terminada la lectura se les preguntará acerca de otras historias que ellos conozcan y por último se les pedirá que inventen una historia teniendo en cuenta los momentos que la conforman, usando procesadores de textos	-Word. -Textos narrativos.	Orientar a los estudiantes en la comprensión del concepto de texto narrativo que les permitirá crear el guion técnico del relato.
Sesión # 4	-Lenguaje audiovisual. <ul style="list-style-type: none"> • ¿qué es? • Características. • Planos audiovisuales. -Guion técnico.	Se les mostrará un video que explique y ejemplifique lo que es el lenguaje audiovisual, y a su vez las docentes investigadoras aclararán las dudas e inquietudes que puedan surgir frente a este tema y llevara material que permita diferenciar el lenguaje escrito del lenguaje audio-visual. A su vez se explicará los planos audiovisuales y se mostrarán imágenes de cada plano, se resuelven dudas de ser necesario y se pasará a una actividad más práctica en la cual deberán tomar sus celulares y en parejas o en grupos de tres hacer tomas representando los diferentes planos, luego se proyectarán las fotografías tomadas por los estudiantes con el	-Video explicativo. -Texto escrito y un audio-libro. -Celulares. -Video Beam. -Cámaras. -Imágenes de cada plano. -Cuadro de guion técnico.	Proyectar el concepto de lenguaje audiovisual a través de ejemplos claros que permitan entenderlo, haciendo ejercicios prácticos que logren explicar los planos audiovisuales. Entregar pautas clara para la elaboración del guion técnico que podrán realizar en casa para ser revisado en la próxima clase.

		<p>propósito de que identifiquen el plano de cada una.</p> <p>Para finalizar se les dice que para la próxima clase deben tener creado el guion del relato que desean contar, para esto el guion será desarrollo en un cuadro en el que se explican las escenas, la descripción y la imagen que lleva.</p> <p>Como recordatorio para la casa se les dice que para la próxima clase deberán llevar las imágenes que irán en el relato digital.</p>	-Word	
Sesión # 5	-Edición de imágenes.	<p>Para este día los estudiantes llevan las imágenes para editar, haciendo uso del programa <u>Pixlr</u>, para ello las docentes investigadoras realizarán una explicación guiada a través del video Beam haciendo que los estudiantes vayan al mismo paso editando la imagen, se enseñará a poner filtros, hacer collage, maquillaje virtual, recordé de silueta, sobre poner imágenes; para que después ellos mismos puedan editar las demás imágenes.</p>	<p>-Video beam.</p> <p>-Programa <u>pixlr</u>.</p>	<p>Simular el proceso de edición de imágenes a través del programa <u>pixlr</u> que les permitirá editar las imágenes que utilizarán para la elaboración del relato digital.</p>
Sesión # 6	-Edición de video.	<p>Las docentes darán a conocer el programa Movie Maker para la edición de video, haciendo uso de las diferentes herramientas que ofrece este programa, se enseñará a poner imágenes, fragmentos de videos, tiempos de transiciones, colocar textos, poner sonido, agregar voz; los estudiantes irán haciendo lo mismo que las docentes y se aclararan las dudas que surjan.</p>	<p>-Video beam.</p> <p>-Programa Movie Maker.</p> <p>-Computador por estudiante.</p>	<p>Orientar a los estudiantes respecto a la utilización del editor de video Movie Maker en el cual podrán elaborar el relato digital.</p>
		<p>También se les dará espacio y el tiempo restante de la clase para que vayan adelantando su relato digital.</p>		
Sesión # 7	<p>-Socialización.</p> <p>-Aplicar instrumentos finales.</p>	<p>La docente pedirá a los estudiantes que envíen su relato digital al correo, será proyectado en el aula de clase para que sus compañeros conozcan su trabajo realizado durante todas las clases.</p> <p>Para finalizar se dará los agradecimientos por la participación en el proceso y se entregarán los instrumentos de recolección de información final.</p>	<p>-Video beam.</p> <p>-Uso del correo electrónico.</p> <p>-Aula de clase.</p> <p>-Cuestionario final.</p> <p>-Entrevista final.</p>	<p>Recoger los diferentes relatos digitales elaborados por los estudiantes con el propósito de proyectarlos en el aula para que puedan ser observados por todo el grupo.</p>