

USOS REALES DEL RELATO DIGITAL EN UNA EXPERIENCIA DE  
ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN EL GRADO QUINTO DE LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA RODRIGO ARENAS BETANCOURT SEDE ALEJANDRÍA DE LA  
CIUDAD DE PEREIRA

MARÍA YESICA MONTOYA VERGARA  
NATHALY PIEDRAHITA LOAIZA

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

USOS REALES DEL RELATO DIGITAL EN UNA EXPERIENCIA DE  
ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN EL GRADO QUINTO DE LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA RODRIGO ARENAS BETANCOURT SEDE ALEJANDRÍA DE LA  
CIUDAD DE PEREIRA

Presentado por:

María Yesica Montoya Vergara  
Nathaly Piedrahita Loaiza

Asesora:

Karolaim Gutiérrez Valencia  
Magíster en Educación

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

## RESUMEN

La presente investigación refleja la experiencia de creación de relatos digitales dentro de un aula real de grado quinto, en la institución educativa Rodrigo Arenas Betancourt sede Alejandría de la ciudad de Pereira. Está basada en la pregunta ¿Qué usos reales del relato digital se desarrollan en una experiencia de enseñanza y aprendizaje? La cual surgió de la necesidad de conocer más sobre los relatos digitales y su poca aplicación en Colombia, evidenciada dentro de los antecedentes estudiados. Tiene como objetivo central comprender los usos reales del relato digital, del cual surgieron 3 objetivos específicos que se basan en identificar y describir los usos planeados, identificar y describir los usos desarrollados y contrastar los usos planeados del relato digital con los desarrollados.

Los mayores exponentes del relato digital, la narración y las TIC, fueron Coll, Bruner, Lamber y Porter, quienes en sus distintas investigaciones plantean ideas como el triángulo interactivo, surgimiento importe del relato digital y la narración como instrumento o herramienta que permite al hombre o al alumno expresar las ideas propias del pensamiento, ya que según Bruner las ideas para ser expresadas deben ser pensadas, reconociendo el lenguaje como un arte.

El diseño metodológico de la presente investigación está enfocado a la interpretación de corte comprensivo y al estudio de caso simple, la creación de unidad didáctica y el modelo TEPACK, teniendo como instrumentos de recolección de información el cuestionario de expectativas previas, cuestionario de conocimientos previos de los estudiantes, entrevistas semiestructuradas para antes de la intervención y al finalizarla, usándose durante toda la investigación la observación participante.

El análisis e interpretación de la información se desarrolló usando una matriz categorial de usos a través de software ATLAS TI 7.0, lo que permitió obtener porcentajes precisos de los usos planeados y los usos desarrollados, encontrando que en los usos planeados se dejaron por fuera ideas y situaciones

que son propias de un aula de clase y que en los desarrollados algunos de los criterios planeados no se ejecutaron y que por el contrario algunos que no se tuvieron en cuenta sobresalieron en el proceso.

## TABLA DE CONTENIDO

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	11
2. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN.....	26
3. OBJETIVOS.....	27
3.1 Objetivo general.....	27
3.2 Objetivos específicos.....	27
4. REFERENTE TEÓRICO.....	28
4.1 Sociedad red.....	28
4.2 Pensamiento narrativo.....	31
4.3 Lenguaje Audiovisual.....	36
4.4 Relatos digitales.....	40
4.5 Usos educativos de las TIC.....	42
4.6 Lenguaje audiovisual y lenguaje escolar.....	47
4.7 Pedagogías emergentes.....	50
4.8 Usos educativos del relato digital.....	54
5. DISEÑO METODOLÓGICO.....	58
5.1 Tipo de investigación.....	58
5.2 Estrategia utilizada.....	58
5.3 Unidad didáctica.....	59
5.4 Recolección de información.....	60
5.5 Cronograma.....	61
6. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE INFORMACIÓN.....	62
6.1 Identificación y descripción los usos planeados del relato digital.....	63
6.1.1 Relato digital como instrumento mediador entre el estudiante y contenido.....	67

6.1.2	Relato digital como instrumento mediador entre el profesor y estudiantes o entre los estudiantes.....	72
6.1.3	Relato digital como instrumento mediador de la actividad conjunta desplegada en la realización de la tarea.....	77
6.1.4	Relato digital como instrumento mediador entre el profesor y el contenido.....	80
6.2	Identificación y descripción de usos desarrollados del relato digital.....	82
6.2.1	Relato digital como instrumento mediador entre el profesor y estudiantes o entre los estudiantes.....	87
6.2.2	Relato digital como instrumento mediador entre los estudiantes y el contenido. ....	89
6.2.3	Relato digital como instrumento mediador de la actividad conjunta desplegada en la realización de la tarea.....	93
6.2.4	Relato digital como instrumento mediador entre los profesores y el contenido. ....	96
6.3	Contrastación.....	97
6.3.1	Relato digital como instrumento mediador entre el profesor y estudiantes o entre los estudiantes.....	98
6.3.2	Relato digital como instrumento mediador entre el estudiante y contenido. ....	101
6.3.3	Relato digital como instrumento mediador de la actividad conjunta desplegada en la realización de la tarea.....	104
6.3.4	Relato digital como instrumento mediador entre los profesores y el contenido. ....	108
6.4	Relato digital.....	109
7.	CONCLUSIONES.....	114
7.1	Usos planeados del relato digital en una experiencia de enseñanza y aprendizaje. ....	114
7.2	Usos desarrollados del relato digital en una experiencia de enseñanza y aprendizaje. ....	116

7.3 Contrastación de usos planeados y usos ejecutados para la interpretación de los usos reales.....	117
8. BIBLIOGRAFÍA.....	120

## ANEXOS

1. Entrevista inicial docente.....	126
2. Cuestionario y expectativas iniciales de los estudiantes.....	127
3. Cuestionario de conocimientos previos de los estudiantes.....	129
4. Unidad didáctica.....	132
5. Cuestionario final expectativas de los estudiantes.....	144
6. Cuestionario para la entrevista final al o la docente.....	145

## LISTA DE TABLAS

Tabla 1.	Usos planeados del relato digital.....	64
Tabla 2.	Usos desarrollados del relato digital.....	84
Tabla 3.	Los usos planeados y desarrollados del relato digital como instrumento mediador entre el profesor y estudiantes o entre los estudiantes.....	98
Tabla 4.	Los usos planeados y los usos ejecutados en el criterio de uso relato digital como instrumento mediador entre el estudiante y contenido.....	101
Tabla 5.	Los usos planeados y ejecutados en el uso relato digital como instrumento mediador de la actividad conjunta desplegada en la realización de la tarea.....	105
Tabla 6.	Los usos planeados y los usos ejecutados del relato digital como instrumento mediador entre los profesores y el contenido.	108
Tabla 7.	Relato digital como producto final.....	109



## LISTA DE GRÁFICAS

Gráfica 1.	Categorías usos planeados del relato digital.....	67
Gráfica 2.	Relato digital como instrumento mediador entre el estudiante y contenido.....	71
Gráfica 3.	Relato digital como instrumento mediador entre el profesor y estudiantes o entre los estudiantes.....	76
Gráfica 4.	Relato digital como instrumento mediador de la actividad conjunta desplegada de la realización de la tarea.....	80
Gráfica 5.	Relato digital como instrumento mediador ente el profesor y el contenido.....	82
Gráfica 6.	Usos desarrollados del relato digital.....	86
Gráfica 7.	El relato digital como instrumento mediador ente profesor y estudiantes o entre los estudiantes.....	89
Gráfica 8.	El relato digital como instrumento mediador entre los estudiantes y el contenido.....	92
Gráfica 9.	El relato digital como instrumento mediador de la actividad conjunta desplegada de la realización de la tarea.....	95
Gráfica 10.	El relato digital como instrumento mediador entre los profesores y el contenido.....	97

## LISTA DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1.	Uso de herramienta como WhatsApp, para el envío de fotografías.....	91
Ilustración 2.	Uso de la herramienta Gmail para el envío de fotografías y la comunicación.....	91
Ilustración 3.	Uso de la herramienta Gmail para el envío de fotografías .....	92
Ilustración 4.	Uso de las aplicaciones digitales.....	103

## 1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

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

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

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

De esta manera el campo laboral está estrechamente relacionado con la economía, puesto que esta, construye una nueva sociedad donde la gestión, la

---

<sup>1</sup> GRANT J, COLS. Telephone Intervention with Family Caregivers of Stroke Survivors after Rehabilitation.

<sup>2</sup> Ibid.

calidad y la velocidad de información se convierte en un factor clave de la competitividad ya que se convierte en una herramienta de soporte para la toma de decisiones y logro de los objetivos estratégicos en una empresa, ya que brindan la posibilidad de innovar en los procesos y desarrollo de la misma, lo que favorece la reducción de costos y organizaciones competitivas en el mercado.

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

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

En cuanto a la articulación de las Tecnologías Incorporadas a la Comunicación y las prácticas educativas Coll menciona que “las TIC, y en especial algunas aplicaciones y conjuntos de aplicaciones TIC, tienen una serie de características

---

<sup>3</sup> MARQUÉS. Las TIC y sus aportaciones a la sociedad. [en línea]. [citado el 13 DE AGOSTO DEL 2015]. Disponible en: <<http://www.fongdcam.org/manuales/educacionintercultural/datos/docs/ArticulyDocumentos/GlobaYMulti/NuevasTecno/LAS%20TIC%20Y%20SUS%20APORTACIONES%20A%20LA%20SOCIEDAD.pdf>>

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

específicas que abren nuevos horizontes y posibilidades a los procesos de enseñanza y aprendizaje y son susceptibles de generar, cuando se explotan adecuadamente, es decir, cuando se utilizan en determinados contextos de uso, dinámicas de innovación y mejora imposibles o muy difíciles de conseguir en su ausencia”<sup>5</sup> con esto se plantea que la incorporación y el uso de estas tecnologías en el aula de clase podrían transformar los escenarios educativos tradicionales, así mismo el aprendizaje y la calidad de este, y la transversalidad de dichos contenidos mediante la planeación de clases acordes a las necesidades de los estudiantes en un contexto determinado.

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

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

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

---

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

<sup>6</sup> *Ibíd.*, p. 2.

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

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

Las posibilidades de las TIC en la educación dependen en gran medida de la manera en que sean implementadas por parte de los actores que intervienen en el proceso de enseñanza y aprendizaje, puesto que pese a que las apuestas por sus potencialidades son altas como se ha planteado hasta el momento, las expectativas distan de la realidad de las prácticas educativas, ya que “en la mayoría de los escenarios de educación formal y escolar las posibilidades de acceso y uso de estas tecnologías son todavía limitadas o incluso inexistentes... los profesores con una visión más tradicional de la enseñanza y del aprendizaje tienden a utilizar estas tecnologías para reforzar sus estrategias de presentación y transmisión de los contenidos”<sup>9</sup>, coincidiendo con Coll el uso real de estas

---

<sup>7</sup> FERNÁNDEZ, Inmaculada Revista Educrea. Las TICS en el ámbito educativo. [en línea]. [citado el 21 de agosto del 2015]. Disponible desde: <<http://educra.cl/las-tics-en-el-ambito-educativo/> 24/08/2015>

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

<sup>9</sup> COLL, César Aprender y enseñar con las TIC: expectativas, realidad y potencialidades. [en línea]. [citado el 21 de agosto del 2015]. Disponible desde: <<http://internetyesc.blogspot.com/2013/05/cesar-coll-aprender-y-ensenar-con-las.html> 24/08/2015>

tecnologías son una ayuda para el docente pero no transforma las prácticas educativas; es decir ya que siguen implementando las prácticas tradicionales.

En consonancia se refleja una diferencia entre los planteamientos teóricos acerca del uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicación en la educación y los resultados de la implementación de estas tecnologías en la cotidianidad de la escuela, puesto que no se cuenta con los requerimientos, condiciones y capacidades para fomentar sus ventajas en el quehacer educativo. Díaz Barriga plantea que la brecha entre la tecnología y la practica alrededor de las TIC es responsabilidad de docentes y de alumnos, ella afirma “se ha concluido que los profesores y alumnos en general, emplean las TIC para hacer más eficiente lo que tradicionalmente han venido haciendo, sobre todo, para recuperar información o presentarla”<sup>10</sup> se puede entrever que las TIC facilitan el trabajo dentro del aula en el sentido de acceder a diferentes fuentes informativas y presentarla de manera digital, no solamente el docente es la fuente que brinda la información, al contrario, se accede a esta desde diferentes medios. A lo cual la misma autora expresa que los docentes a pesar de tener el valor de implementar las TIC, sienten inseguridad por no contar con la formación adecuada para crear las condiciones favorables para su uso pedagógico.

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

---

<sup>10</sup> DÍAZ, Frida. Metas educativas 2021. UNAM, México. [en línea]. [citado el 21 de agosto del 2015]. Disponible desde: < <http://www.oei.es/metas2021/expertos02.htm> 24/08/2015

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

en marcha en la práctica docente diaria”<sup>12</sup> a pesar que algunos de ellos tengan predisposición frente al uso de las TIC normalmente a la hora de incorporarlas a su quehacer profesional no tienen objetivos claros para llevar a cabo su proceso de planeación en la elaboración y en la ejecución del plan de implementación de los recursos tecnológicos.

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

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.

---

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

<sup>13</sup> SÁEZ, José. Opiniones y práctica de los docentes respecto al uso Pedagógico de las tecnologías de la información y la Comunicación. [en línea]. [citado el 21 de agosto del 2015]. Disponible desde: <<http://www.ujaen.es/revista/reid/revista/n5/REID5art5.pdf>> 25/08/2015



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

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

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

---

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

<sup>15</sup> UNESCO. Recursos Educativos Abiertos. [en línea]. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. [Citado el 21 de agosto del 2015]. Disponible desde: <<http://www.unesco.org/new/es/communication-and-information/access-to-knowledge/open-educational-resources/>>

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

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

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

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

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

El MEN (Ministerio de Educación Nacional) presenta el programa de uso de nuevas tecnologías para el desarrollo de competencias<sup>19</sup> este establece las líneas de acción que ayudan a la construcción de una infraestructura tecnológica

---

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

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

<sup>18</sup> Ibíd., p.1

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

de calidad, refiriéndose a la dotación de computadores, contenidos de calidad a través del portal educativo Colombia Aprende, como un sistema de información y de conocimiento en el que se producen y se comparten herramientas, contenidos y servicios para la generación de conocimiento en la comunidad educativa del país y por último el uso y apropiación de las TIC, por medio de redes de programas regionales de informática educativa, redes de formación y acompañamiento a docentes y el observatorio de tecnologías de la información y las comunicaciones en educación.

El MEN propone unas orientaciones generales para la educación en tecnología llamada GUIA N° 30, la cual presenta “un gran interés por integrar la ciencia y la tecnología al sistema educativo, como herramientas para transformar el entorno y mejorar la calidad de vida. Así mismo, plantearon la necesidad de definir claramente los objetivos y las prioridades de la educación para responder a las demandas del siglo XXI, mediante propuestas y acciones concretas encaminadas a asumir los desafíos de la sociedad del conocimiento. Esto concuerda con las tendencias y los intereses internacionales que buscan promover una mejor educación en ciencia y tecnología, como requisito para insertar a las naciones en esta nueva sociedad”<sup>20</sup>

En el ámbito local se encuentra una propuesta desde la alcaldía de Pereira llamada “Pereira Vive Digital” la cual busca “aumentar las oportunidades de acceso a las tecnologías de la información y las comunicaciones TIC, que le permita a la comunidad pereirana estar mejor informada y a las instituciones prestar mejor servicio a la ciudadanía” <sup>21</sup> en esta se encuentra que en la Universidad Tecnológica de Pereira un grupo de docentes de Licenciatura en Comunicación e Informática e Ingeniería de Sistemas y Computación, se vieron en la necesidad de implementar un modelo de aprendizaje en el cual se

---

<sup>20</sup> GUÍA N° 30, orientaciones generales para la educación en tecnología, MEN [en línea]. [citado el 05-09-2015]. Disponible en: <[http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-160915\\_archivo\\_pdf.pdf](http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-160915_archivo_pdf.pdf)>

<sup>21</sup> PEREIRA VIVE DIGITAL ¿Qué es Pereira digital?, [en línea]. [citado el 05-09-2015]. Disponible en: <<http://www.pereiradigital.gov.co/web/es/que-es>>

manejaran contenidos enfocados a las competencias y la comprensión de las áreas del desarrollo, este programa llamado Burbuja ayuda a los niños y docentes con dificultades, de las poblaciones vulnerables, a desarrollar actividades que les permitan tener mejor aprendizaje.

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

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

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

---

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

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

la vida en un mundo mediado por tecnologías de la información y de la comunicación.

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

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

En los últimos años, estas narraciones se han expandido en diferentes lugares del mundo, donde algunos autores le han dado mayor uso en el ámbito educativo, desde diferentes perspectivas. Al respecto, Ricoeur afirma que "el relato digital permite al alumno trabajar su identidad partiendo de su experiencia durante la creación de una historia personal siendo él, el único protagonista"<sup>26</sup>

---

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

<sup>25</sup> Ibid.

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

Gracias a esta posibilidad del uso de las tecnologías favorece la motivación por la lectura y la escritura para ser presentado ante un público.

Sin embargo las prácticas educativas tradicionales se trabajaba la identidad desde las ciencias sociales o desde la psicología, donde el alumno se pensara a sí mismo como miembro de una sociedad o una cultura, más no desde sus experiencias personales. Herreros Et Al afirman que “el uso educativo del relato digital promueve la alfabetización digital, el alfabetismo escrito, el alfabetismo oral, el pensamiento crítico, la creatividad, la imaginación, la integración de diferentes competencias y habilidades; dota de significado las experiencias personales y ayudan a crear identidad y, además, son un elemento muy motivador para el alumnado. Todo ello justifica por sí mismo que se reflexione desde el mundo educativo sobre el relato digital como herramienta de enseñanza-aprendizaje”<sup>27</sup> Esta propuesta permite la multidisciplinariedad debido a que no está enfocado a una sola área del conocimiento, sino que se puede manejar de manera conjunta.

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

La creación y recepción de relatos digitales sirven como un elemento de auto-reflexión donde se puede llegar a tomar conciencia de algunos sucesos

---

<sup>27</sup> El uso educativo de los relatos digitales personales como herramienta para pensar el yo, Miguel Herreros [en línea]. [Citado 05.09-2015]. 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)>

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

importantes de la vida y construir una identidad, como señala Bruner “creamos y recreamos la identidad mediante la narrativa, el yo es un producto de nuestros relatos y no una esencia por descubrir cavando en los confines de la subjetividad. Está demostrado que sin la capacidad de contar historias sobre nosotros no existiría una cosa como la identidad”<sup>29</sup> es decir que el proceso de construcción de historias digitales, ayudará a los estudiantes a conocer su propia historia de vida y los aspectos más característicos de esta, comprendiéndose paulatinamente como un sujeto de derechos y deberes dentro de una sociedad.

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

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

Los resultados de la presente investigación constituirán un aporte para el estudio de nuevas perspectivas en materia del relato digital y las relaciones de

---

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

<sup>30</sup> GREGORI-Signes, C. y PENNOCK-Speck, B. (2012). Digital storytelling as a genre of mediatized selfrepresentations: an introduction. Digital Education Review, 22,1-8. [citado el 22 de septiembre del 2015]. Disponible desde: < <http://greav.ub.edu/der>>



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 el grado quinto de la Institución Educativa Rodrigo Arenas Betancourt sede Alejandríade Pereira?

### **3. OBJETIVOS**

#### **3.1 OBJETIVO GENERAL**

Comprender los usos reales del relato digital en una experiencia de enseñanza y aprendizaje en el grado quinto de la Institución Educativa Rodrigo Arenas Betancourt sede Alejandría de la ciudad de Pereira.

#### **3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Identificar y describir los usos planeados del relato digital en una experiencia de enseñanza y aprendizaje en el grado quinto de la Institución Educativa Rodrigo Arenas Betancourt sede Alejandría de la ciudad de Pereira.
- Identificar y describir los usos desarrollados del relato digital en una experiencia de enseñanza y aprendizaje en el grado quinto de la Institución Educativa Rodrigo Arenas Betancourt sede Alejandría de la ciudad de Pereira.
- Contrastar los usos del relato digital con los desarrollados en la experiencia y aprendizaje en el grado quinto de la Institución Educativa Rodrigo Arenas Betancourt sede Alejandría de Pereira para obtener los usos reales.

## 4. REFERENTE TEÓRICO

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

### 4.1 SOCIEDAD RED

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

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

---

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

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

A partir de esta reseña histórica Castell señala que:

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

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

Por otra parte, Castell<sup>34</sup> da cuenta también de que la Web 2.0 no es simplemente una tecnología; es el medio de comunicación que constituye la forma organizativa de la sociedad, equivalente a lo que fue la fábrica en la era industrial. La Internet es el corazón de un nuevo paradigma que constituye, en gran medida las formas de relación, trabajo, ocio y de comunicación de los seres humanos. Esta procesa la virtualidad y la transforma en la realidad que es construida por redes de información que procesan, almacenan y transmiten

---

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

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

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

información sin restricciones de distancia, tiempo ni volumen, constituyéndose como la Sociedad Red, siendo esta la sociedad en que se ve inmersa la humanidad hoy.

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

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

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

Pero para que haya un desarrollo en las relaciones y en los lazos que se generan a partir de esta sociedad red se hace necesario que las personas involucradas en la interacción piensen en la manera en la que comparten y cuentan esos contenidos, de allí la apuesta de fortalecer un pensamiento narrativo, que será expuesto a continuación.

---

<sup>35</sup> Ibid.

## 4.2 PENSAMIENTO NARRATIVO

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

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

En esta misma línea, Bruner postula la teoría del desarrollo cognitivo la cual tiene el propósito de desarrollar capacidades mentales, dentro de esta, se habla de

---

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

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

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

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

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

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

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

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

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

---

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

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



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

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

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

Además, también se le conoció como narración a las primeras epopeyas (primeras narraciones escritas) estas eran de Homero, como la Iliada y la Odisea, las cuales se daban durante la Literatura de la Antigua Grecia<sup>43</sup>. Bruner dice acerca de eso: “así como los griegos escuchaban a Homero, nosotros 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 fárrago en que Creón y Antígona cayeron respecto de la sepultura del pobre Polinices”<sup>44</sup> la narración siempre ha sido una práctica que atrae, porque implica contar de manera clara y con sentido una historia, que para el oyente resulta ser cautivante al escuchar.

---

<sup>41</sup> Ibid. N° páginas 332

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

<sup>43</sup>SÉTRIN, Christine. ROMANOS, GRIEGOS, EGIPCIO 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/>>

<sup>44</sup> 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”<sup>45</sup>. Es evidente que el Pensamiento Narrativo permite contar no solo lo real, sino también historias ficticias e irreales, que logren entretener a un público.

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

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

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

---

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

lo que narra porque antes ha realizado un proceso de reflexión sobre lo que es y cómo debería ser.<sup>46</sup>

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

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

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

---

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

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

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

### **4.3 LENGUAJE AUDIOVISUAL**

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”.<sup>49</sup>

El lenguaje en el campo de las tecnologías no hace alusión solamente a la decodificación de códigos escritos, sino que se hace necesaria la utilización de mensajes contruidos a partir de la interacción de imágenes y sonidos que son

---

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

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

percibidos alrededor de dos sentidos: la visión y la audición, a este fenómeno se le ha denominado Lenguaje Audiovisual.

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

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

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

Los orígenes de la escritura hoy conocida pueden establecerse en cinco diferentes, según Lenormant: la escritura cuneiforme, los jeroglíficos egipcios, la escritura china, los jeroglíficos mejicanos y la escritura maya del Yucatán. No obstante, todas ellas, parten de un nacimiento pictográfico, evolucionando después al fonetismo y alcanzando al fin ramificaciones alfabéticas diversas. Las primeras escrituras, las pictográficas, consistían en dibujos que representaban objetos, de modo que cada signo representaba una palabra. Por necesidades del lenguaje, los pictogramas evolucionaron a ideogramas<sup>52</sup>

---

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

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

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

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

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

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

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.

---

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

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

- Los elementos de este lenguaje solo tienen sentido en la medida en que se encadenen de una determinada manera y formen un conjunto.
- Moviliza la sensibilidad antes que el intelecto, suministra muchos estímulos afectivos que condicionan los mensajes cognitivos.<sup>55</sup>

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

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

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

---

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

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

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

#### 4.4 RELATOS DIGITALES

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

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

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

---

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

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

<sup>59</sup> Ibid.



Lambert<sup>60</sup> dice que la narrativa digital que se originó en la década actual, cobró importancia en los talleres desarrollados por el American Film Institute en los Ángeles en el año 1994, a cargo suyo y de Atchley. Su trabajo condujo a la creación del Centro para la Narración Digital en Berkeley (CDS), California, en el cual se han desarrollado constantemente talleres de narración de cuentos digitales con diversos grupos de la comunidad y todos los niveles de los educadores. Bull y Kajder<sup>61</sup> plantean que el CDS ha trabajado los relatos digitales con miles de personas en diferentes países y concluyen siempre en su potencialidad para desarrollar la capacidad expresiva de quienes las realizan. El modelo construido por Lambert<sup>62</sup> para la creación de Relatos Digitales eficaces se basa en una combinación de siete elementos los cuales son:

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

---

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

<sup>61</sup> ibid

<sup>62</sup> Ibid

- El don de la voz: empleando el tono, la inflexión y el timbre, son uno de los elementos más esenciales que contribuyen a la eficacia de la narrativa digital.
- Banda sonora. Utilización de elementos sonoros que profundizan la intención del autor.

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

#### **4.5 USOS EDUCATIVOS DE LAS TIC**

Para empezar a hablar del uso educativo de las TIC es pertinente conocer cuál ha sido, grosso modo, la evolución de las tecnologías digitales y su inmersión dentro de los escenarios educativos. Al respecto el Ministerio de Educación de Argentina EDUCAR<sup>63</sup>, ha realizado un recorrido histórico alrededor de esta temática, partiendo del primer programa elaborado para la enseñanza de la aritmética, desarrollado por Raht y Anderson en 1958 en IBM (International Business Machines). Posteriormente, en el año 1963 la Universidad de Stanford en cooperación con la Fundación Carnegie y el Ministerio de Educación de

---

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

Estados Unidos, desarrolló el proyecto DIDAO enfocado al desarrollo de materiales para la enseñanza no solo de las matemáticas sino también de la lectura.

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

Dos años más tarde, el gobierno de los Estados Unidos destinó una gran cantidad de dinero a las compañías privadas CDC (Control Data Corporation) y MC (Mitre Corporation), las cuales crearon PLATO (Programmed Logia for Automatic Teaching Operations) y TTCCIT (Times hared Interactive Computer Controlled Information Televisión); las cuales estaban enfocadas en elaborar sistemas para la enseñanza con TIC, a través de programas distribuidos mediante líneas telefónicas hasta llegar a los computadores de los estudiantes y en este mismo año fueron comercializadas en CD.

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

Por otra parte, Seymour Papert da a conocer en 1980 una serie de reflexiones sobre el uso de las TIC en la educación, considerando que: “los niños pueden aprender a usarlas, y este aprendizaje puede cambiar la manera de aprender

otros conocimientos, además pretende que el niño programe la computadora para que esta haga lo que el niño desea”<sup>64</sup>

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

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

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

---

<sup>64</sup>Ibíd. Edu.ar.

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

de los contenidos haciendo posible la construcción de conocimientos desde diferentes escenarios.

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

En relación a la interacción establecida en el triángulo didáctico, los aspectos potencializadores del aprendizaje mediante el uso de las TIC son; la interactividad, referida a la relación entre las acciones del estudiante y la información que encuentra; la multimedia, que implica el uso de diferentes formatos y sistemas simbólicos como el lenguaje oral, escrito, imágenes, entre otros; la hipermedia, relacionada con la organización de información de manera no secuencial ni lineal, a partir de la combinación de lo multimedia y lo hipertextual, facilitando leer la información de múltiples formas sin que esta pierda sentido.

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

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

---

<sup>66</sup>Ibíd., p.6, p. 24

<sup>67</sup>Ibíd., p.13, p.24

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

En esta misma línea, Coll<sup>68</sup> agrega que los usos de las TIC adoptan un diseño tecnológico, el cual cuenta con diferentes recursos, que poseen limitaciones y 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 tecno pedagógico que consiste en las actividades y procesos formativos que son concertados entre docentes y estudiantes para llevar a cabo la construcción de conocimientos.

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

---

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

conocimiento del docente de cómo integrar estos recursos de manera eficaz en la enseñanza.

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

#### **4.6 LENGUAJE AUDIOVISUAL Y LENGUAJE ESCOLAR**

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

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

Demostrando que el uso los medios comunicación en la educación conlleva a potencializar la enseñanza y el aprendizaje no solo de las diferentes áreas del

---

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

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

conocimiento sino también en explorar los recursos como otro medio de comunicación y expresión del mundo.

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

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

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

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

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

---

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

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



de su libertad y autonomía para interpretar la información que se le proporciona a través de su contexto social.

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

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

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

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

---

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

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

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

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

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

#### **4.7 PEDAGOGÍAS EMERGENTES**

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

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

---

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

<sup>76</sup> *Ibíd.*, p. 26.

1. No se limitan a comprender la educación como un proceso de asimilación de conocimientos y habilidades, sino que también ven la oportunidad de brindar oportunidades de entender y transformar el mundo.
2. Se apoyan en teorías tanto antiguas y nuevas como el constructivismo social o el conectivismo.
3. Aprovechan los recursos globales para eliminar los limitantes físicos de las aulas transformando su organización, integrando aprendizajes informales y formales, fomentando la participación de los estudiantes en la producción de contenidos para la web.
4. Fomentan la interacción con otros docentes, estudiantes y centros educativos alrededor del mundo.
5. Se interesan en potenciar la competencia aprender a aprender a través del desarrollo de conocimientos, actitudes y habilidades para que los estudiantes adquieran responsabilidad y autogestión de sus procesos de aprendizaje.
6. Permiten generar experiencias significativas y relevantes para los estudiantes teniendo en cuenta sus emociones e intereses.
7. Transforman las prácticas memorísticas, en prácticas creativas, divergentes y flexibles para los integrantes de los procesos educativos (profesor y estudiante).
8. Permiten que la evaluación refleje los aprendizajes emergentes de los alumnos.

Como bien se mencionó en uno de los puntos anteriores el conectivismo está inmerso en la lógica de las pedagogías emergentes, alrededor de este Siemens<sup>77</sup> considera que está enfocado en vincular conjuntos de información especializada, y en las conexiones que tienen mayor importancia en el estado

---

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

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

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

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

---

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

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

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

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

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

Con relación a lo anterior, se hace necesario saber cómo se desarrolla un PLE, por lo que Adell<sup>81</sup> menciona algunos pasos fundamentales para ello, los cuales

---

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

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

son: analizar el entorno propio de aprendizaje e identificar sobre qué se quiere aprender, descubrir y acceder a información relevante, gestionar la información colectivamente, participar activamente en la conversación no siendo sólo espectador o receptor, sino dando a conocer a los demás lo que se ha construido individualmente.

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

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

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

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

---

<sup>82</sup>RODRÍGUEZ, José & LONDOÑO, Gloria Los relatos digitales y su interés educativo. 2009. In Educação, Formação & Tecnologias; vol.2 (1); pp. 5-18, Maio de 2009. [citado el 24 de octubre del 2015]. Disponible desde: <http://eft.educom.pt>.

aprendizaje siendo este significativo para quien lo realiza, debido a que está centrado en sus necesidades, sus maneras de hacer y sus intereses.

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

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

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

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.

---

<sup>83</sup>Ibid.

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

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

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

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

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

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

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



fin lo realiza y utilizando para esto herramientas que le brinda el docente, teniendo presente que el profesor debe conocer los recursos tecnológicos implicados en dicho relato.

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

## 5. DISEÑO METODOLÓGICO

### 5.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

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

### 5.2 ESTRATEGIA UTILIZADA

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

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

---

<sup>85</sup> MARCO TEÓRICO: el enfoque interpretativo. [en línea]. [Citado el 30 de octubre del 2015]: Disponible desde <<http://132.248.9.195/pd2006/0605520/A5.pdf>>

<sup>86</sup> ÁLVAREZ, Carmen. SAN FABIÁN, José. La elección de estudio de caso en investigación educativa. [en línea]. *Gazeta de Antropología*. 2012. [Citado el 30 de octubre del 2015]. P.4. Disponible desde <<http://hdl.handle.net/10481/20644>>

<sup>87</sup> ÁLVAREZ, Carmen. SAN FABIÁN. La elección de estudio de caso en investigación educativa. [en línea]. *Gazeta de Antropología*. 2012. [Citado el 1 de noviembre del 2015]. 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 Adell<sup>88</sup> desde el modelo TPACK (Conocimiento tecnológico pedagógico de los contenidos) el cual comprende la interrelación de tres tipos de conocimientos necesarios para que el docente pueda integrar de forma eficaz los recursos y las herramientas digitales en el aula. Estos conocimientos aluden en primer lugar a la necesidad de que el docente posea un dominio curricular del contenido que va a enseñar, así como un conocimiento pedagógico de cómo abordar con eficacia un contenido particular como lo es el relato digital y su proceso de realización. Finalmente para que el docente pueda llegar a orientar efectivamente las actividades acerca de cómo manejar las diferentes aplicaciones durante la construcción de los relatos digitales y establecer una selección adecuada de las herramientas y recursos que utilizaran los estudiantes en| clase; requerirá de un conocimiento sobre tecnología necesario para favorecer una verdadera transposición didáctica.

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:

---

<sup>88</sup>ADELL, Jordy. TPACK modelo pedagógico. [Citado el 5 de noviembre del 2015]. Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=wnwmWNtEoUs>>

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

### 5.5 CRONOGRAMA

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

## 6. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE INFORMACIÓN

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

La presente investigación se desarrolla en la Institución Educativa Rodrigo Arenas Betancurt sede Alejandría, en un grado quinto que cuenta con 25 estudiantes, con el objetivo primordial de conocer cuáles son los usos reales del relato digital. Para el desarrollo de esta investigación se elaboraron 3 objetivos, uno llamado usos planeados del relato digital en una experiencia de enseñanza y aprendizaje, el siguiente usos ejecutados del relato digital en una experiencia de enseñanza y aprendizaje y por último la contrastación, que consiste en realizar una comparación entre los grados de representatividad obtenidos en los usos planeados y los usos ejecutados, para después desarrollar un punto enfocado al relato digital, en el que se analiza los productos finales realizados por los niños y niñas.

Los dos primeros objetivos se desarrollan teniendo en cuenta una matriz categorial de usos, la cual tiene en cuenta 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. Para estos dos primeros objetivos, el análisis está enfocado en

observar cual fue la categoría de uso que tuvo mayor relevancia y desde allí se empezó a hablar y a explicar los fenómenos reales encontrados en un aula regular. Seguidamente se encontrarán con la contrastación que es un punto relevante, ya que en este se comparan como lo planeado y lo ejecutado puede tener resultados distintos o precisos cuando son expuestos a un ambiente real. Y para el punto del relato digital se habla sobre los resultados obtenidos de los productos finales (videos) realizados por los niños y niñas, en los que se hace un análisis enfocado en unos criterios de usos distintos a los usados anteriormente.

### **6.1 Identificación y descripción los usos planeados del relato digital.**

Para el desarrollo de este primer objetivo se planeó una unidad didáctica que consta de 8 sesiones en las cuales se debía pasar por una secuencia de actividades en la que el niño o niña primero construía conocimiento y luego lo llevaba a la práctica por medio del uso de las herramientas tecnológicas y así generar experiencias emotivas y aprendizajes significativos. Como lo plantea Castell<sup>89</sup> el 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. Siendo el aporte de Castell valioso, ya que este expresa que el internet esta tan inmerso en nuestras sociedades, que los intereses y valores están puestos allí, ya que los niños y niñas tienen un acceso casi inmediato a los medios tecnológicos y la red, donde buscan satisfacer las curiosidades, generando en ellos valores negativos o positivos, pero siempre dejando en ellos una enseñanza.

En la unidad didáctica se plantean sesiones enfocadas en la producción y edición de un relato digital, usando todos los medios audios visuales posibles en los que el niño pueda contar una historia y representarla por medio de imágenes y sonido, siendo importante su uso por que históricamente ha tenido resultados

---

<sup>89</sup> Castell, M. Internet y la Sociedad Red. 2002. p 13. [citado el 14 de octubre del 2015]. Disponible en <http://tecnologiaedu.us.es/tecnoedu/>.

favorables y un frecuente uso dentro de los últimos años como lo afirma Lambert<sup>90</sup> la narrativa digital que se originó en la década actual, cobró importancia en los talleres desarrollados por el American Film Institute en los Ángeles en el año 1994, a cargo suyo y de Atchley. Su trabajo condujo a la creación del Centro para la Narración Digital en Berkeley (CDS), California, en el cual se han desarrollado constantemente talleres de narración de cuentos digitales con diversos grupos de la comunidad y todos los niveles de los educadores. En la Tabla 1 se muestran (con sus respectivos porcentajes) los usos planeados del relato digital que serán profundizados en el análisis (ver Anexos del análisis parcial de los datos).

Tabla 1. Usos planeados del relato digital.

<b>Categorías de uso</b>	<b>Criterios de uso</b>	<b>Subtotal</b>	<b>Total</b>	<b>Porcentaje</b>	<b>Porcentaje general</b>
Relato digital como instrumento mediador entre el estudiante y contenido	Aplicaciones digitales	10	61	16%	39%
	Acceso a contenidos de enseñanza y aprendizaje	29		48%	
	Realización de tareas y actividades de aprendizaje	22		36%	
Relato digital como instrumento mediador entre el profesor y	Gestión de contenidos	4	11	36%	6%
	Planificación y preparación de actividades	7		64%	

<sup>90</sup> LAMBERT, J. Digital Storytelling: Capturing Lives, Creating Community (3rd ed.). Berkeley, CA: Digital Diner Press. 2009. Citado por Long, Bonnie. Irish learning technology association. Welcome to the Digital Storytelling SIG. [Citado el 17 de octubre del 2015]. Disponible en: < <http://ilta.ie/2011/02/test-content/>>



el contenido					
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	5	54	9%	34%
	Intercambios comunicativos entre el profesor y estudiantes relacionados con el contenido	9		16%	
	Intercambios comunicativos entre estudiantes no relacionados con el contenido	24		45%	
	Intercambios comunicativos entre estudiantes relacionados	16		30%	

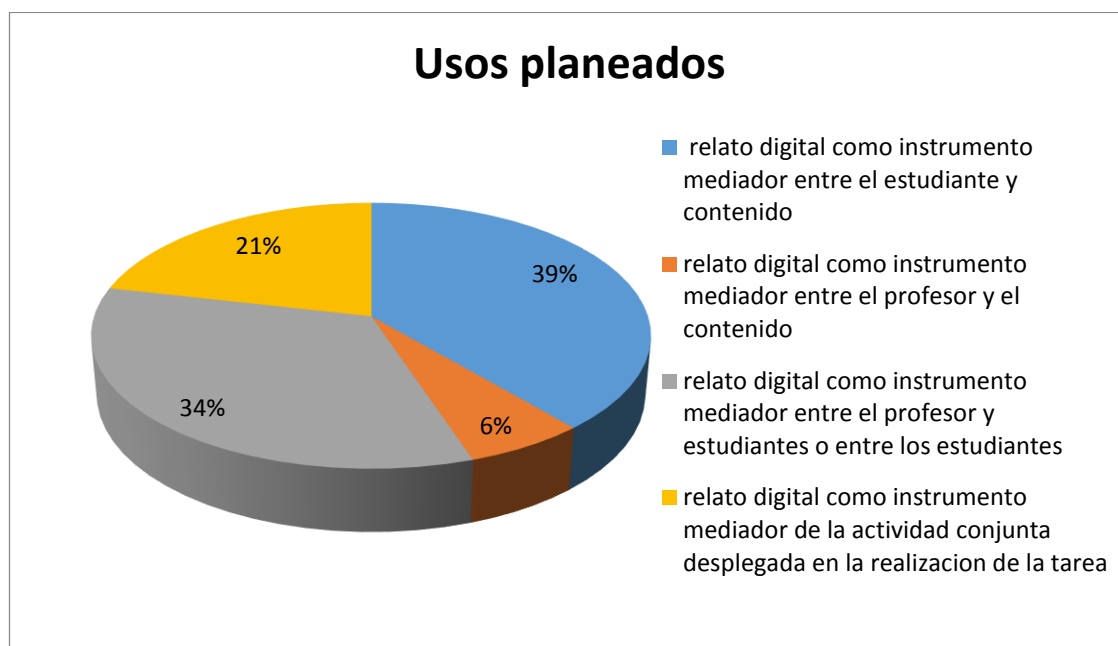
	con el contenido				
relato digital como instrumento mediador de la actividad conjunta desplegada en la realización de la tarea	Auxiliares o amplificadores de determinadas actuaciones del profesor	3	34	8%	21%
	Auxiliares o amplificadores de determinadas actuaciones del estudiante	9		39%	
	Realizar seguimiento	20		32%	
	Apoyo para el desarrollo de las actividades y de los productos	2		21%	
		<b>TOTAL</b>	<b>160</b>		<b>100%</b>

En la Tabla 1. la categoría que corresponde al Relato digital como instrumento mediador entre el estudiante y contenido, fue la que obtuvo el porcentaje más alto (con un 39 %) al momento de observar los usos planeados del relato digital dentro del aula. Afirmando así lo dicho por Coll<sup>91</sup> “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”. Es

<sup>91</sup>COLL, César. Psicología de la educación y prácticas educativas mediadas por las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Una mirada constructivista. En: Revista Separa. Barcelona (España), p. 24. [citado el 12-10-2015]. Disponible en: <<http://goo.gl/UOd616>>

decir que el estudiante potencializa su aprendizaje en la medida que interactúa con los contenidos, el internet y las herramientas que se le ofrecen, para así crear conocimiento e interiorizar lo aprendido.

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



Gráfica 1. Categorías usos planeados del relato digital

### 6.1.1 Relato digital como instrumento mediador entre el estudiante y contenido

La Tabla 1 permite observar que la categoría que tuvo mayor representatividad fue: relato digital como instrumento mediador entre el estudiante y contenido, de la que el primer criterio de uso fue el acceso a contenidos de enseñanza y aprendizaje, con un 48%, indicando de tal forma cómo en el proceso de enseñanza y aprendizaje planeado se tuvieron en cuenta: los conocimientos previos y las encuestas de expectativas de los estudiantes, la grabación de la entrevista inicial docente y la unidad didáctica, y que por lo tanto al analizar estos datos, se obtuvo que es prioritario la interacción con los contenidos multimedia

y la importancia de su uso para obtener información necesaria para poder así planificar la historia digital.

En el criterio de uso acceso a contenidos de enseñanza y aprendizaje se refleja de este modo la importancia del acceso y selección de información partiendo de los conocimientos previos de los estudiantes y así como el acceso a contenidos multimedia para seleccionar la información adecuada, evidenciando la importancia de las TIC. De acuerdo a lo expuesto anteriormente, Cuadrado dice que “Uno de los avances más importantes de los últimos tiempos ha sido sin duda la evolución de las denominadas TIC, que ha supuesto profundos cambios en el tratamiento y difusión de la información [...] El desarrollo tecnológico ha creado un lenguaje tan universal y homogéneo que transmite buena parte de la información y conocimientos que poseen las personas en la actualidad”.<sup>92</sup>

La creación de un relato digital le permite al individuo enfrentarse a distintas herramientas y medios por los cuales puede expresar sus ideas, sentimientos y emociones. Como sucede en la experiencia investigativa donde los niños y niñas se enfrentan al internet y aplicaciones digitales, para la elaboración de su historia, donde hacen uso de imágenes, sonidos e ideas propias. Del mismo modo, Ferrés citado por Area<sup>93</sup> menciona que las TIC están teniendo un impacto enorme en la cultura audiovisual, revolucionando así la cultura verbal, ya que los diferentes programas y aplicaciones claramente transforman los procesos de comunicación, puesto que los hace más asequibles, funcionales, dinámicos e interactivos, logrando que los interlocutores modifiquen el mensaje según su necesidad. De acuerdo a lo anterior cabe decir que el uso de herramientas audiovisuales y de aplicaciones digitales permite a los individuos y en este caso a los niños y niñas crear historias llenas de creatividad, ya que todas estas herramientas les permiten expresarse y comunicarse de una manera más amplia sin dejar aspectos importantes por fuera.

---

<sup>92</sup> CUADRADO, Toni. características de la comunicación audiovisual. P. 12. [citado el 14 de octubre de 2015] disponible en < <http://goo.gl/3lm4sG>>.

<sup>93</sup> AREA, Manuel. Entrevista Joan Ferrés. En: ordenadores en el aula. España. 2007. [citado el 19 de octubre de 2015] disponible en <<http://goo.gl/5JipGn>>.

Cuando hay acceso y selección de información y está debidamente planeada, es posible llegar a elaborar un producto final que tiene en cuenta las TIC, para llegar a un resultado más atractivo y exitoso. Ya que llama la atención y tiene en cuenta interés y necesidades de los niños y niñas, porque allí interactúan diferentes lenguajes como escrito, imagen y sonido que posibilita entender el significado del mensaje que se pretende compartir, así como lo plantea Potter<sup>94</sup> sobre el relato digital que ayuda a “tejer cuentos personales usando imágenes, gráficos, música y sonidos mezclados con la voz propia del quien las hace”. Y de igual manera Bartolomé<sup>95</sup> propone que el lenguaje audiovisual es el lenguaje propio de los medios audiovisuales, los cuales muestran de forma fragmentada y selectiva sucesos de la realidad utilizando diferentes sistemas de codificación y formas de expresión.

De acuerdo con lo anterior y haciendo una articulación con lo mencionado y la lógica educativa, Bartolomé también considera que “el lenguaje audiovisual puede despertar en los estudiantes el interés por aprender, ya que se puede a través de sus emociones aproximarse a la experiencia directa al representar acontecimientos o fenómenos casi de igual forma como se perciben en la realidad concreta y corporal.”<sup>96</sup>

En cuanto al segundo criterio de uso fue la realización de tareas y actividades de aprendizaje que tuvo una representación del 36%. Entre las características de uso se encuentra creación del texto narrativo, edición de imagen y edición de video. Partiendo del hecho que se requiere de un pensamiento narrativo para elaborar un texto, ya que requiere poner en juego todas las capacidades cognitivas, y seguir una serie de procedimientos para llegar al texto narrativo, así

---

<sup>94</sup> PORTER, B. DigiTales: The art of telling digital stories. Sedalia, CO: BJP Consulting. 2004. Citado por Long, Bonnie. Irish learning technology association. Welcome to the Digital Storytelling SIG. [Citado el 17 de octubre de 2015]. Disponible en: < <http://ilta.ie/2011/02/test-content/>>

<sup>95</sup> BARTOLOMÉ. Antonio. El lenguaje audiovisual. Barcelona: 2005. P. 3. [Citado el 14 de octubre de 2015]. Disponible en< <http://goo.gl/W00LYD>>

<sup>96</sup> Ibid. P. 4.

como lo plantea Hedra “El pensamiento narrativo consiste en contarse historias a uno mismo y a los otros. Al narrar esas historias vamos construyendo un significado mediante el cual nuestras experiencias adquieren sentido. De hecho, la construcción del significado surge de la narración, de ir actualizando nuestra historia de forma continuada, de contar y contarnos nuestras historias”<sup>97</sup>.

Por lo que, no es solo contar una historia de la persona, en este caso el estudiante, sino que requiere coherencia en lo que va a hacer en su escrito, para que tenga sentido, desde la interpretación de la realidad y la imaginación; sin embargo para lograr la realización de actividades de aprendizaje es imprescindible la implementación de las TIC y de aplicaciones digitales.

Continuando así con el tercer criterio de uso las aplicaciones digitales, que tuvo una representación del 16%. Entre las características de uso se encuentra: uso de editores de texto (Word) que es la aplicación de Microsoft para redactar texto en este caso la historia, uso de aplicaciones para editar imágenes (Pixlr) que es una herramienta para agregar filtros, figuras, iluminación etc., a las imágenes, uso de aplicaciones para editar video (Movie Maker) permite crear presentaciones y vídeos completándolos con títulos, transiciones, efectos, música e incluso con una narración para conseguir un aspecto profesional , uso de Youtube permite buscar y descargar música y videos, uso de WhatsApp y correo para enviar fotografías. ,

Según MINTIC “Las aplicaciones son herramientas informáticas que le permiten a los usuarios comunicarse, realizar trámites, entretenerse, orientarse, aprender, trabajar, informarse y realizar una serie de tareas de manera práctica y desde distintos tipos de terminales como computadores, tabletas o celulares. Estas aplicaciones pueden ser, por ejemplo, los portales de redes sociales o de sitios de noticias para el servicio de Internet, los sistemas de menú telefónicos cuando

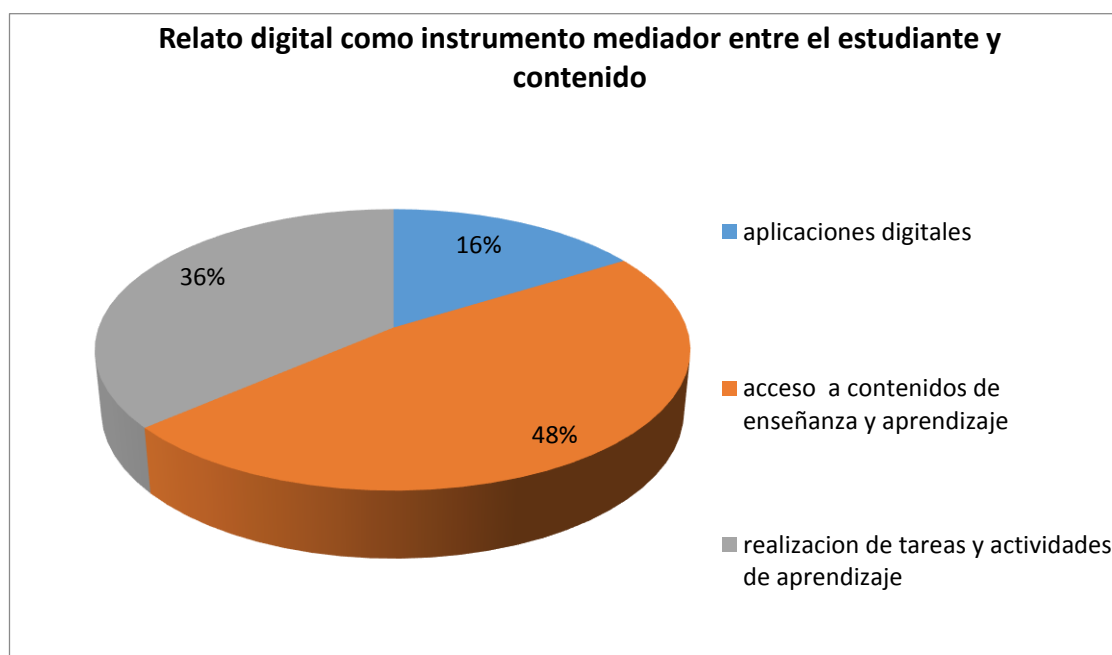
---

<sup>97</sup> HEDRA, Clara. Barcelona, España. 2013. Dos formas de pensar: [citado el 14 de octubre de 2015]. Disponible en: < <https://claraducht.wordpress.com/tag/pensamiento-narrativo/>>

se llama a un banco para el servicio de telefonía móvil, o la banca móvil para el servicio de SMS.”<sup>98</sup>

Teniendo claro la definición dada para las aplicaciones digitales, se hace énfasis en las aplicaciones a emplear, las cuales son: Word, Pixlr, Movie Maker, y Youtube, que permiten la creación del relato digital. Estas aplicaciones mencionadas se trabajan de forma conjunta, para que tanto docente como estudiantes, puedan buscar y seleccionar la información adecuada, haciendo un verdadero uso en cuanto a editar o modificar los contenidos multimedia y realizar las actividades paulatinamente para crear la historia digital.

La gráfica 2. Muestra los porcentajes de los criterios de uso del Relato digital como instrumento mediador entre el estudiante y contenido.



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

<sup>98</sup> MINITIC. Aplicaciones. Colombia. 2015. [Citado el 10 de mayo del 2016]. Disponible en: <http://www.mintic.gov.co/porta/vivedigital/612/w3-propertyvalue-632.html>

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

La Tabla 1. Permite observar que la categoría que tuvo un segundo lugar en usos planeados fue Relato digital como instrumento mediador entre el profesor y estudiantes o entre los estudiantes. De la que el criterio de uso con más porcentaje fue Intercambios comunicativos entre estudiantes no relacionados con el contenido con un 44%, indicando de tal forma las relaciones que los estudiantes establecen con los compañeros. Basados en las siguientes características de uso: solicitud de información y presentación personal, saludos y despedidas, expresión de sentimientos, emociones, aficiones e intereses. Todas las características antes mencionadas con la finalidad de observar a detalle las interacciones de los estudiantes dentro del aula, rescatando la parte emocional y la interacción con los compañeros, teniendo en cuenta que un buen clima dentro del aula permite un buen desarrollo del aprendizaje. Como lo afirma Weimer que considera “los relatos son siempre de sus autores y entenderlos de esa manera es primordial para que el proceso de sus construcción se realice de manera satisfactoria, pero también como una consideración ética por parte de los profesores, por el respeto que se debe a quienes cuentan historias personales y permitiendo así que el estudiante tenga gran control de este proceso”.<sup>99</sup>

Para la característica de uso de solicitud de información y presentación personal Arenas<sup>100</sup> dice que una actitud recurrente en la etapa de la adolescencia es pretender diferenciarse de sus pares, muchas veces a costa de crear estilos extraños y no precisamente en base al buen gusto. Por ello, no es extraño que para los establecimientos educacionales hacer respetar las reglas con respecto

---

<sup>99</sup> WEIMER, Maryellen. Los relatos digitales y su interés educativo. RODRÍGUEZ, José Luis. LONDOÑO, Gloria. Universidad de Barcelona. 2009

<sup>100</sup> ARENAS, Punta. La importancia de respetar las reglas de presentación personal en colegios. Región de Magallanes y Antártica Chilena, Chile. Publicado 29/09/2009. [citado el 10/05/2016]. Disponible en: <http://elpinguino.com/noticias/39938/La-importancia-de-respetar-las-reglas-de-presentacin-personal-en-colegios>.



a la presentación personal de los alumnos sea un tira y afloja permanente entre ellos y los menores.

De acuerdo a lo dicho por Arenas es muy común encontrar a los niños y niñas con estilos distintos y con elementos que les hagan verse diferentes a los demás, por lo tanto no se puede perder la objetividad del trabajo dentro del aula, ni dejar de lado los valores educativos, por ello es importante llegar a acuerdos con los estudiantes para que el trabajo dentro del aula sea cooperativo y halla un buen ambiente de estudio.

En la característica de uso expresión de sentimientos, emociones, aficiones e intereses, se puede decir que hacen parte de toda interacción dentro de un grupo humano, porque todos los estudiantes tienen expectativas diferentes, sentimientos y emociones que varían según su estado de ánimo o situación que estén viviendo como lo afirma Yankovic<sup>101</sup> El desarrollo emocional satisfactorio supone ser consciente de los propios sentimientos, estar en contacto con ellos y ser capaz de involucrarse con otras personas de forma adecuada relacionándose positivamente. El estado emocional personal usualmente, se describe a través de expresiones como “me siento triste”, “siento una gran alegría”, mientras que describimos los procesos afectivos como “me da cariño”; “le doy mucha seguridad”, etc.

El segundo criterio de uso más usado es el de intercambios comunicativos entre estudiantes relacionados con el contenido, con un porcentaje de 29%. Indicando la interacción que establecen los estudiantes para manipular la información. Por ello se tienen en cuenta las siguientes características de uso: compartir información y trabajo en equipo.

---

<sup>101</sup> YANKOVIC, Bartolomé. Emociones, sentimientos, afecto. El desarrollo emocional. Seminario de tesis, Facultad de Educación, Universidad Mayor, Santiago, 2004. [citado el 10/05/2016]. Disponible en: [http://www.educativo.otalca.cl/medios/educativo/profesores/basica/desarrollo\\_emocion.pdf](http://www.educativo.otalca.cl/medios/educativo/profesores/basica/desarrollo_emocion.pdf)

La característica de uso, trabajo en equipo es definida Gutiérrez<sup>102</sup> como aquella actividad realizada por dos o más personas conjuntamente de forma equitativa o proporcional, para alcanzar unos objetivos y, en definitiva, aprender. De acuerdo a lo anterior en los usos planeados en la unidad didáctica se espera el trabajo en equipo de todos los participantes, que compartan los materiales y conocimientos para poder conseguir un adecuado desarrollo de la unidad didáctica.

En la característica de uso, compartir información Castañeda y Adell<sup>103</sup> dicen que 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. Entendiéndose que los estudiantes deben pasar por los 3 tipos herramientas, mecanismos y estrategias para poder compartir información confiable y segura a sus pares.

El tercer criterio de uso empleado es el de Intercambios comunicativos entre el profesor y estudiantes relacionados con el contenido, con un porcentaje de 16%. Refiriéndose a la relación que se establece dentro del aula para generar aprendizaje como dice Coll<sup>104</sup> en el proceso de construcción de conocimiento,

---

<sup>102</sup> GUTIÉRREZ, María Jesús. El trabajo cooperativo, su diseño y su evaluación. dificultades y Propuestas. Girona, noviembre del 2009. [citado el 10/05/2016]. Disponible en: <http://dugi-doc.udg.edu/bitstream/handle/10256/1956/217.pdf?sequence=1>

<sup>103</sup> ADELL SEGURA, Jordi, CASTAÑEDA QUINTERO, Linda. Tecnologías emergentes, ¿pedagogías emergentes? En: HERNÁNDEZ ORTEGA, José, et al. Tendencias emergentes en Educación con TIC. Barcelona: Asociación Espiral, Educación y Tecnología. 2012. p. cit., p. 18

<sup>104</sup> COLL, César. Psicología de la educación y prácticas educativas mediadas por las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Una mirada constructivista. En: Revista Separa. Barcelona (España), p.6, p. 24. [citado el 12-10-2015]. Disponible en: <<http://goo.gl/UOd616>>

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

Las características de uso que se tienen en cuenta en este criterio de uso son: la presentación de la unidad didáctica y actividades, explicación de actividades, recordatorios e indicaciones, recomendaciones, acuerdos y motivación a los estudiantes.

Las anteriores características hacen parte de un adecuado desarrollo de la clase, puesto que el profesor debe ser un guía, que motiva y explica lo que se va realizar, para que los estudiantes desarrollen sus actividades, siempre estando dispuesto a aclarar dudas y llegar a acuerdos en momentos que hay conflicto o dificultad y recordar constantemente todo lo dicho o propuesto en el aula de clase. Así como lo afirma Coll<sup>105</sup> que dice 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.

De acuerdo a lo dicho por Coll y las características de uso, se puede decir que el profesor debe generar estrategias en las que el estudiante se sienta en agrado, por lo tanto las características empleadas en los criterios de uso le sirven al profesor como estrategia de trabajo dentro del aula, pues le permite tener unas

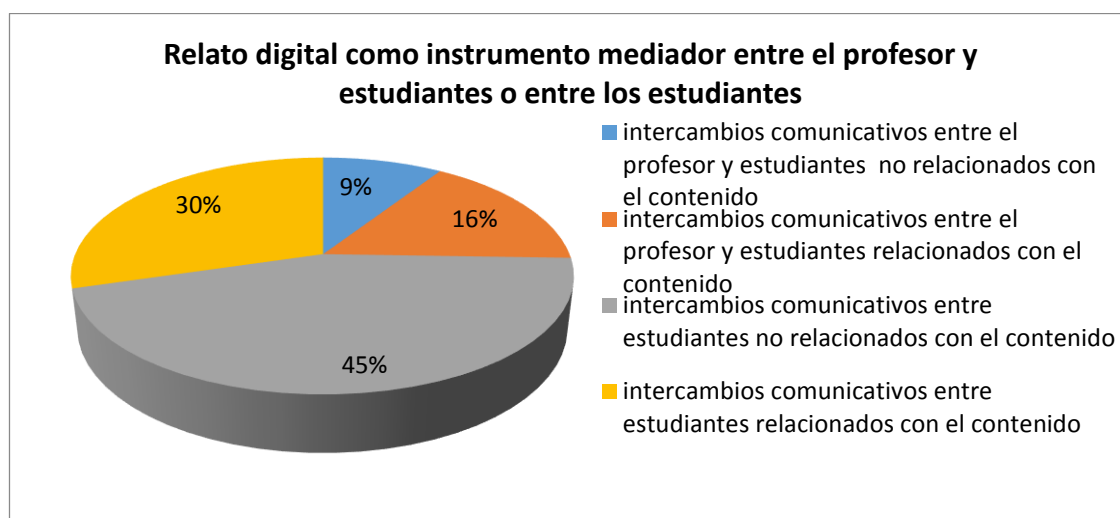
---

<sup>105</sup>COLL, César. Psicología de la educación y prácticas educativas mediadas por las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Una mirada constructivista. En: Revista Separa. Barcelona (España), p. 24. [citado el 12-10-2015]. Disponible en: <<http://goo.gl/UOd616>>

ideas o parámetros claros para llevar a cabo su clase y a su vez poder observar los avances y resultados de la misma.

El cuarto y último criterio de uso del Relato digital es Intercambios comunicativos entre el profesor y estudiantes no relacionados con el contenido con un porcentaje de 9%, el cual lleva a decir que la comunicación que se establece entre el docente y el estudiante es mayoritariamente académica, ya que el profesor no puede dejar de ser objetivo frente a su finalidad social y cultural como dice. Ciro<sup>106</sup> que 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.

En la gráfica 3 se detallan los porcentajes de la anterior categoría.



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

<sup>106</sup> CIRO. Lirian. Lenguaje audiovisual y lenguaje escolar: dos cosmovisiones en la estructuración lingüística del niño. Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal Sistema de Información Científica. Medellín: 2007. [Citado el 16 de octubre de 2015]. Disponible en <<http://nubr.co/hnkkdk>>

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

Esta tercera categoría representa el 21% de las actividades desarrolladas como consecuencia de la observación de los criterios de uso: auxiliares o amplificadores de determinadas actuaciones del estudiante, realizar seguimiento, el apoyo para el desarrollo de las actividades y de los productos y el auxiliar o amplificadores de determinadas actuaciones del profesor.

En cuanto al criterio de uso más alto fue: Auxiliares o amplificadores de determinadas actuaciones del estudiante, que representa el 39%, el cual contiene características de uso como: hacer aportes, intercambiar información y solucionar inquietudes de sus compañeros, y mostrar avances y resultados individuales y grupales (evaluación)

En el inicio de la investigación, al prever los usos planeados del relato digital es importante tener en cuenta el PLE (Entornos Personales de Aprendizaje) planteado por Brown<sup>107</sup> ya que permite que el aprendizaje llegue hasta los estudiantes de forma muy participativa, pues son ellos mismo los que interactúan con diversas aplicaciones digitales y realizan las actividades y el producto final con ayuda de la guía del docente y sus pares.

Y que Adell<sup>108</sup> menciona algunos pasos fundamentales para desarrollar un PLE, los cuales son: analizar el entorno propio de aprendizaje e identificar sobre qué se quiere aprender, descubrir y acceder a información relevante, gestionar la información colectivamente, participar activamente en la conversación no siendo sólo espectador o receptor, sino dando a conocer a los demás lo que se ha construido individualmente.

---

<sup>107</sup> CASTAÑEDA, L; ADELL, J. Entornos personales de aprendizaje: claves para el ecosistema educativo en red. Alcoy: Marfil, 2013. 197 p.

<sup>108</sup>ADELL, Jordi. Webinar #4: Entornos personales de aprendizajes, por Jordi Adell [Video]. Eduland.es, 2014. 16 minutos con 44 segundos.

Dicho aspecto tan esencial como es el de aprender y dar a conocer lo que sabe y aprendido, permite que los estudiantes hagan aportes, intercambien información y solucionen inquietudes y evidencien los avances y resultados

El siguiente criterio de uso fue realizar seguimiento, representado con el 32% y contiene características de uso como: avances y dificultades por parte del profesor, avances y dificultades por parte del estudiante. Ya que desde la planeación se tuvieron en cuenta las dificultades que se podría tener con el trabajo con las TIC, por parte de los dos actores; el docente y el estudiante. En el docente se previeron dificultades como: no tener los recursos adecuados de equipos, y/o en cuanto a conectividad, y por parte de los estudiantes, las dificultades podrían ser tener vacíos que debían ser tratados.

Dichos rasgos se evidencian en lo que Coll<sup>109</sup> agrega que, los usos de las TIC adoptan un diseño tecnológico, el cual cuenta con diferentes recursos, que poseen limitaciones y posibilidades en lo que se refiere a la representación, procesamiento y transmisión de información; según lo cual se podría restringir o no, lo que docentes y estudiantes podrían hacer con estas herramientas. Por lo que las herramientas deben ir acompañadas de un conocimiento de cómo usarlas de manera eficaz en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

En cuanto al criterio de uso: apoyo para el desarrollo de las actividades y de los productos está representado con 21%, y posee dos características de uso, solicitar y ofrecer retroalimentación y solicitar y ofrecer ayuda. Y el último criterio de uso: Auxiliares o amplificadores de determinadas actuaciones del profesor representa un 8% y contiene características de uso como: uso de presentaciones y uso de material audiovisual. Permiten al docente guiar el proceso de los niños y niñas al emplear distintas estrategias y medios para presentar la información, del mismo modo para responder inquietudes y direccionar el proceso.

---

<sup>109</sup>COLL. César. Aprender y enseñar con las tecnologías de la información y la comunicación. En Psicología de la educación virtual. Ediciones Morata, SL. Madrid (España), p. 16. [citado el 12-10-2015]. Disponible en: < <http://internetyesc.blogspot.com/2013/05/cesar-coll-aprender-y-ensenar-con-las.html> 24/08/2015 >

Dentro de las actuaciones que el profesor debe tener dentro de un aula es importante que este logre transformar los escenarios educativos por medio de ideas, materiales y presentaciones, las cuales sirvan de apoyo para que se genere conocimiento, además de usar nuevas estrategias como la del relato digital para motivar a los estudiantes, como lo afirma Rodríguez y Londoño<sup>110</sup> aportan que los relatos digitales posibilitan 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, al mismo tiempo de incluir las TIC al currículo en las diferentes asignaturas; logrando el desarrollo de competencias, participación activa y el interés de los sujetos.

En lo que se refiere al uso de presentaciones, autores como Coll “afirman que en la mayoría de los escenarios de educación formal y escolar las posibilidades de acceso y uso de estas tecnologías son todavía limitadas o incluso inexistentes... los profesores con una visión más tradicional de la enseñanza y del aprendizaje tienden a utilizar estas tecnologías para reforzar sus estrategias de presentación y transmisión de los contenidos”<sup>111</sup> de acuerdo a lo dicho por Coll dentro de las aulas el maestro se limita a usar cartelera, mapas viejos, o incluso el tablero para representar y expresar determinados contenidos, dejando así de lado las tecnologías y los medios audiovisuales, que de una u otra forma podrían transformar la educación y el aprendizaje o cuando hacen uso de herramientas tecnológicas, la clase sigue siendo magistral.

En el uso de material audiovisual permite que el estudiante busque información, según sus intereses, gustos y acceso, puesto que cuando este tiene la oportunidad de plasmar en una idea propia sus gustos, lo hará con pasión, motivación y entusiasmo, por lo tanto el profesor está en el deber de proporcionar apoyos, herramientas y los medios para que los estudiantes hagan uso de lo

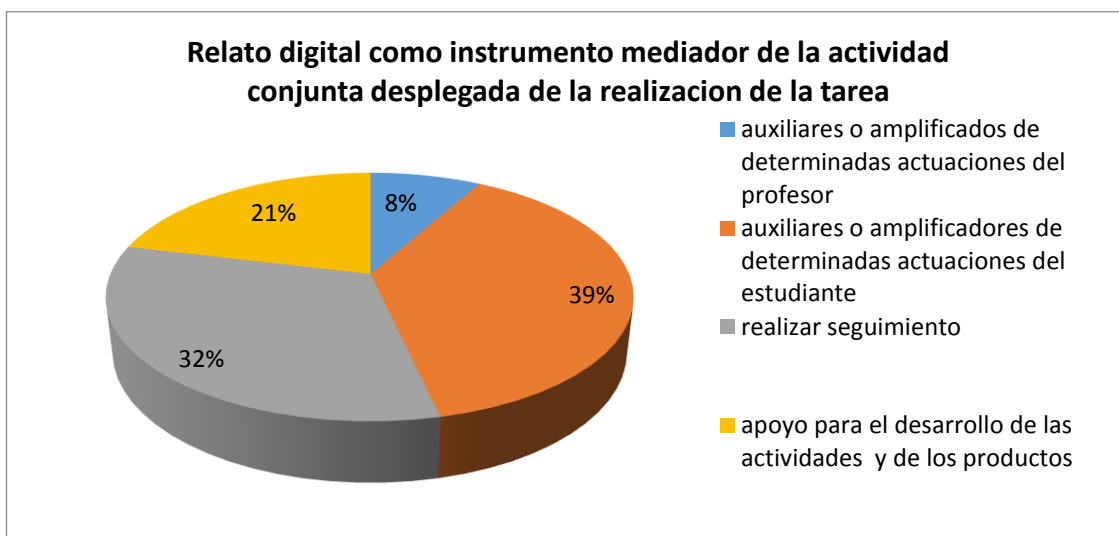
---

<sup>110</sup> RODRÍGUEZ y LONDOÑO. 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>.

<sup>111</sup> COLL. CÉSAR Aprender y enseñar con las TIC: expectativas, realidad y potencialidades. Recuperado de: <http://internetyesc.blogspot.com/2013/05/cesar-coll-aprender-y-ensenar-con-las.html> 24/08/2015

audiovisual o disfruten de una agradable presentación por parte de él. Ferrés nos dice “Hablamos de comunicación audiovisual para referirnos a todas aquellas producciones que se expresan mediante la imagen y/o el sonido en cualquier clase de soporte y de medio, desde los tradicionales (fotografía, cine, radio, televisión, vídeo) hasta los más recientes (videojuegos, multimedia, Internet...)”<sup>112</sup>

En la gráfica 4 se observan los porcentajes descritos anteriormente.



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

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

Obtuvo en los usos planeados el porcentaje más bajo con un 6%, resaltando así lo dicho por Coll de que “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”<sup>113</sup> de acuerdo a lo dicho por Coll el profesor debe conocer a profundidad como se realiza el relato digital, como se planea, como se construye y como se ejecuta para que el

<sup>112</sup> Ferrés. Joan. La competencia en comunicación audiovisual: propuesta articulada de dimensiones e indicadores. P. 17 [citado el 14 octubre del 2015] disponible en < <https://goo.gl/UTF8xB>>.

<sup>113</sup> COLL. César. Aprender y enseñar con las tecnologías de la información y la comunicación. En Psicología de la educación virtual. Ediciones Morata, SL. Madrid (España), p. 16. [citado el 12-10-2015]. Disponible en: <<http://goo.gl/aZP0Bn>>



proceso de enseñanza y aprendizaje sea satisfactorio. Por ello cabe decir, teniendo en cuenta lo dicho por este autor que el grado de representatividad fue tan bajo porque en los usos planeados no se pensó en la necesidad de la relación que el docente debe entablar con el contenido, sino en la que el estudiante debe realizar para la construcción del producto final, es decir el profesor debe conocer a profundidad como usar cada herramienta para luego realizar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

El criterio de uso más alto fue Planificación y preparación de actividades con un 64%, donde las características son: elaborar y compartir presentaciones y elaborar y compartir documentos e apoyo, donde autores como Adell<sup>114</sup> desde el modelo TPACK (Conocimiento tecnológico pedagógico de los contenidos) el cual comprende la interrelación de tres tipos de conocimientos necesarios para que el docente pueda integrar de forma eficaz los recursos y las herramientas digitales en el aula. Estos conocimientos aluden en primer lugar a la necesidad de que el docente posea un dominio curricular del contenido que va a enseñar, así como un conocimiento pedagógico de cómo abordar con eficacia un contenido particular como lo es el relato digital y su proceso de realización. De acuerdo a este modelo el uso de presentaciones y de material audiovisual pone en evidencia el conocimiento, la preparación y el uso de tecnologías por parte del profesor dentro del aula, permitiendo ver en el dominio conceptual, pedagógico y curricular de lo que pretende enseñar.

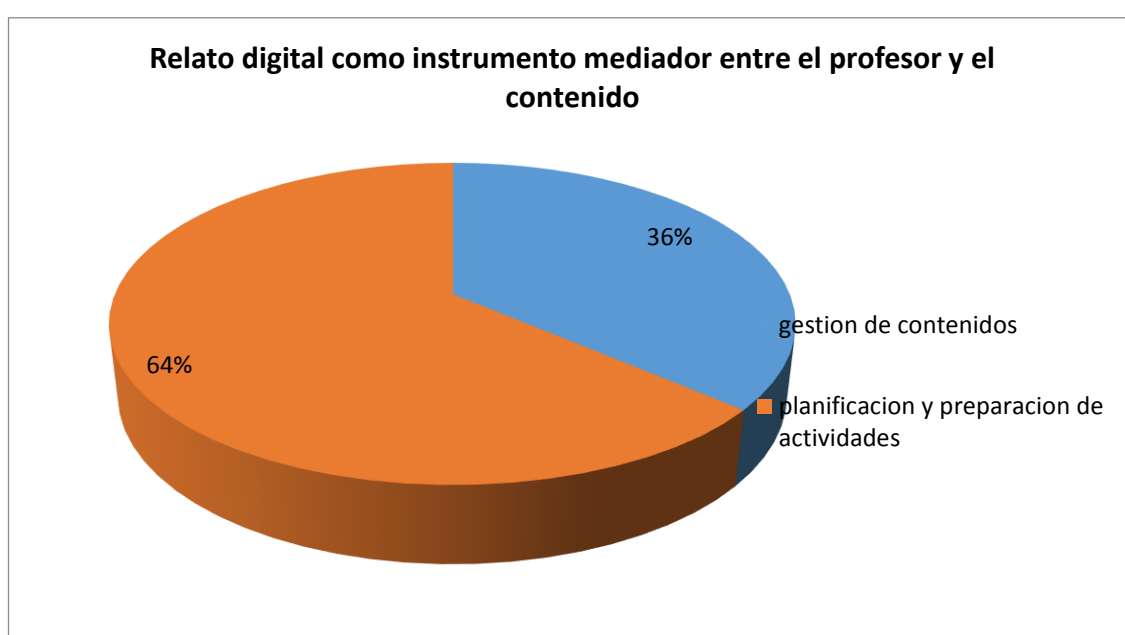
Por último, el criterio de uso, con uno de los porcentajes más bajo fue Gestión de contenidos con un 36%, el cual solo cuenta con una característica de uso la cual es organizar y compartir contenidos. Para esto es de gran valor la labor que hace el maestro al seleccionar, discriminar y organizar los contenidos que lleva al aula, como en la presente investigación, es importante conocer todo sobre el relato digital, para así realizar una adecuada transposición didáctica. Como lo

---

<sup>114</sup>ADELL, Jordy. TPACK modelo pedagógico. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=wnwmWNtEoUs>

dice Robin<sup>115</sup> 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.

En la gráfica 5 se detallan los porcentajes descritos anteriormente.



Gráfica 5. Relato digital como instrumento mediador ente el profesor y el contenido.

## 6.2 Identificación y descripción de usos desarrollados del relato digital.

Para desarrollar la unidad didáctica se solicitó en la Institución Educativa Rodrigo Arenas Betancurt de la ciudad de Pereira cede Alejandría, el acceso a la misma y la participación de un grupo de grado quinto para la implementación

---

<sup>115</sup> Robin B. 2005 the educational uses of Digital Storytelling. Citado por LONDOÑO, Gloria. Relatos digitales en educación. Tesis doctoral (en línea) Barcelona España. Universitat de Barcelona. 2013. Citado el 17-10-2015. Disponible en:

del trabajo planeado, al mismo tiempo que se solicitó el permiso para usar una vez por semana la sala de sistemas y el tiempo de los estudiantes en el horario de 1 a 4 de la tarde, todo con el fin de que los estudiantes no se sintieran saturados con el trabajo o lo vieran como monótono y para permitir la realización de las clases ya preparadas por los docentes titulares del grado. Para la implementación del trabajo de grado se contaba con 25 estudiantes, y 13 computadores por parte de la institución, donde dos de ellos se encontraban en mal estado y por lo tanto se usaron los 2 computadores de las docentes practicantes y para usar los programas para editar video debido a los inconvenientes se llevaron 9 computadores, ya que los 13 computadores de la institución no tenían el programa de Movie Maker ni dejaban instalarlo, para así desarrollar la unidad didáctica, la cual se realiza en 6 sesiones que permitieron la creación del relato digital.

Permitiendo lo dicho por Herreros Et de 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” <sup>116</sup>. Todo lo anterior se justifica que se reflexione desde el mundo educativo sobre el relato digital como herramienta de enseñanza-aprendizaje, puesto que estas herramientas permiten crear conocimientos y fortalecer los que ya se tienen.

En la Tabla 2. Se muestran (con sus respectivos porcentajes) los usos desarrollados del relato digital que serán profundizados en el análisis (ver Anexos del análisis parcial de los datos).

Tabla 2. Usos desarrollados del relato digital.

---

<sup>116</sup> El uso educativo de los relatos digitales personales como herramienta para pensar el yo, Miguel Herreros [en línea]. Disponible desde: [file:///C:/Users/HP/Downloads/260204-350600-1-SM%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/HP/Downloads/260204-350600-1-SM%20(1).pdf) [Citado 05.09-2015]

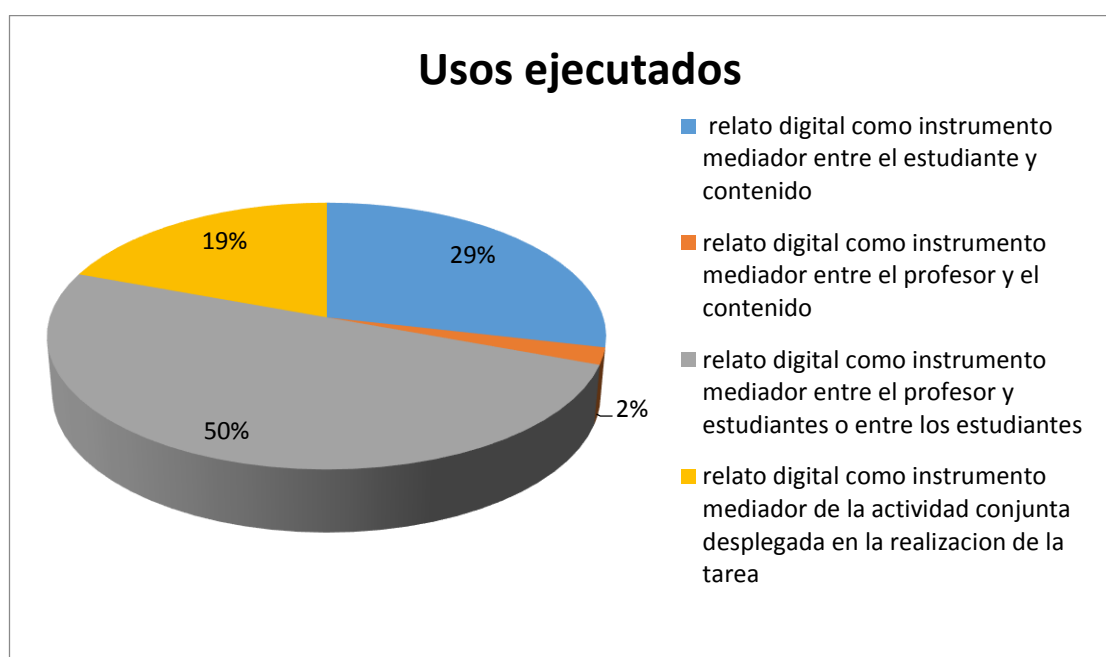
<b>Categorías de uso</b>	<b>Criterios de uso</b>	<b>Subtotal</b>	<b>Total</b>	<b>porcentaje</b>	<b>Porcentaje general</b>
Relato digital como instrumento mediador entre el estudiante y contenido	Aplicaciones digitales	25	109	22%	29%
	Acceso a contenidos de enseñanza y aprendizaje	50		46%	
	Realización de tareas y actividades de aprendizaje	34		32%	
Relato digital como instrumento mediador entre el profesor y el contenido	Gestión de contenidos	2	10	20%	2%
	Planificación y preparación de actividades	8		80%	
Relato digital como instrumento mediador	Intercambios comunicativos entre el profesor y estudiantes no relacionados con el contenido	6		4%	
	Intercambios comunicativos entre el profesor y estudiantes relacionados	43		28%	

entre el profesor y estudiantes o entre los estudiantes	con el contenido		193		50%
	Intercambios comunicativos entre estudiantes no relacionados con el contenido	56		38%	
	Intercambios comunicativos entre estudiantes relacionados con el contenido	45		30%	
Relato digital como instrumento mediador de la actividad conjunta desplegada en la realización de la tarea	Auxiliares o amplificadores de determinadas actuaciones del profesor	6	75	8%	19%
	Auxiliares o amplificadores de determinadas actuaciones del estudiante	29		39%	
	Realizar seguimiento	24		32%	
	Apoyo para el desarrollo de las actividades y de los productos	16		21%	
		<b>TOTAL</b>	<b>387</b>		<b>100%</b>

En la Tabla 2 la categoría que corresponde Relato digital como instrumento mediador entre el profesor y estudiantes o entre los estudiantes, fue la que

obtuvo el porcentaje más alto (con un 50 %) al momento de observar los usos desarrollados del relato digital dentro del aula. De acuerdo a los resultados, autores como Bruner<sup>117</sup> citado por Maddalena y Pavón dice que la utilización del relato digital con fines educativos –y, más específicamente, para el aprendizaje de idiomas–, el profesor puede desempeñar el papel de ayudante metafísico que indicaba Bruner (1987), pasando a ser así un facilitador y guía para los estudiantes que nadan en un mar de historias, con lo que su tarea consistirá en darles la ayuda e información necesarias para que el aprendizaje lingüístico a través del uso del relato digital sea reflexivo, permitiendo a los estudiantes desarrollar y expresar sus propias ideas y percepciones respecto al modo y forma en que presentar sus relatos digitales. Por todo lo dicho por Bruner es necesaria la relación directa del profesor con los contenidos, para que su mediación sea un éxito.

A continuación se muestra la gráfica 6. En la que se detalla la proporción hallada en cada una de las categorías de usos desarrollados del relato digital



Gráfica 6. Usos desarrollados del relato digital

<sup>117</sup> BRUNER citado por MADDALENA, PAVÓN. el relato digital como propuesta pedagógica en la formación continua de profesores. 2005. Brasil. [Citado 25.05-2016]. Disponible en: <file:///C:/Users/jessica%20%20Montoya/Downloads/rie65a09.pdf>

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

Dentro de esta categoría de uso, el criterio de uso que tuvo más representatividad fue Intercambios comunicativos entre estudiantes no relacionados con el contenido con un porcentaje de 38% lo cual nos lleva a decir que la interacción dentro del aula permitida en el desarrollo del relato digital, les permitió a los estudiantes compartir, relacionarse e intercambiar ideas con sus compañeros como lo dice Castell<sup>118</sup> 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.

Las características que representan este criterio de uso son: solicitud de información y presentación personal, saludos y despedidas, expresión de sentimientos, emociones, aficiones e intereses. Evidenciándose dentro de la investigación y en el desarrollo de las sesiones, cuando los estudiantes expresaban cómo les parecía cada actividad, cuando discutían y se ponían de acuerdo con su grupo de trabajo para ocupar el computador en momentos de ocio, es decir cuando aún no se iniciaba la actividad, los niños usaban juegos free, juegos incorporados en el computador o el navegador Google para buscar las cosas que les interesaban y que hacían parte de sus gustos o aficiones. También se tenía un saludo y una despedida entre el profesor y los alumnos, puesto que cuando se iniciaba cada sesión los niños ya habían iniciado su jornada de estudio y en cuanto a la solicitud de información y presentación personal, todos los niños en un inicio se presentaron diciendo sus nombre, gustos y las expectativas que tenían frente al relato digital.

---

<sup>118</sup> CASTELLS, Manuel. La Era de la Información: La sociedad red. Primera edición. España: siglo xxi, 1996. p 16

En cuanto a los otros criterios de usos el segundo porcentaje fue para intercambios comunicativos entre estudiantes relacionados con el contenido con un 30% el cual contaba con características como: compartir información y trabajo en grupo. El tercer criterio de uso que tuvo representatividad fue intercambios comunicativos entre el profesor y el estudiante relacionados con el contenido con un porcentaje del 28% el cual contaba con características de uso como: presentación de la unidad didáctica y actividades explicación de actividades, recordatorios e indicaciones, recomendaciones, acuerdos y motivación a los estudiantes Coll<sup>119</sup> 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” por tal razón como lo menciona Coll es de gran importancia la comunicación del profesor con los estudiantes ya que este debe explicar a detalle cada paso de la creación del relato digital, como se logró hacer durante la implementación de cada sesión, donde primero se realizaba una explicación oral apoyada de presentaciones, ya sean previamente elaboradas o realizadas en el momento buscando siempre dinámicas distintas para innovar y motivar a los estudiantes, para luego pasar a la sala de sistemas y allí brindarles la guía, las recomendaciones, indicaciones y demás para realizar un adecuado proceso.

Por ultimo está el intercambio comunicativo entre el profesor y estudiantes no relacionados con el contenido con un 4% contando con características como: presentación y solicitud de información personal, saludos, despedidas y agradecimientos, expresión de sentimientos, emociones, aficiones e intereses. Se evidencio en el ejercicio investigativo en los saludos y despedidas que el profesor empleo para cada sesión con los niños y niñas, en la relación y agradecimiento constante por la colaboración y participación en la creación de

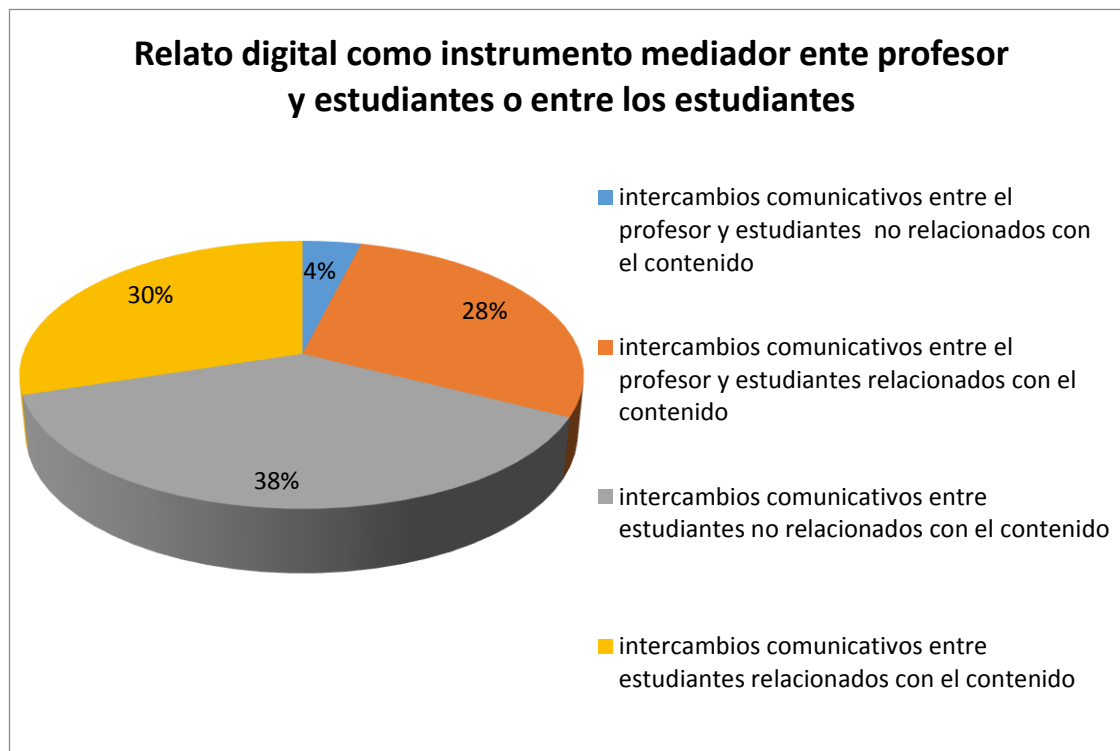
---

<sup>119</sup> COLL. Aprender y enseñar con el tic: expectativas, realidad y potencialidades. Universidad de Barcelona. Vol. 38. Pág. 117.



su propio relato digital y en la actitud de aceptación a la diversidad de historias que desarrollaron los estudiantes.

En la gráfica 7 se detallan los porcentajes descritos anteriormente.



Gráfica 7. El relato digital como instrumento mediador ente profesor y estudiantes o entre los estudiantes, con el mayor porcentaje dentro de los usos ejecutados.

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

El criterio de uso que tuvo mayor porcentaje fue acceso a contenidos de enseñanza y aprendizaje con un 46% el cual contaba con características como: acceso y selección de información y acceso a contenidos multimedia. Siendo este el más representativo dentro este criterio de uso, puesto que era necesario para los niños y niñas seleccionar y acceder a Google, internet, álbumes fotográficos, tomarse fotos etc. Para poder seleccionar las imágenes necesarias para la creación de los relatos digitales. A su vez siendo primordial el acceso a

los contenidos multimedia para subir fotos, editar imágenes, crear la historia, crear el guion y realizar el video.

En base a las pedagogías emergentes Castañeda y Adell<sup>120</sup> proponen diversas herramientas, mecanismos y estrategias como parte fundamental de los PLE; de igual manera, proponen que los entornos personales de aprendizaje poseen las siguientes características: Acceso a la información de acuerdo a las necesidades del aprendiz, cuando se requiere, permite y facilita la movilidad; el PLE en sí mismo tiende a basarse en dispositivos móviles, accesibles desde cualquier sitio, a cualquier hora, acceso a una gran diversidad de recursos y referencias, se basan en redes, no en jerarquías, permiten que todos tengan la oportunidad de participar y dar su opinión, permiten acceder a una amplia variedad de formatos y multimedia, posibilita el intercambio de conocimientos entre las personas, establecimiento de objetivos propios, no hay evaluación, título o estructura institucional formal.

De acuerdo a lo anterior es importante brindarle a los estudiantes, la posibilidad y el acceso a la información que necesita de acuerdo a sus necesidades e intereses, permitiéndole seleccionar y discriminar entre toda la información existente la que necesita para la elaboración del relato digital.

El segundo porcentaje que tuvo protagonismo en este criterio de uso es la realización de tareas y actividades de aprendizaje con un porcentaje de 32% el cual contaba con características como: creación del texto narrativo, edición de imagen y edición de video. El tercer criterio de uso fue aplicaciones digitales con un 22% y sus características de uso son: uso de editores de texto (Word), uso de aplicaciones para editar imágenes (Pixlr, Fotor, Paint) uso de aplicaciones para editar video( Movie Maker, Free Maker), uso de YouTube para descargar y elegir música y uso de WhatsApp y correo para enviar fotografías.

---

<sup>120</sup> CASTAÑEDA, L; ADELL, J. Entornos personales de aprendizaje: claves para el ecosistema educativo en red. Alcoy: Marfil, 2013, p. 18

En las ilustraciones 1, 2 y 3 se representa el uso de herramientas como WhatsApp, y Gmail para el envío de fotografías y la comunicación entre el profesor y los estudiantes.



Ilustración 1. Uso de herramienta como WhatsApp, para él envió de fotografías.

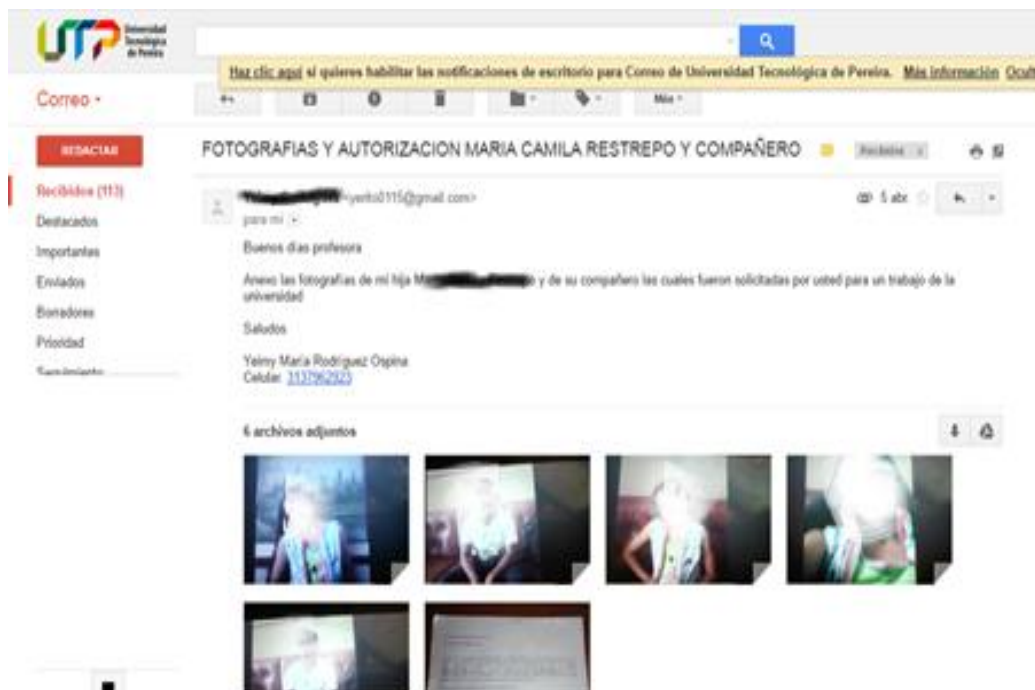


Ilustración 2. Uso de la herramienta Gmail para él envió de fotografías y la comunicación.

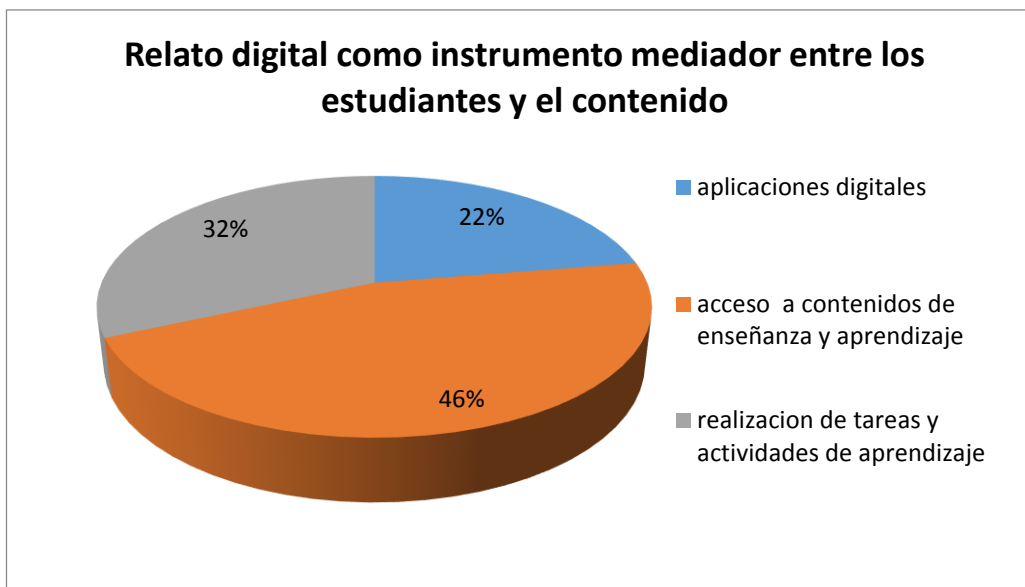


Ilustración 3. Uso de la herramienta Gmail para el envío de fotografías.

Para resaltar las tres figuras anteriores Seymour Papert da a conocer en 1980 una serie de reflexiones sobre el uso de las TIC en la educación, considerando que: “los niños pueden aprender a usarlas, y este aprendizaje puede cambiar la manera de aprender otros conocimientos, además pretende que el niño programe la computadora para que esta haga lo que el niño desea”<sup>121</sup> por ello se tuvo en cuenta el uso de distintas redes sociales para el envío de fotografías debido a que algunos niños, no contaban con correo, otros no tenían memoria y otros solo tenían WhatsApp, por lo que se decidió hacer uso de la que facilitara al estudiante acceder y enviar las fotografías.

En la Gráfica 8 están representados los porcentajes de los criterios de uso antes mencionados.

<sup>121</sup>EDUCAR. Historia de las TIC: principales movimientos y producciones. En: Investigaciones sobre la aplicación de las TIC en el campo educativo. Ciudad Autónoma de Buenos Aires (Argentina), Edu.ar S. E., 2008[Citado el 12-10-2015]. Disponible desde:<<https://goo.gl/67i82C>>



Gráfica 8. El relato digital como instrumento mediador entre los estudiantes y el contenido con el segundo porcentaje alto dentro de los usos ejecutados.

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

En la presente categoría de uso, el criterio de uso que tuvo mayor representatividad fue auxiliares o amplificadores de determinadas actuaciones del estudiante con un porcentaje de 39% con las siguientes características: hacer aportes, intercambiar información y solucionar inquietudes de sus compañeros y mostrar avances y resultados individuales y grupales (evaluación). Adell y Castañeda<sup>122</sup> definen 8 rasgos mínimos de las pedagogías emergentes, dentro de los cuales el rasgo 3 y 8 nos dicen que dichas pedagogías 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 y a su vez permiten que la evaluación refleje los aprendizajes emergentes de los alumnos.

<sup>122</sup> ADELL SEGURA, Jordi, CASTAÑEDA QUINTERO, Linda. Tecnologías emergentes, ¿pedagogías emergentes? En: HERNÁNDEZ ORTEGA, José, et al. Tendencias emergentes en Educación con TIC. Barcelona: Asociación Espiral, Educación y Tecnología. 2012. p. 26.

Lo anterior se puede ver reflejado en los videos realizados por los estudiantes, en los que se evidencia los conocimientos adquiridos y las habilidades desarrolladas, permitiendo evaluar distintos aspectos del mismo, por ejemplo la organización y edición de imagen que gracias a las aplicaciones y lo aprendido con ellas, crearon los estudiantes su historia.

El siguiente criterio de uso que tuvo representatividad fue realizar seguimiento con un 32%, porcentaje casi igual al anterior en el que se puede deducir que en todo el proceso de elaboración del relato digital existió un seguimiento basado en dos características: avances y dificultades por parte del profesor y avances y dificultades por parte del estudiante. Las dificultades del profesor estuvieron basadas en la falta de equipos, la falta de acceso a los programas para ser actualizados o instalados por ejemplo Movie Maker, la conexión a internet, la disponibilidad de los equipos, y la falta de ayuda y acompañamiento de la institución. Para los estudiantes las dificultades estuvieron basadas en desconocimiento en el manejo de algunos programas y aplicaciones, así como enviar o llevar al aula fotografías alusivas a su historia, también al elaborar el texto narrativo porque no comprendían la estructura básica del mismo.

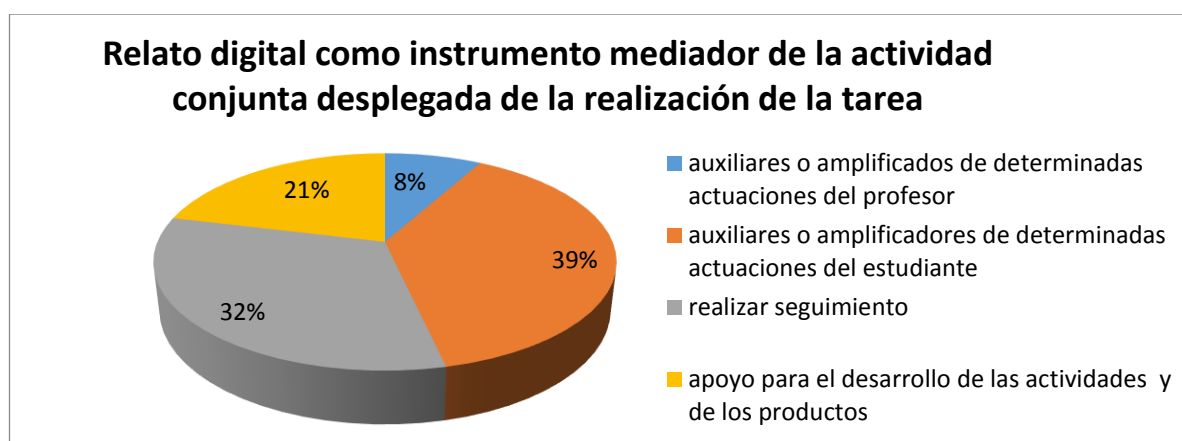
Continuando con los porcentajes el tercer criterio de uso el cual fue apoyo para el desarrollo de las actividades y de los productos, con un porcentaje de 21% con características como: solicitar y ofrecer retroalimentación y solicitar y ofrecer orientación y ayuda. Las cuales se vieron reflejas en el transcurso de la investigación donde constantemente se recordaban las tareas, los contenidos y los aprendizajes ya construidos dentro del grupo, los cuales eran necesarios para la elaboración del relato digital, además de estar en la disposición para los estudiantes y atender las dificultades que surgían antes y durante la construcción del relato digital.

Por último el criterio de uso auxiliares o amplificadores de determinadas actuaciones del profesor con un porcentaje de 8% con características como uso de presentaciones y uso de material audio visual, estuvieron reflejadas en las

distintas presentaciones hechas para explicar los contenidos del relato digital, dentro de estas se realizaron cartelera, afiches, dibujos y representaciones en el tablero y para el uso de material audiovisual se usó el video beam para proyectar videos y explicaciones.

Todo lo anterior con el fin de que los estudiantes comprendieran cada contenido del relato digital. Como lo afirma Ciro <sup>123</sup> que 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. Pero como se evidenció en la investigación que el uso de material audio visual potencializó la capacidades de los estudiantes y motivo en vez limitarlos, puesto que con las imágenes y videos, ellos enriquecían y mejoraban su historia.

En la gráfica 9 se ven representados los porcentajes de los criterios anteriormente desarrollados.



Gráfica 9. El relato digital como instrumento mediador de la actividad conjunta desplegada de la realización de la tarea es el tercer porcentaje dentro de los usos ejecutados.

<sup>123</sup> Ibid. P. 3.

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

En esta categoría de uso existen dos criterios de uso: gestión de contenidos con un 20% donde su única característica es organizar y compartir contenidos y planificación y preparación de actividades con un 80% con características como: elaborar y compartir presentaciones y elaborar y compartir documentos de apoyo. El portal de la educación dominicana<sup>124</sup> dice que planificar es una tarea fundamental en la práctica docente, pues permite unir una teoría pedagógica determinada con la práctica. Es lo que posibilita pensar de manera coherente la secuencia de aprendizajes que se quiere lograr con los estudiantes. De acuerdo a lo anterior es de vital importancia por parte del docente investigar y conocer muy bien los contenidos que desea llevar al aula, al mismo tiempo que debe estar en capacidad de elaborar documentos de apoyo y presentaciones que refuercen y apoyen el contenido a enseñar.

Ramirez<sup>125</sup> dice que en la actualidad es de vital importancia utilizar las presentaciones electrónicas como recurso de apoyo para expresarse ante el público o producir y publicar diversos materiales multimedia de estudio de manera creativa. La aplicación de tecnologías de información y comunicación han hecho que los medios para expresarnos son muy variados. En ambientes académicos se convierten en recursos que brindan a los estudiantes posibilidades para desarrollar sus capacidades para documentar información, expresar sus ideas y trabajar en equipo. Por ello en la investigación durante cada clase se realizaron presentaciones en físico o virtuales con el fin de generar en los estudiantes dinamismo y estar a la par con las exigencias tecnológicas del medio.

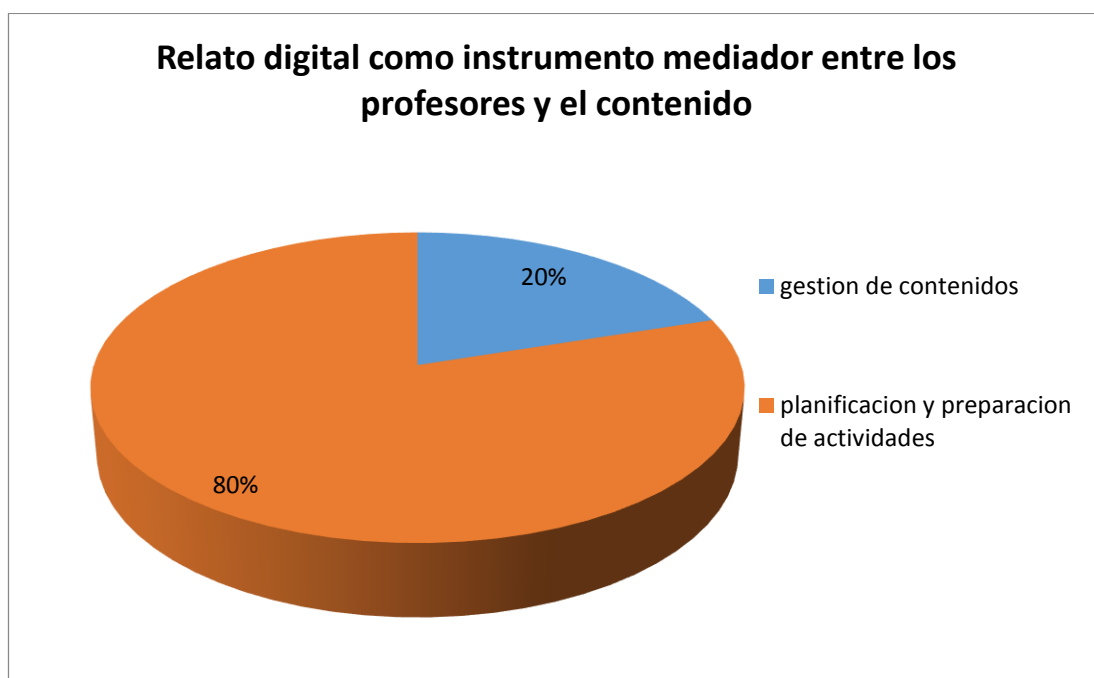
---

<sup>124</sup> PORTAL DE LA EDUCACION DOMINICANA. La importancia de planificar. Publicado en agosto del 2008. [Citado el 14-05-2016]. Disponible desde: <http://www.educando.edu.do/articulos/docente/la-importancia-de-planificar/>

<sup>125</sup> RAMIREZ, Marena Rojas. utilización de las presentaciones electrónicas. Preparatoria Federal por cooperación "Puerto Escondido". Eduteka. México – Bogotá [Citado el 14-05-2016]. Disponible desde: <http://www.eduteka.org/proyectos.php/1/4913>



En la gráfica 10. se ven representados los porcentajes de los criterios anteriormente desarrollados.



Gráfica 10. El relato digital como instrumento mediador entre los profesores y el contenido con el último y más bajo porcentaje dentro de los usos ejecutados.

### 6.3 Contrastación

La tercera fase del proceso de análisis e interpretación de información consiste en contrastar los resultados encontrados en los usos planeados y los ejecutados o desarrollados, lo que a su vez permitió detectar el grado de distanciamiento o complementariedad entre unos y otros.

En términos generales, en lo que respecta a los usos planeados del relato digital, la categoría que mayor representatividad fue la de relato digital como instrumento mediador entre el estudiante y contenido, con un 39%.

Referente a los usos ejecutados del relato digital, la categoría que sobresalió fue relato digital como instrumento mediador entre el profesor y estudiantes o entre los estudiantes, con un 50%, y en cada una de las categorías de criterio de uso

se observaron variaciones que serán explicadas a lo largo de este tercer objetivo, detallando lo que sucedió desde la perspectiva formal e informal.

A continuación se muestra el proceso de contrastación con cada una de las categorías expuestas.

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

La Tabla 3. Permite observar los usos planeados y desarrollados del relato digital, que se presentaron en la categoría relato digital como instrumento mediador entre el profesor y estudiantes o entre los estudiantes.

Categorías de uso	Criterios de uso	Total planeado	Total ejecutado	Diferencia	Porcentaje
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	5	6	1	1%
	Intercambios comunicativos entre el profesor y estudiantes relacionados con el contenido	9	43	34	36%
	Intercambios comunicativos entre estudiantes no	24	56	32	33%

	relacionados con el contenido				
	Intercambios comunicativos entre estudiantes relacionados con el contenido	16	45	29	30%
<b>Total diferencia</b>				<b>96</b>	<b>100%</b>

Tabla 3. Los usos planeados y desarrollados del relato digital como instrumento mediador entre el profesor y estudiantes o entre los estudiantes.

En esta categoría se apreciaron criterios de usos planeados y ejecutados del relato digital a través de Intercambios comunicativos entre el profesor y estudiantes no relacionados con el contenido, Intercambios comunicativos entre el profesor y estudiantes relacionados con el contenido, Intercambios comunicativos entre estudiantes no relacionados con el contenido e Intercambios comunicativos entre estudiantes relacionados con el contenido.

Sin embargo, en los usos planeados del relato digital, estos criterios tuvieron una repercusión menor, por lo que en el criterio de uso Intercambios comunicativos entre el profesor y estudiantes relacionados con el contenido se encontró que en los usos planeados se tuvo en cuenta con menor proporción que en los ejecutados, lo cual nos lleva a afirmar que dentro de cualquier práctica educativa el contenido cobra gran importancia dentro de cualquier acto comunicativo como lo afirma Castell<sup>126</sup>, en la Sociedad Red se forman, no sólo lazos y de comunicación y sistemas de información, sino que también se forman empresas y economías que hoy en día son potencias a nivel mundial. En la actualidad desencadena un mundo de ideas que generan progreso y evolución,

<sup>126</sup> Castell, M. Internet y la Sociedad Red. 2002. P 1. [citado el 14 de octubre del 2015]. Disponible en <http://tecnologiaedu.us.es/tecnoedu/>.

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.

En el criterio de uso Intercambios comunicativos entre estudiantes no relacionados con el contenido, en los usos planeados se tuvo en cuenta menos veces que en la ejecución, por lo que es evidente que cuando se planeó no se tuvieron del todo en cuenta las relaciones que se establecen dentro del aula, las amistades, los grupos de trabajo y los constantes intercambios comunicativos allí presentes, como lo dice Adell y Castañeda<sup>127</sup> las Pedagogías Emergentes, son 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.

Continuando con los criterios de uso los Intercambios comunicativos entre estudiantes relacionados con el contenido en los usos planeados se encontró que se tuvo en cuenta con menor proporción con respecto a la ejecución que se desarrolló con mayor proporción, lo que quiere decir, que se subestimó la capacidad de los estudiantes para relacionarse con los contenidos e intercambiar información dentro del grupo por lo tanto autores como Adell<sup>128</sup> dicen que 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.

Por último en el criterio Intercambios comunicativos entre el profesor y estudiantes no relacionados con el contenido se halló que en los usos planeados y en los usos ejecutados no hubo mucha diferencia, siendo una

---

<sup>127</sup> ADELL SEGURA, Jordi, CASTAÑEDA QUINTERO, Linda. Tecnologías emergentes, ¿pedagogías emergentes? En: HERNÁNDEZ ORTEGA, José, et al. Tendencias emergentes en Educación con TIC. Barcelona: Asociación Espiral, Educación y Tecnología. 2012. p. 13 – 32.

<sup>128</sup> ADELL, Jordi. Webinar #4: Entornos personales de aprendizajes, por Jordi Adell [Video]. Eduland.es. 2014. 16 minutos con 44 segundos.

diferencia poco relevante de uno, como se evidencia en la investigación que la docente imparte un contenido y enseña, y aunque trate de acercarse a los estudiantes y en saber cómo están, su primordialidad está en evidenciar que aprenden ellos y como realizan el trabajo, y del mismo modo los estudiantes se centran en las actividades, lo cual nos lleva a decir que los intercambios por fuera de lo académico no se dan con mucha constancia y que el profesor se dedica a enseñar y el estudiante a aprender.

### 6.3.2 Relato digital como instrumento mediador entre el estudiante y contenido.

En la tabla 4 se ven reflejado los valores y porcentajes de los usos planeados y los usos ejecutados en el criterio de uso relato digital como instrumento mediador entre el estudiante y contenido.

Categorías de uso	Criterios de uso	Total planeado	Total ejecutado	Diferencia	Porcentaje
Relato digital como instrumento mediador entre el estudiante y contenido	Aplicaciones digitales	10	25	15	38%
	Acceso a contenidos de enseñanza y aprendizaje	29	50	21	54%
	Realización de tareas y actividades de aprendizaje	22	34	12	8%
<b>Total diferencia</b>				<b>47</b>	<b>100%</b>

Tabla 4. Los usos planeados y los usos ejecutados en el criterio de uso relato digital como instrumento mediador entre el estudiante y contenido.

En el análisis a la categoría Relato digital como instrumento mediador entre el estudiante y contenido, arrojan que en la ejecución hubo mayor porcentaje que en la planeación de las actividades, ya que es dentro del sistema educativo y más específicamente en el aula cuando se realiza las actividades e intervenciones, donde se genera los aprendizajes y se accede al conocimiento, y muchas veces sobresale lo ejecutado que lo planeado como se evidencia en la investigación.

En cuanto a esto, Siemens<sup>129</sup> propone que para el desarrollo del aprendizaje, se debe tener en cuenta: conciencia y receptividad, formación de conexiones, contribución e implicación, reconocimiento de patrones, creación de significados y praxis. Este proceso permite a los individuos utilizar herramientas y recursos básicos y así mismo evaluar constantemente este proceso, mediante la reflexión sobre el contenido de su red, la creación de significados y la formulación de perspectivas a través de la experimentación.

En la medida que el estudiante interactúa y hace un proceso consecutivo de su historia digital, toma conciencia de la utilidad de las herramientas tecnológicas y aplicaciones digitales facilitando el acceso al contenido de forma más participativas y reflexivas.

Dentro de esta categoría también se encuentra el criterio de uso: Acceso a contenidos de enseñanza y aprendizaje que arroja que hay mayor representatividad en la ejecución que en la planeación, notándose que es más de casi la mitad de veces en la ejecución, por lo que el acceso a contenidos es fundamental pues permite que el estudiante cree, mejore y evalúe su proceso.

Siguiendo la línea a lo que plantea Adell y Castañeda<sup>130</sup> sobre las pedagogías emergentes, que estas potencian la competencia aprender a aprender a través del desarrollo de conocimientos, actitudes y habilidades para que los estudiantes

---

<sup>129</sup> SIEMENS, George. Knowing Knowledge, Citado por DEL VALLE, Ingrid. Teoría de la conectividad como solución emergente a las estrategias de aprendizaje innovadoras. Madrid: Universidad Rafael Velloso Chacín, 2009. p. 17.

<sup>130</sup> *Ibíd.*, p. 26.

adquieran responsabilidad y autogestión de sus procesos de aprendizaje. Por lo que se evidenció en la puesta en marcha de la investigación y realización de las actividades mismas a la hora de los niños y niñas hacer uso de los computadores, su actitud y responsabilidad en hacer y trabajar un contenido se centraba en realizar la tarea de manera adecuada, empleando la aplicación, buscando información y resolviéndola, y para cuando terminaban algunos podían optar por jugar.

En cuanto al criterio de uso de las aplicaciones digitales se evidencia mayor representatividad en la ejecución que en la planeación, por lo que se justifica que a la hora de los estudiantes hacer uso de los editores de texto (Word), uso de editores para imagen y video, uso de YouTube y uso de WhatsApp se empleó más de lo previsto haciendo un buen provecho de estas aplicaciones, ya que los estudiantes reconocían su utilización en el área de tecnología y en la realización de tareas en general, como lo expresa un estudiante en la encuesta final: las herramientas “nos sirve para hacer tareas en Word... pegar imágenes” y otro estudiante plantea que le sirve para: “tecnología, fotos y videos cuando nosotras queramos” ver ilustración 4.

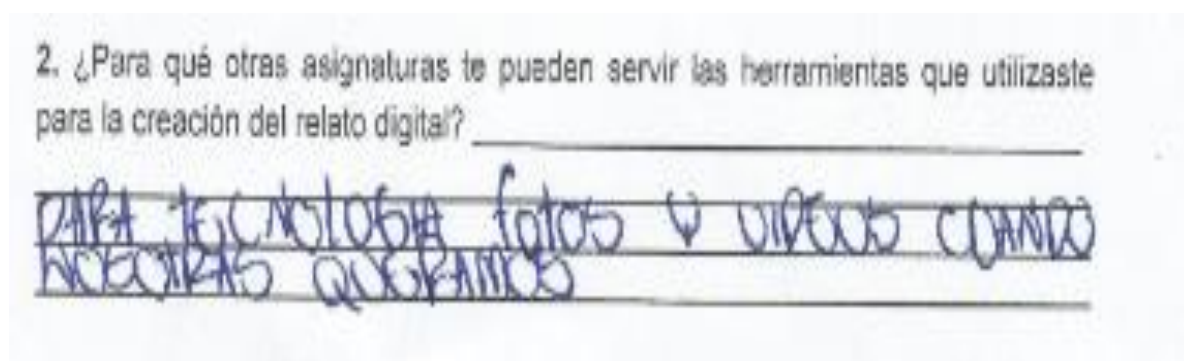


Ilustración 4. Uso de las aplicaciones digitales

De igual manera, a la hora de enfrentarse en la ejecución de las intervenciones respecto al uso de las aplicaciones, se encontró que las aplicaciones planeadas para editar imagen debían ser complementadas con otras, por ejemplo se efectuaron aplicaciones como: fotor y paint, y que algunos estudiantes expresaban que algunas de éstas eran implementadas en su vida diaria, por

ejemplo paint, ya que tanto en la escuela como en la casa aprendieron a usarla, y en cuanto a la edición de video debido a los inconvenientes con la instalación de Movie Maker se utilizó la aplicación de Free Maker

Para finalizar el último criterio de uso para esta categoría, se evidenció la importancia el uso ejecutado, desde la realización de tareas y actividades de aprendizaje, ya que fueron más implementadas que en la planeación, pues en la creación de texto narrativo, en la edición de imagen y video, se abordó desde una breve explicación por parte del docente, detallando: en qué consistía las actividades, cómo hacerlas, para luego llevarlas a la práctica. Así que después de dialogada y comprendida la actividad los estudiantes construyen aprendizajes y conocimientos. Y que se relaciona con lo planteado por Coll<sup>131</sup> en los usos de las TIC el diseño tecnopedagógico consiste en las actividades y procesos formativos que son concertados entre docentes y estudiantes para llevar a cabo la construcción de conocimientos.

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

Esta categoría de uso dentro del proceso investigativo, evidencia al relato digital como el medio de acceso a los estudiantes, herramienta que permite las distintas relaciones, comunicaciones, usos, organizaciones e interacciones que se generan durante la planeación y desarrollo de la historia que cada niño quiere contar, además de ser el medio por el cual el profesor genera aprendizajes y conocimiento en los estudiantes. Rodríguez y Londoño<sup>132</sup> dicen que la implicación personal en la construcción del relato digital trabajado por proyectos, 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

---

<sup>131</sup>COLL. César. Aprender y enseñar con las tecnologías de la información y la comunicación. En Psicología de la educación virtual. Ediciones Morata, SL. Madrid (España), p. 16. [citado el 12-10-2015]. Disponible en:<<http://goo.gl/aZP0Bn>>

<sup>132</sup>RODRÍGUEZ ILLERA, José Luis & LONDOÑO, Gloria (2009). Los relatos digitales y su interés educativo. In Educação, Formação & Tecnologias; vol.2 (1); pp. 5-18, Maio de 2009, disponible URL: <http://eft.educom.pt>.



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.

En la Tabla 5. se ve reflejado los valores y porcentajes de los usos planeados y los usos ejecutados en el criterio de uso relato digital como instrumento mediador de la actividad conjunta desplegada en la realización de la tarea.

<b>Categorías de uso</b>	<b>Criterios de uso</b>	<b>Total planeado</b>	<b>Total ejecutado</b>	<b>Diferencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Relato digital como instrumento mediador de la actividad conjunta desplegada en la realización de la tarea	Auxiliares o amplificadores de determinadas actuaciones del profesor	3	6	-3	7%
	Auxiliares o amplificadores de determinadas actuaciones del estudiante	9	29	-20	49%
	Realizar seguimiento	20	24	-4	10%
	Apoyo para el desarrollo de las actividades y de los productos	2	16	-14	34%
<b>Total diferencia</b>				<b>41</b>	<b>100%</b>

Tabla 5. Los usos planeados y ejecutados en el uso relato digital como instrumento mediador de la actividad conjunta desplegada en la realización de la tarea.

En la presente categoría de uso , el criterio de uso Auxiliares o amplificadores de determinadas actuaciones del estudiante, alcanzó el porcentaje más alto dentro de esta categoría donde sobresale la ejecución de la planeación, lo cual fue muy positivo para la investigación, ya que los estudiantes realizaron aportes, intercambiaron información y solucionaron inquietudes de sus compañeros, dando en ocasiones el papel de tutores para ayudar a los que requerían apoyo, y a su vez mostraban constantemente en cada sesión los avances y resultados individuales y grupales, lo cual permitía evaluar el proceso de los grupos de trabajo. Compartiendo lo que Ferrés<sup>133</sup>, quien en colaboración con otros expertos aportan sobre el estudiante y es que: el alumno al 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. De acuerdo a lo anterior fue necesario que los estudiantes interpretaran, analizaran y reflexionaran sobre el proceso para así realizar un adecuado aporte y un trabajo estructurado.

El criterio de uso apoyo para el desarrollo de las actividades y de los productos, en los usos planeados tomó menor relevancia que en los ejecutados, lo cual mostró que el solicitar y ofrecer retroalimentación, orientación y ayuda es muy significativo, durante cualquier proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que en el proceso de la investigación los estudiantes solicitaban constantemente la ayuda para comprender los distintos pasos o etapas de la elaboración del relato digital, al mismo tiempo que se hizo necesario realizar retroalimentaciones grupales para aclarar las dudas y concretar cada contenido necesario para la elaboración del relato digital.

Continuando con los criterios de uso Realizar seguimiento, tuvo gran notabilidad, tanto en la planeación como en la ejecución, con un poco más de representación en la ejecución, permitiendo evidenciar la importancia de realizar seguimiento

---

<sup>133</sup> FERRÉS, Joan. La competencia en comunicación audiovisual: dimensiones e indicadores. P. 17 [citado el 14 octubre del 2015] disponible en < <https://goo.gl/UTF8xB>>.

constante a todo el proceso de los estudiantes, todo esto se pudo dar durante la investigación, gracias a la lectura y revisión constante de historias, guiones, edición de fotos y edición de video, para así lograr los resultados obtenidos. Ciro plantea que “los niños de la sociedad actual están sometidos a una gran cantidad de estímulos, ocasionados en gran medida por el complejo entramado de realidades del mundo tecnológico con el que interactúan.”<sup>134</sup> De acuerdo a lo dicho por Ciro y al criterio expuesto se puede decir que el seguimiento se hace importante cada vez más dentro del aula ya que los medios tecnológicos y la Internet ofrecen infinidad de cosas atractivas en la red y es deber del profesor vigilar y guiar el proceso educativo, para que la objetividad de la actividad que se realice no se vea postergadas o desviada por elementos presentes en la web.

Para finalizar el criterio Auxiliares o amplificadores de determinadas actuaciones del profesor obtuvo menor representación en la planeación, que en la ejecución, ya que se evidencia el doble de proporción, de lo que se puede interpretar que hay una diferencia alta en los dos momentos, por lo tanto se considera que no se tuvo en cuenta en la planeación el uso de material Audiovisual y presentaciones que son de vital consideración para acercar a los estudiantes al contenido y que a la hora de ejecutar lo planeado surgió la necesidad de hacer uso de ellas, por ello se llevaron al aula presentaciones, videos, carteleras e imágenes como apoyos visuales a los contenidos que se introducían en cada sesión dentro de la investigación. En concordancia a lo que dice Ferrés “Hablamos de comunicación audiovisual para referirnos a todas aquellas producciones que se expresan mediante la imagen y/o el sonido en cualquier clase de soporte y de medio, desde los tradicionales (fotografía, cine, radio, televisión, vídeo) hasta los más recientes (videojuegos, multimedia, Internet...)”<sup>135</sup>

---

<sup>134</sup> CIRO. Lirian. Lenguaje audiovisual y lenguaje escolar: dos cosmovisiones en la estructuración lingüística del niño. Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal Sistema de Información Científica. Medellín: 2007. [Citado el 16 de octubre de 2015]. Disponible en <<http://nubr.co/hnkkdK>>

<sup>135</sup> Ferrés. Joan. La competencia en comunicación audiovisual: propuesta articulada de dimensiones e indicadores. P. 17 [citado el 14 octubre del 2015] disponible en < <https://goo.gl/UTF8xB>>.

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

En la tabla 6. Se ve reflejado los valores y porcentajes de los usos planeados y los usos ejecutados en el presente criterio de uso.

<b>Categorías de uso</b>	<b>Criterios de uso</b>	<b>Total planeado</b>	<b>Total ejecutado</b>	<b>Diferencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Relato digital como instrumento mediador entre el profesor y el contenido	Gestión de contenidos	4	2	2	67%
	Planificación y preparación de actividades	7	8	1	33%
<b>Total diferencia</b>				<b>3</b>	<b>100%</b>

Tabla 6. Los usos planeados y los usos ejecutados del relato digital como instrumento mediador entre los profesores y el contenido.

Dentro del criterio de uso Planificación y preparación de actividades se evidencia que el uso ejecutado tuvo mayor relevancia que en el planeado como se demostró a lo largo de la investigación, por lo que es un dato que se reitera y que manifiesta de esta forma que durante una ejecución aunque se planeen ciertas acciones, el resultado es mayor del esperado y el profesor es quien debe guiar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

En todo proceso de enseñanza y aprendizaje se hace importante que el docente lleve a cabo una trasposición didáctica de los contenidos y para ello debe elaborar y compartir presentaciones, como elaborar y compartir los documentos de apoyo, que desde la planificación es primordial porque se anticipa a lo que ocurrirá en la clase o actividad, pero que sin embargo durante la misma clase surgen nuevas actividades o inconvenientes que requieren ser tratadas de inmediato como se evidenció en algunas intervenciones en la investigación y por

lo que la docente opta por realizar ejemplos o utilizar recursos como el tablero, información de internet, y compartir a los estudiantes herramientas útiles que sirvan de ayuda para realizar las actividades

En cuanto al criterio de uso de Gestión de contenidos se obtiene que en la investigación se planifica con antelación y en algunas veces dichas planeaciones ayudan en la creación de conocimientos y mucho más cuando se planea bien lo ejecutado funciona aún mejor, pues en la realización de las actividades, la planificación es más relevante que la ejecución ya que el total de uso planeado representa más veces a diferencia del ejecutado, por lo que permite dejar en evidencia que cuando el docente organiza y comparte los contenidos en el proceso de enseñanza y aprendizaje, el contenido ha generado verdadero aprendizaje significativo para que los dos actores que son estudiante y profesor empleen el contenido en beneficio de la realización del relato digital.

#### 6.4 Relato digital

A continuación se evidencia la tabla 7 con los respectivos criterios de uso, totales y porcentajes del relato digital como producto final

<b>Criterio para los Productos finales de la historia digital</b>	<b>Total</b>	<b>porcentaje</b>
Audio anempático: no relacionada con el mismo.	4	4%
Audio empático: relacionada con el contenido	9	9%
Contenido emocional	19	19%
Creatividad	19	19%
Economía (historia atiborrada de efectos)	0	0%
Pacing (historia aburrida sin ritmo)	2	2%
Un punto de vista	11	11%
Una pregunta dramática (Quién soy, de dónde vengo, qué me gusta, qué no me gusta, etc.)	13	13%
Uso de edición de imagen	23	23%

Uso de la voz	0	0%
<b>Totales</b>	<b>100</b>	<b>100%</b>

Tabla 7. Relato digital como producto final

En cuanto al producto final de las historias digitales creadas por los estudiantes, resaltan claramente tres aspectos en los criterios para evaluar dicho producto, el primero que hay más uso en la edición de imagen, segundo que no usan economía (historia atiborrada de efectos) y por ultimo no hay uso de la voz.

En la implementación de la edición de imagen con sus respectivas aplicaciones; tuvo un porcentaje del 23%, siendo la más usada, seguidamente se encuentra la creatividad y el contenido emocional con un 19%, continua una pregunta dramática 13%, y referente a Un punto de vista el 11%, el audio empático 9% y el audio anempático 4%, el pacing cuenta con 2%, pero que en cuanto a la economía fue 0 % (historia atiborrada de efectos) y el uso de la voz no fue usada por ninguno de los estudiantes.

De acuerdo a lo anterior se puede decir que el uso de la voz, no es un elemento relevante para los estudiantes, puesto que en ningún momento de la investigación, se interesaron en esa herramienta y se relaciona a lo expuesto por Rodríguez <sup>136</sup> que dice que en cuanto a la narración verbal, ella siempre ha estado ligada a lo que podríamos llamar, siguiendo a Walter Ong, las tecnologías de la palabra: primero a la oralidad, luego a la escritura, y ahora, posiblemente, al hipertexto. Y que se evidencia en la investigación, que los estudiantes prefieren relacionar el texto con la imagen unidos entre sí por enlaces y conexiones lógicas como lo hace un hipertexto. Además también concuerda con lo dicho por Rodríguez<sup>137</sup> que; si bien la línea narrativa progresa, no elimina formas anteriores (lo que puede explicar, entre otras cosas, que la narración oral tenga tanta funcionalidad hoy como la narración digital). No obstante, estas nuevas formas han alterado los elementos de la narración verbal tradicional,

---

<sup>136</sup> RODRIGUEZ, Jaime. Teoría, práctica y enseñanza del hipertexto de ficción: El relato digital. Colombia. 2005 citado el 18 de mayo del 2016. Disponible en <[http://www.javeriana.edu.co/relato\\_digital/](http://www.javeriana.edu.co/relato_digital/)> El relato digital: ¿un nuevo género?

<sup>137</sup> Ibid

(como el sentido de los personajes, de la acción y de los escenarios), y han innovado el conjunto de normas y criterios que configuraban hasta ahora la pragmática de la imagen narrativa". Por lo tanto se puede decir que la voz no estuvo presente en los estudiantes por que no mostraron gran significación a la oralidad o voz de ellos, pero siempre estuvo presente en sus relatos digitales elementos como la música, la imagen, el guión y su narrativa escrita y que así como lo plantea Rodríguez actualmente está en auge el hipertexto y la imagen, por lo que explica que los estudiantes en sus relatos reconocen implícitamente este rasgo sin dejar un lado la narración verbal pero que para ellos cabe mayor trascendencia el uso de nuevas tecnologías.

La creatividad, el contenido emocional, y el uso de edición de imagen alcanzaron los porcentajes más altos dentro de la evaluación, por lo cual cabe decir que el uso de herramientas tecnológicas permiten elevar el interés de los estudiantes, que es posible en la actualidad contar historias apoyadas en imágenes y que al mismo tiempo sirven como medio para expresar la emociones reales de la historia que se comparte, además de permitir explorar la creatividad de cada individuo, de sus pares y de un grupo en general. Rodríguez <sup>138</sup> expone que: "podemos narrar de diversas formas, dependiendo de la materia con la que lo hagamos. La más frecuente es la materia verbal, por supuesto, pero también se puede narrar mediante imágenes y/o sonidos u otros sistemas semiológicos (el cuerpo, la ropa, etc.).

Uno de los criterios que tuvo poco uso o importancia en la evaluación fue el pacing ya que en lo observado en los videos se concluyó que los estudiantes se enfocan en hacer que su historia sea la mejor, por ello le ponen emoción, hacen buena edición de imagen y escogen excelentes canciones acordes a lo estructurado en su guion. Como lo afirma Bruner<sup>139</sup> El modo de pensamiento narrativo: consiste en contarse historias de uno en uno, al narrar estas historias

---

<sup>138</sup> RODRIGUEZ, Jaime. Teoría, práctica y enseñanza del hipertexto de ficción: El relato digital. Colombia. 2005 citado el 18 de mayo del 2016. Disponible en <[http://www.javeriana.edu.co/relato\\_digital/](http://www.javeriana.edu.co/relato_digital/)> El relato digital: ¿un nuevo género?

<sup>139</sup> BRUNER, Jerome. Realidad mental y mundos posibles. Barcelona, España. 1998. [citado el 14 de octubre de 2015]. pág 44. N° páginas 184

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.

Continuando con los criterios de evaluación empleados, el Audio anempático: no relacionada con el mismo y el Audio empático: relacionada con el contenido. Autores como Iglesias, explican la diferencia entre estos dos tipos de sonidos: “denominamos sonidos empáticos a aquellos que participan del clima emocional dominante de un momento dramático concreto, sonidos anempáticos a aquellos que ignoran el clima emocional, dominante de un momento dramático concreto”<sup>140</sup>. Se evidencia en las historias creadas, ya que la mayoría de temáticas como amistad, fútbol, animales e historias de miedo y suspenso, predominan sonidos relativos a dichas temáticas, pero otras historias no enfatizaron en el contenido clima emocional, agregando audios y sonidos de su preferencia, que poco tenían que ver con su narración y que evidencia la intención del estudiante de mostrar la música que le gusta.

Para finalizar con los criterios, el punto de vista y una pregunta dramática son parte importante y esencial del constructo narrativo, ya que es de la pregunta dramática que se construye la narrativa y seguidamente el estudiante va dando su punto de vista a medida que pone en evidencia ideas, emociones y demás cosas que de una u otra manera ofrece en su historia. Como lo afirma Lambert<sup>141</sup> para la creación de Relatos Digitales eficaces se basa en una combinación de siete elementos, los cuales dos de ellos 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

---

<sup>140</sup> IGLESIAS, pablo. Diseñador de sonido, función y esquema de trabajo. Sonidos empáticos, sonidos empáticos. Madrid 2005. [citado el 19 de mayo del 2016]. Disponible en: <http://www.plabloiglesiassimon.com/textos/El%20diseñador%20de%20sonido.pdf>.

<sup>141</sup> Ibíd.



atención de los espectadores hasta que la historia ha terminado, similar a la narración tradicional.

Para culminar este apartado, en los tres aspectos sobre los usos planeados, ejecutados y la contrastación se puede mencionar que en los usos planeados, la categoría que mayor representatividad fue la de relato digital como instrumento mediador entre el estudiante y contenido, mientras que en los usos ejecutados la categoría que sobresalió fue relato digital como instrumento mediador entre el profesor y estudiantes o entre los estudiantes lo cual lleva a destacar dentro de la investigación el papel fundamental que juega el estudiante con relación al relato digital ya que este actor dentro del proceso de aprendizaje, interactúa con el contenido, el profesor y sus compañeros generando nuevos aprendizajes, y que por medio de la creación de una historia digital el estudiante mejora los conocimientos que ya tiene, y hace que cobre sentido y significado su aprendizaje.

## 7. CONCLUSIONES

Tras llevar a cabo la investigación sobre usos reales del relato digital en una experiencia de enseñanza y aprendizaje en grado quinto de primaria, se desarrollan los siguientes puntos teniendo en cuenta los objetivos específicos de la presente investigación.

### 7.1 Usos planeados del relato digital en una experiencia de enseñanza y aprendizaje.

- La identificación y la interpretación de los usos planeados llevan a concluir en lo que respecta a esta investigación, que el Relato digital como instrumento mediador entre el estudiante y contenido género mayor representatividad debido a que el acceso a contenidos de enseñanza y aprendizaje permite que el estudiante se acerque de manera continua al conocimiento que se quiere llegar. Por ello en la investigación se realizaron, cuestionarios de conocimientos previos y de expectativas que permitieron evidenciar, que se debe tener en cuenta el uso de herramientas tecnológicas y multimedia para acercar a los niños y niñas al conocimiento del relato digital. Del mismo modo la narración posee un lugar en la construcción del relato digital, ya que esta permite desarrollar y potenciar el pensamiento narrativo definido por Bruner como “una actividad bastante compleja que requiere seleccionar e integrar diferentes tipos de conocimiento. Entendida como un mecanismo para organizar nuestro conocimiento y como un vehículo en el proceso de la educación”<sup>142</sup>
- El uso de aplicaciones como Word, Paint, entre otras herramientas, permiten al estudiante acercarse a los medios audiovisuales para la creación y desarrollo de elementos narrativos, permitiendo así usar de aplicaciones digitales como lo

---

<sup>142</sup> BRUNER, Jerome. Realidad mental y mundos posibles. Barcelona, España. 1998. [citado el 14 de octubre de 2015].

afirma Ferrés citado por Area<sup>143</sup> 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. Lo anterior se evidenció en los usos planeados del relato digital en la implementación de encuestas virtuales hechas en Google Drive y en Word, donde se direccionaba constantemente al acercamiento de los estudiantes al uso de las presentes herramientas tecnológicas, buscando otros medios de comunicación donde expresarán de otras maneras sus emociones, sentimientos e ideas.

- El relato digital como instrumento mediador entre el profesor y estudiantes o entre los estudiantes, es el medio por el cual el profesor tiene la oportunidad de acercarse a los estudiantes y generar nuevos conocimientos centrados en la narración e implementación de aplicaciones digitales dentro del proceso de aprendizaje, no solo en la narrativa del relato digital con Word, sino el manejo y apropiación de aplicaciones digitales como Pixlr, Movie Maker, y Youtube, las cuales le sirven a los estudiantes como apoyo para la creación de futuras historias o para realización de nuevas tareas.

Dadas las anteriores conclusiones se observa que el Relato digital como instrumento mediador entre el estudiante y contenido y como instrumento mediador entre el profesor y estudiantes o entre los estudiantes, requiere de aplicaciones digitales para la creación y desarrollo del relato digital, porque es allí donde el estudiante usa sus capacidades narrativas y comunicativas para enviar un mensaje a los interlocutores. Del mismo modo la aplicación Word fue una herramienta indispensable para la digitalización y producción escrita de los niños y niñas.

---

<sup>143</sup> AREA, Manuel. Entrevista Joan Ferrés. En: ordenadores en el aula. España. 2007. [citado el 19 de octubre de 2015] disponible en <<http://goo.gl/5JipGn>>.

## 7.2 Usos desarrollados del relato digital en una experiencia de enseñanza y aprendizaje.

- El relato digital como instrumento mediador entre el profesor y estudiantes o entre los estudiantes, fue el que obtuvo el porcentaje más alto en base a los usos ejecutados en la experiencia investigativa encontrando que los Intercambios comunicativos entre estudiantes no relacionados con el contenido tuvieron mayor relevancia durante la ejecución de las distintas sesiones debido a que los espacios comunicativos y de interacción dentro de un aula son de vital importancia, para compartir información, para solicitarla o para intercambiarla, con esta perspectiva se coincide con UNESCO que propone el enfoque de la REA (Recursos Educativos Abiertos) <sup>144</sup> el cual consiste en la posibilidad de brindar recursos educativos de libre acceso que permitan un diálogo intercultural, el intercambio de conocimientos y el aumento de capacidades, mejorando la calidad de la educación. De acuerdo a lo dicho anteriormente el docente debe entrar a mediar los diálogos y la información que se desarrolla y se transmite entre los estudiantes, guiándolos siempre a la adquisición de competencias para la vida, porque por medio de la comunicación con sus pares él crea conocimiento y se mejoran sus habilidades lingüísticas.

- En la categoría de uso Relato digital como instrumento mediador entre los profesores y el contenido tuvo la menor representatividad en los usos ejecutados del relato digital debido a que no se puede pensar que lo planeado se lleva a cabo con la misma dinámica en que se ejecutó como lo afirma Coll<sup>145</sup> 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. De acuerdo a lo

---

<sup>144</sup>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/>>

<sup>145</sup>Ibíd., p.13, p.24

mencionado se puede decir que los resultados dependen no solo del profesor, sino también de la motivación, sentimientos, equipos y climas que se manejen en los espacios en los que se quiere desarrollar una unidad didáctica o cualquier actividad.

- En los usos ejecutados del relato digital se tuvo en cuenta que los intercambios comunicativos entre estudiantes no relacionados con el contenido permiten crear relaciones positivas en el desarrollo y ejecución de cualquier actividad, puesto que por este medio los niños y niñas comparten información, intercambian ideas y mejoran habilidades lingüísticas, y que transversaliza diferentes áreas y habilidades del conocimiento, del mismo modo que no se puede pensar una planeación como un hecho inmovible dentro de la ejecución o desarrollo de la misma, ya que los distintos espacios, medios, y actores que intervienen en las actividades están en constante cambio y evolución.

### **7.3 Contrastación de usos planeados y usos ejecutados para la interpretación de los usos reales.**

- En la contrastación de los usos planeados y los ejecutados se puede inferir que los intercambios comunicativos entre el profesor y estudiantes relacionados con el contenido están totalmente presentes en el desarrollo de una unidad didáctica, ya que el contenido es el medio por el cual el profesor puede desarrollar conocimiento y no debe perderse de vista a la hora de planear, puesto que en los usos planeados en la presente investigación no se tuvieron muy en cuenta y en la ejecución tomaron protagonismo.

Lo anterior se relaciona con lo dicho por Coll<sup>146</sup> que 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

---

<sup>146</sup> *Ibíd.*, p. 2.

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. Atendiendo a lo anterior es necesario pensar que el profesor debe estar preparado antes de impartir cualquier discusión o dialogo frente a un tema, ya que este es el que guía y orienta los vacíos que tienen los estudiantes, por lo tanto este debe acceder a las bibliotecas, internet y de más herramientas para estar preparado para las preguntas de los estudiantes.

- En el contraste la categoría de Relato digital como instrumento mediador entre el estudiante y contenido en los usos planeados y ejecutados se evidenció que el acceso a contenidos de enseñanza y aprendizaje es más evidente o se da más en la ejecución de la unidad didáctica, ya que los estudiantes tienen la oportunidad de acceder a distintas herramientas como Word, Pixlr, Movie Maker, y Youtube. Además de emerger otras aplicaciones como Free Maker, Whatsapp, Fotor y Paint, que claramente permiten acceder a distintos contenidos del relato digital. Como lo dice Brown<sup>147</sup> planteando el PLE (Entornos Personales de Aprendizaje) para que el aprendizaje llegue hasta los estudiantes de forma muy participativa, son ellos mismos los que interactúan con diversas aplicaciones digitales y realizan las actividades y el producto final. De acuerdo a lo anterior es vital que el estudiante acceda personalmente a las distintas aplicaciones e interactúe, para lograr los objetivos propuestos del relato digital.
- En conexión a las dos conclusiones anteriores, cabe decir que las relaciones que establece tanto el docente con el contenido y el acceso que se le brinda a los estudiantes al conocimiento, es el que permite generar nuevos aprendizajes, desarrollar habilidades y desencadenar un montón de ideas en los estudiantes para así generar creatividad y motivación para futuras experiencias.

---

<sup>147</sup> CASTAÑEDA, L; ADELL, J. Entornos personales de aprendizaje: claves para el ecosistema educativo en red. Alcoy: Marfil, 2013. 197 p.

En relación a los tres objetivos expuestos en las conclusiones, se puede afirmar que en los usos planeados y ejecutados del relato digital, requieren de una investigación constante de las distintas aplicaciones tecnológicas que las TIC nos ofrecen ya que hay que tener en cuenta que el Internet está en constante evolución y el profesor no se puede quedar atrás y estar a la vanguardia en todos los cambios y actualizaciones que se vayan presentado, según las exigencias del medio, ya que su conocimiento aunque sea muy valioso puede llegar a ser obsoleto, debido a los cambios constantes y a las nuevas tecnológicas que nos ofrece la modernidad. Como lo afirma los estándares de la UNESCO de competencia en TIC para docentes<sup>148</sup>, 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.

---

<sup>148</sup>WAHEED KHAN Abdul. Estándares de competencia en TIC para docentes. Organización de las naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. UNESCO. Londres. Enero. 2008 p. 2-3

## BIBLIOGRAFÍA

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

Colombia Aprende, la red de conocimiento, Programa Nacional de Nuevas Tecnologías [en línea]. Disponible en: <http://www.colombiaaprende.edu.co/html/home/1592/article-102549.html> [citado el 22-08-2015].

CONVERTIC, MINTIC [en línea]. [Citado el 22-08-2015]. Disponible en <http://micrositios.mintic.gov.co/convertic/>

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/>>

LAMBERT, Joe. Digital Storytelling: Capturing Lives, Creating Community. Berkeley: Digital Diner. 2002. Citado por Glen Bull & Sara Kajder. Digital

Storytelling in Language Arts. 2006. [Citado el 18 de octubre del 2015].  
Disponible en: <<http://www.digitalstoryteller.org/docs/languagearts.htm>>

LAMBERT, Joe. Some background about digital storytelling. 2002. Citado por:  
Sylvester, R., & Greenidge, W. Digital Storytelling: Extending the Potential for  
Struggling Writers. *The Reading Teacher*, 63(4), 2009, December. 284–295.  
[Citado el 17 de octubre del 2015]. Disponible en:  
<<http://www.readingrockets.org/article/digital-storytelling-extending-potential-struggling-writers>>

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](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/](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.

RODRÍGUEZ, José Luis. LONDOÑO, Gloria. Universidad de Barcelona. 2009  
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]. [Citado el 05-09-2015]. Disponible en [http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-160915\\_archivo\\_pdf.pdf](http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-160915_archivo_pdf.pdf)

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](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.

## ANEXOS

### 1. ENTREVISTA INICIAL DOCENTE

Preguntas docente:

1. ¿Ha implementado las TIC en sus planeaciones educativas?, ¿De qué forma?
2. ¿Sabe usted que son los relatos digitales?
3. ¿Alguna vez ha trabajado el tema de los relatos digitales?
4. ¿Cuáles son sus expectativas al trabajar una unidad didáctica centrada en el tema de los relatos digitales?
5. ¿Qué habilidades desarrolla un estudiante a la hora de realizar un relato digital?
6. ¿Considera importante trabajar a partir de los relatos digitales?
7. ¿Qué retos impone para usted la creación de una unidad didáctica centrada en los relatos digitales?
8. ¿Ha trabajado usted la narración dentro del aula?, ¿Cómo lo ha hecho?
9. ¿Qué dificultades ha encontrado en los estudiantes respecto a la realización del texto narrativo?

## 2. CUESTIONARIO Y EXPECTATIVAS INICIALES DE LOS ESTUDIANTES



Universidad  
Tecnológica  
de Pereira

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA  
DEPARTAMENTO DE PSICOPEDAGOGÍA  
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACION  
LICENCIATURA EN PEDAGOGIA 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 te gustaría contar sobre tu vida?

---

---

---

2. ¿Cómo te gustaría contarla?

---

---

---

3. ¿A qué personas te gustaría mostrarla?

---

---

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

---

---

---

---

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

---

---

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

---

---

---

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

---

---

---

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

---

---

---

9. ¿Dónde esperas encontrar la música e imágenes?

---

---

---

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

---

---

---



### 3. CUESTIONARIO DE CONOCIMIENTOS PREVIOS DE LOS ESTUDIANTES

El cuestionario fue realizado en Drive.

Responde cada una de las preguntas

**¿Cuál es tu nombre?\*Obligatorio**

#### NARRACIÓN



**¿Alguna vez has escrito una historia? Explica tu respuesta:\*Obligatorio**

**¿Sabes cuáles son los momentos de una historia? ¿Cuáles son?\*Obligatorio**

**¿Cuál es el propósito de escribir una historia? Explica el propósito\*Obligatorio**

## USO DE HERRAMIENTAS



¿Sabes prender el computador?\*Obligatorio

- SI
- NO

Describe el proceso de prender el computador:\*Obligatorio

¿Usas el computador frecuentemente y Para qué actividades?\*Obligatorio

¿Sabes usar Microsoft Word?\*Obligatorio

- NO
- SI

¿Cómo y para qué usa Microsoft Word?\*Obligatorio

¿Alguna vez has usado Movie Maker? Y ¿Sabes para qué sirve?\*Obligatorio

## USO DE INTERNET



**¿Sabes buscar información e imágenes en la web? Describe El proceso\*Obligatorio**

**¿Tienes alguna cuenta en una red social o un correo electrónico?  
¿Cuál?\*Obligatorio**

**¿Sabes para qué sirve Youtube? \*Obligatorio**

**¿Cómo y para qué lo usas?\*Obligatorio**

## 4. UNIDAD DIDÁCTICA

### RELATO DIGITAL

1. El enfoque pedagógico que guiará esta unidad didáctica es el socio constructivismo donde Vygotsky citado por Ramos, Liendo y Ospina<sup>149</sup> dice que el aprendizaje bajo el constructivismo es esencialmente activo. Una persona que aprende algo nuevo, lo incorpora a sus experiencias previas y a sus propias estructuras mentales. Cada nueva información es asimilada y depositada en una red de conocimientos y experiencias que existen previamente en el sujeto, como resultado podemos decir que el aprendizaje no es ni pasivo ni objetivo, por el contrario es un proceso subjetivo que cada persona va modificando constantemente a la luz de sus experiencias.

#### 2. Competencias

- Desarrollar habilidades narrativas.
- Crear guion narrativo para la exposición de sus ideas.
- Adquirir y desarrollar habilidades y actitudes comunicativas.
- Sintetizar y elegir la información más relevante para su exposición.
- Participar en la observación y atención de las ideas de sus compañeros.
- Generar empatía por las historias de vida de sus pares.
- Participar en experiencias educativas que le aporten a su formación escolar, social e interpersonal.
- Contribuir a la participación y exteriorización de habilidades tecnológicas, digitales y audio visuales.
- Desarrollar habilidades para la utilización de herramientas como Microsoft Word, Movie Maker, y editores de imágenes.

---

<sup>149</sup> RAMOS, Amarilis Taina; LIENDO, Fredy Jesús; OSPINA, Ramón Antonio. TEORIA DEL CONSTRUCTIVISMO SOCIAL. teoría del constructivismo social de lev Vygotsky y comparación con la teoría jean piaget. CARACAS, 2005. [Citado el 22 de noviembre del 2015]. Disponible en <<http://constructivismos.blogspot.com.co/>>

### **3. Estándares de lenguaje**

Produzco textos escritos que responden a diversas necesidades comunicativas y que siguen un procedimiento estratégico para su elaboración.

- Elijo un tema para producir un texto escrito, teniendo en cuenta un propósito, las características del interlocutor y las exigencias del contexto.
- Diseñar un plan para elaborar un texto informativo.

### **4. Objetivos**

#### **Conceptuales**

Identificar editores de imágenes por medio de la exploración de la página de internet PIXRL con el fin de editar las imágenes o fotografías que se emplearán en el relato digital.

Reconocer el manejo de herramientas para la producción escrita por medio de la utilización de Microsoft word con el fin de realizar el guión narrativo para la realización del relato digital.

Distinguir el manejo de herramientas para la producción digital por medio de la utilización de Movie Maker con el fin de realizar la edición del video y audio para el relato digital.

#### **Procedimentales**

Planear un guión literario por medio de la utilización del programa Microsoft Word con el fin de organizar la narración para el relato digital.

Editar las imágenes o fotografías necesarias para el relato digital por medio de la utilización de la página de internet PIXLR con el fin de proporcionar animación, e impacto visual a la creación audiovisual.

Organizar las imágenes, el texto del guión literario y sonido por medio de la utilización del programa Movie Maker con el fin de ensamblar todas las partes que conforman el relato digital.

### **Actitudinales**

Participar en la visualización de los relatos digitales de los compañeros por medio de la proyección de vídeos con el fin de sensibilizar y generar empatía con las historias de vida de los compañeros.

Colaborar con la redacción y elaboración del guion literario por medio del trabajo continuo y organizado con el fin de avanzar y cumplir con los objetivos del proyecto y avanzar en la construcción del relato digital.

Compartir con los compañeros de clase por medio de la visualización de los relatos digitales y la interacción durante el proyecto con el fin de generar un ambiente propicio de clase.

## **5. Atención a la diversidad**

Las nuevas tecnologías nos permiten adaptar las clases a las capacidades y al desarrollo de nuestros alumnos, permitiendo trabajar de un modo inclusivo que tenga las diferentes necesidades educativas en cuenta. Por ello para niños que presenten discapacidad visual, cognitiva, auditiva o motora, se tendrán en cuenta el uso de las siguientes herramientas para que tengan acceso al uso de las TIC y la creación de su relato digital:

**Pequén LeeTodo:** Se trata de una herramienta multimedia, integrada por un escritorio con 8 aplicaciones que dan acceso hasta a 31 programas. Facilita el acercamiento al mundo de la informática a usuarios de todas las edades, con o sin discapacidad visual, cognitiva, auditiva o motora.

**¿Qué es Widgit?:** Widgit facilita la comprensión y la comunicación a aquellas personas con dificultades de lectura mediante la traducción de texto a símbolos. Facilitan tanto materiales online como impresos, y para todos los niveles

**Diccionario bimodal:** Diccionario pictogramas-signos realizado por el CPEE Rincón de Goya de Zaragoza. Clasificado por categorías temáticas, a través de imágenes fijas y gifs animados nos muestran el signado de multitud de palabras adecuadas al contexto escolar y familiar.

Todas estas herramientas están disponibles en: <http://blog.tiching.com/15-recursos-educativos-para-necesidades-educativas-especiales/>

Para niños que presenten trastornos de aprendizaje se tendrán en cuenta herramientas inclusivas que permitirá que accedan a la creación de su relato digital, herramientas como:

**Reino de las sílabas:** Divertido juego interactivo para trabajar las sílabas y la fonología de las palabras.

**Bingo de sílabas:** Material imprimible para crear un bingo de sílabas directas. Las letras son de caligrafía y refuerzan el aprendizaje de la lectoescritura.

Todas estas herramientas están disponibles en: <http://blog.tiching.com/7-recursos-educativos-para-trabajar-la-dislexia/>

## 6. Temporalización y secuenciación

La unidad didáctica se desarrolla teniendo en cuenta unos tiempos y contenidos a lo largo de ocho sesiones.

Para comprender el tratamiento a lo largo de las sesiones con los estudiantes, se tiene en cuenta el modelo Tpack ya que este surge gracias a toda esa inserción de las nuevas tecnologías de la informática y comunicación en el ámbito académico y que ayudan en el proceso de enseñanza y aprendizaje, respecto a esto Vallejo; expone lo siguiente: “Punya Mishra y Matthew J. Koehler han desarrollado su modelo T-Pack, a partir de la idea de Lee Shulman sobre la integración de conocimientos pedagógicos y curriculares que deberían tener los docentes. Shulman propone que la pedagogía no debe estar descontextualizada

de la materia que se imparte y, por lo tanto, debe estar impregnada y condicionada por ella, se trata del conocimiento pedagógico disciplinar o PCK (*Pedagogical Content Knowledge*). Hay que conocer lo que se enseña y cómo debe ser enseñado. Las didácticas de las materias curriculares”.<sup>150</sup>

Es importante que el docente tenga en cuenta varios aspectos que hacen posible el acto de enseñar y aprender, y que conozca y plantee preguntas como: ¿qué enseña?, ¿cómo lo enseña? ¿Con qué herramientas? y métodos y que durante las intervenciones se transversaliza el conocimiento de la narración, relatos digitales, las TIC y todo lo que conlleva el acto de producir escritos, por lo que los conocimientos son abordados en una interacción recíproca y de forma conjunta.

Vallejo plantea que TPACK es: “un conjunto de conocimientos que abarcan múltiples disciplinas y que debe aplicarse en situaciones concretas para enseñar, eficazmente, con tecnologías”<sup>151</sup>. Durante este modelo interactúan: los conocimientos pedagógicos, disciplinares y tecnológicos de los docentes interaccionan entre sí cuando se planea una secuencia o unidad didáctica. “El profesor debe saber manejar sus conocimientos de manera que esta interacción suponga una mejora real de la calidad de la enseñanza, integrando para ello los tres ámbitos”.<sup>152</sup>

TIEMPO	TEMA	ACTIVIDAD	HERRAMIENTAS	OBJETIVO
1 sesión	Contextualización	En la sala de sistemas se discute, por	Formulario de Google drive	Indagar acerca de los

<sup>150</sup> VALLEJO, César. Monográfico: Introducción de las tecnologías en la educación - TPACK. En: Observatorio tecnológico. España. 2013 [citado el 22 de noviembre del 2015] Disponible en: <<http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/es/component/content/article/1092-monografico-introduccion-de-las-tecnologias-en-la-educacion?start=1>>

<sup>151</sup> Ibíd.

<sup>152</sup> Ibíd.



	Aplicación de instrumentos iniciales	medio de la socialización el uso de las TIC, internet, y la narración. Luego van a responder a un formulario de internet acerca de los conocimientos previos.		conocimientos previos de los estudiantes a través del diálogo y las respuestas del formulario.
2 sesión	<p>Relato digital</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Definición</li> <li>-Elementos</li> <li>-Tipos</li> <li>-Tips para su realización</li> </ul>	A los estudiantes se les proporciona los cuatro temas que van a trabajar en esta sesión y su respectiva explicación en cartulina así que deben de organizar el título con su contenido y caracterizaci	<p>Cartulina con el título de los cuatro temas.</p> <p>Cartulina con la explicación de los temas.</p> <p>Vídeo con el relato digital de la docente.</p> <p>Programa word.</p>	Conocer los relatos digitales a través de la relación del concepto y su explicación, y creación de ideas para construir el relato digital.

	Lluvia de ideas	<p>ón, luego se discute sobre lo que hicieron y la docente guía el proceso, se expone que es el relato digital y muestra un video de un relato digital elaborado por ella.</p> <p>Luego de ver el video se invita a los estudiantes a que piensen el tema que les gustaría desarrollar en su relato digital y lo escriben en un documento word.</p>		
3 sesión	Texto narrativo	Lectura de textos de un	Libros	Identificar el texto

	<p>-Definición -Elementos -Tipos</p>	<p>libro donde los estudiantes deben de construir a partir de esa narración, cuál es la definición de texto narrativo y los elementos para luego socializar lo que encontraron y en base a esto construir grupalmente los diferentes tipos de narraciones y con la ayuda de la profesora.</p> <p>Empezar a crear la</p>		<p>narrativo a través de lectura de libros</p>
--	--	---	--	--

		historia personal en base a la lluvia de ideas y selección de fotos.		
4 sesión	<p>Lenguaje audiovisual</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Definición</li> <li>-Elementos</li> <li>-Características</li> </ul>	Se les muestra a los estudiantes un video en donde comprenden que el lenguaje audiovisual y se les explica cuál es la definición, elementos y características.	video	Reconocer el lenguaje audiovisual por medio de la observación y análisis de un video
5 sesión	<p>Planos audiovisuales</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Definición</li> <li>-Elementos</li> <li>-Tipos</li> </ul>	Se les muestra a los estudiantes un cortometraje y de manera conjunta se	Cortometraje que evidencie los planos	Conocer los planos audiovisuales a través de un Cortometraje.

	Creación de guión	crea la definición, elementos y tipos.		
6 sesión	Construcción de guión	Se les muestra un bosquejo de un cuadro para elaborar el guión y los parámetros que llevan y deben de redactar lo que contendrá su historia.	Programa word	Construir el guión por medio del programa word e insertar así una tabla
7 sesión	Edición de imagen.  Edición de Video.	Se enseña a usar la herramienta pixlr para editar las imágenes y/o fotos de los estudiantes.  Se enseña usar movie maker donde los	Programa pixlr  Movie maker	Crear la historia digital por medio de movie maker y la edición de fotos.

		estudiantes plasmarán su relato digital.		
8 sesión	Aplicación de instrumentos finales	Socialización de los videos de su relato digital.  Se pregunta sobre el proceso, lo aprendido y las actitudes generadas.	Formulario en google drive	Implementar instrumentos finales a través del formulario en google drive.

## 7. Evaluación

Se evaluará los conocimientos adquiridos por medio del video.

El video presentado se mira aspectos como:

- Edición de imágenes.
- Tipo de historia contada.
- Emociones causadas a los espectadores o receptores.
- Uso de herramientas propuestas.
- Actitud frente el proceso de realización del relato digital.
- Percepción de los compañeros frente a la historia.
- Si implemento sonido.

Se evaluará el proceso teniendo presente las siguientes actitudes:

- Participación continúa en las sesiones empleadas.
- Actitud positiva frente a la creación del relato digital.
- Asistencia constante a las sesiones de trabajo.
- Compromiso ante las actividades.
- Compañerismo y empatía con el ritmo de aprendizaje de sus compañeros.

Recuperación:

- Se le da la oportunidad que revise de nuevo los aspectos o sugerencias hechas por sus compañeros y las corrija para ser presentado en otra ocasión.

## **Bibliografía**

MEN. Estándares Básicos de Competencias del Lenguaje. Citado el 20 de noviembre del 2015]. Disponible en [http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-116042\\_archivo\\_pdf1.pdf](http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-116042_archivo_pdf1.pdf)  
Herramientas para trabajar niños con discapacidad <http://blog.tiching.com/15-recursos-educativos-para-necesidades-educativas-especiales/>

RAMOS, Amarilis Taina; LIENDO, Fredy Jesús; OSPINA, Ramón Antonio. TEORIA DEL CONSTRUCTIVISMO SOCIAL. Teoría del constructivismo social de lev Vygotsky y comparación con la teoría Jean Piaget. CARACAS, 2005. [Citado el 22 de noviembre del 2015]. Disponible en <<http://constructivismos.blogspot.com.co/>>

VALLEJO, César. Monográfico: Introducción de las tecnologías en la educación TPACK. En: Observatorio tecnológico. España. 2013 [citado el 22 de noviembre del 2015] Disponible en: <<http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/es/component/content/article/1092-monografico-introduccion-de-las-tecnologias-en-la-educacion?start=1>>

## 5. CUESTIONARIO PARA LA ENTREVISTA FINAL AL O LA DOCENTE.

1. ¿Se cumplieron las expectativas durante el proceso de aplicación de la unidad didáctica SI \_\_\_ NO\_\_\_ ¿Cómo las evidenció?
2. ¿Cuáles fueron las mayores dificultades en la aplicación de la unidad didáctica?
3. ¿Siente que su práctica pedagógica tuvo aprendizajes significativos con la implementación de la unidad? ¿Por qué?
4. ¿Qué transformaciones evidenció en los(as) estudiantes luego de la implementación de la unidad?
5. ¿Qué le aporta a la narración el trabajar con relatos digitales?
6. ¿Recomendaría el uso de los relatos digitales a otros docentes para implementarlos en sus prácticas pedagógicas?



## 6. CUESTIONARIO FINAL EXPECTATIVAS DE LOS ESTUDIANTES

Nombre: \_\_\_\_\_

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?

---

---

---