

USOS REALES DEL RELATO DIGITAL EN UNA EXPERIENCIA DE
ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN LA FUNDACIÓN LICEO INGLÉS DE
PEREIRA

YORFANNY GONZÁLEZ MUÑOZ
LINA MARCELA PARRA GAITÁN
LINA MARÍA PATIÑO CORTÉS

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 FUNDACIÓN LICEO INGLÉS DE
PEREIRA

Presentado por:

Yorfanny González Muñoz

Lina Marcela Parra Gaitán

Lina María Patiño Cortés

Asesora:

Karolaim Gutiérrez Valencia

Magíster en Educación

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

AGRADECIMIENTOS

Dedicamos el presente trabajo de investigación a nuestras familias quienes nos brindaron el apoyo necesario para culminar esta fase de formación académica con satisfacción, ofreciéndonos día a día una motivación y palabras de aliento para continuar y obtener el título como Licenciadas en Pedagogía Infantil.

Así mismo reconocemos la importancia del acompañamiento de la Magister Karolaim Gutiérrez a lo largo de nuestro proceso investigativo, quien demostró a través de su paciencia, amabilidad, organización y dedicación un mayor compromiso con su labor permitiéndonos culminar con esta etapa.

Muchas gracias.

RESUMEN

Las TIC han sido un tema de interés social que ha tenido contribuciones en diferentes esferas de la sociedad como la cultura, la comunicación, la medicina, la economía y el campo laboral. De igual manera ha preocupado a diversas organizaciones gubernamentales a nivel internacional, nacional y local las cuales han perseguido una educación de calidad a través del establecimiento de políticas y programas de capacitación docente que permitan el desarrollo de competencias para la vida y prácticas educativas renovadas en un mundo mediado por las tecnologías de la información y de la comunicación.

Ante esta necesidad desde esta investigación aplicada en la Fundación Liceo Inglés de Pereira, se hizo énfasis en el trabajo del relato digital como parte de estas tecnologías, teniendo en cuenta sus posibilidades educativas y de esta manera obtener información relevante a los usos que se generan al interior y fuera del aula en torno a la construcción de un relato digital, dando paso al análisis de su incorporación en los procesos educativos.

En por esta razón que la pregunta y objetivos de la investigación se desarrollaron a partir de un enfoque interpretativo de corte comprensivo, dentro del que se abordó un estudio de caso simple destacado entre los diseños de tipo cualitativo, ya que, desde el diseño hasta la presentación de sus resultados, el método de caso está estrechamente vinculado con la teoría.

A su vez para desarrollar la investigación se diseñó una unidad didáctica de acuerdo con los elementos planteados por Blanco (2010), cuya selección obedeció a que su eje de acción se ha centrado en abordar las prácticas educativas, con énfasis en didáctica de la tecnología.

CONTENIDO

	Pág.
1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	10
2 PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN.....	24
3 OBJETIVOS.....	25
3.1 OBJETIVO GENERAL.....	25
3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	25
4 REFERENTE TEÓRICO.....	26
4.1 SOCIEDAD RED	26
4.2 PENSAMIENTO NARRATIVO	29
4.3 LENGUAJE AUDIOVISUAL	34
4.4 RELATOS DIGITALES	38
4.5 USOS EDUCATIVOS DE LAS TIC	40
4.6 LENGUAJE AUDIOVISUAL Y LENGUAJE ESCOLAR.....	45
4.7 PEDAGOGÍAS EMERGENTES	48
4.8 USOS EDUCATIVOS DEL RELATO DIGITAL	52
5 DISEÑO METODOLÓGICO	56
5.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN	56
5.2 ESTRATEGIA UTILIZADA	56
5.3 UNIDAD DIDÁCTICA	57
5.4 RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN.....	58
6 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE INFORMACIÓN	60
6.1 IDENTIFICACIÓN Y DESCRIPCIÓN DE USOS PLANEADOS	60
6.1.1 Relato digital como instrumento mediador entre el profesor y estudiantes o entre los estudiantes	64
6.1.2 Relato digital como instrumento mediador entre los estudiantes y el contenido	65
6.1.3 Relato digital como instrumento mediador de la actividad conjunta desplegada en la realización de la tarea.....	67
6.1.4 Relato digital como instrumento mediador entre los profesores y el contenido	70
6.2 IDENTIFICACIÓN Y DESCRIPCIÓN DE LOS USOS EJECUTADOS DEL RELATO DIGITAL.	71
6.2.1 Relato digital como instrumento mediador entre el profesor y estudiantes o entre los estudiantes	74
6.2.2 Relato digital como instrumento mediador entre los estudiantes y el contenido	76
6.2.3 Relato digital como instrumento mediador de la actividad conjunta desplegada en la realización de tareas.....	77
6.2.4 Relato digital como instrumento mediador entre los profesores y el contenido	80

6.3	CONTRASTACIÓN DE USOS PLANEADOS Y USOS EJECUTADOS DEL RELATO DIGITAL	82
6.3.1	Relato digital como instrumento mediador entre los estudiantes y el contenido	82
6.3.2	Relato digital como instrumento mediador entre los profesores y el contenido	84
6.3.3	Relato digital como instrumento mediador entre el profesor y estudiantes o entre los estudiantes	86
6.3.4	Relato digital como instrumento mediador de la actividad conjunta desplegada en la realización de la tarea	88
6.4	ANÁLISIS DE LOS RELATOS DIGITALES	91
7	CONCLUSIONES	96
8	BIBLIOGRAFÍA.....	100
9	ANEXOS.....	106

LISTA DE TABLAS

	Pág.
TABLA 1. USOS PLANEADOS DEL RELATO DIGITAL.....	61
TABLA 3. RELATO DIGITAL COMO INSTRUMENTO MEDIADOR ENTRE LOS ESTUDIANTES Y EL CONTENIDO	83
TABLA 4. RELATO DIGITAL COMO INSTRUMENTO MEDIADOR ENTRE LOS PROFESORES Y EL CONTENIDO.	84
TABLA 5. RELATO DIGITAL COMO INSTRUMENTO MEDIADOR ENTRE EL PROFESOR Y ESTUDIANTES O ENTRE LOS ESTUDIANTES	86
TABLA 6. RELATO DIGITAL COMO INSTRUMENTO MEDIADOR DE LA ACTIVIDAD CONJUNTA DESPLEGADA EN LA REALIZACIÓN DE LA TAREA.....	88
TABLA 7. PRODUCTOS FINALES Y ESCRITOS DE LA HISTORIA DIGITAL	91

LISTA DE GRÁFICAS

	Pág.
GRÁFICA 1. CATEGORÍAS USOS PLANEADOS DEL RELATO DIGITAL.	64
GRÁFICA 2 CATEGORÍA RELATO DIGITAL COMO INSTRUMENTO MEDIADOR ENTRE EL PROFESOR Y ESTUDIANTES O ENTRE LOS ESTUDIANTES.	64
GRÁFICA 3. CATEGORÍA RELATO DIGITAL COMO INSTRUMENTO MEDIADOR ENTRE LOS ESTUDIANTES Y EL CONTENIDO.	66
GRÁFICA 4. CATEGORÍA RELATO DIGITAL COMO INSTRUMENTO MEDIADOR DE LA ACTIVIDAD CONJUNTA DESPLEGADA EN LA REALIZACIÓN DE LA TAREA.....	67
GRÁFICA 5. CATEGORÍA RELATO DIGITAL COMO INSTRUMENTO MEDIADOR ENTRE LOS PROFESORES Y EL CONTENIDO.	70
GRÁFICA 6. CATEGORÍAS USOS DESARROLLADOS RELATO DIGITAL.	73
GRÁFICA 7. CATEGORÍA RELATO DIGITAL COMO INSTRUMENTO MEDIADOR ENTRE EL PROFESOR Y ESTUDIANTES O ENTRE LOS ESTUDIANTES	74
GRÁFICA 8. CATEGORÍA RELATO DIGITAL COMO INSTRUMENTO MEDIADOR ENTRE LOS ESTUDIANTES Y EL CONTENIDO.	76
GRÁFICA 9. CATEGORÍA RELATO DIGITAL COMO INSTRUMENTO MEDIADOR DE LA ACTIVIDAD CONJUNTA DESPLEGADA EN LA REALIZACIÓN DE TAREAS	77
GRÁFICA 10. CATEGORÍA RELATO DIGITAL COMO INSTRUMENTO MEDIADOR ENTRE LOS PROFESORES Y EL CONTENIDO	81
GRÁFICA 11. PRODUCTOS FINALES Y ESCRITOS DE LA HISTORIA DIGITAL	92

LISTA DE FIGURAS

Pág.

FIGURA 1. RECORDATORIO E INDICACIONES.....	76
FIGURA 2. APOYOS, RETROALIMENTACIONES.	79
FIGURA 3. DOCUMENTOS DE APOYO.....	86
FIGURA 4. APOYO ESTUDIANTES.	90

1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

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

En la actualidad, se considera que el uso de las TIC es una de las estrategias pertinentes y necesarias para aprovisionamiento del soporte social, con significativas ventajas y beneficios en cinco áreas específicas. Para empezar, en la medicina Grant y Cols¹ en su investigación de cuidadores y familiares hacia personas sobrevivientes de accidentes cerebro vasculares dan cuenta del beneficio al recibir apoyo social vía telefónica mejorando la vitalidad y la salud mental de las personas reduciendo el negativismo, la impulsividad, la falta de autocuidado y la depresión.

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

¹ GRANT Joan, ELLIOT Timothy, WEAVER Michael, BARTOLUCCI Alfred, NEWMAN Joyce. 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, ya que brindan la posibilidad de innovar en los procesos y desarrollo de la misma, lo que favorece la reducción de costos y organizaciones competitivas en el mercado.

En esta misma línea 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.

³ Las TIC y sus aportaciones a la sociedad. En línea Disponible en: <http://www.fongdcam.org/manuales/educacionintercultural/datos/docs/ArticuloDocumentos/GlobaYMulti/NuevasTecno/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

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

Otra potencialidad que brinda las TIC se centra en la motivación que puede generar en los estudiantes, según como sea direccionado por los docentes en la escuela, ya que este es el espacio de interacción entre docente-alumno, en 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

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

⁶ *Ibíd.*, p. 2.

necesitan de la conectividad, permitiendo en trabajo en red de agentes educativos y aprendices, lo que posibilita el trabajo grupal y colaborativo, siendo la conectividad un aspecto relevante para un acceso y uso de las TIC.

Por consiguiente Fernández Fernández⁷expone que las TIC tienen un protagonismo en la sociedad, en cuanto a esto la educación debe ajustarse y dar respuestas a las necesidades que presenta el contexto educativo, ya que se evidencia en los alumnos un acercamiento inevitable con este tipo de tecnologías. Incluso esta autora resalta las ventajas de las TIC según su perspectiva: interés, interactividad, cooperación, iniciativa, creativa, comunicación, autonomía, alfabetización digital y audiovisual entre otras.

En relación a lo anterior Coll⁸ plantea que las Tecnologías de la Información y la Comunicación son “instrumentos psicológicos”, en el sentido Vigotskiano susceptibles de mediar y en consecuencia de transformar las relaciones entre los diferentes elementos, desde el punto de vista educativo del triángulo educativo entendido este como la relación entre: saber, estudiante y docente, sin embargo, no hay que olvidar que se trata únicamente de eso: “una potencialidad que puede hacerse o no efectiva en función del uso, o mejor de los usos que se haga de ella en las prácticas educativas”

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

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. 2

de presentación y transmisión de los contenidos”⁹, coincidiendo con Coll el uso real de estas tecnologías son una ayuda para el docente pero no transforma las prácticas educativas; es decir ya que siguen implementando las prácticas tradicionales.

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

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

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

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

De acuerdo a lo anterior, Cabero Almenara¹¹ y Díaz Barriga coinciden en que el problema principal que presentan los docentes en cuanto a la implementación de estas tecnologías en el ámbito educativo inciden en que no saben qué hacer, como hacerlo, para quien y por qué hacerlo; dada la falta de capacitación.

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

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

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

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 SÁEZ, Jose Manuel. Opiniones y práctica de los docentes respecto al uso Pedagógico de las tecnologías de la información y la Comunicación. [Citado el 14-06-2016]. Disponible en:< <http://www.ujaen.es/revista/reid/revista/n5/REID5art5.pdf> 25/08/2015>

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

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

En lo que concierne a estas políticas, la UNESCO ha establecido los Estándares UNESCO de competencia en TIC para 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.

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

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

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

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

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/>>

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

Con respecto al ámbito nacional el MINTIC (Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones) propone el plan Vive Digital¹⁶ es un plan de tecnología que busca que el país dé un salto tecnológico mediante la masificación de internet y desarrollo del ecosistema nacional, su objetivo es impulsar la manifestación del uso de internet, hacia la prosperidad democrática, busca reducir el desempleo, la pobreza y se aumentando la competitividad del país. De igual forma, buscan multiplicar por 4 veces el número de conexiones a internet, triplicar el número de municipios conectados a la autopista de información a través de redes de fibra óptica y alcanzar el 50% de hogares y mipymes conectados a internet, esto por un plazo de 4 años. Este plan es de gran importancia ya que si los niños y niñas tienen acceso a las TIC, debe haber acceso a redes sólidas, con una mejor señal, más cobertura y un mejor uso, no solo en los colegios, sino en lugares más aislados.

De igual forma “MINTIC”¹⁷ ofrece la propuesta denominada ConVertic que busca alfabetizar digitalmente a personas con baja visión y personas ciegas, por medio de la descarga de un software llamado Magic y Jaws; el primero

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

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

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 comunidad educativa del país y por último el uso y apropiación de las TIC, por medio de redes de programas regionales de informática educativa, redes de formación y acompañamiento a docentes y el observatorio de tecnologías de la información y las comunicaciones en educación.

El MEN propone unas orientaciones generales para la educación en tecnología llamada GUIA N° 30, la cual presenta “un gran interés por integrar la ciencia y la tecnología al sistema educativo, como herramientas para transformar el entorno y mejorar la calidad de vida. Así mismo, plantearon la necesidad de definir claramente los objetivos y las prioridades de la educación para responder a las demandas del siglo XXI, mediante propuestas y acciones concretas encaminadas a asumir los desafíos de la sociedad del conocimiento. Esto concuerda con las tendencias y los intereses internacionales que buscan

¹⁸ *Ibíd.*, p.1

¹⁹ 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].

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.

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

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

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].

²² CARDENAS, CARDONA. Juan Manuel, Luz Ángela. La BURBUJA de innovaciones. [en línea]. Disponible desde: <http://www.sociedadennovimientocom/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].

se hace con la intención de que los niños que no tienen un “control” adecuado para el manejo de estas, puedan acceder a la información y hacer aportes cuando sea necesario, de forma segura, ya que debe seguir la ruta donde paso a paso avanzará en la utilización de correos electrónicos, sitios web, redes sociales, entre otros, también tienen como fin despertar el interés en los estudiantes frente a los manejos adecuados de las TIC, e identificar los riesgos que tienen los sitios web.

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

La presente investigación se centra en una de las posibilidades que ofrecen este tipo de tecnologías que es el relato digital, estos surgieron en la década de los 90's donde el periodista Ken Burns quiso contar de forma diferente la historia de la guerra civil norteamericana, haciendo uso de algunas herramientas tecnológicas. Por esto retomo los aspectos más importantes de este suceso a través de imágenes y voces de los implicados. En 1993, Lambert bautizó este nuevo género digital Storytelling, el hacía parte de la escuela American Film Institute, donde realizó con una población de analfabetas tecnológicamente, para que contaran su historia de vida a través de un video y en honor al inventor lo llamo “el efecto Burns”²⁴

Disponible desde:
<http://ribuc.ucp.edu.co:8080/jspui/bitstream/handle/10785/2790/CDMIST99.pdf?sequence=2>

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.

Actualmente las narraciones digitales son un género de auto-representación que nos permite crear y contar historias personales a través de pequeños relatos en formato digital entre 250 y 375 palabras; compuestas de narración textual, visual y sonora Lambert²⁵ hace énfasis en los relatos digitales personales, dividiéndolos en las siguientes categorías: relatos sobre personas y sucesos importantes, relatos sobre lugares significativos y sobre algunas actividades que se realizan con el fin de hacer dichos relatos más expresivos, descriptivos y significativos para el narrador y el receptor.

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

Sin embargo las prácticas educativas tradicionales se trabajaba la identidad desde las ciencias sociales o desde la psicología, donde el alumno se pensara a sí mismo como miembro de una sociedad o una cultura, más no desde sus experiencias personales. Herreros Et Al afirman que “el uso educativo del relato digital promueve la alfabetización digital, el alfabetismo escrito, el alfabetismo oral, el pensamiento crítico, la creatividad, la imaginación, la integración de diferentes competencias y habilidades; dota de significado las experiencias personales y ayudan a crear identidad y, además, son un elemento muy motivador para el alumnado. Todo ello justifica por sí mismo que se reflexione desde el mundo educativo sobre el relato digital como herramienta de

²⁵ Ibid.

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

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, Gregori-Signes y Pennock-Speck consideran que “la experiencia con relatos digitales permite a los estudiantes fortalecer el sentido de convertirse en agentes que pueden combinar códigos culturales informales con códigos formales en su proceso de aprendizaje”³⁰ ya que al realizar dichas historias digitales, el estudiante estará en la capacidad de contar a un público rasgos característicos de su cultura, implementando saberes formales implantados desde el colegio es decir, lenguaje, informática, sociales, etc.

Desde el escenario de estudio que brinda esta investigación se pretende aportar al análisis de la incorporación del relato digital en los procesos educativos, al tiempo, que se busca ampliar el espectro de estudio en este 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.

2 PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿Qué usos reales del relato digital se desarrollan en una experiencia de enseñanza y aprendizaje en la Fundación Liceo Ingles de Pereira?

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>

3 OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GENERAL

Comprender los usos reales del relato digital en una experiencia de enseñanza y aprendizaje en la Fundación Liceo Inglés de Pereira.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Identificar y describir los usos planeados del relato digital en una experiencia de enseñanza y aprendizaje en la en la Fundación Liceo Ingles de Pereira.

Identificar y describir los usos desarrollados del relato digital en una experiencia de enseñanza y aprendizaje en la Fundación Liceo Ingles de Pereira.

Contrastar los usos del relato digital con los desarrollados en la experiencia y aprendizaje en la Fundación Liceo Ingles de Pereira para obtener los usos reales.

4 REFERENTE TEÓRICO

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

4.1 SOCIEDAD RED

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

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

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

A partir de esta reseña histórica Castell señala que:

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

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

³³ Ibid: p 13

³⁴ Ibid: p 16

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

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

Desde la perspectiva de 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.

³⁵ BRUNNER citado por AGUIRRE de RAMIREZ, Rubiela. Pensamiento narrativo y educación. Merida (Venezuela) En: Educere La revista Venezolana de Educación, vol 16, núm. 53, 2012, pág. 92. [Citado el 14-06-2016]. Disponible en: <http://www.redalyc.org/pdf/356/Resumenes/Resumen_35623538010_1.pdf>

4.2 PENSAMIENTO NARRATIVO

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

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

habla de las realidades o modalidades del funcionamiento cognitivo, la cual comprende dos maneras diferentes de conocer la realidad:

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

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

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

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

“En segundo lugar, provee de un cierto orden a los elementos que relacionan. En las narraciones, los individuos hablan acerca de los protagonistas, de lo que

³⁹ Ibid; pág 44. N° páginas 184

⁴⁰ SMORTI, Andrea. Concept development in childhood: logical and narrative aspects. Paper presented at IInd conference for sociocultural research Vygotski-Piaget [citado el 15 de octubre de 2015]. Disponible en: <http://www.educazione.it/public/EJSP%204-2_1.pdf>

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

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

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

Además, también se le conoció como narración a las primeras epopeyas (primeras narraciones escritas) estas eran de Homero, como la 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.

⁴¹ Ibid. N° páginas 332

⁴² Ibid, p. 24

⁴³ SÉTRIN, Christine. romanos, griegos, egipcios y babilonios : el mundo antiguo en la narrativa occidental de 1750 A 1935. Diciembre 2013. [citado el 31 de octubre de 2015]. Disponible en: <<https://bibliotecavilareal.wordpress.com/tesoros-digitales/novela-arqueologica/>>

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

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.

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

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

1. “Marca, como la manzana fatal en el jardín del Edén, el fin de la inocencia” la narración implica una construcción de conocimiento, abre la mente para que el que narra pueda conocer su mundo.
2. “Tiene el poder de poner fin a la inocencia” Porque el que narra ya no habla desde la intuición, sino con argumentos, apropiación y con base en experiencia, generando conocimiento.
3. “Es una tentación a re-examinar lo obvio” porque lleva a la imaginación y crear mundos posibles.
4. “Es un arte de lo posible que tienta con alternativas trascendentes” Porque lo que se narra hoy, puede trascender y ser contado en otro tiempo y en otro espacio.
5. “Hace que se empiece a discutir si la vida tiene que ser así. Y este es el germen de la subversión” el que narra adopta una postura crítica sobre lo que

⁴⁵ Ibid; pág. 140. N° de páginas 147

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.
- 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

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

⁴⁷ Ibid; pág 28 N° de páginas 147

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 tomado diferentes matices, logrando que esa información sea transmitida a través de un lenguaje específico propio de las tecnologías, en el cual se emplea audio y figuras visuales, siendo así este, un Lenguaje Audiovisual, categoría que se abordará a continuación.

Cuadrado dice que “Uno de los avances más importantes de los últimos tiempos ha sido sin duda la evolución de las denominadas TIC, que ha supuesto profundos cambios en el tratamiento y difusión de la información [...] El desarrollo tecnológico ha creado un lenguaje tan universal y homogéneo que transmite buena parte de la información y conocimientos que poseen las personas en la actualidad”.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 construidos a partir de la interacción de imágenes y sonidos que son percibidos alrededor de dos sentidos: la visión y la audición, a este fenómeno se le ha denominado Lenguaje Audiovisual.

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

⁴⁸ Ibid; pág 146. N° de páginas 147

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

recientes (videojuegos, multimedia, Internet...)⁵⁰ este tipo de lenguaje se evidencia en los diferentes medios de comunicación en los cuales el ser humano se ve rodeado en su medio, y que le permiten así entender de otra forma los diferentes mensajes emitidos.

Igualmente Sierra⁵¹ menciona que este lenguaje se compone de dos elementos la imagen y el sonido en los cuales interfieren otros tantos, que posibilitan la transmisión de ideas o sensaciones a partir de simulación de la realidad.

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

Los orígenes de la escritura hoy conocida pueden establecerse en cinco diferentes, según Lenormant: la escritura cuneiforme, los jeroglíficos egipcios, la escritura china, los jeroglíficos mejicanos y la escritura maya del Yucatán. No obstante, todas ellas, parten de un nacimiento pictográfico, evolucionando después al fonetismo y alcanzando al fin ramificaciones alfabéticas diversas. Las primeras escrituras, las pictográficas, consistían en dibujos que representaban objetos, de modo que cada signo representaba una palabra. Por necesidades del lenguaje, los pictogramas evolucionaron a ideogramas⁵²

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

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

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

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

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

Según Vega⁵³ el nombre de Lenguaje Audiovisual surgió en Estados Unidos en los años treinta con la aparición del cine sonoro, pero es en Francia en la década de los cincuenta, cuando este término empezó a usarse.

Este término ha sido trabajado por diferentes expertos en temas de comunicación, pero quien más se ha centrado en este ha sido Ferrés⁵⁴, quien en colaboración con otros expertos han profundizado este concepto en el ámbito educativo, uno de sus aportes ha sido que al alumno desarrollar destrezas con el uso del lenguaje le permiten potenciar sus competencias en comunicación audiovisual, siendo estas imprescindibles para interpretar, analizar y reflexionar sobre las imágenes y los mensajes audiovisuales de una manera crítica.

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

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

⁵³Vega, 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>>.

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

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

Así pues, el 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.

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>>.

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 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

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>>

⁵⁹ Ibid.

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

creación del Centro para la Narración Digital en Berkeley (CDS), California, en el cual se han desarrollado constantemente talleres de narración de cuentos digitales con diversos grupos de la comunidad y todos los niveles de los educadores. Bull y Kajder⁶¹ plantean que el CDS ha trabajado los relatos digitales con miles de personas en diferentes países y concluyen siempre en su potencialidad para desarrollar la capacidad expresiva de quienes las realizan. El modelo construido por Lambert⁶² para la creación de Relatos Digitales eficaces se basa en una combinación de siete elementos los cuales son:

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

⁶¹ ibid

⁶² ibid

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 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

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>>

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.

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

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

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

⁶⁴Ibíd. Edu.ar.

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 triángulo didáctico” el cual está conformado por el contenido, el profesor y los estudiantes, mediados por TIC, haciendo énfasis en las relaciones que se establecen entre estos, durante el proceso de construcción de significados y atribución de

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>>

⁶⁶Ibíd., p.6, p. 24

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 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

⁶⁷Ibíd., p.13, p.24

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 tecnologías donde recae la mayor responsabilidad, sino en las actividades

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>>

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 Ibid. P. 4.

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

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.

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

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

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

De esta manera, Ciro ⁷³ 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. 3.

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

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. 4.

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

4.7 PEDAGOGÍAS EMERGENTES

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

Adell y Castañeda ⁷⁶ 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.

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

⁷⁶ *Ibíd.*, p. 26.

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

Como bien se mencionó en uno de los puntos anteriores el conectivismo está inmerso en la lógica de las pedagogías emergentes, alrededor de este Siemens⁷⁷ considera que está enfocado en vincular conjuntos de información especializada, y en las conexiones que tienen mayor importancia en el estado actual de conocimiento; también está orientado por la comprensión de unos principios, que contemplan tanto el proceso de aprendizaje y conocimiento, como el uso de fuentes de información especializadas; las cuales deben estar actualizadas para garantizar un conocimiento preciso y un aprendizaje continuo que puede variar según el tiempo y el lugar en donde se desenvuelva.

De acuerdo a los principios mencionados, Siemens⁷⁸ propone que para el desarrollo del aprendizaje, se debe tener en cuenta: conciencia y receptividad,

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.

formación de conexiones, contribución e implicación, reconocimiento de patrones, creación de significados y praxis. Este proceso permite a los individuos utilizar herramientas y recursos básicos y así mismo evaluar constantemente este proceso, mediante la reflexión sobre el contenido de su red, la creación de significados y la formulación de perspectivas a través de la experimentación.

Por otra parte, estas pedagogías emergentes también pueden ser aplicadas en los PLE (Entornos Personales de Aprendizaje); alrededor de los cuales 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:

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

⁸⁰ CASTAÑEDA Y ADELL. Op. cit., p. 18

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

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

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

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

colectivamente, participar activamente en la conversación no siendo sólo espectador o receptor, sino dando a conocer a los demás lo que se ha construido individualmente.

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

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.

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>.

Tal y como lo afirman Rodríguez y Londoño⁸³ los relatos siempre son de sus autores y se deben entender de esta manera, trabajando así los valores fundamentales como el respeto y la aceptación por los puntos de vista, sin intentar modificarlas y realizar juicios de valor. El estudiante adquiere autonomía, ya que controla gran parte del proceso, allí el docente es un tutor en cuanto la utilización de estas herramientas tecnológicas para lograr la meta. Los relatos digitales se pueden utilizar de diversas maneras, Robin⁸⁴ por ejemplo implementó los relatos digitales en el ámbito educativo estableciendo una secuencia a la que el llamo “lecciones aprendidas” y aquí se encuentran sus características principales:

Primero se debe conocer las características del relato digital en la cual se deben visualizar otros relatos digitales creados por otras personas, para que conjuntamente analicen el tópico, el propósito de la narración, quiénes conforman la historia, cómo se organizó la información, tipos de ayudas 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

⁸³Ibid.

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:

problemas que se presenten en estos, teniendo siempre presente el respeto por las diferentes formas de expresión.

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

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

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

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

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

teniendo presente que el profesor debe conocer los recursos tecnológicos implicados en dicho relato.

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

6 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE INFORMACIÓN

Para el análisis e interpretación de información se estructuró 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 ejecutó 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 el análisis de frecuencias que permitió identificar el grado de representatividad de los diferentes usos consignados en la matriz categorial.

A continuación se presenta el análisis de la información que permitirá dar respuesta a cada uno de los objetivos específicos de la presente investigación para lo cual se recolectó los datos en la primera fase del proyecto mediante la aplicación de la unidad didáctica instrumentos iniciales; los cuales se interpretarán a la luz de la teoría desarrollada por diversos autores teniendo en cuenta la matriz categorial correspondiente al triángulo didáctico propuesto por Coll⁸⁹ y las gráficas con los porcentajes obtenidos por cada categoría de uso del relato digital.

6.1 Identificación y descripción de usos planeados

Este apartado se dedica al análisis del primer objetivo identificación y descripción de los usos planeados del relato digital dentro de la investigación para el cual se interpretarán los datos y porcentajes expuestos en la siguiente matriz y torta porcentual general.

⁸⁹ COLL, César. Aprender y enseñar con el TIC: expectativas, realidad y potencialidades. Universidad de Barcelona. Vol. 38. Pág. 117. Disponible en:<<http://internetyesc.blogspot.com/2013/05/cesar-coll-aprender-y-ensenar-con-las.html>>

Tabla 1. Usos Planeados del relato digital

CATEGORÍAS DE USO	CRITERIOS DE USO	SUB	SUB	CAT	CAT
Relato digital como instrumento mediador entre los estudiantes y el contenido	Aplicaciones digitales	22	26,82		
	Acceso a contenidos de enseñanza y aprendizaje	46	56,09	82	39,04
	Realización de tareas y actividades de aprendizaje	14	17,07		
Relato digital como instrumento mediador entre los profesores y el contenido	Gestión de contenidos	4	44,44	9	4,28
	Planificación y preparación de actividades	5	55,55		
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	25	29,76	84	40
	Intercambios comunicativos	25	29,76		

	entre el profesor y estudiantes relacionados con el contenido					
	Intercambios comunicativos entre estudiantes no relacionados con el contenido	25		29.76		
	Intercambios comunicativos entre estudiantes relacionados con el contenido	9		10,71		
Relato digital como instrumento mediador de la actividad conjunta desplegada en la realización de la tarea	Auxiliares o amplificadores de determinadas actuaciones del profesor	5		14,28	35	16.66
	Auxiliares o amplificadores de determinadas actuaciones	12		34,28		

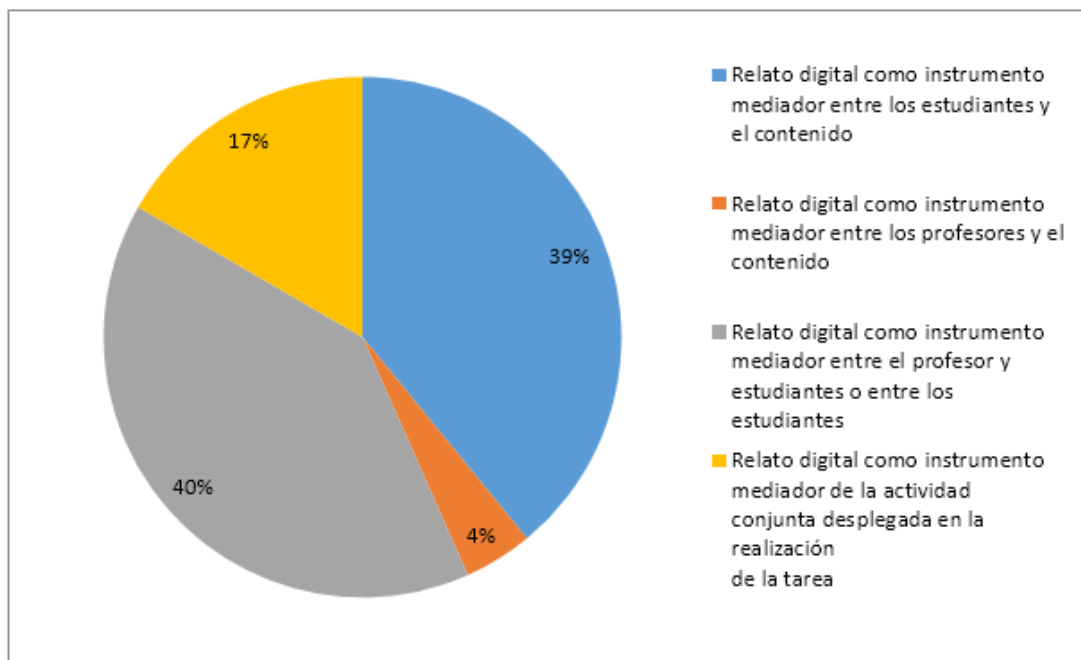
del estudiante				
Realizar	5	14,28		
seguimiento				
Apoyo para el	13	37,14		
desarrollo de				
las				
actividades y				
de los				
productos				
TOTAL	210	100	210	100

La tabla 1. Contiene las categorías empleadas para el análisis de la información recolectada indicando que la categoría “relato digital como instrumento mediador entre el profesor y estudiantes o entre los estudiantes” fue la de mayor representatividad, afirmando lo planteado por Coll⁹⁰ quien afirma 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 las relaciones que se establecen entre el saber, el estudiante y el docente.

A continuación se muestra la gráfica 1 en la que se detalla la proporción hallada en cada una de las categorías de uso del relato digital en el aula.

⁹⁰ *Ibíd.*

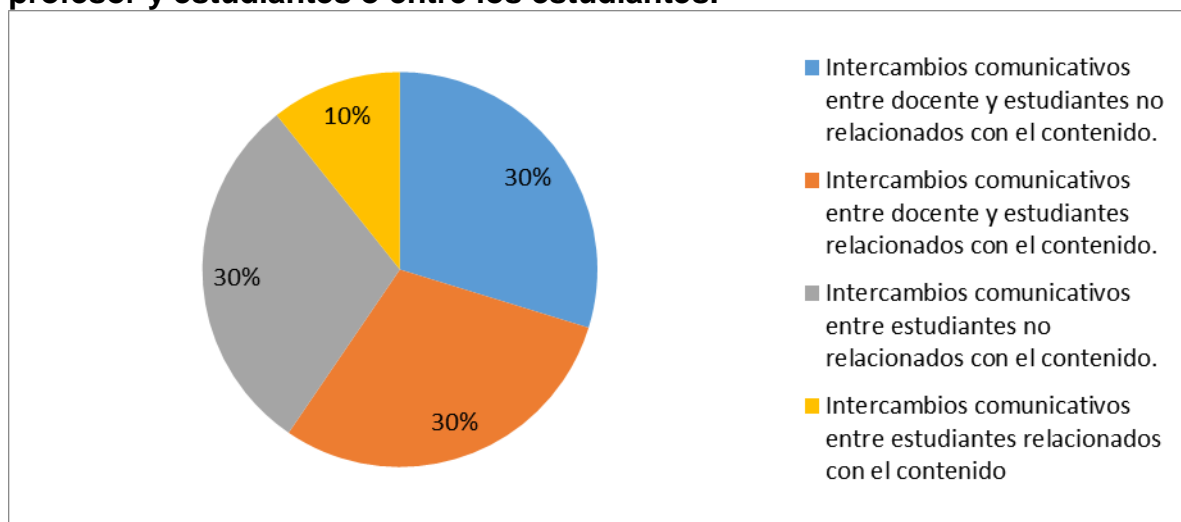
Gráfica 1. Categorías usos planeados del relato digital.



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

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

Gráfica 2. Categoría 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.

La gráfica anterior muestra una equivalencia 30% en tres criterios de uso de esta categoría, referidos a los intercambios comunicativos entre docentes y estudiantes relacionados o no con el contenido; lo que guarda una relación directa con el plan de clase contemplado puesto que este no solamente se basó en el desarrollo de actividades de carácter académico sino que también tuvo en cuenta aspectos como la presentación y conocimiento del grupo, la solicitud de información personal (indagación de expectativas, expresión de emociones e intereses), saludos, despedidas y agradecimientos.

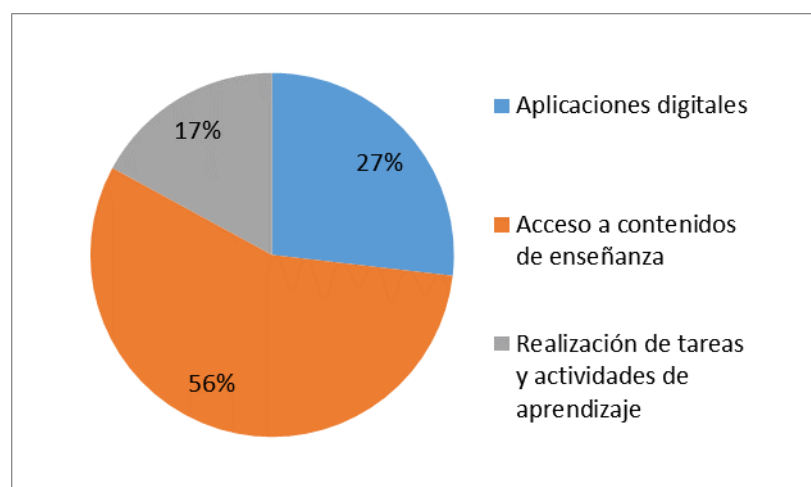
Contrario a lo anterior el criterio de uso con menor porcentaje fue el de “intercambios comunicativos entre estudiantes relacionados con el contenido” siendo de un 10%, puesto que este aspecto se describió ampliamente desde las interacciones entre la docente y el estudiante relacionadas con la explicación de actividades y no tanto desde la conversación de los niños sobre estos.

De acuerdo con lo anterior, Lev Vygotsky desde el modelo pedagógico socio-constructivista expone que “El conocimiento es un producto de la interacción social y de la cultura”⁹¹ razón por la cual desde el planteamiento de las actividades se favoreció este aspecto fomentando un ambiente participativo, la interacción del estudiante con sus pares y con el docente a partir de los andamiajes que este le proporcionaría.

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

⁹¹LEV, Vygotsky. La Psicología de Aprendizaje del Enfoque Constructivista. Pág. 1-3. Citado el 26 de mayo del 2016. Disponible en: http://www.tochtli.fisica.uson.mx/educacion/la_psicolog%C3%ADa_de_aprendizaje_del.htm

Gráfica 3. Categoría 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.

Como se muestra en la torta porcentual el criterio de uso “Acceso a contenidos de enseñanza y aprendizaje” tiene una mayor jerarquía lo que es bastante importante teniendo en cuenta la finalidad educativa de la incorporación de las TIC en la escuela. Al respecto Díaz Barriga⁹² afirma que las TIC facilitan el trabajo dentro del aula en el sentido de permitirle al estudiante acceder a diferentes fuentes informativas y tener la posibilidad de presentarlas de manera digital, en donde no solamente el docente es la fuente que brinda la información, sino que se puede acceder a esta desde diferentes medios.

Además cabe resaltar desde el segundo lugar al criterio “Uso de aplicaciones digitales” que arrojó como resultado final un 27% debido a que las actividades programadas desde la unidad didáctica, para la elaboración del relato digital se basaron en aprender el manejo de diferentes aplicaciones como editores de texto, editores de imagen y editores de video y en la exploración libre de estas, permitiendo a los estudiantes no solo construir sus relatos digitales sino también desarrollar una alfabetización digital en el uso de este tipo de herramientas.

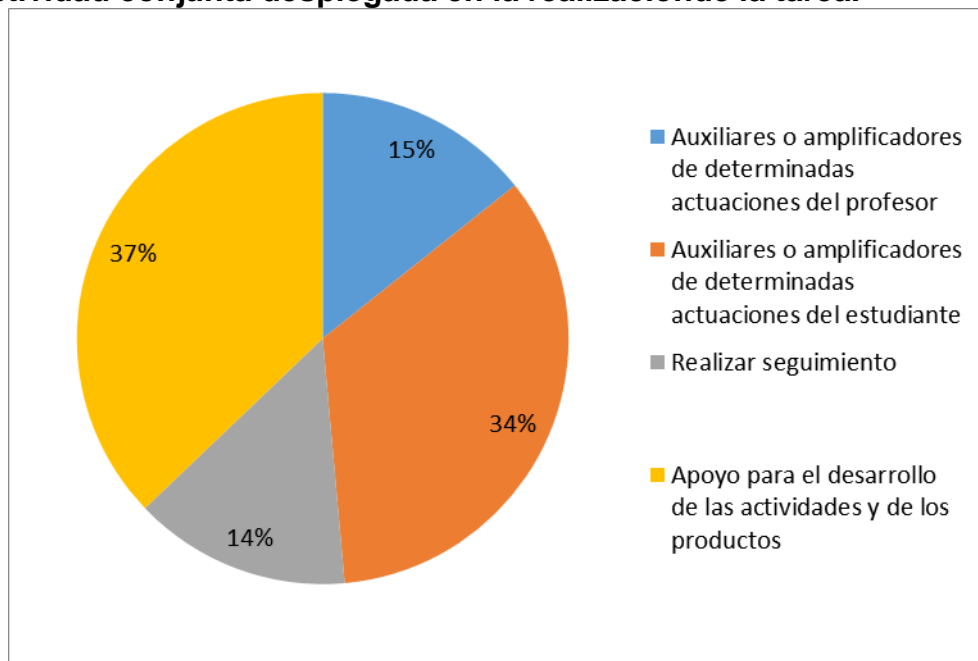
⁹² FRIDA DÍAZ BARRIGA. UNAM, MÉXICO. Metas educativas 2021. Recuperado de: <http://www.oei.es/metas2021/expertos02.htm> 26/05/2016

En coherencia con lo anterior Coll menciona que:

Las TIC, y en especial algunas aplicaciones y conjuntos de aplicaciones TIC, tienen una serie de características específicas que abren nuevos horizontes y posibilidades a los procesos de enseñanza y aprendizaje y son susceptibles de generar, cuando se explotan adecuadamente, es decir, cuando se utilizan en determinados contextos de uso, dinámicas de innovación y mejora imposibles o muy difíciles de conseguir en su ausencia⁹³

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

Gráfica 4. Categoría 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.

El relato digital como instrumento mediador en la realización de la tarea, establece con mayor representatividad el apoyo para el desarrollo de las actividades y los productos con un 37%, teniendo gran relevancia para la elaboración de los relatos digitales, en la que se hacía necesaria una

⁹³ *Ibíd.*

interacción entre contenido, docentes y estudiantes dando respuestas al modelo TPACK planteado por Adell⁹⁴, en donde se expresa que para realizar una verdadera transposición didáctica el docente debe tener un manejo conceptual, un conocimiento pedagógico y un conocimiento sobre tecnología.

De acuerdo con lo anterior, en el planteamiento de la unidad didáctica se tuvo en cuenta estos tres aspectos ya que influirían de una manera significativa en el proceso de construcción de los relatos digitales y se podrían obtener resultados relevantes en el apoyo para el desarrollo de las actividades, solo si el docente tenía el manejo conceptual y conocimiento de las tecnologías a abordar.

En segundo lugar con un 34% se encuentra el criterio de uso “auxiliares o amplificadores de determinadas actuaciones del estudiante”, en la cual se hace énfasis en la participación de los estudiantes para la realización de aportes y ayuda en las construcción de conocimientos, no sólo de una manera individual sino estableciendo grupos de trabajo desde los cuales alcancen su aprendizaje, teniendo acceso a diferentes contenidos multimedia.

Con base en lo anterior Coll⁹⁵ plantea que las tecnologías están transformando las prácticas educativas donde se necesita la guía del docente sin que todos los contenidos dependan de él, sino por el contrario por medio de la interacción en los grupos de trabajo se comparta información y conocimientos a través del uso de herramientas tecnológicas como aplicaciones digitales y contenidos multimedia, que les permitan a todos los estudiantes avanzar en su proceso de aprendizaje.

⁹⁴ ADELL, Jordy. TPACK modelo pedagógico. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=wnwmWNtEoUs>

⁹⁵ COLL, César. Psicología de la educación y prácticas educativas mediadas por las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Una mirada constructivista. En: Revista Separa. Barcelona (España), p. 24. [citado el 12-10-2015]. Disponible en: <<http://goo.gl/UOd616>>

En el siguiente lugar se encuentran los auxiliares o amplificadores de determinadas actuaciones del profesor con un 15%, los cuales por tener un porcentaje bajo no implican que sean menos importantes, debido a que el docente debe tener en cuenta en la incorporación en sus clases imágenes, sonidos y videos como un apoyo para que sus estudiantes comprendan los contenidos que se pretenden enseñar puesto que en la actualidad estos se encuentran rodeados de este tipo de lenguaje.

En relación a lo anterior y de acuerdo con los planteamientos de Ferrés⁹⁶ este es un tipo de lenguaje llamado audiovisual que se evidencia en los diferentes medios de comunicación de los cuales el ser humano se ve rodeado en su medio, y que le permiten entender de otra forma los diferentes mensajes emitidos; por lo cual se hizo necesario desde la planeación educativa la utilización de materiales audiovisuales y de acceso a la información como un complemento de apoyo didáctico para la realización y seguimiento de las actividades por parte del docente, que ayudaron al aprendizaje y comprensión de contenidos por parte de los estudiantes.

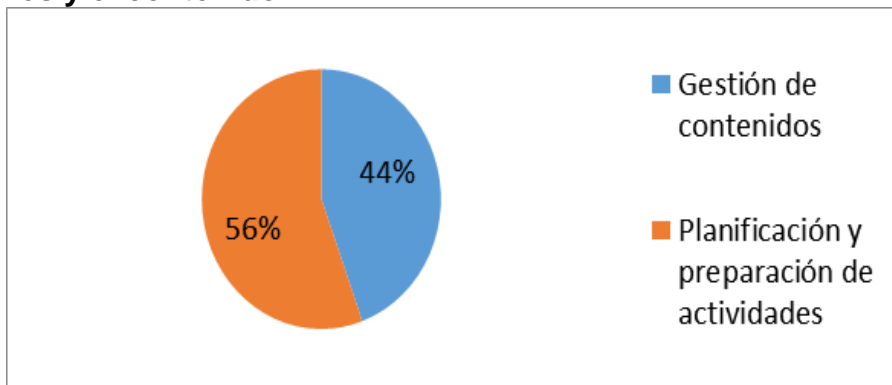
Por último se encuentra la categoría “realizar seguimiento”, en donde se tienen en cuenta los avances y dificultades tanto del docente como de los estudiantes y de esta manera determinar las acciones necesarias generando apoyos y continuar avanzando en el proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que como lo plantea Coll⁹⁷, el éxito de los procesos de enseñanza se basa en la actividad conjunta que surge en el triángulo interactivo, es así como para el progreso y avance en el aprendizaje se tienen en cuenta las ideas y dificultades de docentes y estudiantes en los contenidos abordados para producir mejoras.

⁹⁶ 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>>.

⁹⁷ Ibíd., p.6, p. 24

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

Gráfica 5. Categoría 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.

De acuerdo con la gráfica anterior se puede deducir que dentro la planeación de la unidad y los cuestionarios se mantuvo un énfasis bastante proporcional en la gestión de los contenidos (44%) así como en la planificación y preparación de actividades de parte del docente (56%).

No obstante se identifica un mayor énfasis en todo lo relacionado con este último criterio que abarca desde la preparación de los temas a enseñar hasta la elaboración de las fichas y selección de documentos de trabajo; lo cual tiene una estrecha relación con el diseño pedagógico-instruccional que adopta el uso de las TIC de acuerdo con Coll⁹⁸ quien sugiere que las herramientas deben ir acompañadas de un conocimiento de cómo usarlas de manera eficaz en el proceso de enseñanza y aprendizaje y por ende el docente debe dedicar gran parte de tiempo a esta actividad.

Tras identificar y describir los usos planeados del relato digital, se observa en términos generales que el Relato digital como instrumento mediador entre el profesor y los estudiantes o entre los estudiantes fue el que más se destacó por

⁹⁸ COLL. César. Aprender y enseñar con las tecnologías de la información y la comunicación. En Psicología de la educación virtual. Ediciones Morata, SL, Madrid (España), p. 16. [citado el 26-05-2016]. Disponible en:<<http://goo.gl/aZP0Bn>>

encima de las demás categorías dejando en último lugar el Relato digital como instrumento mediador entre los profesores y el contenido.

Identificados y descritos los usos planeados del relato digital a continuación se procede a realizar este mismo procedimiento con los usos desarrollados del relato digital en una experiencia de enseñanza y aprendizaje en la Fundación Liceo Inglés.

6.2 Identificación y descripción de los usos ejecutados del relato digital.

Seguido a la identificación y descripción de los usos planeados del relato digital, en este apartado se pretende dar respuesta al segundo objetivo de esta investigación el cual pretende identificar y describir los usos desarrollados del relato digital, para lo cual se establece la Matriz 2 en la cual se encuentran las categorías trabajadas y la frecuencia que tuvieron cada una de estas durante el proceso de ejecución de la unidad didáctica.

Tabla 2. Usos desarrollados del relato digital.

CATEGORIAS DE USO	CRITERIOS DE USO	SUB	SUB	CAT	CAT
Relato digital como instrumento mediador entre los estudiantes y el contenido	Aplicaciones digitales	51	33,55	152	31,02
	Acceso a contenidos de enseñanza y aprendizaje	70	45,05		
	Realización de tareas y actividades de aprendizaje	31	20,394		
Relato digital como instrumento mediador entre los profesores y el contenido	Gestión de contenidos	15	44,11	34	6,93
	Planificación y preparación de actividades	19	55,88		
Relato digital como instrumento mediador	Intercambios comunicativos entre el profesor y	18	10,90		

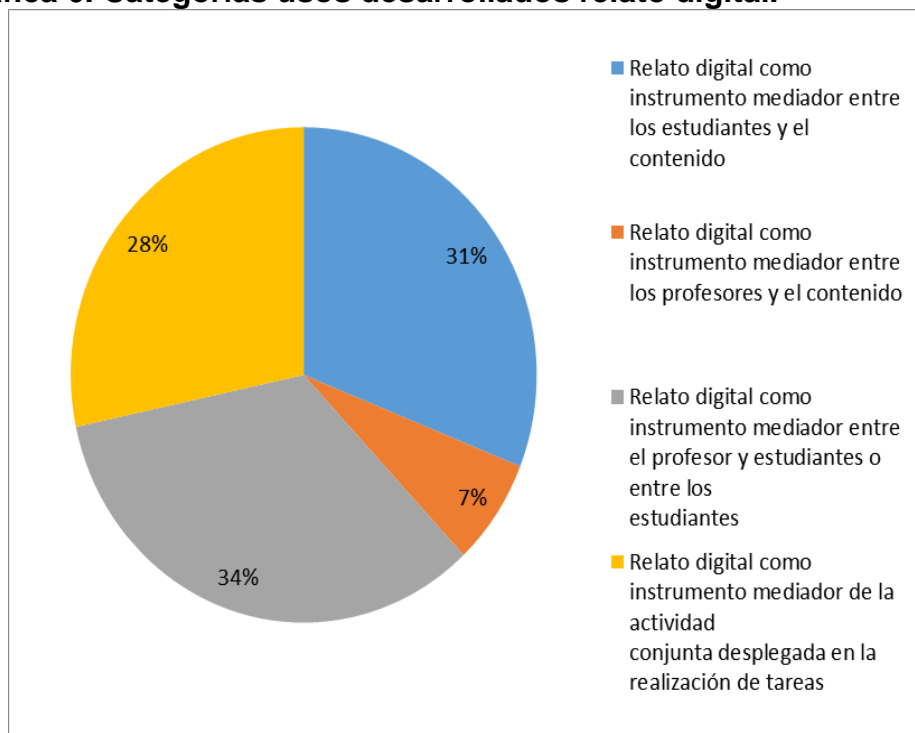
entre profesor y estudiantes o entre los estudiantes	estudiantes no relacionados con el contenido				
	Intercambios comunicativos entre profesor y estudiantes relacionados con el contenido	92	55,75	165	33,97
	Intercambios comunicativos entre estudiantes no relacionados con el contenido	16	9,69		
	Intercambios comunicativos entre estudiantes relacionados con el contenido	39	23,63		
Relato digital como instrumento mediador de la actividad conjunta desplegada en la realización de la tarea	Auxiliares o amplificadores de determinadas actuaciones del profesor	34	24,46		
	Auxiliares o amplificadores de determinadas actuaciones del estudiante	52	37,41	139	28,36
	Realizar seguimiento	4	2,87		
	Apoyo para el desarrollo de las actividades y de los productos	49	35,251		

TOTAL	490	100	490	100
--------------	-----	-----	-----	-----

Las frecuencias de los usos desarrollados del relato digital pueden ser observadas en la Tabla 2, las cuales son resultado de un proceso de interacción entre el docente, estudiantes y contenidos para la construcción del relato digital; teniendo relación con lo expuesto por Coll⁹⁹ quien menciona que algunas aplicaciones TIC tienen algunas características que abren nuevas posibilidades al proceso de enseñanza y aprendizaje generando dinámicas de innovación y mejora.

A continuación se presenta la gráfica 6 la cual permite conocer y visualizar las categorías que fueron utilizadas para realizar la identificación y descripción de los usos desarrollados del relato digital.

Gráfica 6. Categorías usos desarrollados relato digital.

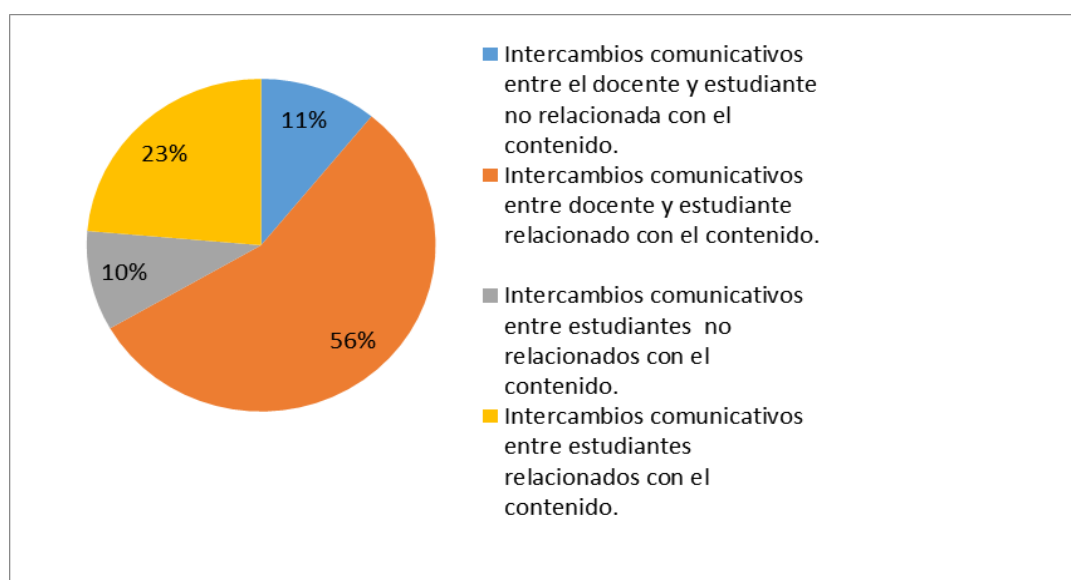


⁹⁹ *Ibíd.*

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

Gráfica 7. Categoría 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 tabla 2. Se evidencia que la categoría que obtuvo mayor representatividad fue “Relato digital como instrumento mediador entre profesor y estudiantes”, en donde el criterio de uso Intercambios comunicativos entre el profesor y estudiantes relacionados con el contenido presentó un 56%, indicando que las relaciones que se establecieron con la docente estuvieron estrechamente articuladas con los contenidos que se abordaron en cada sesión de clase.

De este modo se puede decir que la presentación de actividades y el desarrollo de las mismas son esenciales, teniendo en cuenta que en la ejecución de una tarea, las indicaciones, instrucciones, acuerdos y recomendaciones son importantes para que el estudiante interactúe eficazmente con sus pares y construya conocimiento, por lo que se creó un

correo electrónico que facilitó el envío y entrega de las actividades que no se alcanzaban a terminar en clase, respondiendo a los planteamientos de Fernández Fernández¹⁰⁰ que afirma que es responsabilidad del docente proponer y crear estrategias para dar respuestas a las necesidades que se presenten en el aula ayudando al trabajo que se desea lograr.

Por otro lado los intercambios comunicativos que se establecen entre los estudiantes con relación a los contenidos corresponden al 23%, mostrando un porcentaje más alto que los intercambios comunicativos entre docente y estudiantes sin relación al contenido con un 11% y por último los intercambios comunicativos que los estudiantes tuvieron sin relación a contenidos fueron de un 10%.

En este sentido, Coll¹⁰¹ señala que los procesos de interacción entre los estudiantes y el docente y entre los estudiantes, son importantes para la construcción de significados, alrededor de la actividad conjunta en donde el estudiante va más allá de su actuar individual, trascendiendo el aspecto académico al intercambiar otro tipo de información como saludos, despedidas, experiencias e intereses que son necesarias y útiles en las interacciones y que pudieron ser insumos para la construcción del relato digital.

Continuando con este autor, en el triángulo didáctico existen algunos aspectos que ayudan a que el aprendizaje se genere dentro de este a través de la utilización de las TIC, evidenciado en los intercambios comunicativos entre docente y estudiantes con relación a contenidos siendo la conectividad uno de los elementos que hace parte de este proceso la cual se vio reflejada en el uso del correo electrónico que permitió una comunicación constante con relación a la resolución de tareas entre docente y estudiantes.

¹⁰⁰ INMACULADA FERNÁNDEZ. Revista Educrea. Las TICS en el ámbito educativo. [citado el 25-05-2016]. Disponible en: <http://educrea.cl/las-tics-en-el-ambito-educativo>

¹⁰¹ COLL, César. Psicología de la educación y prácticas educativas mediadas por las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Una mirada constructivista. En: Revista Separa. Barcelona (España), p. 24. [citado el 25-05-2016]. Disponible en: <http://goo.gl/UOd616>

En la siguiente ilustración se puede apreciar como los estudiantes utilizaron el correo “proyectorelatosdigitales@gmail.com” como una herramienta que ayudó a potencializar el aprendizaje mediado por TIC.

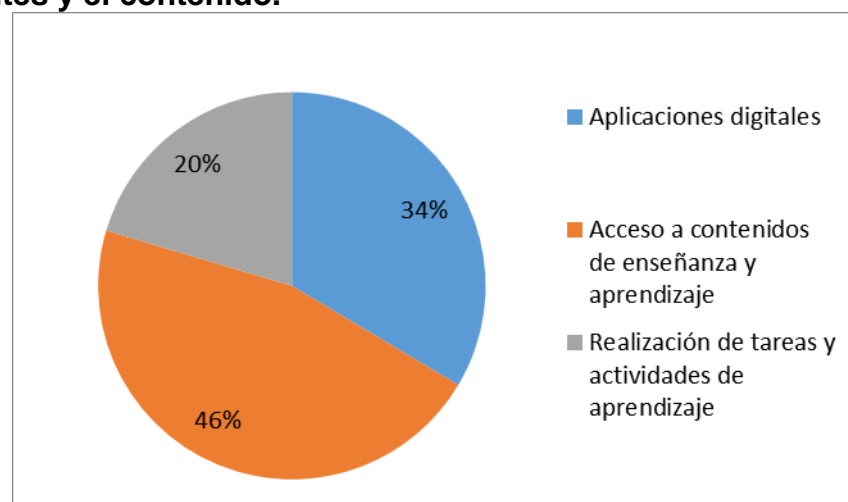


Figura 1. Recordatorio e indicaciones.

Los estudiantes a partir del compromiso y lo acordado con la docente en cuanto a la entrega de trabajos, utilizaban el correo para enviar sus tareas, permitiendo responder a una necesidad que ocurría en ese momento en el aula que era el poco tiempo que se tenía para las intervenciones de clase y así mismo el poco tiempo que se tenía para la resolución de las actividades.

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

Gráfica 8. Categoría 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 categoría se encuentra ubicada en el segundo lugar con un porcentaje del 31 % (figura 6), dentro de la cual se encuentra con mayor relevancia el acceso a contenidos de enseñanza y aprendizaje con un 46% seguido de las aplicaciones digitales que obtuvieron un 34% y finalmente la realización de tareas y actividades de aprendizaje con un 20%.

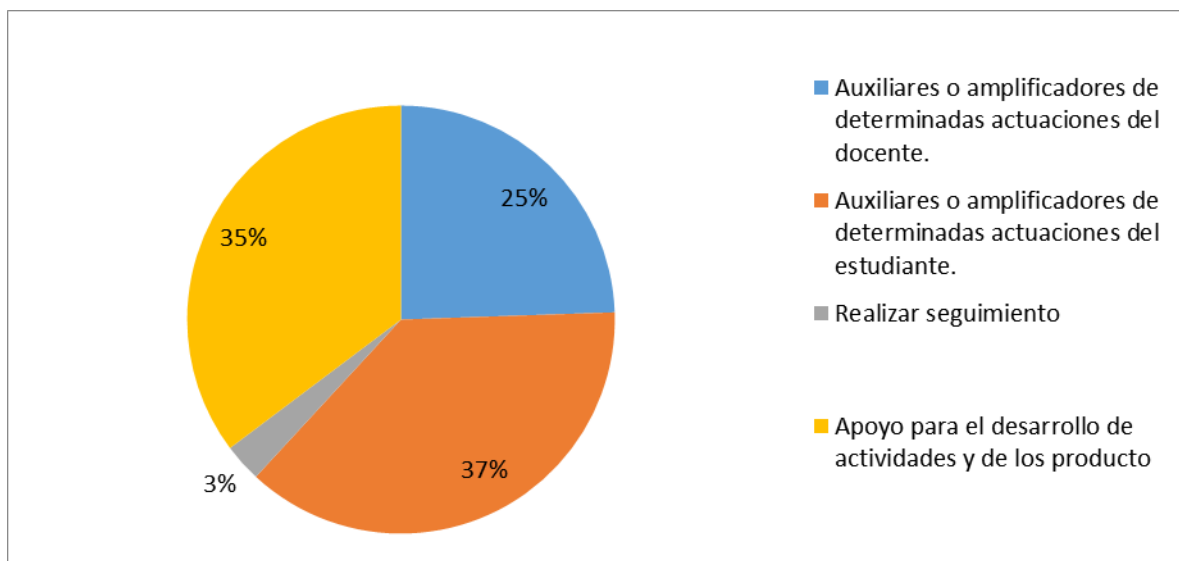
Los anteriores criterios de uso están estrechamente relacionados ya que en la aplicación de la unidad didáctica se le dio gran importancia al acceso a contenidos multimedia, por medio de la utilización de Ipad que tenían cada uno de los estudiantes, el video beam y computador, herramientas que permitieron la visualización y comprensión de los contenidos a trabajar en cada una de las intervenciones, además mediante estas se resolvieron las diferentes fichas de trabajo, la construcción del guión técnico, así como la edición de imágenes y video para generar su relato digital.

En relación a lo anterior, Ferrés citado por Area¹⁰² menciona que las TIC están teniendo un impacto en la cultura audiovisual revolucionando la cultura verbal, porque los programas y aplicaciones transforman los procesos de comunicación y comprensión debido a que se vuelven contenidos más funcionales, dinámicos e interactivos, lo cual permitió que los estudiantes se sintieran motivados por la construcción de sus relatos digitales debido a que tenían contacto con elementos tecnológicos que están en su diario vivir.

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

Gráfica 9. Categoría Relato digital como instrumento mediador de la actividad conjunta desplegada en la realización de tareas

¹⁰² 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>>.



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

Esta categoría representa el 28% de las actividades conjuntas desarrolladas, siendo el relato digital un instrumento mediador.

Se identificó que el criterio de uso auxiliares o amplificadores de determinadas actuaciones del estudiante para la realización de una actividad conjunta presentó un 37 %, puesto que los estudiantes realizaron acciones como el intercambio de información, dar aportes y trabajar de manera grupal para realizar una tarea, lo que ayudó a la construcción de nuevos esquemas conceptuales, resolviendo inquietudes propias y de sus compañeros.

Acorde a lo anterior, se reafirma lo planteado por Coll¹⁰³, el cual expresa que las TIC promueven la participación de todos en la construcción de aprendizajes significativos ya que durante el trabajo en equipo de parte de los estudiantes se encontraron acciones que enriquecieron las actividades que se estaban ejecutando.

¹⁰³ Ibid.

En un segundo lugar con un 35% se encuentra que el “apoyo para el desarrollo de las actividades y de los productos” se presentó constantemente por medio de la utilización del correo electrónico.

En la figura 2 se puede observar como la docente apoyaba a los estudiantes ante alguna dificultad.

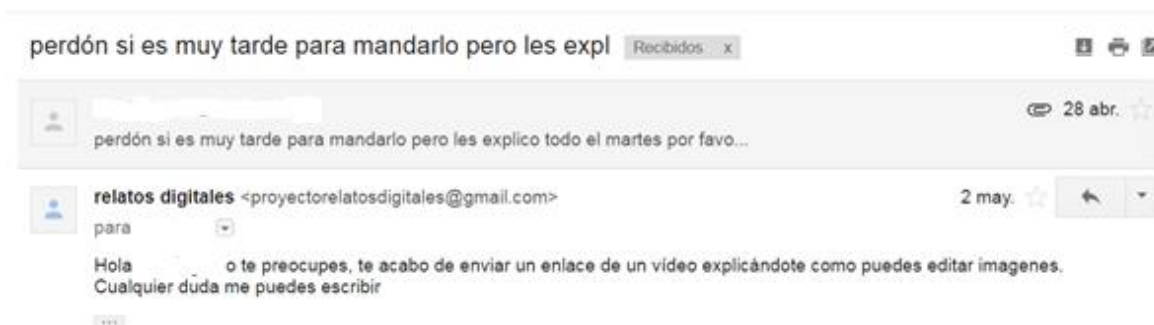


Figura 2. Apoyos, retroalimentaciones.

Por medio de correos electrónicos los estudiantes compartían sus inquietudes, a través de videos tutoriales la docente ayudaba a resolver interrogantes que presentaban los estudiantes.

Aunque se contaba con un tiempo reducido para desarrollar las sesiones de clases, el modelo 1 a 1 que maneja la Fundación Liceo Ingles permitió avanzar en el proceso, al respecto la OEI¹⁰⁴ afirma que este modelo le permite al estudiante desde cualquier lugar descargar información que le sea útil para su trabajo, como cuando los estudiantes descargaban las fichas de trabajo para resolverlas, y las enviaban al correo electrónico donde se observaba y se determinaba el apoyo a realizar durante el día o la semana.

Otro de los criterios de uso es auxiliares o amplificadores de determinadas actuaciones del profesor que arroja como resultado final un 25%, donde la docente utilizó algunas herramientas que ayudaron a enriquecer la praxis

¹⁰⁴ OEI, Revista Iberoamericana de Educación y Modelo 1 a 1, [citado el 19 de octubre de 2015] disponible en [citado el 19 de octubre de 2015] disponible en <http://www.relpe.org/revista-iberoamericana-de-educacion-y-modelo-1-a-1/>

pedagógica a través de presentaciones y contenido audiovisual, lo cual responde a los planteamientos de Ciro¹⁰⁵ que dice que los instrumentos y herramientas audiovisuales potencian las capacidades lingüísticas y el desarrollo del pensamiento intelectual de los estudiantes.

En último lugar se encuentra el criterio de uso realizar seguimiento que aparece en un 10%, aunque no se presenta en gran medida durante las clases un acompañamiento presencial, como ya se ha mencionado anteriormente este se realizó por medio de la interacción del correo electrónico.

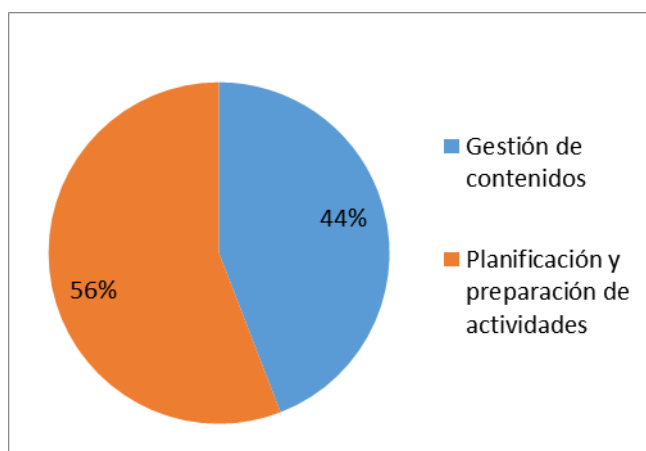
De acuerdo a lo anterior Siemens¹⁰⁶ propone que para el desarrollo del aprendizaje se debe tener en cuenta la formación de conexiones, la creación de significados y praxis que le permite al docente y estudiantes evaluar mediante la reflexión los contenidos proporcionados en la red, permitiendo la creación de conocimiento no solo en el aula si no también fuera de ella.

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

¹⁰⁵ 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 25-05-2016]. Disponible en <<http://nubr.co/hnkkdK>>

¹⁰⁶ 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.

Gráfica 10. Categoría 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.

El relato digital como instrumento mediador entre los profesores y el contenido, se ubica en la última posición de las categorías de uso desarrolladas del relato digital con un 7% y dentro de la cual se encuentran la planificación y preparación de actividades con un 56% y la gestión de contenidos con un 44%, subcategorías que fueron abordadas de manera simultánea y casi en la misma proporción ya que un docente antes de asistir a sus clases debe partir de la preparación de los contenidos.

En este sentido, Coll¹⁰⁷ expresa que aunque las Tecnologías de la Información y la Comunicación se han convertido en un elemento esencial en el proceso de enseñanza y aprendizaje; unos de los criterios fundamentales de usos de las mismas, es que el equipamiento tecnológico con el cual dispongan las instituciones educativas no basta por si solo ya que se necesita de la planificación docente para ser un guía y orientador en la búsqueda y selección de información así como la preparación y compartimiento del contenido, permitiendo que se realice un trabajo colaborativo entre profesores y alumnos y entre alumnos.

¹⁰⁷ Ibíd., p.13, p.24

En el proceso de identificación y descripción de los usos ejecutados del relato digital, se pudo evidenciar con un mayor porcentaje la categoría del relato digital como instrumento mediador entre el profesor y estudiantes o entre los mismos; evidenciándose la importancia de estas interacciones en el aula de clase, al permitirle al estudiante la construcción y apropiación de un conocimiento mediante la interacción social y cultural.

Aunque el relato digital como instrumento mediador entre profesor y contenido se encuentra en último lugar, este fue de gran importancia ya que permitió la preparación y organización de los contenidos promoviendo mayores interacciones y la apropiación del conocimiento.

Con base a la información identificada y descrita dando respuesta a los dos primeros objetivos de esta investigación, a continuación se procede a analizar estos datos anteriormente relatados, los cuales posibilitarán la contrastación que dará respuesta al tercer objetivo de la presente investigación.

6.3 Contrastación de usos planeados y usos ejecutados del relato digital.

Este apartado está destinado a dar respuesta al tercer objetivo de la investigación, el cual consiste en contrastar los usos planeados del relato digital con los desarrollados durante la experiencia de enseñanza y aprendizaje; identificando el grado de distanciamiento o de complementariedad entre los criterios de uso consignados en la matriz categorial del diseño metodológico; explicando de manera detallada las variaciones encontradas desde la perspectiva formal e informal.

A continuación se muestra el proceso de contrastación con cada una de las categorías expuestas en la matriz categorial.

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

La tabla 3 permite observar el desfase o la proximidad que hay entre lo planeado y lo ejecutado con cada uno de los criterios de uso establecidos

dentro de la categoría “relato digital como instrumento mediador entre los estudiantes y el contenido” ofreciendo para uno u otro caso una explicación en lo siguiente.

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

Categoría de uso	Criterios de uso	Total planeado	Total ejecutado	Dif.
Relato digital como instrumento mediador entre los estudiantes y el contenido	Aplicaciones digitales	22	51	-29
	Acceso a contenidos de enseñanza y aprendizaje	46	70	-24
	Realización de tareas y actividades de aprendizaje	14	31	-17

En esta categoría se apreció una repercusión mayor en los usos ejecutados que en los planeados. De acuerdo con la experiencia de la investigación el criterio de uso “aplicaciones digitales” y “acceso a contenidos de enseñanza y aprendizaje” se dan en una proporción mayor a la planeada debido a que en un principio se contempló su utilización solamente en un número específico de clases y no se tuvo en cuenta la posible emergencia de actividades de refuerzo o nivelación extra.

Esta dinámica implicaba de parte de los estudiantes la búsqueda de nueva información para comprender los temas y el uso recurrente del editor de texto, imagen y video con el fin de repasar su adecuado manejo, ponerse al día en la

entrega de sus guiones técnicos y fichas de trabajo, así como terminar la edición de imagen y video necesarias para finalizar su proceso correctamente.

Al respecto Blanco¹⁰⁸ plantea diez elementos que el docente debe tener en cuenta a la hora de elaborar una unidad didáctica, entre los cuales está la recuperación que permite al docente prever con anterioridad cuales van a ser esas estrategias de apoyo con las cuales se va a permitir a los estudiantes ponerse al día en aquellas actividades en las cuales requieren tiempo u refuerzos adicionales.

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

La tabla 4 presenta las diferencias encontradas en cada uno de los criterios de uso de la categoría “relato digital como instrumento mediador entre los profesores y el contenido en relación al distanciamiento entre lo planeado y lo ejecutado desde la unidad didáctica del relato digital.

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

Categoría de uso	Criterios de uso	Total planeado	Total ejecutado	Dif.
Relato digital como instrumento mediador entre los profesores y el contenido	Gestión de contenidos	4	15	-11
	Planificación y preparación de actividades	5	19	-14

¹⁰⁸

De acuerdo con la tabla anterior se observa un gran distanciamiento entre lo planeado y lo ejecutado para los criterios de uso “gestión de contenidos” y “planificación y preparación de actividades”.

En cuanto al primero se evidenció desde la parte práctica, una constante adaptación de la presentación y uso de las herramientas de trabajo por parte de la docente la cual realizó adaptaciones sobre el material de trabajo de acuerdo con las dificultades de acceso a dichas herramientas por parte de los estudiantes, como cuando se presentó la necesidad de compartir las fichas de trabajo a través del correo electrónico o desde el video beam y no mediante la plataforma de Edmodo a través de las Tablet de cada estudiante, debido a problemas en la descarga de las mismas desde este dispositivo electrónico.

Por su parte el criterio planificación y preparación de actividades se presentó mayoritariamente durante la ejecución ya que de acuerdo con la dinámica de la clase la docente tuvo que elaborar nuevas fichas o buscar información adicional para apoyar el proceso de aprendizaje de los estudiantes a través de actividades como compartir de manera grupal o individual material audiovisual sobre las temáticas y así facilitar una mayor comprensión de las actividades y contenidos desarrollados.

Un ejemplo de este aspecto se evidencia en la siguiente imagen tomada del correo creado para el desarrollo de las actividades de enseñanza durante la unidad.

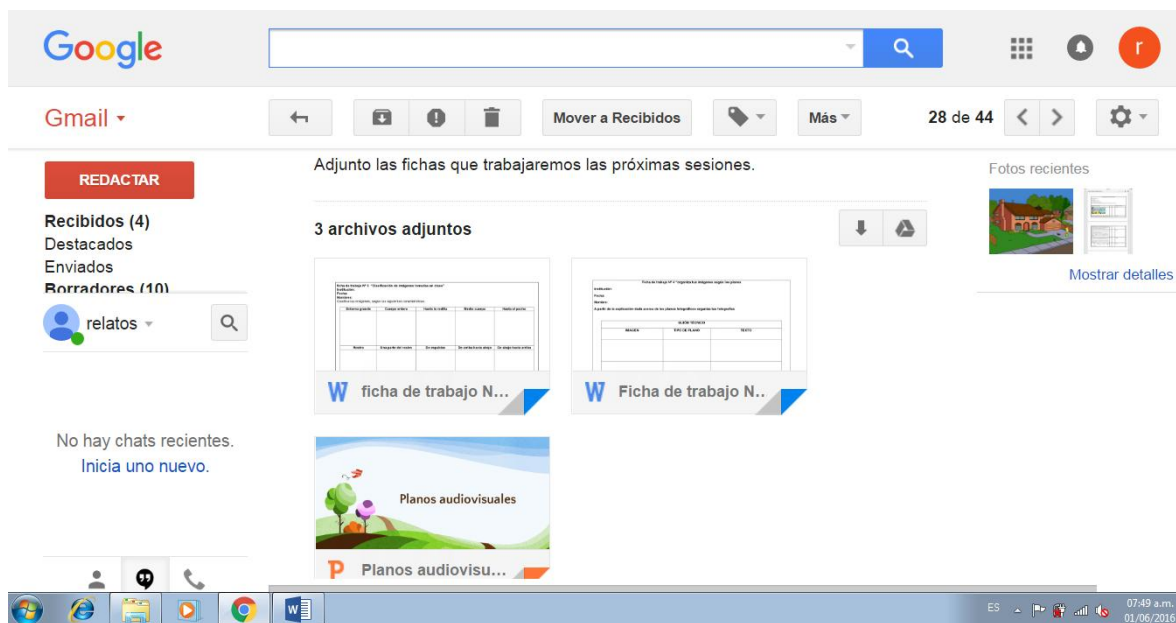


Figura 3. Documentos de apoyo.

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

La tabla 5 permite observar los usos planeados y ejecutados del relato digital como instrumento mediador entre el profesor y estudiantes o entre los estudiantes

Tabla 4. Relato digital como instrumento mediador entre el profesor y estudiantes o entre los estudiantes

Categoría de uso	Criterios de uso	Total planeado	Total ejecutado	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.	25	18	7
	Intercambios comunicativos entre el profesor y estudiantes relacionados con el contenido	25	92	-67

Intercambios comunicativos entre estudiantes no relacionados con el contenido.	25	16	9
Intercambios comunicativos entre estudiantes relacionados con el contenido.	9	39	-30

En esta categoría se desarrollaron intercambios comunicativos entre profesor y estudiantes no relacionados con el contenido, los cuales tuvieron mayor relevancia en la planeación didáctica y un menor impacto al momento de ejecutar los procesos educativos, resaltando de este modo que no siempre lo que se pretende realizar en una planeación educativa se lleva a cabo en su totalidad debido a que en el camino surgen circunstancias que transforman estos planteamientos; esto mismo se refleja en los intercambios comunicativos entre docente y estudiantes en relación con el contenido pero de manera contraria, siendo los usos planeados con menor relevancia y los ejecutados con mayor impacto.

Este último criterio de uso tuvo un mayor porcentaje en el proceso de ejecución ya que constantemente los estudiantes tenían inquietudes a las cuales la docente daba respuesta de acuerdo a las necesidades, esto en oposición a los planteamientos de Cabero Almenara y Díaz Barriga¹⁰⁹ quienes expresan que las mayores dificultades que se presentan en el aula se deben al poco conocimiento de las TIC por parte de los docentes, y en este proceso las dificultades que surgieron dentro del aula pudieron ser resueltas ya que la docente tenía el conocimiento del tema abordado y sabía qué hacer y en qué momento realizar los ajustes necesarios.

¹⁰⁹ CABERO. Julio. Las necesidades de las TIC en el ámbito educativo: oportunidades, riesgos y necesidades. Tecnología y Comunicación Educativas Año 21, No. 4. España. Pág. 6

En lo que respecta a los intercambios comunicativos entre estudiantes no relacionados con el contenido e intercambios comunicativos entre estudiantes relacionados con el contenido, se evidencia que los primeros tuvieron más relevancia en cuanto a los usos planeados y los segundos por el contrario tuvieron más importancia en los usos ejecutados durante el proceso pedagógico, evidenciándose así una gran diferencia entre los usos planeados y los ejecutados, debido a que los estudiantes se sintieron atraídos por la construcción del relato digital, lo que conllevó a la generación de intercambios de información que posibilitaran el aprendizaje.

De acuerdo con lo anterior, Gregori-Signes y Pennock-Speck mencionan “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”¹¹⁰ y al momento de construir sus historias sentían la capacidad de dar a conocer a sus compañeros aspectos personales a través de la implementación de las TIC, dejando un poco de lado interacciones que no se relacionaban con el contenido y con la construcción de sus historias.

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

La tabla 6 muestra los usos que se encontraron con respecto a la categoría “relato digital como instrumento mediador de la actividad conjunta desplegada en la realización de la tarea”.

Tabla 5. Relato digital como instrumento mediador de la actividad conjunta desplegada en la realización de la tarea.

Categoría de uso	Criterios de uso	Total planeado	Total ejecutado	Dif.	% Dif.
-------------------------	-------------------------	-----------------------	------------------------	-------------	---------------

¹¹⁰ 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/de>

Relato digital como instrumento mediador de la actividad conjunta desplegada en la realización de la tarea	Auxiliares o amplificadores de determinadas actuaciones del profesor	5	34	-29
	Auxiliares o amplificadores de determinadas actuaciones del estudiante.	12	52	-40
	Realizar seguimiento.	5	4	1
	Apoyo para el desarrollo de las actividades y de los productos	13	49	-36

El relato digital como instrumento mediador de la actividad conjunta desplegada en la realización de la tarea tuvo mayor representatividad en las actividades que se ejecutaron que en aquellas que fueron planeadas, viéndose reflejada en el criterio de uso auxiliares o amplificadores de determinadas actuaciones del estudiante.

Por su parte el criterio apoyo para el desarrollo de las actividades y de los productos corresponde al segundo más utilizado en esta categoría en la que los estudiantes por medio del correo electrónico se comunicaban permanentemente con la docente para resolver inquietudes que se tenían con la realización de una tarea, lo cual tiene relación con lo afirmado por Marquéz¹¹¹ acerca de que las TIC facilitan la comunicación entre los seres humanos, mediante la transferencia de información y el envío de mensajes expresando en este caso dudas que se tenían sobre las actividades.

En lo referente a los auxiliares o amplificadores de determinadas actuaciones del estudiante se puede decir que estos realizaron diferentes acciones que les

¹¹¹ ¹¹¹ MARQUÉZ Graells Pere, Las TIC y sus aportaciones a la sociedad, [Citado el30-05-2016]. En línea Disponible en: <http://goo.gl/MgL3Hq>

permitieron avanzar en sus procesos, cumpliendo con una de las características que plantean Castell y Adell¹¹² de la estrategia PLE donde se posibilitó el intercambio de conocimientos entre los estudiantes a través de la reciprocidad de información y retroalimentación como se puede evidenciar en la siguiente figura.

	Nº1	Nº2	guion técnico	planes	edición imagen	Relato
Nah	+	+		+	+	+
Maria Jose	X	X		+		+
Alondra Escobedo	+	+	+	+	+	+

	Nº1	Nº2	guion técnico	planes	Relato	Fotos
Juan Jose	X	+		X	(+)	+
Simon	X	+		+		+
Piero Vilano	X	+		X		+

	guion técnico	planes	Fotos
Luisa	✓	✓	+
Sofia	✓	✓	✓

	guion técnico	edición imagen
Andrés Felipe		X

Figura 4. Apoyo estudiantes.

Por otro lado los auxiliares o amplificadores de determinadas actuaciones del profesor se vieron reflejadas más en las intervenciones que en las planeación didáctica, cabe mencionar que el docente actúa según las necesidades que presenten los estudiantes, a partir del uso de diferentes materiales que apoyen su actuar, siendo esenciales para la explicación de contenidos y la realización de actividades.

En último lugar se encuentra: realizar seguimiento que aunque no se presentó constantemente en el salón de clase por las condiciones de tiempo con las que se contaban, se puede decir que la docente utilizó para suplir este aspecto estrategias pedagógicas que no estaban planeadas con el fin de realizar un apoyo fuera del aula, conviene enfatizar que un docente no solo realiza seguimiento del avance de los estudiantes con aquello que observa dentro del

¹¹² CASTAÑEDA, L; ADELL, J. Entornos personales de aprendizaje: claves para el ecosistema educativo en red. Alcoy: Marfil, 2013. Citado el30-05-2016]. En línea Disponible en: <http://www.um.es/ple/libro/>

aula, sino también apoyándose de otros instrumentos como las fichas de trabajo enviadas a través del correo electrónico que fueron esenciales para identificar la necesidad de diferentes ayudas para cumplir con las actividades propuestas.

A partir de lo anterior Díaz Barriga¹¹³ expresa que los profesores y los estudiantes utilizan las TIC para hacer más eficiente lo que tradicionalmente han venido haciendo, en este caso las dificultades presentadas permitieron emplear las TIC de tal forma que las revisiones y las inquietudes a través de la resolución de tareas se hicieran a través de la red.

6.4 Análisis de los relatos digitales

La tabla 7 muestra las características que se tuvieron en cuenta para la evaluación de los relatos digitales elaborados por los estudiantes durante el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Tabla 6. Productos finales y escritos de la historia digital

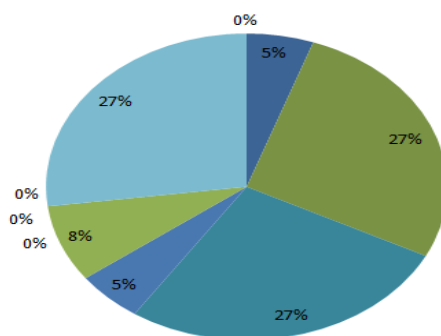
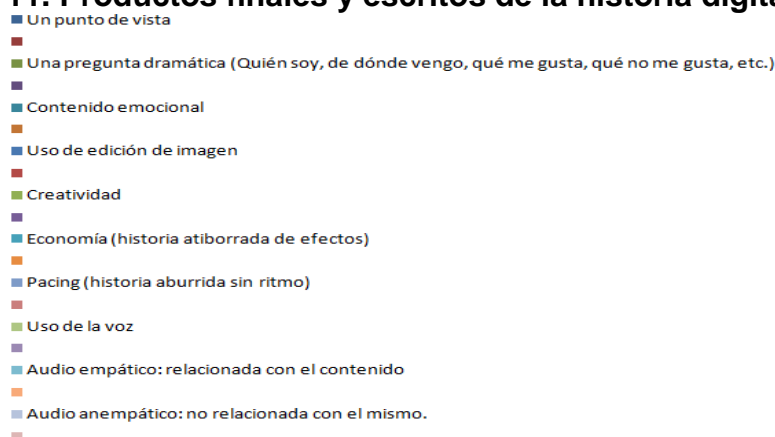
Características	Total	Porcentaje
Un punto de vista	2	5,4
Una pregunta dramática (Quién soy, de dónde vengo, qué me gusta, qué no me gusta, etc.)	10	27,0
Contenido emocional	10	27,0
Uso de edición de imagen	2	5,4
Creatividad	3	8,1
Economía (historia atiborrada de efectos)	0	0
Pacing (historia aburrida sin ritmo)	0	0

¹¹³ FRIDA DÍAZ BARRIGA. UNAM, MÉXICO. Metas educativas 2021. , [Citado el30-05-2016]. En línea Disponible en: <http://www.oei.es/metas2021/expertos02.htm> 24/08/2015

Uso de la voz	0	0
Audio empático: relacionada con el contenido	10	27,0
Audio anempático: no relacionada con el mismo.	0	0
Total	37	100

En la tabla 7, se muestran las categorías que corresponden al análisis de los productos finales y escritos de la historia digital, continuación se muestra en la Gráfica 11 la proporción hallada en cada una de las categorías.

Gráfica 11. Productos finales y escritos de la historia digital



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

Durante el proceso que llevaron a cabo los estudiantes se potenciaron diferentes habilidades cognitivas a través de la transmisión de contenidos

desde un lenguaje audiovisual, afirmando lo expresado por Bartolome¹¹⁴ sobre los medios audiovisuales como una herramienta que muestra de forma fragmentada diferentes sucesos que despiertan en los estudiantes un interés por aprender.

Cabe resaltar que a pesar que se contaba con poco tiempo para las intervenciones, los estudiantes consultaban fuera del aula para poder construir su relato digital, en este sentido Coll¹¹⁵ plantea que el aprendizaje no depende únicamente de lo que el estudiante pueda aprender en la escuela, el docente explica un contenido y el estudiante tiene la posibilidad de ampliar el conocimiento a partir de diferentes recursos tecnológicos multimedia.

Los resultados arrojaron que el porcentaje más alto lo tuvieron tres categorías con un 27%: una pregunta dramática, contenido emocional y banda sonora (audio empático) los cuales cumplen con tres de los elementos del modelo construido por Lambert¹¹⁶ para la creación de relatos digitales.

En un segundo lugar aparece con un 8% la categoría creatividad, que si bien no está en el modelo elaborado por Lambert¹¹⁷, si hay una correlación entre el elemento de estimulación ya que a partir de la creatividad que tenga un relato digital ayudará a estimular y a mantener el interés de la audiencia.

En un tercer lugar se encuentran las categorías un punto de vista y uso de edición de imagen con un 5 %, las cuales también pertenecen a los elementos propuestos por el autor antes mencionado, y donde la primera de estas se

¹¹⁴ BARTOLOMÉ. Antonio. El lenguaje audiovisual. Barcelona: 2005. P. 3. [Citado el 25-05-2016]. Disponible en <<http://goo.gl/W00LYD>>

¹¹⁵ COLL Op. Cit.

¹¹⁶ 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 26-05-2016]. Disponible en: <<http://ilta.ie/2011/02/test-content/>>

¹¹⁷ Ibíd.

evidenció en las diferentes historias permitiendo que el público se acercara a través de las experiencias contadas en primera persona.

Con relación a la edición de imagen, mencionada se puede decir que la utilización de editores de imágenes no se vio de forma notoria en los relatos digitales presentados, además la herramienta PIXLR fue un poco difícil abordarla con los estudiantes a causa de la complejidad de esta en relación a otro tipo de editores de imágenes que ellos manejan.

Como se muestra en la gráfica 11 cuatro categorías aparecen con un 0%, de las cuales la economía, pacing y audio anempático con este resultado resultan ser aspectos positivos para la evaluación del relato digital porque dan cuenta del reconocimiento de la finalidad que tenían la elaboración de sus historias, la cuarta categoría uso de la voz tampoco se vio reflejada en el trabajo elaborado por los estudiantes que si bien como menciona Lambert¹¹⁸ es uno de los elementos más esenciales que contribuyen a la eficacia de la narrativa digital, también se puede decir que los estudiantes a partir de sus propias decisiones consideraron que elementos utilizar en la elaboración de las historias digitales.

A partir de lo anterior y como lo mencionan Rodríguez y Londoño¹¹⁹ los relatos siempre son de sus autores y se deben respetar, el docente orienta para que se dé el conocimiento de herramientas tecnologías y el estudiante tiene autonomía en las actividades que realiza.

Finalmente en la edición de video en la producción de los relatos digitales, los estudiantes se motivaron por buscar otras herramientas que ayudarán en este proceso, es por esto que a partir de los aspectos potencializadores de aprendizaje del triángulo interactivo que plantea Coll¹²⁰, la hipermedia facilitó la autonomía, la exploración y la indagación por parte del aprendiz.

¹¹⁸ Ibid.

¹¹⁹ RODRÍGUEZ ILLERA, José Luis & LONDOÑO, Gloria (2009). Los relatos digitales y su interés educativo. In Educação, Formação & Tecnologias; vol.2 (1); pp. 5-18, Maio de 2009, disponible URL: <http://eft.educom.pt>.

¹²⁰ COLL. Op. Cit.

En conclusión, desde la organización y planificación de contenidos se evidencia un menor porcentaje tanto en los usos planeados como en los ejecutados sin embargo se considera que estas acciones son fundamentales para el desarrollo de las actividades, ya que si el docente tiene claros los contenidos a trabajar, podrá favorecer la apropiación, el manejo de contenidos y herramientas tecnológicas por parte de los estudiantes.

7 CONCLUSIONES

Una vez finalizado el proceso investigativo encaminado hacia la comprensión de los usos reales del relato digital en una experiencia de enseñanza y aprendizaje en la Fundación Liceo Inglés, se hace necesario aludir a los aspectos cruciales encontrados desde el análisis de cada uno de los objetivos específicos de la presente investigación.

Identificación y descripción de los usos planeados

- La identificación y descripción de los usos planeados permiten concluir que el relato digital en un principio fue visualizado como un instrumento mediador entre el profesor y estudiantes o entre los estudiantes en donde se establecieron intercambios comunicativos relacionados o no con el contenido permitiendo la adquisición de un aprendizaje significativo lo que se relaciona con el enfoque socio-constructivista propuesto por Vygotsky en donde a partir de la interacción social y cultural se construye el conocimiento.
- El uso de editores de texto, de video, de imágenes y el acceso a contenidos multimedia e información fueron aspectos que se incluyeron dentro del relato digital como instrumento mediador entre los estudiantes y el contenido, ya que estos les permitirían explorar diferentes herramientas tecnológicas por medio de dinámicas de innovación que posibilitarían la construcción de nuevos aprendizajes entorno a nuevos usos educativos de aplicaciones digitales, partiendo de vivencias reales.

Atendiendo a las anteriores conclusiones se evidencia que en la planeación de la unidad didáctica del relato digital se le dio gran relevancia a las interacciones comunicativas entre docente y estudiantes alrededor de los contenidos a la vez que se apropiaban del uso de aplicaciones digitales, información y contenidos multimedia que permitían el acercamiento al conocimiento.

Identificación y descripción de los usos ejecutados

- Alrededor de la identificación y descripción de los usos ejecutados se observa un énfasis mayor en la categoría el relato digital como instrumento mediador entre profesor y estudiantes o entre los estudiantes, dándose gran importancia a dos de los criterios de uso que se refieren a los intercambios comunicativos que surgieron entre los mismos con relación al contenido, reafirmando lo expuesto por Coll¹²¹ desde triángulo didáctico donde se resalta la importancia de las interacciones que surgen entre docente, estudiantes y contenido para construir el aprendizaje.
- Cabe resaltar que el relato digital como instrumento mediador entre los estudiantes y el contenido se presentó con reiteración por medio del uso de aplicaciones digitales y el acceso a contenidos de aprendizaje, lo cual como ya se ha mencionado anteriormente permitió el acceso al conocimiento por parte de los estudiantes mediante el apoyo de la docente.
- A través del uso de presentaciones, materiales audiovisuales e intercambio de información, se produjo un apoyo de la docente de acuerdo con las necesidades y el avance de los estudiantes en relación al dominio del contenido, emergiendo interacciones dentro y fuera del aula por medio del correo electrónico para la culminación de las tarea, evidenciándose la utilidad del modelo 1 a 1 propuesto por la OEI que es adoptado por la Fundación Liceo Ingles.

Desde esta experiencia se encontró que el mayor uso ejecutado que se le dio al relato digital fue como un instrumento mediador para la apropiación de los contenidos, donde el uso de las herramientas tecnológicas, contenidos multimedia y el modelo adoptado por la institución ayudaron a la apropiación del conocimiento.

Contraste de los usos planeados y ejecutados

¹²¹ Ibíd.

- La elaboración y organización de contenidos para la creación del relato digital fueron tenidos en cuenta como instrumentos mediadores entre los profesores y el contenido tanto en la fase inicial como en la ejecución de la unidad didáctica y en los cuales se visualiza la misma proporción entre la gestión de contenidos y la planificación de actividades, ya que se hace indispensable que el docente tenga conocimiento tanto del manejo de las herramientas tecnológicas a utilizar como de los contenidos que pretende que sus estudiantes apropien.
- En el proceso de identificación y descripción de los usos planeados y ejecutados, el relato digital como instrumento mediador entre el profesor y estudiantes o entre los estudiantes obtuvo un mayor porcentaje las interacciones relacionadas con el contenido, por otro lado dentro de esta misma categoría se encuentran los intercambios comunicativos no relacionados con el contenido y cuyo porcentaje refleja que estas interacciones no se desarrollaron en gran medida, aun cuando estas son de gran importancia ya que como lo expone Coll¹²² las interacciones deben girar en torno a una actividad conjunta donde el estudiante avance más allá del aspecto académico y logre compartir otro tipo de experiencias.

En esta contrastación se observa que al tener organizados y claros los contenidos a enseñar, se logran propiciar interacciones entre docente y estudiantes que les permiten la apropiación y manejo de los contenidos enseñados.

Conclusión final

A largo del proceso de identificación, descripción y contrastación de los usos planeados y ejecutados del relato digital, se pudieron evidenciar con una mayor relevancia los criterios referidos a instrumentos mediadores entre la docente y estudiantes para la construcción de conocimiento, ya que se realizaron intercambios comunicativos que permitieron la apropiación del conocimiento; lo cual también fue posible debido a que con anterioridad de

¹²² Ibíd.

organizaban estos contenidos y al momento de la ejecución se tenía el dominio de los mismos.

Así mismo estas interacciones tuvieron mayor impacto puesto que en las intervenciones pedagógicas se identificó que los estudiantes no contaban con conocimientos de algunas aplicaciones digitales utilizadas, lo que llevó a dar más explicaciones con la ayuda del modelo 1 a 1 que permitió el apoyo por parte de la docente para la realización y cumplimiento de tareas, dentro y fuera del aula.

Por otro lado se muestra que las interacciones relacionadas con el aspecto afectivo no tuvieron una mayor incidencia en el proceso de enseñanza y aprendizaje debido a que inicialmente no se describieron ampliamente, además dentro del aula no surgieron dificultades que necesitaran de una intervención de esta índole y finalmente para la aplicación de la unidad didáctica el tiempo con el que se contaba era escaso, aspectos que deben mejorarse ya que de acuerdo a los planteamientos de Coll¹²³ anteriormente mencionados, las relaciones afectivas influyen en los procesos de aprendizaje.

¹²³ Ibíd.

8 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.%20politicas/LaSociedadRed_Manuel_Castellsl.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://educrea.cl/las-tics-en-el-ambito-educativo/> 24/08/2015

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

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

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

GREGORI-SIGNES, C. y PENNOCK-SPECK, B. (2012). Digital storytelling as a genre of mediatized selfrepresentations: an introduction. Digital Education Review, 22,1-8. Recuperado de <http://greav.ub.edu/der>

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

LAMBERT, 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].

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

Recursos Educativos Abiertos. [en línea]. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. UNESCO.[Citado el 24/08/2015].

Disponible desde: <http://www.unesco.org/new/es/communication-and-information/access-to-knowledge/open-educational-resources/>

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

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

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

Series guía nº 30, orientaciones generales para la educación en tecnología, [en línea]. Disponible en http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-160915_archivo_pdf.pdf [citado el 05-09-2015].

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

SMORTI, Andrea. Concept development in childhood: logical and narrative aspects. Paper presented at IInd conference for sociocultural research Vygotski-Piaget [citado el 15 de octubre de 2015]. Disponible en: http://www.educazione.it/public/EJSP%204-2_1.pdf.

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

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

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

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

9 ANEXOS

Cuestionario conocimientos previos estudiantes.



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA
DEPARTAMENTO DE PSICOPEDAGOGÍA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL
USOS REALES DE LOS RELATOS DIGITALES



Preguntas orientadas a indagar los conocimientos previos acerca de la creación de relatos digitales.

Género: Femenino _____ Masculino _____

Edad: 6 a 8 _____ 9 a 10 _____ 11 a 12 _____

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

USO DE HERRAMIENTAS

PREGUNTAS	JUSTIFICACIÓN
¿Sabes prender el computador?	Describe el proceso
¿Usas el computador frecuentemente?	¿Para qué actividades?
¿Sabes usar Microsoft Word?	¿Cómo y para que los usas?
¿Alguna vez has usado Movie Maker?	¿Para qué sirve?

USO DE INTERNET	
PREGUNTAS	JUSTIFICACIÓN
¿Sabes buscar información e imágenes en la web?	Describe el proceso

¿Tienes alguna cuenta en una red social o un correo electrónico?	¿Cuál?
¿Sabes para que sirve YouTube?	¿Cómo y para qué lo usas?

Cuestionario expectativas estudiantes



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA
DEPARTAMENTO DE PSICOPEDAGOGÍA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL
USOS REALES DE LOS RELATOS DIGITALES



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

Género: Femenino _____ Masculino _____

Edad: 6 a 8 _____ 9 a 10 _____ 11 a 12 _____

1. ¿Qué te gustaría contar sobre tu vida?

2. ¿Cómo te gustaría contarla?

3. ¿A qué personas te gustaría mostrarla .

4. ¿que 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 inicial docente



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA
DEPARTAMENTO DE PSICOPEDAGOGÍA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL
USOS REALES DE LOS RELATOS DIGITALES



Preguntas orientadas a indagar las expectativas de el/la docente acerca de la creación de relatos digitales.

Género: Femenino _____ Masculino _____

Rangos de edad: 18 a 20 _____ 21 a 25 _____ 25 a 30 _____
30 en adelante _____

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 final estudiantes



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA
DEPARTAMENTO DE PSICOPEDAGOGÍA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL
USOS REALES DE LOS RELATOS DIGITALES



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

Género: Femenino _____ Masculino _____

Rangos de edad: 6 a 8 _____ 9 a 10 _____ 11 a 12 _____

1. ¿Qué 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 docente



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA
DEPARTAMENTO DE PSICOPEDAGOGÍA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL
USOS REALES DE LOS RELATOS DIGITALES



Preguntas orientadas a indagar el cumplimiento de las expectativas de el/la docente acerca de la creación de relatos digitales.

Género: Femenino _____ Masculino _____

Rangos de edad: 18 a 20 _____ 21 a 25 _____ 25 a 30 _____
31 en adelante _____

1. ¿Se cumplieron las expectativas durante el proceso de aplicación de la unidad didáctica SI ___ NO___ ¿Cómo las evidenció?

2. ¿Cuáles fueron las mayores dificultades en la aplicación de la unidad didáctica?

3. ¿Siente que su práctica pedagógica tuvo aprendizajes significativos con la implementación de la unidad? ¿Por qué?

4. ¿Qué transformaciones evidenció en los(as) estudiantes luego de la implementación de la unidad?

5. ¿Qué le aporta a la narración el trabajar con relatos digitales?

6. ¿Recomendaría el uso de los relatos digitales a otros docentes para implementarlos en sus prácticas pedagógicas?

UNIDAD DIDÁCTICA



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



Docentes en formación:

Yorfanny González

Lina Marcela Parra

Lina María Patiño

UNIDAD DIDÁCTICA EL RELATO DIGITAL

La presente unidad didáctica está basada en el enfoque pedagógico socio-constructivista planteado por Lev Vlgotsky, el cual expone que “El conocimiento es un producto de la interacción social y de la cultura”¹²⁴ por lo que se pretende a través de las diferentes intervenciones pedagógicas favorecer la apertura de un ambiente participativo, donde el estudiante sea el protagonista de su propio aprendizaje a partir de la interacción conjunta con su pares y los andamiajes que le proporciona el docente.

De acuerdo con lo anterior, se busca el desarrollo de habilidades, competencias y actitudes en los estudiantes, en torno a la elaboración de un texto narrativo hasta la presentación final del relato digital; poniendo en juego los conocimientos previos y saberes adquiridos a lo largo del proceso, logrando un aprendizaje significativo.

COMPETENCIAS

- Define y comprende los elementos y tipos del relato digital para su implementación en la creación de una historia personal.
- Identifica las partes de un texto narrativo para la creación de un relato digital.

¹²⁴LEV, Vygotsky. La Psicología de Aprendizaje del Enfoque Constructivista. Pág. 1-3. Citado el 23 de noviembre del 2015. Disponible en:
http://www.tochtli.fisica.uson.mx/educacion/la_psicologia%20de_aprendizaje_digital.htm

- Construye un guión técnico teniendo en cuenta los elementos constitutivos de un texto narrativo para la creación de un relato digital.
- Usa lenguaje audiovisual y planos audiovisuales para la elaboración del guión técnico.
- Elabora el relato digital y el guión técnico por medio del uso de Microsoft Word.
- Utiliza las herramientas PIXLR y Movie Maker para la edición de imágenes y videos.
- Diseña y produce un relato digital teniendo en cuenta los conocimientos adquiridos para su presentación final.

ESTÁNDARES

- Produzco textos escritos que responden a diversas necesidades comunicativas y que siguen un procedimiento estratégico para su elaboración.
- Caracterizo el funcionamiento de algunos códigos no verbales con miras a su uso en situaciones comunicativas auténticas.
- Conozco y analizo los elementos, roles, relaciones y reglas básicas de comunicación para inferir las intenciones y expectativas de mis interlocutores y hacer más eficaces mis procesos comunicativos.¹²⁵

OBJETIVOS GENERALES

Conceptuales

- Definir y explicar el relato digital teniendo en cuenta sus características mediante la búsqueda de información, favoreciendo la construcción grupal de este concepto.
- Comprender el texto narrativo teniendo en cuenta sus componentes por medio de diferentes actividades contribuyendo a la interiorización de este concepto.

Procedimentales

- Producir una historia personal con la ayuda de las TIC obteniendo como resultado un relato digital.
- utilizar diferentes herramientas y aplicaciones mediante su exploración en la creación el relato digital.

Actitudinales

¹²⁵ MEN. En: Estándares básicos de competencias del lenguaje.pag 17- 45.citado el 23 de noviembre del 2015.disponible en: http://www.mineducacion.gov.co/1621/articulos-116042_archivo_pdf1.pdf

- Compartir emociones y vivencias mediante la exposición de estas valorando los relatos propios y los de los demás.
- Participar activamente en todas las actividades propuestas mediante la interacción, enriqueciendo el proceso práctico hacia la construcción de conocimientos para la elaboración del relato digital.

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Teniendo en cuenta que el trabajo docente, se desarrolla en un grupo heterogéneo de alumnos, donde estos tienen diferentes necesidades de aprendizaje, se propone atender a la diversidad de la siguiente manera:

Población con problemas de atención: considerando que en la realización de las actividades propuestas es necesario tener una atención y concentración permanentes para poder llevar a cabo el paso a paso de todos los procesos que se ejecutarán y para facilitar la inclusión de este tipo de población, se utilizarán diferentes pautas de manejo para garantizar la adquisición de conocimiento de todos los niños en el aula.

Se realizará una comunicación permanente con estos niños, de tal manera que las docentes puedan identificar aquellos procesos en los que el niño necesita más orientación para alcanzar los objetivos propuestos. Por otro lado es fundamental que el niño o niña se encuentre ubicado en un lugar cercano a las docentes ya que se podrá observar permanentemente las tareas que realice.

De igual manera la información o consignas que las docentes deseen transmitir serán claras y precisas explicando las actividades paso por paso. Si es necesario repetir o repasar la información, se hará de manera individual teniendo en cuenta que el contacto visual será esencial; además de esto se pedirá al estudiante que explique lo que debe realizar para confirmar que ha comprendido las instrucciones o indicaciones de las tareas a realizar. Estas indicaciones se darán de forma verbal pero también escritas en “mi amiga la libreta que me acuerda” donde estarán las instrucciones de todas las actividades para que sea consultada en caso de algún olvido.

Población con discapacidad auditiva: para facilitar su inclusión en los procesos de enseñanza y aprendizaje durante la elaboración del relato digital, se contará con el acompañamiento de un intérprete con conocimiento del español y del lenguaje de señas colombiano, el cual le indicará al estudiante los procedimientos que debe llevar a cabo en la elaboración del relato digital.

De igual manera el proceso llevado a cabo será más flexible, facilitándole más tiempo para el cumplimiento de sus tareas y con apoyos visuales que le permitan la comprensión de las temáticas abordadas; garantizando la igualdad al acceso del conocimiento.

Por otra parte durante el desarrollo de las diferentes sesiones de la presente unidad didáctica se tendrá en cuenta lo planteado por Jordy Adell¹²⁶ 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.

¹²⁶ADELL, Jordy. TPACK modelo pedagógico. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=wnwmWNtEoUs>

TEMPORIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN

Tiempo	Tema	Actividad	Herramienta	Objetivos
1 sesión	Contextualización y aplicación de instrumentos iniciales.	<p>Se propiciará un primer acercamiento de las docentes hacia los niños mediante la actividad rompe hielo: “Conociéndonos” la cual consiste en formar diferentes subgrupos indicándole a los estudiantes que se organicen de acuerdo con las siguientes categorías:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estudiantes cuyos nombres comiencen con una misma letra inicial. • Orden de estatura. • Numero de hermanos y • Mes de nacimiento. <p>Una vez que los alumnos hayan organizado todos los grupos, las docentes les piden que formen un círculo en el suelo, para que lanzándose una pequeña pelota se presenten y el niño que la reciba diga su nombre y como se sintió durante la realización de la actividad anterior o si pudo conocer algo nuevo de sus amigos. Hecho esto las docentes proceden a contarles a los niños de manera general acerca de las actividades que se realizaran durante el desarrollo de la unidad didáctica y cuáles son los objetivos que se tienen para la realización de la misma, procurando generarles interés y motivación por empezar las sesiones.</p>	<p>Pelota.</p> <p>Equipos informáticos</p> <p>Acceso a internet.</p> <p>Microsoft Word.</p> <p>Edmodo.</p> <p>Cuestionarios.</p>	<p>Propiciar un espacio de integración entre las docentes y los estudiantes a través de la actividad ¡conociéndonos! generando un clima de confianza y acercamiento entre estos.</p> <p>Indagar los conocimientos previos y las expectativas de los estudiantes mediante un cuestionario con el fin de determinar los saberes y conceptos que poseen al inicio de</p>

		<p>A continuación dan lugar a la realización de dos cuestionarios por parte de los estudiantes sobre los conocimientos y expectativas previas que tienen acerca de la unidad didáctica mediante la utilización de la plataforma de Edmodo. Para esto las docentes le indicaran a los niños como crear y acceder a esta aplicación mediante el código que ellas les suministrarán, y el uso que le darán en la clase como es subir sus tareas o en este caso los cuestionarios resueltos que deberán realizar primero en Microsoft Word y posteriormente subirlos a Edmodo (en el apartado designado para los ejercicios de clase) según las indicaciones suministradas por las docentes y el apoyo de sus compañeros.</p> <p>Finalmente las docentes agradecen a los niños su disposición y colaboración y se despiden a la espera del próximo reencuentro.</p>		la unidad didáctica.
2 Sesión	Relato digital	<p>Para dar inicio a esta sesión, las docentes procederán a realizar la indagación de conocimientos previos de los estudiantes, para lo cual realizarán las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué es un relato? • ¿Qué características tiene un relato? 	<p>Plataforma Edmodo</p> <p>“Relato Digital Personal...Volar”</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=HB1T5_By5EU</p> <p>Ficha de Trabajo N° 1</p> <p>“Observando y</p>	Reconocer las características que conforman un relato digital a través de la observación de videos y resolución de una ficha de trabajo

		<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué es un relato digital? • ¿Qué tipos de relato digital existen? • ¿Por qué está conformado un relato digital? • Resueltas estas preguntas y teniendo conocimiento de esas ideas previas de los estudiantes, las docentes pasarán a proyectar la historia digital “Relato Digital Personal...Volar” (Ver anexo 1) finalizado el video, procederán a generar un debate con los estudiantes a partir de preguntas como: <ul style="list-style-type: none"> • ¿De qué trataba la historia? • ¿Qué quería darnos a conocer el autor del relato digital? • ¿De qué estaba compuesto el video? • ¿Qué emociones les genera el ver este video? • Se escucharán las respuestas y las docentes indicarán que de manera individual, busquen ellos un relato digital que sea de su interés y lo observen. Cuando culminen de observar dicho video, las docentes procederán a realizar las preguntas que realizaron con anterioridad; pero al mismo tiempo 	diferenciando”	evidenciando los conocimientos adquiridos para la construcción de su propio relato digital.
--	--	--	----------------	---

		<p>generarán otras preguntas como:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿En qué se parecen esos dos relatos digitales? • ¿En qué se diferencian los dos relatos digitales? • ¿Con cuales elementos cuentan estos dos relatos digitales? <p>Al finalizar este diálogo, las docentes indicarán a los estudiantes que ingresen a la plataforma de Edmodo en la cual encontrarán una Ficha de trabajo N° 1 Observando y diferenciando (Ver anexo 2), la cual deben resolver de acuerdo con la siguiente consigna.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observados los dos videos, el proporcionado por las docentes y el elegido por ustedes, ahora van a resolver la ficha de trabajo en la cual deben ubicar el nombre del video, cuál era el tema del que hablaba el autor, que características o elementos tenía dicho video. Cuando culminen esta ficha de trabajo, deberán subirla a la plataforma de Edmodo. <p>Publicadas las fichas de trabajo en la plataforma se</p>		
--	--	--	--	--

		<p>procederá a la socialización de las mismas, proyectándolas por medio del Video Beam para que todos los estudiantes puedan observar el trabajo realizado por sus compañeros, de igual manera se realizarán preguntas como :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ¿Qué le gustó de ese video? ● ¿Por qué eligió dicho relato digital? ● ¿Cómo lograron identificar las características o elementos de esos relatos digitales? ● ¿Estos relatos digitales sobre qué trataban? <p>Todos los estudiantes participaran en la respuesta de estas preguntas; dado el caso en que varios niños hayan visto el mismo video, podrán retroalimentar las ideas y percepciones de sus compañeros.</p> <p>Al culminar esta actividad, las docentes procederán a explicar a los estudiantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Como ya saben que elementos tiene el relato digital y cuál era la intención del autor del video, ahora pensemos cuales deben ser los pasos a seguir para la creación de su propio 		
--	--	---	--	--

		<p>relato digital. ¿Qué debería tener? ¿Qué les gustaría contar? ¿Quieren que sea divertido? ¿Cómo harían para que este fuera diferente? ¿Para poder realizar un relato que se debe tener en cuenta?</p> <p>Se escuchará las ideas de los pasos que los estudiantes consideran importantes para la creación de su relato digital, estas ideas serán complementadas con los conocimientos de las docentes y serán publicadas en la plataforma de Edmodo para que los estudiantes tengan control de los tips que deben seguir para lograr el buen desarrollo de su relato digital.</p> <p>Para finalizar la jornada, las docentes procederán a retomar las preguntas iniciales, indicando a los estudiantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● con base en los videos y la socialización de las fichas pueden dar respuesta a las preguntas formuladas al inicio de la sesión: <ul style="list-style-type: none"> ● ¿Qué características tiene un relato? ● ¿Qué es un relato digital? ● ¿Qué tipos de relato digital existen? 		
--	--	--	--	--

		<ul style="list-style-type: none"> • ¿Por qué está conformado un relato digital? • ¿Para qué sirve un relato digital? <p>Culminada la socialización de las fichas y establecido el plan a seguir en la elaboración del relato digital, se procederá al cierre de la sesión.</p>		
3 sesión	Texto narrativo	<p>Para llevar a cabo esta sesión, las docentes iniciarán con el reconocimiento de los conocimientos previos de los estudiantes acerca de qué es un texto narrativo; esto se realizará a través de las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué es un texto narrativo? • ¿Cuáles son los elementos del texto narrativo? • ¿Qué tipos de texto narrativo existen? • ¿Cómo se construye un texto narrativo? <p>Resueltas estas preguntas de conocimientos previos, las docentes indicarán a los estudiantes que se ubiquen en diferentes subgrupos, a los cuales les asignan un número para la realización de la siguiente actividad:</p>	<p>Plataforma Edmodo</p> <p>Fragmentos de textos narrativos.</p> <p>Ficha de trabajo trabajo N° 2 “Tipos de textos narrativos”</p>	<p>Distinguir las características y tipos de texto por medio de la organización y establecimiento de relaciones entre fragmentos de textos y tipos de texto narrativos para lograr redactar un texto narrativo.</p>

		<ul style="list-style-type: none"> ● Organizados en subgrupos, deben ingresar a la plataforma de Edmodo, en la cual encontrarán diferentes textos narrativos (Ver anexo 3) uno para cada grupo y el cual deben organizar de acuerdo con el orden que debe seguir el texto narrativo, cuando lo tengan organizado deben subirlo a la plataforma de Edmodo. <p>Seguido a esto, las docentes procederán a proyectar la organización de los diferentes textos; a partir de la socialización de estos, las docentes realizarán preguntas tales como:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ¿Cuál es el orden que debe tener el texto narrativo? ● ¿De cuáles elementos está compuesta el texto narrativo? ● El texto narrativo que debieron organizar, ¿Qué tipo de texto narrativo es? <p>Escucharán las respuestas y dependiendo de las mismas indicarán a los estudiantes que busquen en la red, qué tipos de texto narrativo existen.</p>		
--	--	--	--	--

		<p>Posteriormente, se retomará los textos organizados por los estudiantes y con base en la información que ellos consultaron, podrán en ese momento explicitar a qué tipo de texto narrativo corresponden los diferentes textos que fueron proporcionados por las docentes.</p> <p>Al culminar esta actividad, las docentes de nuevo pedirán a los estudiantes que de manera individual ingresen a la plataforma de Edmodo, y ubiquen la ficha de trabajo N° 2 “Tipos de textos narrativos”(Ver anexo 4), para la cual se les dará la siguiente instrucción</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Teniendo el conocimiento e información consultada sobre los componentes y tipos de un texto narrativo, ahora van a resolver la ficha de trabajo “Tipos de textos narrativos”, en la cual deben leer fragmentos de diferentes tipos de texto y ubicar el número del tipo de texto narrativo al cual pertenece. <p>Al culminar la ficha de trabajo, los estudiantes deben subirla a Edmodo, para proceder a su socialización por medio de preguntas como:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ¿Qué es un texto narrativo? ● ¿De qué están compuestos estos textos 		
--	--	--	--	--

		<p>narrativos?</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ¿Qué tipos de texto narrativos eran los textos? ● ¿Qué diferencian a estos textos narrativos? ● ¿Qué tienen en común los textos narrativos? ● ¿Para qué sirven los textos narrativos? <p>Resueltas estas preguntas, las docentes indicarán a los estudiantes que con base a las ideas de la sesión pasada relacionadas con los tips para la creación de un relato digital y con los conocimientos adquiridos en esta sesión sobre el texto narrativo, van a proceder a pensar sobre qué les gustaría que hablara su historia digital y posteriormente iniciar la escritura de su texto narrativo.</p> <p>Finalmente, la docente preguntará de manera general si ya tienen la idea e inicio sobre su propio relato, e indicará que suban sus avances a la plataforma y que durante el transcurso de esos días terminen de realizar la escritura de su texto narrativo y las ingresen a la plataforma.</p> <p>De igual manera, se explicará a los estudiantes que</p>		
--	--	---	--	--

		<p>en casa deben realizar la búsqueda de las imágenes que quieren que acompañe ese texto narrativo y que serán utilizadas en su historia digital y dichas imágenes también deben ser ingresadas a la plataforma de Edmodo ya que con esas se trabajará en la próxima sesión.</p> <p>Expresados los compromisos, realizada la socialización y evaluación, las docentes procederán a realizar el cierre de esta sesión.</p>		
4 sesión	<p>Lenguaje audiovisual</p> <p>Planos audiovisuales</p>	<p>Para el desarrollo de esta sesión las docentes empezarán por conocer los conocimientos previos que los niños y niñas tienen acerca del lenguaje, para esto se realizarán diferentes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué es el lenguaje? • ¿Para qué sirve el lenguaje? • ¿Qué tipos de lenguaje existen? • ¿Qué saben acerca del lenguaje audiovisual? <p>Después de que los niños y niñas respondan estas preguntas y las docentes conozcan los conocimientos previos de los niños y niñas se pasará a realizar la actividad, las docentes darán la siguiente consigna:</p> <p>Vamos a realizar la actividad “sesión fotográfica”, se dividirá el grupo en tres subgrupos, cada subgrupo estará acompañado por una docente, estas realizarán el “estudio fotográfico” a todos los niños y niñas; las</p>	<p>Ficha de trabajo N° 3 “Clasificación de Imágenes tomadas en clase”</p> <p>Ficha de trabajo N° 4 “Organiza tus imágenes según los planos”</p>	<p>Clasificar y organizar diferentes imágenes por medio de la utilización de fichas de trabajo mostrando los conocimientos adquiridos en el proceso de la clase.</p>

		<p>docentes tomarán algunas fotos, los niños y niñas posaran de cualquier manera.</p> <p>Cuando se haya realizado este proceso las docentes subirán las fotografías tomadas a Edmodo, cada grupo (según los tres subgrupos) clasificará las fotografías como ellos consideren teniendo en cuenta que las deberán organizar de tal manera que se diferencien unas con otras, ejemplo: las de solo el rostro, las del cuerpo entero etc.</p> <p>Para esto los niños trabajarán a partir de una ficha de trabajo N° 3 “clasificación de Imágenes tomadas en clase” (Ver anexo 5) que se encontrará en Edmodo, cuando los niños y niña hayan terminado con la realización de la clasificación la docente les indica que, un integrante del grupo subirá la ficha de trabajo a Edmodo para proceder con la socialización, para esto se proyectarán las fichas realizadas por los niños y se plantean las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ¿Cómo clasificaron las imágenes? ● ¿por qué creen que así debe ser? ● ¿Cómo hicieron para ponerse de acuerdo en la clasificación? <p>Después de la socialización de la actividad la docente pasará a explicar el tema de los planos fotográficos, para esto se mostrarán algunas imágenes y videos</p>		
--	--	---	--	--

		<p>que representarán estos planos.</p> <p>Finalizado el proceso explicativo y teniendo en cuenta que todos los niños y niñas hayan comprendido la docente dará la siguiente consigna:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Ahora entrarán a Edmodo y descargarán la ficha de trabajo N° 4 “organiza tus imágenes según los planos” (Ver anexo 6) al igual que todas las imágenes que utilizarán para el relato digital y a partir de la explicación de los planos fotográficos deberán organizar estas imágenes en la ficha de trabajo. ● En la primera casilla ubicarán las imágenes que van a utilizar, en la segunda escribirán el tipo de plano al que perteneces y en la tercera escribirán el texto que desean que acompañe dicha imagen; para finalmente tener su guión técnico. <p>Las docentes observarán el trabajo que realizan los niños y niñas atendiendo a inquietudes que se puedan presentar.</p> <p>Cuando los niños y las niñas terminen con la actividad subirán el trabajo realizado a Edmodo, se dará paso a</p>		
--	--	---	--	--

		<p>la socialización de la sesión, para esto se realizarán las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Para qué tomamos las fotografías? • ¿Qué hicimos con estas? • ¿Qué aprendimos? • ¿Después de esto que más hicimos? • A partir de todo esto entonces ¿Qué aprendimos el día de hoy? <p>Finalizada esta socialización y evaluación de la clase se dará cierre a la sesión.</p>		
5 sesión	Edición de imagen	<p>Para dar inicio a la jornada se establecen unas preguntas para conocer los conocimientos previos de los niños y niñas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Saben ustedes que es editar una imagen? • ¿Para qué creen que esto se hace? • ¿Conocen algún programa o herramienta que sirva para editar imágenes? <p>Cuando los niños y niñas respondan estas preguntas y las docentes conozcan los conocimientos previos que ellos tienen acerca del tema del día se dará paso a la realización de las actividades propuestas</p>	<p>Imágenes</p> <p>PIXRL</p> <p>Ficha de trabajo N° 5 “Antes y después”</p>	<p>Editar diferentes imágenes a partir de la herramienta PIXRL y elaboración de fichas de trabajo avanzando en el proceso de creación del relato digital.</p>

		<p>Las docentes le pedirán a los niños y niñas que ingresen a Edmodo y descarguen las imágenes propuestas para las actividades que se realizarán (Ver anexo 7) Con estas actividades se explicará el paso a paso de la utilización de la herramienta PIXRL teniendo en cuenta que cada explicación de esta herramienta se trabajará a partir de las diferentes imágenes que se descargarán.</p> <p>Cuando la docente haya terminado con la explicación y los niños y niñas hayan tenido claro el proceso de edición de imagen se realizará la siguiente actividad a partir de la siguiente consigna</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ya que saben cómo se maneja esta herramienta cada uno escogerá una imagen “propia”, es decir una imagen de las que cada uno haya traído para utilizar en la elaboración del relato digital y realizará la ficha de trabajo N° 5 “Antes y después” (Ver anexo 8) que se encuentra en Edmodo y deberán descargar, en esta ficha deberán organizar las imágenes de tal manera que colocarán la imagen “inicial” (sin retoques) y pondrán las características de esta, y luego 		
--	--	---	--	--

		<p>pondrán la misma imagen pero ya editada y deberán describir aquellos cambios que realizaron.</p> <p>Las docentes observan el proceso que realizan los niños y niñas; cuando estos hayan terminado esta actividad se les indica que deberán subir a Edmodo el trabajo realizado en la clase para socializarlo, para esto se proyectarán algunos (voluntarios) y mostrarán el trabajo realizado. En esta socialización la docente realiza diferentes preguntas</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ¿Qué utilizaste para causar ese efecto? ● ¿Cómo lo hiciste? <p>Finalizado esto se pasará a la socialización de la sesión de clase</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ¿Qué hicimos el día de hoy? ● ¿Para qué lo hicimos? ● ¿Cómo lo hicimos? ● ¿Qué aprendimos? <p>Finalizada esta socialización se dará cierre a la sesión.</p>		
--	--	---	--	--

<p>6 sesión</p>	<p>Edición de video</p>	<p>Para dar inicio a esta sesión la docente partirá de los conocimientos previos de los estudiantes, para lo cual preguntará</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Alguna vez han realizado un video? • ¿Cómo han realizado el video? • ¿Qué herramientas necesitan para hacer un video? • ¿Han llegado a editar un video? • ¿Con qué herramienta se puede editar un video? <p>Escuchará las respuestas y procederá a explicar que en el computador existe la aplicación Movie Maker que sirve para editar videos, en dicha sesión empezarán a realizar su historia digital a partir de las imágenes que anteriormente han editado.</p> <p>Primeramente, las docentes mostrarán a los estudiantes la aplicación e irán explicando poco a poco la funcionalidad de cada herramienta del programa.</p> <p>Seguidamente, las docentes pedirán que descarguen en su computador las imágenes que tienen en</p>	<p>Plataforma Edmodo. Movie Maker</p>	<p>Editar un video a través de la organización de imágenes textos, efectos y sonidos en la herramienta Movie Maker avanzando y elaborando la construcción de un relato digital.</p>
------------------------	--------------------------------	--	---	---

	<p>Edmodo y que anteriormente fueron editadas y a partir de estas van a empezar a realizar el proceso de edición de video.</p> <p>Posteriormente las docentes darán las instrucciones para que los estudiantes sigan el paso a paso para el proceso de edición de video.</p> <ul style="list-style-type: none">• Van a retomar el guión técnico que realizaron en sesiones anteriores, este les dará el orden que va a tener el video.• En la herramienta Movie Maker van a ingresar una a una cada imagen y van a escribir el texto respectivo de cada una de las imágenes.• Cuando tengan sus imágenes y texto podrán experimentar con cada una de las herramientas de este programa, lo cual permitirá que le agreguen sonidos, efectos, música, etc., lo cual dará su marca personal. <p>Cada una de estas instrucciones serán explicadas y llevadas a cabo por las docentes, después los estudiantes deben seguir los mismos pasos hasta finalmente construir la edición de su video y seguir</p>		
--	--	--	--

	<p>explorando con las diferentes herramientas del programa.</p> <p>Esta clase será dedicada a la edición del video que van a presentar el día de la socialización; las docentes estarán atentas ante cualquier duda e inquietud que surja entre los estudiantes para buscar resolverlas.</p> <p>Para culminar la jornada, las docentes preguntarán a los estudiantes</p> <ul style="list-style-type: none">• ¿Qué se les dificultó de esta herramienta?• ¿Qué les gustó de la edición del video?• ¿Para qué les sirve conocer este nuevo programa? <p>Resueltas las preguntas, las docentes procederán a indicar a los estudiantes que guarden el video como proyecto para que puedan seguir trabajando sobre el mismo, y que suban sus avances a la plataforma de Edmodo, de igual manera explicarán a los estudiantes que para la próxima sesión su historia digital debe estar culminada y subida en la plataforma para proceder a la proyección del video.</p>		
--	--	--	--

<p>7 sesión</p>	<p>Socialización. Aplicación de cuestionarios finales.</p>	<p>Las docentes iniciaran la clase comentándoles a los estudiantes los objetivos de la sesión como son compartir las experiencias vividas y los relatos elaborados por ellos.</p> <p>Para esto se dará lugar a la observación de los relatos dejando a los niños pasar voluntariamente a exponerlos. Durante las exposiciones las docentes estarán atentas de los videos y las diferentes aplicaciones utilizadas por los estudiantes en su elaboración. Al terminar la visualización de los relatos personales las docentes abren un espacio para que los estudiantes expresen las emociones que les genero haber realizado sus propios relatos, lo que sintieron al ver los de sus compañeros, lo que más les gusto y las dificultades que hayan tenido durante el proceso</p> <p>Posteriormente las docentes le entregan a cada estudiante un pequeño papel y les indican que piensen en una nueva cualidad que hayan aprendido de sus compañeros con la observación de los relatos y la escriban en la hoja poniendo el nombre de su compañero pero sin marcarla con el suyo. Luego las docentes pasan por los puestos de los niños recogiendo los papeles en una bolsa y proceden a leer en voz alta lo escrito por los estudiantes y expresan también su opinión sobre el trabajo realizado con ellos. A continuación se da lugar a la</p>	<p>Equipos informáticos.</p> <p>Video Bean</p> <p>Acceso a internet.</p> <p>Hojas y bolsa.</p> <p>Microsoft Word.</p> <p>Edmodo.</p>	<p>Exponer los relatos digitales elaborados mediante la socialización de estos en el Video Beam compartiendo las experiencias personales vividas y el proceso desarrollado.</p> <p>Aplicar los cuestionarios finales mediante su resolución en Microsoft Word determinando los aprendizajes y logros alcanzados por los estudiantes durante la unidad didáctica.</p>
------------------------	---	--	--	--

		<p>realización de los cuestionarios finales indicándole a los niños que ingresen a Word y los suban a Edmodo una vez los hayan terminado. Esto de acuerdo con lo aprendido en clases anteriores.</p> <p>Finalmente las docentes realizan el cierre de la unidad felicitando a los niños por su trabajo y se despiden dándoles las gracias.</p>		
--	--	--	--	--

EVALUACIÓN

La evaluación de la presente unidad se llevará a cabo durante todo el proceso de construcción del relato digital, llevando un registro de los avances en los conocimientos iniciales hacia los finales durante el desarrollo de cada una de las sesiones de la unidad didáctica, hasta la presentación final del relato digital expuesto por cada uno de los estudiantes el día de la socialización.

De igual manera, la presentación del relato digital será evaluado de acuerdo a una tabla de criterios de desempeño (**Ver anexo 9**) por medio de la cual se podrá evidenciar las competencias adquiridas por parte de los estudiantes. Por otra parte se realizará una autoevaluación, heteroevaluación y coevaluación, permitiendo la participación de los estudiantes y finalmente se hará entrega de los instrumentos de recolección finales a los estudiantes, los cuales permitirán evidenciar si se cumplieron las expectativas iniciales.

RECUPERACIÓN

La recuperación en esta unidad didáctica se llevará a cabo a partir de un proceso de retroalimentación, en este se evidenciará aquellos conocimientos adquiridos por los niños o por el contrario aquellas debilidades en cuanto a los que se esté aprendiendo.

Para esto en cada actividad se tendrá en cuenta el trabajo en equipo el cual es fundamental para la construcción de conocimiento, los grupos de trabajo estarán conformados teniendo en cuenta la “heterogeneidad” de los niños ya que muchos niños que adquieran fácilmente un conocimiento podrán ayudar a los demás compañeros.

Las actividades extraclase también ayudarán al proceso de recuperación, ya que es necesario brindar la posibilidad de que cada niño o niña pueda realizar todas las tareas propuestas.

siempre en todas las actividades habrá una docente que estará pendiente de aquellos niños que necesitan de un apoyo pedagógico en cuanto a la asesoría individual para que pueda comprender las tareas propuestas para la clase, además se contará con “mi amiga la libreta que me acuerda” que ayudará a recordar las actividades que se estén trabajando, es decir que si por ejemplo un niño no ha asistido a clase podrá acceder a la libreta para realizar las actividades que no ha realizado, cabe mencionar que una de las docentes le brindará apoyo para el proceso explicativo de la tarea.

ANEXOS

Anexo 1

“Relato Digital Personal...Volar” https://www.youtube.com/watch?v=HB1T5_By5EU

Anexo 2 Ficha de Trabajo N° 1 “Observando y diferenciando”

Ficha de Trabajo N° 1 “Observando y diferenciando”

Institución:

Fecha:

Nombre:

Observa dos videos relacionados con “El relato digital” y resuelve el siguiente cuadro.

Nombre video	Temática	Características/elementos	Enlace

--	--	--	--

Anexo 3 Textos narrativos en desorden.

Cuento

El ogro, de alguna extraña manera, consiguió una escalera, y empezó a trepar y a trepar, y la torre dejó de ser segura... ¡Hasta que el hijo más joven, pleno de gallardía, le disparó! Tan certeros fueron sus perdigones que los ojos del ogro volaron, y después lo hizo su cabeza. Los siete hijos de la anciana portaron a la ahora dichosa princesa frente a su padre. El Rey, eternamente agradecido a los siete hermanos, los recompensó de forma justa y abundante, y aprendió la lección de que no debía decidir en los amoríos de su hija. Y vaya si la aprendió, pues la princesa se casó con un apuesto príncipe, como de verdad merecía. Los males zanjados, todos y cada uno de ellos vivieron felices hasta el fin de sus días.

El Rey no contaba con aquellos que conocían de primera mano a las pulgas, es decir, los ogros. Uno de ellos, cabía

esperar, resolvió el acertijo, y pudo casarse, porque el Rey era un hombre de palabra, con la princesa. Una vez unidos en matrimonio, el ogro llevó a su princesa a su morada, decorada de la forma en que un ogro la puede embellecer, como podéis imaginar. Por ejemplo, colgando en las paredes huesos de hombres que él mismo se había comido. Yendo más allá, el ogro entregó a su esposa cuerpos humanos para alimentarse.

Había una vez, tiempo bien atrás un Rey que se sentía profundamente unido a una pulga. La historia se remontaba al momento en que la pulga, tras picar al Rey, le proporcionó destreza y virtudes. La obsesión del Rey fue progresiva, hasta el punto de criar la pulga y conseguir que alcance el tamaño de una oveja.

Llegado el momento, la mandó despellejar, e hizo la siguiente promesa al reino:

“-¡Aquel que sea capaz de adivinar de qué bestia procede esta piel, será merecedor de la mano de mi hija!”

Era obvio que no todo podía salir bien, y el ogro no estaba dispuesto a perder aquello que se había ganado, muchos dirían que justamente. De esta forma, fue tras los siete hijos de la anciana. Uno por uno, levantaron obstáculos para evitar que el ogro les diese alcance. Todos menos el mayor, quien se encargaba de dar aviso de la cercanía del ogro. El primero de sus hermanos lavó sus manos y produjo un mar infinito de espuma de jabón. El siguiente, con mayor agresividad, transformó un bloque de hierro en un peligroso campo de cuchillas. Más allá fue el tercero, quien convirtió una mínima rama en un bosque al completo. No acabó allí la cosa, pues el cuarto aprovechó de un charco de agua para hacer un río.

Pero no todo era hacerle la misión imposible al ogro, sino que había otros menesteres igual de esenciales. Menesteres

tales como conseguir un lugar donde refugiarse, hazaña de la que se encargó el quinto hermano, el cual de una piedra dio una torre. La situación, al contrario de lo que podáis pensar, no pintaba nada bien para los hijos de la anciana y la princesa pues, aunque salvaguardados, estaban acorralados por el ogro, quien acechaba día y noche, incansablemente, la torre de refugio.

La princesa, que no sabía dónde se había metido sin siquiera decidirlo, no hacía más que sollozar por la ventana. Así pudo confesar a una anciana el complejo dilema en el que se había visto envuelta. Ésta, decidida a hacer el bien por la princesa, le comentó que tenía siete maravillosos hijos, quienes la ayudarían. Y así fue, pues al mismo día siguiente todos juntos aparecieron y rescataron a la princesa de aquella terrible casa.

Historieta



Chiste

A los pocos días el pajarito recupera la conciencia y al despertar se ve encerrado como en una cárcel y exclama en voz alta: "¡¡Nooo!! ¡¡Maté al motorista!!"

Va una moto a toda velocidad por la carretera, a más de 200 km/h y de repente se encuentra con un pajarito al que no puede esquivar. ¡¡Pum!! Le pega en todo el casco y el pájaro cae al asfalto.

El motorista se siente fatal por el accidente y se para a atender al pajarillo. Ve que aún está vivo y lo recoge, se lo lleva a casa, le compra una jaulita y lo cuida hasta que se pone bien.

Biografía

Estudió en el Colegio Francés Morelos y siguió la carrera de ingeniería mecánica en la Universidad Nacional Autónoma de México, pero no llegó a graduarse. Desde muy joven fue aficionado al fútbol y al boxeo.

A los 22 años, siendo estudiante universitario, empezó a trabajar como creativo publicitario de radio. Luego pasó a escribir guiones de programas de televisión y películas de cine. En los años 50 y 60 fue guionista de las películas de Viruta y Capulina, donde también empezó a actuar en papeles menores. Por aquel tiempo contrajo matrimonio con Graciela Fernández Pierre, con quien tuvo 6 hijos (cinco mujeres y un varón).

En 1968, ingresó a la Televisión Independiente de México como guionista y actor del programa cómico Los supergenios de la mesa cuadrada. A comienzos de los años 70 creó sus emblemáticos personajes Chapulín Colorado y el Chavo del 8. Después ideó al doctor Chapatín, al Chómpiras y a Chaparrón Bonaparte. Entre 1980 y 1995, los sketches de sus mejores personajes fueron reunidos y transmitidos en el programa llamado Chespirito. Su éxito, que fue rotundo en México y todo Latinoamérica, fue compartido con un elenco de excelentes actores como Carlos Villagrán, Ramón Valdés, Florinda Meza, Rubén Aguirre, Édgar Vivar y María Antonieta de las Nieves. En 1977, inició un relación sentimental con Florinda Meza, estando aún casado con Graciela Fernández. Roberto Gómez llegó a divorciarse de Fernández y se casó con Florinda Meza en 2004.

También incursionó en el cine actuando en el El Chanfle (1979) y El Chanfle 2 (1982). Y desde 1992, actuó en muchas

temporadas de teatro con la obra 11 y 12. En sus últimos años visitó varios países, incluyendo Perú (2008), recibiendo el homenaje de autoridades y el cariño del público.

En 2012, su salud se resquebrajó por complicaciones respiratorias y falleció en Cancún el 28 de noviembre de 2014, a los 85 años de edad.

Chespirito Roberto Gómez Bolaños ("Chespirito") nació en Ciudad de México el 21 de febrero de 1929. Sus padres fueron Francisco Gómez Linares (dibujante) y Elsa Bolaños Cacho (secretaria). A los seis años, quedó huérfano de padre.

Crónica

- Bioparque Ukumarí será administrado por el Parque Nacional del Café

Personal del Parque Nacional del Café ya se encuentra en el Bioparque

El Bioparque Ukumarí, de Pereira, será administrado por el Parque Nacional del Café de Montenegro – Quindío, desde el 30 de septiembre, fecha en la que el parque abre oficialmente sus puertas.

Por su parte, el gerente del Parque Nacional del Café, Pedro Nel Salazar, confirmó a RCN la Radio que fueron ellos quienes ganaron la licitación para gestionar todo el manejo del Bioparque.

Cabe recordar que el parque de flora y fauna, que abre sus puertas el próximo miércoles 30 de septiembre, ya cuenta con un oso de anteojos, la taira, zorro-perro, micos titi, ocelotes, mapaches, guacamayas y patos, animales que fueron trasladados a finales de junio.

De igual forma, el parque Ukumarí había informado que la "tarifa para los visitantes será de 39 mil pesos para adultos y 29 mil para los niños. Con un descuento del 25% hasta que entre en servicio la Biorregión Sabana Africana (estará lista

a finales de 2015, según el Bioparque)”.
Asimismo, Salazar indicó que el Bioparque Ukumarí se convertirá en uno de los más importantes de Latinoamérica en materia gracias a la experiencia de más de 10 años que tienen en el sector, lo que representa una gran garantía.

Anexo 4 ficha de trabajo N° 2 “Tipos de textos narrativos”

ficha de trabajo N° 2 “Tipos de textos narrativos”

Institución:

Fecha:

Nombre:

Lee los fragmentos de textos narrativos.

Ubica el número en cada fragmento de texto según al tipo de texto narrativo al que pertenezca.

Fragmentos de texto narrativo			Tipos de texto narrativo
-------------------------------	--	--	--------------------------

	1	Cuento
<p>Gabriel José García Márquez nació en Aracataca (Colombia) en 1928. Cursó estudios secundarios en San José a partir de 1940 y finalizó su bachillerato en el Colegio Liceo de Zipaquirá, el 12 de diciembre de 1946. Se matriculó en la Facultad de Derecho de la Universidad Nacional de Cartagena el 25 de febrero de 1947, aunque sin mostrar excesivo interés por los estudios.</p>	2	Historieta
<ul style="list-style-type: none"> • Unicef propone "reinventar" la educación en América Latina y el Caribe Más de 21 millones de niños y adolescentes están fuera del sistema escolar o en riesgo de dejarlo. Los sistemas escolares en América Latina y el Caribe no se adaptan a los cambios y no ayudan a la inclusión, según un informe de Unicef en el que propone "reinventar" la educación poniendo el acento 	3	Chiste

en "aprender" más que en "enseñar.			
Era un caluroso día de sol y todos los animales fueron a ver la Gran Carrera. El topo levantó la bandera y dijo: -Uno, dos, tres... ¡Ya! La liebre salió corriendo, y la tortuga se quedó atrás, tosiendo en una nube de polvo. Cuando echó a andar, la liebre ya se había perdido de vista.		4	Biografía
- Cariño ¿tengo la nariz grande? - No, tienes una nariz común. - ¿Ah, sí? - Sí, ¡común tucán!		5	Crónica

Anexo 5 ficha de trabajo N° 3 “Clasificación de imágenes tomadas en clase”

ficha de trabajo N° 3 “Clasificación de imágenes tomadas en clase” Institución: Fecha: Nombre: Ubica las imágenes según su clasificación, ponle un nombre a cada recuadro que caracterice sus imágenes.						

--	--	--	--	--	--	--

Anexo 6 Ficha de trabajo N° 4 “organiza tus imágenes según los planos”

Ficha de trabajo N° 4 “organiza tus imágenes según los planos”		
Institución:		
Fecha:		
Nombre:		
A partir de la explicación dada acerca de los planos fotográficos organiza tus fotografías		
GUIÓN TECNICO		
IMAGEN	TIPO DE PLANO	TEXTO

--	--	--	--	--

Anexo Imágenes para editar.



Anexo 8 Ficha de trabajo N° 5 “Antes y después”

Ficha de trabajo N° 5 “Antes y después”

Institución:

Fecha:

Nombre:

Ubica las diferentes imágenes y escribe sus características antes y después de ser editadas.

Imagen sin editar	Imagen editada
Características de la imagen	Cambios realizados a la imagen

--

Anexo 9 Rejilla de evaluación.

Indicadores	Superior	Alto	Básico	Bajo
Define y comprende los elementos y tipos del relato digital para su implementación en la creación de una historia personal				
Identifica las partes de un texto narrativo para la creación de un relato digital.				
Construye un guión técnico teniendo en cuenta los elementos constitutivos de un texto narrativo para la creación de un relato digital.				
Usa lenguaje audiovisual y planos audiovisuales para la elaboración del guión técnico.				
Elabora el relato digital y el guión técnico por medio del uso de Microsoft Word.				
Utiliza las herramientas PIXLR y MovieMaker para la edición de imágenes y videos.				
Diseña y produce un relato digital teniendo en cuenta los conocimientos adquiridos para su presentación final.				
Participa activamente de las actividades propuestas en clase.				

Valora y respeta las diferencias y semejanzas entre los relatos digitales de sus compañeros y el propio.				
--	--	--	--	--

Observaciones:

BIBLIOGRAFIA:

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

LEV, Vygotsky. La Psicología de Aprendizaje del Enfoque Constructivista. Pág. 1-3.Citado el 23 de noviembre del 2015.Disponible en: http://www.tochtli.fisica.uson.mx/educacion/la_psicolog%C3%ADa_de_aprendizaje_del.htm

MEN. En: Estándares básicos de competencias del lenguaje.pag 17- 45.citado el 23 de noviembre del 2015.disponible en: http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-116042_archivo_pdf1.pdf