

**USOS REALES DEL RELATO DIGITAL EN UNA EXPERIENCIA DE
ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA
AUXILIADORA DE DOSQUEBRADAS**

**VALENTINA OCHOA LÓPEZ
DANIELA RESTREPO BETANCUR
LUISA FERNANDA SICERI PATIÑO**

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

**USOS REALES DEL RELATO DIGITAL EN UNA EXPERIENCIA DE
ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA
AUXILIADORA DE DOSQUEBRADAS**

Presentado por:

**Valentina Ochoa López
Daniela Restrepo Betancur
Luisa Fernanda Siceri Patiño**

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

Asesora:

**Karolaim Gutiérrez Valencia
Magíster en Educación**

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

RESUMEN

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. En la actualidad, se considera que el uso de las TIC es una de las estrategias pertinentes y necesarias para el aprovisionamiento del soporte social, con significativas ventajas y beneficios en áreas específicas, como lo son: la cultura, la comunicación, la medicina, la economía y en el campo laboral.

La presente investigación se centra en una de las posibilidades que ofrecen este tipo de tecnologías que es el relato digital. 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, compuestas de narración textual, visual y sonora. Todo ello justifica por sí mismo que se reflexione desde el mundo educativo sobre el relato digital como herramienta de enseñanza-aprendizaje” Como lo dice Herreros “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” además la creación y recepción de dichos 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.

Por lo tanto, el objetivo general es comprender los usos reales de los relatos digitales en una experiencia de enseñanza y aprendizaje en la institución educativa María auxiliadora, y así, identificar y describir los usos planeados del relato digital, luego, identificar y describir los usos desarrollados del relato digital y así poder contrastar los usos planeados del relato digital con los desarrollados.

Partimos de una unidad didáctica previamente diseñada para 8 sesiones y aplicada a las estudiantes de grado quinto de la institución educativa María Auxiliadora durante dos meses.

La metodología aplicada para esta investigación es un enfoque interpretativo de corte comprensivo, que requiere una constante búsqueda de confrontación que abarca todo el proceso, desde los primeros momentos en que se interroga a la realidad. Dentro de este enfoque interpretativo se abordará un estudio de caso simple el cual se destaca entre los diseños de tipo cualitativo.

A una de las conclusiones a las que se llegó fue que el relato digital no solo fue mediador entre el docente y contenido, entre el estudiante y el contenido o entre el profesor y estudiantes, sino que fue el mediador para la realización de las tareas tanto planeadas como desarrolladas, gracias a las ayudas tecnológicas como el uso de material audiovisual y de presentaciones, los avances tanto individuales o grupales y los avances que tanto la docente como las estudiantes fueron mostrando a pesar de las dificultades que se presentaban.

TABLA DE CONTENIDO

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	9
2. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN	23
3. OBJETIVOS	24
3.1 OBJETIVO GENERAL	24
3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	24
4. REFERENTE TEÓRICO	25
4.1. SOCIEDAD RED	25
4.2. PENSAMIENTO NARRATIVO.....	27
4.3. LENGUAJE AUDIOVISUAL.....	32
4.4. RELATOS DIGITALES	36
4.5. USOS EDUCATIVOS DE LAS TIC	38
4.6. LENGUAJE AUDIOVISUAL Y LENGUAJE ESCOLAR.....	43
4.7. PEDAGOGÍAS EMERGENTES	46
4.8. USOS EDUCATIVOS DEL RELATO DIGITAL	50
5. DISEÑO METODOLÓGICO	54
5.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	54
5.2. ESTRATEGIA UTILIZADA	54
5.3. UNIDAD DIDÁCTICA	55
5.4. RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN.....	56
5.6. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE INFORMACIÓN	57
6. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA INFORMACIÓN	59
6.1 USOS PLANEADOS DEL RELATO DIGITAL	59
Tabla 1. Usos planeados del relato digital	60
6.1.1. Relato digital como instrumento mediador entre los estudiantes y el contenido.....	61
6.1.2. Relato digital como instrumento mediador entre el profesor y estudiantes o entre los estudiantes	63
6.1.3. Relato digital como instrumento mediador de la actividad conjunta desplegada en la realización de la tarea	65
6.1.4. Relato digital como instrumento mediador entre los profesores y el contenido.....	66
6.2. USOS DESARROLLADOS DEL RELATO DIGITAL.....	68

6.2.1. Relato digital como instrumento mediador entre el profesor y estudiantes o entre los estudiantes	70
6.2.2. Relato digital como instrumento mediador entre los estudiantes y el contenido.....	73
6.2.3 Relato digital como instrumento mediador de la actividad conjunta desplegada en la realización de la tarea	75
6.2.4. Relato digital como instrumento mediador entre los profesores y el contenido.....	77
6.3. CONTRASTE ENTRE USOS PLANEADOS Y USOS DESARROLLADOS DEL RELATO DIGITAL	78
6.3.1. Relato digital como instrumento mediador entre los estudiantes y el contenido.....	78
6.3.2. Relato digital como instrumento mediador entre los profesores y el contenido.....	80
6.3.3. Relato digital como instrumento mediador entre el profesor y estudiantes o entre los estudiantes	82
6.3.4. Relato digital como instrumento mediador de la actividad conjunta desplegada en la realización de la tarea	84
7. PRODUCTOS FINALES Y ESCRITOS DEL RELATO DIGITAL.....	88
8. CONCLUSIONES.....	94
9. BIBLIOGRAFÍA	100
10. ANEXOS.....	106

LISTA DE TABLAS

TABLA 1: Usos planeados del relato digital.....	60
TABLA 2: Usos desarrollados del relato digital.....	69
TABLA 3: Relato digital como instrumento mediador entre los estudiantes y el contenido.....	79
TABLA 4: Relato digital como instrumento mediador entre los profesores y el contenido.....	81
TABLA 5: Relato digital como instrumento mediador entre el profesor y estudiante o entre los estudiantes.....	82
TABLA 6: Relato digital como instrumento mediador de la actividad conjunta desplegada en la realización de la tarea.....	85
TABLA 7: Productos finales y escritos del relato digital.....	88

LISTA DE GRÁFICAS

GRÁFICA 1: Usos planeados del relato digital.....	61
GRÁFICA 2: Relato digital como instrumento mediador entre los estudiantes y el contenido.....	62
GRÁFICA 3: Relato digital como instrumento mediador entre el profesor y estudiante o entre los estudiantes.....	64
GRÁFICA 4: Relato digital como instrumento mediador de la actividad conjunta desplegada en la realización de la tarea.....	66
GRÁFICA 5: Relato digital como instrumento mediador entre los profesores y el contenido.....	67
GRÁFICA 6: Usos desarrollados del relato digital.....	70
GRÁFICA 7: Relato digital como instrumento mediador entre el profesor y estudiantes o entre los estudiantes.....	71
GRÁFICA 8: Relato digital como instrumento mediador entre los estudiantes y el contenido.....	73
GRÁFICA 9: Relato digital como instrumento mediador de la actividad conjunta desplegada en la realización de la tarea.....	75
GRÁFICA 10: Relato digital como instrumento mediador entre los profesores y el contenido.....	77

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 el 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 educativo.²

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

² Ibid.

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

En esta misma línea, 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

³ Las TIC y sus aportaciones a la sociedad. En línea Disponible en:

<http://www.fongdcam.org/manuales/educacionintercultural/datos/docs/ArticuloDocumentos/GlobaYMulti/NuevasTecnologias/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

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 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.

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

⁶ *Ibíd.*, p. 10.

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 del triángulo educativo, entendido este como la relación entre: saber, estudiante y docente, sin embargo, no hay que olvidar que se trata únicamente de eso: “una potencialidad que puede hacerse o no efectiva en función del uso, o mejor de los usos que se haga de ella en las prácticas educativas”

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

⁷INMACULADA 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. 10

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

En consonancia, se refleja una diferencia entre los planteamientos teóricos, acerca del uso de las Tecnologías de la Información y la 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 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 así mismo, argumenta que la brecha entre la tecnología y la practica alrededor de las TIC es responsabilidad de docentes y de alumnos, por tal motivo 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 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, arrojó que los docentes “tienen formación en el uso del correo electrónico y que dominan las habilidades básicas, aunque no disfrutan de las destrezas más complejas. Todos tienen formación pero un porcentaje grande no observa que en las instituciones

¹⁰FRIDA 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

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 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.

¹² 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

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

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 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 contribuyan 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

¹⁴WAHEED 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

¹⁵Recursos 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/>>

que permitan un diálogo intercultural, el intercambio de conocimientos y el aumento de capacidades, mejorando la calidad de la educación.

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

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

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].

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 así 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 mi pymes 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 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

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

¹⁸ *Ibíd.*, p.16

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].

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 la comunicación 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 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.

²⁰ Series guía n° 30, orientaciones generales para la educación en tecnología, [en línea]. Disponible en http://www.mineduacion.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].

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 y niñas 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 practicas 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

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

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>

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 trabajó con una población de analfabetas tecnológicamente, para que contaran su historia de vida a través de un video y en honor al inventor lo llamo “el efecto Burns”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, el uso de las tecnologías favorece la motivación por la lectura y la escritura para ser presentado ante un público.

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

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., p. 20

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.

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 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”.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.

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](file:///C:/Users/HP/Downloads/260204-350600-1-SM%20(1).pdf) [Citado 05.09-2015]

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

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, Signes y 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 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.

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>

2. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿Qué usos reales del relato digital se desarrollan en una experiencia de enseñanza y aprendizaje en la Institución Educativa María Auxiliadora de Dosquebradas?

3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GENERAL

Comprender los usos reales del relato digital en una experiencia de enseñanza y aprendizaje en la Institución Educativa María Auxiliadora de Dosquebradas.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar y describir los usos planeados del relato digital en una experiencia de enseñanza y aprendizaje en la Institución Educativa María Auxiliadora de Dosquebradas.
- Identificar y describir los usos desarrollados del relato digital en una experiencia de enseñanza y aprendizaje en la Institución Educativa María Auxiliadora de Dosquebradas.
- Contrastar los usos del relato digital con los desarrollados en la experiencia y aprendizaje en la Institución María Auxiliadora de Dosquebradas para obtener los usos reales.

4. REFERENTE TEÓRICO

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

4.1. SOCIEDAD RED

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

La revolución tecnológica marcó la historia de la humanidad con el surgimiento de la Internet, a partir del año 1969 y constituyéndose en 1994 con la existencia de un browser, del World Wide Web, o red informática mundial, siendo una red de redes. Desde sus inicios, 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:

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/>.

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

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

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

³³ Ibid., p. 25

³⁴ Ibid., p. 25

decir, se maneja a nivel universal y da paso a la empresa-red, en donde lo importante es la interconexión de los distintos nodos, y que gracias a la Internet, es una sociedad de comunicación, productividad y eficacia, las cuales se transforman debido a la velocidad y rapidez con que se realizan los procesos.

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

Desde la perspectiva de 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.

4.2. PENSAMIENTO NARRATIVO

El Pensamiento Narrativo ha sido abordado desde la perspectiva de varios autores, entre ellos se destacan los postulados de Bruner, el mayor exponente en este campo, el cual lo define como “una actividad bastante compleja que requiere seleccionar e integrar diferentes tipos de conocimiento. Entendida como un mecanismo para organizar nuestro conocimiento y como un vehículo

³⁵ *Ibíd.*, p. 25

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 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

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/>>

³⁸ *Ibíd.*, p.28

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 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

³⁹ Ibid., p.28

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>

⁴¹ Ibid., p.29

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 Iliada 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.

Brunner 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.

⁴² *Ibíd.*, p. 24

⁴³ SÉTRIN, Christine. ROMANOS, GRIEGOS, EGIPCOS Y BABILONIOS: EL MUNDO ANTIGUO EN LA NARRATIVA OCCIDENTAL DE 1750 A 1935. Diciembre 2013. [citado el 31 de octubre de 2015]. Disponible en: <<https://bibliotecavilareal.wordpress.com/tesoros-digitales/novela-arqueologica/>>

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

⁴⁵ *Ibíd.*, p.28

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 *Ibíd.*, p.28

⁴⁷ *Ibíd.*, p.28

- 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

4.3. 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

⁴⁸ *Ibíd.*, p.28

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

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

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

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

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>>.

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 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.

⁵² CERRO, Sandra. Orígenes de la escritura. P. 8. [citado el 15 de octubre de 2015] Disponible en <<http://goo.gl/UhmY3d>>.

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

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

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

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

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

⁵⁶ 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>>.

procesos como la búsqueda de información, interacción, investigación, generación de nuevos vínculos, etc. Y esto se ha dado ya que las TIC han incrementado la exploración e innovación de los multimedios.

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

4.4. RELATOS DIGITALES

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

Se define Relatos Digitales desde 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 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

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>>

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.

⁵⁹ Ibid., p.36

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.,p.37

⁶² Ibid.,p.37

- Estimulación: determinar el ritmo de una historia para mantener el interés de la audiencia.
- El don de la voz: empleando el tono, la inflexión y el timbre, son uno de los elementos más esenciales que contribuyen a la eficacia de la narrativa digital.
- Banda sonora. Utilización de elementos sonoros que profundizan la intención del autor.

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

4.5. USOS EDUCATIVOS DE LAS TIC

Para empezar a hablar del uso educativo de las TIC es pertinente conocer cuál ha sido, grosso modo, la evolución de las tecnologías digitales y su inmersión dentro de los escenarios educativos. Al respecto el Ministerio de Educación de Argentina 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

⁶³EDUCAR. 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>>

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 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.

Este 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

⁶⁴Ibid.,p.38

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 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 triangulo didáctico”

⁶⁵COLL, 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>>

⁶⁶Ibid., p.40

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 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

⁶⁷Ibid., p.40

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 adecuada o si se refuerzan las prácticas tradicionales, ya que no es en las

⁶⁸COLL. 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>>

tecnologías donde recae la mayor responsabilidad, sino en las actividades conjuntas de docentes y estudiantes que se posibilita la comunicación y el intercambio de información para la construcción de conocimiento. Este aspecto comunicativo es resaltado en la siguiente categoría centrada en el lenguaje audiovisual y en el lenguaje escolar.

4.6. LENGUAJE AUDIOVISUAL Y LENGUAJE ESCOLAR

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

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

⁷⁰ Ibíd., p.43

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>>

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 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.

⁷² *Ibid.*, p.43

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>>

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

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

Por su parte, Torres citado por 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.

⁷⁴ Ciro. Op. Cit. 43

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

4.7. PEDAGOGÍAS EMERGENTES

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

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 Ibid., p.46

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 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

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.

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.

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

⁸⁰ Adell y Castañeda. Op. Cit. 48

- Se basan en redes, no en jerarquías. Permiten que todos tengan la oportunidad de participar y dar su opinión.
- Permiten acceder a una amplia variedad de formatos y multimedia.
- Posibilita el intercambio de conocimientos entre las personas.
- Establecimiento de objetivos propios.
- No hay evaluación, título o estructura institucional formal.

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

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

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

investigación, cuyas potencialidades educativas serán expuestas a continuación:

4.8. 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.

⁸²RODRÍGUEZ 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>.

⁸³Ibid., p.50

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 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.

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:

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

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

Estas características basadas en la construcción previa de un guion narrativo, que articule la oralidad y la escritura, permiten una relación de diferentes áreas del conocimiento con la alfabetización digital y el estudiante puede construir su propia identidad haciendo un uso crítico de estas tecnologías, ya que debe tomar decisiones sobre la forma de representación más adecuada enfocado en el proceso para poder transmitir el mensaje deseado.

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

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

efectivos, significativos e innovadores que les permite conocer más allá de lo establecido académicamente y motivarse a aprender cada día más.

5. DISEÑO METODOLÓGICO

5.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

El presente proyecto de investigación se realizará mediante un enfoque interpretativo de corte comprensivo, el cual obliga a una constante búsqueda y confrontación que abarca todo el proceso, desde los primeros momentos en que se interroga 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.

5.2. ESTRATEGIA UTILIZADA

Dentro del enfoque interpretativo se abordará un estudio de caso simple el cual se destaca entre los diseños de tipo cualitativo que, desde el diseño hasta la presentación de sus resultados, el método de casos está estrechamente vinculado con la teoría. Según 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.

⁸⁵ MARCO TEÓRICO: 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>>

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

5.3. UNIDAD DIDÁCTICA

Para el desarrollo de la investigación se planteó una unidad didáctica que será estructurada teniendo en cuenta los elementos planteados por Blanco (2010), 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 Blanco (2010) 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 Adell⁸⁸ desde el modelo TPACK (Conocimiento tecnológico pedagógico de los contenidos) el cual comprende la interrelación de tres tipos de conocimientos necesarios para que el docente pueda integrar de forma eficaz los recursos y las herramientas digitales en el aula. Estos conocimientos aluden en primer lugar a la necesidad de que el docente posea un dominio curricular del contenido que va a enseñar, así como un conocimiento pedagógico de cómo abordar con eficacia un contenido particular como lo es el relato digital y su proceso de realización.

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

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

5.4. RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

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

⁸⁸ADELL, Jordy. TPACK modelo pedagógico. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=wnwmWNtEoUs>

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

5.6. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE INFORMACIÓN

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

5.4 CRONOGRAMA

ACTIVIDADES	MESES											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Conformación de equipos de trabajo	X											
Selección de casos	X											
Elaboración del estado del arte		X	X									
Elaboración del referente teórico			X	X	X							
Estructuración de la unidad didáctica					X	X						
Diseño metodológico, estructuración de la unidad didáctica y ejecución de la propuesta						X	X					
Análisis e interpretación de información							X	X	X	X		
Elaboración y entrega de informe final y sustentación										X	X	X

6. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA INFORMACIÓN

La primera fase de la investigación está conformada por los instrumentos de recolección de información, donde primero se realizó un cuestionario inicial a las estudiantes donde se tenían en cuenta los conocimientos previos y las expectativas en cuanto al tema que se pretendía trabajar; segundo se realizó una entrevista inicial a la docente y por último se implementó la unidad didáctica para finalmente ver los resultados en el relato digital.

Teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente, se logró obtener la información para ser interpretada a la luz de la teoría, en el que se tendrán en cuenta los objetivos de la siguiente manera: en primer lugar, se Identificará y describirá los usos planeados del relato digital, esto con los cuestionarios iniciales, la entrevista a la docente y la unidad didáctica; En segundo lugar, se identificará y describirá los usos desarrollados del relato digital, esto con la aplicación de la unidad didáctica; En tercer lugar se contrastaran ambos objetivos para poder obtener los usos reales de los relatos digitales.

6.1 USOS PLANEADOS DEL RELATO DIGITAL

Teniendo clara la estructura para la interpretación de esta investigación, se dará paso a la interpretación de los usos planeados del relato digital, en este sentido como afirma Coll⁸⁹, el éxito de los procesos de enseñanza y aprendizaje se basa en la interacción que se da entre los componentes del “triángulo interactivo o triangulo didáctico” es decir, el contenido, el profesor y los estudiantes, el cual necesita de una buena planeación de ese contenido que se pretende llevar al aula, debido a que es el punto de partida para una buena práctica docente, buscando así el fin último, que es, la apropiación de los estudiantes de ese conocimiento y contenido que se pretende trabajar. En cuanto a las estudiantes, se debe tener presente las expectativas y motivación para el trabajo, ya que esto condiciona el proceso del mismo.

⁸⁹ *Ibíd.*, p.40

Tabla 1. Usos planeados del relato digital

Categorías de uso	Criterios de uso	Total sub.	% Sub.	Total cat.	% cat.
Relato digital como instrumento mediador entre los estudiantes y el contenido	Aplicaciones digitales	26	33.33%	78	50.64%
	Acceso a contenidos de enseñanza y aprendizaje	28	35.89%		
	Realización de tareas y actividades de aprendizaje	24	30.76%		
Relato digital como instrumento mediador entre los profesores y el contenido	Gestión de contenidos	0	0%	6	3.89%
	Planificación y preparación de actividades	6	100%		
Relato digital como instrumento mediador entre el profesor y estudiantes o entre los estudiantes	Intercambios comunicativos entre el profesor y estudiantes no relacionados con el contenido	14	24.56%	57	37.01%
	Intercambios comunicativos entre el profesor y estudiantes relacionados con el contenido	6	10.52%		
	Intercambios comunicativos entre estudiantes no relacionados con el contenido	22	38.59%		
	Intercambios comunicativos entre estudiantes relacionados con el contenido	15	26.31%		
Relato digital como instrumento mediador de la actividad conjunta desplegada en la realización de la tarea	Auxiliares o amplificadores de determinadas actuaciones del profesor	6	46.15%	13	8.44%
	Auxiliares o amplificadores de determinadas actuaciones del estudiante	2	15.38%		
	Realizar seguimiento	3	23.07%		
	Apoyo para el desarrollo de las actividades y de los productos	2	15.38%		
	Total:	154		154	99.98%

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

En la tabla 1. Se especifican los resultados obtenidos en la implementación de la primera parte de la presente investigación, donde se tuvo en cuenta los cuestionarios iniciales y la entrevista a la docente.

A continuación, se muestra la gráfica 1, en la que se detalla la proporción hallada en cada una de las categorías de los usos planeados del relato digital.

Grafica 1. Usos planeados del relato digital



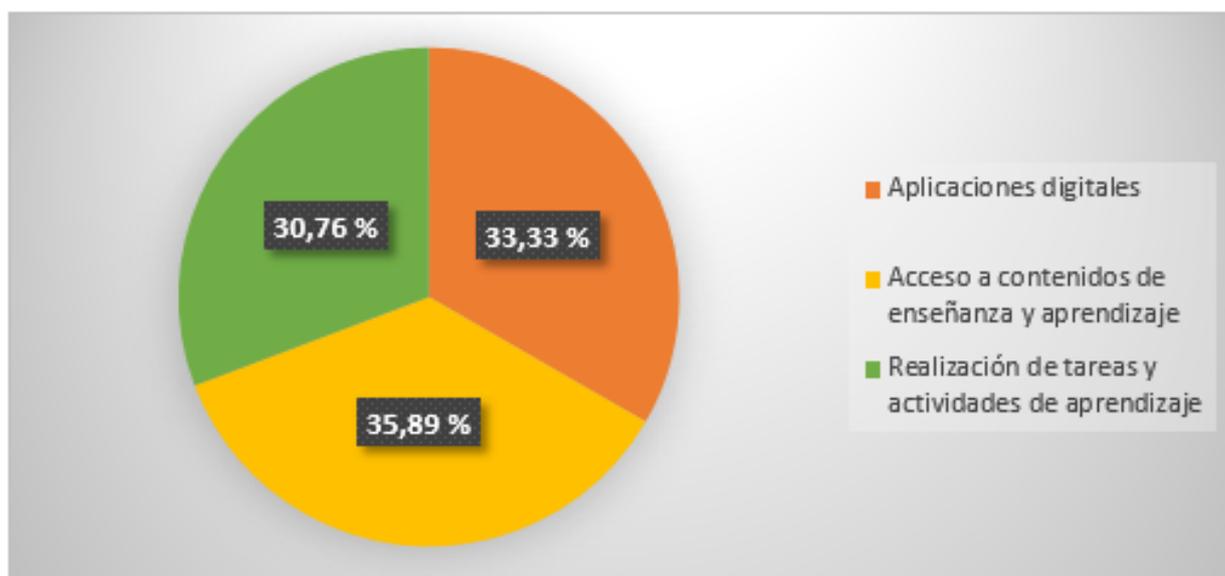
Fuente: elaboración realizada por las autoras de la investigación con datos recolectados en la misma.

En la gráfica 1, la categoría que predominó fue relato digital como instrumento mediador entre los estudiantes y el contenido, con un porcentaje de 50.64, en el cual, tomando como referencia a Coll⁹⁰ con los usos de las TIC, los estudiantes pretenden adoptar un diseño tecnológico con el que podrán, representar, procesar y transmitir la información del texto narrativo creado por ellos, evidenciándose la gran influencia de los recursos tecnológicos y su motivación en los estudiantes.

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

⁹⁰ *Ibíd.*, p. 42

Gráfica 2. Relato digital como instrumento mediador entre los estudiantes y el contenido



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

Tanto en la tabla 1 como en la gráfica 1 se puede observar la gran representatividad que tuvo esta categoría en la parte inicial de la presente investigación, conteniendo esta, unos criterios de uso donde el primero de ellos son “accesos a contenidos de enseñanza y aprendizaje” con una reincidencia del 35.89% dentro del cual se puede evidenciar en las respuestas de las estudiantes, que el computador y el acceso a internet es utilizado en mayor medida en la búsqueda de información de recursos multimedia, en la realización de las mismas tareas que les dejan en la institución educativa; de donde surge “realización de tareas y actividades de aprendizaje”, representado con un 30.76%

Así mismo, se evidencian “aplicaciones digitales” con una reincidencia del 33.33%, en dichas aplicaciones digitales se puede encontrar el uso de editores de texto como Microsoft Word. Teniendo en cuenta lo anterior, se puede apreciar el interés de las estudiantes al aplicar un editor de texto en la creación de un texto narrativo, ya que se implementan herramientas tecnológicas, las cuales tienen gran auge en la sociedad actual, como afirma Ciro⁹¹ los niños

⁹¹ *Ibíd.*, p.43

están sometidos a muchos estímulos debido al mundo tecnológico con el que interactúan.

En cuanto a la creación del texto narrativo, ya no se concibe el lenguaje únicamente de forma verbal o en la escritura que tradicionalmente se conoce, sino que los niños y niñas están implementando un nuevo lenguaje, el lenguaje audiovisual; con el que tienen mayores posibilidades de lograr el objetivo comunicativo.

Del mismo modo, se puede encontrar en esta categoría, los editores de imágenes como PIXLR y Movie Maker para editar videos. En la siguiente ilustración¹ se puede ver la predilección de la estudiante en presentar su historia de una forma diferente, la cual involucra herramientas tecnológicas.

Ilustración 1: Evidencia de cuestionario inicial

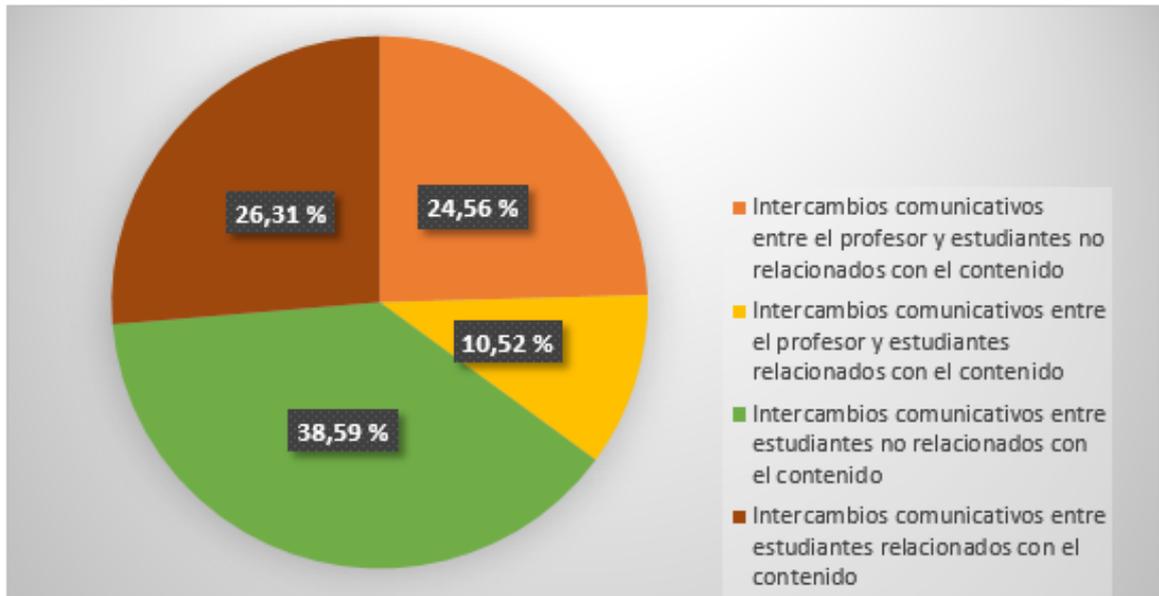
¿Que harías para que tu historia sea diferente a la de los demás compañeros? *

MI NOMBRE ES: ponerle efectos especiales como en el cine.

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

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

Gráfica 3. Relato digital como instrumento mediador entre el profesor y estudiantes o entre los estudiantes



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

En la gráfica 3, se puede apreciar la reincidencia de los intercambios comunicativos entre estudiantes no relacionados con el contenido, reflejando esta, la disposición de las estudiantes en generar ciertos sentimientos o compartir aspectos que para ellas son de importancia para el cual, coincidiendo con Brunner⁹², no es sencillo, ya que para transmitir ciertas emociones y sentimientos a los demás, deben desarrollar ciertas destrezas y habilidades, las cuales se van desarrollando con el uso continuo del lenguaje; todo ello con un propósito comunicativo.

Estos intercambios comunicativos entre estudiantes, según Smorti⁹³, ayudan a que ellas organicen sus experiencias, darle sentido e importancia y así de esta forma, ir construyendo su identidad, al contar rasgos característicos de su propia historia, dándose así un uso continuo del lenguaje con el que se desarrollarán las destrezas mencionadas anteriormente.

Se puede inferir que los “intercambios comunicativos entre el profesor y los estudiantes relacionados con el contenido”, tuvo menor reincidencia, ya que los cuestionarios iniciales y la entrevista a la docente no arrojaron elementos

⁹² *Ibíd.*, p.28

⁹³ *Ibíd.*, p.29

suficientes, para afirmar que por ambas partes se llevan a cabo, acuerdos, recomendaciones, recordatorios o simplemente la explicación de las actividades, se tendrá que observar las expectativas de la docente, en cuanto a cómo cree ella que deberá guiar al grupo en el proceso, para que realmente sea efectiva la enseñanza y el aprendizaje.

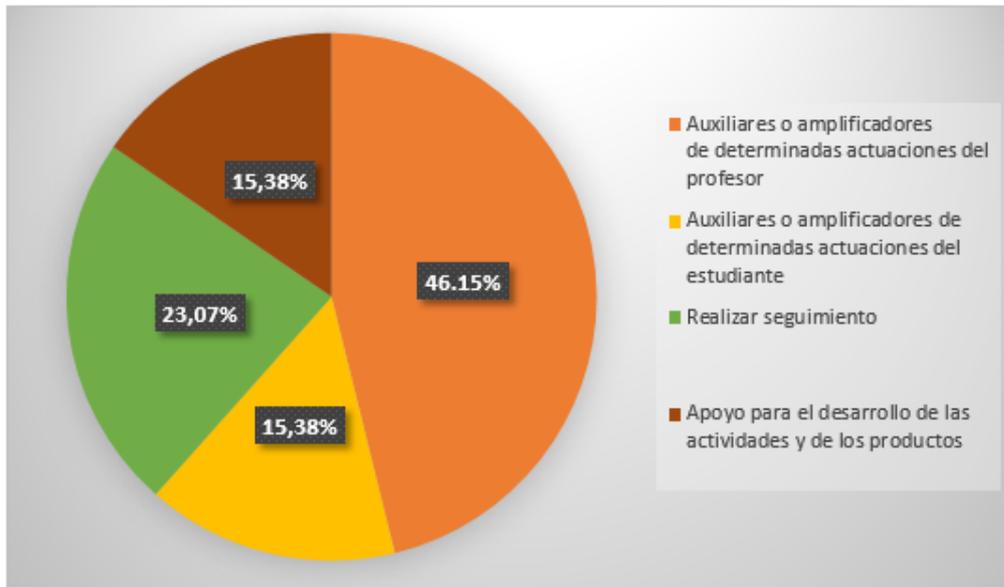
Aun así, se evidenció el interés de las estudiantes por mostrar a las demás compañeras y docente, aspectos importantes de su historia en la creación del relato digital, teniendo claro su propósito comunicativo, compartir algo de su vida. Teniendo en cuenta el propósito comunicativo ya mencionado, las estudiantes expresaron a quienes les querían mostrar sus relatos digitales, elemento fundamental para determinar el tipo de historia a contar, personajes y acciones de estos.

Según Coll⁹⁴, en los usos de las TIC, la docente deberá tener presente el equipamiento tecnológico de la institución educativa, los programas y aplicaciones que sean necesarias para la actividad que se pretende realizar y la finalidad educativa, para realizar un trabajo consensuado entre los alumnos o entre docente-alumno.

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

Gráfica 4 Relato digital como instrumento mediador de la actividad conjunta desplegada en la realización de la tarea

⁹⁴ *Ibíd.*, p.40



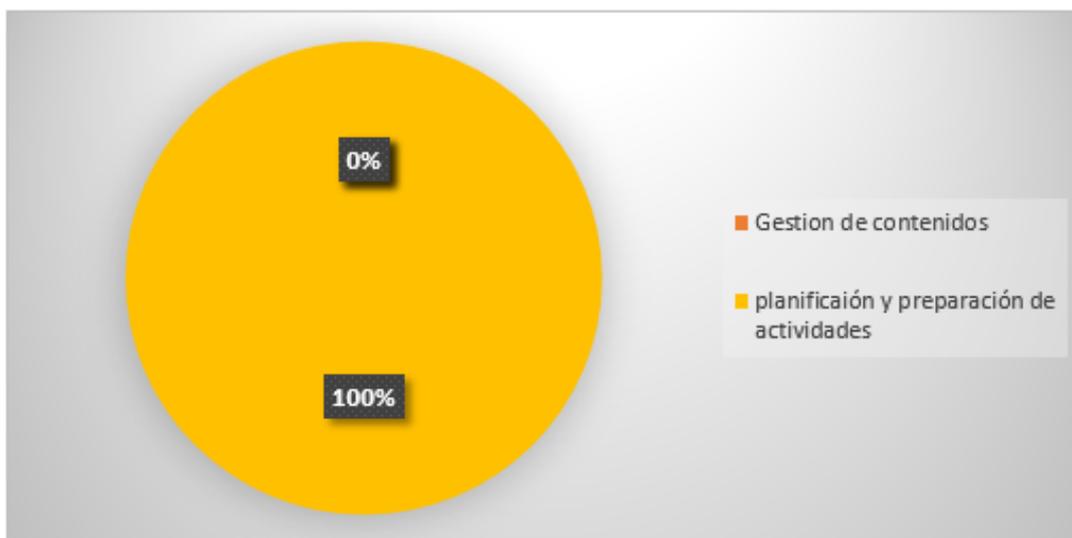
Fuente: elaboración realizada por las autoras de la investigación con datos recolectados en la misma.

En esta gráfica se puede notar la predominancia del criterio de uso “auxiliares o amplificadores de determinadas actuaciones del profesor”, que la docente hace uso de materiales audiovisuales y de presentaciones en las clases que anteriormente ha brindado con otros estudiantes, pero esto no significa que esté haciendo un cambio en las prácticas pedagógicas actuales, ya que, teniendo en cuenta, categorías de uso anteriores, se ha evidenciado un vacío de la docente en cuanto a cómo implementar de manera adecuada las clases mediadas por TIC y cómo hacer para que sean un potenciador del aprendizaje, el cual, siendo este el caso debería tener presente las pedagogías emergentes.

De igual forma se puede visualizar que “apoyo para el desarrollo de las actividades y de los productos” tuvo menor predominio con el 15,38%, Esto puede ocurrir principalmente según Almenara y Díaz porque los docentes no saben qué hacer, cómo hacerlo, para quién y por qué hacerlo.

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

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



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

En la gráfica 5. Se observa que la “planificación y preparación de actividades” por parte de la docente, tiene el 100% de la representación, notándose un vacío en cuanto a la “gestión del contenido” que se implementaría en el aula.

Es importante ver, cómo la docente llevará los contenidos al aula de clase, y la implementación de las TIC en el trabajo con dichos contenidos, debido a que la docente, elabora y comparte presentaciones y documentos de apoyo para las estudiantes, pero no se evidencia la organización de la información que quiere transmitir a esta población. Hay que identificar si se están utilizando estos medios de forma adecuada o si está reforzando las prácticas tradicionales, con herramientas tecnológicas.

Como afirma Coll⁹⁵, es necesario tener un diseño pedagógico-instruccional, donde las implementaciones de dichas herramientas estén acompañadas del conocimiento de cómo llevarlas al aula de clase de forma eficaz, para lograr un cambio en los procesos de enseñanza- aprendizaje, ya que, la responsabilidad no recae en la herramienta por sí sola, sino del uso que tanto docentes como estudiantes le den a esta.

⁹⁵ *Ibíd.*, p.42

Para concluir este apartado, se puede argumentar que los resultados de la implementación de estas tecnologías corren por cuenta de docentes como de las alumnas y si tienen una disposición positiva en cuanto a lo que se va a realizar o del tema a trabajar, eso condicionará la ejecución y por consiguiente se podrá cambiar paulatinamente las prácticas tradicionales.

6.2. USOS DESARROLLADOS DEL RELATO DIGITAL

Después de analizar los usos planeados del relato digital, se continua con el segundo objetivo de la investigación, el cual es identificar y describir los usos desarrollados del relato digital, donde Coll⁹⁶ habla de un diseño tecno pedagógico, que consiste en las actividades y procesos formativos que son concertados entre docentes y estudiantes para llevar a cabo la construcción de conocimientos, complementado con lo que dice Rodríguez y Londoño el estudiante adquiere autonomía, ya que controla gran parte del proceso, allí el docente es un tutor. Es así como durante este proceso se construyeron conocimientos a partir de una relación entre docente y estudiantes, donde la docente acompañaba el proceso y ellas construían su propio conocimiento en cuanto a los componentes del relato digital.

Para realizar este análisis, se elaboró una segunda tabla, con las mismas categorías y criterios de uso de la tabla 1 cambiando los datos, los cuales fueron obtenidos en el durante y el final de la ejecución de la unidad didáctica. Estos son los resultados de los usos desarrollados del relato digital dentro y fuera del aula de clase.

⁹⁶ *Ibíd.*, p.42

Tabla 2 Usos desarrollados del relato digital

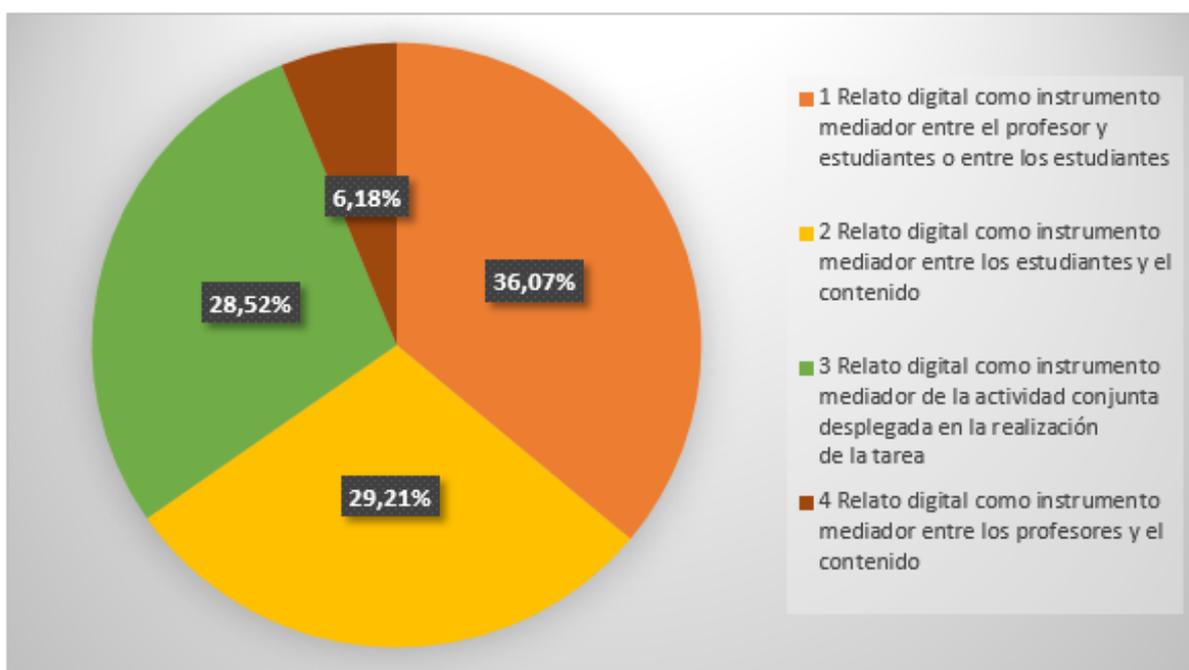
Categorías de uso	Criterios de uso	Total sub.	% Sub.	Total cat.	% cat.
Relato digital como instrumento mediador entre los estudiantes y el contenido	Aplicaciones digitales	35	41.18%	85	29.21%
	Acceso a contenidos de enseñanza y aprendizaje	22	25.88%		
	Realización de tareas y actividades de aprendizaje	28	32.94%		
Relato digital como instrumento mediador entre los profesores y el contenido	Gestión de contenidos	3	16.66%	18	6.18%
	Planificación y preparación de actividades	15	83.33%		
Relato digital como instrumento mediador entre el profesor y estudiantes o entre los estudiantes	Intercambios comunicativos entre el profesor y estudiantes no relacionados con el contenido	9	8.57%	105	36.07%
	Intercambios comunicativos entre el profesor y estudiantes relacionados con el contenido	47	44.76%		
	Intercambios comunicativos entre estudiantes no relacionados con el contenido	19	18.09%		
	Intercambios comunicativos entre estudiantes relacionados con el contenido	30	28.57%		
Relato digital como instrumento mediador de la actividad conjunta desplegada en la realización de la tarea	Auxiliares o amplificadores de determinadas actuaciones del profesor	20	24.09%	83	28.52%
	Auxiliares o amplificadores de determinadas actuaciones del estudiante	27	32.53%		
	Realizar seguimiento	32	38.55%		
	Apoyo para el desarrollo de las actividades y de los productos	4	4.81%		
	Total:	291		291	99.98%

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

En la tabla 2, predominó la categoría “relato digital como instrumento mediador entre el profesor y estudiantes o entre los estudiantes”, con un porcentaje de 36.07, siendo evidente los “intercambios comunicativos entre el profesor y estudiantes relacionados con el contenido”, con un porcentaje de 44.76.

A continuación se muestra la gráfica 6 con la proporción detallada en cada una de las 4 categorías del uso desarrollado del relato digital durante las sesiones de clase.

Gráfica 6 Usos desarrollados del relato digital

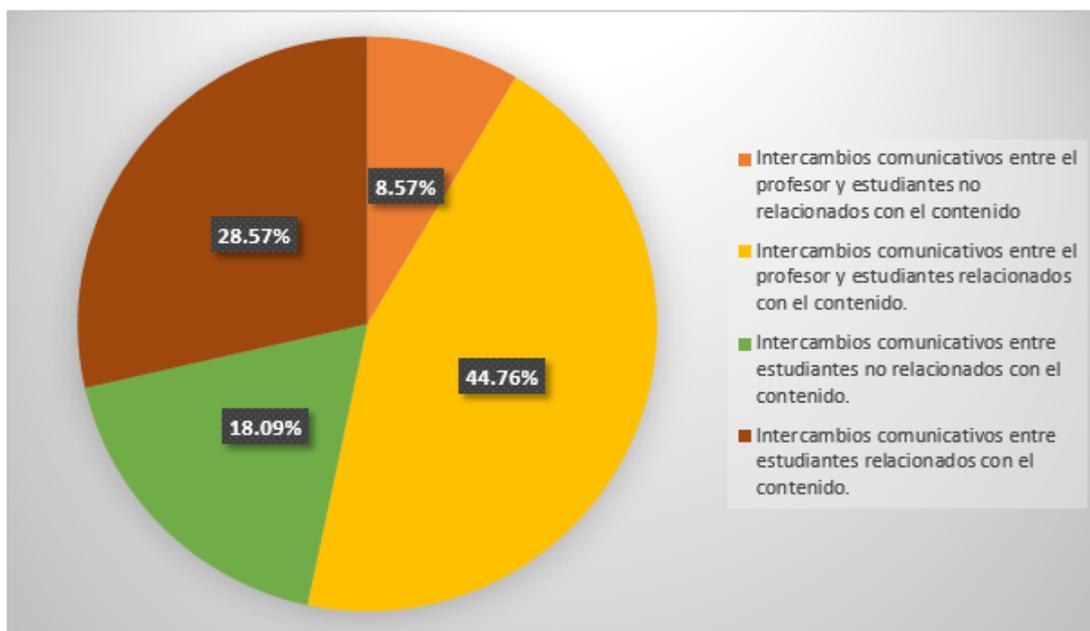


Fuente: elaboración realizada por las autoras de la investigación con datos recolectados en la misma.

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

A partir de la tabla 2, se puede observar que la categoría con mayor porcentaje fue “relato digital como instrumento mediador entre el profesor y estudiantes o entre los estudiantes”. En la cual, el criterio de uso más prominente fue “Intercambios comunicativos entre el profesor y estudiantes relacionados con el contenido” con un 44.76%.

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



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

En el criterio de uso mencionado anteriormente, se presentó la unidad didáctica planeada a las estudiantes, de una forma breve, aclarando que se iba a realizar con ellas en cada clase y que iban a aprender, creando así, una motivación por querer realizarla, siendo esto, el principal elemento para tener una clase exitosa.

En cada clase ejecutada, la docente explicaba las actividades, realizaba recordatorios e indicaciones, recomendaciones y acuerdos. Sin olvidar, la motivación en cada actividad realizada donde la docente con su positivismo y buena actitud, condicionaba de forma positiva a las estudiantes. Estas características, son clave para conseguir que las estudiantes sintieran confianza con su docente, sintieran que sus opiniones eran tomadas en cuenta y de igual forma se tendrían unos acuerdos a medida que fueran surgiendo.

Estos intercambios comunicativos con la docente fueron constantes, tanto, que los datos muestran un porcentaje de 28.57, en otro criterio de uso, llamado “Intercambios comunicativos entre estudiantes relacionados con el contenido”

así, que las estudiantes no solo se comunicaban con la docente, sino que el tema, brinda la oportunidad de comunicarse entre ellas mismas, sin perder el fin educativo.

Las estudiantes compartieron información de diferentes maneras, contaban oralmente los conocimientos previos que tenían acerca de un tema trabajado en el día, o cuando realizaban un trabajo en Word, destacándose la realización del trabajo en equipo, no solo aprendieron a escucharse, sino también a jugar lotería, construir un árbol de conocimientos, realizar preguntas y que sus compañeras ayudaran a resolverlas, a ver los relatos digitales y brindar opiniones positivas, otra actividad que dejó entrever fue la construcción de un texto narrativo entre todas, representada en la siguiente imagen

Ilustración 2: Creación grupal del texto narrativo



Ilustración 2: visualización de contenidos multimedia

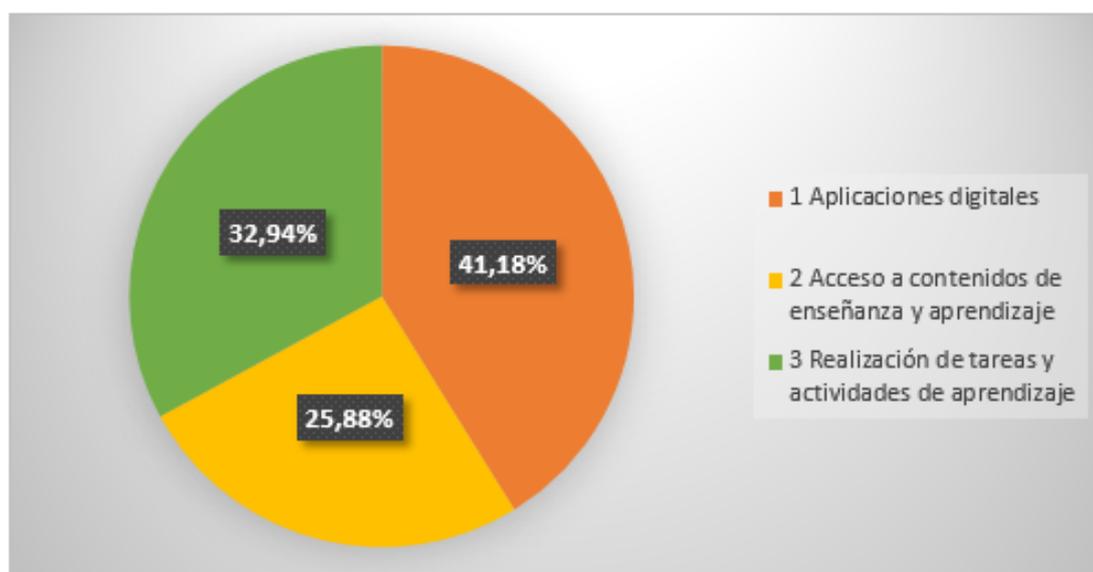
Como lo dice Brunner⁹⁷, la narración siempre ha sido una práctica que atrae, porque implica contar de manera clara y con sentido una historia, que para el oyente resulta ser cautivante al escuchar. Es evidente que el pensamiento narrativo permite contar no solo lo real, sino también historias ficticias e irreales, que logren entretener a un público. Y esto fue lo que se logró en la imagen anterior, a partir del trabajo en equipo.

⁹⁷ *Ibíd.*, p.30

En lo que respecta a los criterios de uso de “Intercambios comunicativos entre el profesor y estudiantes no relacionados con el contenido” e “intercambios comunicativos entre estudiantes no relacionados con el contenido”, son los porcentajes con menor prominencia de 8.57 y 18.09. Díaz plantea que la brecha entre la tecnología y la práctica 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” así se evidencia que las estudiantes y la docente manejaron la responsabilidad adecuada frente a la tecnología y la práctica en cada clase y no tuvieron que estar presentando solicitud de información personal.

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

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



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

Esta segunda categoría refleja un 29.21% en los usos del relato digital desarrollados, siendo las “aplicaciones digitales” el criterio de uso con mayor porcentaje, con un 41.18. En este criterio, es claro, que el uso de editores de texto utilizados como Microsoft Word, el uso de aplicaciones para editar imágenes como PIXLR y el uso de aplicaciones para editar videos como Movie

Maker, fueron claves para desarrollar la unidad didáctica. Cada una de estas herramientas tecnológicas fueron previamente expuestas y explicadas a los estudiantes.

No obstante, al ser herramientas que no conocían o no manejaban, las expectativas eran muchas, prestaron atención a la explicación de cada una, aprendieron a manejarlas y manifestaron habilidad al momento de trabajarlas, por lo tanto, como afirma Fernández⁹⁸ las ventajas de las TIC según su perspectiva son: interés, interactividad, cooperación, iniciativa, creatividad, comunicación, autonomía, alfabetización digital y audiovisual, entre otras. Cada una de estas ventajas se presentaron en dichos trabajos.

Este criterio de uso es seguido de “realización de tareas y actividades de aprendizaje”, el cual arrojó un 32.94%, se puede decir, que la tarea o actividad que más realizaron fue la edición de video, de allí la creación de texto narrativo y por último la edición de imagen. Es notorio que la edición de video, incluye tanto el texto narrativo como la edición de imagen, por lo tanto, fue la tarea que realizaron con mayor dedicación. Como lo confirma Ferrés⁹⁹, las TIC están teniendo un impacto enorme en la cultura audiovisual, revolucionando así la cultura verbal, ya que los diferentes programas y aplicaciones claramente transforman los procesos de comunicación.

El ultimo criterio de uso de esta categoría “acceso a contenidos de enseñanza y aprendizaje”, con un porcentaje de 25.88. En las sesiones de clase, la docente brindó acceso y selección de información y acceso a contenidos multimedia, a partir de, búsqueda en internet, presentaciones, videos, audios, todos estos, captaban la atención de las estudiantes, como se ve en la imagen a continuación.

Ilustración 3: visualización de contenidos multimedia

⁹⁸ *Ibíd.*, p.12

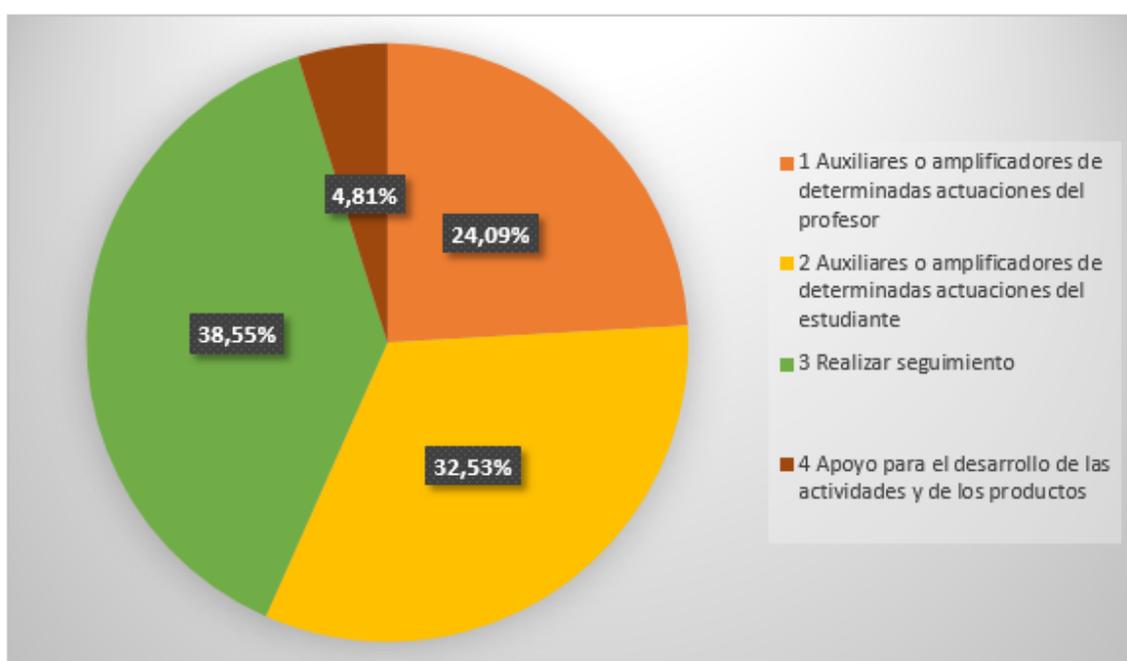
⁹⁹ *Ibíd.*, p.35



Ilustración 3: visualización de contenidos multimedia

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

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



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

Se puede observar que la categoría del “relato digital como instrumento mediador de la actividad conjunta desplegada en la realización de la tarea” obtuvo un 28.52% y dentro de esta, el criterio de uso con mayor relevancia fue “realizar seguimiento”, tanto del progreso de la docente como de las estudiantes con un 38.55%.

Según Papert¹⁰⁰ “los niños pueden aprender a usar las TIC, y este aprendizaje puede cambiar la manera de aprender otros conocimientos” esto se comprobó en cada una de las sesiones desarrolladas de la unidad didáctica, puesto que las estudiantes al principio tenían dificultades al utilizar las herramientas tecnológicas, donde ellas fueron adquiriendo las habilidades necesarias para la utilización de dichas herramientas, como búsqueda en internet de imágenes y música, envío y recepción de correos, el manejo de Word, entre otras.

En cuanto al progreso de la docente, en cada sesión implementó una estrategia que permitía avanzar en los conocimientos que debían adquirir las estudiantes para el desarrollo de cada una de las actividades; a partir de audios, diapositivas, videos tutoriales, entre otras. Como afirma Coll¹⁰¹ 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.

Como las herramientas por si solas no cambian las prácticas educativas, la docente adquiere un papel importante en la implementación de estas, ya que con el uso de las herramientas mencionadas anteriormente y su didáctica está llevando a las estudiantes a adquirir conocimientos de manera significativa cambiando de esta forma las prácticas tradicionales.

Dentro de esta misma categoría se encuentra el criterio de uso “apoyo para el desarrollo de las actividades y de los productos” con un porcentaje de 4.81% con menos reincidencia, ya que durante las sesiones de clase la docente brindó material de apoyo del tema trabajado como videos tutoriales, notas de voz y el correo electrónico como un medio de comunicación constante entre la docente y las estudiantes.

Ciro considera que el aprendizaje de muchos niños y niñas será más efectivo y se desarrollará mejor con la utilización de los medios audiovisuales en

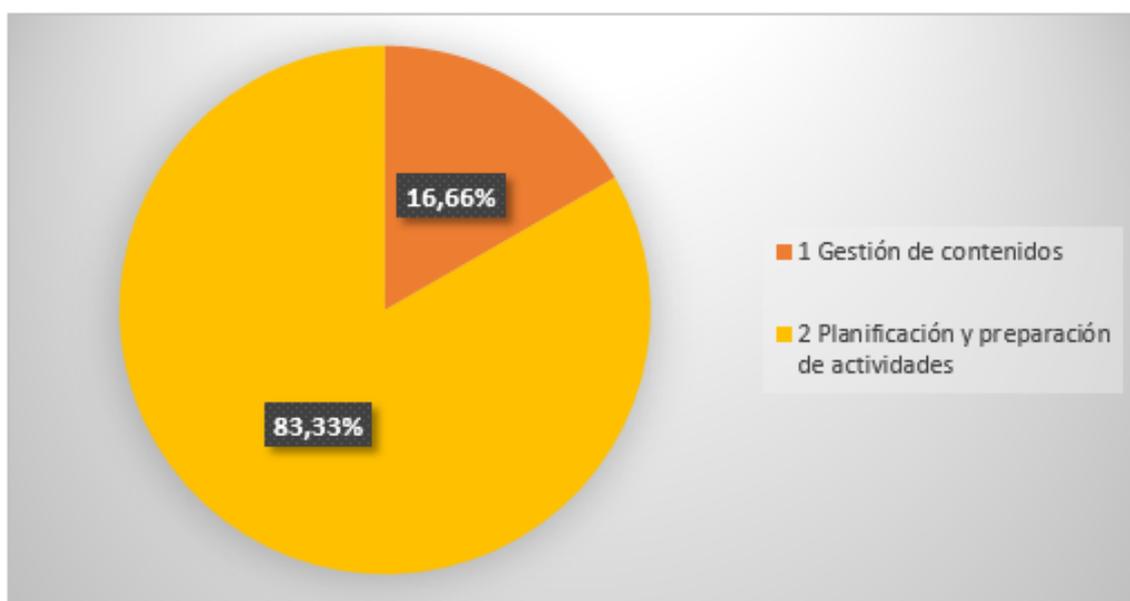
¹⁰⁰ Ibíd., p.39

¹⁰¹ Ibíd., p.40

procesos didácticos y actividades guiadas y colectivas transformando 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.

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

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



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

Esta última categoría representa la menor reincidencia con un porcentaje de 6.18.

La docente siempre preparó las sesiones de clase de acuerdo a las necesidades del tema, llevando al aula documentos y presentaciones de apoyo que sirvieron de ayuda a la comprensión de cómo utilizar programas de editores de imagen, texto y video, Según Rodríguez y Londoño¹⁰², “los relatos digitales requieren de la formación del profesorado como agente adyuvante en

¹⁰² Ibíd., p.50

el proceso para producirlos”, la docente primero se preparó en cada una de las herramientas tecnológicas para realizar una transposición didáctica adecuada, que lograra así el desarrollo de competencias, participación activa y el interés de los estudiantes.

Se puede decir entonces que el docente es un tutor en cuanto a la utilización de estas herramientas tecnológicas para lograr la meta y que los estudiantes son gestores de su propio conocimiento si utilizan de manera adecuada las herramientas y presentaciones que sugiere la docente para obtener un aprendizaje más profundo frente al tema que se está trabajando.

6.3. CONTRASTE ENTRE USOS PLANEADOS Y USOS DESARROLLADOS DEL RELATO DIGITAL

El tercer objetivo que corresponde a la investigación es contrastar los resultados obtenidos entre los usos planeados y los usos desarrollados, lo que permitió observar la variación entre ambos.

En cuanto a los usos planeados para la realización de las sesiones de clase, la categoría que mayor representatividad tuvo fue “el relato digital como instrumento mediador entre los docentes y el contenido” con un 50,64%. A cerca de los usos desarrollados, la categoría con mayor relevancia fue “el relato digital como instrumento mediador entre el profesor y estudiantes o entre los estudiantes, con un 36,07%. En las categorías, los criterios y características de uso se observaron cambios entre los dos momentos de la aplicación de la unidad didáctica.

A continuación se evidencia la contrastación entre las 4 categorías trabajadas en la presente investigación.

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

La Tabla 3 permite observar los usos planeados y desarrollados del relato digital que se presentaron en la categoría de uso “Relato digital como instrumento mediador entre los estudiantes y el contenido”

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

Categorías de uso	Criterios de uso	Total planeado	Total desarrollado	Diferencia	% Dif.
Relato digital como instrumento mediador entre los estudiantes y el contenido	Aplicaciones digitales	26	35	-9	47%
	Acceso a contenidos de enseñanza y aprendizaje	28	22	6	31%
	Realización de tareas y actividades de aprendizaje	24	28	-4	21%
Total				19	99%

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

En esta categoría, se tuvo en cuenta los criterios de uso “aplicaciones digitales” tales como el uso de: editores de texto como Microsoft Word, aplicaciones para editar imágenes PIXLR, aplicaciones para editar video como Movie Maker, además de la interacción con las redes sociales. Dentro de esta misma categoría se encuentra “acceso a contenidos de enseñanza y aprendizaje” en el cual se buscaba saber que tan reiterado era el acceso y selección de información y contenidos multimedia de las estudiantes y la “realización de tareas y actividades de aprendizaje” el cual consta de la creación de un texto narrativo, edición de imagen y video.

No obstante, el criterio de uso “aplicaciones digitales” tuvo el mayor porcentaje de diferencia, teniendo presente que las estudiantes no tenían mayor dominio de estas. Cuando llegó el momento del desarrollo de las sesiones de clase, se intensificó el uso de dichas aplicaciones, facilitando la apropiación y desarrollando las habilidades necesarias en las estudiantes que las dejaron desenvolverse eficazmente en las clases posteriores con la creación del relato digital. En este sentido se puede apreciar que los usos desarrollados, superaron esas expectativas o conocimientos previos que traían tanto estudiantes como la docente. Según Herreros una alfabetización digital, escrita y oral, integrando en está competencias y habilidades.

En cuanto al criterio de uso “acceso a contenidos de enseñanza y aprendizaje”

dejó entrever que las estudiantes pretendían buscar la información para realizar el relato digital, haciendo uso de la búsqueda de información y búsqueda de contenidos multimedia, ya que al momento de la ejecución lo realizaron, en menor medida que como lo tenían pensado, pero, aun así, con una reincidencia considerable. Debido a que según Castells¹⁰³ la internet se configura como un nuevo paradigma que procesa y transmite información sin restricción de distancia ni tiempo; construyéndose así la sociedad red. La cual está inmersa en la cotidianidad de las personas.

Por tal motivo, en la “Realización de tareas y actividades de aprendizaje” el último criterio de uso de la presente categoría, hizo necesario trabajar con las estudiantes para que pensarán en la manera en que iban a compartir y contar aquello que era de su interés, por tal razón dentro del presente trabajo se fortaleció el pensamiento narrativo, según Brunner¹⁰⁴ es entendido como un proceso que pretende generar sentimientos, emociones y sensaciones al momento de narrar historias, con una serie de habilidades y destrezas que permitan integrar las diferentes competencias adquiridas a través del uso del lenguaje.

Teniendo en cuenta este tipo de sociedad red, no solo se crean lazos de comunicación y sistemas de información, sino que también se crean empresas y economías, siendo estas las que guían el curso de la sociedad actual, por tal motivo el Ministerio de Educación Nacional en la guía 30 plasmó como objetivo, integrar la ciencia y la tecnología en el sistema educativo para trabajar en los estudiantes las habilidades que se hacen necesarias para desempeñarse de manera adecuada en el siglo XXI.

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

En la tabla 4 se presentan los usos planeados y desarrollados del relato digital, en relación a la categoría “relato digital como instrumento mediador entre los profesores y el contenido”.

¹⁰³ *Ibíd.*, p.26

¹⁰⁴ *Ibíd.*, p.28

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

Categorías de uso	Criterios de uso	Total planeado	Total desarrollado	Diferencia	% Dif.
Relato digital como instrumento mediador entre los profesores y el contenido	Gestión de contenidos	0	3	-3	25%
	Planificación y preparación de actividades	6	15	-9	75%
Total				12	100%

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

El análisis arrojado por la categoría ya mencionada, deja ver que la “planificación y preparación de actividades” obtiene mayor diferencia, ya que la docente preparaba y elaboraba presentaciones y documentos de apoyo que serían llevados al aula en cada una de las sesiones de clase, aun así en el desarrollo de esta surgieron dudas que hicieron que la docente planificara nuevas actividades que respondieran a las necesidades de las estudiantes, como videos tutoriales.

Retomando a Cuadrado¹⁰⁵ este tipo de herramientas tecnológicas se han implementado como un lenguaje universal, que permiten la utilidad de estas para la adquisición y transmisión del conocimiento. Este lenguaje no hace referencia solo a manuscritos, sino al correcto uso y construcción entre imágenes y sonidos que pueden ser percibidos por los sentidos, esto quiere decir que todas aquellas herramientas tecnológicas propuestas por la docente sirvieron para que las estudiantes construyeran y adquirieran conocimientos significativos.

En cuanto a la “gestión de contenidos” no se evidenció en ningún momento que la docente los haya compartido, ya que estos estaban planeados en la unidad didáctica pero se desarrollaron en el momento de la ejecución.

¹⁰⁵ *Ibíd.*, p.33

Díaz¹⁰⁶ menciona 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. En esta investigación se presentó lo contrario, ya que la docente tuvo el valor de implementarlas, sintiendo seguridad en sí misma, pensando en las necesidades de los estudiantes y en los contenidos que necesitaba enseñar.

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

En la siguiente tabla, se pueden observar los usos planeados y los usos desarrollados del relato digital, que se presentan en la categoría “Relato digital como instrumento mediador entre el profesor y estudiantes o entre los estudiantes”

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

Categorías de uso	Criterios de uso	Total planeado	Total desarrollado	Diferencia	% Dif.
Relato digital como instrumento mediador entre el profesor y estudiantes o entre los estudiantes	Intercambios comunicativos entre el profesor y estudiantes no relacionados con el contenido	14	9	5	7.8%
	Intercambios comunicativos entre el profesor y estudiantes relacionados con el contenido	6	47	-41	64%
	Intercambios comunicativos entre estudiantes no relacionados con el contenido	22	19	3	4.6%
	Intercambios comunicativos entre estudiantes relacionados con el contenido	15	30	-15	23.4%
Total				64	99.8%

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

Esta tercera categoría de uso, hace relación a lo que propone Coll¹⁰⁷ en el triángulo educativo, que es la relación entre saber, estudiante y docente.

¹⁰⁶ *Ibíd.*, p.13

¹⁰⁷ *Ibíd.*, p.40

En primer lugar, el criterio de uso “Intercambios comunicativos entre el profesor y estudiantes relacionados con el contenido” arroja que al planear, fue poca la interacción entre docente y estudiantes, debido a que se simplemente se diligenciaron unos cuestionarios y se establecían los acuerdos para trabajar durante la unidad, en cambio, en los usos desarrollados, es evidente como aumentaron estos intercambios comunicativos, ya que al trabajar las clases, la docente no solo no solo guio al grupo para cumplir sus expectativas de enseñanza y aprendizaje, sino que al explicar las actividades, motivar a sus estudiantes, realizar indicaciones, recomendaciones y acuerdos, hizo que las estudiantes fueran parte de este proceso y mostraran iniciativa frente a su aprendizaje. Aquí se destaca la importancia de presentar la unidad didáctica y las actividades de cada sesión de clase.

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

En segundo lugar los “Intercambios comunicativos entre estudiantes relacionados con el contenido” también muestran gran diferencia, ya que al planear, se tenía pensado que las estudiantes trabajaran en equipo y del mismo modo compartieran información, y al desarrollarlo, se duplicó, es decir, el trabajo en equipo durante las sesiones de clase fue aumentado, las relaciones interpersonales entre ellas fueron surgiendo debido a dudas, o ayudas con las herramientas, y así mismo, al compartir información, ya que al trabajar en equipo crece la confianza en el grupo, y participaban de manera más activa.

Tal como lo plantean Adell y Castañeda¹⁰⁸, surgieron pedagogías emergentes que permitieron generar experiencias significativas y relevantes para los estudiantes teniendo en cuenta sus emociones e intereses, porque se logró integrar las TIC en el ámbito educativo destacando el valor comunicativo, informativo, colaborativo, creativo e innovador.

¹⁰⁸ *Ibíd.*, p.46

En tercer lugar, los “Intercambios comunicativos entre el profesor y estudiantes no relacionados con el contenido” en este criterio de uso, la docente planteó actividades rompe hielo, logrando así que conociera gustos e interés de sus estudiantes y del mismo modo que sus estudiantes conocieran algo de su profesora, esto dio la oportunidad de crear un clima de confianza dentro del aula, por lo tanto, al contrastarlo con los usos desarrollados, estos intercambios fueron disminuyendo, ya que en las clases, la docente si saludaba y realizaba preguntas de ¿Cómo les fue esta semana? ¿Qué hicieron en semana santa? Con el fin de no comenzar la clase con el tema del día, sino al contrario, expresando sentimientos, emociones e intereses.

En cuarto lugar, el criterio de uso “Intercambios comunicativos entre estudiantes no relacionados con el contenido” la diferencia es mínima, ya que en los usos planeados y desarrollados, las estudiantes estuvieron no solo expresando sus sentimientos, emociones, aficiones e intereses en cada una de las clases, sino también compartiendo los aspectos que ellas consideraban importantes. Sin dejar aparte, la solicitud de información y presentación personal, desarrollando así los intercambios comunicativos entre ellas.

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

Esta última tabla, muestra los usos planeados y desarrollados en la categoría de uso llamada “Relato digital como instrumento mediador de la actividad conjunta desplegada en la realización de la tarea”

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 desarrollado	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	6	20	-14	20%
	Auxiliares o amplificadores de determinadas actuaciones del estudiante	2	27	-25	35.7%
	Realizar seguimiento	3	32	-29	41.4%
	Apoyo para el desarrollo de las actividades y de los productos	2	4	-2	2.8%
Total				70	99.9%

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

Se observa en esta cuarta categoría, que el relato digital como instrumento mediador de la actividad conjunta desplegada en la realización de la tarea tuvo mayor representación en los usos desarrollados que en los usos planeados. Mediante cuatro criterios de uso que se especificarán a continuación.

El primer criterio, “Realizar seguimiento” en los usos planeados arrojó una baja representatividad, ya que en los cuestionarios se encontró que desconocían el uso de algunas herramientas necesarias para la implementación de la unidad didáctica, en cambio, en los usos desarrollados se pudo observar una gran diferencia, a partir de cada sesión de clase ejecutada. Por parte de la docente, los avances y las dificultades se dieron en cuanto al manejo de grupo, la utilización de las herramientas y las estrategias para exponer dichos contenidos. En ese mismo sentido los avances y dificultades por parte de las estudiantes se visualizaron al momento de enviar y recibir correos, el uso de los programas, el manejo de la búsqueda en internet, entre otros.

Cárdenas y Cardona¹⁰⁹ realizaron un proyecto mencionado en los antecedentes de “*Los usos reales del relato digital en una experiencia de enseñanza y aprendizaje en la institución educativa María Auxiliadora*” en el cual su objetivo es promover el uso y la aplicación eficiente de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en el entorno educativo. Por lo

¹⁰⁹ *Ibíd.*, p.19

tanto la docente al hacer un uso eficiente de las TIC encontró dificultades y avances por parte de la docente y las estudiantes.

El segundo “Auxiliares o amplificadores de determinadas actuaciones del estudiante”, se relaciona con el criterio anterior, ya que en los usos planeados se pretendía que las estudiantes socializaran las actividades que realizaban y estuvieran mostrando avances y resultados a partir de los trabajos que se plateaban en la unidad didáctica, pero, al desarrollarla, todo lo planeado se incrementó rápidamente, pues las estudiantes no solo realizaban aportes con cada tema nuevo, sino que intercambiaban información entre ellas y si alguna presentaba dudas, entre ellas se ayudaban a solucionarlas, y lo más relevante, fueron los avances y los resultados tanto individuales como grupales, ya que al comienzo con las dificultades del correo, algunos trabajos se quedaban en el computador, pero a medida que fueron obteniendo las habilidades con los programas trabajados, los avances y resultados de dichos trabajos llegaban al correo de la docente.

En el tercer criterio “auxiliares o amplificadores de determinadas actuaciones del profesor” en los usos planeados, presentaba vacíos en cuanto a la implementación de las tecnologías de la información y la comunicación, ya que las había trabajado anteriormente pero no hacia ninguna transformación en las prácticas educativas. La docente, en la implementación de la unidad didáctica, usó presentaciones y material audiovisual, llenando el vacío que presentaba. A partir de lo que afirma Coll¹¹⁰ “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” es así como no solo aprendió cada uso, sino la manera de implementarlas con sus estudiantes, realizando una correcta transposición didáctica utilizando las TIC como un medio para lograr los objetivos.

En el cuarto criterio “apoyo para el desarrollo de las actividades y de los productos”, los cuestionarios realizados a los estudiantes y la entrevista

¹¹⁰ *Ibíd.*, p.42

realizada a la docente, no arrojó los elementos suficientes para afirmar el tipo de apoyos y de ayudas que iban a requerir las estudiantes durante todo el proceso de la creación del relato digital, ya que estos surgieron en el momento de la aplicación de la unidad didáctica. Aun así se presentaron pocas inquietudes a las cuales la docente brindó retroalimentación a partir de videos tutoriales que beneficiaron al resto del grupo.

7. PRODUCTOS FINALES Y ESCRITOS DEL RELATO DIGITAL

En la siguiente tabla, se exponen los datos obtenidos en cuanto a la realización del producto final que fueron los relatos digitales por parte de las estudiantes, teniendo en cuenta los elementos primordiales del relato digital propuestos por Lambert¹¹¹.

Tabla 7 productos finales y escritos del relato digita

Códigos	Total	Porcentaje código
Punto de vista	10	20%
Pregunta dramática	5	10%
Contenido emocional	6	12%
Uso de edición de imagen	6	12%
Creatividad	9	18%
Economía	2	4%
Pacing	1	2%
Uso de la voz	1	2%
Audio empático	7	14%
Audio ánempatico	3	6%
TOTAL	50	100%

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

Durante las sesiones de clase se fueron trabajando los contenidos para llegar al producto final, primero se realizó un cuestionario de los conocimientos previos que tenían las estudiantes en cuanto al relato digital, segundo se trabajó el texto narrativo con su respectiva estructura ternaria, tercero, la docente explicó características, tipos y elementos del relato digital, continuando con el lenguaje audiovisual, planos del relato, edición de imagen y edición de video, para finalizar con la creación de los relatos digitales.

La presente investigación se realizó con una población de 45 estudiantes, de la cual se tomó una muestra de 10 estudiantes para interpretar su trabajo.

¹¹¹ *Ibíd.*, p.37

Tomando como base los relatos digitales, se puede observar en la tabla 7 que las estudiantes hicieron uso del “punto de vista”, donde Lambert¹¹² lo define como el acercamiento del narrador hacia el público, expresando sus vivencias y logrando que se comuniquen dentro de la historia, logrando la creación de identidad y transmisión de su cultura. En los 10 relatos analizados se captó el mensaje que cada una quería transmitir, por ejemplo, el amor hacia su mascota, su familia, su hermana, su prima, su cantante favorito, entre otros.

El segundo elemento fue la “creatividad”, ya que las estudiantes mostraron su autenticidad al momento de crear fotomontajes, aplicar filtros a las imágenes, collages, *stickers*, en las transiciones de imágenes en edición de video, entre otras. Logrando que esa información sea transmitida a través de un lenguaje específico propio de las tecnologías en el cual se emplean audios y figuras visuales siendo este un lenguaje audiovisual.

El tercer elemento fue el “audio empático”, donde basándonos en la banda sonora, se evidencian elementos sonoros que ayudan a la transmisión del mensaje, por ejemplo al momento de las estudiantes hablar de sus amigas las canciones eran actuales y de moda (del gusto de ellas), o si hablaban de su cantante favorito añadían una de las canciones de este. Así mismo se puede observar en la tabla el “audio anempático”, ya que 3 estudiantes no lograron evocar esas emociones a partir de la música, es decir su mensaje era de felicidad pero la música generaba tristeza.

Relacionando la banda sonora con otro elemento “contenido emocional” este es definido como: evocar emociones, con el que se valida el tiempo y el esfuerzo invertido para su creación, donde la mayoría de estudiantes transmitían emociones como felicidad, tristeza, admiración, entre otras.

En cuanto a la “pregunta dramática” la mitad de las estudiantes lograron mantener la atención de los espectadores, desde el inicio hasta el final de la historia, evidenciándose la estructura ternaria del texto narrativo.

¹¹² *Ibíd.*, p. 37

En el “uso de edición de imagen” se tuvo en cuenta el fotomontaje, filtros y la creación de una portada, que posibilitan la transmisión de ideas o sensaciones a partir de simulación de la realidad. Notándose en los relatos digitales que algunas estudiantes realizaron fotomontajes donde querían dar a conocer cuál era su proyecto de vida, como por ejemplo ser maestra, chef, fotógrafa, vivir y estudiar en otro lugar.

Los elementos menos aplicados fueron el “pacing” y “economía”, los cuales demostraron que la historia no debía estar saturada de efectos, ya que causaría aburrimiento al momento de presentarlo al público.

De la muestra, solo un relato digital demostró el don de la voz, el cual manejó el tono, la inflexión y el timbre, elementos esenciales que contribuyeron a la eficacia del relato digital.

Es así, como se puede concluir que las estudiantes implementaron los elementos del relato digital en sus productos finales, donde cada una de ellas adquirió autonomía controlando su proceso, acompañadas de la docente, a partir de una participación activa por ambas partes.

Respecto al uso adecuado de los distintos elementos de las herramientas digitales, se puede decir que ayuda a crear motivación en las estudiantes, facilitando la adquisición y el desarrollo de los contenidos que se trabajaron durante las sesiones de clase, como afirma *Ciro*¹¹³, 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.

A través de la creación de los relatos digitales, las estudiantes pudieron transmitir información de su vida, de una manera nueva donde coincidiendo

¹¹³ *Ibíd.*, p.45

con Coll¹¹⁴, el uso de las TIC están transformando los escenarios educativos tradicionales, ya que con estas se puede transmitir información creando nuevas formas de comunicación entre las personas, siendo la docente un factor importante en este proceso ya que, cambió las prácticas tradicionales implementando nuevas estrategias pedagógicas para trabajar los contenidos a enseñar, aunque el proceso de enseñanza aprendizaje no depende únicamente de ella, ya que, el uso que le dieron las estudiantes a esos recursos multimedia que brindó la docente, posibilitó que las estudiantes aprendieran desde diferentes escenarios.

Se evidenció el triángulo interactivo propuesto por Coll¹¹⁵, debido a que se creó una relación entre el profesor, el estudiante y el contenido, todo mediado por las TIC, donde se propició la construcción de significados y las estudiantes fueron más allá en su proceso de aprendizaje, a partir de lo que enseñaba la docente. Sin dejar de lado, el papel que juega la conectividad en dicho proceso, este facilitó la búsqueda de imágenes, música, visualización de videos tutoriales y además el envío y recepción de correos electrónicos, estableciendo redes de información y comunicación entre ambas partes. Así mismo, se dio gracias al equipamiento tecnológico que posee la institución educativa, como portátiles para cada estudiante, video beam, zona wifi y amplificadores de sonido.

Aunque la incorporación de las TIC en la educación formal, no se ha sabido implementar debido al desconocimiento de algunos profesores en cuanto a la forma correcta de implementarlas, en esta investigación, el resultado fue positivo, debido a que se establecieron redes de información, donde las estudiantes aplicaron nuevas formas de transmitir y compartir información y así mismo la docente logró cambiar las prácticas educativas tradicionales, en las que se desconocían las ventajas de implementar las TIC.

¹¹⁴ Ibíd., p.40

¹¹⁵ Ibíd., p.40

Reafirmando lo que dice Ciro¹¹⁶, respecto a que los medios audiovisuales podrían servir como instrumento para potenciar las capacidades lingüísticas y el desarrollo del pensamiento del niño, se podría decir que se evidenció en la presente investigación, ya que las estudiantes tuvieron que hacer uso de Microsoft Word para la creación del guión que iban a presentar en el relato digital, notándose que el lenguaje audiovisual no afectó de manera negativa el proceso cognitivo de las estudiantes, como muchas instituciones pensaban, como afirma el mismo autor, Por consiguiente, el uso de los relatos digitales en el aula funcionó como herramienta didáctica y tecnológica, ya que favoreció al desarrollo de habilidades en la creación de un texto narrativo en el uso del lenguaje audiovisual, pudiendo estas aplicarlas en otras asignaturas.

Coincidiendo con Rodríguez y Londoño¹¹⁷, los relatos digitales posibilitaron la formación tanto de la docente como de las estudiantes, ya que esto le exigió a la docente formación y empeño adicional a la hora de prepararse para desarrollar las clases y poder ser un agente adyuvante en el proceso, y las estudiantes a partir de la atención, autonomía, dedicación, alfabetización digital y trabajos extra clase.

Las categorías de conceptuales de los relatos digitales en la Institución Educativa María Auxiliadora fueron: transmisión de información a partir de medios audiovisuales, guiones descriptivos, habilidades lingüísticas, alfabetización digital, pensamiento narrativo, lenguaje audiovisual, sociedad red, tecnologías de la información y la comunicación, y como categorías de uso que están presentes en la matriz categorial presentada anteriormente, lográndose de forma transversal el trabajo de valores como el respeto y la aceptación por diferentes puntos de vista sin realizar juicios de valor, en cuanto a la creación y presentación del relato digital.

En síntesis, el uso de las TIC favoreció en las estudiantes el desarrollo de habilidades lingüísticas como redacción, coherencia y cohesión, habilidades

¹¹⁶ *Ibíd.*, p.44

¹¹⁷ *Ibíd.*, p.50

digitales como búsqueda en google, edición de imagen y video, creación de textos y planos, habilidades comunicativas como saber escuchar y saber opinar transversalizada con competencias ciudadanas.

De igual modo se debe tener en cuenta el papel que juega el docente dentro del aula de clase, al planear de forma anticipada sus actividades, creando así distintas metodologías de enseñanza e implementando la didáctica al momento de trabajar un contenido. Siendo los relatos digitales un medio que permitió lograr lo anteriormente mencionado.

8. CONCLUSIONES

Al finalizar la presente investigación acerca de los usos reales del relato digital en una experiencia de enseñanza y aprendizaje en la Institución Educativa María Auxiliadora, se especifican las siguientes conclusiones a partir de los objetivos específicos ya planteados.

Identificación y descripción de los usos planeados del relato digital:

La identificación y descripción de los usos planeados permite concluir que el relato digital no solamente ayuda a los estudiantes, sino que ayuda al docente a formarse en cuanto al conocimiento de herramientas que va a implementar, para ser parte de este proceso de enseñanza, en el cual necesita de una metodología donde haga una transposición didáctica mediada por las tecnologías de la información y la comunicación, teniendo en cuenta el contenido a enseñar, las estrategias a implementar y las necesidades que surjan de sus estudiantes.

Con respecto a la unidad didáctica planeada, se establece la relación entre, docente y estudiante en cuanto al diálogo; la motivación, la expresión de ideas, emociones, aficiones e intereses, al solicitar y ofrecer orientación y ayuda; estudiante y estudiante, por medio del trabajo en grupo, aporte de ideas y compartir información; docente contenido, al momento de planificar y preparar las actividades; y estudiante contenido, al conocer y aplicar diferentes herramientas digitales como: Microsoft Word, Movie Maker, PIXLR y formularios en Google Drive en cada una de las actividades propuestas.

De este modo, en los usos planeados se destaca la relación entre las estudiantes y el contenido, ya que se observó en los cuestionarios iniciales que ellas deseaban implementar las TIC en los trabajos que hacían día a día en la institución educativa, específicamente en la presentación de una parte de su vida de una forma diferente, como expresó en el cuestionario una de las estudiantes “ser auténtica”. Por tal motivo, se puede concluir que las

estudiantes al estar tan inmersas en las tecnologías, quisieran que estas fueran tenidas en cuenta en el proceso educativo.

Teniendo en cuenta la investigación de Sáez López 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: los docentes valoran las tecnologías pero no las aplican ya que no tienen los objetivos claros, contrastándola con esta investigación la docente si tuvo los objetivos claros plasmados en la creación de la unidad didáctica.

Identificación y descripción de los usos desarrollados del relato digital:

En los usos desarrollados, los intercambios comunicativos entre la docente y las estudiantes o entre las estudiantes, fueron constantes durante cada sesión de clase. La docente tenía pensando establecer una relación entre pares y en el momento de implementar la unidad didáctica, se evidenció que los objetivos que pretendía con las estudiantes, se lograron a partir del intercambio de opiniones, ya que la duda que alguna estudiante presentaba podría servir para retroalimentar a las demás, de igual forma se fortaleció la ayuda mutua entre las estudiantes; Aquí se refleja que la docente no es la única fuente de conocimiento, al contrario, las estudiantes también pueden impartir conocimientos frente al desconocimiento de algún tema.

Las estudiantes demostraron interés en la realización del relato digital, ya que al hacer las actividades extraclase, las estudiantes así tuvieran un desconocimiento o una duda frente a un tema específico, buscaban la forma de comunicarse con la docente por medio del correo electrónico, o por iniciativa propia buscaban videos tutoriales que brindaba la docente, complementándolos con otros videos relacionados con el tema, demostrando gran autonomía en el proceso de aprendizaje.

Finalmente, se resalta en los usos desarrollados la interacción entre la docente y estudiantes o entre las estudiantes, donde la aplicación de la unidad didáctica dejó entrever que la docente tenía planeado establecer una relación con las

estudiantes y entre las mismas, para crear un ambiente propicio en el que se dé el proceso de enseñanza y aprendizaje, fortaleciendo la relación de la estudiante con el contenido, a partir de las tareas propuestas, en el cual el relato digital fue una fuente que permitió lograr los objetivos que la docente propuso con la creación de la unidad didáctica. En este sentido, se destaca la importancia del relato digital como mediador para trabajar las diferentes áreas, de igual forma se fomentó la alfabetización digital.

Partiendo de la investigación que realizó Cabero y Díaz¹¹⁸, concluyen que el problema que presentan los docentes en cuanto a la implementación de las tecnologías en el ámbito educativo se da a la falta de capacitación, confrontándolo con la investigación realizada sobre los usos reales del relato digital, queda en evidencia la importancia de la capacitación de la docente, ya que por iniciativa propia se informó acerca de las tecnologías que iba a utilizar para lograr un buen proceso de enseñanza con las estudiantes.

Contrastación de los usos planeados con los usos desarrollados del relato digital:

En cuanto a las aplicaciones digitales utilizadas en las sesiones de clase, las estudiantes no tenían dominio de la mayoría de ellas, como Microsoft Word y Movie Maker, no obstante, al intensificar el uso de estas, se facilitó la apropiación de dichas herramientas, a la vez que se desarrollaban habilidades en la creación del texto narrativo, ediciones de imagen y video; superando las expectativas que tenían las estudiantes al inicio de la clase. Evidenciando así, que tanto en los usos planeados como en los desarrollados el relato digital fue el mediador entre las estudiantes con el contenido.

La docente tenía previamente planeadas sus clases, y al momento de la ejecución de estas, surgieron imprevistos que ella no esperaba, como falta de los programas en los computadores de la institución o el idioma de estos, de tal modo, la docente reaccionó oportunamente a esto, consiguiendo otros

¹¹⁸ *Ibíd.*, p.13

computadores, explicando en inglés y español y creando ayudas extras para las estudiantes a partir de videos tutoriales. De igual forma, aunque en lo planeado no se evidenció la gestión de contenidos, en el momento de la aplicación, se pudo observar que la docente si gestionó los contenidos.

En cuanto al relato digital como mediador entre el profesor y estudiantes o entre los estudiantes, el contraste entre lo planeado con lo desarrollado, refleja que los intercambios comunicativos fueron aumentando en cada una de las sesiones de clase, todo gracias a la motivación que propuso la docente al momento de planear y de ejecutar, ya que las estudiantes estaban tan motivadas desde el comienzo, que a medida que pasaban las clases, más se preocupaban por compartir información y trabajar en equipo, logrando así resultados satisfactorios.

Teniendo presente las conclusiones anteriores, el relato digital no solo fue mediador entre el docente y contenido, entre el estudiante y el contenido o entre el profesor y estudiantes, sino que fue el mediador para la realización de las tareas tanto planeadas como desarrolladas, gracias a las ayudas tecnológicas como el uso de material audiovisual y de presentaciones, los avances tanto individuales o grupales y los avances que tanto la docente como las estudiantes fueron mostrando a pesar de las dificultades que se presentaban.

Coincidiendo con la investigación de Díaz¹¹⁹, es responsabilidad de docentes y de alumnos emplear las TIC para hacer más eficiente lo que tradicionalmente han venido haciendo, facilitando el trabajo dentro del aula.

Conclusiones finales:

Para determinar los usos reales del relato digital en una experiencia de enseñanza y aprendizaje, se tuvo en cuenta una matriz categorial, la cual contenía categorías criterios y características de uso, en la que se interpretaron

¹¹⁹ *Ibíd.*, p.13

los usos planeados y los usos desarrollados, y al contrastar estas dos, se comprobó el triángulo educativo propuesto por Coll¹²⁰, en el cual interviene el saber, estudiante y docente, mediados por las TIC, favoreciendo la aplicación del relato digital, no solo en la área de informática y lenguaje, sino en otras áreas, donde docentes y estudiantes se alfabetizan digitalmente con un fin educativo.

Teniendo en cuenta las fallas presentadas en la aplicación de la unidad didáctica, los docentes no solo deben tener un plan A, sino al momento de planear, pensar en todos los obstáculos que se puedan presentar durante la aplicación de esta, teniendo otros planes de contingencia. En este caso, los obstáculos fueron la falta de tiempo por actividades propuestas por la institución, programas que no estaban instalados en los computadores y el idioma de estos, fallas en la conexión inalámbrica del WiFi, entre otras. Así que la docente, con los planes que tenía, logró superar dichos obstáculos.

Identificando los resultados de los usos planeados y desarrollados, se puede notar un cambio favorable en cuanto al papel de la docente y de las mismas estudiantes, ya que por parte de las dos había desconocimiento por lo que se iba a trabajar, aun así, se mostraron dispuestas para llevar a cabo los objetivos de la unidad didáctica., logrando superar las expectativas previas y mostrando el aprendizaje adquirido.

Con esta investigación, se pretende incluir el relato digital en las aulas de clase, como ayuda para el trabajo conjunto en diferentes áreas del conocimiento, y no solo estas, sino también trabajar los valores como el respeto, responsabilidad, colaboración y autonomía. Esto se puede lograr y como se evidenció en esta investigación, a partir de las tecnologías de la información y la comunicación, de una buena dotación por parte de la institución educativa en equipos tecnológicos como computadores, amplificadores de sonido, video beam, WiFi; la formación del docente y la motivación y predisposición que tengan los estudiantes por realizar el trabajo.

¹²⁰ *Ibíd.*, p. 12

Se recomienda que al momento de trabajar los relatos digitales, el o la docente encargado(a), conozca previamente los equipos que va a utilizar, que estén los programas descargados y con las licencias, que planee bien el tiempo tanto de explicación como de ejecución y que las clases no se interpongan con las actividades institucionales. Se deja ampliar la investigación para aquellas personas que deseen investigar acerca del relato digital, específicamente, como instrumento mediador entre los profesores y el contenido.

Teniendo en cuenta la investigación de Sáez López 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: los docentes valoran las tecnologías pero no las aplican ya que no tienen los objetivos claros, contrastándola con esta investigación la docente si tuvo los objetivos claros plasmados en la creación de la unidad didáctica.

9. 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>

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

_____, 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.%20politicass/LaSociedadRed_Manuel_Castell.pdf>.

_____, 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.

_____, 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://educreea.cl/las-tics-en-el-ambito-educativo/> 24/08/2015

Fernando. Disponible en: [Citado el 20 de noviembre de 2015]
<http://canaltic.com/blog/?p=1677>

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>

GONZÁLEZ ALVAREZ, Claudia María. Aplicación del Constructivismo Social en el Aula. Instituto para el Desarrollo y la Innovación Educativa en Educación Bilingüe y Multicultural –IDIE- Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación la Ciencia y la Cultura, -OEI. 64 páginas. Guatemala. 2012 [Citado el 26 de noviembre de 2015]. Disponible en http://www.oei.es/formaciondocente/materiales/OEI/2012_GONZALEZ_ALVAREZ.pdf

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, 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/>>

_____, 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>>

_____, 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>>

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

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

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

POBEDA SIERRA. Patricia Implicaciones del aprendizaje de tipo cooperativo en las relaciones interpersonales en el rendimiento académico.

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.mineduacion.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

10. ANEXOS

Unidad didáctica El relato digital

Esta unidad se trabajará a partir la Teoría del Socio-constructivismo, cuyo principal exponente es Vygotsky, donde expone que “todas las funciones superiores (pensamiento, lenguaje) se originan en las relaciones entre seres humanos. Es por eso que Vygotsky plantea que la persona ni copia los significados del medio, como sostienen los conductistas, ni los construye individualmente como decía Piaget, sino que los reconstruye a partir de la interiorización de lo que el medio le ofrece”¹²¹ en este sentido el docente busca que todos los estudiantes puedan adquirir conocimientos, siendo partícipes de estos, colaborándose de sus pares y teniendo ellos mismos la capacidad de opinar y debatir sobre sus descubrimientos.

Desde esta teoría, el docente pasa de ser una persona que imparte el conocimiento, a ser un mediador entre el estudiante y ese conocimiento, entendiendo mediación como “el puente que le permite a una persona llegar a un nuevo conocimiento”¹²² de esta forma el ritmo de la clase cambia de una manera “unidimensional donde el docente es el único que tiene el conocimiento acabado a una manera multidimensional ya que los estudiantes se pueden comunicar entre sí y con el docente”.¹²³

De igual forma la cultura juega un papel decisivo en la construcción del conocimiento, ya que los niños y niñas no son una tabula rasa como se creía anteriormente, ellos al momento de entrar en el ámbito educativo, traen consigo múltiples conocimientos y visiones del mundo, las cuales pondrán a prueba en la interacción con los demás estudiantes y el docente, con el fin de re estructurar dichos conocimientos y volverlos más elaborados y propios de la asignatura que se trabaja.

COMPETENCIAS

¹²¹ GONZÁLEZ ALVAREZ, Claudia María. Aplicación del Constructivismo Social en el Aula. Instituto para el Desarrollo y la Innovación Educativa en Educación Bilingüe y Multicultural –IDIE- Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación la Ciencia y la Cultura, -OEI. 64 páginas. Guatemala. 2012 [Citado el 26 de noviembre de 2015]. Disponible en http://www.oei.es/formaciondocente/materiales/OEI/2012_GONZALEZ_ALVAREZ.pdf

¹²² *Ibíd.* p.1

¹²³ Implicaciones del aprendizaje de tipo cooperativo en las relaciones interpersonales en el rendimiento académico. POBEDA SIERRA. Patricia

- El estudiante estará en la capacidad de crear relatos digitales.
- El estudiante estará en la capacidad de conocer la definición, elementos y tipos de relatos digitales.
- El estudiante estará en la capacidad de conocer la definición y las características de los textos narrativos.
- El estudiante estará en la capacidad de crear un texto narrativo.
- El estudiante estará en la capacidad de conocer todo lo relacionado con el lenguaje audiovisual.
- El estudiante estará en la capacidad de manejar con agilidad diferentes herramientas.
- El estudiante estará en la capacidad de adjuntar archivos y enviarlos por correo electrónico.
- El estudiante estará en la capacidad de crear textos propios en Microsoft Word.
- El estudiante estará en la capacidad de trabajar colaborativamente y valorar el trabajo de sus compañeros, aportando ideas durante todo el proceso.
- El estudiante estará en la capacidad de editar imágenes y videos.

ESTÁNDARES

- Produzco textos escritos que responden a diversas necesidades comunicativas y que siguen un procedimiento estratégico para su elaboración.
- Comprendo diversos tipos de texto, utilizando algunas estrategias de búsqueda, organización y almacenamiento de la información.
- Conozco y analizo los elementos, roles, relaciones y reglas básicas de la comunicación, para inferir las intenciones y expectativas de mis interlocutores y hacer más eficaces mis procesos comunicativos.

OBJETIVOS

- Identificar la definición, elementos y tipos del relato digital por medio de una actividad grupal para la creación de su propio relato digital.
- Identificar la definición, características y las partes de un texto narrativo por medio de actividades grupales e individuales para crear su propio texto narrativo.
- Producir un relato digital por medio de diferentes herramientas tecnológicas para socializarlo al final del proceso con sus compañeros.
- Crear su propio texto narrativo por medio de un procesador de texto para aplicarlo en el relato digital.
- Respetar las diferentes perspectivas de sus compañeros durante el proceso y exposición del relato digital.
- Demostrar interés frente a las actividades a realizar en las diferentes sesiones.

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Si al llegar al aula en la cual se realizará la unidad didáctica y se encuentran niños y niñas con problemas de aprendizaje o de baja visión, se tendrá en cuenta el siguiente plan de contingencia, tomando como referencia documentos de Garzón:

- Tener especial cuidado de no rotular al niño (a), lo importante es modificar el comportamiento.
- El docente debe tener una relación armoniosa y afectiva con el niño(a).
- Permitirle aprender de la manera que le sea posible, con los instrumentos o medios alternativos a la lectura y escritura que estén al alcance: calculadoras, computadoras, radios, tabla de datos, entre otros.
- Propiciar el apoyo de otros niños(as), ya que les permite adquirir confianza y amistad con el grupo.
- Empezar por escritura por copia, luego dictado y luego espontánea.
- Inventar el final de un cuento, inventar historias con fotografías, realizar biografías.
- Reconocer las partes de narración, su narrador, tema, lugar, personaje (elementos).
- Se adaptaran los computadores necesarios con el programa Magic gratuito, el cual se descarga por la página del ministerio TIC.

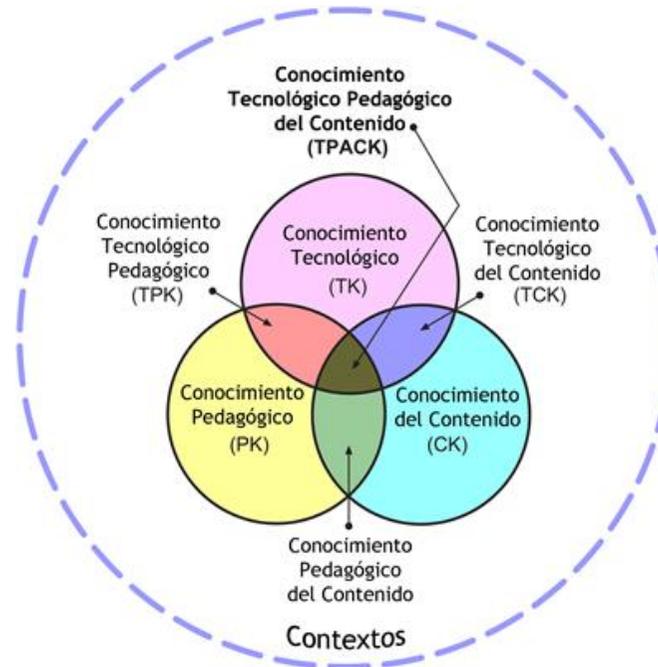
TPACK

Esta unidad didáctica, contiene el modelo TPACK el cual resulta de la intersección compleja de los tres tipos primarios de conocimiento: Contenido (CK), Pedagógico (PK) y Tecnológico (TK).

Los distintos tipos de conocimientos más complejos serían:

- **Conocimiento de contenidos (CK).** El docente debe conocer y dominar el tema que pretende enseñar. Este conocimiento incluye conceptos, principios, teorías, ideas, mapas conceptuales, esquemas organizativos, puntos de vista, etc.
- **Conocimiento pedagógico (PK).** Se refiere al conocimiento de los procesos de enseñanza y aprendizaje. Incluyen, entre otros, los objetivos generales y específicos, criterios de evaluación, competencias, variables de organización, etc. Esta forma genérica de conocimiento se aplica a la comprensión de cómo aprenden los alumnos, cómo gestionar el aula, cómo planificar las lecciones y cómo evaluar a los alumnos.
- **Conocimiento tecnológico (TK).** Alude al conocimiento sobre el uso de herramientas y recursos tecnológicos incluyendo la comprensión general de cómo aplicarlos de una manera productiva al trabajo y vida cotidianos, el reconocimiento de que pueden facilitar o entorpecer la consecución de un objetivo y la capacidad de adaptarse y renovarse de forma permanente a los nuevos avances y versiones.
- **Conocimiento Pedagógico del Contenido (PCK).** Se centra en la transformación de la materia a enseñar que se produce cuando el docente realiza una interpretación particular del contenido. Existen varias formas de presentar un tema y el docente define la suya mediante una cadena de toma de decisiones donde adapta los materiales didácticos disponibles, tiene en cuenta los conocimientos previos del alumnado, el currículum, la programación general, su particular visión de la evaluación y la pedagogía, etc.
- **Conocimiento Tecnológico del Contenido (TCK).** Se refiere a la comprensión de la forma en que tecnología y contenidos se influyen y limitan entre sí. Los profesores/as no sólo necesitan dominar la materia que enseñan sino también tener un profundo conocimiento de la forma en que las tecnologías puede influir en la presentación del contenido. Y además conocer qué tecnologías específicas son más adecuadas para abordar la enseñanza y aprendizaje de unos contenidos u otros.

- **Conocimiento Tecnológico Pedagógico (TPK).** Alude a cómo la enseñanza y el aprendizaje pueden cambiar cuando se utilizan unas herramientas tecnológicas u otras. Esto incluye el conocimiento de las ventajas y limitaciones de las distintas herramientas tecnológicas para favorecer o limitar unas u otras estrategias pedagógicas.
- **Conocimiento Tecnológico Pedagógico del Contenido (TPCK).** Define una forma significativa y eficiente de enseñar con tecnología que supera el conocimiento aislado de los distintos elementos (Contenido, Pedagogía y Tecnología) de forma individual. Requiere una comprensión de la representación de conceptos usando tecnologías; de las técnicas pedagógicas que usan tecnologías de forma constructiva para enseñar contenidos; de lo que hace fácil o difícil aprender; de cómo la tecnología puede ayudar a resolver los problemas del alumnado; de cómo los alumnos aprenden usando tecnologías dando lugar a nuevas epistemologías del conocimiento o fortaleciendo las ya existentes, etc.¹²⁴



¹²⁴ Fernando. Disponible en: <http://canaltic.com/blog/?p=1677> [Citado el 20 de noviembre de 2015]

TEMPORIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN

Tiempo	Tema	Actividad	Herramienta	Objetivo
1 sesión	Contextualización. Aplicación de instrumentos iniciales.	-Las docentes se presentan ante la clase -Realiza una actividad para romper el hielo -Presentación de los estudiantes con las docentes -En la sala de sistemas realizan los dos cuestionarios que se encuentra en Google Drive -Cada estudiante envía los cuestionarios	-Computador -Google Drive	
2 sesión	Relato Digital (definición, elementos, tipos y tips para la realización) Lluvia de ideas	-Preguntas iniciales de lo que creen que es el Relato Digital -Se reproduce un audio con la definición de lo que es el Relato Digital y sus elementos -Después de escuchar el audio resolverán una cuestionario en google drive, donde quede constancia de lo aprendido. -Se presenta un video donde se evidencien los diferentes tipos de Relatos Digitales, una vez visto, se hacen preguntas para identificarlos. -Construcción de un árbol de ideas para conocer lo que podrían hacer y contar en el Relato Digital, cada estudiante pegara su idea en el árbol.	-Audio -Video -Cuestionario -Árbol -Hojas	Identificar los componentes del relato digital por medio de actividades para la realización de la lluvia de ideas
3 sesión	Texto Narrativo (que es, elementos y tipos)	-Se lee un cuento y se realizan preguntas de ¿Cómo inicia el cuento? ¿Qué problemas se presentan? ¿Cómo termina el cuento? -La docente divide el tablero en tres partes, una que diga “estado inicial” otra “fuerza de transformación” y “estado final”, de igual forma repartirá el cuento en tres partes, cada estudiante las tendrá y ella pedirá que la ayuden a ubicarlo en estas tres partes. Cuando esté terminado la docente preguntara ¿Por qué ubicaron esta parte en el estado inicial? ¿Qué crees que es el estado inicial? ¿Qué crees que es la	-Cuento -Partes del cuento para cada niño -Diapositivas con la información de los tipos de texto narrativo -Word	Identificar en el texto narrativo el estado inicial, la fuerza de transformación y el estado final, para que los niños y niñas quinto comprendan la estructura del texto narrativo.

		<p>fuerza de transformación?</p> <p>-Entre todo el salón construyen un cuento donde se evidencie las 3 fases</p> <p>-En unas diapositivas, la docente explica que es un texto narrativo, sus elementos y los tipos.</p> <p>-Cada estudiante en Word realiza su texto narrativo para el relato digital.</p> <p>-Los textos narrativos son enviados al correo</p>		
4 sesión	<p>Lenguaje Audiovisual (que es, características)</p> <p>Planos audiovisuales</p>	<p>-La docente presenta un video que contiene diferentes imágenes y sonidos, realizando las siguientes preguntas ¿Qué quiere comunicar el autor del video? ¿Qué sentidos utilizo mientras veía el video? ¿Estas imágenes y sonidos son una forma de lenguaje? ¿Cómo podemos llamar a este tipo de lenguaje?</p> <p>-La docente pedirá que construyan la definición de lenguaje audiovisual y se socializara entre todos.</p> <p>-Al finalizar la docente explica que es el lenguaje audiovisual a partir de un video. https://www.youtube.com/watch?v=-pDnRKH0ark</p> <p>-Para trabajar los planos audiovisuales se entregara una lotería por grupos, en la tabla de la lotería van las imágenes de los diferentes planos, y en las fichas el nombre de cada plano, así deberán deducir como se llama cada plano.</p> <p>-Se socializaran algunas respuestas de la lotería y porque escogieron esas respuestas.</p> <p>-La docente explica cada plano a partir de unas imágenes y texto</p> <p>http://www.solosequenosenada.com/misc/tipos-de-planos-cine/101_gran_plano_general.php</p> <p>-En la sala de informática, cada estudiante realizara los</p>	<p>-Videos</p> <p>-Lotería</p> <p>-Word</p>	<p>Conocer el lenguaje audiovisual a partir de un video para aplicarlo en la realización del relato digital.</p>

		planos en base a su relato digital en Word, y luego será enviado el trabajo.		
5 sesión	Edición de imagen	<p>-La docente entrega a sus estudiantes una imagen, y pedirá que la editen como ellos deseen, con colores, marcadores, entre otros.</p> <p>- Después de terminar, en el computador, específicamente en la página de editor de imagen, pedirá que editen la misma imagen, para esto, mostrara las distintas herramientas que ofrece la página, como recortar, agregar texto, colocar filtros, entre otros.</p> <p>-La docente crea un video tutorial de cómo usar la herramienta.</p> <p>-Cada estudiante mostrará su imagen editada.</p>	<p>-imagen impresa</p> <p>-Computador</p> <p>-Internet</p> <p>-Pixlr</p>	Aplicar portadas, filtros, fotomontajes, por medio de Pixlr para editar las imágenes que irán en el relato digital
6 sesión	Edición de video	<p>-La docente pregunta a sus estudiantes ¿Ustedes tienen videos? ¿Dónde los tienen? ¿Cómo podemos hacer videos? ¿Con imágenes y sonidos podemos construir un video? ¿Conocen alguna herramienta?</p> <p>-Al terminar con las preguntas, la docente llevara a sus estudiantes a la sala de sistemas y les comenta que trabajaran en una herramienta que se llama Movie Maker, ¿Alguno la conoce? ¿Quién ha trabajado en ella?</p> <p>- Para comenzar con el video, la docente explicara paso a paso y los estudiantes lo irán realizando con ella. Conociendo así los títulos, las imágenes, los tiempos, el sonido, entre otros.</p> <p>-Luego cada estudiante a partir de su texto narrativo construirá su relato digital.</p>	<p>-Computador</p> <p>-Movie Maker</p>	Utilizar la herramienta Movie Maker para la creación del relato digital.
7 sesión	Aplicar instrumentos finales	-La docente lleva a sus estudiantes a la sala de sistemas para que sean presentados los relatos digitales, cada estudiante lleva su relato en memoria usb o cd, debe	<p>-Computador</p> <p>-Formulario final</p>	Presentar el relato digital para dar cuenta de lo que aprendieron.

	Presentación del Relato Digital	<p>presentarse, decir sobre que realizó su relato y como lo hizo. Al finalizar entre todos los compañeros y docente se le dirá a la persona que mostró su relato opiniones positivas, de que incluyó en su relato.</p> <p>Luego se les manda el link para que llenen un cuestionario final.</p>		<p>Responder un cuestionario final por medio de Google Drive, donde se evidencien los conocimientos aprendidos</p>
--	---------------------------------	---	--	--

EVALUACION

La evaluación se hará de manera constante, donde se tendrá en cuenta, el trabajo realizado en cada sesión, la actitud frente a las actividades, sus aportes, procesos, evolución y trabajo en equipo. Y una evaluación final que dará cuenta del proceso de enseñanza-aprendizaje reflejado en el relato digital. A demás se realizará una coevaluación, donde las docentes enviarán a cada estudiante un formato para evaluar los relatos digitales de los demás compañeros de clase, el cual posteriormente deberán enviar nuevamente a las docentes, teniendo en cuenta estas evaluaciones que realizan los estudiantes la docente realizará la heteroevaluación para dar la respectiva nota, de igual forma los estudiantes que realicen los relatos digitales deberán darse una nota apreciativa por todo el proceso y por el producto final.

RECUPERACION

En cuanto a la recuperación se les pondrá a los estudiantes que presentaron dificultad en algún tema, actividades para reforzar los conocimientos que no fueron alcanzados.

CUESTIONARIO 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?

CUESTIONARIO INICIAL DE CONOCIMIENTOS PREVIOS-ESTUDIANTES

1. ¿Alguna vez has escrito una historia? Explica tu respuesta:
2. ¿Sabes cuáles son los momentos de una historia? ¿Cuáles son?
3. ¿Cuál es el propósito de escribir una historia? Explica el propósito
4. ¿Sabes prender el computador? Describe el proceso:
5. ¿Usas el computador frecuentemente? ¿Para qué actividades?
6. ¿Sabes usar Microsoft Word? ¿Cómo y para qué lo usa?
7. ¿Alguna vez has usado Movie Maker? ¿Sabes para qué sirve?
8. ¿Sabes buscar información e imágenes en La web? Describe El proceso
9. ¿Tienes alguna cuenta en una red social o un correo electrónico?
¿Cuál?
10. ¿Sabes para qué sirve Youtube? ¿Cómo y para qué lo usas?

CUESTIONARIO INICIAL DE EXPECTATIVAS-ESTUDIANTES

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 FINAL EXPECTATIVAS-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?

CUESTIONARIO FINAL PARA LA 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?