

CREACIÓN LITERARIA A TRAVÉS DE INSTAGRAM
-NARRATIVAS TRANSMEDIA:
CONSTRUCCIÓN DE EXPERIENCIAS EN LENGUAJE-



ADRIANA DEL PILAR POTOSÍ REBOLLEDO
DIANA PATRICIA MORALES QUINAYAS

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

2022

CREACIÓN LITERARIA A TRAVÉS DE INSTAGRAM
-NARRATIVAS TRANSMEDIA:
CONSTRUCCIÓN DE EXPERIENCIAS EN LENGUAJE-



ADRIANA DEL PILAR POTOSÍ REBOLLEDO
DIANA PATRICIA MORALES QUINAYAS

TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR AL TÍTULO DE:
LICENCIADAS 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 los jurados del trabajo de grado “Creación literaria a través de Instagram-Narrativas Transmedia: Construcción de Experiencias en Lenguaje”, elaborado por Adriana del Pilar Potosí Rebolledo y Diana Patricia Morales Quinayas, una vez realizado el escrito final y aprobada la sustentación del mismo, autorizan a sus autoras para que realicen gestiones administrativas correspondientes a su título profesional.

Director: _____

Dr. Luis Arleyo Cerón Palacios

Jurado: _____

Jurado: _____

Popayán, ____ de _____ 2022

Agradecimientos

Estoy orgullosa y agradecida por mi esfuerzo, dedicación y responsabilidad durante todo mi proceso de formación. Logré vencer cada obstáculo siempre con una sonrisa y la mejor actitud, creyendo en mí y en mis capacidades.

A Dios gracias por guiarme, por caminar a mi lado y recordarme que siempre estará mi madre, mi padre y mi familia para apoyarme.

A mis amigos y futuros colegas; Diana Patricia y Juan Andrés, por permitirme disfrutar de cada momento a su lado y brindarme esta hermosa amistad. Especialmente, gracias Diana por tu dedicación, esfuerzo y responsabilidad para que juntas lográramos culminar con éxito este proyecto de grado. Amigos, ¡lo hicimos, lo hicimos muy bien!

A mi director Luis Arleyo Cerón Palacios, le agradezco por compartir sus conocimientos y guiarme a través de cada una de las etapas de este proyecto para alcanzar los resultados que buscaba.

Esta tesis se la dedico a mi madre María Cenedi, porque su sueño de ser maestra se forjó en mí. Te amo mamá.

Adriana del Pilar Potosí Rebolledo

En este recorrido por la vida, me he dado cuenta que hay muchas cosas por las que debo agradecer, y una de ellas, a mis padres porque son el motor, el cual hace que todo aquello que me propongo sea posible, porque son ellos quienes me enseñaron que puedo ser aún más grande que mis sueños. Gracias a mi hermano mayor por ser mi apoyo incondicional, por acompañarme en este camino, porque de alguna manera llenó ese vacío que había al no tener la cercanía de mis padres, nos teníamos el uno al otro y eso me dio confianza y fortaleza para obtener este logro tan importante.

Doy gracias a Dios por permitirme disfrutar de la compañía de mis padres y hermanos, y por supuesto de esta meta cumplida, que más que mía es de ellos, por bendecirme y darme la fuerza para superar cada obstáculo que superé en esta etapa, por dejar en mí una huella de lo valiosa que es la vida.

A mis amigos Adriana del Pilar y Juan Andrés, mil gracias, porque ustedes han sido las mejores personas que he conocido, gracias por brindarme su amistad y confianza, por llenar cada momento de risas y porque hoy podemos decir ¡No fue fácil, pero lo logramos!
A mi director Luis Arleyo Cerón Palacios, gracias por guiarme en este camino, por su compromiso, porque es gracias a sus conocimientos que hoy de su mano culminó este capítulo de mi vida profesional.

Finalmente, gracias infinitas a mi familia y en especial a mi madre por confiar y creer en mí, porque nunca dejaste de preocuparte y motivarme para alcanzar mis sueños. ¡Lo hicimos, lo hicimos muy bien!

Diana Patricia Morales Quinayas

Tabla de contenido

Introducción	9
Capítulo I	20
<i>Las NTIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje en la Escuela Tradicional</i>	20
1.1 <i>Exploración de las NTIC en el ámbito global y personal</i>	21
1.1.1 <i>Memorias: De inmigrantes a nativos digitales</i>	23
1.1.2 <i>Las NTIC en la educación: contextualización escolar</i>	25
1.2 <i>Instagram y las NTIC</i>	29
1.2.1 <i>Relatagram: interconexión entre la realidad digital y la escritura creativa</i>	29
1.2.2 <i>Creando escenarios a partir de avatares digitales</i>	30
Capítulo II	33
<i>La Educación Virtual en el ámbito Educativo Actual</i>	33
2.1. <i>La tecnología educativa y su proceso de inserción en la educación</i>	34
2.1.1. <i>Configuración didáctica: Instagram en el aula virtual</i>	36
2.1.2. <i>Experiencias pedagógicas en lenguaje en el aula virtual</i>	39
2.2 <i>Metodología e intervención en el proceso de creación literaria con las NTIC</i>	45
2.2.1. <i>Enfoques Metodológicos</i>	45
2.2.2. <i>Intervención teórica</i>	48
Capítulo III	52
<i>Proyecto educativo: creación literaria a través de Instagram</i>	52
3.1. <i>Relato pedagógico y resultados de experiencias</i>	53
3.1.1. <i>Llegada a la pedagogía con las TIC</i>	53
3.1.2. <i>Resultados: Categorías Emergentes</i>	56
3.2. <i>Propuestas de trabajo con las NTIC en el aula</i>	59
3.2.1. <i>Líneas Web Educativas</i>	59
• <i>Construyendo universos, saberes y realidades con las TIC</i>	59
3.2.2. <i>Sugerencias finales de trabajo con las NTIC</i>	64
Conclusiones	64
Referencias	66

Índice de Anexos

Anexo 1. Formato de entrevista para estudiantes.....	69
Anexo 2. Formato de entrevista para docentes.....	70
Anexo 3. Formato de entrevista para expertos	71
Anexo 4. Terrarios (Picrew).....	72
Anexo 5. El relato (Explicación).....	73
Anexo 6. Exposición de la teoría (Genial.ly)	76
Anexo 7. Proceso de escritura y correcciones	77
Anexo 8. Expansiones y productos finales.....	78

Índice de Ilustraciones

Ilustración 1. Interconectados (Euroinnova Formación,2020).....	20
Ilustración 2. Entrevistas en las dos Instituciones (Elaboración propia).....	26
Ilustración 3. Terrario grupal (Creador: @mogeyamamolx, 2019).....	31
Ilustración 4. El mundo fantasma (Creación de estudiante).....	31
Ilustración 5. El mundo digital (Gekonchik, s.f.).....	33
Ilustración 6. Narrativas transmedia (Elaboración propia).....	36
Ilustración 7. Relatos de aventuras y fantásticos (Creación en Genial.ly)	40
Ilustración 8. Actividad lúdica (Actividad en Nearpod)	41
Ilustración 9. Resultados de la actividad evaluativa (Nearpod)	41
Ilustración 10. Canon y fandom (Scolari, 2013)	42
Ilustración 11. La aniquilación de los ogros (Expansión versión comic).....	43
Ilustración 12. Creación de personajes (Diferentes formatos)	44
Ilustración 13. Dos abejas (Expansión- Creación de estudiante)	45
Ilustración 14. Hiperespacio (Noticias UAI, 2018).....	52

Introducción

“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”. Serres, (2013, p. 15-16).

El presente trabajo investigativo que lleva por nombre “Creación literaria a través de Instagram- Narrativas Transmedia: Construcción de Experiencias en Lenguaje”, elaborado por Adriana del Pilar Potosí Rebolledo y Diana Patricia Morales Quinayas 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 conocimiento¹. 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” como lo expresa Chartier (1999, p.3). 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 aún 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 como una herramienta ajena y compleja para superar sus prácticas tradicionales, y advierten la no inclusión de las herramientas NTIC, 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

¹ Unigarro (2004) cita a Ramón, 1999, p.50 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”.

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

la educación. Para Serres, (2013, p.3) “la nueva generación tendrá que reinventar todo: una manera de vivir juntos, instituciones, una manera de ser y de conocer...”

De acuerdo a lo anterior, existe la necesidad del cambio consciente, el uso creativo, pertinente y crítico, desde didácticas innovadoras. Al decir de Unigarro (2004, p.22) “La institución educativa 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”. 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 lectoescritor (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

³ (Lineamientos curriculares, lengua castellana 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).

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

Valga decir, que los antecedentes investigativos plantean la integración 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, híbrida 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 (NTIC), 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

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).

electrónico en la cultura académica, como transformación cultural del libro impreso en (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” (Serres, 2013, 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 es pertinente, el aporte 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, 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.

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, 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). 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. Enfatiza 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 suma a este eje teórico las políticas educativas con las TIC, como la UNESCO (2008), propone unos Estándares de competencia en TIC 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 su 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 INTEF⁵ (2017), Marco común de competencia digital docente, del Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y Formación del Profesorado (INTEF) de España, que asume la competencia digital docente como capacidades y uso de la tecnología con varios objetivos en contextos educativos. Se estructura en 5 áreas y 21 competencias estructuradas de manejo que se dividen en 6 niveles de conocimiento, manejo y práctica. Los niveles: A1, A2 (para nivel básico) B1, B2 (para nivel intermedio) C2, 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

⁵ Instituto nacional de tecnologías educativas y de formación del profesorado.

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 laberíntico 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.

De otro lado, 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. Nos dice 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);⁶ *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 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),

⁶ Como antecedente Henry 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).

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) y 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.

Es necesario enunciar que el concepto de experiencia según Benjamín, W (1986), enunciado por Di Pego, A. (2015), tiene variaciones: Uno, el desplazamiento de la experiencia del ámbito del sujeto individual para pensarla como una praxis plural y compartida. Dos, el desplazamiento de la experiencia del plano cognoscitivo para concebirla como un fenómeno social y político vinculado a la narración, como actividad colectiva y sentidos compartidos. Tres, el desplazamiento de la experiencia compartimentada y fragmentada por una experiencia ampliada que pueda asir destellos de lo inmediato, lo indeterminado, lo inarticulado. Es un concepto que se resignifica, para ser cierto tipo de sabiduría, más amplio que el conocimiento, es saber práctico y de relación con los otros; está ligada al viaje, a la aventura, a la vida, con una dimensión social e histórica, que aporta verdad, y ámbitos de significación o espíritu. Hablar de experiencias en lenguaje, implica pensar el lenguaje con sus asociaciones polisémicas, ya concebido por Saussure (1967) y Chomsky (1979), Según Escutia, M. (2013), para Chomsky el lenguaje es un sistema de signos y capacidad humana, innata y universal que nos permite expresar infinidad de ideas, informaciones, situaciones, experiencias, vivencias y emociones, sobre el cual la sociedad va marcando las pautas sobre las normas y usos comunes del lenguaje. En cambio, según Bigot, M. (2010), Saussure bien lo concibió como una ciencia que estudia la vida de los signos en el marco de la vida social, y que se despliega a través de dicotomías: lenguaje/lengua, lengua /habla, significante /significado, diacronía / sincronía, entre otras. Es decir, una construcción social que no para de evolucionar para inventar, organizar y desarrollar un sistema de signos que permite establecer la comunicación social que tiene relación con el medio, los avances, como sistema dinámico, cambiante y flexible.

Por otra parte, la metodología involucra: enfoques metodológicos y diseño con diversidad de técnicas e instrumentos. La investigación es de carácter cualitativo, involucra perspectivas socioculturales y sociocríticas que buscan transformar realidades educativas y humanas. Se asume 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 y Gómez, 1996 y Monje 2011).

Se trata de una convergencia de enfoques, educativo 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 autobiografía, la entrevista, encuesta, relato pedagógico.

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.

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 TIC, 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, aparte 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.

Capítulo I

Las NTIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje en la Escuela Tradicional



Ilustración 1. Interconectados (Euroinnova Formación, 2020).

La tecnología educativa se ha convertido en la pizarra de la actualidad, es un nuevo modelo, que permite la interacción en diversas plataformas, como una estrategia para fomentar la participación. Dichas herramientas han traído beneficios y responsabilidades a la hora de adaptarse al cambio, puesto que los alumnos ya no memorizan, sino que exploran, analizan e interpretan la información. Por eso, la necesidad de formar docentes con conocimientos en el uso de las tecnologías para que estas puedan ser integradas en sus clases. La era digital presupone un cambio de paradigma, en el que alumnos y docentes enfrentan retos educativos.

1.1 Exploración de las NTIC en el ámbito global y personal

Una mirada a través de autores como Chartier (1999 y 2004) determinan cómo el avance y la evolución tecnológica a nivel mundial representan durante las últimas décadas un papel fundamental en la sociedad y en las nuevas visiones del mundo. Uno de esos aportes es el compendio descomunal de la información (bibliotecas digitales). Tal como lo observa Chartier (2004), 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 del setenta, 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 comienza a hablar de las Tecnologías de la Información y la 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 años ochenta, 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 noventa, se genera Internet y la www.

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 tiempo que 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 tecnologizadas. Valga decir, 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 (1999), 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 que los nuevos soportes han desempeñado un papel revelador y han sido un poderoso acelerador de los cambios; para ella el 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.

Para Chartier (1999), 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; ante todo esto, 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 existe 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 a la escuela y sus participantes.

La eficacia de la actividad docente radica en las 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. Por lo

tanto, la integración de las NTIC en las instituciones de educación tanto básica como superior es necesaria. Debe existir la posibilidad para que los docentes tengan la libertad de usarlas, con el objeto de incorporar a la planeación y la didáctica, estrategias innovadoras, que vinculen al estudiante con el espacio de la escuela. Consideramos que la finalidad del uso de las NTIC, es apoyar el proceso de enseñanza aprendizaje, pues fortalecen el trabajo del docente y aportan a la dinámica escolar.

La llegada de las nuevas tecnologías, integró una cantidad de cambios en nuestra vida, inicialmente, la relación con el tiempo y el espacio, convirtiéndolo en un suceso distinto. La tecnología, cada vez más nos ha integrado a un mundo interconectado, lleno de conocimientos y técnicas, que contribuyen a la generación de modos nuevos de acceder al mundo. La transformación tecnológica posee no sólo información relacionada con nuestro contexto social y los cambios en el mundo, sino también, cómo se percibe esas vivencias durante nuestro desarrollo como individuos. Nuestra historia se forja con una ruptura de lo tradicional y la renovación, reestructuración y experiencias de un nuevo universo, en el que nuestra generación debió por sí sola acoplarse para innovar en muchos de los campos sociales y educativos que la tecnología trajo consigo.

1.1.1 Memorias: De inmigrantes a nativos digitales

Aunque no nacimos a la par con las NTIC, podríamos ser llamadas nativas digitales, pues sí coincide con la era de la transformación tecnológica. Trayendo a colación nuestras memorias, hemos notado que nuestro desarrollo y crecimiento nos mantuvo entre ser inmigrantes digitales o ser nativas digitales, ya que, como lo menciona (Prensky, 2010) nos vimos obligadas a adaptarnos a estos nuevos cambios, por la necesidad de estar al día con cada una de sus transformaciones, aunque mantenemos cierta conexión con el pasado. Los libros y las enciclopedias, eran nuestra fuente de conocimiento, leer y transcribir fue el método que más usamos durante nuestros primeros años de colegio. Años en los que cada vez más, la tecnología iba haciendo parte de nuestra vida. En nuestro hogar, el primer dispositivo que dio entrada a la red fue un celular. Tan pequeño y a la vez tan increíble, nos proporcionó la posibilidad de estar en comunicación mucho más fácil y rápido con nuestras familias lejanas. Luego fue el computador de escritorio y junto a él, la red de internet. *Encarta* fue la primera enciclopedia multimedia digital que se usó, además, una de las

aplicaciones que más utilizamos para realizar labores educativas. Era divertida y fácil de usar, accesible para quienes apenas estábamos en proceso de aprender a usar un computador de escritorio.

Por ello, como inmigrantes digitales, todas estas nuevas opciones que nos proporcionaba la World Wide Web, era un universo de posibilidades y de nuevo conocimiento, tuvimos que buscar, aprender y conocer cada una de sus herramientas. Durante su auge, la red de internet buscaba proporcionar un uso más puntual que, en sí, permite a los usuarios la oportunidad de estar en contacto mucho más rápido y eficaz. Entonces, emplear las redes sociales generó la aparición de nuevas aplicaciones de manejo masivo. Una de las primeras y la más conocida, fue Windows Live Messenger, una de las aplicaciones de mensajería instantánea, que posibilitó la comunicación en tiempo real con cualquier persona en el mundo. Esta aplicación a pesar de sólo permitir ciertas herramientas, se posicionó como una de las más usadas por los adolescentes, como uno de los medios de comunicación más eficaz. Después, más o menos en 2010, aparece Facebook. Esta red social les dio un giro a las aplicaciones de mensajería instantánea, permite crear perfiles, postear o publicar fotos, dando lugar a la creación de una comunidad con millones de usuarios.

El primer celular personal que usamos, tenía poca capacidad para almacenar todo lo que hoy es posible, aun así y a nuestra edad, todavía seguíamos utilizando el internet y las redes sociales como medio de comunicación, ocio, diversión y búsquedas de pequeñas tareas. Con el transcurrir del tiempo, evolucionó la marca, la forma y el tamaño de los dispositivos móviles fue variando, y con ello la posibilidad de incluir nuevas aplicaciones que desde entonces tomaron un sentido diferente con el pasar de los años. En el 2014, el computador de mesa, se convirtió en un pequeño portátil y los dispositivos móviles mejoraron notoriamente. Desde ese tiempo, estos dos dispositivos se han convertido en las herramientas más importantes en nuestra vida académica, puesto que estas trajeron consigo cambios de mentalidad y todos aquellos usos que en algún momento le dimos a estos dispositivos.

Nuestra visión cambió, hemos observado desde otras perspectivas las mutaciones positivas y negativas de las NTIC. Con el pasar del tiempo, son muchas las personas que hacen uso de estas, ya sea con fines educativos, o de interacción con sus emprendimientos. Es evidente que el internet y las redes sociales, han logrado un cambio en todos los ámbitos de la vida, que han generado muchos pros y contras dentro de su incorporación en cada ámbito social. Por ello, como futuras docentes buscamos la forma de que todas aquellas innovaciones que de hoy en adelante surjan,

sean implementadas en las instituciones, sin generar brechas educativas, sino permitiendo una conexión entre los docentes, los alumnos y el conocimiento.

1.1.2. Las NTIC en la educación: contextualización escolar

El impacto y la evolución tecnológica en la educación ha creado una brecha en el proceso de enseñanza y aprendizaje en algunos docentes e instituciones de la ciudad, desaprovechando las habilidades y actitudes tanto del estudiante como del profesor en el uso de recursos educativos y herramientas NTIC. La transición y el abordaje de estas, da un giro a la educación tradicional y proporciona a los docentes la posibilidad de innovar en los métodos pedagógicos.

Con el objetivo de conocer el proceso de integración de las NTIC en el ámbito educativo de la ciudad de Popayán, se realiza la respectiva etnografía en dos instituciones del municipio, las cuales nombraremos como A y B, en las que se efectuó dos encuestas, que tuvieron como finalidad conocer la implementación de dichas herramientas en las diferentes disciplinas, y de forma puntual en el área de lenguaje, aplicadas a estudiantes y docentes del área de Español e Informática. Al tener información que coincidía entre las dos instituciones, planteamos el análisis de forma global. Tan pronto como las NTIC, se posicionaron como una de las herramientas importantes dentro del ámbito educativo, los docentes de las dos instituciones encuestadas declararon que sus métodos de enseñanza comenzaron a evolucionar debido a todos aquellos cambios ocasionados por todo este nuevo universo tecnológico.

A partir de entonces, el aporte que hicieron las entidades gubernamentales en pro de fortalecer e implementar las NTIC en las instituciones permitió capacitar a los docentes en el manejo adecuado de las herramientas y plataformas que la www les proporciona para innovar en su quehacer. Esta formación, les dio acceso a todas las actualizaciones correspondientes al uso de las NTIC en el aula y por consiguiente a estar mucho más cerca de la nueva generación de estudiantes que se crearon junto a esta nueva era tecnológica. Estas entidades del Estado otorgaron a las instituciones educativas, aparatos tecnológicos y junto a ellos un punto “Vive Digital” que suponían serían equipos sofisticados, herramientas y programas actualizados que les facilitan la conexión a internet. No obstante, se evidenció la falta de capacidad de estas herramientas para suplir las necesidades de toda la comunidad educativa. Los pocos recursos tecnológicos a los que

accedieron, no eran de calidad, lo que les ha dificultado incluirlos en su trabajo escolar diario, entonces, optaron por apropiarse al estudiante en el uso responsable de estas herramientas fuera de la institución, es decir, desde casa. En el caso de los docentes del área de Español manifiestan que programan con anticipación el trabajo con los pocos dispositivos tecnológicos como *video beam* o los televisores.

Por otro lado, se encuestó a los estudiantes de dichas instituciones con el fin de evidenciar y visualizar desde la perspectiva del alumnado, cual es la utilidad y el manejo que se le está dando a las NTIC, y se halló lo siguiente:

1. ¿Se necesita guía y orientación docente para el uso significativo de las NTIC? El 54,2% de la institución A considera que, SI y el 45,8% de la institución B considera que NO.
2. ¿Ha utilizado las NTIC en las clases de las diversas disciplinas? El 45,8% de la institución A responde que SI, y el 54,2% de la institución B responde que NO.
3. ¿Han utilizado las NTIC en el área de español y Literatura? El 25% de la institución A responder que, SI y el 75% de la institución B responde que NO.
4. ¿Cree que las NTIC potencian al docente en su labor formativa? el 95,8% de la institución A responden que SI y el 4,2% de la institución B responden que NO.

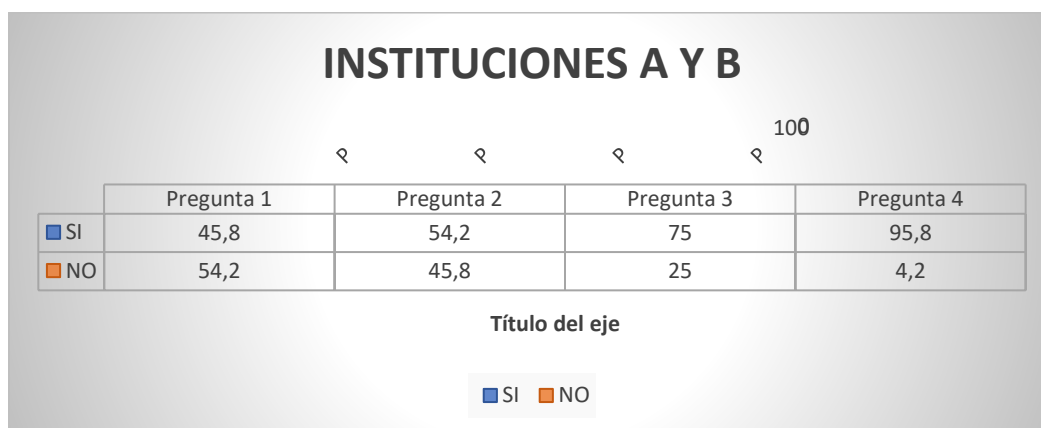


Ilustración 2. Entrevistas en las dos Instituciones (Elaboración propia).

Para la muestra, seleccionamos las preguntas más relevantes, las cuales nos proporcionaron las respuestas necesarias para encaminar la búsqueda de una propuesta que permita la interacción positiva de las aplicaciones de la *www* en el ámbito educativo. El resultado arrojado por la

encuesta, evidencia que para los estudiantes es importante recibir orientación de calidad en el uso de NTIC en su proceso de formación por parte de los docentes. Para ellos, es de suma importancia emplearlas en las distintas áreas educativas, ya que permiten la dinamización de las clases y permite retroalimentarse de los conocimientos tanto de sus compañeros como de su docente, sin embargo, son conscientes que la falta de dispositivos tecnológicos en la institución no les permite hacer uso de los mismos.

Es por ello que, constantemente las instituciones educativas, exigen al gobierno equipos tecnológicos de calidad que esta generación requiere para su formación académica. Por ejemplo, hoy en día la formación académica virtual se hace más necesaria debido a la facilidad para acceder a instituciones de otros países, disminuyendo considerablemente los costos económicos. Para complementar nuestra búsqueda, encuestamos a expertos en el uso de las NTIC. Sus experiencias en campo nos permitieron conocer el enfoque que dan a estas herramientas en el proceso de enseñanza. Aclaración: Las respuestas se elaboran de forma global dado a que su contestación fue similar.

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

Respuesta de expertos: *Como todos sabemos hoy en día todo se mueve a través de esta interacción, no podemos pensar en estar desconectados de las herramientas tecnológicas, ya que si no fuera por esto no podríamos tener encuentros como lo estamos haciendo en estos tiempos de pandemia, pues las tecnologías facilitan muchos elementos como el acceso a la educación y está implícito el hecho de poder atender las necesidades de las comunidades en general, así pues las tecnologías son un elemento importante que aporta a la existencia misma, claramente sabiendo cómo, cuándo y dónde emplearlas y lo más importante es que estas han logrado llegar hasta lo más recóndito de nuestro país beneficiando comunidades que en tiempos pasados se encontraban al margen de estas.*

Entrevistador: *¿Usted qué herramientas, aplicaciones y estrategias tecnológicas recomienda para el trabajo educativo en general o específico de un área?*

Respuesta de expertos: *Existen muchas herramientas útiles si se requieren para el área de español, la aplicación Mudolf puede ser empleada sin conexión a internet en la cual*

realizan foros, encuestas y cuestionarios, donde los estudiantes logran hacer parte de la clase a través de la escritura virtual. Como bien sabemos tanto en los estudiantes de primaria, como en los de secundaria hay un déficit enorme en la redacción, por ello utilizar estas herramientas, con el fin de que escriban, colaboren entre ellos. Esta aplicación permite al docente adquirir el rol de motivador y no de castigador, es decir que otorgan puntos por participación al ser los primeros en terminar un ejercicio. Estas son lúdicas que sirven como estrategias que motivan la educación.

Entrevistador: *¿Usted ha recibido alguna ayuda financiera o de formación del uso de las TIC por parte del gobierno o de la institución en la que se encuentra?*

Respuesta de expertos: *Directamente no, pero para las instituciones si han llegado dotaciones por medio de programas de la gobernación como: City Know, que los ha dotado de tecnologías las cuales aportan al trabajo con estudiantes con problemas de discapacidad, así mismo han adquirido dotaciones de los computadores para educar. Por otro lado, hemos tenido que afrontar distintos retos dado que en pandemia todo cambió entorno a la enseñanza y en el aprendizaje, a consecuencia de ello, tuvimos que aprender de forma rápida y forzada a utilizar estas herramientas tecnológicas, fue complejo para aquellos docentes que no estaban completamente inmersos en la utilización de estas herramientas para su labor docente, el cambio de la presencialidad a la virtualidad generó un sentimiento de extrañez al contacto físico, para nosotros es difícil compartir nuestras clases a través de una pantalla y no tener la capacidad de lograr ver y compartir de forma más cálida con nuestros estudiantes.*

Entrevistador: *¿Qué proyectos regionales, nacionales o internacionales conoce usted que asuman la relación tecnología y educación?*

Respuesta de expertos: *En varios municipios del departamento del Cauca se dieron a conocer proyectos como City Know el cual se implementó en varias instituciones. Parche TIC fue un proyecto de la gobernación que se llevó a cabo en todos los municipios del Cauca, este proyecto manejaba drones, impresora 3D. Además de los computadores para educar y las tabletas que el gobierno entregó las instituciones con la finalidad de que se incluyeran las NTIC dentro del ámbito educativo.*

Entrevistador: *¿Qué opinión le merece el uso de las TIC por parte de los docentes y estudiantes en nuestros contextos regionales y nacionales?*

Respuesta de expertos: *Consideran que es importante que tanto estudiantes como docentes vinculen las tecnologías y la educación, ya que estas son herramientas que no se pueden descartar hoy en día debido a que ya es una realidad su uso en la educación y en nuestra vida social. No podemos prescindir de hacer uso por ejemplo del celular, tv o internet, solo depende de nuestra forma de emplearlas, somos nosotros quienes lo convertimos en una buena o mala realidad. Como estudiantes o docentes debemos contribuir a esa construcción de esta nueva realidad, por ello debemos pensar en dejar un buen mundo para las nuevas generaciones. Para ello es importante que los docentes integren las TIC de manera correcta en todos los procesos formativos, recordemos que, si no fuera por las ayudas tecnológicas, el mundo entero hubiera quedado paralizado, ya que sin internet estaríamos en total aislamiento y fueron precisamente las tecnologías que nos permitieron mantener un contacto en cualquier contexto. Como podemos observar, dichas entrevistas aportan distintas maneras con las cuales podemos interactuar en el entorno educativo, gracias a ellas, hemos logrado sobrellevar la situación actual, sin dejar a un lado nuestros proyectos, estas herramientas no sólo son espacio de ocio, a través de ellas el proceso y la transformación de la enseñanza se ha convertido en uno de los temas con más auge.*

1.2. Instagram y las NTIC

1.2.1. Relatagram: interconexión entre la realidad digital y la escritura creativa

Una de las transformaciones más visibles que se presentó con la llegada de las NTIC es la opción de encontrar toda clase de información en la red. La enseñanza pasó de ser unidireccional a bidireccional y cooperativa, en la que los estudiantes se convierten en guías y el docente se transforma en orientador y compañero. El reto del docente es transmitir y transformar positivamente la información que posee la red. Serres (2013) en su libro “Pulgarcita” reflexiona sobre el rol del adulto y el docente en esta nueva transformación tecnológica, y su habilidad para adaptarse y crear vínculos con los nuevos estudiantes quienes ya están adaptados a esta nueva

época de cambios, propone que se debe replantear y transformar la educación tradicional por una educación más moderna y paralela a esta nueva generación. La búsqueda del buen manejo de las NTIC dentro de la educación, es un proceso que los docentes abordan como pilar importante, de allí que las experiencias pedagógicas con las narrativas transmedia, se planteó a través del uso de la aplicación Instagram como eje principal. Estos procesos pedagógicos se realizaron de forma virtual, sincrónica y asincrónica haciendo uso de la aplicación Google Meet; mediante un taller al que se denominó RELATAGRAM y a través de tres fases: Fase de exploración diagnóstica, Fase de intervención-aplicación, Fase de evaluación-valoración.

Como lo expresa Chartier (2004) en *La revolución del texto electrónico*, ya no se habla de una lectura textual, sino también de una lectura simbólica a través de imágenes y todo tipo de formatos que existen en la web. Es así que en la primera fase (Exploración y diagnóstico) se realiza una Introspección a la creación literaria, en la que se hace lectura textual y simbólica, utilizando como recurso ilustraciones creadas por los estudiantes y de la cual se desligó una serie de historias escritas y diseñadas por ellos mismo, con el fin de reflexionar frente al tema ¿Qué es el relato? desde los conocimientos previos de los estudiantes.

Esta aproximación, nos permite explorar conceptos y saberes que poseen los estudiantes frente al tema de la escritura de textos cortos y extensos, permitiéndoles conocer a través de la ludificación, la estructura de los relatos y la posibilidad de comenzar a construir sus propios escritos. Se realiza una breve explicación del uso y las herramientas de Instagram, se crean los perfiles de los estudiantes y se presenta el perfil principal en el que se trabajó. (Ver anexo, código QR, cuenta de Instagram)

1.2.2. Creando escenarios a partir de avatares digitales

Como primera experiencia transmedia, se expande la definición de relato a la aplicación Picrew, y a través de sus herramientas de creación de avatares predeterminadas, se elabora un escenario por parte de los estudiantes. Dentro de esta aplicación, existen muchos avatares creados por ilustradores de muchas partes del mundo, cada avatar es diferente y posee su propio estilo, lo que les permite a los estudiantes elegir el diseño que más les guste. Para nuestra primera experiencia elegimos el avatar para crear terrarios, el cual nos da la posibilidad de agregar

diferentes personajes y objetos dentro de sí. Se elaboró un terrario colectivo con la participación de cada estudiante y al mismo tiempo creamos un relato grupal integrando cada uno de los personajes y recursos dentro del mismo. La actividad se concluyó de forma positiva, a pesar de que se les dificultó un poco producir en ese instante un relato sin contar con un espacio para crear ideas y relacionar cuidadosamente cada uno de los objetos que hacían parte del terrario.



Ilustración 3. Terrario grupal (Creador: @mogeyamamolx, 2019)

Como actividad asincrónica, los estudiantes realizaron sus propios terrarios individuales, permitiéndoles la libertad de escoger sus personajes y cada objeto que haría parte de su escenario, simultáneamente elaboraron un relato libre desde los conocimientos previos que tenían frente a su definición de relato, estas creaciones se publicaron a través de sus perfiles de Instagram haciendo uso de la herramienta “mención” para etiquetar a la cuenta principal, es decir, a la cuenta que manejamos las docentes.



Ilustración 4. El mundo fantasma (Creación de estudiante)

En esta exploración, se analizaron diferentes procesos de escritura: contexto, coherencia, cohesión, ortografía y principalmente la estructura de los relatos, permitiéndonos en la intervención asumir la escritura por procesos, como plantea Cassany (1990):

(...) para escribir satisfactoriamente no es suficiente con tener buenos conocimientos de gramática o con dominar el uso de la lengua, sino que también es necesario dominar el proceso de composición de textos: saber generar ideas, hacer esquemas, revisar un borrador, corregir, reformular un texto, etc. (p.71).

En este sentido abarcáramos cada parte de los relatos de forma individual para finalizar con un producto elaborado y completo. Es importante mencionar que, en esta intervención, logramos identificar lo familiarizados que se sintieron los estudiantes al interactuar en esta plataforma “Picrew”, pues los avatares eran algo que hacía parte de su cotidianidad, debido a esto fue muy evidente su gusto al explorar las capas de papel de cada avatar, las cuales podían utilizar para darle su toque de creatividad, ya que tenían la libertad de elegir qué elementos añadir a su creación.

Capítulo II

La Educación Virtual en el ámbito Educativo Actual

“Innovación y transformación de la educación, los educadores y Educandos desde las TIC”.

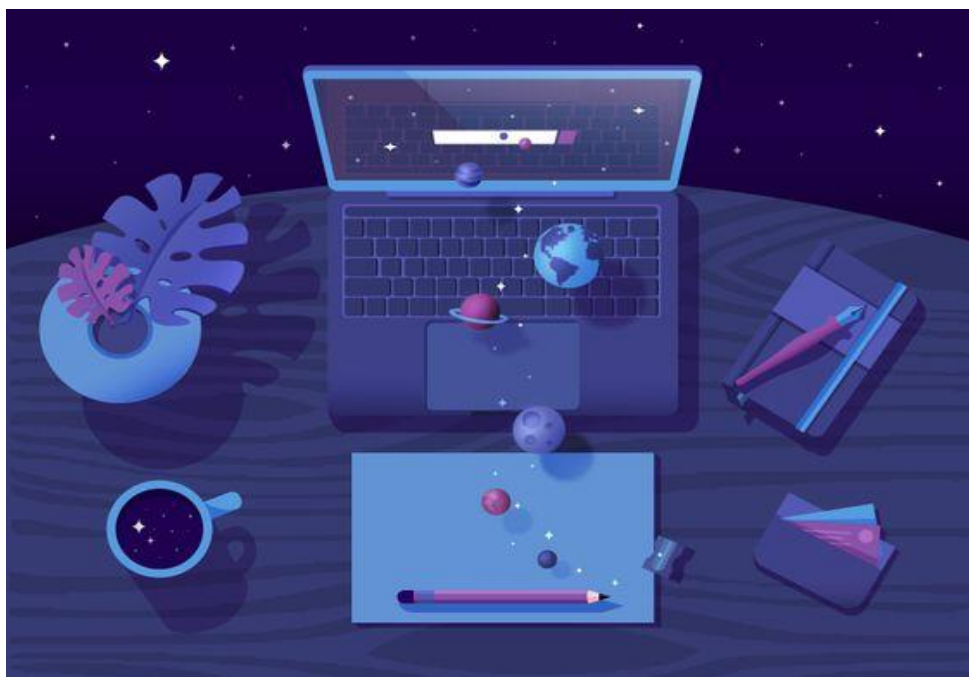


Ilustración 5. El mundo digital (Gekonchik, s.f.)

Una nueva generación de estudiantes interconectados entre sí por medio de las redes sociales y la web, pide a gritos la transformación e innovación de la enseñanza en el ámbito escolar. Para ellos, los cambios que trae la tecnología día con día les permite mantenerse en una constante evolución y así mismo avanzar continuamente en la búsqueda de conocimiento, por ello, es necesario que la educación y la enseñanza vaya paralelamente con este nuevo paradigma tecnológico.

2.1. La tecnología educativa y su proceso de inserción en la educación

A lo largo de los años, la educación se ha ido reinventando, es por ello que en la actualidad no debe estar al margen de toda aquella actualización tecnológica que permite mejorar la calidad educativa. Las NTIC, se han posicionado como una herramienta que ayuda a enriquecer, transformar y complementar la formación cognitiva del ser humano, favoreciendo y posibilitando la construcción de una base educativa más significativa y atractiva en el proceso de enseñanza y aprendizaje del educando. En el 2019, el mundo atravesó por una de las situaciones más complejas e inesperadas, la pandemia provocada por el COVID 19. Este problema de salud mundial, produjo que muchos de los ámbitos sociales hicieran uso de las herramientas tecnológicas para continuar su funcionamiento, y la educación fue uno de los sectores más afectados ante esta situación, ya que el proceso de integración de estas, tuvo que acelerarse y replantearse. Esta situación, implicó verdaderos retos, pero fue gracias a ello, que docentes, padres de familia y alumnos lograron observar la importancia de la integración de las herramientas tecnológicas, puesto que les permitió crear entornos de comunicación sin limitaciones de espacio y tiempo, proporcionándoles mantener su conexión tanto con su proceso educativo, como en su ámbito social.

Este proceso de cambio que surgió en el mundo, trajo consigo situaciones positivas y negativas, pues se comienzan a evidenciar muchas falencias sociales y económicas por parte del entorno familiar de los estudiantes. Un porcentaje alto de estudiantes no contaba con los recursos tecnológicos necesarios que les permitiera una óptima calidad educativa durante la pandemia, por eso, los docentes tuvieron que idear otras formas de conexión e interacción con cada alumno. Este cambio de paradigma produjo que los docentes y profesionales educativos, buscaran y ejecutaran nuevos métodos de enseñanza y aprendizaje a través de la virtualidad.

Esta nueva aula virtual, se hizo presente durante casi año y medio, por lo que fue importante que no solo los docentes adquirieran nuevos conocimientos en este proceso, sino también los padres de familia quienes se vieron envueltos en esta nueva era tecnológica educativa. El manejo de los educandos a través de la virtualidad ha sido uno de los retos más difíciles para los docentes, ya que debido a la imposibilidad de contar con su atención y presencia en las clases de forma positiva y continua en muchos casos se dificulta la interacción, no solo por las probabilidad de perder su atención dentro del mismo internet y dentro del mismo dispositivo electrónico, sino también por su entorno, estar en casa, en su zona de confort los hace más propensos a perder el

interés por la clase, además la falta de contacto físico entre el docente y el estudiante no le permite mantener una conexión más humana entre ambos. Para lograr que los estudiantes en su proceso de formación virtual mantengan una actitud activa durante las clases, se necesita implementar nuevas formas de impartir y adquirir conocimientos, ya que como lo menciona Unigarro (2004) el rol del maestro debe cambiar:

(...) de ser dueño del saber, y su consecuente guardián y transmisor, pasa a ser aquel que propone, que reta, que abre espacios para que los estudiantes, por sí mismos construyan ese saber apoyándose en diversos medios y múltiples fuentes de información". (p.25).

Es aquí que la ludificación juega un papel importante en el proceso educativo, con el fin de mantener a los estudiantes activos, por lo que es indispensable realizar preguntas y actividades por medio de plataformas virtuales para debatir sobre los temas que se presentan en clase y así, captar su atención, motivándolos a la participación. El docente se convierte en facilitador de aprendizajes a través del diseño de medios, materiales y recursos que se adapten a las necesidades de los estudiantes, teniendo en cuenta que existen mil formas de realizar actividades en la web. La finalidad de este proyecto es fortalecer la escritura creativa y abordarla desde un enfoque basado en el proceso:

Este enfoque integra la didáctica de la expresión escrita que se entreteje con la psicología cognitiva, técnicas de creatividad y la heurística, buscando enseñar no sólo como deber ser la final de un escrito, sino mostrar y aprender todos los pasos intermedios y las estrategias que se deben utilizar durante el proceso de creación y redacción. Este enfoque pretende enseñar al alumno a pensar, hacer esquemas, ordenar ideas, pulir la estructura de la frase, a revisar el escrito etc. (Cassany, 1990).

Como se ha expuesto anteriormente, la tecnología se ha posicionado como uno de los pilares importantes de comunicación dentro de la vida cotidiana, lo que ha hecho que existan y se creen constantemente aplicaciones de diferente tipo, las cuales permiten a los usuarios estar conectados entre sí. Cada una de estas nuevas aplicaciones está diseñada para ofrecer diferentes tipos de formatos, cada una empleada con un propósito distinto. En consecuencia, a ello,

son los mismos usuarios quienes se apoderan de estas nuevas aplicaciones y en muchos casos las transforman con la finalidad de ser usadas para generar un cambio en la vida social. Como resultado de este proyecto pedagógico en el aula, se desliga una configuración didáctica como eje importante de la propuesta.



Ilustración 6. Narrativas transmedia (Elaboración propia)

2.1.1. Configuración didáctica: Instagram en el aula virtual

Las NTIC y su integración en el ámbito educativo han transformado la educación tradicional, creando nuevos ambientes virtuales de aprendizaje, por ende, se hace necesario estructurar una configuración didáctica a partir de su interacción y formación en el aula; éstas han desarrollado e incorporado nuevas formas de interacción, a través de la educación virtual, como resultado se han incorporado dos términos importantes dentro de este nuevo paradigma: la comunicación sincrónica y asincrónica. La comunicación sincrónica permite la comunicación en tiempo real a través de la mensajería instantánea, chats, videoconferencias etc. Así mismo, la comunicación asincrónica no permite la comunicación a tiempo real, pero se emplea como medio

de interacción y búsqueda a través de blogs, foros, correo electrónico, búsquedas web etc. Estas dos herramientas interactúan entre sí, para dar la posibilidad de mantener un contacto continuo dentro y fuera del aula virtual.

Nuestro modelo didáctico se enfoca principalmente en el uso de las NTIC en el aula, tomando como base las narrativas transmedia, con la finalidad de construir experiencias en lenguaje a través de estrategias didácticas de enseñanza y aprendizaje. Estas estrategias didácticas se centran en la creación literaria textual y digital, y en el aprendizaje colaborativo y cooperativo. El aprendizaje colaborativo le permite al estudiante desarrollar habilidades personales y sociales, construyendo conocimientos a través de la colaboración grupal, teniendo como objetivo fijar al estudiante la responsabilidad del aprendizaje tanto de sus compañeros como de sí mismo.

Por su parte, el aprendizaje cooperativo busca desarrollar habilidades socio-afectivas en los estudiantes, las tareas o los temas serán divididos entre los integrantes del grupo, con el fin, de que el trabajo se realice de manera grupal y así obtener resultados satisfactorios en común, por lo tanto, este aprendizaje es estructurado y guiado por el docente. La creación literaria textual y digital se configura como estrategia didáctica a partir del auge de las redes sociales como método de comunicación más usado por los alumnos, por ello dentro de nuestra configuración didáctica planteamos la red social INSTAGRAM como uno de los pilares importantes para la integración de las NTIC.

Se trabajó con estudiantes escolarizados de dos colegios de la ciudad de Popayán, con el fin de desarrollar en ellos diferentes competencias a través del uso de las NTIC. Competencias que desde el ámbito educativo son “asumidas a manera de instrumentos de gran utilidad que permite la movilización de actitudes, conocimientos y procesos; por medio de los cuales los docentes adquieren habilidades para facilitar la transferencia de conocimientos y generar innovación” (Marzal y Cruz, 2018, p.4). Entre estas tenemos las siguientes competencias: la comunicativa, la digital y la tecnológica.

La competencia comunicativa es un conjunto de procesos de diversos tipos entre ellos: lingüísticos, sociolingüísticos, discursivos etc. que ya sea, el oyente, el hablante, el escritor o el lector deben poner en juego para producir o comprender los discursos adecuados a la situación o contexto que se da en la comunicación. Recordemos que, la competencia digital es una habilidad para hacer uso de la tecnología digital, es decir, las herramientas de comunicación, la web o las redes sociales para acceder, gestionar, integrar, evaluar, crear y comunicar información ética y

legal, a fin de aportar información a una sociedad de conocimiento. Así mismo, se complementan con la competencia tecnológica, que abarca un sistema finito de disposiciones cognitivas que nos permiten efectuar variedad de acciones para desempeñarnos con éxito en un ambiente mediado por artefactos y herramientas culturales.

En concordancia con lo anterior, trabajamos el enfoque pragmático desde los actos de habla y su clasificación según Austin (1971) locutivo, ilocutivo, perlocutivo. El acto locutivo es el que se realiza con solo decir algo, emitir con entonación o acentuación con sentido y referencia. El acto ilocutivo es el que se realiza al decir algo, en si el acto que llevamos a cabo al decir algo: prometer, afirmar etc. Y el acto perlocutivo es el que se realiza por decir algo, el acto que se lleva a cabo al decir algo: ofender, integrar:

El acto de habla es una de las nociones esenciales de la pragmática lingüística y es la unidad más pequeña que realiza, por medio de la lengua, una acción (una orden, un pedido, aserción, promesa) destinada a modificar la situación de los interlocutores. El oyente sólo puede interpretarla si reconoce el carácter intencional del acto del enunciador. (Moya, 2009, p.231).

Este enfoque nos permitió asumir los actos de habla desde la realidad y la transformación en la comunicación, no solo escrita sino también en el habla. La llegada de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación como ya se ha planteado, han transformado e innovado la comunicación no sólo oral sino escrita, por esta razón, es importante indagar a través de este proceso esos cambios que esta nueva generación ha integrado en su comunicación, y cómo mediante de los actos de habla son capaces de adaptarse al cambio constante en la comunicación actual. Este modelo didáctico, se enfocó en trabajar Instagram como la aplicación que le permite al estudiante hacer uso de muchas de sus herramientas para la creación y soporte de su texto digital; desde la posibilidad de ambientar con imágenes, videos y música su publicación, abordando dentro de sus escritos todas las competencias que poseen como lectores y escritores de este nuevo siglo, apoyándose de todos los conocimientos que han obtenido con la llegada y la integración de la tecnología a su contexto social, escolar, familiar y cultural.

Se planteó este proyecto a través de experiencias pedagógicas en lenguaje, con la finalidad de contribuir al desarrollo e innovación de la educación de la mano de las NTIC. Es evidente que

los cambios ocurridos constantemente en el mundo en todos sus ámbitos, han hecho que nos replanteemos no solo en la educación sino en la vida misma, nadie estaba listo para este salto tan brusco que nos trajo la pandemia, pasar de la presencialidad directamente a una enseñanza virtual fue difícil tanto para nosotros como docentes, como para los estudiantes. El proyecto integra estos dos pilares importantes en este nuevo proceso educativo, que se desarrolló durante las prácticas pedagógicas realizadas por las docentes, en las que se demostró que debido a la llegada de la tecnología y todas sus herramientas, los estudiantes presentaban falencias en la elaboración de textos escritos, en su estructura, organización, ortografía, coherencia, cohesión y contexto, pues es indudable que con el uso constante de las redes sociales y el mundo tecnológico se han visibilizado muchos cambios en la escritura, se dejó de lado la escritura manual y se hizo más usada la escritura digital.

2.1.2. Experiencias pedagógicas en lenguaje en el aula virtual

La experiencia pedagógica en lenguaje con las NTIC, se asumió mediante un proceso de retroalimentación y reforzamiento, el cual es importante dentro del desarrollo participativo y activo entre docentes y estudiantes. Inicialmente se dialoga con los estudiantes frente a la actividad de escritura asignada en la primera experiencia pedagógica y el propósito del taller. Estas experiencias se desarrollaron a través de los ejes guías, los cuales permiten el desarrollo de la escritura y organización de una experiencia transmedia (Ardini y Caminos, 2018).

- *Ludificación de la teoría*

Se da inicio al taller a través del aula virtual, mediante el aprendizaje sincrónico y permitiendo exponer la teoría base, el relato y dos de sus clases: el relato fantástico y el relato de aventuras, el teórico utilizado es el libro por Kohan (1999) denominado *Cómo escribir relatos*. La presentación se hace a través de la aplicación Genial.ly la cual, nos permitió presentar la teoría de manera creativa y didáctica con el apoyo de imágenes, la descripción de que es un relato, su estructura y sus tipos. Junto a ella, se usó Pinterest, aplicación que permite buscar diferentes imágenes en alta calidad, esta nos facilitó presentar diferentes personajes de la literatura

característicos en los relatos de aventuras y fantásticos como apoyo para generar una idea más clara de la estructura de los personajes y su rol dentro de la historia.



Ilustración 7. Relatos de aventuras y fantásticos (Creación en Genial.ly)

Como actividad lúdica y experiencia transmedia, presentamos con ayuda de Nearpod, dos actividades para revisar o evaluar los conocimientos teóricos acerca de los relatos, con el fin de visibilizar si fueron comprendidos y acogidos de manera positiva. La primera actividad consistía en responder una serie de preguntas con respuesta múltiple, al responder correctamente el avatar escogido avanzaba en una carrera para llegar a la cima de una montaña, la actividad permitió a los estudiantes estar activos y atentos. Como segunda actividad, empleando la misma aplicación, se crea un espacio de dibujo, en el que con una lectura previa de las características de dos seres imaginarios “El Catoblepas y el Asno de tres patas” del libro de “los Seres Imaginarios” por Borges y Guerrero (1957), los estudiantes deben realizar en un tiempo determinado la ilustración de dicha descripción y las características de estos seres, lo cual hace que los estudiantes se diviertan dibujando y tratando de recordar cada una de ellos.

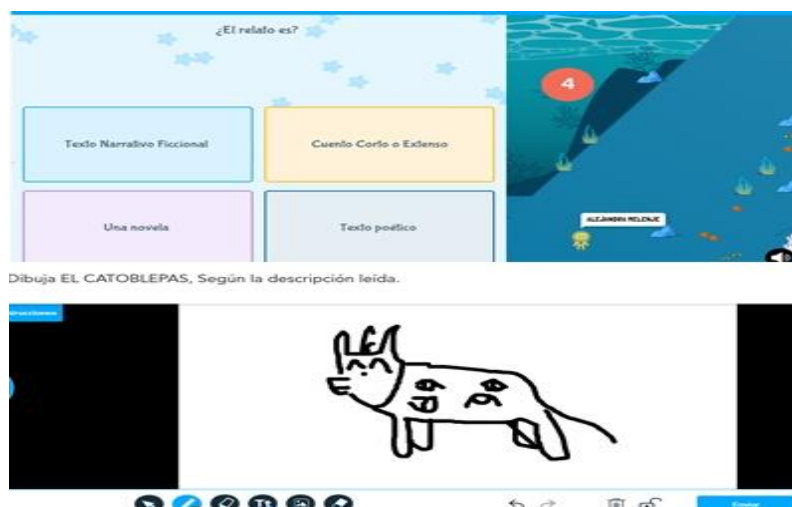


Ilustración 8. Actividad lúdica (Actividad en Nearpod)

Antes de dar inicio a la actividad, se presentaron dificultades frente a la conexión y el ingreso a la plataforma, por lo cual, a partir de la estrategia que planteamos en la configuración didáctica, buscaron una solución a estas dificultades ayudando mediante explicaciones guiadas la forma de ingresar, y así se visibilizó el aprendizaje colaborativo por parte de ellos. En esta actividad lúdica la evaluación de los saberes se realizó a través de la misma aplicación, que nos arrojó resultados para identificar las respuestas correctas e incorrectas y así saber cuál tema no estaba totalmente claro, para reforzarlo en el proceso del taller.

RESUMEN		Dibuja Time to Climb	
Detalles del desempeño de estudiantes			Estudiantes: # 7
*Nota: Tiempo para Escalar, Arrastrar y Soltar y Manipulativos Matemáticos no se incluyen en la siguiente sección.			
Nombre	Otro	Actividades	Participación
1. Alejandro IP: 204.199.108.182		Dibuja 50%	50%
2. Alejandro IP: 204.199.108.182		0%	0%
3. Juan IP: 190.156.8.81		0%	0%
4. Maicol Stiven Muñoz IP: 181.83.51.150	Maik	100%	100%
5. Maicol Stiven Muñoz IP: 181.83.51.150	Maik	0%	0%
6. Mariana Salazar IP: 100.90.100.52	Tae <3	100%	100%
7. Santiago IP: 188.149.145.234	Arcos	100%	100%

Ilustración 9. Resultados de la actividad evaluativa (Nearpod)

Luego de la actividad lúdica, se retoma la teoría y se presentan dos conceptos nuevos, importantes dentro de nuestro taller, Canon y Fandom de Scolari (2013). Estos conceptos son esenciales en el proceso de escritura creativa, ya que se parte de cada uno para crear lo que sería la extensión del texto original en este caso el Canon, y el Fandom se presentaría con las extensiones o historias procedentes de ese texto original creadas por los estudiantes. Como ejemplo explicativo de estos dos textos, se muestra la extensión realizada del libro la Divina Comedia de Dante Alighieri (Canon) al video juego Dante's Inferno (Fandom) desarrollado por Visceral Games y publicado por Electronic Arts.



Ilustración 10. Canon y fandom (Scolari, 2013)

El ejemplo tuvo una buena acogida, y con ello sugieren muchos más ejemplos por parte de los estudiantes: Los manga y el anime, los cómics y las películas etc. Incluyendo los Fanfic que se desarrollan de diferentes personajes, entre ellos actores, cantantes etc. Para exponer este ejemplo, se utilizó la plataforma YouTube, con el fin de presentar videos cortos en los cuales presentamos reseñas del libro la Divina Comedia y también videos donde reseñaran el Juego Dante's Inferno, y así dimos termino a esta primera experiencia, cabe resaltar que la clase sincrónica tuvo una duración de 1 a 2 horas dependiendo el resultado y el avance que cada actividad proporcionara.

- *Creación y expansión de nuevos mundos digitales*

Con la explicación de estos términos se realizó la presentación de nuestro relato a trabajar “La aniquilación de los Ogros” de la *Antología cuentos breves y extraordinarios* de Borges y Guerrero (1957), que en este caso es nuestro Canon. Como lo plantea Ardini y Caminos (2018) en los ejes guías para las experiencias transmedia, se trabajó el eje narrativo en el cual los estudiantes

se apropian del elemento narrativo propuesto por nosotras las docentes. Este relato corto en formato textual (PDF) se expandió en formato cómic, para ser más interactivo y llamativo para los estudiantes. En esta segunda experiencia se presentó el cómic realizado por nosotras las docentes haciéndolo visible mediante las historias de Instagram, cada parte del cómic, se publicó en un tiempo determinado para darle más suspenso al relato, cabe resaltar que esta actividad se realizó de forma asincrónica, horas antes de iniciar la clase por Google meet. Como toda actividad, esta presentación se evaluó mediante la opción enviar mensaje, así podíamos observar la presencia y la responsabilidad de cada estudiante en el taller.



Ilustración 11. La aniquilación de los ogros (Expansión versión comic)

Durante la clase sincrónica, se analizó el relato, su estructura, el tema, los personajes, etc. con el fin de que identifiquen las posibles expansiones que se le puedan realizar (Fandom). Para este análisis se les pidió a los estudiantes que dieran comienzo a su relato por medio de la creación de los personajes, esto con la finalidad de que en el proceso de creación de cada característica que lo compone, ya fuera física o mental, les permitiera ir ideando la estructura de su relato. Estos personajes harían parte de esta su nueva expansión o por otro lado le darían vida por medio de la ilustración a los personajes que ya hacían parte del relato original.

Esta actividad se realizó de manera asincrónica y teniendo presente el eje participativo en donde los estudiantes dan comienzo a la expansión del canon y dejan su huella en el relato original. La clase asincrónica les dio posibilidad de escribir con tranquilidad y comodidad sobre cada uno de los personajes que haría parte del proceso de escritura de su expansión del relato original, del mismo modo, se usó la www para que los estudiantes buscaran imágenes que les permitiera tener

una idea del lugar con el fin de mostrar a sus compañeros el escenario donde transcurrían todos los sucesos de su relato. Los estudiantes hicieron uso de diferentes formatos para presentar sus propuestas, entre ellas la aplicación Picrew, Pinterest e ilustraron o dibujaron sus propios personajes. Cada proceso de creación se publicó en la cuenta principal del taller. Con esta actividad se visibilizó las capacidades de cada estudiante para asumir con responsabilidad la actividad en el tiempo establecido, así mismo se reflejaron fuertemente las competencias digitales y tecnológicas que cada uno de ellos posee, con la publicación de estas ilustraciones desde sus cuentas personales haciendo uso de las herramientas de Instagram.



Ilustración 12. Creación de personajes (Diferentes formatos)

- *Nuevos escritores digitales*

Cada experiencia realizada en este taller de creación literaria, nos permitió guiar a los estudiantes en su proceso de evolución en la escritura, cabe resaltar que desde la fase de observación éramos conscientes de que cada uno de ellos poseía un talento en la escritura y sus primeros relatos reflejaban una gran capacidad creativa e imaginativa, pero erraban en la estructura del texto. Con este taller, logramos efectuar y solucionar aquellas minucias que hacían falta en sus escritos, y planteamos en ellos un proceso de creación que les permitiera poco a poco interiorizar su texto y corregirlo las veces que fuera necesario, a través de los textos borrador, para así, presentar un texto completo y coherente al finalizar el proceso.

Por ello, las expansiones finales que surgieron del relato original “La aniquilación de los ogros” de autor Anónimo, dejaron en evidencia la capacidad de cada estudiante, el apoyo, el aprendizaje y la enseñanza que obtuvieron de cada experiencia de este taller. Abordando el eje mediático de la experiencia transmedia en distintos territorios físicos y virtuales, en cada relato final, se expuso en diferente formato elegido por los estudiantes: textos digitales, imágenes, audio relatos, ilustraciones y cómics. Esta presentación se hizo pública a través de las herramientas de Instagram.

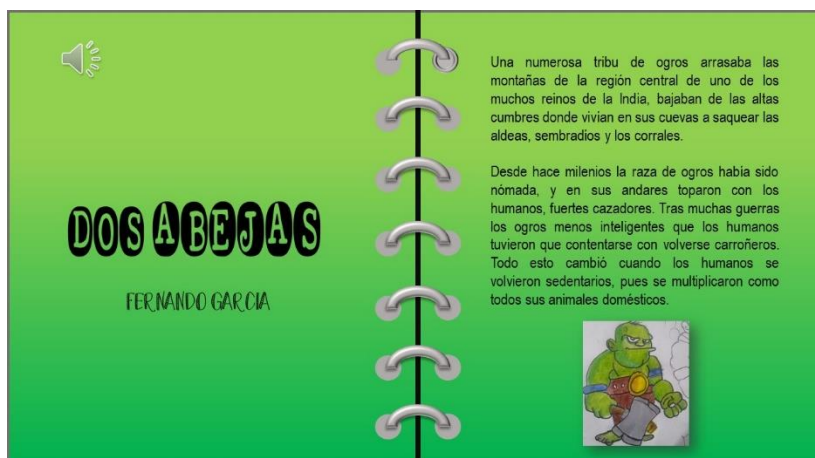


Ilustración 13. Dos abejas (Expansión- Creación de estudiante)

2.2 Metodología e intervención en el proceso de creación literaria con las NTIC

2.2.1. Enfoques Metodológicos

Este proyecto es de carácter investigativo cualitativo, en el cual se asumieron transformaciones socioculturales y educativas con las NTIC. Se elaboró desde enfoques como el pedagógico-educativo (relación entre educación e informática) y disciplinar pragmático. En el cual se emplearon métodos como el etnográfico, testimonios y experiencias tanto de escolares como docentes y de expertos en el campo de las NTIC, a través de entrevistas, encuestas. etc.

El enfoque cualitativo es entendido, según Rodríguez y Gómez (1996) y Monje, 2011 la información con objetividad, claridad y precisión acerca las observaciones del mundo social, y las experiencias de los demás, aproximándose a un sujeto o individuo real que se encuentra presente en el mundo y que en cierta medida es él quien puede ofrecernos información sobre sus propias

experiencias, opiniones, valores etc. Por consiguiente, este enfoque nos permitió recolectar información a través de entrevistas, encuestas, y sobre todo conversaciones con expertos y docentes, que nos llevaron a visualizar nuestro proyecto de grado como una propuesta pedagógica viable en el aula. La finalidad de este proceso etnográfico, nos permitió conocer desde las experiencias mismas de los docentes la necesidad que surgía de crear proyectos de integración de las NTIC en la educación, y, sobre todo, convertir las redes sociales en herramientas positivas en la vida de los estudiantes. Para este proyecto se realizó trabajo de campo en dos instituciones públicas de la ciudad de Popayán, pero para realizar un análisis más completo se encuestaron otras instituciones públicas, las cuales quedaron registradas en la propuesta general de investigación.

Este enfoque se trabajó desde cuatro fases Fase preparatoria (fase inicial con etapas reflexivas de saberes y experiencias y de diseño de la investigación). Fase de trabajo de Campo (acercamiento a la fuente de información, documental, interacción con la población). Fase Analítica (proceso de análisis de la información obtenida. Fase Informativa (fase de culminación y presentación de resultados). En la fase preparatoria, nos enfocamos en reflexionar sobre las NTIC en la educación a través de la lectura de teóricos que nos proporcionaron una amplia visión frente a la transformación de la educación con la afluencia de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en el ámbito educativo y su vez en los educandos de esta nueva generación. Como resultado de esta primera fase, logramos plantear un proyecto pedagógico que correlacionó las NTIC con el área de lenguaje, en el cual se logró hacer uso de las competencias cognitivas, lingüísticas, tecnológicas y digitales que los estudiantes han adquirido con la integración de estas en su ámbito social.

En la Fase de trabajo de campo, se visitó dos instituciones de la ciudad de Popayán. Se entrevistó a los docentes del área de lengua castellana e informática, mediante un cuestionario que contenía cinco preguntas en las cuales, se analizaron temas frente al uso de herramientas y aplicaciones tecnológicas en su quehacer docente y en su actualización profesional. Por otro lado, manifestaron que recurren a estrategias didácticas que incorporan las NTIC en su labor docente, pero se les dificulta mantener estas actividades por falta de recursos tecnológicos en las instituciones. En vista de que se les imposibilita la utilización de estas herramientas dentro del aula, optan por trabajarlas de forma asincrónica para que sus estudiantes desde casa logren una interacción con las NTIC.

Al mismo tiempo, entramos en diálogo con estudiantes de la institución para abordar el tema de las NTIC no sólo en su contexto educativo sino también en su contexto social. Para los estudiantes, ludificar y dinamizar sus clases a través de estas herramientas les permite una retroalimentación en su enseñanza y a su vez hacer parte de su aprendizaje, ya que el docente se convierte en guía y a su vez en compañero. En cuanto al uso de la tecnología en su contexto social, manifiestan que estas herramientas están constantemente integradas a su vida y es su método de comunicación constante, esto a través de las redes sociales más populares (Facebook, WhatsApp, Instagram, Snapchat, Tiktok etc.)

Esta información, nos otorgó la posibilidad de reflexionar sobre la conexión entre las redes sociales y la educación, con lo cual, nos trasladamos a la fase analítica, en ella, proponemos la red social Instagram como base de este proyecto y relacionándolo paralelamente con la escritura creativa. Esta red social, se implementó tras una encuesta realizada para conocer qué redes sociales o aplicaciones eran las más empleadas por los estudiantes y jóvenes de esta nueva generación, con la finalidad de observar qué cambios ocurrieron en la escritura con la llegada de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. En la Fase informativa, elaboramos un taller virtual en el que abordamos la escritura creativa a través de procesos de creación haciendo uso no solamente de la aplicación Instagram y sus herramientas, sino también de otras aplicaciones que logran integrar al proceso de escritura apoyo creativo, lecturas, imágenes, ilustraciones, videos, entre otros recursos multimediales. Los resultados se reflejan en la fase de intervención y en todas las experiencias propuestas durante la elaboración de este proyecto de grado. (Ver Anexo 9)

El enfoque pragmático, según Escandell (2003) toma el lenguaje tal y como se manifiesta en los participantes de la comunicación (destinador y destinatario) y conocedores de su lengua, quienes se comunican información, a través de enunciados, de manera voluntaria e intencional, pero condicionados por experiencias y creencias, y en un entorno, soporte físico, en que se transmiten mensajes. Por lo cual, se toma como muestra a estudiantes del grado noveno de edades entre 13 y 15 años, con el propósito de identificar las transformaciones que esta nueva generación aplica en la escritura digital y textual, en la cual, los participantes de esta adquieren la capacidad para entender toda clase de signos y símbolos que integran al emplear la escritura como método de comunicación.

2.2.2. *Intervención teórica*

Cada experiencia expuesta en el taller de escritura creativa, se realizó con una finalidad, integrar la escritura por procesos con las aplicaciones web, además de ser la propuesta base de nuestro taller junto al uso de Instagram como herramienta didáctica en el aula, también nos enfocamos en recurrir e incluir otro tipo de didácticas y herramientas útiles para este mismo fin. Con el auge de las NTIC en el ámbito educativo surge la ludificación como estrategia que proporcionan y facilitan herramientas en los procesos de enseñanza y aprendizaje:

El juego ha sido un recurso y un principio didáctico empleado durante muchas décadas en educación, en especial en las etapas destinadas a la infancia y a la primaria, por los docentes para el desarrollo del proceso de enseñanza–aprendizaje. En la actualidad, con la incorporación de los medios digitales a la sociedad, este elemento ha desembocado en los videojuegos y los juegos digitales, los cuales pueden ser empleados con la misma funcionalidad que los primeros. (Salom, 2016. p.17).

La ludificación a través de la aplicación Nearpod, nos permitió crear vínculos motivacionales en nuestros estudiantes, la dinamización y evaluación de los saberes adquiridos de la teoría mediante el juego, nos proporcionó motivar a nuestros estudiantes en la búsqueda constante de aprendizajes significativos. Por otra parte, el empleo de aplicaciones de creación como Picrew les dio la posibilidad a los estudiantes de asumir este proyecto educativo desde una perspectiva más lúdica, permitirles la libertad de explorar su interior y crear paso a paso cada personaje, con sus respectiva personalidad y caracterización motivó a los estudiantes acercarse de una manera más creativa e innovadora a la escritura de textos escritos como digitales. Con esta integración de las NTIC, las redes sociales, la escritura y la ludificación, logramos que los estudiantes no perdieran esa capacidad para crear e imaginar de manera estructurada y correcta textos en diferentes formatos, teniendo en cuenta los diferentes destinatarios o lectores que surgen de esta nueva era y los que se mantienen de la anterior.

Otra herramienta que surgió como apoyo a la realización de este proyecto de experiencias en lenguaje con las NTIC fueron los avatares o ilustraciones pre diseñadas en la aplicación Picrew. De acuerdo con León, Arrieta y Serrano (2017) en su artículo “Avatares como apoyo para la

conexión entre estudiante, docente, contenidos y plataforma Moodle”, los avatares resultan de gran utilidad para los estudiantes de ahora:

(...) debido a la extensa tecnología avanzada y por lo tanto podrán desarrollar aún más sus capacidades de comunicación, interpretación, capacidad de análisis, entre otras. Los Avatares son una herramienta que presenta grandes potencialidades, es flexible en el ámbito educativo ya que permite adaptarlo a cualquier curso on-line y que además es de gran aceptación entre los estudiantes por la facilidad de uso (p.4).

Este proceso nos proporcionó indagar en el enfoque que la educación tradicional imparte dentro de su enseñanza según Cassany (1990) y el que más se asemeja, el enfoque basado en el producto o basado en la gramática donde la composición escrita se asume como parte de la enseñanza de la gramática, junto con ortografía, la puntuación y los aspectos formales, es decir, que este método se enfoca solo en ser el producto de una composición, para algunos docentes este es el modelo más usado, ya que se simplifica en planificar, textualizar y revisar, un poco la coherencia y la ortografía en el producto final. Para Cassany (1990) ese modelo de enseñanza lo constituye precisamente este conjunto de conocimientos gramaticales sobre la lengua: sintaxis, léxico, morfología, ortografía, etc., obviamente, la influencia más importante que recibe este enfoque proviene del campo de la lingüística o de la gramática.

Coincidimos con lo planteado Cassany (1990) en su libro Enfoques didácticos para la enseñanza de la expresión escrita “Lo importante no es enseñar sólo cómo debe ser la versión final de un escrito, sino mostrar y aprender todos los pasos intermedios y las estrategias que deben utilizarse durante el proceso de creación y redacción ” (p.72-73). El enfoque basado en procesos, nos condescendió desarrollar en este proyecto cada una de las experiencias pedagógicas en lenguaje con los estudiantes de nuestro taller, ya que nos permitió adecuar nuestro proceso de enseñanza a través de cada una de las aplicaciones utilizadas y a su vez nos proporcionó la revisión de cada proceso e intervención realizada por parte de los alumnos.

Es de anotar que, iniciamos con el proceso de escritura del relato final, nuestra base teórica sobre los relatos, se planteó con Libro Cómo escribir relatos por Kohan (1999) y dos de sus relatos: El de aventuras y fantástico. Es pertinente aclarar que se toman como base estos dos tipos de relatos, al tener conocimiento que muchas de las películas, libros, videojuegos, etc. en la actualidad

y los cuales hacen parte del ámbito social de esta nueva generación se enfocan en estos dos tipos de narración, la idea de viaje y de seres fantásticos.

En la fase de intervención se expuso el relato a trabajar “La aniquilación de los Ogros”, para identificar las características presentes en el relato. La primera expansión de este mismo se realiza por parte de las guías del taller, por lo tanto, el texto se expande a formato cómic y se presenta a los estudiantes a través de la aplicación de Instagram (historias de Instagram), lo que permitió discutir las posibles expansiones que surgieron por parte de los estudiantes con la presentación del relato a trabajar, con esta indagación frente a las posibles expansiones se logró estructurar cada personaje, escenario y tema que posiblemente harían parte de cada relato final, teniendo presente que durante el proceso de escritura podrían presentarse adiciones o transformaciones de estas ideas iniciales.

Cuando planteamos el término *nuevas expansiones* nos referimos a nuevas historias que surgieron a través del relato original, por ello, asumimos dos términos importantes para abarcar este tema, el Canon y Fandom, estos términos los plantea Scolari (2013) en su libro “Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan” (p.1). El Canon consiste en extensiones narrativas que forman parte del relato oficial, mientras que el Fandom lo constituyen las producciones de los seguidores o participantes de ese relato, es decir, en este caso el relato “la aniquilación de los ogros” de autor Anónimo representa el Canon como relato oficial, mientras que el fandom estaría compuesto por las expansiones o producciones de los alumnos. En este punto de trabajo se realizó un acompañamiento por parte de las guías en donde se les proporcionó herramientas para la creación y visualización de su expansión del relato trabajado. Las aplicaciones de apoyo para la elaboración de su producción textual fueron Picrew y Pinterest. Inicialmente se les pidió a los estudiantes crear los personajes del relato original (Canon) y/o los personajes nuevos que participarían en su producto final, cada uno tuvo su personalidad, rasgos característicos, súper poderes o la función que cumplirían dentro de su creación textual. Todas estas actividades, se publicaron en sus perfiles de Instagram, y posicionándose en las historias destacadas de nuestra cuenta principal.

Estas plataformas se utilizaron con el fin de permitir y ayudar a los estudiantes cumplir el rol de participantes y que además lograran expandir su imaginación, al plantear los elementos y las características de los relatos fantásticos y de aventuras de forma correcta y sobre todo a obtener saberes nuevos, que les ayudó no solo a la escritura de textos, sino también a elaborar diferentes

tipos de presentaciones, del relato a trabajar como también de sus futuras creaciones en diferentes formatos y plataformas digitales. Instagram además de ser nuestra aplicación principal para la elaboración de nuestro taller, también hace parte de las aplicaciones de apoyo en este recorrido de creación, ya que, dentro de esta, existen perfiles que han sido creados por usuarios con fines educativos, por ejemplo, perfiles sobre literatura, dibujo, lectura etc.

En este proceso de escritura se asumieron clases asincrónicas y sincrónicas en las cuales se hizo uso de la opción de chat que nos proporcionó Instagram, herramienta por la cual estuvimos en contacto con nuestros estudiantes, de este mismo modo WhatsApp fue también uno de nuestros aliados en este proceso. Los estudiantes tuvieron una gran evolución en su proceso de escritura, ahora eran más conscientes de la coherencia y la cohesión de sus textos, se enfocaron en la búsqueda constante de la escritura correcta de las palabras en las cuales hicieron también uso de los sinónimos para estilizar y evitar palabras repetidas dentro de su texto. El texto se estructuró con párrafos bien contruidos y coherentes, además de ello, se les planteó dentro del proceso la elaboración de textos borradores y esquemas de lluvias de ideas para que logaran el desarrollo de la coherencia y la contextualización de todo el desarrollo de su relato. Todo este proceso de escritura textual, proporcionó que se publicaran los relatos en la aplicación Instagram en diferentes formatos, entre ellos voz, ilustraciones, cómics que integraban también la escritura digital.

Las redes sociales, junto con la Web, pueden permitir que la educación y los procesos de enseñanza y aprendizaje sean mucho más beneficiosos e innovadores tanto para docentes como para estudiantes, las posibilidades son muchas, y así mismo la integración de ellas al ámbito educativo permite ir poco a poco eliminando la brecha digital, y asumir de manera más correcta nuestro papel como guías de esta nueva generación de estudiantes, quienes día a día, asumen también el rol de guía de otros, a través de todo lo que aprenden y comparten. Finalmente, logramos resultados positivos frente a este taller, los estudiantes asumieron su rol de escritores digitales, no solo con la expectativa y a la espera de que lo sean de textos narrativos, sino que adecuen su escritura en cualquiera otro tipo de texto y en cualquier tipo de formato, haciendo uso de www como una ventaja educativa, para él y las próximas generaciones.

Capítulo III

Proyecto educativo: creación literaria a través de Instagram

*“Cada día es un aprendizaje nuevo, ve y enseña lo aprendido,
el conocimiento es tuyo, sigue transformado el mundo”.*



Ilustración 14. Hiperespacio (Noticias UAI, 2018).

En la actualidad, el entorno educativo debe preocuparse por la calidad de la educación, enfocándose en analizar y promover entornos educativos innovadores que posibiliten un aprendizaje en los estudiantes, estos entornos permiten transformar y apoyar la metodología con la que se imparte el conocimiento, además beneficia la integración del individuo al mundo actual brindándole bases que contribuyen no solo a su formación a nivel educativo, sino también a nivel personal.

3.1. Relato pedagógico y resultados de experiencias

3.1.1. Llegada a la pedagogía con las TIC

Esta propuesta pedagógica, surgió cuando cursábamos séptimo semestre, pues ya debíamos comenzar a planear nuestra tesis, al hablar con el asesor, él nos presentó una idea de trabajo de grado que ya había desarrollado anticipadamente, se trataba de un proyecto relacionado con la integración de las NTIC en el ámbito educativo. Esta nos pareció una propuesta arriesgada pero innovadora de la que nos sentíamos privilegiadas al hacer parte de este equipo, a partir de aquí nos seguimos reuniendo una vez por semana en donde analizábamos las distintas opciones que teníamos para desarrollar los diferentes trabajos de grado, la verdad es que esta es una rama muy amplia de la cual se puede explorar distintos caminos, pero en nuestro caso decidimos trabajar con las redes sociales, ya que estas juegan un papel muy importante en el campo educativo y además es ahí donde radican los espacios de ocio de la sociedad actual. De aquí, deriva la decisión de trabajar con aplicaciones como Facebook, Instagram, WhatsApp, YouTube, entre otras, las cuales ofrecen muchas posibilidades de interacción educativa, así fue como poco a poco fuimos planeando nuestra propuesta general, sobre la que trabajábamos en equipo, realizando distintas lecturas respecto al tema, empapándonos a diario con información y textos de distintos autores que pudiésemos tomar como referentes teóricos, al mismo tiempo cada uno de nosotros íbamos elaborando una propuesta básica sobre la que pretendíamos investigar y también definimos con que aplicación lo haríamos.

Durante este proceso llegó el profesor Nelson Osorio, quien se convirtió en un apoyo para todos, resolvía nuestras dudas y también nos recomendaba textos y autores que nos eran útiles. Fue así como por mucho tiempo trabajamos y meses antes de realizar la entrega y sustentación formal de nuestra propuesta, nuestro asesor nos sugirió que podíamos realizar el trabajo en parejas, por lo cual debíamos mirar las posibilidades de unir nuestra propuesta a la de alguno de nuestros compañeros, fue ahí donde nosotras decidimos unirnos y trabajar la “Creación literaria a través de Instagram”. A partir de esta unión, comenzamos a recopilar ideas y métodos con los cuales realizaríamos nuestra investigación, tiempo después cuando ya teníamos totalmente desarrollada la propuesta general realizamos la respectiva entrega a los jurados, durante el lapso que ellos se tomaron para leer nosotros preparamos con mucha disciplina la sustentación, cuando llegó el día

estábamos más que preparados, nos fue muy bien y a partir de ahí cada quien continuó su camino, desarrollando su propuesta.

Es así como a pesar de las dificultades comenzamos cada grupo a replantear muchas cosas en su propuesta y hablamos de replantear puesto que cuando iniciamos con las respectivas propuestas, estas estaban dadas para generar una interacción con las TIC de manera presencial. Bien sabemos que todo este cambio lo ocasionó la pandemia, fue un reto para nosotras adaptar todo para la virtualidad, aunque si lo vemos desde otra perspectiva era eso precisamente de lo que se trataba, de cambiar el modelo de enseñanza tradicional que ha trascendido por generaciones. La generación actual de estudiantes, tiene la posibilidad de navegar en la red y obtener directamente toda la información que transforma sus saberes. Esta es una de las ventajas que existía a nuestro favor, aunque claro está que, a pesar de estar a la vanguardia en tanto al uso de herramientas tecnológicas, había un nivel de complejidad debido a que no todos los estudiantes contaban con las facilidades para hacer parte de nuestros talleres de creación. Por este y otros motivos, cuando comenzamos a desarrollar nuestro taller extendimos la invitación en repetidas ocasiones y en las fechas propuestas nadie ingresaba, fueron dos veces en las que tuvimos que cancelarlo debido a la escasez de estudiantes. Era difícil realizar la investigación con tan pocas muestras, en determinado momento llegamos a pensar que no podríamos llevar a cabo nuestra investigación, pues queríamos que los estudiantes que estuvieran ahí lo hicieran porque realmente les interesaba aprender y no por una obligación con alguna materia en particular.

A pesar de los inconvenientes ya mencionados llegó el día tan anhelado en que todo empezó a fluir, al extender nuevamente nuestra invitación al taller de creación se habían unido más de 10 estudiantes, fijamos unos horarios en días que se les facilitará ingresar al aula virtual y dimos inicio a esta experiencia. Comenzamos por conocernos un poco más, cada estudiante se presentó, todo fue muy agradable ya que era evidente la alegría que ellos sentían al tener este espacio en el cual pueden relacionarse con más jóvenes de su edad. Además, sentimos que se generó un vínculo entre docentes y alumnos, que de una u otra forma fortalecía la interacción en estos encuentros. Desde aquí, nos dimos cuenta que los estudiantes tenían toda la actitud y entrega a la hora de realizar las distintas actividades que les eran propuestas, de la misma manera siempre buscamos motivarlos por medio de la interacción en plataformas virtuales, propiciando la participación activa y también proporcionando espacios en los que puedan resolver dudas o dar opiniones, además de ello les planteamos que al finalizar cada clase nos daríamos un tiempo en el

que nos saldríamos de contexto para dialogar y contar experiencias, esto con el fin de generar un vínculo distinto, amigable y agradable.

Al entrar más en contexto con la investigación, nos dimos cuenta que los estudiantes estaban muy comprometidos con todo el proceso, pues manifestaban inquietudes que surgieron a partir de lo desarrollado, además fue evidente el fácil manejo que tenían de las herramientas, lo fácil y rápido que aprenden a explorarlas, cada clase duraba al menos dos horas en las cuales se trató de intercalar conceptos teóricos con las actividades para que de esta forma estuvieran atentos a cada una de las actividades y pusieran en práctica lo aprendido.

Las experiencias pedagógicas se desarrollaron mediante las fases de exploración, intervención y validación, en cada una de ellas se buscó establecer un antes y un después, es decir que en la Fase de exploración se analizó qué conocimientos previos tenían los estudiantes de las distintas herramientas y así mismo evaluamos los avances que iban obteniendo en el transcurso de cada intervención teniendo en cuenta el manejo de estas. Se evidencia una óptima comprensión e interpretación crítica de lo que se está trabajando, que en este caso es la “Creación literaria a través de Instagram”, trabajo en el cual el manejo de las NTIC es esencial ya que beneficia las respectivas intervenciones, pues al interactuar con distintas plataformas se les dio la opción de emplear los conocimientos adquiridos presentando el producto final de la forma más creativa posible, esto fue elección de cada estudiante, se concretó una fecha de entrega de los trabajos, durante el proceso se los apoyó y se resolvieron algunas dudas que manifestaban.

La recepción de los trabajos se realizó de tal forma que primero pasara por la revisión de las docentes y luego ya se hacía la publicación en el perfil de Instagram en el cual veníamos interactuando desde que empezó la investigación, como docentes nos sentimos muy felices al ver el compromiso de cada uno antes, durante y al final del proceso, siempre fueron evidentes sus ganas de aprender, pues no se limitaban a lo que como docentes les compartamos, sino que por su parte investigaban y se informaban más a fondo.

3.1.2. Resultados: Categorías Emergentes

- *La construcción de experiencias pedagógicas en lenguaje mediante narrativas transmedia permite innovar la formación en Lenguaje*

El modelo de enseñanza tradicional, se ha transferido de generación en generación sin determinar que los tiempos cambian y así mismo las personas evolucionan. Como argumenta Serre (2013), “Al no habitar el mismo tiempo, viven una historia por completo diferente” por ello, “Sin que nos diéramos cuenta, nació un nuevo humano” (p.19). Este nuevo humano, posee características que le han permitido adaptarse muy fácilmente a los cambios que ha traído el nuevo siglo, y con ello, la necesidad de innovar en su recepción del conocimiento. Estos nuevos estudiantes, ya no dejan que el conocimiento y la comunicación sea unidireccional sino bidireccional; el conocimiento ya no lo poseemos sólo los docentes, sino también cada uno de ellos.

La construcción de experiencias mediante las narrativas transmedia, permitió que como docentes pudiéramos expandir la cátedra tradicional a través de diferentes medios y con ello, mantener la participación de los estudiantes, innovando así nuestro método de enseñanza, por ejemplo, por medio de plataformas lúdicas y el cambio de formato de sus textos físicos a formatos digitales más llamativos da como resultado la concentración y la participación de los estudiantes. “Las experiencias de comunicación transmedia vienen a redefinir viejos y nuevos espacios en donde se pueden replantear posiciones de poder naturalizadas” (Ardini y Caminos, 2018, p.10).

Al plantear la creación literaria a través de Instagram, buscamos la participación activa de nuestros estudiantes en las actividades realizadas, con el fin de abordar los procesos de escritura creativa, apoyada en el uso de diferentes plataformas y herramientas que posee la Web, esto se realizó por medio de una historia base, que se expandió a través de diferentes plataformas por parte de nuestros estudiantes. De la misma manera consideramos que este proyecto de construcción de experiencias mediante las narrativas transmedia, permitió una conexión entre estudiantes y profesores, en donde el conocimiento, el aprendizaje y la enseñanza se dio de manera bidireccional, las clases en línea tediosas se transformaron en clases en línea interactivas, activas y participativas.

- *La interacción con las TIC estimuló la competencia digital en el estudiante*

La incorporación de las TIC en el ámbito educativo como estrategia de enseñanza y aprendizaje en el aula ha permitido que surjan nuevas competencias humanas que se interrelacionan con las competencias básicas escolares. Por eso, proponemos un conjunto de experiencias pedagógicas en lenguaje, con el fin de no solo potenciar las competencias básicas escolares sino también las nuevas competencias que se desarrollan con el manejo y la interacción de los estudiantes con los medios digitales. Dos de las competencias más importantes para el desarrollo de los estudiantes son la lectura y la escritura, ya que influyen de manera directa en el desarrollo de sus capacidades comunicativas y lingüísticas. Por tanto, el objetivo de este trabajo de investigación fue presentar una propuesta didáctica que impulsará la implementación de la red social Instagram como recurso y experiencia didáctica para el desarrollo de competencias de escritura creativa de relatos, en este caso de relatos de aventuras y fantásticos, con el fin de superar en gran medida la brecha tecnológica en la educación, la cual surgió con la llegada de las nuevas tecnologías.

Con el desarrollo de esta propuesta, se evidenció las falencias y dificultades en los saberes aprendidos en el proceso de escritura de los estudiantes, estas dificultades se hacen visibles dado que el método que usaban los docentes para la enseñanza de la escritura, es decir que los enfoques que se plantean en estos procesos de enseñanza de la escritura tradicional ya no corresponden al modelo de enseñanza y aprendizaje que requiere este nuevo individuo de la era digital. En su artículo “Formas de enseñanza y materiales educativos: de lo tradicional a lo actual, manifiestan que los docentes, “no deberían utilizar el mismo medio y las mismas prácticas tradicionales ya que, los alumnos aprenden y adquieren competencias de manera diferente, además de que el uso de las nuevas tecnologías brinda una gran diversidad de materiales” (Pérez y Pérez, 2019, p.7).

- *Las narrativas transmedia como potenciadoras y reestructuradoras de la escritura*

Las competencias lingüísticas y comunicativas, se abordaron de manera complementaria y paralela a las competencias digitales y tienen como propósito en el ámbito educativo promover y fortalecer la escritura, por ello considerar las NTIC como constructor de conocimiento en procesos de planeación, textualización y revisión a través de sus posibilidades multimodales, transmediales,

hipermediales e hipertextuales en la potencialización y desarrollo de las competencias del estudiante es fundamental para establecer nuevos modelos de enseñanza y aprendizaje que vayan a la par de los nuevos conocimientos que posee esta nueva generación digital. Las competencias digitales entendidas desde el panorama educativo, según lo manifestado por Marzal y Cruz (2018), “son asumidas a manera de instrumentos de gran utilidad que permite la movilización de actitudes, conocimientos y procesos; por medio de los cuales los discentes adquieran habilidades para facilitar la transferencia de conocimientos y generar innovación” (p.5); por consiguiente, nuestro proceso de intervención se enfocó en dos conceptos fundamentales, la escritura y las NTIC en la educación a través de su posibilidad transmedial.

La escritura es un proceso que se desarrolla a través de la vida escolar de los estudiantes, pero que se mantiene en parámetros y enfoques que el docente exige, es decir, si hablamos de textos escritos, los docentes tradicionales se enfocan en el producto o resultado que emerge de la escritura del estudiante, más no, en el proceso que conlleva la escritura. Por ello, al evaluar los saberes previos de los estudiantes, se evidenció la falta de estructura de los relatos, la coherencia, la cohesión, la ortografía, dentro del texto. Por lo cual, uno de los enfoques que se plantean en este proyecto es el proceso en la escritura, tanto tradicional (Lápiz y papel) como la escritura digital. Evidenciando los cambios que han surgido y así mismos reestructurando los que ya estaban planteando.

Escribir es un arte, que requiere tiempo y dedicación, además de ello es un proceso que conlleva muchos cambios en el transcurso de la escritura, de la cual pueden surgir bloqueos mentales, falta de ideas, etc. Es así como, por medio de la construcción de experiencias a través de las narrativas transmedia y justo al enfoque basado en procesos (Cassany, 1990, p.17) presentó la posibilidad de fortalecer esos procesos de escritura que se han dejado de lado y que además de eso, aportan ideas para nuestros pequeños escritores. Todos estos procesos incluyen: borradores, lluvias de ideas, creación de personajes, de temas, de escenarios, todo esto dio como resultado textos más elaborados, coherentes, estructurados y extensos.

3.2. Propuestas de trabajo con las NTIC en el aula

3.2.1. Líneas Web Educativas

- *Construyendo universos, saberes y realidades con las TIC*

Como ya se ha dicho, las NTIC en la actualidad son un aliado en la educación, ámbito desde el cual podemos interactuar, interpretar y transformar los distintos mundos simbólicos como: las redes sociales, plataformas digitales y softwares libres, los cuales son mecanismos educomunicativos mediante los que cada individuo puede apropiarse y construir una representación desde su pensamiento, reflejando así una realidad única, expresada gracias a la lengua y la escritura, las cuales permiten interactuar e intercambiar significados en un ámbito distinto, el ámbito social, en donde a partir de un *like*, un comentario o un compartido se construyen conocimientos.

En este sentido, el lenguaje permite construir realidad, ya que es a través de él que podemos actuar como exploradores, socializadores y pensadores, por ello de ahí surge la importancia de analizar distintos significados en una realidad que va de la mano y que se edifica con las nuevas tecnologías, la educación y el saber. Si bien los dispositivos tecnológicos hoy hacen parte del entorno escolar, los que desde un punto de vista pedagógico son herramientas que posibilitan la interacción y construcción de nuevos saberes que se alimentan a partir del aprendizaje que obtenemos durante la interacción en estas plataformas tecnológicas que hoy por hoy son determinantes en la formación personal de cada individuo, puesto que es por medio de distintos métodos y herramientas tecnológicas como páginas web, blogs, aplicaciones, entre otros que se obtiene el aprendizaje.

Teniendo en cuenta el impacto positivo de las NTIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje, es una necesidad que contribuye al desarrollo del conocimiento de nuevas competencias como: la competencia tecnológica, comunicativa, pedagógica e investigativa, las cuales fueron diseñadas para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje desde ambientes virtuales, además, de facilitar la conexión comunicativa entre estudiantes y docentes. Estos son factores que fortalecen la participación activa en el uso educativo y pedagógico de las TIC, con el fin de que como docentes tengamos en cuenta el uso y el direccionamiento que se le deben dar a

estos recursos en nuestra labor académica y el acompañamiento que se requiere brindar a cada estudiante en su proceso de aprendizaje.

Es indiscutible que las tecnologías, llegaron para revolucionar nuestra sociedad, haciendo que nos asociemos a ellas y que además encontremos estrategias para el uso de estas herramientas, mediante las cuales la información llega constantemente permitiendo así que en las clases se trabajen desde la innovación como una manera de dinamizar el desarrollo de distintas temáticas, en las que gracias a la interactividad de las plataformas utilizadas se logra captar la atención de los estudiantes, lo cual facilita que los conceptos y conocimientos que se quieren impartir sean entendidos de forma más fácil y que así no se nos dificulte obtener resultados positivos. Es por eso que desde nuestra experiencia personal hemos identificado la importancia de la articulación de las TIC, puesto que gracias a ello los estudiantes pudieron adquirir conocimientos y habilidades en el manejo de las distintas herramientas utilizadas.

- *Reconfiguración: de la escritura manual a la escritura digital*

En la actualidad la tecnología digital y los equipos tecnológicos se han posicionado como una de las herramientas más importantes dentro del ámbito social y la vida cotidiana. Esto ha logrado que cada vez más personas implementen e introduzcan desde edades tempranas la tecnología a sus vidas, por lo cual, es muy común observar niños muy pequeños detrás de una pantalla, y haciendo uso de la misma con un manejo excepcional. Esta nueva era, como ya hemos planteado dentro de nuestra tesis, ha transformado y creado una nueva generación; una generación que crece y se desarrolla paralelamente con los cambios que trae la tecnología y la web. Con la llegada de la tecnología digital y la web, no solo se transformó la comunicación, sino también la escritura. La comunicación se hizo más eficaz, el correo electrónico, los chats, los mensajes SMS, llamadas, videoconferencias etc., permitieron estar en contacto mucho más rápido e instantáneamente, pero trayendo consigo un cambio en la escritura que aún está en medio de ser o no ser positivo.

La escritura se transformó y adquirió nuevos elementos dentro de sí, aquella escritura manual que desarrollamos en la niñez como primer modelo de comunicación se ha visto impactada por lo que es ahora uno de los métodos más usados: La escritura digital, quien se apoya en recursos electrónicos; es una nueva modalidad de escritura que ha generado transformaciones en el

procesamiento, producción y transmisión tanto de la información, como del conocimiento, a través de la inserción de elementos multimodales. No podemos asumir que la escritura a mano se ha eliminado totalmente con la llegada de esta nueva escritura, pero si es muy notorio que cada día es más opacada por el uso de las herramientas tecnológicas.

El uso del lápiz y el papel se ha trasladado al uso del teclado y la pantalla, en todos los ámbitos de la sociedad. En el ámbito educativo que es el tema que nos corresponde, se logra observar que la escritura manual cada vez es más difícil de plantear como herramienta en los procesos de enseñanza y aprendizaje en las aulas. Para los estudiantes de esta nueva era, se les ha hecho difícil producir textos escritos de forma correcta, no solo analizándolo desde la estructura del texto o la gramática del mismo, sino también de la incapacidad crítica y creativa que conlleva a escribir cualquier tipo de texto.

Microsoft Word es uno de los procesadores de texto más usado por los estudiantes, ya que hace parte de los paquetes de office integrados dentro de los programas de la mayoría dispositivo de cómputo, pero aún no le hemos dado como docentes la importancia y el uso adecuado como herramienta didáctica en el aula. Es muy común en la actualidad encontrar en YouTube y otras aplicaciones, creadores de contenido presentando Microsoft Word como instrumento para elaborar apuntes o “trabajos bonitos” usando muchas de las herramientas que posee este procesador de texto; hoy en día se ha hecho mucho más presente los apuntes digitales y poco a poco se va dejando atrás el uso del papel. Instagram es una de las redes sociales más usadas por los creadores de contenido que enfocan sus temas o publicaciones al uso de procesadores de texto de formas más creativas y actuales, estos creadores de contenido hacen parte de un grupo de personas que se denominan Studygramers:

(...) son estudiantes que ejercen la labor de mentor entre sus pares en el ámbito académico. No solo es quien comparte apuntes -que siempre son ordenados y de cuidada estética con letras diferentes y colores llamativos- sino que también transmite apoyo y experiencias. Un “influencer del estudio. (Fuentes, 2021, párr.3).

Ahora bien, conociendo estos nuevos diseños que se plantean en los procesadores de texto, podemos integrarlos a nuestro quehacer docente y convertir así mismo a nuestros estudiantes en “influencer de estudio” no solo para sus compañeros de clase sino también como guías para las

generaciones o estudiantes que preceden a ellos. Esto se puede realizar a través de cualquier plataforma virtual o aplicación, con la cual el docente desee trabajar. Si lo planteamos desde la aplicación Instagram, crear una cuenta en la que se publiquen las actividades que se realicen dentro del aula, haciendo uso de las herramientas de la aplicación, desde fotos, videos y hasta realizar la clase en vivo explicando cada actividad, le permite al estudiante enfocar su atención en información verídica, resumida y sobre todo creativa. Esto con el fin de que sus compañeros de aula, entre otros usuarios, hagan uso de la información de forma adecuada y así mismo también se retroalimenten.

La búsqueda de nuevos medios para integrar la escritura digital en las aulas es amplia, cada día los estudiantes, los mismos individuos de esta generación plantean y modifican para ellos herramientas que para nosotros como docentes son básicas y de uso cotidiano, por ello, debemos tratar de no estar al margen de todos estos cambios para que con el pasar del tiempo sean favorables en nuestro quehacer docente.

- *Transformación del escritor: del papel a la pantalla*

Una de las cosas que se pueden destacar de esta transformación, fue la aparición de nuevos escritores digitales. Escritores de tuits, escritores de pie de página, de publicaciones cortas, críticos textuales etc. La escritura, ya sea alfabética o simbólica se hizo más usada con la llegada de las redes sociales, pasamos horas y horas compartiendo imágenes y escribiendo sobre ellas, compartiendo fotos, música, videos, compartiendo opiniones dentro del perfil o publicación de otra persona, hablando y chateando a diario con una o con varias personas a la vez. Ya no usamos el lápiz, ni el papel, ahora solo escuchamos el clic, ya sea del teclado del computador o clic del teclado del celular. La escritura está ahí, modificada y convertida en escritura digital, pero sigue ahí, y eso es algo que con el tiempo debemos aprender a implementar y a conllevar paralelamente con la escritura manual dentro de las aulas.

Por ello, debemos enfocarnos en hacer uso de estas transformaciones de manera adecuada como herramienta didáctica en las aulas, para innovar la enseñanza y aprendizaje de la escritura. Debemos tener claro que a esta nueva generación lo mueve mucho más lo visual, lo multimedia. El texto siempre está acompañado de una imagen o de un símbolo, esto es mucho más llamativo que un texto largo lleno de palabras. La multimedia juega un papel muy importante a la hora de

innovar la educación en cualquier ámbito o en cualquier campo educativo. Hemos observado y analizado cómo a través de un juego la teoría larga y tediosa, se convirtió, asertiva, llamativa, y sobre todo participativa por parte de los estudiantes, y el aprendizaje sucedió de manera más agradable. Por consiguiente, el proyecto se enfocó en el proceso de creación de escritura de relatos, fomentando no solo la escritura digital sino también la escritura manual, apoyando al estudiante en cada proceso de creación a través de diferentes formatos multimediales, los cuales, les permitió expandir su escritura creando personajes, escenarios y temas. Este proceso nos permitió recordarles a los estudiantes que toda escritura se debe realizar de forma correcta y cada una tiene sus características y así mismo sus lineamientos.

Cuando hablamos de escritores digitales planteamos uno de los formatos multimediales más usados el *texto multimedial*, ya sea publicando imágenes o videos dentro de cualquier red social o blog, el texto multimedia siempre está presente, ya que permite no solo insertar hipervínculos con el fin de ampliar más la información sino también de ampliarla de forma más clara y que sea comprensible para el usuario. Los formatos multimediales como los son: los gráficos, las imágenes, la animación, los sonidos, los videos entre otros, se entrelazan entre sí, permitiendo que la información se complemente de forma tanto verbal como visual, por lo cual, la multimedia dentro del proceso creativo, permite que el estudiante tenga muchas formas de expresar y ser mucho más claro en sus ideas.

Con la ayuda de los formatos multimediales, le permitimos y apoyamos al estudiante a crear diferentes escenarios que hacen del proceso de enseñanza y aprendizaje sea mucho más eficaz. Nos apoyamos en las herramientas de la aplicación, hicimos uso de diferentes formatos como las imágenes de lugares del mundo, que los motivó a conocer entornos y posibles escenarios para sus relatos. De otra parte, las ilustraciones de personajes creadas por los usuarios de las aplicaciones como Pinterest o Picrew, generó un espacio para crear ilustraciones e historias. Para luego publicarlas. En general, los formatos multimediales nos permiten integrar el Storytelling como complemento en el uso de estas herramientas en el aula, puesto que facilita la creación de historias.

3.2.2. Sugerencias finales de trabajo con las NTIC

Se sugiere fortalecer el uso de dispositivos tecnológicos, ya que ayudan a estimular la competencia lectoescritora de los estudiantes, y si se hace ampliado a otros grados de formación, puede constituirse en un recurso complementario del trabajo del docente en el aula. Por los resultados obtenidos, se recomienda implementar estrategias y contenidos relacionados con las NTIC, porque puede ser un camino para alimentar la pedagogía de cada docente.

Se recomienda que la Universidad del Cauca y el Programa de Literatura y Lengua Castellana, continúen abriendo este tipo de posibilidades investigativas, que busquen la implementación en las aulas de estrategias innovadoras.

Conclusiones

Una vez finalizado el proceso de investigación, podemos concluir, desde la óptica de una escuela anterior a la actual, el uso de las NTIC en el aula, todavía se constituye en un reto, novedad y a la vez limitante para el docente. Decimos reto, porque implica insertarse en una dinámica en la que la tecnología marca un ritmo acelerado, y ha implicado para el docente, colocarse a la par de los avances; esta situación no se ha logrado de modo completo, pero algunos docentes sí emplean estas herramientas en pro del aprendizaje.

En cuanto a la educación virtual en el aula, en las encuestas se advierte que los estudiantes exigen que los docentes implementen otros métodos de enseñanza-aprendizaje, y si bien algunos lo hacen, las condiciones de conectividad, acceso a dispositivos y falta de recursos institucionales, no deja que se tome a estas herramientas como un camino idóneo para la labor en el aula.

Además, la incorporación de Instagram a los procesos académicos, sí permite desarrollar en los estudiantes un interés y motivación, como ayuda para el aprendizaje, por lo que la hace viable en tanto recurso pedagógico. La implementación del Instagram como estrategia para fortalecer la escritura y la lectura, sí funciona, una muestra es la acogida que tuvo el proyecto en los estudiantes participantes.

A su vez, el uso de formatos multimediales ayuda a que el proceso de acercamiento a las NTIC sea más efectivo, ya que el nivel de interacción con los estudiantes fue satisfactorio. En términos generales, la implementación de la creación literaria a través de la aplicación Instagram,

se constituye en una herramienta posible, para desarrollar temas y actividades pertinentes para los estudiantes de este nivel escolar.

Finalmente, como investigadoras de este proceso de integración de las NTIC en el ámbito educativo, nos fortalecimos y creamos un nuevo escenario didáctico que nos permitirá ejercer nuestra profesión acorde a la actualización e innovación que se presentaran en nuestro recorrido como futuras educadoras de esta nueva generación, buscando diariamente nuevas experiencias de enseñanza y aprendizaje en nuestro quehacer docente.

Referencias

- Ardini, C. y Caminos, A. (2018). *Contar (las) historias: manual para experiencias transmedia*. Mutual Conexión. <https://n9.cl/isdt6>
- Austin, J. L. (1955). *Cómo hacer cosas con palabras*. <https://n9.cl/ewwsy>
- Ávalos, M. (2013). *Cómo integrar las TIC en la escuela del siglo XXI*. Biblos.
- Barbero, J. (2003). *Oficio de Cartógrafo*. F.C.E.
- Borges, J. y Guerrero, M. (1957). *Libro de los seres imaginarios*. Emecé Editores. <https://n9.cl/u9id0>
- Bigot, M. (2010) Apuntes de lingüística antropológica Ferdinand de Saussure: el enfoque dicotómico del estudio de la lengua. Buenos Aires: Centro interdisciplinario de Ciencias Etnolingüísticas. En Apuntes de lingüística antropológica, libro electrónico. <https://rephip.unr.edu.ar/bitstream/handle/2133/1367/2.%20SAUSSURE.pdf?sequence=3#:~:text=Definici%C3%B3n%20de%20%22lengua%22%3A%20Saussure,de%20lenguaje%20en%20los%20individuos>.
- Cassany, D. (1990). Enfoques didácticos para la enseñanza de la expresión escrita. *Comunicación, lenguaje y educación* (6), 63-80.
- Chartier, R. (1999). *Cultura escrita, literatura e historia*. F.C.E.
- Chartier, A. (2004). *Las mutaciones contemporáneas en la cultura escrita*. En: Enseñar a leer y a escribir una aproximación histórica. F.C.E.
- De Mello, R. y Rosa, L. (2009). *Pedagogía crítica comunicativa en los centros educativos*. Universidad de Salamanca.
- Di Pego, A (2015). La experiencia en Walter Benjamín. Entre el “orden profano” y la “intensidad mesiánica”. Ensenada: X° Jornadas de Investigación en Filosofía Departamento de Filosofía, FaHCE, UNLP, CONICET. http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/58712/Documento_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Escandell, V. (2003). *Introducción a la Pragmática*. Ariel. <https://n9.cl/z1tbu>

- Escutia, M. (2013). Chomsky, la naturaleza humana, el lenguaje las limitaciones de la ciencia y una propuesta complementaria inspirada en C. S. Lewis. Universidad de Navarra y Complutense de Madrid: <https://www.unav.edu/web/ciencia-razon-y-fe/chomsky-la-naturaleza-humana-el-lenguaje-y-las-limitaciones-de-la-ciencia>
- Euroinnova Formación. (2020). *Interconectados* [Fotografía]. Euroinnova. <https://i.pinimg.com/564x/b9/70/26/b970261373c868078faec63491baaa62.jpg>
- Fuentes, M. (2021). Studygram: el boom de los influencers del estudio en Instagram. *La Tercera*. <https://n9.cl/q69pc>
- Gekonchik. (s.f.). *Computadora, portátil, lápiz, billetera café plantas* [Fotografía]. Pixabay. <https://i.pinimg.com/564x/35/93/f7/3593f750c414f2b5a9f309484e13357f.jpg>
- Igarza, R. (2009). *Burbujas del ocio. Nuevas formas de consumo cultural*. La crujía inclusiones.
- Kohan, A. (1999). *Como escribir relatos*. Plaza y Janes Editores S.A.
- Moya, C. (2009). Aproximación pragmática a los conceptos de acto de habla y de acción comunicativa. *Desde el Jardín de Freud*, (9), 229–244. <https://revistas.unal.edu.co/index.php/jardin/article/view/12236>
- Manovich, L. (2001). *El lenguaje de los nuevos medios*. Paidós.
- Marzal, M. y Cruz, E. (2018). Gaming como Instrumento Educativo para una Educación. *Revista General de Informacion y Documentacion* 28 (2). <https://doi.org/10.5209/RGID.62836>
- Ministerio de Educación Nacional de Colombia-M.E.N. (2014). *Dirección de calidad para la educación preescolar, básica y media subdirección de referentes y evaluación de la calidad educativa*. Docente de básica primaria · básica primaria. Editorial Magisterio.
- Monje, C. (2011). *Metodología de la investigación Cuantitativa y Cualitativa*. Universidad Surcolombiana. <https://n9.cl/lry4e>
- Noticias UAI. (2018). *El nuevo rol de las comunicaciones: mediación digital* [Fotografía]. Pixabay. <https://n9.cl/o7vcn>
- Olivé, L. (2007). *La ciencia y la tecnología de la sociedad del conocimiento*. F.C.E.

- Pérez, M. y Pérez, L. (2019). Formas de enseñanza y materiales educativos: de lo tradicional a lo actual. *Revista Educinade* 2 (3), 5-10.
https://www.cinade.edu.mx/img/revista/Revista_Educinade_No.3.pdf
- Prensky, M. (2010). *Nativos e Inmigrantes Digitales*. Distribuidora SEK, S.A. <https://n9.cl/qcs78>
- Restrepo, M. (2006). *Web un paradigma de comunicación*. Universidad Nacional.
- Rodríguez, G., y Gómez, J. (1996). *Metodología de la investigación cualitativa*. Aljibe.
- Salom, I. (2016). *Ludificación y tecnologías digitales* (Tesis de Maestría). Universidad de Barcelona. Barcelona, España.
- Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Austral Comunicación, 2 (2), 257-249.
- Serres, M. (2013). *Pulgarcita. F.C.E.* <https://n9.cl/buxh>
- UNESCO. (2008). *Estándares de competencias en tic para docentes*. EDUTEKA.
<https://eduteka.icesi.edu.co/modulos/11/342/1048/1>
- Unigarro, M. (2004). *Educación virtual. Encuentro formativo en el ciberespacio*. Unab- Hedoc.

Anexo 1. Formato de entrevista para estudiantes



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

Director investigación: Luis Arleyo Cerón P.

Entrevistador (a): _____

Entrevistado (a): _____

Lugar: _____

Fecha y Hora: _____

1. ¿Cómo y para qué haces uso de las NTIC por fuera de la institución?
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?
3. ¿Qué opinión le merece el uso de las NTIC por parte de la institución escolar?
4. ¿De qué manera tus docentes utilizan las NTIC en la institución en las diferentes disciplinas?
5. ¿Qué dificultades y/u oportunidades se te han presentado con la entrada de la virtualidad a tu vida personal y a tu formación

Anexo 2. Formato de entrevista para docentes



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

Director investigación: Luis Arleyo Cerón P.

Entrevistador (a): _____

Entrevistado (a): _____

Lugar: _____

Fecha y Hora: _____

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

Anexo 3. Formato de entrevista para expertos



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

Director investigación: Luis Arleyo Cerón P.

Entrevistador (a): _____

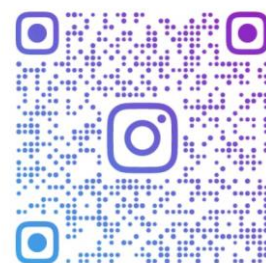
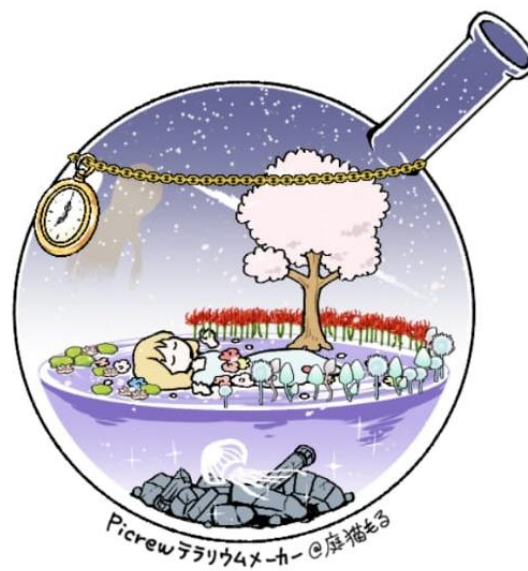
Entrevistado (s) _____

Lugar: _____

Fecha y Hora: _____

1. ¿Cuál es el impacto que ha tenido en su vida profesional o personal el conocimiento y la interacción con las nuevas tecnologías?
2. ¿Qué herramientas, aplicaciones y estrategias tecnológicas recomienda para el trabajo educativo, en general o específico de un área?
3. ¿Cuáles son las experiencias significativas, oportunidades y limitaciones ha tenido con la articulación de las nuevas tecnologías a su vida profesional?
4. ¿Qué proyectos regionales, nacionales o internacionales conoce usted que asuman la relación tecnología y educación?
5. ¿Qué opinión le merece el uso de las NTIC por parte de docentes y estudiantes, en nuestros contextos regionales y nacionales?

Anexo 4. Terrarios (Picrew)

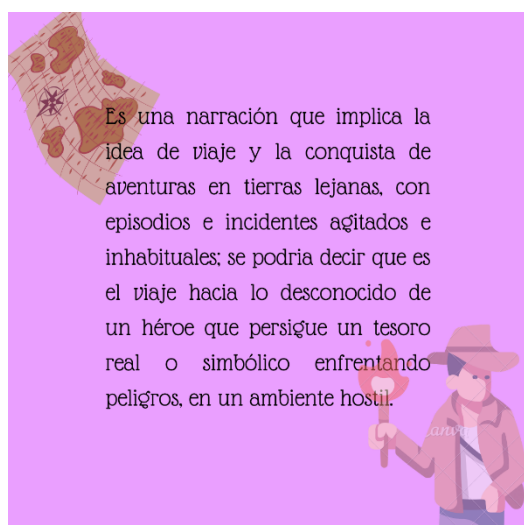
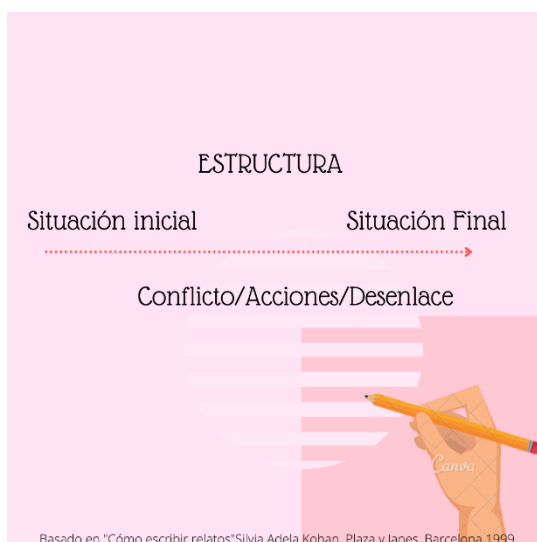


Anexo 5. El relato (Explicación)



Es un texto Narrativo ficcional de extensión muy variable: brevísimo o de hasta 50 páginas aproximadamente.

Un relato narra una historia, es decir, una serie de sucesos encadenados en el tiempo desde un principio, una situación inicial, hasta un final empleando un discurso apropiado.



La literatura de aventuras presenta una serie de aspectos básicos tradicionales y se vinculan entre sí.

LOS TEMAS

EL ENTORNO

LOS PERSONAJES



LOS TEMAS

Tres son los temas casi inevitables en la literatura de aventuras:

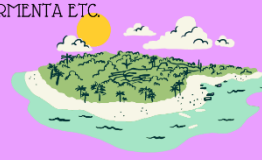
- EL VIAJE
- LA BUSQUEDA DEL TESORO
- LA MUERTE



EL ENTORNO

Corresponde a ciertos fenómenos naturales que refuerzan la idea de peligro y el suspense

- EL MAR
- LA ISLA
- LA SELVA
- EL DESIERTO
- LA TORMENTA ETC.



LOS PERSONAJES

Hay dos clases de personajes:

- Los protagonistas
- Los opositores o antagonicos



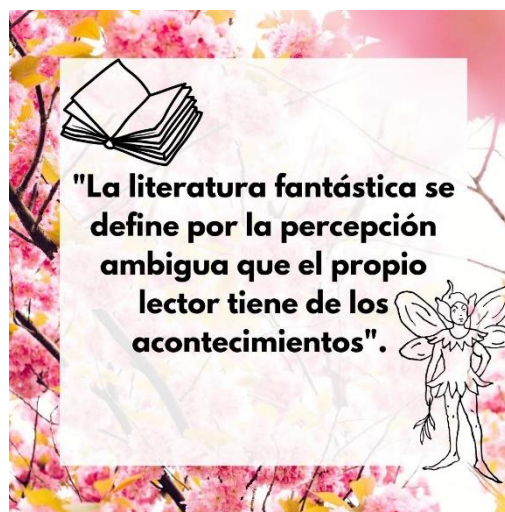
LOS PILARES

La descripción y la acción son las modalidades sobras las que se construye el relato de aventuras

Basado en "Cómo escribir relatos" Silvia Adela Kohan, Plaza y Janes, Barcelona 1999

14:44 | mjs-ofye-fwz

Windows taskbar: Escribe aquí para buscar, 14:44 p. m., 1/10/2021



Anexo 6. Exposición de la teoría (Genial.ly)

<https://view.genial.ly/615a05962113a60dd323473b/presentation-que-son-los-relatos>



Anexo 7. Proceso de escritura y correcciones



relatagram.literaria

relatagram.literaria EL MUNDO FANTASMA

Si, así será, como llegar a vivir en un mundo sin personas, solo la naturaleza arrazando y gobernando como nosotros en algún momento lo **h**icimos con ella pero de forma desastrosa. La vida será verde y hermosa, algo ilusorio para el ser humano, que desde el cielo lo miremos florecer si logramos escapar del desastre que estamos formando, mirar algo que nosotros no logramos ni **a**plaudir. Como todo en la vida lo que mas se lamenta es lo que no **s**e hizo cuando **h**ubo **y** oportunidad.

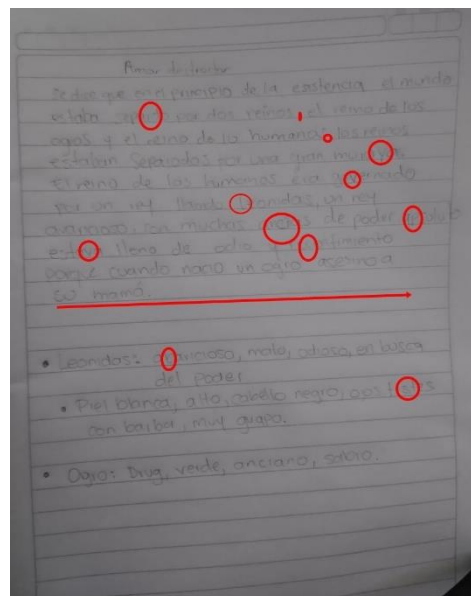
Por: Felipe Flores R

8 sem

2 Me gusta

7 DE ENERO

Agrega un comentario...



2 Me gusta

relatagram.literaria La bruja

Pt 1 🍌

En un pueblo muy pequeño se rumoraba que existía una bruja muy malvada a la que se le tenía mucho miedo, pero también respeto, aunque nadie podía saber si era alguien que vivía ahí o si llegaba de algún pueblo cercano, lo que sí se sabía era el temor que todos tenían hacia ella, pues todos los días por los techos de las casas se la escuchaba caminar muy despacio y volar, sus aleteos eran como los de un enorme pájaro que siempre se posaba de casa en casa, pasaban los días y la gente ya se había acostumbrado a oír estos ruidos a tal punto que ya no les eran extraños, pero lo que sí les extrañaba eran los morados que muy frecuentemente aparecían en sus cuerpos no se atrevían a creer que esto se los hacía la bruja malvada hasta que un día Juan un muchacho que estaba muy enamorado de Anita una compañera de su colegio empezó a frecuentar su casa visitándola todas las tardes, todo era normal ya que iba conversaba con ella, sus papás y sus hermanos hasta el anochecer luego cenaba y se iba para su casa muy contento por estar allá y agrandar a su familia, un día estando en casa de anita lo encerró una tormenta por lo que se le hizo tarde y los papás de anita le dijeron que se podía quedar pues era peligroso que se fuera así, él se acostó junto a un hermano de anita y se durmió muy profundamente hasta la media noche, a esa hora despertó y ante sus oídos ya no había lluvia pero había un ruido que lo inquietaba, escuchaba aleteos muy cerca lo que lleno de mucha curiosidad a Juan, se levanto muy despacio y se dirigió hasta la puerta....



2 Me gusta

relatagram.literaria La bruja

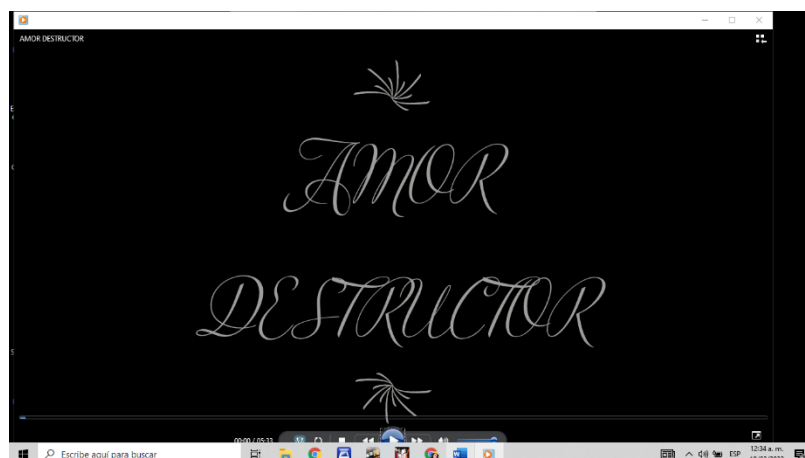
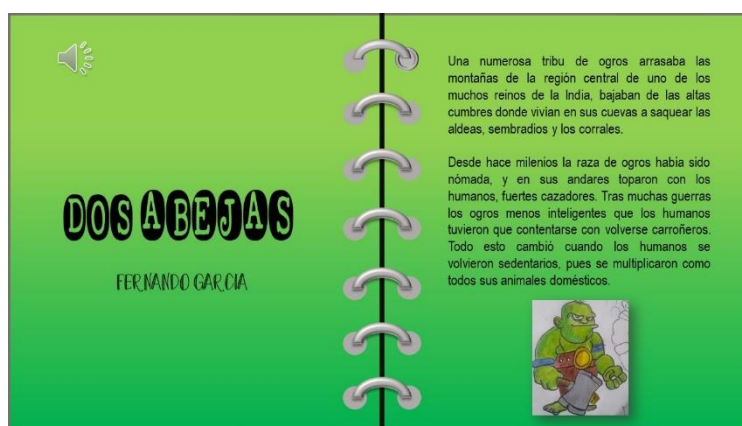
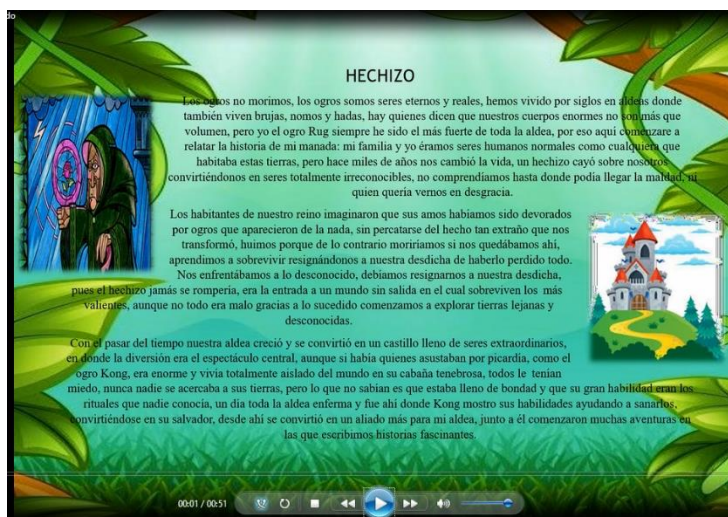
Pt2

Cuando llego ahí la abrió un poco para poder observar que ocurría en el patio, repentinamente miro a la madre de anita caminando desnuda y con unas alas enormes, él se quedó paralizado del miedo e inmediatamente corrió hacia la cama para acostarse, después de lo que había visto no fue capaz de conciliar el sueño pues había descubierto quien era la mujer a la que tanto temor le tenían todos, pasaron las horas y antes del amanecer amanecer volvió a escuchar esos aleteos que anunciaban la llegada de aquella mujer, Juan no hacía más que temblar, pasaron unos minutos y escucho entrar a la mujer en la cocina en donde se le escuchaba vomitar, Juan muy tembloroso volvió a levantarse y al observar hacia la cocina se dio cuenta que lo que vomitaba era mucha sangre, volvió a correr hacia la cama y no hacía más que suplicar que no se dieran cuenta que él la había descubierto y que amaneciera para poderse ir y nunca más volver, apenas Juan miro la luz del día se levanto dío las gracias por haberlo acogido esa noche, se despidió con mucho temor y como lo había anunciado antes se fue y nunca más volvió.

Fin.

Por: Diana hurtado

Anexo 8. Expansiones y productos finales



Anexo 9. Formato encuesta uso de Instagram

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfEo-65ATvagfR6e5kiYj6dI3bMv8bBBQj85jb6mSNd5jaHvA/viewform>

INSTAGRAM
Encuesta con fines educativos.

Acceder a Google para guardar el progreso.
[Más información](#)

*Obligatorio

Nombre (Opcional)
Tu respuesta

Sexo *

Masculino
 Femenino
 Otro.

Edad *
Tu respuesta

¿Cuántas horas al día emplea en el uso de Instagram? *

Fácil
 Difícil

¿Qué es lo que más publicas en Instagram? *
Tu respuesta

¿Conoces todas las herramientas de Instagram? *

Si
 No
 Tal vez

¿Cuáles son las herramientas de Instagram que más usas? *
Tu respuesta

Enviar Borrar formulario

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.
El formulario se creó en Universidad del Cauca. [Denunciar abuso](#)

Google Formularios

¿Cuántas horas al día emplea en el uso de Instagram? *

1-3 horas
 4-5 horas
 más de 8
 Muy poco

¿Para que emplea Instagram? *

Por trabajo
 Por estudio
 Como pasatiempo
 Otros: _____

¿Qué clase de cuentas sigue en Instagram? *

Moda y belleza
 Deportivas
 Influencer's y Famosos
 Estudio
 Otros: _____

¿Sigue alguna cuenta relacionada con la literatura? *

Si
 No
 Varias
 Ninguna

¿Cree que Instagram es una aplicación fácil o difícil de usar? *

Fácil
 Difícil

¿Qué es lo que más publicas en Instagram? *
Tu respuesta

¿Conoces todas las herramientas de Instagram? *

Si
 No