

LIBRO DIGITAL INTERACTIVO

–BLOG–



SABINE MARTÍNEZ COBO

UNIVERSIDAD DEL CAUCA
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES
DEPARTAMENTO DE LITERATURA Y LENGUA CASTELLANA
POPAYÁN 2022

LIBRO DIGITAL INTERACTIVO

–BLOG–



SABINE MARTÍNEZ COBO

Trabajo de grado para optar al título de:

LICENCIADA EN LITERATURA Y LENGUA CASTELLANA

Director:

DR. LUIS ARLEYO CERÓN PALACIOS

UNIVERSIDAD DEL CAUCA

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES

DEPARTAMENTO DE LITERATURA Y LENGUA CASTELLANA

POPAYÁN 2022

Nota de aceptación

El director y jurados del seminario del proyecto de grado *El libro digital interactivo – Blog*, elaborado por Sabine Martínez Cobo, una vez revisado el escrito final y aprobada la sustentación de la misma, autorizan a su autora para que realice gestiones administrativas correspondientes a su título profesional.

Director: _____

Dr. Luis Arley Cerón Palacios

Jurado: _____

Jurado: _____

Lugar y fecha de sustentación: Popayán, ____ de _____ 2021

Agradecimientos

Mis logros se los debo a mis padres Humberto y Rosario por ayudarme y apoyarme constantemente en la universidad, por aconsejarme y por estar presente en cada una de las etapas de mi vida con su amor, respeto paciencia y sabiduría

También agradezco a mis amigos por su apoyo, valentía y fortaleza sin ellos no hubiese sido posible.

Finalmente agradezco a mis asesores Luis Arley Cerón y Nelson. Gracias por impulsar el desarrollo de mi formación profesional, por sus conocimientos, experiencias, paciencia y grata sabiduría y por ayudarme a salir adelante y confiar en mis capacidades.

Para ellos, con todo mi amor.

Tabla de contenido

Introducción.....	6
1. Impacto y revolución de las TIC a través del tiempo. Contextualización sociocultural	16
1.1. Un ángulo de la innovación tecnológica educativa: Contextualización sociohistórica	16
1.1.1. Contextualización Sociocultural.....	16
1.1.2. En interconexión con las TIC: tecno–biografía.....	21
1.2. Cara a cara con la realidad educativa cibernética: contextualización institucional Tecnoetnografía.....	26
1.2.1. Interconexión de las TIC desde la temática educativa: etnografía la web en el aula	26
1.2.2. Expresión verbal creativa audiovisual: experiencia transmedia–diagnóstica	33
2. Viaje experimental del conflicto armado hacia un camino pedagógico con las TIC: didáctica y sistematización	36
2.1. Enseñanza de una cara de la realidad social caucana en el aula virtual: realización didáctica y sistematización	36
2.1.1. Modelo didáctico con las TIC	36
2.1.2. Experiencias transmedia en el aula.....	39
2.2. Travesía pedagógica con las TIC: proceso de triangulación crítica	42
2.2.1. Integración de la historia del conflicto en el aula: explicación pragmática.....	42
2.2.2. Diálogo de saberes con los autores en las TIC: interpretación crítica.....	45
3. Memoria de la experiencia investigativa con las NTIC (fase de validación).....	50
3.1. La sensibilidad de hablar de la guerra en la educación	51
3.1.1. De la teoría a la praxis con las web (relato pedagógico).....	51
3.2. Aprendizaje del ensayo y error a través de las vivencias transmediales (líneas web).	57
3.2.1. Orientaciones didácticas.....	57
3.2.2. Recomendaciones finales	58
Conclusiones.....	60
Referencias bibliográficas	62
Anexos.....	65

Introducción

El presente trabajo investigativo que lleva por nombre *Libro digital interactivo Blog* hizo parte de un macroproyecto denominado Narrativas transmedia: construcción de experiencias en lenguaje, en el marco de una línea de investigación en Problemas de la Pedagogía del Lenguaje, en el Programa de Licenciatura en Literatura y Lengua Castellana. Un acercamiento al problema deja ver cómo con la llegada de la nueva cultura y la expansión de avances tecnológicos se da la bienvenida a las nuevas tecnologías de la información y el conocimiento.¹ Este acontecimiento produce transformaciones cognitivas y socioculturales que influyen en la cultura académica, cuyas prácticas pedagógicas lectoescritoras se construyen mediadas por la computación. Por eso “la revolución del texto electrónico lo es también de la lectura” (Chartier, 1999, p.). En estas prácticas sus actores principales asumen una competencia digital con nuevos roles, capacidades y dinámicas.

Sin embargo, existe aún una brecha tecnológica en la escuela donde todavía persiste una cátedra de tecnología aislada, y no desde las disciplinas, y en lo posible con enfoques pertinentes, nuevos usos y narrativas. Tal es el caso de las narrativas transmedia (entramado virtual) que integra diversas aplicaciones y sistemas de significación a disposición de los usuarios que permite reinventar las didácticas en el área de lenguaje. Los docentes de siete instituciones consultadas, en su mayoría (según exploración diagnóstica situada),² sienten el uso de las NTIC –Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación– como una herramienta ajena y compleja para superar sus prácticas tradicionales, y advierten la no inclusión de las herramientas TIC, las limitaciones frente al acceso, conexión e infraestructura. Por esto, se mantiene la brecha o desigualdad tecnológica y cognitiva, aún con la emergencia de su uso en la educación. Para Serres (2013) “la nueva generación tendrá que reinventar todo: una manera de vivir juntos, instituciones, una manera de ser y de conocer...” (p. 3).

Por lo que existe la necesidad del cambio consciente, el uso creativo, pertinente y crítico, desde didácticas innovadoras. Al respecto, Unigarro (2004) afirma que “la institución educativa

¹ Unigarro, cita a Ramón, que la entiende como “la capacidad de producir, almacenar, transmitir y recuperar la información generada por los soportes de la información y de la comunicación” (1999, p. 50)

² Recoge datos cómo y para qué se usan las NTIC a nivel educativo y personal, cuáles son las dificultades y/u oportunidades que brinda la virtualidad, cómo observan el uso de las NTIC en el ámbito educativo, entre otras.

debe comprender y asumir que el aula no es el único sitio para educar y que la tiza y el tablero no son las únicas herramientas de la didáctica” (p. 22). A lo anterior es necesario formular la pregunta: ¿Cómo construir experiencias pedagógicas en lenguaje mediante narrativas transmedia? Ante esta incertidumbre, una hipótesis de trabajo es ver cómo una construcción de experiencias pedagógicas en lenguaje mediante narrativas transmedia permite innovar la formación en Lenguaje. El objetivo general que orienta esta propuesta persigue: construir experiencias pedagógicas en lenguaje mediante narrativas transmedia, para innovar la formación lingüística. Para esto se propuso: 1. Realizar una etnografía sobre prácticas educativas o socioculturales del lenguaje con las NTIC para construir un diagnóstico de su realidad situada. 2. Construir experiencias pedagógicas en Lenguaje, mediante narrativas transmedia. 3. Sistematizar las experiencias pedagógicas para la comprensión de la relación educación y comunicación.

Por otra parte, se priorizan dos razones que justifican este estudio: desde el ámbito educativo y disciplinar se construye en consonancia con teorías, prácticas y políticas educativas en lenguaje, a nivel nacional e internacional.³ La atención a diversos ejes, metas, campos y derechos de trabajo pedagógico e investigativo como: la producción y comprensión comunicativa, la construcción de sistemas simbólicos, la Ética de la comunicación, que se potencian con el desarrollo de competencias digitales, pues las Narrativas Transmedia permiten potenciar un relato lecto-escritor (con el uso de plataformas y discursos tecnológicos) que se mezcla y trasciende en diferentes formatos (libro, post, spot, podcast, videos, películas, etc.), como currículo alternativo digitalizado. Desde el ámbito sociocultural, se percibe cómo en la sociedad los dispositivos tecnológicos tienen una diversidad de funciones e impactos, en la cotidianidad social y profesional, de manera local y global.

En la actualidad, las NTIC han propiciado el desarrollo de las instituciones y de las empresas, de las profesiones y oficios. Las NTIC y las competencias tecnológicas se convierten en aliadas para los sujetos de lengua y lenguajes para las relaciones con el mundo y la realización existencial. Y en especial transforman las experiencias de formación en lenguaje para empoderarse y empoderar a los escolares y a los ciudadanos con los cuales se interactúa, tanto

³ Lineamientos curriculares, MEN, 1998, Estándares Básicos de Competencias, MEN, 2006, Derechos Básicos de aprendizaje, MEN, 2017, Estándares de competencias en TIC para docentes, UNESCO, 2008 y Marco común de competencia digital docente, INTEC, 2017.

en los espacios de práctica pedagógica e investigativa, como en el desarrollo de *proyectos socioculturales*, atendiendo competencias básicas y fundamentales del maestro (MEN, 2014).⁴

Valga decir que los antecedentes investigativos plantean la integración de las NTIC a los ámbitos personal y educativo, al tiempo que explicitan las representaciones sociales sobre las TIC, sus potencialidades, transformaciones, usos efectivos, implicaciones y desafíos de las tecnologías y la web en la educación y la interacción que ejecutan los nativos e inmigrantes digitales. Destacan los modos distintos de acceder, usar, construir y concebir el conocimiento, es decir, dan cuenta de un cambio de paradigma cultural. Ven un modo representativo en el uso de la Transmedia, como proceso basado en la construcción colectiva, activa e interactiva, en comunicación bidireccional, gracias a los nuevos espacios, herramientas y experiencias que ofrece internet, con las que se crea, dialoga y negocia un bagaje de contenidos en una convergencia de medios. Se vuelve inevitable el flujo de formatos de contenidos digitales que se comparte, hibrida y amplía a través de múltiples relatos, canales, medios análogos y digitales, como prácticas interactivas exitosas.

El marco teórico está constituido por una teoría binaria: 1. Teoría Tecno-educativa 2. Teoría Tecno-comunicativa. La propuesta articuló conceptos como narrativas transmedia, experiencias en lenguaje, configuración didáctica, cultura de convergencia mediática, el lenguaje de los nuevos medios, inteligencia colectiva, cultura participativa, discurso hipertextual, Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación, entre otros. En este orden de ideas, con la *Teoría Tecno-educativa* se trabaja la Cultura académica, cultura escrita y nueva cultura, la integración ciencia e informática en la sociedad del conocimiento, y política educativa con las TIC. Y, con la *Teoría Tecno-comunicativa* se asume las intersecciones educación y comunicación y lenguaje y comunicación: cultura de la convergencia de medios y narrativas transmedia.

Respecto a la Cultura académica, cultura escrita y nueva cultura, se puede decir que la escuela, como cultura académica, es una de las instituciones más impactada y favorecida por la incursión de las NTIC, en todos sus niveles. Chartier (1999), da cuenta de la revolución del texto electrónico en la cultura académica, como transformación cultural del libro impreso en

⁴ Saber enseñar (competencia para comprender, formular y usar la didáctica de las disciplinas). Saber formar (competencia para utilizar conocimientos pedagógicos que permitan crear ambientes educativos), Saber evaluar (competencia para reflexionar, regular y decidir sobre los procesos de formación).

(soportes, estructuras, reproducción y recepción) y una revolución generadora de conocimiento que ordena nuevas relaciones con el texto: otras condiciones y maneras de lecto-escribir y otras técnicas intelectuales (texto intangible, sin lugar propio, transcurrido en una pantalla, de libre composición y manipulación, fácil acceso e inmediato).

En este mismo sentido, Chartier (2004) da cuenta de estas mutaciones y evidencia brechas digitales (por las diferencias socioeconómicas en los países y por las prácticas educativas tradicionales). Demanda la reconfiguración del modelo escolar y la atención a la lectura y a la escritura como capacidades transversales para superar el analfabetismo funcional y el iletrismo, ya que permiten el acceso a las innovaciones tecnológicas, a la información, a la comunicación y a la participación sociocultural y económica. Explicita el valor del hipertexto como otro tipo de experiencia de literatura electrónica y navegación a través de la web. Enfatiza que hoy la escuela tiene la necesidad de adecuarse a los avances y generar empatía con los estudiantes cibernautas, creando conciencia del uso tecnológico adecuado.

Así mismo, Serres (2013) enfatiza que los jóvenes ya están en relación con la cultura electrónica y aconseja la emergencia de un currículo que piense ¿quién llega hoy en la escuela?, ¿qué se les debe enseñar? Evidencia cómo la tecnología ha creado un notable cambio de modelo, perspectiva y visión. Su personaje de Pulgarcita es conquistadora de la escuela y la sociedad, con mente diferente a la de sus ancestros; se relaciona en redes, es capaz de formar equipos, comunidades y asambleas. “Él o ella [...] ya no se comunica de la misma manera, ya no percibe el mismo mundo, ya no vive en la misma naturaleza, ya no habita el mismo espacio” (p. 22). El autor expresa que el uso de la red no excita las mismas neuronas y zonas corticales que el uso del libro, que su impacto ha traído una nueva democracia (voces, resistencias y conocimiento). La mirada de Serres nos anima a repensar nuestra función abierta a un futuro. Aquí son pertinentes los aportes de Unigarro (2004) sobre la Educación virtual como encuentro formativo, mediada por la conciencia y la autonomía, la técnica y la crítica. Expresa que esta se organiza como proceso que genera una acción comunicativa, con intenciones de formación en el que se ponen a prueba competencias de abstracción (para separar información), pensamiento sistémico (visión holística, énfasis en enlaces, redes, conexiones entre personas, procesos y contenidos), experimentación (hábitos y métodos para intentar nuevas técnicas, materiales, alternativas), cooperación (trabajo en equipo, comunicación de conceptos, realización de diseños y proyectos).

Para Ávalos (2013) existe una aceleración de las NTIC, por lo que se requiere integrar y potenciar ciencia e informática en los espacios educativos y socioculturales, y el desarrollo de competencias tecnológicas con las cuales se puede generar más participación, colaboración y autoestima. Estas permiten trabajar un proyecto, tema, debates online, viajes virtuales a museos o por recorridos históricos, como sucede con dispositivos móviles: teléfonos, iPod, Tablet, producir contenidos y materiales virtuales con la web 2.0. Además, con el uso de canales telemáticos de comunicación (email, chat), gestión de contenidos o entornos de aprendizajes virtuales, la comunicación sincrónica y asincrónica, como la videoconferencia (con Webinar), avatares (con Second Life), clases virtuales (Skype, PDI o pizarras). “El objetivo de crear objetos de aprendizajes digitales, o sea, un conjunto de recursos generados (videos, blogs, wikis, etc.) tiene muchos sentidos, dependiendo siempre de los objetivos, ósea, para que se utilizaran” (Ávalos, 2013, p. 16).

Así también lo percibe Olivé (2017), con responsabilidades socioeconómicas o un nuevo contrato social para la ciencia y la tecnología –para aumentar el bienestar social. Además, enfatiza en la importancia de formar a los ciudadanos para promover prácticas y redes sociales, el fomento de los nuevos modos de producción, distribución y aplicación del conocimiento y la solución de problemas, como una condición necesaria de las NTIC y su potencial, con las condiciones adecuadas y tolerantes para que sean públicas y accesibles. Considera que existen desafíos como diseñar políticas públicas y en relación a comunidades científicas y saberes tradicionales, demandas sociales y bienestar social, que requieren didácticas y como estructuras institucionales.

Para Murano (2005) la informática ingresó a la educación marcada por cambios políticos, culturales, tecnológicos y educativos, y su concepción, conocimiento y aportes a los materiales educativos se ha transformado, más allá de los problemas de programación hoy necesitaba de un docente capacitado, pues el enfoque cambió a dominio, práctica y habilidades en programas de herramientas funcionalistas, que permitan la aplicación tecnológica del proyecto con recursos, estrategias y didácticas en diferentes áreas. Concibe que hoy está marcada por la comunicación de redes informáticas (internet y sus páginas web) y el acceso a fuentes de información y que contribuye al acceso democratizador de información, comunicación y conocimiento.

Se suman a este eje teórico las políticas educativas con las NTIC, como la UNESCO (2008), propone unos Estándares de competencia en NTIC para docentes. Sostiene que, para aprender y trabajar con éxito en una sociedad basada en el conocimiento, los estudiantes y docentes deben utilizar la tecnología digital con competencias adecuadas, oportunidades de aprendizaje y entornos propicios, en combinación con innovaciones en educación. Recomienda el uso de dispositivos tecnológicos implementando didácticas que permitan generar conocimientos e innovar, a la vez ofrece un marco de referencia para las ofertas educativas a partir de directrices (objetivos, estructura de los cursos, justificación, contenidos, actividades, evaluación, observaciones, competencias de organización y administración de programas de software).

Otra política es INTEF (2017), Marco común de competencia digital docente, del Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y Formación del Profesorado –INTEF– de España. Esta institución asume la competencia digital docente como capacidades y uso de la tecnología con varios objetivos en contextos educativos. Se compone de 5 áreas y 21 competencias estructuradas de manejo que se dividen en 6 niveles de conocimiento, manejo y práctica: A1 y A2 para nivel básico, B1 y B2 para nivel intermedio y C1 y C2 para nivel avanzado. Se ofrecen descriptores basados en términos de conocimiento, capacidades y actitudes. Respecto al área de lenguaje encontramos: Área 1. Información y alfabetización (identificar, organizar y analizar información digital, evaluando su finalidad y relevancia). Área 2. Comunicación y colaboración (comunicar en entornos digitales, compartir y colaborar recursos en línea, en comunidades y redes). Área 3. Creación de contenidos digitales (reelaborar, crear, editar contenidos digitales aplicando licencias de usos y derechos de propiedad intelectual). Área 4. Seguridad (uso responsable y seguro, protección de información). Área 5. Resolución de problemas (identificar necesidades y tomar decisiones de uso de recursos digitales).

Ahora pasamos al segundo eje de la *Teoría Tecno-comunicativa*, que compromete las intersecciones entre educación, comunicación y lenguaje como una cultura de la convergencia de medios. Barbero (2003) explicita las potencialidades de las tecnologías de la comunicación y los desafíos que la comunicación le plantea a la educación, como lenguaje sociológico, democratizante, por ser conectora global, informativa y productiva, definidora de cultura, poder y mutación, que permite otras racionalidades de la comunicación. Supone un cambio de

paradigma e interacción global, reconfiguración cultural, nueva cosmovisión y transformación a problemas. Expresa cómo en educación se plasman las contradicciones culturales y miedos al cambio de escenarios, diálogos y dispositivos. Que existe “destiempos” o “deudas” en la educación, la universalización escolar y la brecha en producción de ciencia y tecnología, por lo que aboga por atender las experiencias de los jóvenes con la tecnicidad mediática, asumiendo lenguajes y saberes, transformando el modelo de comunicación tradicional.

Las virtudes de este encuentro con las NTIC son reconocidas por Restrepo (2006), nos habla de la Web como paradigma de comunicación, deja ver cómo los modos de ser, sentir, y actuar se ven transformados, la cual está en el polo de lo múltiple, del movimiento y del laberinto con rasgos constitutivos como: Red-multiplicidad: elementos simultáneos y sus entrecruces; virtualidad-levedad: evocación de luz, reflejos, imágenes; sitio-visibilidad: la web es presencia habitable; botón-exactitud: especificidad de la web; navegación-rapidez: sin itinerario definido; portal-consistencia: otra entrada a lo mismo y cambiante; web-conversación: red múltiple de sentido variados y plurales. Expresa que la comunicación no exige presencia física, sino “presencia virtual”, “co-encontrarse”, de “ser-ahí-con”; se trata de hacer comunidad viva, procesos comunicativos con efectividad, racionalidad, puesto que su intención será extender y crear cultura en pro del ser humano.

Ya el intelectual Igarza (2009) nos acerca a estas nuevas formas de consumo cultural en relación con los medios. Relaciona y evidencia los procesos de expansión e incorporación de las tecnologías que construyen las nuevas prácticas culturales, respecto al consumo mediático y relaciones y prácticas urbanas de conectividad, que describe como cambio en *la comunicación* más accesible, interpersonal, interactiva, instantánea, permanente, desde cualquier lugar, con el uso extensivo y sofisticado de la telefonía móvil y que se resuelve como una convergencia de aplicaciones y redes sociales. Otro de los cambios es *la información*, a la que los usuarios acuden con una búsqueda constante. Para el autor, se trata de una revolución imparables, que establece vínculos mediatizados y formas de consumo cultural. Destaca la innovación en contenidos, con los cuales los usuarios no solo pueden consumir, también producir, subir e intercambiar videos y datos.

De manera específica con esta didáctica, Manovich (2001) nos habla de la convergencia de medios en la nueva cultura comunicativa, como los dos teóricos que le siguen. Él manifiesta que la identidad del lenguaje de los nuevos medios ha cambiado de manera más drástica, con la

lógica de la distribución postindustrial: a la “producción a petición del usuario” y al “justo a tiempo”, posible gracias a las redes de ordenadores. Es así como, con *el principio de modularidad* refiere sobre unos elementos que se agrupan en objetos a mayor escala, pero que siguen manteniendo sus identidades por separado. Así mismo el *principio de variabilidad* ilustra cómo los cambios en las tecnologías mediáticas están relacionados con el cambio social.

También, el *principio de digitalización*, que se caracteriza por pérdida de datos, degradación y ruido. Además, *el principio de interactividad*, donde se objetiva y aumenta la conciencia. Para este autor, una consecuencia de la informatización de los medios es la transcodificación, propia del ordenador.

En este sentido, para Jenkins (2006) la cultura de la convergencia de los medios es un territorio en el que los viejos medios y los nuevos se entrecruzan; donde el poder del productor mediático y del consumidor interaccionan. Es un fenómeno colaborativo o inteligencia de conjunto de modo competente y responsable. Se trata de una lógica cultural donde todos poseen el derecho a participar en la cultura y donde fluyen contenidos, nuestras vidas, saberes y deseos. Se conceptúa desde tres categorías: *convergencia mediática* (flujo de contenidos y cooperación de plataformas mediáticas y audiencias, con experiencias de entretenimiento;⁵ *cultura participativa* (accesibilidad participativa, activa y formas de comunicación, consumo y producción de contenidos), individual o colectiva, con ideas, intereses y objetivos. Se encuentran temas variados e ideas, con contenido (creativo) y duplicado (se da otra propuesta - un libro puede ser ebook, video juego, película, tutorial, sitio internet, etc.) Por último, *inteligencia colectiva* (juntura de piezas, con el saber y habilidades que cada individuo posee y aporta).

Para finalizar nos remitimos a la categoría de “Narrativas Transmedia” según Scolari (2013) quien nos explica que las nuevas tecnologías son una forma de relato o narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de significación (verbal, icónico, audiovisual, interactivo, etc.) y medios (cine, cómic, televisión, videojuegos, teatro, etc.) y plataformas de comunicación, cuyo proceso no es una simple adaptación de un lenguaje a otro, sino que el texto

⁵ Como antecedente Jenkins (2006) relaciona a Ithiel de Sola Pool, llamado “Profeta de la convergencia” que en 1983 propuso la existencia de un solo medio físico llamando a este proceso “convergencia de modos” (encuentro de medios en una sola media).

o su historia ya no es el mismo, que se trata también de una práctica de producción de sentido. El autor expresa:

No estamos hablando de una adaptación de un lenguaje a otro (por ejemplo, del libro al cine), sino de una estrategia que va mucho más allá y desarrolla un mundo narrativo que abarca diferentes medios y lenguajes. El concepto de mundo transmedia nos lleva a una teoría de los mundos narrativos (Scolari, 2013, p. 24).

A la vez, Scolari (2018) sistematiza el concepto de interfaz a través de unas leyes, para un saber hacer, como metáfora, según el autor permite comprender una idea en términos de otro, y que depende del contexto en el que se quiere aplicar. Las leyes referidas se relacionan con interacción, transparencia, ecosistema, evolución o procesos, co-evolución y transformación, no extinción o reutilización, simulación o sobrevivencia, complejidad, no lineal, prácticas políticas, innovación. Todo esto es asumido como una reflexión sociotécnica respecto a un fenómeno transversal en la industria de la cultura.

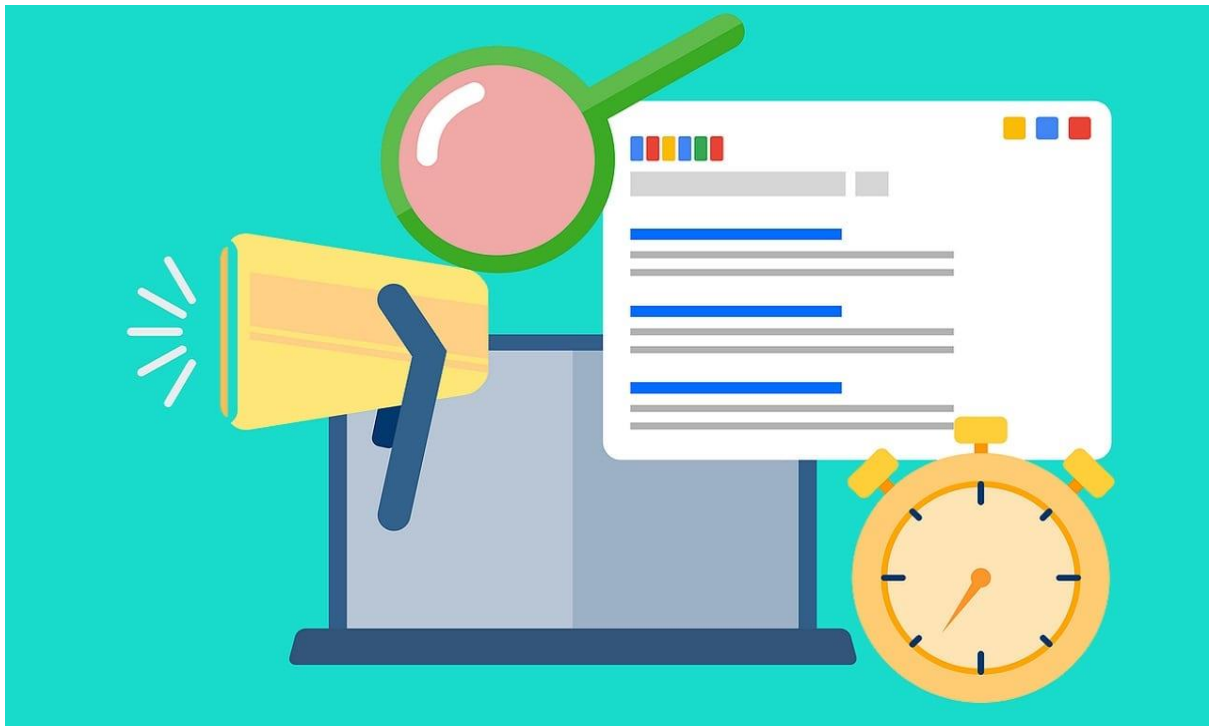
De igual manera, la metodología involucra: enfoques metodológicos y diseño con diversidad de técnicas e instrumentos. La investigación es de carácter cualitativo, involucra perspectivas sociocultural y sociocrítica que buscan transformar realidades educativas y humanas. Se asumen diversas etapas (preparatoria, diseño y reflexión), trabajo de campo (interactiva), analítica (sistematización), informativa (presentación de resultados) y la observación descriptiva del mundo social, y las experiencias y opiniones de sujetos reales que informan sobre problemas y significados. Rodríguez *et al* (1996) y Monje (2011). Se trata de una convergencia de enfoques, edumático y educocomunicativo (educación e informática, educación y comunicación), con una ecología de los medios. De igual manera la Pedagogía crítica, comunicativa, según De Mello y Rosa (2009) nos permite analizar, criticar y proyectar las prácticas escolares, con una perspectiva incluyente, solidaria y democrática.

Para Ramírez (2008) es una manera ética de pensar y negociar críticamente teorías, discursos y problemas socioculturales y transformar la realidad social. Y, enfoque pragmático (investigación comunicativa situada), con método etnográfico, descrito por Guber (2001) y Tezanos (2001) como descriptivo y reflexivo de un evento o fenómeno sociocultural como campo discursivo, en contacto contextual, registro informativo de eventos significativos, selección de las muestras, trabajo de análisis y síntesis. Valga decir que involucra técnicas como el testimonio, la tecno-biografía, la entrevista, encuesta, relato pedagógico.

Además, a nivel disciplinar del área de lenguaje, el enfoque pragmático, según Escandell (2003) atiende el lenguaje en comunicación situada desde sus sujetos hablantes, quienes se comunican información, de manera voluntaria e intencional, condicionados por experiencias y creencias. Se trata de un conjunto de principios y actos de habla que regulan la comunicación. El producto por construir es una configuración didáctica TIC-Narrativas transmedia. Por último, la investigación tuvo tres fases: exploratoria, intervención y validación.

Por último, el trabajo está estructurado en tres capítulos: 1. Contextualización social, personal e institucional de la propuesta, generando una exploración de la presencia de las NTIC y un diagnóstico. 2. Intervención didáctica de la Didáctica del lenguaje con las NTIC, con las narrativas transmedia, modelo, aplicación y sistematización. 3. Memoria de la experiencia investigativa, validación y proposición, a través de un relato pedagógico, resultados a través de categorías emergentes, lineamientos web. En el trabajo se visibiliza la pertinencia de la investigación en esta temática, más allá de su novedad en el presente programa de licenciatura, la profundización y aporte al campo educativo, didáctico, además del apoyo teórico metodológico. La investigación teje una propuesta de aula virtual con nuevas lógicas informáticas, otros espacios (síncronos y asíncronos), otras narrativas (multimedia y transmedia), otras prácticas (convergentes, colectivas y participativas), que reinventan la educabilidad, como educación alternativa, en el área de lenguaje, en el marco de pedagogías sociocríticas. Cada subproyecto asume referentes específicos de su conveniencia, en un trabajo que articula la relación significativa de la Didáctica del lenguaje y las NTIC en diversos niveles y grados educativos. Desde estas consideraciones, creemos que como docentes en formación estamos haciendo lo propio para transformar los problemas educativos y socioculturales puntuales y situados, donde las NTIC pueden mediar, en especial con las narrativas transmedia y las configuraciones didácticas que se pueden gestar.

1. Impacto y revolución de las TIC a través del tiempo. Contextualización sociocultural



Con la llegada de la nueva cultura, los procesos globalizadores en América Latina, el surgimiento la expansión de avances tecnológicos y comunicativos, se ha dado la bienvenida a la nueva sociedad de la comunicación, la información y el conocimiento. Este acontecimiento ha producido transformaciones cognitivas y socioculturales, que influyen en el contexto de la cultura académica y en el contexto social. Hoy, las prácticas pedagógicas del lenguaje y la literatura se construyen con las nuevas tecnologías de la palabra, mediadas por la computación. Por eso “la revolución del texto electrónico lo es también de la lectura” como lo expresa Chartier (1999). En estas prácticas sus actores principales, docentes y estudiantes, asumen nuevos roles, capacidades y dinámicas o competencia digital (con nuevas alfabetizaciones: informacional, mediática, informática).

1.1. Un ángulo de la innovación tecnológica educativa: Contextualización sociohistórica

1.1.1. Contextualización Sociocultural

Una mirada a través de autores como Chartier (1999), Chartier (2004), podemos determinar cómo el avance y la evolución tecnológica a nivel mundial ha representado durante las últimas décadas un papel fundamental en la sociedad y de las nuevas visiones del mundo.

Uno de los aportes está representado por el compendio descomunal de la información sin límite (bibliotecas digitales). Tal como lo observa Roger Chartier, la transmisión electrónica produce una simultaneidad de la lectura, la escritura, las imágenes, las mediaciones, la correspondencia, la producción libresca, la biblioteca universal; y cambian las estructuras del soporte, la representación del texto, las mentalidades y la transformación de los puestos de trabajo. También cambia la relación del texto y del cuerpo, se moviliza la amplitud y velocidad de la comunicación global (a través de aplicaciones Web, correos, internet, Messenger, WhatsApp, Instagram) y plataformas laborales (Jamboard, formularios Google, Classroom, Genially), entre otras posibilidades, permitiendo estar a la vanguardia de los nuevos tiempos.

A lo largo de la historia, han existido revoluciones tecnológicas. De manera específica, las NTIC se ubican en la época moderna, a partir de la década de los 70, del siglo XX, al estallar la revolución electrónica y digital, que supera artefactos anteriores. Empiezan a construirse las primeras computadoras y aparece la versión primitiva de la red, internet (creación militar, en la Guerra Fría), y se empieza a hablar de las Tecnologías de la Información y Comunicación.

El gran salto tecnológico que se produce en esos años provoca la incorporación definitiva de la informática a las comunicaciones, lo que es el punto de inicio de la actual era digital.

Esto continúa avanzando durante los 80, cuando las computadoras personales empiezan a hacerse más asequibles. Igualmente, aparecen modelos de celulares móviles, con diversas aplicaciones. Después de esto, ya en los años 90, se genera internet y la World Wide Web. A partir de esta década, se expandió, interconectando de manera global, incluso llegando a articular diversos dispositivos de comunicación tradicionales y nuevos, con un ritmo constante de cambio e innovación tecnológica y de uso estratégico de la misma (relacionando su uso simbólico y social y las fuerzas productivas de bienes y servicios de los estados, con diferencias de unos con otros: brecha digital y sociocultural). Al mismo tiempo se reconfiguran las identidades socioculturales, es decir, se alteran los modos de saber, hacer, actuar y ser, y se impacta en diversos campos de la existencia, al concebirse como sociedades tecnológizadas.

Valga decir, que el concepto de TIC surge como convergencia tecnológica de la electrónica, el software y las infraestructuras de telecomunicaciones, produciendo un nuevo paradigma y horizontes de conocimiento, trabajo y comportamiento.

Para Chartier (2004), las mutaciones contemporáneas en la cultura escrita, por la incursión de las NTIC son evidentes. La frontera entre lo oral y lo escrito se ha desplazado varias veces y se ha modificado la cultura escrita con la aparición de los medios audiovisuales y luego con las nuevas tecnologías. Han cambiado las prácticas sociales y las escolares, de los jóvenes, desde finales del siglo XX, con lectoescritoras discontinuas, informativas y rápidas. Se trata de un nuevo leer-escribir-contar, pero de alto nivel de especialización, aunque los debates sociales giran en torno a los riesgos de la ciencia y la técnica.

Sin embargo, expresa Chartier (2004) que los nuevos soportes han desempeñado un papel revelador y han sido un poderoso acelerador de los cambios. Para ella internet, desde 1994, tuvo efectos más rápidos en los intercambios por escrito, profesionales y privados, como en el trabajo intelectual, y el conjunto de la diversidad de tareas. Pero expresa que dichas prácticas no han cambiado mucho en el salón de clase, aunque por sus potencialidades, contrariedades y desafíos, constituye un mito. Incluso, más allá de su instantaneidad, desaparición de barreras y espacios, la multimedia y su producción y reproducción inacabada, la rapidez de comunicaciones, las modalidades de lectoescritura, es un viaje hacia la vía de la inteligencia colectiva, toma de conciencia mediática, el vínculo social, la apropiación cultural. Es ante todo este panorama que Chartier pone en consideración la misión de la escuela.

Las NTIC han traído consigo cambios culturales y sociales en las formas tradicionales no sólo de comunicación, sino de educación. Se amplía significativamente el acceso al conocimiento, a través de la información global y los dispositivos para la construcción de nuevos saberes. Al tiempo, esto exige revisar las condiciones que se requieren para su uso racional e innovación. De esta manera, también existen en la web, las estrategias para transformar la formación de docentes, estudiantes y profesionales. La brecha en el sistema educativo y las nuevas tecnologías, su implementación ha producido un choque entre los estilos de aprendizaje de los estudiantes y los modelos de enseñanza tradicionales en los docentes, lo cual, será imposible de superar si no se genera un cambio conectando con esa generación digital: jóvenes.

La eficacia de la actividad docente radica en nuevas formas y medios de aprender, fomentando una interacción tecnológica y social pertinente, democrática y crítica, en contextos formativos, para que se conviertan en elementos curriculares, pedagógicos y didácticos.

Si nos adentramos a nuestro contexto sociocultural colombiano, desde un panorama realista nos hace reflexionar de manera mucho más profunda sobre lo que se puede percibir de las TIC en Colombia. Precisamente no han estado en su mejor versión desde que llegaron al país en la primera década del siglo XXI, ya sea por falta de recursos o por una desorganizada y corrupta distribución de los recursos, en donde se le da prioridad a otro tipo de campos como la guerra y el material bélico. Esto conlleva a un retraso en la educación y las tecnologías.

En Portafolio, diario de economía y negocios en Colombia y el Mundo, nos trae a colación en la columna *El atraso colombiano en ciencia y tecnología* del economista José Antonio Ocampo sobre cómo la inversión en investigación y desarrollo que realiza el país es deplorable y bastante baja según lo indican las estadísticas. Estas se plasman en informes del Banco Mundial y en los datos proporcionados por la Unesco, organizaciones que han sido las que realizan la observación de Colombia en Ciencia y Tecnología. Según el dato más reciente que proporciona el primero de estos organismos, Colombia invierte en este campo tan solo un 0,24% del Producto Interno Bruto, una proporción incluso inferior a los recursos que se asignaron en 1996 y 1997, cuando alcanzaron un pico bajo.

Ahora bien, si hacemos el análisis y comparamos a nivel internacional basado en lo que nos proporcionan todos estos organismos, nos percatamos de que nuestra realidad es desalentadora y deplorable. Nuestro país, Colombia, apenas invierte una décima parte del promedio de los países de la OCDE. Esto equivale a menos de una octava parte de lo que invierte China y una séptima parte de lo que invierten en promedio países de renta media alta a cuyo grupo pertenece Colombia. Y nos encontramos no solo por debajo de Brasil, el líder latinoamericano en este campo, sino también de otros de la región como Argentina, Costa Rica, Cuba, Chile, Ecuador, México y Uruguay.

Respecto a nuestro contexto educativo actual, que se está llevando a cabo a través de la virtualidad, se puede percibir los problemas de conectividad que tienen los estudiantes a nivel nacional. En mi caso particular este fenómeno experimenté en mis prácticas educativas realizadas en la Institución Educativa Gabriela Mistral, en el que se evidencia un panorama complejo ya que muchos de los niños no cuentan con acceso a una conectividad y mucho menos con las TIC en general. Debo aclarar que gran parte de la comunidad estudiantil se encuentra en zonas veredales y todo se hace mucho más difícil para que los niños asistan a las clases virtuales.

Es cierto que nuestra geografía tiene una estructura compleja que requiere de diversos estudios para que el internet pueda llegar a cubrir la totalidad del territorio para que se pudiese lograr una conectividad del 100%. Pero no se debe ignorar el hecho de que nuestra realidad social y de nuestras políticas en temas de Tecnologías de la Información y la Comunicación son bastante lentas, poco eficientes y en muchos sectores nulas para poder contar con una verdadera expansión de tecnologías que permitan la conectividad absoluta.

Otro factor que se puede analizar es que hay una falta de proyección tecnológica, pues solo se limitan a poner uno que otro cable de fibra óptica, pero no en dar una verdadera solución con más profundidad. Viéndolo desde un punto de vista económico, este tipo de procedimientos no resultan factibles. Por ende no hay que ignorar las otras alternativas mucho más modernas, prácticas que incluso tienen costos más racionales y con una cobertura mucho más potente como, por ejemplo, los satélites. Estas soluciones lograrían ese objetivo tan anhelado de brindar un verdadero apoyo a la educación que se encuentra tan dispersa en nuestro país.

Aunque la tecnología satelital es una tecnología que no está masificada como las tecnologías terrestres de conectividad y sus costos son elevados, el satélite es el futuro de la conectividad a nivel mundial, ya que este tipo de soluciones son fáciles de desarrollar y de desplegar en cualquier territorio. (Diego Moreno, gerente general de SkyNet Colombia).

Es indispensable que en los proyectos de gobierno haya una verdadera inversión económica, de pensamiento y gestión en el campo de la ciencia y tecnología y en el contexto educativo. No hay que olvidar que la asignación de los recursos destinados a temas de investigación de forma real y transparente en el que se alcancen objetivos en el desarrollo, solo se hacen por justificación de gastos o de apariencias políticas. Si revisamos el panorama actual, no se debería de olvidar que por ejemplo las pruebas PISA confirman el bajo nivel educativo que tienen los estudiantes en Colombia y las graves falencias que se presentan en gran parte por el bajo acceso a las tecnologías y las ciencias.

Para dar soporte a la gravedad del bajo acceso a las tecnologías se plantea que según la OCDE solo el 5% de los estudiantes dicen no tener acceso a internet mientras que hace diez años ese porcentaje era de 15%. Los autores del informe anotan que si bien el acceso a la información es un gran beneficio, la expansión y diversidad de fuentes y datos que se encuentran en internet, debieron de aprender a seleccionar la información y separar lo que es falso y lo que es real, ya que lo que aparece en la web puede ser maravilloso y muy necesario pero si no se

hace un filtro de confirmación y veracidad no se está haciendo nada. No se debe olvidar tampoco de las citas bibliográficas para que el estudiante con alternativas de internet no caiga en el plagio.

Esto nos lleva a comprender finalmente la importancia de una buena orientación pedagógica con las TIC de los docentes hacia los jóvenes. Se debe tener en cuenta la formación en casa con sus familias para que por influencia de ellos los niños aprendan a tener una actitud mucho más crítica e investigativa y que no se queden solamente con lo primero que encuentren, donde muchas veces no profundizan y, por lo tanto, no se dé un proceso de aprendizaje e investigación a medias tintas.

Continuando con nuestra realidad educativa no se puede ignorar el insatisfactorio resultado de las pruebas PISA en Colombia. Al mismo tiempo esto nos lleva a pensar en soluciones. Definitivamente no se puede quedar en datos negativos o quejas sino que el objetivo es buscar más alternativas en nuestro sistema político–social y educativo, el cual nos hace tener una actitud mucho más determinante ante esta problemática sobre todo porque si logramos avanzar en el campo de las TIC en la educación y el apoyo de los proyectos se contribuyó a reducir las desigualdades sociales en el país. Ello se debe dar la mano con el papel protagónico que debe jugar Colciencias como coordinador del sistema y de la creación de un verdadero Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología de alto nivel. Debe existir un apoyo significativo y no que se haga por formalismos o por justificación de recursos, sino que tenga una trascendencia en este campo para que con el paso del tiempo esto pueda lograr objetivos que contribuyan al desarrollo y el aprendizaje de nuestros niños.

1.1.2. En interconexión con las TIC: tecno–biografía

Para revivir algunos recuerdos, me atrevo hacer un retroceso al año de 1999, en el que llegan a mi memoria algunas imágenes borrosas que empiezan a bombardear en desorden mi cerebro, más exactamente en forma de flashback. La verdad es un poco complejo recordar con exactitud lo que viví en aquel entonces, en donde tan solo tenía 3 años de edad. Sin embargo, hay algunas situaciones u objetos dentro de mi entorno familiar que no se olvidan tan fácilmente. Y sí. Precisamente estoy hablando de los primeros años de vida, etapa de la primera infancia que es totalmente crucial para el desarrollo psicosocial de un infante y en donde todo lo que está a su alrededor cuenta para su formación.

En ese entonces recuerdo que vivía en el barrio Aida Lucía en la casa número 44. Aquella vivienda tenía dos plantas y contaba con un sencillo estudio ubicado en el segundo piso. Al lado de este estudio se encontraba un estrecho balcón, el cual logro memorizar muy bien a pesar de ya haber pasado casi 22 años de esa situación. La revivo en mi memoria porque tenía de baldosa antigua blanca con algunas piedrecillas oscuras las cuales le hacían un contraste. Además era uno de los espacios de la casa en los que permanecía jugando junto con mi hermano.

Al pasar los días, logro recordar que mi padre Humberto, de un momento a otro instala un gran computador de color gris. La pantalla era muy extraña, de un matiz amarillento, en la que los colores no se podían apreciar con nitidez, ya que esta se encontraba constantemente titilando o pasando de una ventana a otra con mucha lentitud y rigidez. Por lo tanto, bajo ese contexto de finales de los 90, era un gran acontecimiento para todos en la casa la llegada de ese pesado y engorroso computador de escritorio. Este aparato despertó mucha curiosidad en mí. Aunque al mismo tiempo sentía un poco de temor por lo que no tenía ni la más mínima idea de cómo funcionaba.

Lo único que hacía en ese entonces era observar con gran fascinación a mi padre, que trabajaba en la elaboración de mapas geográficos y en eso me la pasaba gran parte de los días junto con mi hermano quien ya tenía 10 años de edad. Era mucho más despierto e inquieto y que sin ningún reparo se le sentaba al lado a mi Padre, dizque para aprender. Hasta que de una vez por todas ya me decidí a empezar a interactuar o como se dice coloquialmente cacharrear en el computador.

La parte positiva es que mi papá empezó a animarme diciéndome “Sabi, utilice este programita para que usted raye o pinte”. Me dispuse hacer lo que él me dijo y mientras iba clickleando poco a poco me encontré por primera vez con el editor de Microsoft Paint. Este me pareció la sensación en ese momento. En él, paso a paso, fui descubriendo funciones casi que de manera innata. Esto tiene lógica porque pertenezco a la generación Z que es la primera en tener la tecnología fácilmente disponible a una edad temprana. A esta generación también se le conoce como los “verdaderos nativos digitales” según el artículo de la profesora Mireia Montaña de estudios de ciencias de la información y la comunicación de la Universidad Oberta de Catalunya.

Al pasar los años, al ingresar al colegio Técnico Comfacauca del centro, empecé a conocer por primera vez en mi existencia la sala de sistemas. Para ese momento tenía 6 años y

con gran entusiasmo pero algo de miedo trataba de llevar a cabo las funciones que me indicaba el docente. Tengo que admitir que éramos muchos estudiantes y que en muchas ocasiones me llegué a sentir perdida en las clases porque ya no solamente se trataba de jugar, rayar o curiosear sino que ya era hora de seguir indicaciones un poco más serias. Ahora, poniéndome a reflexionar un poco a ese tipo de sucesos en lo que me llegué a sentir un poco frustrada, entiendo que el mundo cibernético también tiene su proceso y que de hecho frecuentemente se le hace la analogía a la escritura o con la adquisición de esta. Por la tanto, en esos primeros años de vida, era una analfabeta cibernética en las primeras clases. La parte positiva es que a través de los años fui aprendiendo cada vez más y ya no me quedaba tan grande sino que en medio de ese proceso iba aprendiendo más y más.

A eso de los 9 años de edad, me mudo a otra casa dentro del mismo barrio Aida Lucía para ser más exacta a la número 136. Cabe resaltar que esta mudanza no llega sola sino que llega con un nuevo integrante, esta vez mucho más pequeño sin tanto cable y con un aspecto muchísimo más delgado. Se trataba nada más y nada menos que del primer portátil de la casa. Para ser sincera, mi padre lo había traído prestado de la oficina para la casa. En ese entonces un computador de la marca DELL costaba más de cuatro millones de pesos, recursos que no contábamos.

Sin embargo, con todos los cuidados y prevenciones del mundo, mi padre me dejaba manipularlo para jugar en el Buscaminas. También reproducía CDs de películas infantiles, música juvenil de Rebelde, la banda mexicana que estaba de moda, o algunas canciones de Belinda y hasta de Reggaeton y champeta. No solo me limitaba a esos géneros sino que por influencia de mi señora madre reproducía en el portátil video clips de salsa rosa romántica de Marc Anthony o salsaailable de Willie Colón, Hector Lavoe pertenecientes a la Fania All-Stars y algunas baladas de los años 70. Los fines de semana me pasaba en ese tipo de planes como escuchar música y reproducir el videoclip de *La pelota de letras*, *Me pido la ventana* y otros del mismo comediante Andrés López.

En este punto me falta agregar que evidentemente no tenía acceso a internet por lo que era costoso, tedioso y bastante lento. La opción más factible era la utilización de los módem de Movistar o Comcel a los que se le recargaban unos treinta mil pesos, aproximadamente, y servían para usarlos algunas horas. Eso sí, mi Padre me hacía la advertencia de que no lo utilizara por mucho tiempo, sino solamente para lo necesario del estudio, que ni por nada del

mundo fuera a la aplicación de YouTube porque se consumían los datos en un instante. Tampoco podía intentar descargar cosas.

En esa cuestión las opciones eran muy limitadas pero era lo que había y tenía que ser muy agradecida por ello, ya que en Colombia las estadísticas nos muestran que son pocos los sectores que cuentan con acceso a las tecnologías y peor si hablamos de la primera década de los años 2000, en la que las posibilidades eran aún más reducidas.

Las TIC en Colombia llegaron exactamente el 30 de Julio del año 2009 bajo la *Ley 1341*. Esta creó un marco para el desarrollo y la promoción del acceso y uso de las mismas a través de la masificación en todos los sectores sociales.

En mi caso particular no tenía acceso al internet todo el tiempo. Mi conexión era intermitente pero para ese entonces en la academia escolar fue de gran ayuda o de gran alternativa en la ausencia del internet, la enciclopedia multimedial digital de Microsoft que se llamaba Encarta o Mi Primera Encarta para la búsqueda de información práctica y precisa en mis labores escolares. Actualmente ya se encuentra discontinuada pero en aquel entonces fue de gran ayuda en mi contexto educativo, aunque tenía pequeñas falencias en la información porque faltaba perfeccionar su composición o quizás le faltaba mejorar el tema de las fuentes para que como estudiante no cayera en el plagio. Sin embargo al ser una infante no se hacía mucho énfasis en ello y que en aquel entonces los docentes trabajaban mucho con cartillas educativas de las diferentes áreas, grabaciones o fotocopias para trabajar en casa.

Entre los ires y venires en este mundo de las telecomunicaciones cada vez me iba introduciendo con más plenitud, específicamente hablando, en las redes sociales con la ayuda e influencia de mi mejor amiga Laura Camila Estrella quien hoy en día es egresada de una ingeniería. Aquella niña siempre quería estar a la vanguardia en las tecnologías. Se mostraba totalmente despierta e interesada por estos temas. En su casa tanto sus padres como su abuelo le exigían bastante en la parte académica aunque de todas formas mi amiga siempre hacía cosas por su propia curiosidad y mente inquieta.

Fue así como en un fin de semana en los cuales solíamos hacer nuestras adoradas pijamadas entre risas, juegos y comentarios Laura me dijo “Chaby, ¿quieres que te ayude a crear una cuenta de Hi5? Eso está de moda, es chévere, puedes conocer muchas personas, enterarte de muchas cosas y compartir una foto de perfil para que hagas amigos”. Sin pensarlo mucho con mi actitud impulsiva e inocente le dije que sí. La verdad es que yo no entendía mucho sobre

el uso de esta red pero me entusiasmaba mucho la idea de conocer y explorar. Ella me ayudó con todos los detalles, incluyendo la descarga de una de mis fotos y a poner en mi perfil mis gustos y preferencias. Instantáneamente mi bandeja de solicitudes se fue llenando. Para ser franca, en las primeras ocasiones tenía dificultades. Por eso nos conectábamos juntas mientras me iba indicando a paso a paso cómo revisar mensajes, solicitudes o enviar cadenas hasta que con el paso del tiempo iba aprendiendo cada vez más.

Entre una situación y otra, recuerdo que no todo fue color de rosa. Una vez descuidé la cuenta y se me olvidó cerrarla de uno de los ciber. Un desconocido se apropió de mi cuenta y en mi estado posteo mensajes ofensivos o grotescos. A mis 12 años fue de gran impacto pero que con el paso de los días se me fue olvidando pero aprendí, sobre todo, la lección de cerrar bien mi cuenta de Hi5.

No pasaba mucho tiempo y el uso de las redes sociales iba agarrando cada vez más fuerza e impacto en la juventud. No me quería quedar atrás. Otra vez con la ayuda y sugerencia de mi mejor amiga abrí una cuenta de Facebook. Allí me entretenía un montón posteando fotos o estados. La parte positiva es que la influencia de estas redes no solo era para el ocio sino que, ocasionalmente, era utilizada para el uso académico en áreas de español o la clase de sistemas. Se posteaban materiales didácticos y de uso académico o quedaban registros de eventos culturales, musicales o de la semana de la ciencia en los cuales siempre trataba de hacer presencia sobre todo a nivel musical.

Y así a través de los años de mi adolescencia y juventud seguí con la interacción de cada nueva red social como Twitter o Tumblr. La que más frecuentaba era Skype para comunicarme con mis seres queridos. La usé cuando me fui a estudiar comunicación social y periodismo en la ciudad de Cali. Dado que no quería alejarme de mis amistades, Skype era nuestra forma de comunicación. Aunque estaba el servicio de Messenger de Facebook, que también contaba con video chat, lo utilizaba en algunas ocasiones cuando Skype se ponía lento o saturado. Así iba alternando entre una red social y otra.

En el campo laboral y específicamente hablando de la radio, aprendí de diversos programas tecnológicos tales como Zara Radio, Adobe Audition, canales de radio online y un poco de Spotify para descargar música y contenido informativo. Estos me siguen sirviendo hasta la actualidad ya que ocasionalmente me sigo desempeñando en este tipo de campos, solo que ahora complementado con aplicaciones como YouTube, Instagram, el libro total, WhatsApp

Web, Google Drive, Bunny Studio, Genially, Quizizz o Kahoot. Estos servicios los utilizo constantemente como herramientas de ayuda en la vida laboral y académica con mucha más fuerza.

Esto finalmente me lleva a una reflexión muy concisa y es que cada uno de los pequeños pasos que fui dando a lo largo de mis 24 años, son el resultado de mis capacidades e interacciones con las TIC y que cada uno de ellos han sido de vital importancia para seguir en este camino. Cada día que pasa se mueve mucho más rápido y el objetivo está en no quedarse atrás, ya que continuamente estamos mutando y específicamente hablando en el mundo de la educación. No debemos conformarnos con las mismas ideas retrógradas de siempre que no nos permiten evolucionar. Nunca olvidarnos de la otredad ni de las relaciones humanas que en ningún momento las aplicaciones o máquinas reemplazaron.

1.2. Cara a cara con la realidad educativa cibernética: contextualización institucional Tecnoetnografía

1.2.1. Interconexión de las TIC desde la temática educativa: etnografía la web en el aula

A continuación daré cuenta de la etnografía que realicé en el colegio Jhon F. Kennedy en la que realicé doce encuestas entre alumnos y profesores respecto a la interacción con las TIC dentro y fuera del aula, en el cual cabe resaltar las siguientes preguntas, empezando desde el ámbito docente con una serie de 5 preguntas abiertas que pudieron ser tabuladas después de su debida sintetización empezando por ¿Qué herramientas tecnológicas ha empleado para su actualización personal y profesional? Para este punto más de la mitad de los docentes encuestados, más exactamente el 60% coincidieron en que si han utilizado algún tipo de herramienta para su actualización, y por consecuencia el otro 40% restante del estudio no empleado herramientas tecnológicas no obstante entre ese porcentaje un docente reconoció que es un tema de relevancia y que lo tendrá en cuenta para hacer un cambio en sus hábitos, cabe aclarar que aunque cada docente entrevistado de las distintas áreas del conocimiento en el colegio, hace de una manera distinta su actualización.

Sinteticé las respuestas para poder demostrar que algunos utilizan por ejemplo Blogs interactivos, libros digitales y en algunas de sus clases utilizan aplicaciones como Genially, hay quienes si han empleado tiempo y dinero en capacitaciones en innovación de tecnologías e

inteligencia artificial o de lo contrario optan por desempeñar cursos virtuales en el SENA por su propia cuenta los cuales han servido de manera significativa a pesar de contar con las ayudas con el fin de intentar mantenerse actualizados con las últimas tendencias y así mismo inculcarles a los alumnos material para potencializar su nivel educativo.

De ahí mismo se desglosa la siguiente pregunta que se enfoca en los alumnos y es ¿Qué estrategias didácticas utiliza con las NTIC para la enseñanza y aprendizaje en su disciplina? Como respuesta a esta pregunta las estadísticas coincidieron con los porcentajes anteriores en una proporción del 60% en el que sí utilizan herramientas para la enseñanza y aprendizaje en su área. El otro porcentaje restante no lo utilizan de una manera significativa salvo algunas búsquedas de información en plataformas o el uso de las tablets en un tiempo corto porque según ellos los niños tienden a distraerse. Retomando con el 60% que si utilizan estrategias didácticas se obtuvo que hacen uso de algunos podcast de la plataforma Spotify, videos de Youtube y otro sorprendió con la respuesta de la creación de tutoriales utilizando inteligencia artificial y el uso de algoritmos para filtrar contenidos maliciosos o de tipo virus.

Se puede entonces observar el esfuerzo de algunos docentes por querer hacer un cambio y estar dispuestos a la utilización de las nuevas tecnologías. Pero es ahí donde se entra a la realidad social de la institución por ende se conecta a la siguiente pregunta y es si ¿Existe apoyo institucional, nacional, local para la implementación de las NTIC en la educación? Como se evidencia en las encuestas el 60% de los docentes afirman con certeza de que las ayudas gubernamentales o nacionales no son significativas y que por consecuencia las de la institución mucho menos. El otro 40% restante prácticamente hace una reafirmación de forma más optimista y hacen hincapié a la ayuda del ingreso de algunas tablets que sí les llegó por parte del gobierno para poder realizar actividades o consultas. Aunque todo esto se complica y por lo tanto se reduce a que por falta de recursos no contaban con la suficiente cobertura. Ya por parte del gobierno en específico las ayudas eran casi nulas y los valores económicos de las ayudas no corresponden a las necesidades de la cantidad exuberante de una institución pública así que los docentes de las distintas áreas tenían que valerse con sus propios medios y recursos.

Esta encuesta a pesar de estar dirigida a los profesores no se deja de lado la opinión del estudiantado puesto que ellos son la razón de ser de los docentes y se les tiene muy presente en esta interacción con la tecnología. Por lo tanto es ahí donde nace la siguiente pregunta ¿Qué opinión le merece el uso de las NTIC por parte de sus estudiantes? En este caso en particular

nos encontramos con que el 80% de los docentes entrevistados coinciden en que los estudiantes tienen una opinión positiva y receptora por parte del uso de las tecnologías en el aula de clase, y no solo con este tipo de interacción como tal sino el hecho de poder salir de las clases rutinarias y que debido a su edad y en la época en que se encuentran se les facilita el aprendizaje ya que es su forma de comunicación el otro porcentaje restante afirma que sus estudiantes se quejan por el corto tiempo de interacción tecnológica en donde algunos docentes lo justifican con el uso de las tablets como una distracción para las clases o pérdida de tiempo pero que a su vez reconocen que quizás hay una falla en el modo y el uso en donde quizás haya falta de estrategias para su correcto uso y así no existan estas diferencias entre profesores y el alumnado que tiene mucha más disposición.

Para finalizar esta encuesta a profesores después de haber hecho todo el recorrido etnográfico desde la perspectiva de ellos, en su actualización, estrategias, apoyo e interacción explícita con los estudiantes, surge la necesidad de reflexionar y analizar a través de ese recorrido precisamente en ¿Qué dificultades y/u oportunidades se le han presentado con la entrada de la virtualidad a la escuela y al trabajo con el área del lenguaje? Esta pregunta como todas las demás fue realizada a docentes de distintas áreas por lo tanto no se centra solamente al área del lenguaje sino a todas en general. Cada docente hizo su aporte desde su área de conocimiento. El 60% de los docentes reconoció tener dificultades con la entrada de la virtualidad desde el punto de vista que no existen los suficientes recursos económicos o apoyo gubernamental y que por ende la conectividad es muy baja en proporción a la planta física. El otro 40% restante se concentran más en la opinión de reflejar las oportunidades con la entrada a la virtualidad en el que han descubierto otros entornos y les ha mostrado la necesidad de no cerrarse al campo tecnológico.

Continuando con el estudio etnográfico llega la hora de entrevistar a los estudiantes por medio de 10 preguntas cerradas de las cuales se hizo la selección de las 5 más relevantes para el desarrollo de este proyecto para poder comprender mucho más a fondo la palabra de los jóvenes en la actualidad y de cómo están viviendo precisamente ese proceso de inmersión a las tecnologías, el uso de ellas, el apoyo por parte de padres y docentes, la utilización de ellas para finalmente poder determinar a través de la experiencias las dificultades y oportunidades que se tuvieron en este proceso, definiéndose y resumiéndose de la siguiente manera en donde se puede concluir ya realizada la tabulación que:

1. ¿Ha asumido alguna capacitación o formación en las NTIC?: El 100% de los encuestados respondieron NO.

2. ¿Hace uso de las NTIC en su vida personal, estudiantil o laboral?: El 100% de los encuestados respondieron SÍ.

3. ¿Considera que las NTIC solo debe ser un asunto de los docentes de informática? El 40% SÍ y el 60% restante respondieron que NO.

4. ¿Ha utilizado las NTIC en el área de Español y Literatura?: El 100% de los encuestados respondieron Sí.

5. ¿Se necesita guía u orientación docente para el uso significativo de las NTIC? El 60% de los encuestados respondieron Sí y el 40% restante respondieron NO.

En complemento a estas encuestas con preguntas de carácter cerrado, decidí realizar un par más pero esta vez de carácter abierto con el fin de extraer más información valiosa en el estudio etnográfico y así poder determinar valores más específicos en cuanto al uso de las TIC, el apoyo para la utilización de estas tecnologías, la perspectiva que tiene de su institución en cuanto al uso de las NTIC, la opinión de los niños respecto al trabajo docente y de cómo todas estas experiencias le han dejado una oportunidad o dificultad en su zona estudiantil, en esta información adicional se comprende las siguientes 5 preguntas:

1. ¿Cómo y para qué hace uso de las NTIC por fuera de la institución?

Los estudiantes, desde sus propios hogares tienen la iniciativa de utilizar distintas herramientas para ayudar con su aprendizaje, ya que manifiestan que por medio del juego aprenden y se divierten. Por lo tanto nombraron aplicaciones como Duolingo para el fortalecimiento del área de inglés, herramientas como YouTube en las que se pueden encontrar los booktubers que no solo cumplen un papel de entretenimiento sino de enseñanza, por ejemplo, en el área de literatura o ciencias sociales y para las otras áreas las aplicaciones mencionadas por parte de los niños fueron Minecraft Education Edition y Kahoot. En las encuestas realizadas fueron mencionadas aplicaciones como Instagram, Facebook, juegos en línea en sus tiempos libres, como medio de comunicación e interacción con sus seres queridos o intereses personales y finalmente como herramientas más cotidianas mencionaron la utilización de Google Drive, Word y Kahoot.

2. ¿Existe apoyo de sus padres de familia para la implementación de las NTIC en tu formación, ya sea en su hogar o fuera de él?

Los niños coinciden en sentir el apoyo de sus padres ya que manifiestan el apoyo de la compra o préstamo de algunos elementos tecnológicos como un celular de calidad, préstamo del computador de la casa y en otro caso la compra de un computador de segunda mano.

3. ¿Qué opinión le merece el uso de las NTIC por parte de la institución escolar?

Según las opiniones de los entrevistados se concluye que no hay un constante uso de las tecnologías, porque algunos profesores en particular no les gusta. Por lo tanto la interacción con NTIC se hace algo escasa.

4. ¿De qué manera sus docentes utilizan las NTIC en la institución en las diferentes disciplinas?

Los encuestados manifiestan que los únicos dos docentes que realmente hacen uso de las tecnologías son los del área de sistemas y la profesora del área de español a través de algunas aplicaciones en línea o descargadas, haciendo uso de las tablets que les otorgó la institución.

5. ¿Qué dificultades y/u oportunidades se te han presentado con la entrada de la virtualidad a tu vida personal?

Unificando las opiniones los estudiantes expresan que los profesores no dejan interactuar constantemente con las tablets que les fueron otorgadas por parte del gobierno ya que ellos insisten en que los niños juegan mucho con ellas, sumado a esto la cobertura de internet no cubre a cabalidad el espacio de la institución ya que en muchas ocasiones no funciona o se pone bastante lento dificultando mucho más este proceso.

Finalmente, para enriquecer más este trabajo etnográfico se hizo un par de encuestas a unos expertos en distintas áreas del conocimiento que desde su punto de vista a manera general aportaron otro tipo de alternativas o conocimientos a pesar de tener que ver directamente con el área de Español. Por lo tanto se tomaron en cuenta 3 de las preguntas con mayor relevancia en donde desde el campo científico y de ingenierías respondieron lo siguiente.

1. ¿Cuál es el impacto que ha tenido en su vida profesional o personal el conocimiento y la interacción con las nuevas tecnologías?

Recalcan que es de gran impacto debido a que las tecnologías tienen una relación directa con sus profesiones y la ejecución de las diversas tareas, en donde es fundamental el conocimiento de las TIC, para el manejo de por ejemplo la información ambiental en su campo ya que esta se encuentra compuesta por bases de datos y aplicativos.

2. ¿Qué herramientas, aplicaciones y estrategias tecnológicas recomienda para el trabajo educativo, en general o específico de un área?

Desde el área de la química el encuestado recomienda la herramienta Teams de Microsoft-Outlook, Meet de Google y para trabajos específicos de su área recomienda ARCGIS y S.I.G. El segundo encuestado desde el área de la Ingeniería recomienda sistemas manejadores de datos, inteligencia artificial y sistemas expertos.

3. ¿Qué opinión le merece el uso de las NTIC por parte de docentes y estudiantes, en nuestros contextos regionales y nacionales?

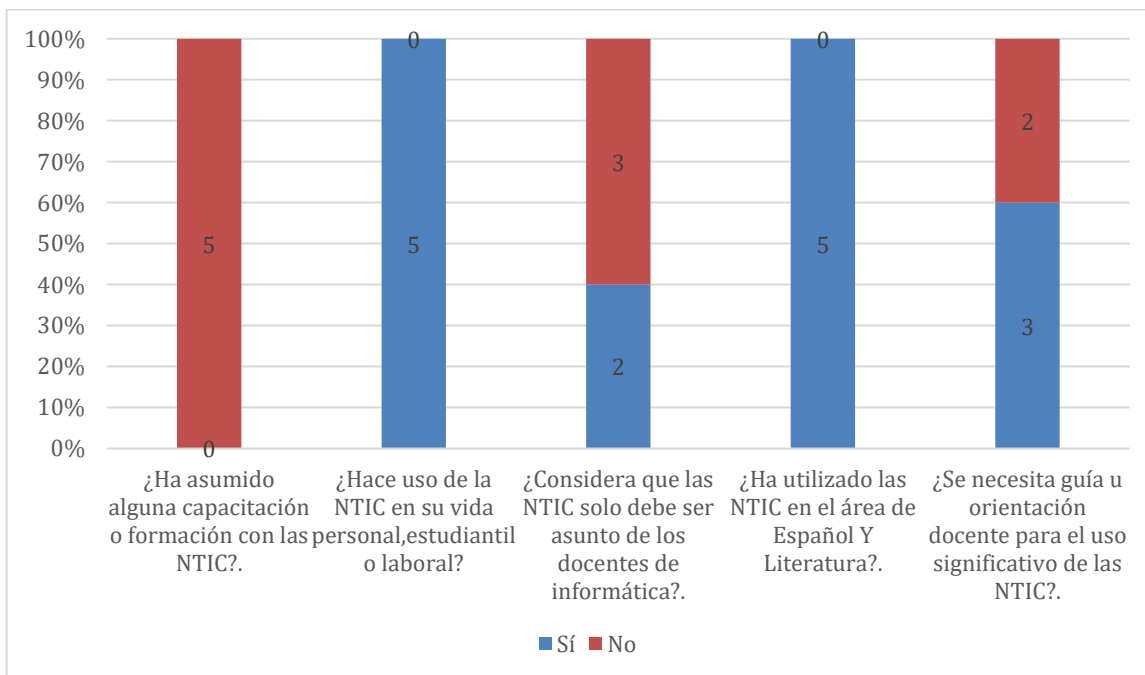
Haciendo una compilación de ellas respondieron que las NTIC son algo muy positivo, que deben de usarse como una herramienta de apoyo, cuidando de no depender 100% de ellas y que son necesarias para estar a la vanguardia de la evolución mundial del conocimiento, donde se facilita expandirse con las otras culturas.

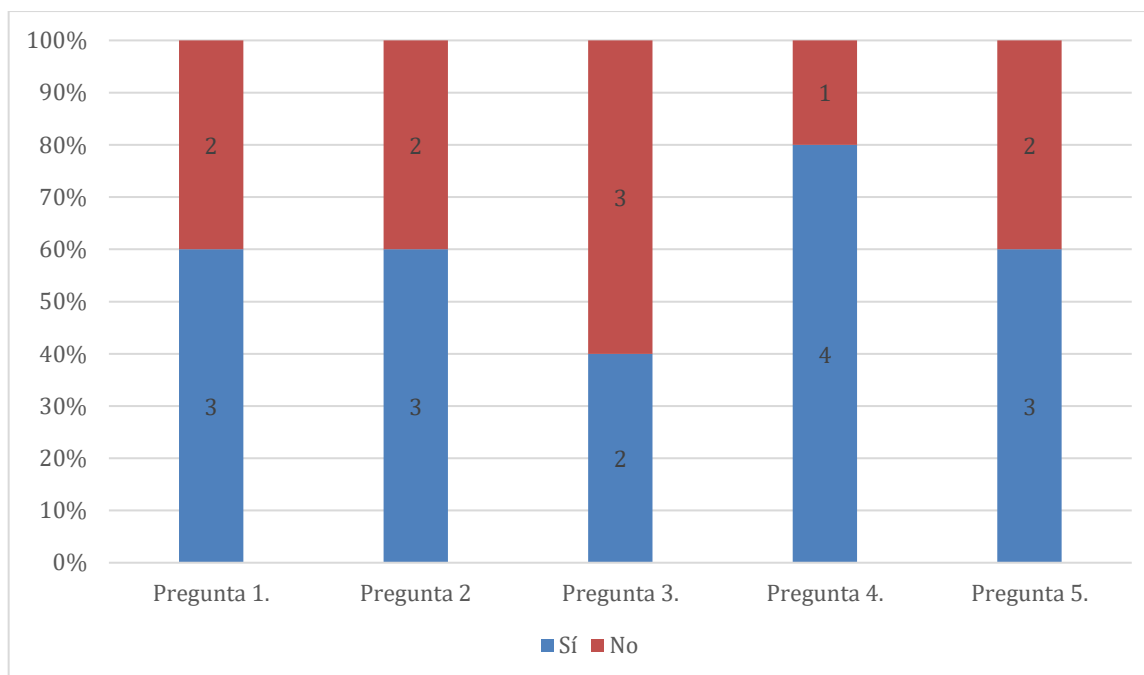
Cabe resaltar que la profesora del área de español realiza un destacable esfuerzo con el uso de algunas herramientas tecnológicas y el uso de las tablets. Según los niños es la que lo hace con mucha constancia y pone gran esfuerzo con el uso de las tecnologías de la institución así no sean muchas. En esta área de lenguaje la docente trabaja con los niños distintos ejercicios para el desarrollo de la creatividad, lectura, oralidad y escritura en donde se utilizan medios tecnológicos que fomenten las competencias, interpretativas, argumentativas, haciendo lógicas. Entonces hay un acercamiento muy grande al uso de las narrativas transmedia que menciona Carlos Scolari por medio del storytelling de una forma muy sencilla de recrear historias para que los jóvenes narren historias de una forma mucho más didáctica.

Es así como se puede observar un buen camino por parte de una docente, ya que a pesar de no conocer muy bien la teoría de la ecología de los medios sabe que tanto ella y sus estudiantes que deben de adaptarse al nicho para poder sobrevivir a las últimas vanguardias y avances tecnológicos en el campo de la educación. Si no hay adaptación puede tender a desaparecer haciendo incluso una especie de analogía de la teoría biológica de la selección natural. En este caso, hablamos de la metáfora educativa de la ciencia y la tecnología en donde es de vital importancia innovar en aprendizaje y educación, ya que algunos métodos antiguos dejan de ser prácticos y se convierten en magistrales en donde el conocimiento lo tiene única y absolutamente el docente impidiendo la participación de los estudiantes que es tan relevante para el aprendizaje.

El autor Carlos Scolari nos habla del concepto de las ciencias ecológicas y de las disciplinas vinculadas en las que se empiezan a incorporar conceptos como extinción, evolución, hibridación y simbiosis para explicar el fenómeno de los avances en los medios que van de la mano con la educación y más precisamente en esta etapa de pandemia. En el territorio donde tenemos a los niños suelen convivir con viejas especies como la radio, televisión o el video beam que están en este ecosistema, que como bien se puede percibir poco a poco se van desapareciendo o reinventándose tecnológicamente para no desaparecer del “ecosistema”.

El trabajo autobiográfico nos remonta al concepto de simbiosis. Lo podemos entender mediante el siguiente ejemplo. En un lago en Madrid de la noche a la mañana una persona se le ocurre tirar una piraña. Inmediatamente ocurre un desorden con las demás especies de ese ecosistema porque al introducir otras nuevas cambian todas las relaciones e interacciones de los animales. Posiblemente algunas especies se extingan (las más débiles o que no se adapten). Es por eso que constantemente los docentes tienen que estar reinventándose, aprendiendo a través de la tecnología y de alguna forma exigir al gobierno que les brinden las formas de poder usarla correctamente a través de cursos o preparaciones para poder enfrentar toda esta situación y más precisamente hablando la virtualidad dentro de la educación.





- ¿Qué herramientas y aplicaciones tecnológicas ha empleado para su actualización personal y profesional?
- ¿Qué estrategias didácticas utiliza con las NTIC para la enseñanza y aprendizaje en su disciplina?
- ¿Existe apoyo institucional, nacional, local para la implementación de las NTIC en la educación?
- ¿Qué opinión le merece el uso de la NTIC por parte de sus estudiantes?
- ¿Qué dificultades y/u oportunidades se le han presentado con la entrada de la virtualidad a la escuela y al trabajo con el área de lenguaje.

1.2.2. Expresión verbal creativa audiovisual: experiencia transmedia–diagnóstica

Para adentrarnos específicamente en el proceso de prácticas de la Institución Educativa Gabriela Mistral se plantea que por medio de 3 intervenciones dentro de las clases virtuales en las que los estudiantes de grado sexto 605 fueron partícipes de este proceso pedagógico con vinculación a las TIC y las narrativas transmedia. A pesar de las dificultades que se puedan presentar de índole tecnológica, ya que no toda la población de los estudiantes tiene un acceso fijo a internet, solo se conectan aproximadamente unos 18 estudiantes con los cuales ya se ha llevado a cabo un largo proceso de prácticas. Gran parte del tiempo (que es bastante corto y

limitado) se trata de seguir las guías y el plan de estudio establecido por la institución en donde se hace un poco más complicado tanto el manejo del tiempo como el anclaje con los temas del proyecto que tienen que ver con el conflicto armado en el departamento del Cauca.

Sin embargo se han logrado unos diálogos de manera oportuna para poder llevar a cabo este proceso pedagógico con todo el profesionalismo del asunto ya que se está tratando con niños del primer grado de bachillerato y este tipo de temas poseen una alta sensibilidad en los infantes y por consiguiente una baja aceptación por parte de sus padres, así sea un tópico que hace parte del día a día de nuestra realidad colombiana.

Título de la experiencia: Representación de mensajes de apoyo de forma poética a los niños Víctimas del conflicto armado a través de videos creativos.

- Título de la experiencia: *Te cuento mi historia* palabras y dibujos de niños colombianos refugiados en Ecuador de la agencia Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Refugiados (ACNUR).

- Secuencia didáctica: Contextualización breve de la problemática del conflicto armado a nivel nacional a través de la historia y presentación de la recopilación por parte del proyecto de la agencia ACNUR, que narra algunas historias desde el punto de vista de niños que han huido del conflicto.

- Recursos y materiales: celulares, computadores aplicaciones como: Meet, Udeki y Genially.

De manera inicial se presenta una breve contextualización de forma general sobre ¿Qué es el conflicto armado? En la aplicación Genially se realizó una presentación colorida, con el propósito de centrar a los estudiantes de forma sutil y consciente ya que es un tema muy delicado.

Para el trabajo en casa, finalizada la introducción se pasa a la presentación de la aplicación Genially. Se trata de una serie de imágenes que hacen parte de una recopilación de testimonios de niños ACNUR que hablan desde su propia perspectiva cómo vivieron la guerra y el desplazamiento forzado a causa de esta. En estas evidencias gráficas y textuales se puede apreciar el punto de vista de algunos niños que han sido víctimas del conflicto donde finalmente fueron refugiados en el país hermano Ecuador. Esto con el fin de que los niños comprendan la situación del conflicto de una manera apropiada para su edad, y, por lo tanto, generen una

conciencia crítica y social para poder expresarse y emitir unos mensajes de apoyo, amor, solidaridad, sueños, metas y proyecciones a los infantes que se encuentran atravesando esta dura situación. Así se genera una profunda reflexión por parte de los estudiantes para que lo proyecten a través de la expresión oral y artística en los videos que se les pide.

Mediante el proceso de la elaboración de un guion creativo, poético y artístico para plasmarlo a través de un video reflexivo de los estudiantes, también se reforzó el tema del género dramático que hace parte del plan de estudio. Esta vez tuvieron mucha más libertad de expresión para llevarlo a cabo. El objetivo es elegir a la mejor representación creativa para poderlo compartir a través de las redes sociales o la página de la Universidad del Cauca con el fin de generar conciencia social.

La revisión de los videos de los estudiantes se realizó a través de la plataforma educativa Udeki y correo institucional. Se tendrá en cuenta la creatividad, imaginación, expresión del guion, expresión oral y corporal a través de, por ejemplo, el arte poético. La revisión de los resultados positivos o los que se deben mejorar de la experiencia consistirá en elegir un ganador para difundirlo en las redes sociales con el permiso de la institución y padres de familia. De esta manera finalmente se realizó un proceso evaluativo de este trabajo a través de la plataforma educativa Udeki y el correo institucional para fortalecer y apoyar los procesos de las guías establecidas por parte de la institución sin salirse de los esquemas educativos sino buscando un fin complementario.

2. Viaje experimental del conflicto armado hacia un camino pedagógico con las TIC: didáctica y sistematización

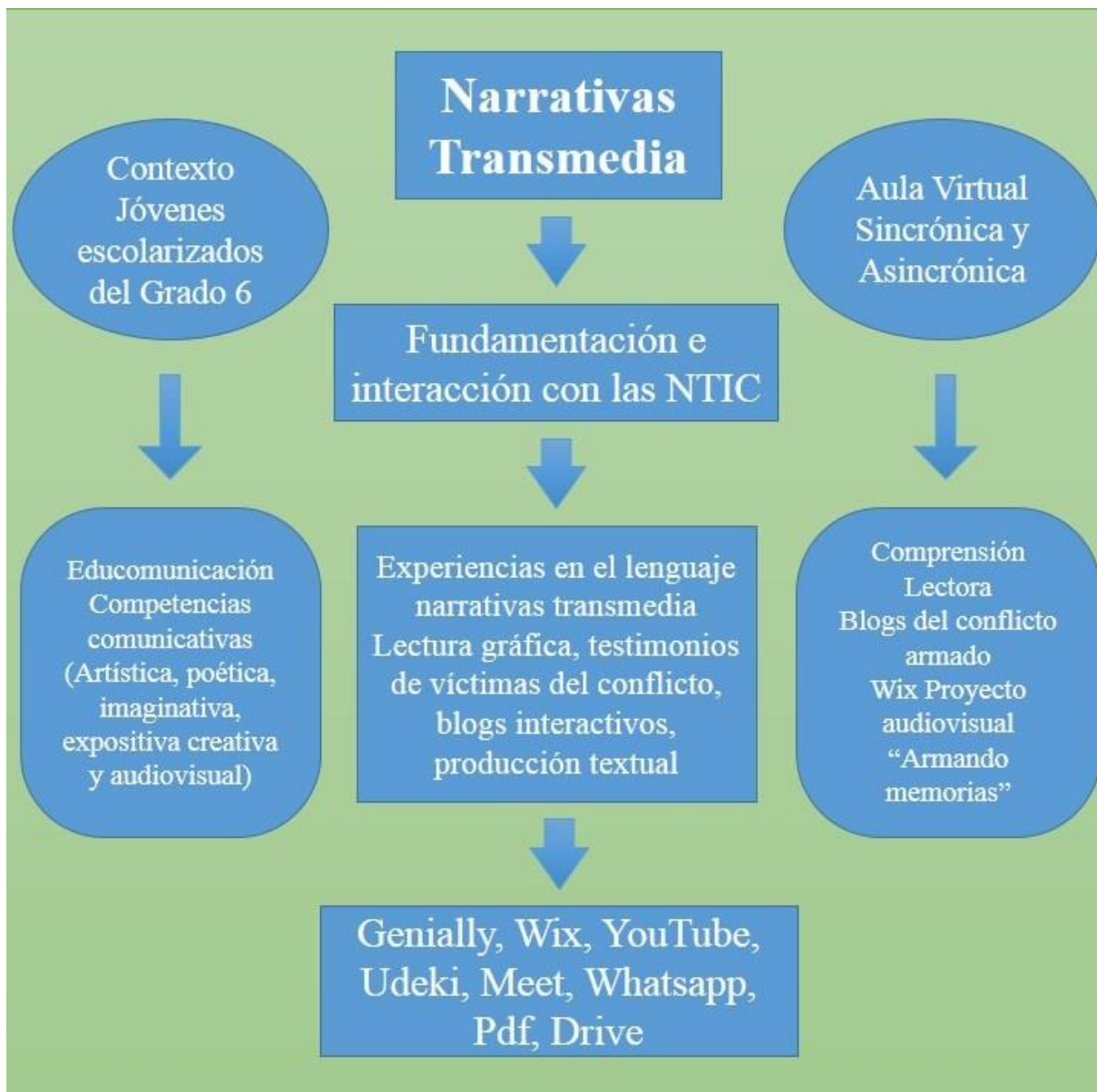


En este capítulo se llevó a cabo una secuencia de tres intervenciones didácticas con el uso de las herramientas y las nuevas tecnologías con los estudiantes de la Institución Educativa Gabriela Mistral mediante un plan de trabajo en cada una de las sesiones a cumplir. Se utilizaron una serie de estrategias adecuadas para los niños del grado sexto, por ser temas de alta sensibilidad pero que a la vez deben de ser tratados con responsabilidad social y educativa. Los estudiantes tuvieron una serie de competencias académicas, ya sean desde un aspecto comunicativo, cognitivo y práctico en el área de lengua castellana. Se tuvieron en cuenta algunos estándares básicos de competencias del lenguaje según el Ministerio de Educación Nacional –MEN– colombiano junto a las temáticas de “Los niños víctimas del conflicto armado” de la siguiente manera.

2.1. Enseñanza de una cara de la realidad social caucana en el aula virtual: realización didáctica y sistematización

2.1.1. Modelo didáctico con las TIC

A continuación se presenta el modelo de las experiencias transmedia (plan, descripción) tres experiencias, con evidencias:



Este se llevó a cabo con una población de niños de grado 6, en la modalidad virtual sincrónica en cada uno de los encuentros transmedia y asincrónico en el trabajo que se deje para trabajar en casa. Como fundamentación e interacción directa con las NTIC se tuvieron en cuenta tres tópicos. Primero, la educomunicación en la cual se desarrollaron competencias comunicativas artísticas, poéticas, imaginativas, expositivas, creativas y audiovisuales.

Segundo, las experiencias en el lenguaje por medio de narrativas transmedia, lectura gráfica, testimonios de víctimas del conflicto, blogs interactivos para realizar producción textual. Y, tercero, es un campo muy importante dentro de la educación como lo es la comprensión lectora que abarcó específicamente: blogs del conflicto armado y Wix proyecto, audiovisual “Armando memorias”. Para llevar a cabo todas estas experiencias se utilizaran herramientas y aplicaciones tales como: Blogs, Genially, Wix, YouTube, Udeki, Meet, Whatsapp, Pdf y Drive. Miremos el plan general de la didáctica.

Competencias

- Comprendo e interpreto diversos tipos de texto para establecer sus relaciones internas y su clasificación en una tipología textual.
- Reconozco las características principales del conflicto armado de los diversos tipos de texto que leo.
- Propongo hipótesis de interpretación para cada uno de los tipos de texto que he leído durante las sesiones de clase o en casa.
- Defino una temática para la elaboración de un texto oral con fines argumentativos.
- Llevo a cabo procedimientos de búsqueda, selección y almacenamiento de información acerca de la temática que voy a tratar en un texto con fines argumentativos.
- Utilizo estrategias descriptivas para producir un texto oral con fines argumentativos y reflexivos sobre la problemática social del conflicto.

Logros

- Representa mensajes de apoyo de forma poética a los niños víctimas del conflicto armado a través de videos creativos
- Realiza tira cómica como mensaje de crítica social en apoyo a los niños víctimas del conflicto armado.
- Crea texto, artículo, columna, opinión o crítica social sobre el conflicto.

Recursos y materiales: Celulares, computadores aplicaciones como Meet, Udeki, Diapositivas, gráficos, reseñas, YouTube, plataforma Wix o infografías Genially.

Evaluación: Para los criterios de evaluación se ha tenido en cuenta desde el aspecto cualitativo, ya que siempre hice énfasis en la participación de la clase, el interés por aprender, la creatividad, a pesar de no contar siempre con el acceso a internet por el tema de los recursos. Por lo tanto, se tuvieron en cuenta otro tipo de cualidades de los estudiantes con el fin de marcar en ellos un aprendizaje y no un sistema de notas cuadrículadas.

2.1.2. Experiencias transmedia en el aula

Experiencia: Tira cómica y sociocrítica a niños víctimas del conflicto armado

Planeación

- Conflicto armado en el Cauca (testimonios, videos, audios, fotografías, cartas a través del proyecto interactivo “Armando memorias” ya que este posee mucha información que puede trabajarse en varias sesiones.

Planeación de la secuencia didáctica. Organización del material y recursos (diapositivas, gráficos, reseñas)

- La realización de una tira Cómica en forma de protesta social de los niños víctimas del conflicto en un recuadro de viñetas. Ellos tuvieron la capacidad de elaborar con creatividad y talento una serie de diálogos en cada una de las viñetas de la tira cómica donde el objetivo será que por medio del sarcasmo realicen una crítica social del problema del conflicto.

- Entrada: contextualización temática –narración: video del conflicto a través del blog “Armando memorias”, proyecto interactivo de las víctimas de Caldono (Cauca) donde los estudiantes tuvieron total cercanía con el proyecto desde su dispositivo móvil o PC. Ellos mismos descubren las interacciones posibles de este mismo para que les sirvan de inspiración en la elaboración del cómic

- Desarrollo: comprender los elementos del conflicto en ludificación, transmedia (Plataforma Wix -Genially), de tal forma que haya más claridad y profundización del tema por parte de los estudiantes y, por lo tanto, puedan abordarlo con mayor apropiación.

- Salida (Evaluación cooperativa): Tema de trabajo o desempeños docente, de forma oral, reflexión social. En donde los estudiantes fueron partícipes y críticos de la evaluación mutua de los compañeros y la evaluación de la propuesta, a modo de reflexión del trabajo docente.

- Revisión de las tiras cómicas de los estudiantes a través de las plataformas académicas Udeki, Gmail. Se revisó la imaginación, astucia de los estudiantes por medio de los diálogos de cada una de las viñetas del recuadro con sus respectivos gráficos. Pudieron hacerlo de forma digital en las distintas aplicaciones como por ejemplo Genially, ya que esta permite la interacción con gráficos, word o de lo contrario con los materiales que tengan a la mano desde casa como recortes de periódicos, colores, pinturas, marcadores. Pudieron elaborarlo a mano y de este tomar una foto.

- Revisión del análisis crítico social para generar conciencia social por parte del estudiante en el desempeño de la expresión gráfica del cómic, por ejemplo, revisar el tipo de lenguaje, el enfoque de la crítica, el medio que utilizó.

- Evaluación de la creatividad del cómic teniendo en cuenta el desarrollo del lenguaje en el campo pragmático.

Experiencia: creación y comprensión de del texto breve testimonial sobre los niños víctimas del conflicto armado.

Planeación

Presentaciones audiovisuales guías de *Historia del conflicto armado en Colombia en 3 minutos* Giraffe para entender la historia y el contexto detrás de la guerra, *Una historia de desplazamiento forzado, te cuento, mi cuento* de la Universidad del Nariño es un proyecto inspirado y desarrollado para la comunidad infantil víctima del conflicto armado en Colombia. Las historias de los niños víctimas del flagelo del desplazamiento son el contexto para la construcción del corto animado cuyo propósito es llevar un mensaje de apoyo emocional y psicosocial para enfrentar su situación actual. Finalmente se retomaron artículos testimoniales del proyecto “Armando memorias”.

- Secuencia didáctica: Presentación de los videos educativos e ilustrativos para seguir con la temática de la ilustración del conflicto de forma adecuada para su edad, ensayo, opinión, párrafo, columna o texto sencillo en la plataforma interactiva WhatsApp o PDF a través del correo electrónico institucional.

- Recursos y materiales: Celulares, computadores aplicaciones como: Meet, WhatsApp YouTube, Wix, Google Drive, Word o PDF.

Contextualización encuentro transmedia

- De manera inicial se presenta un video desde la plataforma de YouTube *¿Qué es el conflicto armado en Colombia en 3 minutos?* Los niños observaron y aprendieron de forma práctica el contexto social de desigualdad y política ya que representan en gran medida los factores para que se haya llevado a cabo esta guerra. Como segundo punto la presentación del siguiente video a través de la misma plataforma *Una historia de desplazamiento forzado te cuento, mi cuento* proyecto desarrollado por la Universidad del Nariño.

Finalmente se retomó el proyecto periodístico “Armando Memorias” que nos hace un recorrido de las víctimas del conflicto, del municipio de Caldon (Cauca), en donde los estudiantes tuvieron interacción con algunos de los artículos testimoniales plasmados en este.

- Para el trabajo en casa, finalizada la presentación de los videoclips para la inspiración y las lecturas de los artículos testimoniales del proyecto “Armando Memorias”, los niños desarrollaron el texto en donde se podrá comprobar si están trabajando la comprensión de lectura y creatividad.

- Mediante el proceso de la elaboración de un artículo, ensayo, columna u opinión creativa, artística o social con el fin de anexarlo en una plataforma digital como por ejemplo Wix que es una especie de página web que se puede subir a la nube y compartir con amigos, familiares y profesores en donde tuvieron la libertad de elaborar el texto de media página a una página.

- Revisión de los artículos, ensayos, columnas u opiniones creativas de los estudiantes a través de las plataformas académicas, Udeki, Gmail, que previamente ello habrá elaborado en la plataforma Wix o Miro. En donde se revisó la imaginación, astucia de los estudiantes por medio de los escritos de cada uno de los niños.

- Revisión del contenido, la calidad, expresión textual de los niños a través de lo que ellos hayan comprendido para expresar los mensajes, de la comprensión de lectura, ya que es un tema que deben de seguir reforzando.

- Evaluación del desarrollo de la escritura, redacción, normas ortográficas del escrito teniendo en cuenta el desarrollo del lenguaje textual.

De acuerdo con lo anteriormente organizado, según las matrices directamente señaladas se puede concluir que se tuvo en cuenta diferentes estrategias pedagógicas en cada una de las etapas que potencian y desarrollan las capacidades lingüísticas, creativas, pragmáticas, comunicativas, críticas de los estudiantes de la Institución Gabriela Mistral para su aprendizaje en el área de Lengua castellana. Todo este ejercicio complementa lo que confiere a los planes de estudio ya establecidos directamente por parte del personal docente de la institución. Por su puesto, la estrategia está en conexión directa al uso de las TIC con diferentes tipos de herramientas ya sea para la elaboración, presentación o comunicación.

Ahora respecto al tema de la praxis, esta serie de matrices se han convertido de gran valorización y fundamentos sustanciales ya que permiten ordenar cada una de las fases por las cuales van a pasar los estudiantes y el docente en cada una de las intervenciones. Permiten tener un panorama mucho más transparente dentro de la planeación de los trabajos, la secuencia didáctica y el establecimiento de los recursos tecnológicos pertinentes para emplear cada una de los puntos y así finalmente poder hacer una revisión de los elementos encontrados en cada una de las actividades evaluativas en lo posible de forma cualitativa y colectiva. Se trata de que todos sean partícipes de lo aprendido que en este caso viene siendo el tema del conflicto armado en el Cauca, específicamente hablando de los niños que han sido víctimas. Todo se realiza en coherencia a las edades de los estudiantes permitiendo explorar y potencializar talentos, sentido crítico, participación en el aula, libertad de expresión con el debido manejo ya que es un tema de alta sensibilidad pero que a la vez por tratarse del contexto caucano, en su mayoría ya tienen una idea de lo que se trata este tipo de problemática sin olvidar que se lleva a cabo con fines educativos y de reflexión social.

2.2. Travesía pedagógica con las TIC: proceso de triangulación crítica

2.2.1. Integración de la historia del conflicto en el aula: explicación pragmática

Se debe empezar por aclarar que la pandemia en las zonas rurales de Cauca y otros departamentos también evidenció la brecha digital y la reducida conectividad. El cambio de hábitos de los niños los deja un poco confundidos. La misma profesora del área de Lengua castellana manifiesta que ha sido muy complejo. Sin embargo, algunos estudiantes pusieron su mayor esfuerzo para poder lograr resultados satisfactorios dentro de las posibilidades y su contexto.

En un artículo del año 2020 *La liga contra el silencio* de la Fundación para la Libertad de Prensa –Flip– se reafirma el siguiente fragmento mi posición respecto a las adversidades que se presentaron para llevar a cabo este proyecto: “a pesar de los esfuerzos de niños y padres para conectarse con los docentes, hay zonas donde no puede haber comunicación por los conflictos”, dijo Jiménez, de Asoinca. Un alto porcentaje de la población estudiantil no solo tiene dificultades para acceder a internet, a veces carecen de computadores o celulares con mínimas condiciones para cumplir con las tareas. “Eso se ha convertido en caldo de cultivo para las mismas violencias” (Liga Contra el Silencio, 2020). Se podría pensar que los estudiantes de esta institución no han visibilizado directamente el conflicto pero entre una clase y otra me fui dando cuenta de lo equivocada que estaba y de que algunos de sus padres incluso son partícipes directos del conflicto y que por ende es un tema que nos compete y afecta emocionalmente a todos.

En el departamento del Cauca los niños, niñas y adolescentes (NNA) en el conflicto armado han sufrido, sobrevivido y sobre todo resistido. ¿Cómo lo han hecho? Desde el arte, la música, la danza y en este caso en específico desde el campo de la educación. Aunque todavía no cierran bien las heridas de quienes han sido parte de estas problemáticas directa o indirectamente, sí muestra otro tipo de alternativas para poder hacer una especie de proceso de catarsis, concepto que por cierto acuñó Aristóteles, que en griego significa purificación. Su idea es específicamente que el “buen arte”, aun entendiendo por eso algo más cercano a lo que hoy llamaríamos técnica, cumple un papel importante a la elevación del espíritu, al ennoblecimiento del alma. Este afina los sentimientos ajustándolos a la realidad, que en este contexto vendría a ser la guerra y el conflicto que desde los años 60 viene afectando a el país a nivel general por los diferentes tópicos políticos, económicos o filosóficos.

Es preciso entonces afirmar como dentro de este capítulo se habla de lo que se hizo en cada una de las tres intervenciones pedagógicas en conjunto con las NTIC, empezando en la primera sesión con el tópico “Representación de mensajes de apoyo de forma poética a los niños Víctimas del conflicto armado a través de videos creativos”. Previo a ello, los estudiantes recibieron una introducción del tema del conflicto armado en Colombia, del porqué de su existencia y en cómo nos afecta directa o indirectamente a todos. Esto se hizo por medio de aplicaciones interactivas, de plataformas tales como Genially Meet y un proyecto interactivo de ACNUR , una agencia de la ONU para los refugiados de la guerra en Ecuador que en un gran

porcentaje migran desde Colombia. Todo esto con el objetivo de que los estudiantes utilizaran el tiempo libre o tiempo de ocio en la elaboración de estos videos cortos con un mensaje muy valioso para los niños víctimas del conflicto armado para que ellos aprendan, tomen conciencia de una realidad social por medio de su creatividad y libertad de expresión, ya que en ningún momento se les limitó o exigió patrones rígidos en la elaboración de estos mensajes audiovisuales. Igarza (2009) en un apartado menciona:

La relación que mantiene el sistema productivo y sus exigencias de competitividad y dedicación con las necesidades de un desarrollo integral de las personas en el que los tiempos de ocio son, a la vez indisociables del pensamiento en libertad y creatividad humana... han aparecido burbujas de tiempo en la que los nuevos medios y dispositivos móviles tienden a jugar un nuevo rol protagónico. (pp. 11-12).

Esto relacionándolo con la educación, se hace propicio para reconfirmar la importancia que tiene el tiempo de ocio, el cual hace parte de todos los campos de vida y específicamente cómo este se puede plasmar en la educación. En los niños, a pesar de todas las dificultades y el acceso a las tecnologías, de alguna manera u otra, sus teléfonos móviles juegan un papel importantísimo en sus vidas y han hecho parte de su cotidianidad y de su manera de interactuar con el mundo. Por lo tanto, mi papel aquí fue precisamente poder unir el tiempo de educación con el de ocio de una manera en la que los estudiantes de grado sexto pudieran potencializar conocimientos, capacidades e ideas a través de las tecnologías y a la vez estar a la vanguardia de lo que exige el sistema productivo actual.

En la segunda intervención se trabajó amablemente la “Realización de tira cómica, como mensaje de crítica social en apoyo a los niños víctimas del conflicto armado”. Esta segunda actividad fue de vital importancia, ya que los estudiantes ya estaban bastante contextualizados, respecto al tema de la guerra/conflicto en el departamento del Cauca a pesar de su corta edad. Fue tomado con mucha madurez y responsabilidad por parte del grupo. En este caso se trabajó con medios análogos ya que también es importante darle uso a los materiales que los niños tienen en casa y así poder elaborar las tiras cómicas de forma libre su desarrollo creativo, colores, formas, tipo de expresión escrita en donde eso sí se debía de transmitir un mensaje de apoyo a las víctimas del conflicto de forma literal o metafórica.

Por lo menos 17.866 niños, niñas y adolescentes han sido víctimas de reclutamiento y utilización en el conflicto armado en Colombia entre 1958 y 2020, el Observatorio de Memoria y Conflicto del CNMH publica un tablero con las cifras del reclutamiento y la utilización de niños, niñas y adolescentes en el conflicto armado.

[...]El reclutamiento y la utilización de niños, niñas y adolescentes en el conflicto armado persisten en nuestro país. Miles de niños, niñas y adolescentes, durante generaciones, han sido engañados y forzados para desarrollar labores propias de un conflicto armado que nada tiene que ver con la niñez. Este delito vulnera sus derechos fundamentales a la salud, la integridad física, la libertad y la educación, a tener una familia y hasta a la vida misma. (CNMH).

Conocidos estos datos por parte del Centro Nacional de Memoria Histórica, confirmamos con cifras y estadísticas crueles y alarmantes por parte del conflicto bélico, donde día a día los niños y adolescentes son objeto de uso para la violencia. Esta problemática la conocieron los niños a través de las intervenciones en clase y también por cuenta propia ya que hace parte de nuestra realidad y ellos no son ajenos a ella. Por lo tanto, hicieron su mayor esfuerzo y realizaron las actividades previstas.

Como lo vimos anteriormente se ha hecho de acuerdo al enfoque pragmático que plantea Escandell (2003) quien considera al lenguaje tal y como se manifiesta en los participantes de la comunicación (destinador y destinatario) y conocedores de su lengua. Aquellos se comunican información a través de enunciados, de manera voluntaria e intencional, pero condicionados por experiencias y creencias. La transmisión mensajes se da en determinado entorno y soporte físico. Se trata de un conjunto de principios que regulan el lenguaje de la comunicación. En este juegan un papel importante el contexto, la cultura, la lengua natural y sus niveles, las representaciones que se transmiten, con estrategias para la comunicación asertiva, la referencia y deixis, entendiendo que cada palabra hace alusión a un objeto, un evento o situaciones y cada lengua tiene sus ademanes para hacerse entender.

2.2.2. Diálogo de saberes con los autores en las TIC: interpretación crítica

En la actualidad, las TIC han propiciado la aparición de nuevas posibilidades de desarrollo de las instituciones, de las empresas, de los oficios y de las profesiones. En tal sentido, se hacen necesarias para enfrentar retos y expectativas de los nuevos tiempos. Los ciudadanos hacen uso de estas competencias en diversos proyectos de vida. Es por ello que los estudiantes de la licenciatura en literatura y lengua castellana se han propuesto afrontar la brecha tecnológica que se presenta entre NTIC y la educación. El camino es la transformación con experiencias de formación en lenguaje para empoderarse y empoderar a los escolares y a los ciudadanos con los cuales interactúan tanto en los espacios de práctica pedagógica e

investigativa como en el desarrollo de proyectos socioculturales. Y ese proceso, se atienden, incluso, las competencias básicas y fundamentales del maestro (MEN, 2014).

Adentrándonos a las intervenciones realizadas, en la primera sesión se hizo un trabajo de la representación de mensajes de apoyo de forma poética a los niños víctimas del conflicto armado a través de videos creativos. Los niños de alguna manera u otra dan su opinión o acercamiento a través de estos productos audiovisuales. Previamente al desarrollo del trabajo, los estudiantes interactuaron con un blog llamado *Te cuento mi historia* palabras y dibujos de niños colombianos refugiados en Ecuador (ACNUR). Este recurso ofrece una breve contextualización de la problemática del conflicto armado a nivel nacional a través de la historia y presentación de la recopilación por parte del proyecto de ACNUR que narra algunas historias desde el punto de vista de niños que han huido del conflicto armado en países latinos pero específicamente de Colombia.

Bien se conoce que durante décadas Colombia ha vivido una constante guerra en los distintos departamentos. En este caso se resaltó el conflicto del departamento del Cauca del municipio de Argelia Cauca. De esta situación se puede decir que ha cobrado la vida de miles y miles de colombianos. Pero esta realidad no es nueva ya que el país lleva más de 50 años de enfrentamientos. Lo que llama la atención y coloca al conflicto armado colombiano como una verdadera crisis humanitaria (Cruz Ladino, 2016).

Son miles los niños víctimas del conflicto en este municipio, específicamente, los del corregimiento de Sinaí. Este ha sufrido las grandes consecuencias de los enfrentamientos de los grupos armados como por ejemplo los Patiños, Elenos y los Marquetalios. Los medios de intimidación que utilizan van desde los panfletos físicos, marcas con aerosol o, ahora, a través de redes sociales. En algunas ocasiones anuncian sus ataques pero no siempre es así y, por ende, la gente no tiene tiempo de desplazarse hacia otros sitios más seguros. Finalmente, los niños enviaron los mensajes de apoyo y solidaridad a través de los videos haciendo una reflexión crítica y social de la situación.

Como “desterrados de su propia alma” califica el psiquiatra Francisco Cobos en el texto *Niñez víctima del conflicto armado: consideraciones sobre las políticas de desvinculación* de Cielo Marino Rojas. Se trata de un desarraigo profundo, donde todos los vínculos se quiebran. La experiencia del desplazamiento en los infantes deja una inmensa marca puesto que irrumpen los referentes afectivos y del entorno que los constituyen. Da pie a un hecho extremadamente

violento que motiva la huida, como la amenaza constante de la muerte y de que ello volverá a ocurrir con otros miembros de su familia o con ellos mismos.

Marino Rojas p.144 expresa que las niñas y los niños que han presenciado un conflicto manifiestan una amplia gama de síntomas, emocionales y físicos como el aumento de la ansiedad por la separación de sus familias y grupos de referencia. También hay retardos del desarrollo, disturbios del sueño y pesadillas, pérdida de apetito, aislamiento, pérdida de interés en el juego y, en los más pequeños, dificultades de aprendizaje. En los más grandes y adolescentes, las respuestas al estrés pueden incluir ansiedad, depresión o comportamientos agresivos.

Las extremas y prolongadas circunstancias del conflicto interfieren con el desarrollo de la identidad, como consecuencia, aquellos que han vivido por la guerra graves experiencias de dolor no pueden concebir un futuro por ellos mismos. Ven la vida de forma pesimista, sufren profundas depresiones y, en el peor de los casos, llegan al suicidio.

En la segunda sesión se realizó una mezcla de la utilización de medios analógicos y digitales según sugiere Carlos Scolari (2008). Se entiende como medio análogo o tecnologías analógicas todo tipo de instrumentos, herramientas que son tangibles. En esta clase en particular se refiere específicamente al escritorio, colores, marcadores, crayones de los niños para la creación de las tiras cómicas creativas. En cuanto a los medios digitales se incluyen aquellos que son, técnicamente hablando, algoritmos que ejecuta un ordenador o dispositivo móvil. Entre estos se cuentan, los utilizados para poder observar los resultados de los niños por medio de fotografías que son convertidas a archivos pdf y compartidas en el Drive.

También se utilizaron algunos medios digitales para dichas actividades ya que es vital como docente usar las TIC.

Los docentes utilizan las tecnologías, más de una vez, para romper las rutinas en el tratamiento de los contenidos. [...] La utilización de las tecnologías como factor motivacional, o como lo que agrega interés al desarrollo de los temas las ubica en los bordes y no en el corazón de las actividades que despliegan los docentes o los estudiantes para la construcción del conocimiento. (Litwin, 2005, pp. 19-20).

De esta intervención se puede hacer énfasis en que los infantes necesitan con gran consistencia otro tipo de actividades en las que puedan demostrar su ingenio y creatividad para que tengan una relación mucho más directa con las nuevas tecnologías. El mundo como la educación y la historia están en movimiento y cambio constante. Los niños no pueden quedar

al margen de esta dinámica. Por lo tanto, como docentes debemos apropiarnos cada vez más de este tipo de evolución educativa.

Michel Serres (2013), filósofo cultural, hace tomar conciencia de la nueva cultura tanto a la escuela y a la sociedad. Se trata de un llamado sincero sobre estos jóvenes que ya están en relación con la cultura electrónica y la emergencia de un currículo que piense ¿quién llega hoy en la escuela y qué se les debe enseñar? Por todo ello, según el intelectual, cabe preguntarse ¿qué transmitir?, ¿a quién transmitirlo? ¿cómo transmitirlo? Serres (2013) expresa:

Este nuevo escolar [...] ya no habita la misma tierra ni tiene la misma relación con el mundo [...] ya no habitan el mismo tiempo, viven una historia muy diferente donde son formateados por los medios y por la publicidad, viven en lo virtual, escriben de otro modo y hablan otra lengua. (pp. 15-16).

El uso de la variedad de tecnologías en las aulas de clase y en las prácticas de los docentes muestra una clara distinción entre el uso de productos, medios o materiales creados por afuera del sistema educativo y para otros fines y los creados especialmente para el aula, en algunos casos por los mismos docentes. Como una herramienta de apoyo, de expansión del conocimiento o también, en este caso, en el que el uso de las tecnologías se hace casi que indispensable por la problemática actual que estamos atravesando en el que claramente nos debemos de adaptar para brindar la mejor calidad de educación posible.

En la tercera y última intervención, en el ejercicio pragmático se ejecutó la Creación de texto corto a través de la comprensión de lectura, de artículos testimoniales sobre los niños víctimas del conflicto armado. El propósito consistía en fortalecer espacios de lectura ya que a muchos de los niños no les gusta leer. Lo más relevante fue hacer énfasis en la comprensión lectora por medio del trabajo de artículos testimoniales sobre víctimas del conflicto. La comprensión de textos está presente en todos los campos de vida y los niveles de educación. Por lo tanto es un ejercicio indispensable para el aprendizaje escolar. Todo lo que los alumnos adquieren, discuten y utilizan en las aulas surge a partir de los textos escritos.

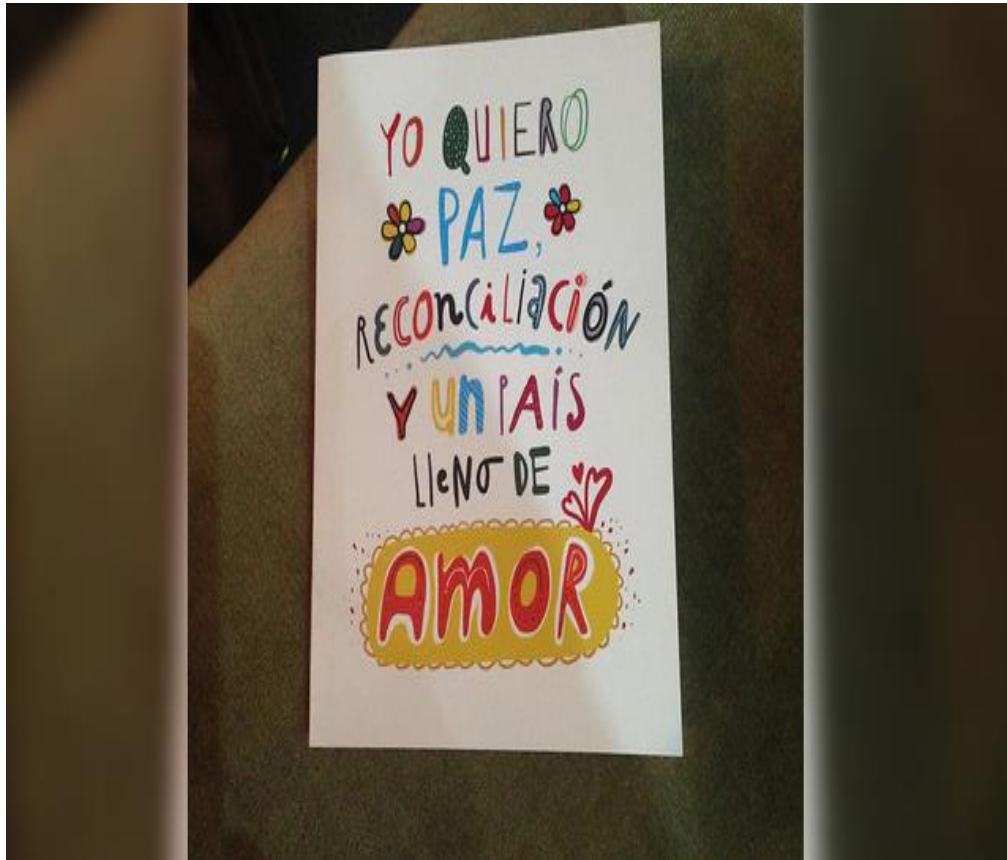
“Durante mucho tiempo, sin embargo, esta actividad fue desligada por centrarse demasiado en la enseñanza de habilidades simples de decodificación y automatización de la lectura; actividades asociadas con la interpretación parcial e inadecuada del concepto de alfabetización” (Valladares, en Gómez Palomino, 2011).

Es así como este proceso de comprensión lectora, dentro de esta praxis no solo se limitó a la repetición del texto testimonial *El silbato* sino a la producción constructiva del texto. Esto

se logra bajo diversas condiciones internas y externas. Por ello es que saber leer no es suficiente. Se necesita manejar un buen número de palabras y saber entrelazarlas sintácticamente. Previamente a este ejercicio se hizo el mayor esfuerzo por contextualizar al estudiantado sobre las diversas problemáticas para que haya un verdadero enriquecimiento del lenguaje.

En conclusión, fue un arduo pero satisfactorio trabajo el poder trabajar una gran variedad de actividades con los estudiantes para reforzar distintas competencias académicas, de los niños de grado 605 de la Institución Educativa Gabriela Mistral. Tuvo una excelente aceptación por parte del estudiantado y en ningún momento se presentaron diferencias con los tutores de los niños, ya que en cierto modo se sobreentiende que el conflicto armado en nuestro departamento del Cauca es muy sensible para todos. Por lo tanto, se hizo el mayor esfuerzo para sobrellevar cada una de las intervenciones, adaptándolas, por supuesto, con las pautas académicas establecidas, con el fin de enriquecer su conocimiento y reforzar algunos campos que estaban un poco descuidados. Todo el proceso está basado en teorías o apartados de varios autores, haciendo énfasis en la comprensión lectora, en la motricidad fina, en el desarrollo de las tiras cómicas y, por su puesto, su creatividad e imaginación para la realización de los videos a los niños víctimas del conflicto armado. Sin dejar de lado el tema de la interacción con las NTIC, a través de las diversas herramientas y plataformas: YouTube, Wix, Meet, Drive, Pdf, Word, WhatsApp, Genially etc... A parte de la realidad social de los estudiantes en estos tiempos de pandemia y entiendo el difícil acceso a la conectividad, se hizo el esfuerzo por trabajar con medios analógicos que tuvieran en su propia casa, ya que no es solo cuestión de las dificultades con el internet sino que también se tenían limitantes de tiempo, pero al final se logró el desarrollo de todas las sesiones con éxito.

3. Memoria de la experiencia investigativa con las NTIC (fase de validación)



El desarrollo de las actividades se hace con el fin de que los niños se sumerjan en el mundo de las tecnologías a través de categorías emergentes las cuales permitieron que lleven a cabo ese viaje de conocimiento a través de las experiencias. El fin es el de hacer una clase distinta en la que puedan aprender y al mismo tiempo motivarse a través de la innovación tecnológica. En esa misma línea lo decía Michael Serres en su texto *Pulgarcita*:

Sin que nos diéramos cuenta, nació un nuevo humano, durante un intervalo breve, el que nos separa de los años setenta. Él o ella ya no tiene el mismo cuerpo, la misma esperanza de vida, ya no se comunica de la misma manera, ya no percibe el mismo mundo, ya no vive en la misma naturaleza, ya no habita el mismo espacio. (Serres, 2013, pp. 21-22)

Las nuevas generaciones nacen con nuevas necesidades y nuevas formas de aprendizaje puesto que deben adaptarse a su entorno. El mundo evoluciona y ya no estático. Se busca el crecimiento en los distintos aspectos y la educación es el que en este momento nos compete. No se trata de reemplazar relaciones humanas sino que el objetivo es complementar la educación a través de herramientas tecnológicas que potencialicen la creatividad de los niños, su talento e

imaginación acorde a su contexto social. No es un misterio para todos que el acceso a las tecnologías se hace a veces bastante complejo, por lo que también este trabajo se hizo a la par con medios análogos con cosas que los niños tengan directamente en sus hogares.

3.1. La sensibilidad de hablar de la guerra en la educación

3.1.1. De la teoría a la praxis con las web (relato pedagógico)

Enfocándonos desde el relato pedagógico de la experiencia investigativa se entra a narrar y a reflexionar todo este proceso para el desarrollo del proyecto. La praxis comenzó con el fin de poder demostrar que si era posible tratar de un tema tan sensible como lo es conflicto armado en estudiantes que están en el rango de 10-12 años de edad del grado sexto. Se debía plantear una serie de 3 categorías emergentes en las que cada una de ellas se pueda plasmar de forma adecuada y profesional el tema del conflicto haciendo énfasis en los niños víctimas de esta problemática social. Al mismo tiempo la serie de actividades no deben perder el horizonte de los temas planeados dentro de las guías de la docente para que se relacione directamente con el plan de estudios y, de esta manera, los niños tengan un complemento a las temáticas previamente conformadas.

Expuesto lo anterior, hay que aclarar que no fue fácil el proceso investigativo puesto que el recorrido tuvo muchos obstáculos y dificultades para el desarrollo de las intervenciones en las que lastimosamente los estudiantes del colegio en un alto porcentaje no tenían acceso a la conectividad estable. Esto hacía muy compleja la comunicación. Para ser honestos, no era una problemática exclusiva de los niños, sino que en mi caso también tuve una serie de dificultades en algunos breves momentos que con el mayor esfuerzo intenté resolver lo más pronto posible de manera satisfactoria. No se debe de ignorar que el tiempo es un factor clave en todas las áreas de la vida y está, definitivamente, no era la excepción puesto que no se tuvieron grandes espacios de tiempo para la interacción con los estudiantes. Esto hubiese sido lo utópico para haberle dado mucho más desarrollo a las actividades o para poder abrir, por ejemplo, más espacios de diálogo ya que desde un principio les dejé a los estudiantes la aclaración de que eran clases basadas en la retroalimentación y el mutualismo por lo que también soy aprendiz de los niños.

Como docente tengo que decir que esta serie de dificultades naturalmente me sirvieron para encontrar oportunidades de crecimiento laboral ya que los asumí como unos retos desde

este campo pragmático para poder darme a la tarea de desarrollar astucia y no dejarme derrumbar. Dicen que a partir de una necesidad nacen grandes ideas. Hice mi mayor esfuerzo para que los niños puedan aprender de diversos temas y formas con las herramientas que se tenían a la mano. Con el fin de que los estudiantes desarrollen, fortalezcan áreas del conocimiento y del lenguaje para que potencialicen sus ideas, el sentido crítico, argumentativo, la conciencia social (ya que no se debe olvidar que estamos orientando a humanos), en la parte más técnica se puso a prueba la aplicación de la hermenéutica de los estudiantes a través de los textos y de los materiales multimedia por medio de las distintas plataformas como Meet, Udeki, Genially, YouTube y Wix. “El objetivo de crear objetos de aprendizajes digitales, ósea, un conjunto de recursos generados (videos, blogs, wikis, etc.) tiene muchos sentidos, dependiendo siempre de los objetivos, ósea, para que se utilizaran” (Ávalos, 2013, p. 16). “¿Cómo integrar las TIC en la escuela del siglo XXI?”.

Tal y como se cita en el anterior apartado, tiene un gran sentido el aprendizaje con elementos digitales si se utilizan de manera pertinente. En este caso las intenciones son positivas por lo que son con el fin de aportar al conocimiento y complementar las clases, con el propósito de romper esquemas tradicionalistas. Esto hace parte de las fortalezas que considero que tuvo este proyecto. Adentrándonos en el desarrollo de este, percibo de manera muy gratificante el cumplimiento de los objetivos puestos en la planeación de cada uno de los encuentros transmedia ya que representan nuevos desafíos dentro del aula fortaleciendo el carácter docente. Sin embargo, ya lo decía León Olivé (2007) que con la ciencia y la tecnología en la sociedad del conocimiento:

Es necesario reformular los proyectos nacionales en el marco del novedoso contexto globalizado y de la sociedad del conocimiento en un mundo que sigue siendo multicultural. El desafío es enorme; se trata ni más ni menos de transformar actitudes, prácticas, instituciones, legislación y políticas públicas en temas educativos...En un sentido profundo de cultura que incluye las relaciones interculturales y que considera a la ciencia y la tecnología como parte de la cultura humana y no en el estrecho sentido de (cultura de élite) (p. 77).

En este caso puntual se logró un mejoramiento académico por parte del estudiantado por lo que a través de los resultados tan satisfactorios se notó una disposición y un aprendizaje profundo. Como lo mencionaba anteriormente, la tecnología no se debe de tomar como algo arbitrario sino haciéndola parte de nuestro contexto real y nuestra cultura humana. Sabemos que

esta permite muchas opciones pedagógicas donde se realizan profundos trabajos tanto de reflexión crítica como de los temas más teóricos.

Se evidenciaron algunas amenazas que hicieron este proceso bastante arduo como lo son los factores económicos que afectan a la población estudiantil para poder financiar la conectividad en las que se desarrollaron las temáticas. También las distintas problemáticas sociales en las cuales estaba atravesando el país y que en este momento todavía quedan las secuelas que afectan la salud mental de los niños y de los docentes. De igual manera, la pandemia del covid-19 la ubicó como una amenaza constante, la cual nos afecta a todos y en la que no se sabe si en algún momento afectó la salud de los niños o la mía como orientadora de ellos. Pese a esto se lograron las metas del proyecto al menos en su esencia más básica pero concreta que en definitiva era fortalecer el sistema de educación y poner en pie el avance de este trabajo de grado.

3.1.2. Comprobación de las vivencias digitales en el encuentro transmedia (resultados desde categorías emergentes)

Construcción de experiencias pedagógicas en lenguaje mediante narrativas transmedia permiten innovar la formación del lenguaje.

De la primera experiencia transmedia con los estudiantes de grado sexto 605 de la institución educativa Gabriela Mistral se tuvo en cuenta el trabajo de contextualización breve de la problemática del conflicto armado a nivel nacional. Es así como también se utilizaron algunos medios digitales como la presentación realizada con Genially para dichas actividades ya que es vital como docente usar las TIC. “Los docentes utilizan las tecnologías, más de una vez, para romper las rutinas en el tratamiento de los contenidos...La utilización de las tecnologías como factor motivacional, o como lo que agrega interés al desarrollo de los temas (Litwin, 2005, p. 19-20).

Los niños hicieron una reflexión crítica social a partir de la introducción al tema del conflicto en la que expusieron sus previos conocimientos sobre este. Se tomaron la tarea de narrar la relación que, incluso, alguno de ellos tenía con algunos de estos sucesos que hacen parte de la realidad colombiana y más en nuestro departamento, uno de los más afectados por el tema del conflicto. Como lo explica la autora Marino Rojas en el texto *Niñez víctima del conflicto armado: consideraciones sobre las políticas de desvinculación* las niñas y los niños

que han presenciado un conflicto manifiestan una amplia gama de síntomas, emocionales y físicos como el aumento de la ansiedad por la separación de sus familias y grupos de referencia. También hay retardos del desarrollo, disturbios del sueño y pesadillas, pérdida de apetito, aislamiento, pérdida de interés en el juego y en general en el desarrollo de todas sus actividades cotidianas.

Luego a los estudiantes se les presentó la recopilación por parte del proyecto de la ACNUR que narra algunas historias desde el punto de vista de niños que han huido del conflicto al país vecino Ecuador el cual les ha brindado ayuda y protección. Este proyecto fue presentado en aplicaciones como Meet, Udeki y Genially.

Este ejercicio fue aceptado de una manera muy positiva. El mismo tiempo iba sirviendo como guía para que los niños trabajaran los ejercicios adaptándose a las condiciones o ambientes tecnológicos. Se percibió gran interés y participación como más adelante se plasmó en las evidencias. Trayendo a colación al autor Scolari (2013), quien habla de los ambientes tecnológicos, los estudiantes son la prueba de que si se pudieron adaptar o incluso llegar a proponer las condiciones y formas de trabajo educativo:

La ecología de los medios puede sintetizarse en una idea básica: las tecnologías –en este caso, las tecnologías de la comunicación, desde la escritura hasta los medios digitales– generan ambientes que afectan a los sujetos que las utilizan. (p. 22)

En los resultados y evidencias se genera una conciencia crítica y social en donde se les pidió la elaboración de un guion con el fin de expresarse y emitir unos mensajes de apoyo, amor, solidaridad, sueños, metas y proyecciones a los infantes que se encuentran atravesando esta dura situación. Así se genera una profunda reflexión por parte de los estudiantes para que lo proyecten a través de la expresión oral y artística en los videos.

Los niños a través de los videos reflejaron de manera poética artística o por medio de representaciones mensajes de amor que inviten a la paz o a la reconciliación. En otros casos, los estudiantes grabaron mensajes poéticos en apoyo a las víctimas que en este caso son los niños desde su propia perspectiva. Debo de ser concisa y decir que esto no fue un trabajo básico, ya que tratar el tema de la guerra con niños tan pequeños fue algo muy complejo y de alta sensibilidad pero los niños tomaron las actividades de la mejor manera y con la mayor disponibilidad posible.

Experiencia con medios análogos y digitales para la potencialización de la crítica y la creatividad

En esta segunda categoría se ejecutó la actividad que consistía en realizar una “Tira cómica y sociocrítica a niños víctimas del conflicto armado”. Se siguió con la misma temática de contextualización social aunque en esta segunda ocasión se hizo más con el fin de que los niños tengan un ingrediente de inspiración gráfica, por lo cual se les mostró testimonios, videos, audios, fotografías, cartas a través del proyecto interactivo “Armando memorias” ya que este posee frondosa y enriquecedora información para el aprendizaje que incluso puede llegar a trabajarse en varias sesiones.

Serres (2013), filósofo cultural, hace tomar conciencia de la nueva cultura tanto a la escuela como a la sociedad. Se trata de un llamado sincero sobre estos jóvenes que ya están en relación con la cultura electrónica y la emergencia de un currículo que piense ¿quién llega hoy en la escuela y qué se les debe enseñar? Por todo ello, según el intelectual, cabe preguntarse ¿qué transmitir?, ¿a quién transmitirlo? ¿cómo transmitirlo? Serres (2013) expresa:

Este nuevo escolar...ya no habita la misma tierra ni tiene la misma relación con el mundo [...] ya no habitan el mismo tiempo, viven una historia muy diferente donde son formateados por los medios y por la publicidad, viven en lo virtual, escriben de otro modo y hablan otra lengua. (pp. 15-16).

Los estudiantes realizaron la tira cómica en forma de protesta social en homenaje a las víctimas del conflicto en un recuadro de viñetas. Ellos tuvieron la capacidad de elaborar el gráfico de una manera creativa con una serie de diálogos en cada una de las viñetas de la tira cómica. De esta manera, expresaron libremente sus mensajes de apoyo, crítica o incluso de forma metafórica lo que su imaginación les dictara.

Respecto a la contextualización temática -Narración: Video del conflicto a través del Blog “Armando memorias” proyecto interactivo de las víctimas de Caldon (Cauca), los estudiantes tuvieron total cercanía con el proyecto desde su dispositivo móvil o PC. Así mismo descubrieron las interacciones posibles de este mismo en la que se inspiraron en la elaboración del cómic

También comprendieron los elementos del conflicto en Ludificación, transmedia - Plataforma Wix -Genially), de tal forma que hubo más claridad y profundización del tema por

parte de los estudiantes y, por lo tanto, finalmente pudieron abordar el tema con mayor apropiación.

En cuanto al tema de Evaluación se realizó de forma cooperativa. Se evaluó el trabajo y desempeño docente, de forma oral, reflexión social. Los estudiantes fueron partícipes y críticos de la evaluación mutua de los compañeros y la evaluación de la propuesta, a modo de reflexión del trabajo docente.

Se revisaron las tiras cómicas de los estudiantes con éxito a través de las plataformas académicas Udeki, Gmail. Se apreció la imaginación, astucia de los estudiantes por medio de los diálogos de cada una de las viñetas del recuadro con sus respectivos gráficos. Se pudo hacer de forma digital en las distintas aplicaciones como por ejemplo Genially, ya que esta permite la interacción con gráficos, pdf o, alternativamente, con los materiales disponibles en sus casas como colores, pinturas, marcadores. Elaboraron a mano para tomarle una foto.

Finalmente se pudo percibir un análisis crítico social para generar conciencia social por parte del estudiante en el desempeño de la expresión gráfica del Cómic. Esto se evidenció en su tipo de lenguaje, el enfoque de la crítica, el medio que utilizó, teniendo en cuenta el desarrollo del lenguaje en el campo pragmático.

Creación y comprensión lectora digital

Esta última categoría emergente se logró mediante presentaciones audiovisuales, guías de *Historia del conflicto armado en Colombia en 3 minutos* Giraffe para entender la historia y el contexto detrás de la guerra. También se proyectó *Una historia de desplazamiento forzado, te cuento, mi cuento* de la Universidad del Nariño, proyecto inspirado y desarrollado para la comunidad infantil víctima del conflicto armado en Colombia. Las historias de los niños víctimas del flagelo del desplazamiento son el contexto para la construcción del corto animado cuyo propósito es llevar un mensaje de apoyo emocional y psicosocial para enfrentar su situación actual. Finalmente se retomaron artículos testimoniales del proyecto “Armando memorias”.

Tuvo gran aceptación este tipo de presentación de los videos educativos e ilustrativos por parte de los estudiantes. Para seguir con la temática de la ilustración del conflicto de forma adecuada para su edad, desarrollaron párrafos y textos sencillos en la plataforma interactiva WhatsApp o pdf a través del correo electrónico institucional. Plasmaron ideas principales y

secundarias demostrando con ello que sí realizaron lecturas audiovisuales de una alta comprensión.

Por medio de Recursos y materiales: Celulares, computadores aplicaciones como: Meet, WhatsApp YouTube, Wix, Google Drive, Word o pdf. Los niños dieron fe que la presentación de los videoclips para la inspiración y las lecturas de los artículos testimoniales del proyecto “Armando Memorias”. Desarrollaron textos que demuestran que si están trabajando la comprensión de lectura y creatividad.

La comprensión de textos está presente en todos los campos de vida y los niveles de educación. Por lo tanto es un ejercicio indispensable para el aprendizaje escolar. Todo lo que los alumnos adquieren, discuten y utilizan en las aulas surge a partir de los textos escritos. “Durante mucho tiempo, sin embargo, esta actividad fue desligada por centrarse demasiado en la enseñanza de habilidades simples de decodificación y automatización de la lectura; actividades asociadas con la interpretación parcial e inadecuada del concepto de alfabetización” (Valladares, en Gómez Palomino, 2011).

Se pudo avanzar en un tema muy importante para los niños que es la comprensión de lectura. Hubo mayor esfuerzo al respecto y en la revisión del contenido se pudo percibir mejor calidad en expresión textual de los niños. No obstante, es un ítem bastante amplio el cual se debe de seguir reforzando constantemente a través del tiempo.

3.2. Aprendizaje del ensayo y error a través de las vivencias transmediales (líneas web)

3.2.1. Orientaciones didácticas

Expresión gráfica como acto creativo con las TIC (se potencia el aprendizaje del lenguaje de manera propositiva)

Los niños a través de la libre expresión gráfica como por ejemplo los comics que van acompañados de pequeños diálogos reflexivos, aprenden del conflicto armado de una forma mucho más fresca en la que se les permita tener retentiva. Hay que tener en cuenta que esta actividad la realizan con sus propias manos y pensamiento. Por eso este tipo de trabajos van más allá de la monotonía tradicional y del texto plano. Previo a ello se trabajó con la plataforma web, proyecto interactivo digital “Armando memorias”. Esta permite que los estudiantes lo exploren desde el enfoque auditivo, narrativo, periodístico investigativo y, por supuesto, visual con el fin de interactuar con la plataforma y hacer uso de las TIC. El propósito también es

contextualizarse de una forma mucho más amena, para ello conviene hacer uso de herramientas como Google Meet y la plataforma interactiva Wix.

El aprendizaje crítico social a través de la interacción transmedia

Por medio de la lectura audiovisual el niño interpreta, comprende problemáticas sociales, analizando de forma crítica la información presentada a través de plataformas tales como YouTube, Wix o Blogs en las cuales interactúa. En estas se detiene con el fin de analizar ciertas situaciones reconociendo las relaciones de contenido de diferentes textos informativos en torno a qué ocurrió, a quiénes, cuándo y en dónde y bajo qué circunstancias esto pudo ser útil. De esta manera, el niño mejora la comprensión lectora visual y así poder potencializar en el niño otro tipo de habilidades en la escritura, el lenguaje, un enfoque propositivo crítico. El estudiante a través de este tipo de ejercicios hace una recolección de información auditiva y visual, que más adelante le sirvieron para la creación de nuevos textos, gráficos o dibujos, dando pie de una síntesis del tópico o la innovación de otro inspirado en el primeramente mostrado.

Construcción de innovaciones pedagógicas en lenguaje, mediante narrativas transmedia

El fin es que los estudiantes puedan apropiarse de la información de manera ingeniosa y particular a través de la interacción con las tecnologías con herramientas audiovisuales en donde ellos se puedan expresar libremente pero con un sentido crítico para que haya profundidad en el proceso de aprendizaje. En el blog interactivo existe un proceso sencillo de gamificación en el que el niño puede jugar con determinada aplicación y a su vez está aprendiendo y reteniendo información educativa de manera inconsciente y mucho más entretenida.

3.2.2. Recomendaciones finales

La utilización de todos los recursos, así no sean digitales sino analógicos, se enfrenta a muchas limitantes tecnológicas o de conexión. Sin embargo, nuestro deber es garantizar una mayor participación de los estudiantes. Por lo tanto, se trabaja con material que los niños tengan disponible en casa con la idea de que no gasten recursos y que desarrollen fortalezas en el tópico creativo y que por ningún motivo se pierdan de las actividades. Si no cuentan con conectividad constante pueden realizar dibujos, gráficos sin depender netamente de aplicaciones específicas y de que solo se busque la manera de enviar la evidencia por medio de una foto.

Se deben de buscar diversas alternativas de interacción con los estudiantes en tiempo real por medio de la virtualidad en Meet, siempre mostrando el rostro. Es vital esa interacción lo más humana posible en la que ellos también se animen a encender su cámara, dándoles precisamente seguridad y confianza de forma respetuosa. Esto es lo más idóneo para que ellos puedan hablar, participar, opinar e incluso de esta forma poderlos evaluar. Ellos tienen mejor disponibilidad de participación puesto que si se deja mucho trabajo para la casa lo más probable es que no respondan o que no envíen trabajos dado que pierden la concentración y la constancia. Lo más importante es brindar una clase abierta al diálogo, la participación con temáticas sociales reales que llamen su atención en la que, de alguna manera u otra, se sientan identificados y, por lo tanto, libres y cómodos de participar sin ningún tipo de represión.

Crear un ambiente agradable de aprendizaje en el que menos sea más. No se trata de sobrecargar a los estudiantes con entregas y trabajos. La idea es fomentar un aprendizaje mucho más práctico y de mayor retentiva como lo son las experiencias con las TIC. Saturar en la modalidad virtual resulta muy agotador para ambas partes en la que se va perdiendo el interés porque se saltan muy rápido los temas, no se profundiza en ninguno y no hay un verdadero proceso de aprendizaje.

Son muchas las características que se pueden tener en cuenta para que la interacción en la educación con las nuevas tecnologías se pueda realizar de una manera enriquecedora. Tanto docente como estudiante, en ese espacio, pueden dar toda su potencia de ingenio. Así se cambia, de una vez por todas, la concepción de la educación retrógrada, que no permite ver más allá de conceptos planos sin ningún tipo de estimulación con la nueva era. A pesar de las adversidades de nuestro contexto colombiano se puede buscar la manera de realizar una clase distinta utilizando distintos medios tecnológicos y buscar la participación colectiva para crear un ambiente de aprendizaje.

Conclusiones

- Del proyecto se pudo lograr con éxito el desarrollo del objetivo general “Construir experiencias pedagógicas en lenguaje mediante narrativas transmedia para innovar la formación lingüística” mediante un proceso de 3 intervenciones con los estudiantes de grado 6. A través de la interacción de las distintas plataformas y herramientas se evidenció el desarrollo de la formación lingüística pero también la artística y audiovisual en los niños por medio de la creatividad y el ingenio en cada uno de los ejercicios.

- En la fase de exploración Etnográfica con las NTIC que se realizó en la Institución Educativa Jhon F. Kennedy arrojó gran variedad de resultados por parte de docentes, alumnos y algunos expertos dejando notar que el uso de las tecnologías son de gran importancia en los diversos campos y más en la generación altamente evolutiva en la que nos encontramos. No obstante las encuestas dejan visibilizar el gran problema social y educativo que existe en la falta de apoyo constante o significativo para la implementación de herramientas, causando un retroceso digital respecto a otros contextos o ciudades.

- En la sistematización a partir del modelo didáctico se pudo trabajar la fundamentación e interacción directa con las NTIC en los tres tópicos en el campo de la educación como, primero, la educomunicación en la cual se desarrollaron competencias comunicativas artísticas y audiovisuales; segundo, las experiencias en el lenguaje por medio de narrativas transmedia, lectura gráfica, testimonios de víctimas del conflicto, blogs interactivos para realizar producción textual; tercer tópico, se tendrá en cuenta un campo muy importante dentro de la educación como lo es la comprensión lectora.

- En esta etapa de validación fueron pertinentes los resultados a través de las categorías emergentes de cada una de las experiencias pedagógicas con las NTIC que realizaron los niños con el fin de fortalecer, reforzar e interactuar con el uso de las tecnologías en el aula virtual. Por lo tanto, se pudo trabajar con satisfacción a pesar de las adversidades de conectividad experiencias con medios análogos, digitales, términos acuñados por Carlos Scolari, muy pertinentes para lograr en ellos mejorías en la comprensión lectora, creatividad, ingenio y el uso directo de las distintas aplicaciones.

- Fueron pertinentes las interacciones con el blog *Te cuento mi historia*, palabras y dibujos de niños colombianos refugiados en Ecuador (ACNUR). De igual manera, el proyecto

interactivo “Armando memorias” de Caldono (Cauca) dio contexto al libro digital (Blog) que habla de algunos testimonios de niños víctimas del conflicto armado en el corregimiento de Sinaí (Cauca) que es presentado como producto final y complementario al proyecto.

Referencias bibliográficas

- ACNUR (UNHCR) (2013) *Te cuento mi historia*. Bélgica.
<https://www.ACNUR.org/fileadmin/Documentos/BDL/2013/9176.pdf>
- Aguaded, I y Cabrero, J. (2013) (Comps.) *Tecnologías y medios para la educación en la sociedad*. España: Alianza Editorial S.A.
- Cerón, Laverde, pacheco, Zuluaga y Gómez Armando Memorias (2019)
<https://arandomemorias.wixsite.com/interactivo/el-silbato>
- Ávalos, M. (2013) *Cómo integrar las TIC en la escuela del siglo XXI*. Buenos Aires: Biblos.
- Badia, A. et al. (2010) *Escuela y cultura digital. Internet como recurso*. Venezuela: Grao.
- Barbero, J. (2003) *Oficio de Cartógrafo*. México: F.C.E.
- Barrio Maestre, J. (s.f.) *La catarsis aristotélica* <https://www.teseopress.com/estetica/chapter/la-catarsis-aristotelica/>
- Jose Luis Campo Centro Nacional de Memoria Histórica (s.f)
<https://centrodememoriahistorica.gov.co/tag/ninos/01/2020>
- Chartier, A. (2004) “Las mutaciones contemporáneas en la cultura escrita”. En: Enseñar a leer y a escribir una aproximación histórica. México. F.C.E.
- Chartier, R. (1999) *Cultura escrita, literatura e historia*. México: F.C.E.
- Cruz Ladino, B. (2016) *Los niños víctimas de la guerra en el marco del conflicto armado en Colombia*.
- Gómez Palomino, J. (2011) Comprensión lectora y rendimiento escolar: una ruta para mejorar la comunicación.
- Igarza, R. (2009) *Burbujas del ocio. Nuevas formas de consumo cultural*. Buenos Aires: La crujía inclusiones.
- Jenkins, H. (2006) “Adoración en el altar de la convergencia» Un nuevo paradigma para comprender el cambio mediático”. En: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación. New York: Uníversity Press, Nueva York. Traducción de Pablo Hermida Lazcano.
- Liga Contra el Silencio (2020) <https://ligacontraelsilencio.com/2020/09/14/las-nuevas-guerras-reclutan-ninos-en-cauca/>
- Litwin, E. (2005) (comp.). *Tecnologías educativas en tiempos de internet*. Buenos Aires: Amorrortu editores S.A.
- López, F. (2010) *Escuela y cultura digital*. Barcelona: Grao.
- López, R. et al. (2016) *Los límites de las tecnociencias y las nuevas tecnologías*. Bogotá: Diálogos.
- MEN. (1998) *Lineamientos curriculares Lengua Castellana*. Bogotá: Magisterio.

- MEN. (2006) Estándares Básicos de Competencias. Bogotá: Editorial Magisterio.
- MEN. (2017) Derechos Básicos de Aprendizaje. Bogotá: Magisterio
- Manovich, L. (2001) El lenguaje de los nuevos medios. EEUU. Paidós.
- Muraro, S. (2005) *La informática en el aula*. México: F.C.E.
- Núñez, J. (2003) La ciencia y la tecnología como procesos sociales. La Habana: Félix Varela. Landow, G. (1995) Hipertexto. Barcelona: Paidós
- Ocampo, J. (2018) *El atraso colombiano en ciencia y tecnología*. Recuperado de: <https://www.portafolio.co/opinion/otroscolumnistas1/elatrasocolombianoenciaytecnologia/519977>
- Olivé, L. (2007) *La ciencia y la tecnología de la sociedad del conocimiento*. México: F.C.E.
- Restrepo, M. (2006) *Web un paradigma de comunicación*. Bogotá: Universidad Nacional.
- Rodríguez, J. (2003) *Literatura y nuevas tecnologías: los retos de la cibercultura en Propuestas literarias en el marco de las nuevas tecnologías de la información*. Bogotá: Convenio Andrés Bello.
- Romera, J. (1884) *Didáctica de la Lengua y la Literatura*. Madrid: Playor.
- Rueda, R. (1999) “Nuevas tecnologías y nuevas narrativas en el mundo de hoy: implicaciones en los modos de aprender”. En: Noviembre hablemos con la niñez, memorias. Bogotá: Proyecto de Comunicación para la Infancia.
- Rueda R. (2006) *Hipertexto: representación y aprendizaje*. Medellín: Tecné.
- Scolari, C. (2013) *Narrativas Transmedia*. Barcelona: Deusto.
- Scolari, C. (2008) *Hipermediaciones*. España: Gedisa
- Scolari, C. (2018) *Las leyes de la interfaz*. España: Gedisa.
- Semana Educación (2016) *Historia del Conflicto armado en Colombia en 3 minutos* <https://www.youtube.com/watch?v=0zmDS18SoWA> abril 2016.
- Serres, M. (2013) *Pulgarcita*. México: F.C.E.
- Unigarro, M. (2004) Educación virtual. Encuentro formativo en el ciberespacio.
- Escandell, V. (2003), en Introducción a la Pragmática. Barcelona: Ariel (
- Tezanos, A. (2001). *Una etnografía de la etnografía*. Bogotá: Antropos.
- De Mello y Rosa (2009) *Pedagogía crítica comunicativa en los centros educativos*. España: Universidad de Salamanca.

Rodriguez, G. *et al* (1996) *Metodología de la investigación cualitativa*. Granada, España: Aljibe.

Monje (2011) *Metodología de la investigación Cuantitativa y Cualitativa*. Neiva: Universidad Surcolombiana.

Marino Rojas 2005 *Niñez víctima del conflicto armado: consideraciones sobre las políticas de desvinculación*

Ramírez, R. (2008). La pedagogía crítica. Una manera ética de generar procesos educativos. *Revista Folios*. 28: 108-119.

Anexos

Evidencias de la visita a la institución educativa Jhon F Kennedy y encuestas.





UNIVERSIDAD DEL CAUCA
PROGRAMA DE LITERATURA Y LENGUA CASTELLANA
ENTREVISTA PARA ESTUDIANTES
(ETNOGRAFÍA)

Director investigación: Luis Arley Cerón P.

Entrevistador (a): Sabine Martínez Cobo

Entrevistado

Luisa Fernanda Chamorro

(a):

Lugar: Institución educativa John F Kennedy

Fecha y Hora: Febrero /2020 11:30am

1. ¿Cómo y para qué haces uso de las NTIC por fuera de la institución? : Para hacer uso de Instagram, Facebook, Youtube y algunas tareas como por ej. Duolingo desde mi celular y bases como word, Excel.
2. ¿Existe apoyo de tus padres de familia para la implementación de las NTIC en tu formación, ya sea en tu hogar o fuera de él? : Sí, mi papa me compró un buen celular y ahí busco lo que necesito, también me prestan el PC.
3. ¿Qué opinión le merece el uso de las NTIC por parte de la institución escolar? : Pienso que no se le da un buen uso a la tecnología, a muchos profesores no les gusta.
4. ¿De qué manera tus docentes utilizan las NTCI en la institución en las diferentes disciplinas? : En el área de Español, la profesora utiliza aplicaciones en línea y las hacemos a través de las tablets, que presta la institución.
5. ¿Qué dificultades y/u oportunidades se te han presentado con la entrada de la virtualidad a tu vida personal y a tu formación? : Hasta ahora ninguna en mi vida personal, en el colegio, los profesores casi no nos dejan usar las tablets, porque jugamos mucho con ellas.



UNIVERSIDAD DEL CAUCA
PROGRAMA DE LITERATURA Y LENGUA CASTELLANA
ENTREVISTA DE ETNOGRAFÍA

Director: Luis Arleyo Cerón P.

Lugar: Institución educativa John F Kennedy

Fecha y Hora: Febrero/2020 11:30 am

Encuestador (a): Sabine Martínez Cobo

Encuestada (a): Yeison Velasco

	Si	N o
1. ¿Ha asumido alguna capacitación o formación en las NTIC?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. ¿Hace uso de las NTIC en su vida personal, estudiantil o laboral?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. ¿Crees que las NTIC han cambiado formas de saber, ser y actuar en la vida?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. ¿Cree que las NTIC son recursos mediadores que favorecen la formación?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. ¿Considera que las NTIC sólo debe ser asunto de los docentes de informática?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
6. ¿Se necesita guía u orientación docente para el uso significativo de las NTIC?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. ¿Ha utilizado el uso de las NTIC en las clases de las diversas disciplinas?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8. ¿Has utilizado las NTIC en el área de Español y Literatura?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9. ¿Una práctica inadecuada con las NTIC produce efectos y visiones negativas?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10. ¿Cree que las NTIC potencian al docente en su labor formativa?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Si desea explicar o complementar alguna de sus respuestas puede hacerlo en seguida:



UNIVERSIDAD DEL CAUCA
PROGRAMA DE LITERATURA Y LENGUA CASTELLANA
ENTREVISTA PARA EXPERTOS
(ETNOGRAFÍA II)

Director investigación: Luis Arley Cerón P.

Entrevistador (a): Sabine Martínez Cobo

Entrevistado (s) Humberto Martínez Flores, docente de sistemas e ingeniero.

Lugar: CRC

Fecha y Hora: 9/ febrero /2021 10:00 am

1. ¿Cuál es el impacto que ha tenido en su vida profesional o personal el conocimiento y la interacción con las nuevas tecnologías?: Es fundamental el conocimiento de las TIC, para el manejo de la información ambiental, en su campo, ya que está, está compuesta por bases de datos y aplicativos.
2. ¿Qué herramientas, aplicaciones y estrategias tecnológicas recomienda para el trabajo educativo, en general o específico de un área?: En mi área recomiendo sistemas manejadores de datos, inteligencia artificial y sistemas expertos.
3. ¿Cuáles son las experiencias significativas, oportunidades y limitaciones ha tenido con la articulación de las nuevas tecnologías a su vida profesional?: Como experiencia, siento que la gente, tiene un rechazo al cambio, siendo esta una limitación.
4. ¿Qué proyectos regionales, nacionales o internacionales conoce usted que asuman la relación tecnología y educación?: Hasta el momento conozco semilleros en los programas de ingeniería de Unicauca, en donde unen tecnología y educación, con instituciones de investigación a nivel internacional (NASA)
5. ¿Qué opinión le merece el uso de las NTIC por parte de docentes y estudiantes, en nuestros contextos regionales y nacionales?:
Es necesario el uso de las NTIC, para estar a la vanguardia de la evolución mundial del conocimiento, donde se facilita expandir con otras culturas.



UNIVERSIDAD DEL CAUCA
PROGRAMA DE LITERATURA Y LENGUA CASTELLANA
ENTREVISTA PARA DOCENTES
(ETNOGRAFÍA)

Director investigación: Luis Arleyo Cerón P.

Entrevistador (a): Sabine Martínez Cobo

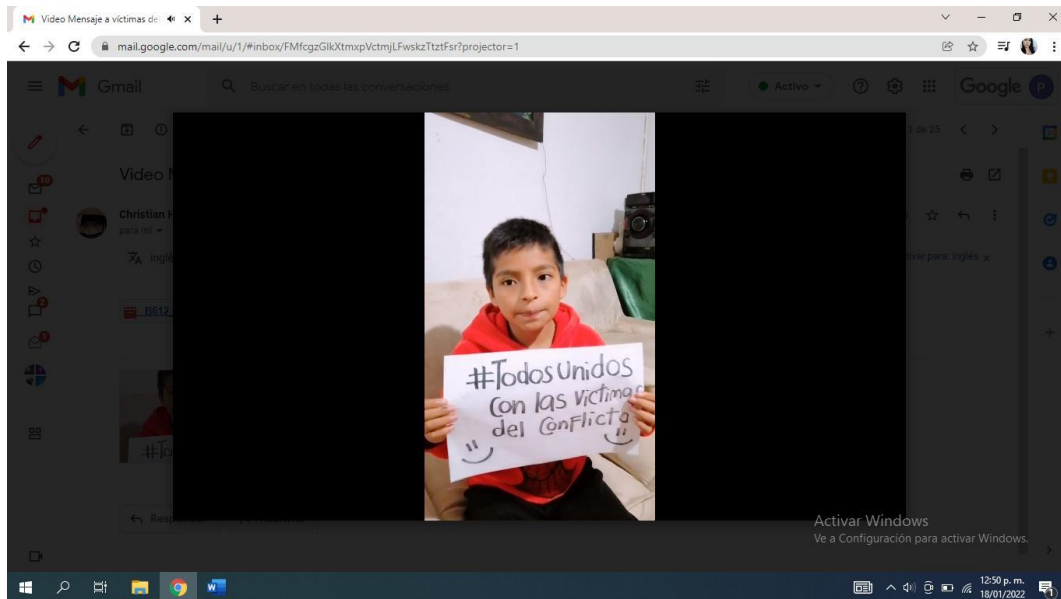
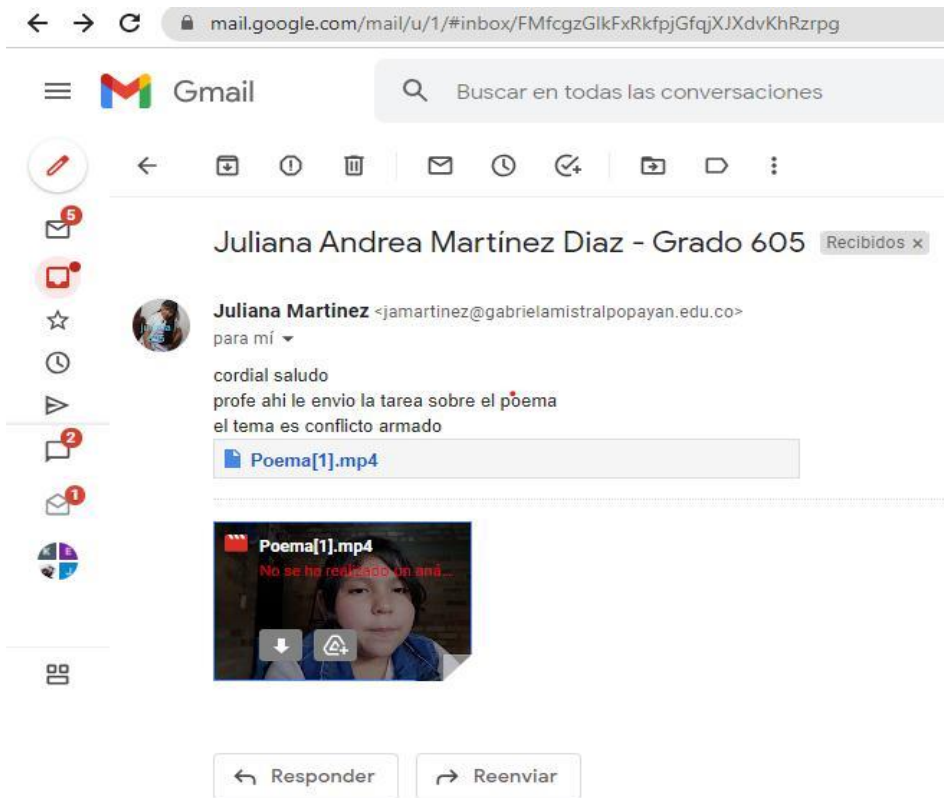
Entrevistado (s) Andrino

Lugar: Institución educativa John F Kennedy

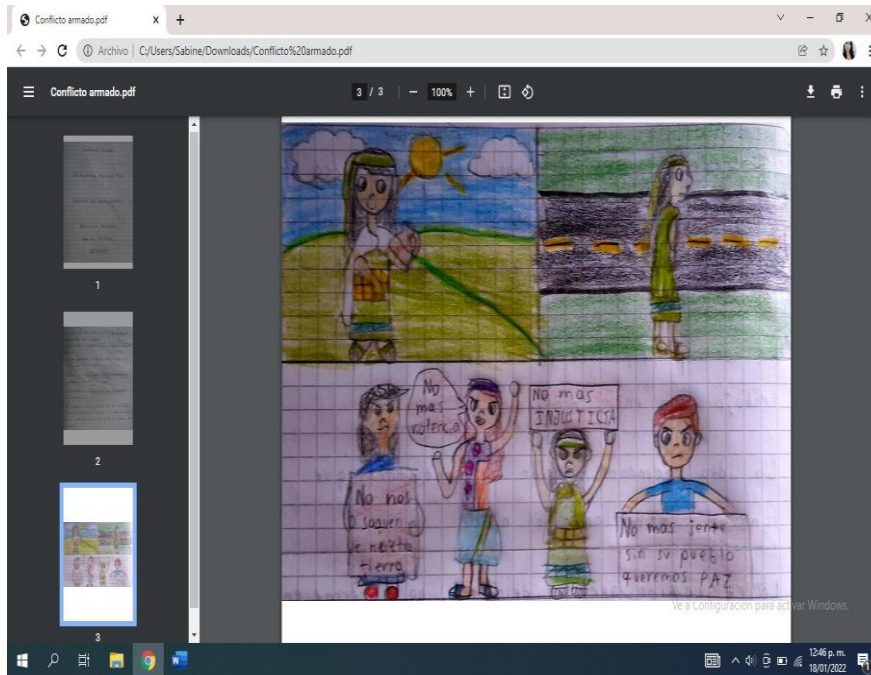
Fecha y Hora: Febrero/2020 11:30 am.

1. ¿Qué herramientas y aplicaciones tecnológicas ha empleado para su actualización personal y profesional?; Para mi actualización personal, utilizo blogs interactivas y algunos libros digitales, en algunas de mis clases utilizo Genially.
2. ¿Qué estrategias didácticas utiliza con las NTIC para la enseñanza y aprendizaje en su disciplina?; Hago uso de algunos podcasts de spotify y la reproducción de algunos videos en clase para el complemento de los temas.
3. ¿Existe apoyo institucional, Nacional, local para la implementación de las NTIC en la educación?; Es muy escaso, ya que no se le da prioridad pero se trabaja académicamente con lo que hay.
4. ¿Qué opinión le merece el uso de las NTIC por parte de sus estudiantes?; Lo toman como algo gratificante, ya que se sale de la rutina.
5. ¿Qué dificultades y/u oportunidades se le han presentado con la entrada de la virtualidad a la escuela y al trabajo con el área de lenguaje?; En lo personal ninguna, por que soy muy abierto al mundo digital, lo malo sería la poca inversión en ella.

**Capítulo 3.A (validación -valoración): (Evidencias de las intervenciones y resultados)
Intervención # 1 “Representación de mensajes de apoyo de forma poética a los niños
Víctimas del conflicto armado a través de videos creativos”**

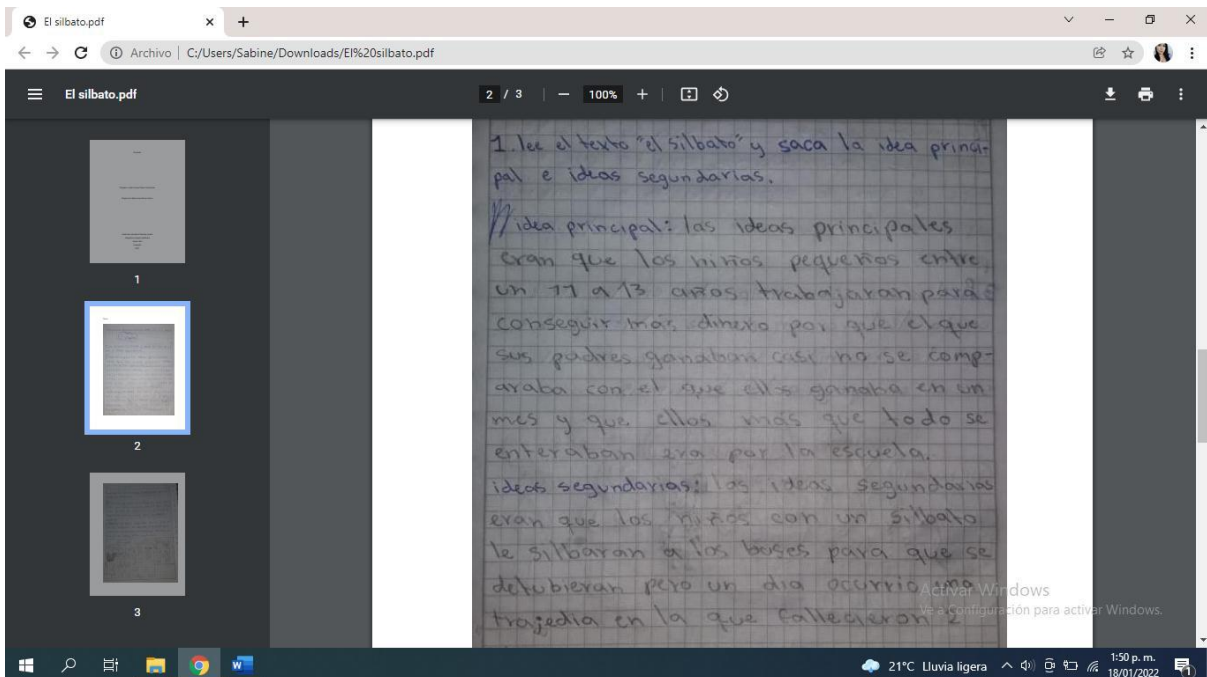


Christian Hurtado 605



Juliana Martínez 605

Tercera intervención: "Creación de texto corto a través de la comprensión de lectura, de artículos testimoniales sobre los niños víctimas del conflicto armado".



María Rivera Osorio 605.

MATRIZ DE PROCESOS EXPERIENCIAS TRANSMEDIA

Fase: Exploración -diagnóstica

Número de experiencia transmedia en Lenguaje: No 1 (Mínimo 1, máximo 3)

Título de la experiencia: Representación de mensajes de apoyo de forma poética a los niños Víctimas del conflicto armado a través de videos

Nota: *puede emplear si desea una sola matriz para organizar los subprocesos de la fase de exploración o utilizar una para cada experiencia (explique aquí reemplazando esta frase en cursiva)*

Procesos	Subprocesos
1. Planeación	<ol style="list-style-type: none"> 1. “Te cuento mi historia” palabras y dibujos de niños colombianos refugiados en Ecuador (ACNUR). 2. Secuencia didáctica: Contextualización breve de la problemática del conflicto armado a nivel nacional a través de la historia y presentación de la recopilación por parte del proyecto de ACNUR. 3. Recursos y materiales: Celulares, computadores aplicaciones como: Meet, Udeki y Genially
2. Textualización o encuentro transmedia TIC	<ol style="list-style-type: none"> 4. “¿Qué es el conflicto armado?” por medio de la aplicación Genially en dónde se realizó una presentación colorida. 5. Aplicación Genially en donde se plasman una serie de imágenes que hacen parte de una recopilación de testimonios de niños ACNUR que hablan desde su propia perspectiva como vivieron la guerra y el desplazamiento forzado a causa de esta, en estas evidencias gráficas y textuales. 6. La elaboración de un guión creativo, poético y artístico para plasmarlo a través de un video reflexivo por medio de aplicaciones como Udeki y dispositivos móviles.
3. Revisión	<ol style="list-style-type: none"> 1. La revisión de los videos de los estudiantes se realizó a través de la plataforma educativa Udeki y correo institucional. 2. La revisión de los resultados positivos o los que se deben mejorar de la experiencia, en la que la idea de estos videos de representación será poder elegir un ganador para difundirlo en las redes sociales con los permisos respectivos. 3. El proceso evaluativo de este trabajo a través de la plataforma educativa Udeki y el correo institucional para fortalecer y apoyar los procesos de las guías establecidas por parte de la institución
Observaciones	Fortalecer los procesos educativos respecto al tema del conflicto abordándolo de acuerdo a su edad y a sus procesos.

MATRIZ DE PROCESOS EXPERIENCIAS TRANSMEDIA

Fase: Intervención – Aplicación

Número de experiencia transmedia en Lenguaje: No 1 (Mínimo 1, máximo 3)

Título de la experiencia: Realización de tira Cómica, como mensaje de crítica social en apoyo a los niños víctimas del conflicto armado.

Procesos	Subprocesos
1. Planeación	<ol style="list-style-type: none"> 1. Los niños víctimas del conflicto armado en el Cauca (Testimonios, video) 2. Planeación de la secuencia didáctica. 3. Organización del material y recursos (Diapositivas, gráficos, reseñas) 4. La realización de una tira Cómica en forma de protesta social, de los niños víctimas del conflicto en un recuadro de 4 viñetas, de forma de protesta social. 5. Comprensión de lectura y reflexión crítica
2. Textualización	<ol style="list-style-type: none"> 6. Entrada (Contextualización temática -Narración: Video del conflicto a través del Blog “Armado memorias” proyecto interactivo de las víctimas de Caldon (Cauca) 7. Desarrollo: comprender los elementos del conflicto en Ludificación, transmedia -Plataforma wix -Genially 8. Salida (Evaluación cooperativa): Tema de trabajo o desempeños docente, de forma oral, reflexión social.
Revisión	<ol style="list-style-type: none"> 9. Revisión de las tiras cómicas de los estudiantes a través de las plataformas académicas, Udeki, Gmail. 10. Revisión del análisis crítico social para generar conciencia social por parte del estudiante en el desempeño de la expresión gráfica del Cómic 11. Evaluación de la creatividad del cómic teniendo en cuenta el desarrollo del lenguaje en el campo pragmático.
Observaciones	<p>Analizar el aprendizaje del concepto general del conflicto armado. Estudiar la crítica social y reflexiva del estudiante.</p>

MATRIZ DE PROCESOS EXPERIENCIAS TRANSMEDIA

Fase: Evaluación – Valoración

Número de la experiencia transmedia en Lenguaje: Creación de texto, artículo, opinión o crítica social con base a la comprensión de lectura.

Título de la experiencia:

Procesos	Subprocesos
1. Planeación	<ol style="list-style-type: none"> 1. “Historia del conflicto armado en Colombia en 3 minutos” Giraffe para entender la historia y el contexto detrás de la guerra, “Historia de te cuento mi cuento” Universidad del Nariño y se retoma “Armando memorias” testimonios de las víctimas. 2. Secuencia didáctica: Presentación de los videos educativos e ilustrativos para seguir con la temática de la ilustración del conflicto de forma adecuada para su edad, ensayo, opinión, con base a la comprensión lectora. 3. Recursos y materiales: Celulares, computadores aplicaciones como: Meet, Udeki, YouTube, plataforma Miro, plataforma Wix o infografías Genially.
2. Textualización	<ol style="list-style-type: none"> 4. Video desde la plataforma de YouTube “¿Qué es el conflicto armado en Colombia en 3 minutos?” En donde los niños observaron y aprendieron de forma práctica el contexto social de desigualdad y política 5. Presentación de los videoclips para la inspiración y desarrollo del artículo que van a elaborar, con base a la comprensión lectora en dónde los niños hallaran ideas principales y secundarias. 6. El proceso de la elaboración de un artículo, ensayo, u opinión creativa, artística o social con el fin de anexarlo en una plataforma digital como por ejemplo Wix que es una especie de página web que se puede subir a la nube y compartir con amigos, familiares y profesores
3. Revisión	<ol style="list-style-type: none"> 7. Revisión de los artículos, ensayos, opiniones creativas de los estudiantes a través de las plataformas académicas, Udeki, Gmail. 8. Revisión del contenido, la calidad, expresión textual de los niños a través de lo que ellos hayan querido elegir para expresar los mensajes, en donde hayan las ideas principales y secundarias del texto “El silbato” del proyecto Armando memorias. 9. Evaluación del desarrollo de la escritura, redacción, normas ortográficas del escrito teniendo en cuenta el desarrollo del lenguaje en el textual.

Libro digital



Preferiblemente visualizar desde un PC, a través del siguiente código QR.

