

COMPRESIÓN LECTORA Y CIBERCULTURA  
NARRATIVAS TRANSMEDIA: CONSTRUCCIÓN DE EXPERIENCIAS EN LENGUAJE



VÍCTOR DANIEL RENGIFO CERÓN

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

COMPRESIÓN LECTORA Y CIBERCULTURA  
NARRATIVAS TRANSMEDIA: CONSTRUCCIÓN DE EXPERIENCIAS EN LENGUAJE



VÍCTOR DANIEL RENGIFO CERÓN

Trabajo de grado para optar al título de:  
LICENCIADO EN LITERATURA Y LENGUA CASTELLANA

Director:

DR. LUIS ARLEYO CERÓN PALACIOS

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

## Nota de aceptación

El director y jurados de la investigación del proyecto de grado “comprensión lectora y cibercultura”, elaborado por Víctor Daniel Rengifo Cerón, una vez revisado el escrito final y aprobada la sustentación de la misma, autorizan a su autor para que realice gestiones administrativas correspondientes a su título profesional.

Director: \_\_\_\_\_

Dr. Luis Arleyo Cerón Palacios

Jurado: \_\_\_\_\_

Jurado: \_\_\_\_\_

Lugar y fecha de sustentación: Popayán, \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ 2022

## AGRADECIMIENTOS

A mis padres que me han apoyado en este camino y han dado todo de sí para lograr esta meta que nos pertenece a los tres.

A mis hermanos que han sido una inspiración para continuar cada día en este camino.

A mi Alma Mater que me formó y me enseñó mucho más de lo que imaginé.

A todas las personas que me acompañaron en todo este camino.

## TABLA DE CONTENIDO.

Introducción.....	7
<b>CAPÍTULO I. INTEGRACION DE LAS TECNOLOGÍAS .....</b>	<b>17</b>
1.1 Contextualización global y personal en el uso las NTIC. ....	18
1.1.1 Contextualización sociocultural de las NTIC.....	18
1.1.2 Contextualización etno-biográfica. ....	20
1.2 Epistemología educativa con las NTIC .....	22
1.2.1 Etnografía educativa con las NTIC.....	23
1.2.2 Diagnóstico metodológico en el aula.....	27
<b>CAPITULO II. DISEÑO METODOLÓGICO CON LAS NTIC .....</b>	<b>30</b>
2.1 Presentación del enfoque pedagógico.....	31
2.1.1 Modelo didáctico con las NTIC. ....	33
2.1.2 Experiencias transmedia. ....	33
2.1.2.1 Creación, diversión y aprendizaje desde lo literal.....	35
2.1.2.2 El comic y la interpretación inferencial. ....	37
2.1.2.3 Blooktube.....	38
2.2. Análisis e interpretación de la propuesta didáctica .....	39
2.2.1. Aproximación pragmática a la intervención didáctica.....	39
2.2.2 Reflexión crítica a las experiencias transmedia .....	39
<b>CAPÍTULO III. MEMORIA, RELATO DIDÁCTICO Y RESULTADOS .....</b>	<b>45</b>
3.1 Inmersión narrativa de la experiencia investigativa y pedagógica.....	46
3.1. Relato investigativo y didáctico.....	46
3.1. Resultados de la investigación e intervención didáctica. ....	46
3.1.1 La construcción de experiencias pedagógicas en lenguaje mediante narrativas transmedia, permite innovar la formación educativa. ....	47
3.1.2 Las narrativas transmedia como potenciadoras de la comprensión lectora en la educación. ....	49
3.2. LÍNEAS WEB. ....	52
3.2.1 Aportes integrando las tecnologías.....	52
3.2.1.1 La cognición textual en la interacción con la cibercultura. ....	52
3.2.1.2 Habilidades comunicativas (leer, escribir, hablar y escuchar) como formas de participación interactivas.....	54
3.2.1.3 Estrategias meta-cognitivas y creativas para facilitar la comprensión textual. ....	57
<b>CONCLUSIONES.....</b>	<b>60</b>

BIBLIOGRAFÍA .....	60
ANEXOS .....	64

## 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, M. (2013: p.15- 16).

El presente trabajo investigativo que lleva por nombre comprensión lectora y cibercultura hizo parte de un macroproyecto denominado Narrativas Transmedia: construcción de experiencias en lenguaje, en el marco de una línea de investigación en Problemas de la Pedagogía del Lenguaje, en el Programa de Licenciatura en Literatura y Lengua Castellana. Un acercamiento al problema deja ver cómo con la llegada de la nueva cultura y la expansión de avances tecnológicos, se da la bienvenida a las nuevas tecnologías de la información y el conocimiento<sup>1</sup>. 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). 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)<sup>2</sup>, conciben el uso de las TIC como una herramienta ajena y compleja para superar sus prácticas tradicionales, y advierten la no inclusión de las herramientas TIC, las limitaciones frente al acceso, conexión e infraestructura. Por esto, se mantiene la brecha o desigualdad tecnológica y cognitiva, aún con la

---

<sup>1</sup> Unigarro, M, 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”

<sup>2</sup> 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.

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

Por lo que 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? Por lo cual se realiza, una hipótesis con la construcción de experiencias pedagógicas en lenguaje mediante narrativas transmedia permitiendo 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 TIC, 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.<sup>3</sup> 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 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

---

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



investigativa, como en el desarrollo de *proyectos socioculturales*, atendiendo competencias básicas y fundamentales del maestro (MEN, 2014)<sup>4</sup>.

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, hibrida y amplía a través de múltiples relatos, canales, medios análogos y digitales, como prácticas interactivas exitosas.

El marco teórico está constituido por una teoría binaria: 1. Teoría Tecno-educativa 2. Teoría Tecno-comunicativa. La propuesta articuló conceptos como narrativas transmedia, experiencias en lenguaje, configuración didáctica, cultura de convergencia mediática, el lenguaje de los nuevos medios, inteligencia colectiva, cultura participativa, discurso hipertextual, nuevas tecnologías de la información y la comunicación (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, comunicación, y lenguaje: 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, R. (1999), da cuenta de la revolución del texto 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, A. (2004)

---

<sup>4</sup> 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).

da cuenta de estas mutaciones y evidencia brechas digitales (por las diferencias socio económicas 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, M. (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 a la escuela?, ¿qué se les debe enseñar? Evidencia cómo la tecnología ha creado un notable cambio de modelo, perspectiva y visión. Su personaje de Pulgarcita es conquistadora de la escuela y la sociedad, con mente diferente a la de sus ancestros; se relaciona en redes, es capaz de formar equipos, comunidades y asambleas *“Él o ella... ya no se comunica de la misma manera, ya no percibe el mismo mundo, ya no vive en la misma naturaleza, ya no habita el mismo espacio”* (p. 22), el autor expresa que el uso de la red no excita las mismas neuronas y zonas corticales que el uso del libro, que su impacto ha traído una nueva democracia (voces, resistencias y conocimiento). La mirada de Serres nos anima a repensar nuestra función abierta a un futuro. Aquí es pertinente los portes de Unigarro, M. (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, M. (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. Además, con el uso de

canales telemáticos de comunicación (email, chat), gestión de contenidos o entornos de aprendizajes virtuales, la comunicación sincrónica y asincrónica, como la videoconferencia (con Webinar), avatares (con Second Life), clases virtuales (Skype, PDI o pizarras). “El objetivo de crear objetos de aprendizajes digitales, 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, pág, 16). Así también lo percibe Olivé, L. (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 existe 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, S. (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 INTEF<sup>5</sup> (2017), Marco común de competencia digital docente, del

---

<sup>5</sup> Instituto nacional de tecnologías educativas y de formación del profesorado.

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 ofrece descriptores basados en términos de conocimiento, capacidades y actitudes. Respecto al área de lenguaje encontramos: Área 1. Información y alfabetización (identificar, organizar y analizar información digital, evaluando su finalidad y relevancia). Área 2. Comunicación y colaboración (comunicar en entornos digitales, compartir y colaborar recursos en línea, en comunidades y redes). Área 3. Creación de contenidos digitales (reelaborar, crear, editar contenidos digitales aplicando licencias de usos y derechos de propiedad intelectual). Área 4. Seguridad (uso responsable y seguro, protección de información). Área 5. Resolución de problemas (identificar necesidades y tomar decisiones de uso de recursos digitales).

Ahora pasamos al segundo eje de la *Teoría Tecno-comunicativa*, que compromete las intersecciones entre educación, comunicación y lenguaje como una cultura de la convergencia de medios. Barbero (2003) explicita las potencialidades de las tecnologías de la comunicación y los desafíos que la comunicación le plantea a la educación, como lenguaje sociológico, democratizante, por ser conectora global, informativa y productiva, definidora de cultura, poder y mutación, que permite otras racionalidades de la comunicación. Supone un cambio de paradigma e interacción global, reconfiguración cultural, nueva cosmovisión y transformación a problemas. Expresa cómo en educación se plasman las contradicciones culturales y miedos al cambio de escenarios, diálogos y dispositivos. Que existe “destiempos” o “deudas” en la educación, la universalización escolar y la brecha en producción de ciencia y tecnología, por lo que aboga por atender las experiencias de los jóvenes con la tecnicidad mediática, asumiendo lenguajes y saberes, transformando el modelo de comunicación tradicional. Las virtudes de este encuentro, con las NTIC, son reconocidas por Restrepo, M. (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.

Ya el intelectual Igarza (2009) nos acerca a estas nuevas formas de consumo cultural en relación con los medios; relaciona y evidencia los procesos de expansión e incorporación de las tecnologías, que construyen las nuevas prácticas culturales, respecto al consumo mediático y relaciones y prácticas urbanas de conectividad, que describe como cambio en *la comunicación* más accesible, interpersonal, interactiva, instantánea, permanente, desde cualquier lugar, con el uso extensivo y sofisticado de la telefonía móvil, y que se resuelve como una convergencia de aplicaciones y redes sociales. Otro de los cambios es *la información*, a la que los usuarios acuden con una búsqueda constante. Para el autor, se trata de una revolución imparable, 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;<sup>6</sup>

---

<sup>6</sup> 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).

*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).

Es importante remitirnos 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), 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, pág. 24). A su vez, Scolari (2018) sistematiza el concepto de interfaz a través de unas leyes, para un saber hacer, como metáfora, según el autor permite comprender una idea en términos de otro, y que depende del contexto en el que se quiere aplicar. Las leyes referidas se relacionan con interacción, transparencia, ecosistema, evolución o procesos, co-evolución y transformación, no extinción o reutilización, simulación o sobrevivencia, complejidad, no lineal, prácticas políticas, innovación. Todo esto es asumido como una reflexión sociotécnica respecto a un fenómeno transversal en la industria de la cultura.

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.

De otra parte, la metodología involucra: enfoques metodológicos y diseño con diversidad de técnicas e instrumentos. La investigación es de carácter cualitativo, involucra perspectivas sociocultural y sociocrítica que buscan transformar realidades educativas y humanas. Se 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, G., et al (1996) y Monje, C., (2011). Se trata de una convergencia de enfoques, edumático y educomunicativo (educación e informática, educación y comunicación), con una ecología de los medios. De igual manera la Pedagogía crítica, comunicativa, según De Mello, R., y Rosa, L. (2009) nos permite analizar, criticar y proyectar las prácticas escolares, con una perspectiva incluyente, solidaria y democrática. Para Ramírez, R. (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 etnográfica, descrito por Guber, R. (2001) y Tezanos, A. (2001) como descriptivo y reflexivo de un evento o fenómeno sociocultural, como campo discursivo, en contacto contextual, registro informativo de eventos significativos, selección de las muestras, trabajo de análisis y síntesis. Valga decir que involucra técnicas como el testimonio, la tecno-biografía, la entrevista, encuesta, relato pedagógico. Además, a nivel disciplinar del área de Lenguaje, el enfoque pragmático, según Escandell, V. (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.

Finalmente, 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, mediante un relato pedagógico, resultados a través de categorías emergentes, lineamientos web. En el trabajo se visibiliza la pertinencia de la investigación en esta temática, más allá de su novedad en el presente programa de licenciatura, la profundización y aporte al campo educativo, didáctico, además del apoyo teórico metodológico. La investigación teje una propuesta de aula virtual con nuevas lógicas informáticas, otros espacios (síncronos y asíncronos), otras narrativas (multimedia y transmedia), otras prácticas (convergentes, colectivas y participativas), que reinventan la educabilidad, como educación alternativa, en el área de lenguaje, en el marco de pedagogías sociocríticas. Cada subproyecto asume referentes específicos de su conveniencia, en un trabajo que articula la relación significativa de la Didáctica del lenguaje y las NTIC en diversos niveles y grados educativos. Desde estas consideraciones, creemos que como docentes en formación estamos haciendo lo propio para transformar los problemas educativos socioculturales puntuales y situados, en que las NTIC consigan mediar, en especial con las narrativas transmedia y las configuraciones didácticas que se gestar.



## CAPÍTULO I. INTEGRACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS “HISTORIOGRAFÍA HEGEMÓNICA”.



Imagen # <sup>7</sup>

Este capítulo presenta una contextualización epistemológica, a través de la mirada de diferentes autores, acerca de los avances y evoluciones tecnológicas que se han generado en las últimas décadas, representados en la sociedad actual. De igual manera, se hace un recorrido biográfico de los usos tecnológicos desde una perspectiva personal. También, una epistemología educativa con las TIC, describiendo su incorporación a Colombia, y una descripción de su uso en Instituciones Educativas de la ciudad de Popayán. Finalmente, se explica un diagnóstico metodológico del tema a tratar.

---

<sup>7</sup> [https://sites.google.com/site/telegrupop104/\\_/rsrc/1322852125282/internet/llegada-de-internet-a-colombia/internet54.jpg?height=240&width=320](https://sites.google.com/site/telegrupop104/_/rsrc/1322852125282/internet/llegada-de-internet-a-colombia/internet54.jpg?height=240&width=320)

## **1.1 Contextualización global y personal del uso de las NTIC.**

### **1.1.1 Contextualización sociocultural de las NTIC.**

A través de una mirada de autores como Chartier R. (1999), Chartier, A. (2004), Bencomo E. (2007), podemos determinar cómo el avance y la evolución tecnológica a nivel mundial ha representado durante las últimas décadas un papel fundamental en la sociedad y de las nuevas visiones del mundo. Uno de los aportes está representado por el compendio descomunal de la información sin límite (bibliotecas digitales). Como lo observa Roger Chartier, la transmisión electrónica produce una simultaneidad de lectura, escritura, imágenes, mediaciones, correspondencia, producción libresca, biblioteca universal; y cambian las estructuras del soporte, la representación del texto, las mentalidades y la transformación de los puestos de trabajo. Así mismo, 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.

A lo largo de la historia han existido diversas revoluciones tecnológicas. De manera específica, las NTIC se ubican en la época moderna, a partir de la década de los 70, del siglo XX, al estallar la revolución electrónica y digital, que supera los artefactos anteriores a ella. Empiezan a construirse las primeras computadoras y aparece la versión primitiva de la red, internet (creación militar durante la Guerra Fría), y se empieza a hablar de las Tecnologías de la Información y Comunicación. La revolución tecnológica avanza durante los 80, cuando las computadoras personales empiezan a hacerse más asequibles, e igualmente, aparecen modelos de celulares móviles, con las primeras aplicaciones.

Ya en los años 90 se genera Internet y la Word Wide Web. Y es a partir de esta década que se expande, interconectándonos 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, social y las fuerzas productivas de bienes y servicios). Al tiempo que se reconfiguran las identidades socioculturales, es decir, se alteran los modos de saber, hacer, actuar y ser, impactando 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 actuales.

Para Anne M. Chartier, 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, en tanto se ha modificado la cultura escrita con la aparición de los medios audiovisuales, y posteriormente con las nuevas tecnologías. Han cambiado las prácticas sociales y escolares de los jóvenes, desde finales del siglo XX, con lectoescrituras discontinuas, informativas y rápidas. Se trata de un nuevo leer – escribir – contar, pero de alto nivel de especialización que, paradójicamente, centra los debates sociales en torno a los riesgos de la ciencia y la técnica. Sin embargo, las ideas expresadas dan cuenta de que los nuevos soportes han desempeñado un papel revelador y han sido un poderoso acelerador de los cambios.

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. Dichas prácticas no han cambiado mucho en el salón de clase, aunque por sus potencialidades, contrariedades y desafíos, constituyen 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, la toma de conciencias mediática, el vínculo social, la apropiación cultural; y, ante todo, pone en consideración la misión educadora de la escuela. Por consiguiente, las NTIC (nuevas tecnologías de la información y comunicación) han traído consigo cambios culturales y sociales en las formas tradicionales, no sólo de comunicación, sino también de educación, creando la sociedad de la información y sociedad del conocimiento, que se han generado tras la revolución de la tecnología, la información y el conocimiento. Cambios que empiezan a tomar forma en el mundo desde los años ochenta.

La UNESCO en su informe mundial titulado “Hacia las sociedades del conocimiento”, (UNESCO, 2005) señala que existe una diferencia importante entre sociedad de la información y sociedad del conocimiento. Mientras que la primera se basa en los progresos tecnológicos, las sociedades del conocimiento comprenden dimensiones sociales, éticas y políticas mucho más vastas. Por lo tanto, propone referirse a sociedades en plural puesto que rechazan la unicidad de un modelo que no contemple la diversidad cultural y que a su vez considere a la revolución de las tecnologías de la información y la comunicación como conductora hacia una forma única de sociedad posible.

Para Polanco (2006), se suele hablar de sociedad de la información o de sociedad del conocimiento, privilegiando en un caso la noción de información y en el otro la noción de conocimiento. Aunque no son nociones necesariamente simétricas, comparten la propiedad de construir lo que Castells denominó sociedad red (Castells, 1996, SP). Si bien Castells en su

trilogía sobre la era de la información, refiere a la sociedad red, en artículos posteriores equipara sociedad del conocimiento con sociedad de la información. Sosteniendo que al hablar de sociedad del conocimiento —en otros casos, sociedad de la información—, nos estamos refiriendo a la constitución de un nuevo paradigma tecnológico, siendo internet una de las expresiones concretas de dicho paradigma.

Desde una perspectiva, en parte signada por un determinismo tecnológico, este autor sostiene que Internet, una vez que existe como tecnología potente, tiene efectos muy importantes. Tales efectos se dan sobre la innovación, por tanto, la creación de riqueza, el nivel económico, y, por otro lado, sobre el desarrollo de nuevas formas culturales y educativas. Más aún con la llegada de la web 2.0, denominada también "web social", que brinda diversos sitios web de participación y ofrece la posibilidad de realizar trabajos colaborativos entre varios usuarios para crear diversos contenidos.

Los usuarios dejan de ser usuarios pasivos para convertirse en usuarios activos que participan y contribuyen en el contenido de la red siendo capaces de crear, dar soporte y formar parte de sociedades y/o comunidades tanto a nivel local como global; que se informan, comunican, generan conocimiento o contenido. Estas herramientas llevadas al ámbito educativo colaboran para mejorar la participación de los estudiantes, los cuales interactuarán con las nuevas tecnologías de la sociedad de la información y la comunicación. Estas herramientas innovadoras fueron poco a poco permeando el ámbito educativo hasta hacer parte de la vida diaria en el mundo actual, sus avances han permitido el paso a un nuevo estilo de vida y de una nueva sociedad, evidenciando que las nuevas sociedades requieren de aprendizajes y enseñanzas acorde con la sociedad actual. Por tal motivo se requiere que se aplique metodologías y didácticas con las NTIC en los campos educativos.

### **1.1.2 Contextualización tecno-biográfica.**

Los cambios en las comunicaciones tecnológicas se han convertido en parte fundamental de la vida humana, han puesto en juego nuestros conocimientos, nuestras habilidades y destrezas para poder participar de las necesidades que involucra el futuro. Se hace necesario, entonces, que la educación en literatura fortalezca procesos de formación y capacitación en tecnologías informáticas. En mi caso particular, me capacité en el año 2006 en un curso de informática básica y avanzada en el centro de servicios y capacitación Comfacauca, donde aprendí el manejo y dominio de Windows, office, Word, Excel, Power Point e Internet, y los componentes de un equipo de cómputo de la época.

Es así como, desde mi proceso de aprendizaje, he considerado la tecnología como una herramienta con grandes posibilidades en la educación, y he tratado de incorporar sus usos en mis propios procesos de enseñanza-aprendizaje. Desde incrementar el conocimiento, promover la creatividad empleando una variedad de medios para solución de problemas informáticos, usar la tecnología para localizar, evaluar y recoger información de una variedad de fuentes, emplear herramientas tecnológicas para procesar datos e informar resultados, son algunos de los usos he dado a la tecnología gracias a las múltiples posibilidades que nos brindan los actuales medios de información.

Por lo tanto, debemos tener en cuenta que las clases de informática orientadas actualmente en la educación media, se quedan cortas para dar a los estudiantes las herramientas necesarias para enfrentar la revolución tecnológica que marcha a pasos agigantados en la actualidad. En bachillerato, recibía clases de informática una vez a la semana, tiempo insuficiente para desarrollar competencias adecuadas al uso tecnológico. Es por eso que opté por la formación tecnológica como actividad extracurricular, y, de esta forma interactuar y procesar información relevante con programas informáticos de software.

Con mi ingreso en la educación superior se hizo más importante la utilización de la tecnología en mi entorno. Comunicarme con amigos, compañeros y profesores, establecer redes de estudio e información relevante, retroalimentar los procesos de enseñanza-aprendizaje son cosas que puede hacer desde mi dispositivo móvil, desde cualquier lugar de la ciudad, que hizo mucho más dinámico mi proceso de formación. Desde redes como Facebook, WhatsApp, Twitter, Messenger, entre otras, se puede establecer una conexión que va más allá del neto entretenimiento, y que abarca grandes terrenos y aplicaciones en el campo de la educación. No obstante, mediante una laptop (computador portátil) ajustada a mis necesidades, me permití desarrollar trabajos académicos, consultar y compartir información desde internet, acceder a bases de datos nacionales y globales mediante buscadores como Google, Yahoo! y Search, entre otras herramientas que en la actualidad son necesarias no solamente para la información sino también para la formación. Es por ello que, como muchos de los profesionales actuales, he dado a los dispositivos tecnológicos un gran aprendizaje a mi diario vivir.

También es necesario reconocer que la tecnología, las nuevas plataformas y maneras de conectarnos, han dado gran importancia al ocio y al entretenimiento. Personalmente, en mis tiempos libres ingreso a diferentes plataformas como YouTube, Amazon, Netflix, o las diferentes redes sociales; dichas plataformas no me ofrecen única y exclusivamente entretenimiento, mediante ellas también me informo y adquiero conocimientos, tengo a la mano miles y miles de documentales, películas y series que recuentan sucesos y temas de interés

general y personal. Ahora bien, para fines de este trabajo es necesario reconocer que estamos en un mundo que se encuentra interconectado y dependiente de las herramientas digitales. Estas han hecho práctico y beneficioso acceder a múltiples consultas en la red, incentivando la creación, reproducción y manipulación de información y conocimientos. Las personas de las sociedades actuales se encuentran conectadas de una forma directa o indirecta con la internet, mediante sus dispositivos tecnológicos. Hoy en día se estudia, se trabaja y se socializa mediante las diversas plataformas tecnológicas; emitimos y recibimos información, clases, asesorías y reuniones, estando en contacto directo con personas, caracteres y archivos multimedia.

Es oportuno mencionar que las restricciones impuestas por pandemia del Covid-19, me sorprendieron mientras realizaba mi proceso de práctica profesional y proyecto pedagógico; por tal razón, para desempeñarme activamente al desarrollar mis clases de práctica docente, fue necesario usar la aplicación Meet, una plataforma que permite al usuario comunicarse con un grupo de personas a través del computador o un dispositivo móvil mediante una video llamada. Es evidente que, contingencias como la vivida en cuarentena global, impulsaron en gran medida los procesos tecnológicos: el teletrabajo, la educación virtual y la capacitación profesional, han alcanzado su pico máximo en la pandemia, han impactado de manera trascendente la sociedad, la cultura, la educación y a la humanidad misma. Por lo antes mencionado, considero importante contar con una formación en el campo tecnológico, que permita potenciar los ámbitos educativos.

## **1.2 Epistemología y experiencia educativa con las NTIC**

La incorporación de las NTIC en la educación en Colombia se ha venido implementando desde el año 2009 regulada por la Ley 1341 del 30 de julio. Esta se define de la siguiente manera: Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, son el conjunto de recursos, herramientas, equipos, programas informáticos, aplicaciones, redes y medios, que permiten la compilación, procesamiento, almacenamiento, transmisión de información como: voz, datos, texto, vídeo e imágenes. Esta Ley también establece que el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (MINTIC), de manera conjunta con el Ministerio de Educación Nacional (MEN), es responsable de coordinar la articulación del plan TIC con el Plan de Educación, de tal forma que se avance en los objetivos de implementación y utilización de las TIC en el aula. esta es una de las prioridades de política pública en materia de tecnologías de la información y las comunicaciones, a nivel mundial.

El año 2007, la implementación de TIC en Colombia cobró importancia con la creación del Plan Nacional de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (PNTIC) 2008-2019; este plan tiene como meta para el año 2019, que todos los colombianos estén conectados e informados, haciendo uso eficiente y productivo de las TIC y logrando una mayor inclusión social y competitividad. Se pretende que a 2019, Colombia esté dentro de los tres primeros países de Latinoamérica con mejores indicadores internacionales de uso y apropiación de TIC. Con la creación de PNTIC, se establecen los lineamientos para las políticas de uso y aplicación de las TIC para la educación en el país, las cuales cubren la gestión de la infraestructura, de los contenidos y del recurso humano con acciones orientadas al sector público y privado.

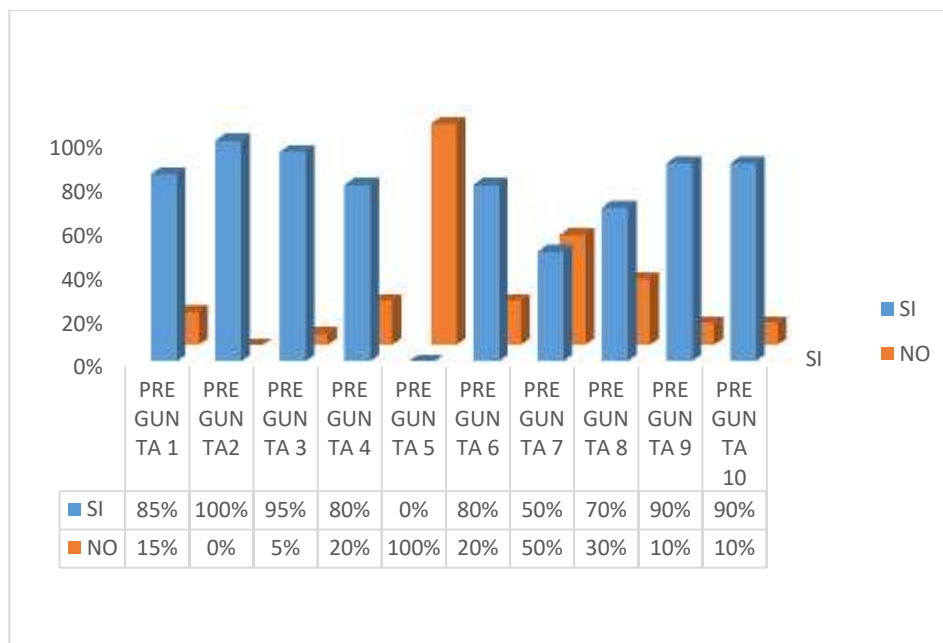
### **1.2.1 Etnografía educativa institucional.**

En relación con los campos educativos hemos visitado y realizado una encuesta a estudiantes y docentes de dos colegios en la ciudad de Popayán, Institución Educativa Antonio García Paredes y I.E Francisco Antonio de Ulloa, para ver cómo utilizan y aplican las TIC en las diferentes áreas impartidas, evidenciándose lo siguiente:

Las instituciones educativas en su gran mayoría cuentan con equipos de cómputo (salas de informática) video beam y televisores, pero, estos no son suficientes para el uso de la gran mayoría de estudiantes y docentes, pues la utilización de estos equipos debe ser con turno, es decir; se deben solicitar con anticipación, de acuerdo a la disponibilidad, para hacer uso de éstos. En el caso de las salas de cómputo solo son utilizadas para impartir la materia de informática, que enseña un docente cualificado en esta asignatura. Cabe resaltar que, a esta materia, según la asignación académica implementada por el MEN, se le atribuyen dos horas semanales por nivel de aprendizaje; de otra parte, la existencia de computadores en las salas es insuficiente, por ello; se organizan a los estudiantes en pares académicos por computadores. En estas salas hay servicio de internet en todos sus quipos.

Con respecto al acceso a internet en las instituciones es restringido, sólo hay acceso en algunas zonas, como salas de cómputo y áreas administrativas (rectoría y secretarías). Los estudiantes no cuentan con internet wifi gratuito dentro de las instituciones educativas. Aspecto que complejiza aún más los procesos de aprendizaje en TICS. A continuación, se expondrá gráficamente los resultados de las entrevistas realizadas a algunos docentes de la zona urbana de la ciudad de Popayán, acerca de los usos de las NTIC con diez preguntas cerradas (si-no)

Ver encuesta en anexos (1)



Ficha técnica:

Encuestador	Víctor Daniel Rengifo Cerón
Tipos de estudio	Diagnóstico de incorporación de la TIC en los colegios Antonio García Paredes y Francisco Antonio de Ulloa de Popayán.
Fecha	20/ 02/2020 y 18/02/2020
Población objeto	Docentes
Tamaño de encuesta	Docente encuestada #10
Procedimiento de selección encuestado	Aleatoria
Método de recolección	Encuesta presencial (duración aproximada de 15 minutos)

De esta encuesta se deriva lo siguiente:

El 85% de los docentes ha asumido alguna capacitación o formación en las NTCI mientras que el 15% no.

El 100% de los docentes hace uso de las NTIC en su vida personal, estudiantil o laboral.



El 95% Cree que las NTIC han cambiado la forma de saber, ser y actuar en la vida y el 5% no lo cree.

El 80% de los docentes cree que las NTIC son recursos mediadores que favorecen la formación, mientras el 20% no lo cree.

El 100% de los docentes no considera que las NTIC sólo debe ser asunto de los docentes de informática.

El 80% de los docentes considera que sí se necesita guía u orientación docente para el uso significativo de las NTIC, mientras que el 20% no lo considera.

El 50% de docentes ha empleado el uso de las NTIC en las clases de las diversas disciplinas, mientras que el otro 50% no.

El 70% de los docentes ha utilizado las NTIC en el área de español y literatura, mientras que el 30% no.

El 90% de los docentes si consideran que una práctica inadecuada con las NTIC produce efectos y visiones negativas, mientras que el 10% no lo considera.

El 90% de los docentes encuestados cree que las NTIC potencian al docente en su labor formativa, mientras que el 10% no lo considera.

Así mismo, se formularon 5 preguntas abiertas.

Ver encuesta en anexos (2)

1 ¿Qué herramientas y aplicaciones tecnológicas ha empleado para su actualización personal y profesional?

Respuesta. Las herramientas personales que más utilizan son Facebook y WhatsApp y profesional son utilizados buscadores como Google, Chrome y YouTube, además de blog, enciclopedias digitales, podcast entre otros recursos.

2 ¿Qué estrategias didácticas utiliza con las NTIC para la enseñanza y aprendizaje en su disciplina?

Hacen uso de películas y conversatorios; en otros casos usos de blog como herramienta, pero en su gran mayoría no las tienen en cuenta por no contar con internet en la institución.

3 ¿Existe apoyo institucional, nacional, local para la implementación de las NTIC en la educación?

La mayoría responde que no, el resto muy poco ya que no tienen los recursos suficientes es estas temáticas.

4 ¿Qué opinión le merece el uso de las NTIC por parte de los estudiantes?

Lo asumen con mucho entusiasmo y lo utilizan para sus investigaciones y tareas.

5 ¿Qué dificultades u oportunidades se le han presentado con la entrada de la virtualidad a la escuela y el trabajo con el área del lenguaje?

Las instituciones no cuentan en su totalidad con acceso a internet y falta de equipos.

Análisis:

La mayoría de los docentes cuentan con capacitación para la utilización y prácticas adecuadas en la NTIC, pero, no cuentan con los equipos necesarios para poder realizar actividades haciendo uso de las NTIC en sus clases. Es decir, las didácticas y metodologías que se realizan son tradicionales, de las cuales todavía se enseña con tablero, marcador y libros físicos, teniendo un choque con los estudiantes que requieren de nuevas metodologías, teniendo en cuenta que los jóvenes no son los mismos de décadas pasadas.

Análogamente, se realizó entrevistas a estudiantes de estas instituciones de la zona urbana de la ciudad de Popayán, con cinco preguntas abiertas:

Ver fotos de la entrevista en anexos (3)

1 ¿Cómo y para que haces uso de las NTIC por fuera de la institución?

Las respuestas más comunes son para realizar trabajos y tareas

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

Las respuestas más comunes: sí tienen apoyo de los padres y una constante vigilancia de sus usos.

3 ¿Qué opinión le merece el uso de las NTIC en la institución en las diferentes disciplinas?

Responden: son muy poco utilizadas a pesar que son buenas herramientas de aprendizaje. Las instituciones no tienen buenos recursos y herramientas por parte del estado.

4, ¿De qué manera tus docentes utilizan las NTIC en las instituciones en las diferentes disciplinas?

Respuestas más comunes: para ver documentales películas o actividades diferentes en nuestro aprendizaje; explicaciones por medio de un video o investigaciones; y otros responden que no las emplean.

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

Respuestas más comunes: las oportunidades de realizar mis deberes con más facilidad.

Ninguna dificultad y oportunidades varias.

La oportunidad de conocer diferentes herramientas muy útiles.

Conocer más fuentes de información.

Análisis:

Todos los estudiantes reconocen que emplean las NTIC para su vida diaria ya sea para comunicarse o buscar información de actividades educativas, entre otros usos. Además, se evidencia que en las instituciones educativas no es constante el uso de las NTIC por parte de los docentes, algunos estudiantes argumentan que se debe a la falta de equipos apropiados; así mismo, los estudiantes creen viable que con la utilización de metodologías integradas a las NTIC tendrán mejores resultados en su aprendizaje y formación educativa.

### **1.2.2 Diagnóstico metodológico en el aula.**

A continuación, abordaremos el diagnóstico inicial de comprensión lectora realizado a estudiantes de grado séptimo de la Institución Educativa Antonio García Paredes de la ciudad de Popayán, con el propósito de analizar e identificar cada uno de los niveles de comprensión lectora (literal, inferencial y crítico) así mismo, las dificultades en la comprensión global, para así, diseñar una propuesta, funcional, pertinente con el uso de la narrativa transmedia que desarrolle procesos de comprensión lectora en los estudiantes. El desarrollo del diagnóstico se realizó en el primer periodo del año académico 2021, el cual fue de manera virtual por las condiciones de sanidad mundial, éste se realizó mediante un test en la aplicación google drive con correo de la institución educativa.

En anexos (4) se encontrarán fotos del test

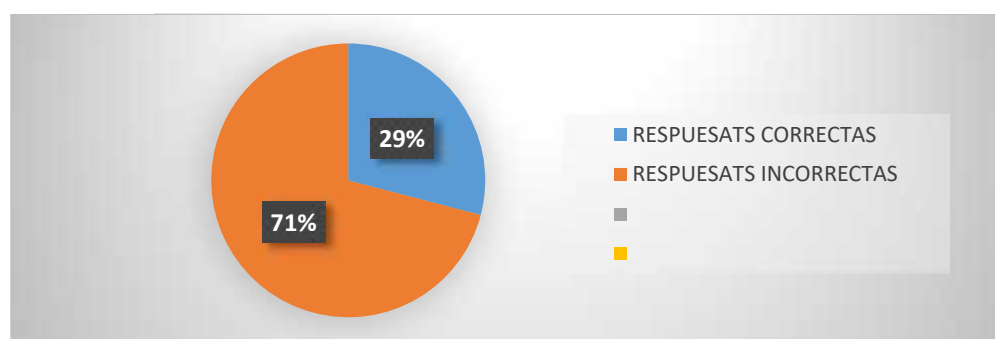
El test se realizó con un pequeño texto llamado: “el mar como espacio vital” (Tomado de: Crummener, Rainer (2004). Oceanografía. México: Altea). El cual contiene 10 preguntas de selección múltiple con única respuesta, las cuales fueron aplicadas a 3 estudiantes del grado séptimo de secundaria de la IEAGP. Todas las preguntas tienen el mismo valor numérico (1) siendo 10/10 la mayor calificación. Todas las preguntas tienen cuatro opciones de una sola respuesta correcta para dicha calificación, de acuerdo con la pregunta se debe seleccionar la respuesta que se considere correcta. Con base a dicha asignación de valores se cuantifican los datos obtenidos en el Test con cada nivel de CL, cuyo objetivo es calcular, promediar y a hacer el respectivo análisis. Con lo anterior se busca recoger una muestra para

conocer cuál es la capacidad de comprensión en cada uno de los niveles (literal, inferencial y crítico). La implementación de dicho instrumento se realizó en una sesión de 60 minutos, posterior a la implementación se recolecta la información, se analiza y se tabula para determinar las capacidades iniciales de los estudiantes.

Resultado análisis test: el siguiente análisis se hace a partir de respuesta a las preguntas que evalúan los niveles de comprensión lectora.

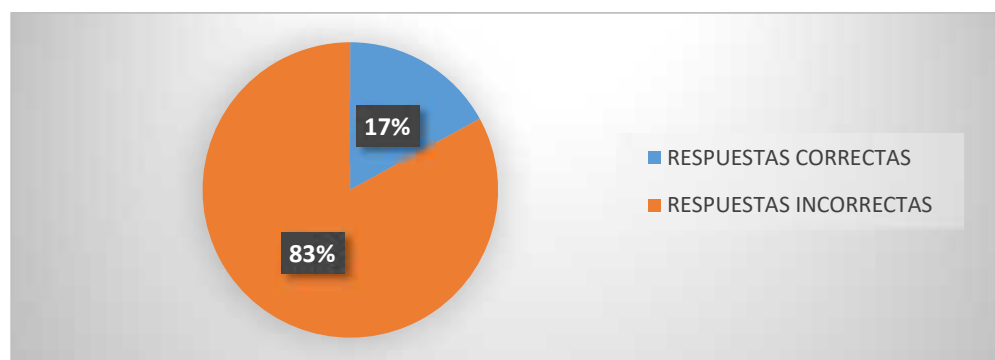
Resultados de preguntas nivel literal.

Las preguntas en el test 4,8,9,10. El 71% de los estudiantes no reconoce y entiende lo que dice el texto de manera explícita. Mientras que el 29 reconoce la parte explícita del texto.



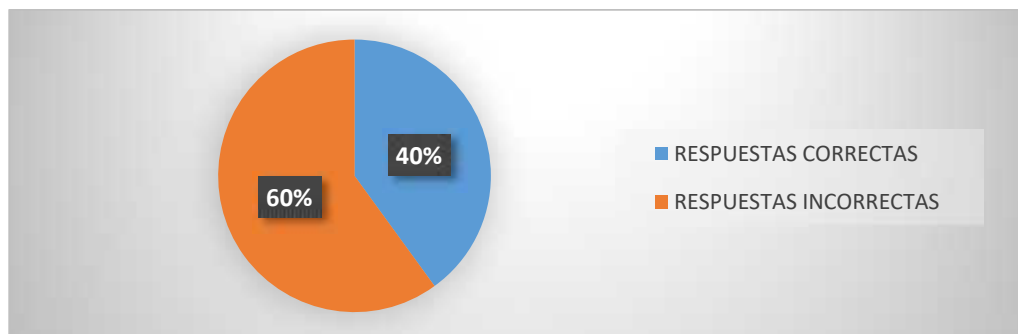
Resultado preguntas nivel inferencial.

Las preguntas en el test 1, 2, 3, 7. El 83% de los estudiantes desconoce las relaciones entre las partes del texto para inferir la información, conclusiones o aspectos que no están escritos es el texto. Mientras que el 17% reconoce e infiere los datos explícitos en el texto.



Resultados preguntas nivel crítico o apreciativo.

En las preguntas del test 5, 6. El 60% de los estudiantes no interpretó toda la información de una manera fluida, ni realizó un análisis profundo del texto. Mientras que el 40% realizó una lectura analítica y efectuó juicios sobre el texto.



El resultado del test evidencia que la mayoría de los estudiantes presenta bajos resultados en comprensión, interpretación y análisis de textos. En el nivel literal tan solo la tercera parte identificó la respuesta correcta que se encuentra explícita en el texto. En el nivel inferencial una pequeña minoría infiere e interpreta la información no explícita en el texto. En el nivel crítico casi la mitad de los estudiantes logran crear juicios, valoraciones y argumentos a partir del texto con sus conocimientos previos. Lo anterior nos indica que los estudiantes requieren mejorar la comprensión global de textos, para poder crear conjeturas del mismo.

## CAPITULO II. DISEÑO METODOLÓGICO CON LAS NTIC “CUANDO TODOS LOS MEDIOS CUENTAN TÚ COMPRENSIÓN LECTORA”

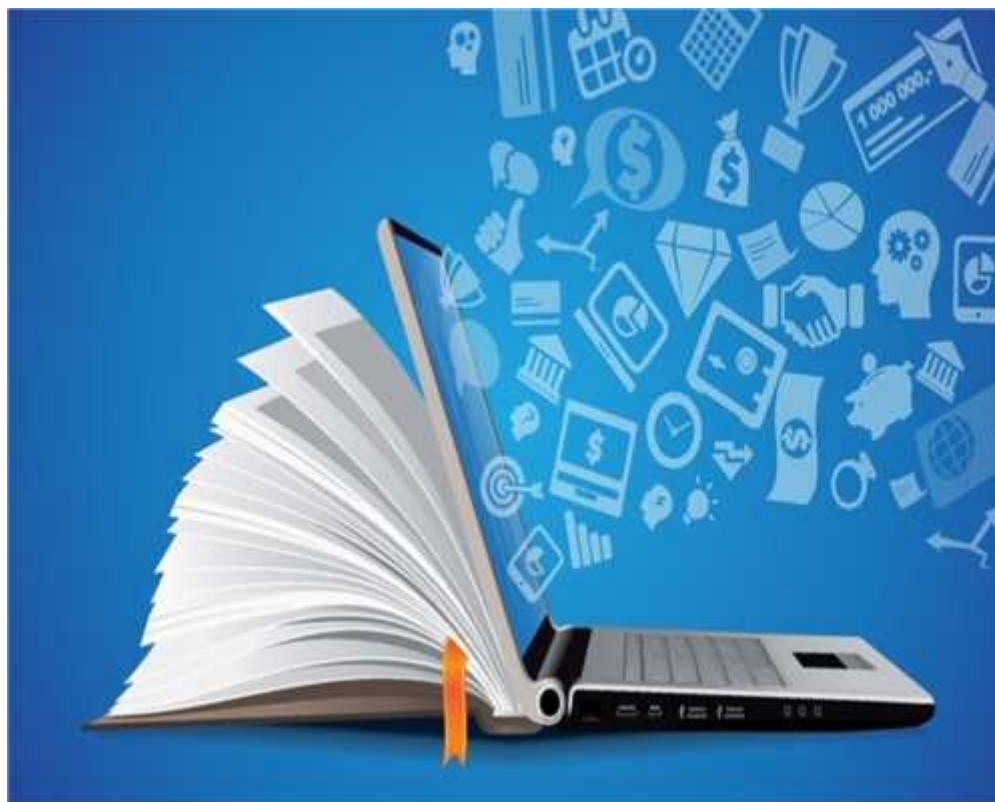


IMAGEN #<sup>8</sup>

En este capítulo se presenta el enfoque pedagógico, desde la mirada de diferentes autores. También, el modelo didáctico, donde se presenta el ideograma y la descripción del diseño de la propuesta investigativa. Además, las experiencias subjetivas, donde se presentan las narrativas transmedia utilizadas para plantear la propuesta de aula. Por último, el Análisis de interpretación de la propuesta didáctica, donde se expone el análisis y la interpretación pragmática que permite comprender la intervención didáctica realizada en un contexto educativo específico.

---

<sup>8</sup> <https://www.unir.net/wp-content/uploads/2020/09/iStock-1059510610-1-1-1.jpg>

## 2.1 Presentación del enfoque pedagógico.

La comprensión lectora es de suma importancia en cualquier área del conocimiento. No obstante, los resultados de la prueba realizada en el test, evidencia resultados desfavorables. Es así como este proyecto busca la implementación de las TIC en el aula por medio de la narrativa transmedia, culminando en el fortalecimiento de la comprensión lectora. Se evidencia que los jóvenes en la actualidad construyan su mundo narrativo por medio del uso de dispositivos conectados a la red, por este motivo, Las narrativas transmedia se deben usar en el aula como herramienta didáctica en el proceso de comprensión, ya que el acceso es sencillo y tiene múltiples ventajas.

Desde esa perspectiva, el uso de la narrativa transmedia, busca contar, expandir y narrar historias usando diversos medios y plataformas con las que la actual sociedad narra y lee historias, es decir, un relato en el que la historia se refuerza a través de múltiples medios y plataformas de comunicación; espacio en el que los lectores asumen un rol activo. Es una nueva forma de narrar con múltiples soportes o canales con el fin de que cada medio cuente una parte complementaria de la historia. De esta forma se enriquece el relato y se le permite al espectador estar implicado, hacer parte de ella, por medio de la interacción. Scolarì (2014). Al respecto de las narrativas transmedia plantea; en primer lugar, que es un relato; un relato se puede contar a través de distintos medios – definición fundamental para esta investigación-. La narrativa comienza en un cómic, continúa en una serie televisiva de dibujos animados, se expande en forma de largometraje y termina (¿termina?) Incorporando nuevas aventuras interactivas... ¿Un ejemplo? Superman, un relato que nació en el cómic, pasó a la radio y la televisión en los años 1940 y terminó volando por la gran pantalla por primera vez en 1970 (Scolari, 2014, p.1).

Es trascendental reconocer que la transmedia no es algo nuevo, pero lo novedoso es que los docentes empiecen a involucrarla más en sus prácticas educativas. Una definición que nos acerca a este término se encuentra con Jenkins (2006) quien señala que la transmedia posee relatos narrativos diseñados con distintos lenguajes, con la posibilidad de ser reproducidos a través de múltiples medios. Estos relatos, se pueden encontrar en varios contextos que han acompañado a la humanidad desde: lo cultural, la religión y el caso que nos concierne, la educación. Teniendo en cuenta lo anterior. Uno de los pilares de la educación actual es despertar y generar interés en los estudiantes, al interactuar con las Tecnologías; generando nuevos espacios de conocimiento, apropiándose de su proceso de aprendizaje. Una de las características de la narrativa transmedia es que la audiencia pasa de ser un actor pasivo a uno

activo, es precisamente ésta, una de las fortalezas de la Narrativas Transmedia, por ello la importancia de involucrarla con mayor frecuencia en nuestras aulas.

En este sentido, las narrativas transmedia tienen el objetivo de mejorar la comprensión lectora (CL) ante todo, siendo esta una de las habilidades básicas que deben desarrollar las personas para poder decodificar los mensajes escritos y son fundamentales para todas las áreas del conocimiento, en palabras de Solé “Comprender un texto, poder interpretarlo y utilizarlo es una condición indispensable, no solo para superar con éxito la escolaridad obligatoria, sino para desenvolverse en la vida cotidiana en las sociedades letradas” (Solé, 1987, p.1). De igual manera, esta habilidad siempre ha estado ligada al aprendizaje de la lectura y la escritura. Las tres se han convertido en herramientas básicas para una adecuada comunicación y asimilación del mundo. El Ministerio de Educación Nacional (1998) en la serie lineamientos curriculares para Lengua castellana afirma que: “el acto de leer se entenderá como un proceso significativo y semiótico cultural e históricamente situado, complejo, que va más allá de la búsqueda del significado y que en última instancia configura al sujeto lector” (Pág. 27). Es decir, el acto de leer y su enseñanza, deben ir mucho más allá de la simple decodificación de signos.

Isabel Solé afirma 1992: “Leer es el proceso mediante el cual se comprende el lenguaje escrito. En esta comprensión interviene tanto el texto, su forma y su contenido, como el lector, sus expectativas y sus conocimientos previos” (Solé, 1992, p.18). Por este motivo, la relación texto - lector es vista como un eje fundamental y enriquecedor. Isabel Solé sustenta: “Aunque el contenido de un texto permanezca invariable, es posible que dos lectores, movidos por finalidades diferentes, extraigan de él distinta información” (1992, p.32).

De igual manera, la autora propone el leer para aprender desde la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel, “aprender equivale a formarse una representación, un modelo propio, de aquello que se presenta como objeto de aprendizaje; implica poder atribuirle significado al contenido en cuestión” (Solé, 1992, p.37). Para que así, el lector tenga un rol activo en su proceso de lectura y no se sigan utilizando las estrategias tradicionales, ni se siga entendiendo el acto de leer de la misma manera: “Cómo la valoran los equipos de profesores, el papel que ocupa en el proyecto curricular, los medios para arbitrarla y las metodologías que adoptan para enseñarlas” (Solé, 2001, p.28).

Teniendo en cuenta lo anterior, el objetivo de esta investigación es factible, porque al realizar una narración transmedia, es necesario adquirir cierto nivel de comprensión de un texto para llegar a recrear historias y creación de productos más complejos. Si un estudiante quiere transportar una historia por otros medios, es necesario apropiarse de la historia original en



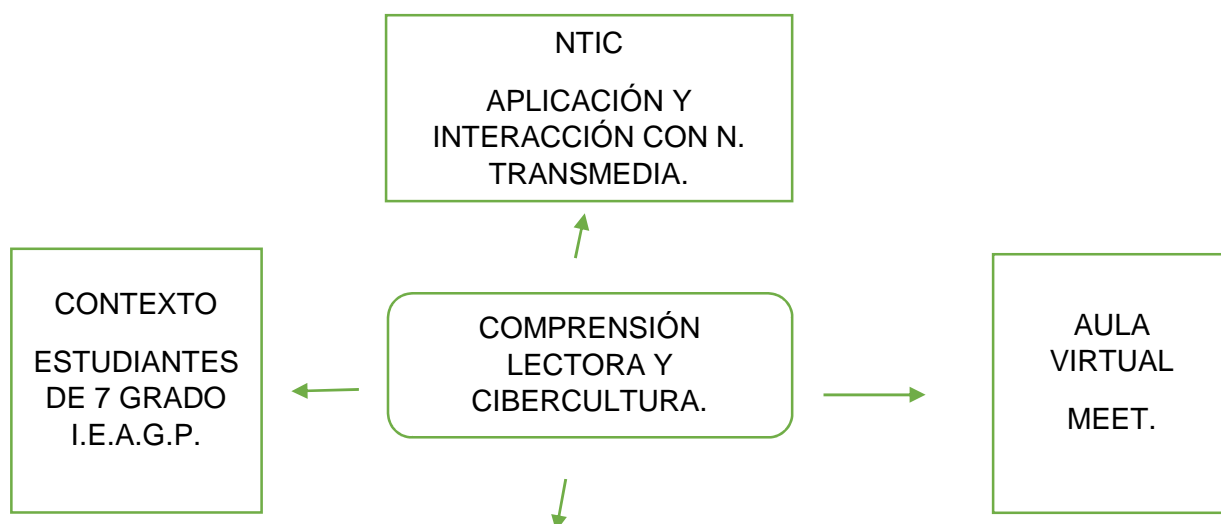
todo su contexto y a partir de ello construir un lenguaje nuevo; esta es una de las características para detectar una narrativa transmedia, el producto debe contener un lenguaje y complementar un universo narrativo a partir de una historia original.

Jenkins (2008) presenta la narración transmedia como el arte de crear mundos, en el que los participantes, para experimentar cualquier entorno, “deben asumir el papel de cazadores y recolectores, persiguiendo fragmentos de la historia a través de los canales mediáticos, intercambiando impresiones con los demás mediante grupos de discusión y de colaboración” (p, 31). Dice Jenkins que las historias transmedia se desarrollan a través de múltiples plataformas y que cada nuevo texto es independiente y a la vez hace una contribución específica a la totalidad de la narración, dado que, La actividad lectora implica construir significados por la “vía interpretativa”, con lo cual se desarrollan nuevas formas de pensamiento. En consecuencia, la acción pedagógica debe proponer estrategias didácticas favorecedoras de la construcción de significados por los lectores, entendiendo a éstos como sujetos activos que despliegan sus propias estrategias cognitivas para la construcción de significados

Por lo tanto, esta investigación reflexiona sobre otro tipo de estrategia pedagógica; en este caso, la construcción de una narrativa transmedia, la cual llevará a los estudiantes a generar una mirada global de un texto, y a su vez, convertirse en productores de nuevos relatos e historias y/o productos narrativos, considerando que este trabajo se justifica como una posibilidad para contribuir al desarrollo de comprensión lectora en los estudiantes.

### 2.1.1 Modelo didáctico con las NTIC.

Presentación ideograma y descripción del mismo.



APLICACIONES N.T  
PIXTON, WOLDAWALL.  
BLOOKTUBE.

Comprensión lectora y cibercultura es un proyecto que pretende mejorar las capacidades de comprensión lectora en estudiantes de séptimo grado de la Institución Educativa Antonio García Paredes de la ciudad Popayán. En este proyecto se tomaron dos variables; la comprensión lectora (c p.) y las tecnologías de la información y la comunicación TIC, a través del uso de narrativas transmedia con didácticas virtuales, y de esta manera mejorar la comprensión lectora de los estudiantes. En las didácticas los participantes no se escogen al azar, sino que estos grupos ya están organizados antes de la investigación, se mantienen los grupos como se encuentran en su formación inicial. En este caso se tomó un grupo escolar formado desde principio del año lectivo 2021. Grupo 7 A (40 Estudiantes) grupo experimental 3 estudiantes.

Población:

La población objeto de esta investigación son estudiantes que están cursando grado séptimo de secundaria año 2021, matriculados en la Institución Educativa Antonio García Paredes de la ciudad de Popayán, Cauca. Los estudiantes son de estratos 1 y 2, la mayoría de ellos provienen del sector urbano y una menor proporción del área rural, en edades comprendidas entre los 11 a 13 años, la gran minoría de los estudiantes cuentan con servicio de internet en sus viviendas.

Muestra:

El tipo de muestra es no probabilística “ya que en ella la elección de los casos no depende de que todos tengan las mismas posibilidades de ser elegidos, sino de la decisión que tome el investigador en la recolección de los datos, teniendo en cuenta ciertas características específicas.” Hernández et al., (2010). (p. 190). Para este trabajo los grupos se hallaban ya conformados y su elección no se debió al azar, sino que fueron escogidos en relación a las necesidades de la investigación (conexión a internet y dispositivo electrónico).

Aula virtual:

Las clases este proyecto se hicieron con la aplicación Meet por la actual contingencia sanitaria.

El proceso de diseño didáctica en el proyecto de comprensión lectora y cibercultura, pretende que los alumnos participen realizando contenidos con narrativas transmedia (TIC) estos desde un tema específico y sean creadores, quienes tienen la capacidad

para proponer, cambiar, demandar y modificar el espacio donde se les invita a participar, con respecto al docente será el guía en la utilización de las aplicaciones y comprende que serán ellos quienes buscarán construir conocimiento desde sus experiencias lectoras. El docente, como coordinador de la experiencia, podrá notar cómo cada punto de vista expande el tema de maneras distintas. Así pues, el proyecto se gesta en la aplicación y utilización de tres narrativas transmedia para cada nivel de comprensión lectora, esto nos permita abordar la comprensión de una manera eficaz, donde se identificará la participación, el tema, el medio, la experiencia, y así incrementar su comprensión lectora. Es de aclarar que este proyecto CP. Pretende en cada uno de sus niveles (litera, inferencial y crítico valorativo) Genere conocimientos a través de las tecnologías de la información y la comunicación mediante la exploración de ejercicios narrativos, promoviendo la creación de contenidos transmedia que den cuenta de la comprensión e interpretación lectora. A continuación, se explica las narraciones utilizadas para el proyecto.

## **2.1.2 Experiencias transmedia.**

### **2.1.2.1 Creación, diversión y aprendizaje desde lo literal.**

Inicialmente, los estudiantes deben leer la obra literaria: Crónica de una muerte anunciada del escritor y novel colombiano, “Gabriel García Márquez”, esta obra será el tema para aplicar en cada una de las narrativas transmedia. La narrativa transmedia utilizada para el nivel literal será con la aplicación Wordawall, es una herramienta para crear actividades de forma muy sencilla y atractiva, puede usarse para crear actividades tanto interactivas como imprimibles. Una vez creada la actividad se puede editar muy fácilmente. Las actividades interactivas se reproducen en cualquier dispositivo, ya sea un ordenador, tableta, teléfono inteligente o pizarra interactiva, a través de cualquier navegador Web.

Inicialmente, debemos ir a la página oficial de Wordwall y registrarse. Además del plan gratuito, también existen varios planes económicos por si nos interesan. A partir de ahí, el proceso para diseñar las actividades es sencillo e intuitivo. Solo hay que elegir una plantilla, introducir el contenido e imprimir la actividad o compartirla. Todas las actividades se pueden crear mediante un sistema de plantillas. Las plantillas disponibles son juegos que se pueden imprimir o compartir con otros participantes para su desarrollo mientras se juega. Estos son los siguientes:

Cuestionario: son una serie de preguntas de opción múltiple. Presiona la respuesta correcta para continuar.

Une las correspondencias: es el típico juego de arrastra y suelta cada palabra junto a su definición.

Rueda del azar: se trata de girar la rueda para ver que elemento aparece a continuación.

Ordenar por grupo: arrastra y suelta cada elemento en su grupo correcto.

Abre la caja: toca cada caja una por una para abrirlas y revelar el elemento contenido dentro.

Busca la coincidencia: toca en la respuesta correspondiente para eliminarla. Repite hasta que todas las respuestas se hayan ido.

Cartas al azar: repartir cartas al azar de un mazo barajado.

Pares iguales: toca un par de fichas a la vez para revelar si son iguales.

Palabra faltante: arrastra y suelta las palabras en la posición correcta dentro de la oración.

Reordenar: arrastra y suelta palabras para reordenar cada oración en su orden correcto.

Anagrama: arrastra las letras hacia sus posiciones correctas para ordenar la palabra o frase.

Diagrama etiquetado: arrastra y suelta los alfileres hacia su lugar correcto en la imagen.

Juego de concurso: cuestionario de opción múltiple con límite de tiempo, líneas de vida y una ronda de bonos.

Sopa de letras: las palabras se ocultan en una cuadrícula de letras, encuéntralas tan rápido como puedas.

Persecución en laberinto: corre hacia la zona de respuesta correcta, evitando los enemigos.

Verdadero o falso: los elementos pasan volando a alta velocidad, ve cuántos puedes acertar antes de que acabe el tiempo.

Crucigrama: usa las pistas para resolver el crucigrama, toca en una palabra y escribe la respuesta.

Voltear fichas: explora una serie de fichas de dos caras tocando para ampliar y deslizando para voltear.

Como se puede evidenciar son juegos de apropiación del nivel literal, ya que se identifica, se reconoce, se recuerda información explícita, secuencias de escenas, ideas principales, personajes de referencia a la información que se extrae conforme a la letra del texto,

o al sentido propio y exacto de las palabras empleadas en él, es decir todo lo relacionado con el nivel literal. De esta manera, se pretende que los estudiantes a partir de la obra “Crónica de una muerte anunciada” realicen unos juegos con la aplicación Wordawall, la cual nos da la posibilidad de crear juegos gratis. Estos juegos se pueden compartir con otros estudiantes haciéndolos interactivos. La participación de los estudiantes es de crear, resolver y establecer márgenes de conocimiento propio de la obra, además de aprender, divertirse haciendo y resolviendo. Es de aclarar que se les enseñará a utilizar esta aplicación a los estudiantes, dando una experiencia positiva ya que el estudiante aprende conociendo y creando.

### **2.1.2.2 El comic y la interpretación inferencial.**

Ahora, como los estudiantes ya tienen información acerca de la obra “Crónica de una muerte anunciada”, ellos deben realizar un comic con la aplicación Pixtón Comic la cual es una herramienta gratis web 2.0 utilizada para elaborar cómics, a través de la creatividad y desarrollo de la capacidad lingüística y comprensión lectora, esta aplicación de historietas nos permite: Crear personajes y avatares con múltiples diseños, añadirles expresiones y posturas, personalizar los escenarios, añadir objetos, acercar o alejar los elementos que conforman cada escena, Insertar y editar bocadillos y cuadros de diálogo y compartir en Internet los cómics realizados. Para usar esta aplicación la puedes hacer desde cualquier dispositivo conectado a internet, solo debes: Regístrate en Pixtón o ingresa a través de Google o Facebook, elige entre crear un cómic, un personaje o una escena; selecciona los personajes, objetos, fondos y cuadros de diálogo que formarán parte de tu historieta, elige un título para tu trabajo, pulsa el botón “Guardar y continuar”, en la pestaña “Mis Cómics” encontrarás tus trabajos realizados en Pixtón. Ahora si los puedes compartir o imprimir.

En este sentido, al realizar esta actividad se explicará todo lo relacionado con el nivel inferencial donde el lector reconstruye el significado del texto relacionándolo con sus experiencias personales y conocimientos previos, a partir de ello formula conjeturas e hipótesis y saca conclusiones. Aquí vamos a utilizar todo lo interpretado y conclusiones de la obra en un comic en que se verá reflejado este nivel. A partir de la obra: “Crónica de una muerte anunciada” los estudiantes realizaran conjeturas e hipótesis, al igual que las situaciones más importantes, personajes, Además de que se explica la historia de comic.

Características y aportes:

El cómic se presenta como medio de comunicación que surgió y es utilizado para expresarse por medio de elementos gráficos, textos breves y con elementos característicos que

buscan transmitir información de manera entretenida y de fácil lectura. A modo de conclusión y teniendo en cuenta lo anterior, los estudiantes por medio de la obra leída con antelación, crean su propia comprensión inferencial por medio del cómic utilizando en la aplicación; Esta aplicación es muy novedosa, porque la participación de los estudiantes permite crear contenidos divertidos y generar un conocimiento a partir de la comprensión inferencial, lo que posibilitará que los estudiantes saquen a flote su creatividad, nivel inferencial y cree una experiencia de pertenencia propio de su originalidad.

### **2.1.2.3 Blooktube**

En esta sección vamos a crear competencias con el nivel crítico apreciativo, el lector adquiere un carácter crítico, evaluativo y apreciativo, ya que él confronta el significado del texto con sus experiencias e información previa, emite juicios y opiniones fundamentadas a partir de lo cual acepta o rechaza lo planteado por el autor. Por este motivo, Se realizará un conversatorio con los estudiantes en la que se desarrollarán algunas temáticas acerca de la obra: “Crónica de una muerte anunciada”, por ejemplo, dar a conocer su opinión personal, juicios, resúmenes, apreciaciones...Ya con esta temática desarrollaremos evidencias en esta competencia, por lo cual usaremos un recurso digital llamado Blooktube que hace alusión a la comunidad de creadores de contenido de YouTube, los cuales realizan y suben vídeos con temáticas relacionados con libros.

Con la realidad 2.0 mediante internet, han emergido diversos contenidos virtuales que son usados principalmente para la diversión o el entretenimiento, suelen circular por medio de las redes sociales y han ido evolucionando a lo largo del tiempo. Uno de ellos es el Blooktuber, si bien solo hace falta tener un buen conocimiento acerca del libro que se va a tratar, pues de esto depende ser un buen creador de este contenido, por tal motivo, es un recurso que en la actualidad personas de diferentes edades y generaciones usan como medio de comunicación para expresar diferentes ideologías, aportes, conocimientos y conclusiones de manera directa sobre un libro. Por este motivo, se usa este recurso en la pedagogía de esta investigación, donde los estudiantes participantes desarrollen las capacidades de comunicación lingüística y comprensión lectora global del texto. Para el desarrollo de esta actividad los estudiaste observarán algunos contenidos de booktubers famosos para conocer este tipo de contenido.

Ahora bien, se les pide a los estudiantes que desarrollen y realicen un video donde darán una síntesis, contexto, opinión personal, reflexión, y todo el análisis respectivo de la obra. Este video se compartirá en el classroom y el grupo de WhatsApp, al igual que los otros

contenidos ya desarrollados por ellos. La participación de los estudiantes en este punto debe ser de apropiación, puesto que ya tienen una comprensión de la obra, por lo que se espera que el video exprese su trabajo creativo y comprensivo. Como se puede notar en estas actividades con narrativas transmedia, se desarrollan capacidades en cada una de los niveles de comprensión lectora, llevando a que los estudiantes desplieguen una capacidad global del texto a partir de interacciones de su propia creación, y fomentar un mejor aprendizaje; por tal razón, este proyecto es elemental, ya que se utiliza herramientas gratuitas que promueven la participación de los estudiantes, crea conocimientos y permite una mayor pertenencia aprendiendo a comprender un texto de una manera diferente.

## **2.2. Análisis e interpretación de la propuesta didáctica.**

### **2.2.1 Aproximación pragmática a la intervención didáctica.**

El análisis de interpretación pragmática es el resultado de la investigación realizada en el año 2021, cuyo objetivo principal es mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de séptimo grado de la institución educativa Antonio García Paredes de la ciudad de Popayán, mediante la implementación de una estrategia de narrativas transmedia como soporte educativo, cuyo resultado evidencia aspectos positivos en el aprendizaje, interés y creaciones de los estudiantes, demostrando motivación por aprender construyendo comprensiones del texto con diferentes aplicaciones, lo que permite estar a la vanguardia con los estudiantes de la actualidad. Cabe aclarar que esta propuesta se llevó a cabo durante la emergencia sanitaria causada por la pandemia Covid-19, por lo tanto, las estrategias de esta investigación se diseñaron con el fin de minimizar el contacto presencial. Teniendo en cuenta que, esta emergencia obligó a cambiar las prácticas educativas, así pues, fue necesaria la implementación de estrategias y herramientas digitales que apuntaran al mejoramiento de las habilidades virtuales y a la vez, desarrollar competencias educativas en los estudiantes.

En el análisis de interpretación pedagógica de este proyecto, se rescatan los intereses y conocimientos digitales de los jóvenes del siglo XXI, en este sentido, los estudiantes consideran muy efectivo, agradable e innovador, las actividades realizadas con las narrativas transmedia, ya que les ayudó a fortalecer su creatividad, intereses y conocimientos a partir de la lectura de la novela. Si bien es cierto, al iniciar las actividades estos no daban respuesta a este tipo de ejercicios, pero poco a poco los jóvenes fueron mostrando interés a medida que se

evidenciaba su trabajo. El mayor ejemplo lo encontramos con los juegos interactivos. En cada juego de esta actividad se permitió manejar eficazmente el nivel literal de comprensión lectora y un buen uso de la aplicación transmedia.

Como se puede evidenciar en el juego de uno de los estudiantes participante de este proyecto:

<https://wordwall.net/es/resource/23262980>

De igual manera, los jóvenes reconocen que concertar todas las ideas en los trabajos desarrollados, permitió crear análisis, comentarios, significados, críticas y conclusiones a través de ejercicios simples como eran los juegos, los comics, y videos. Lo más significativo de todo, es que ellos mismos lograron aproximarse a esta obra colombiana con una mirada distinta y más asertiva, separándose un poco del resumen o las preguntas cerradas para dar análisis de un libro o una obra literaria tal como estaban acostumbrados en anteriores clases o talleres tradicionales en una clase de lenguaje. El uso de narrativa transmedia ofrece un gran número de ventajas. Su carácter interactivo permite que los estudiantes tengan un rol activo en su proceso de aprendizaje. Ya que es un factor motivacional porque atrae la atención de la población familiarizada con entornos digitales y así, cada uno de los productos elaborados por los estudiantes, son elementos que reflejan su aprendizaje y conocimiento, como afirma kínder (1991) “éstos facilitan no sólo la comprensión y el recuerdo de las historias, sino también el desarrollo de esquemas complejos de historias que se diferencian en los conflictos, personajes y modos de producción de la imagen.” (p. 20).

Así mismo, el estudiante crea la habilidad de autoevaluarse, ya que desarrolla la capacidad de evaluar y corregir su propio proceso, evaluar su propia lectura y su propio análisis; es decir, cuestiona lo que él mismo ha hecho y quizás indague sobre sus propias posturas. Esta auto-regulación se hizo evidente cuando los estudiantes desarrollaban sus criterios de la obra y después el video. En esta oportunidad, los estudiantes compartieron sus percepciones del libro y ellos mismos evaluaban si sus percepciones y análisis estaban siendo plasmadas en su video, Allí, se escuchaban comentarios tales como: “veamos si el tema de mi comentario sí se entiende para los demás”. Con este elemento de análisis los estudiantes examinan si sus posturas están siendo claras para sus compañeros, y evalúan si su lectura y análisis es en realidad lo que quieren transmitir.

Al mismo tiempo, se hace evidente el reconocimiento de los estudiantes por las distintas capacidades de sus compañeros, de modo que ellos reconocían los aportes de sus colegas y las complementaban, teniendo como propósito mostrar a los demás el análisis que ellos mismos habían creado y dado sobre la obra literaria. Lo anterior, también permitió reconocer la



autoconfianza de algunos estudiantes, porque la actividad les permitió dar a conocer habilidades que otros no sabían que ellos mismos tenían, habilidades tanto histriónicas como lingüísticas, bien sea actuando en el video o realizando los comics o juegos. Las didácticas que se desarrollaron, permitieron que los jóvenes realizaran análisis a profundidad sobre la obra literaria y llegaran a elaborar productos transmediales que cumplieran con lo requerido. A su vez, permitieron que los mismos estudiantes se convirtieran en sujetos analíticos frente a las ideas de sus compañeros y las propias.

Por otro lado, es necesario aclarar que este trabajo implica que el docente acompañe a los estudiantes en los procesos de comprensión lectora. En esta propuesta el docente no se dedicó solo a asignar una lectura, sino que llevó a sus estudiantes a tener un interés por leer y crear algo propio. Y en las distintas sesiones se les enseñó a los estudiantes sobre los temas y a usar las diferentes aplicaciones transmedia. En este sentido, cuando se les enseña a crear un análisis de comprensión – creativo, éste hace referencia a una comprensión del texto por parte de los jóvenes. Ahora bien, los estudiantes de esta época requieren nuevas formas de alfabetización, en este caso, de la alfabetización transmediática; una de las grandes ventajas de este tipo de alfabetización es que permite crear conocimientos y utilizar distintas herramientas en ejercicios para comprender mejor los textos que se leen, ayudando a fomentar la lectura y su comprensión.

Así mismo, para llegar a un desarrollo adecuado de comprensión lectora es necesario que los estudiantes cuestionen, analicen y creen conclusiones del texto; esto quiere decir, que el estudiante se pregunte el porqué de las diferentes situaciones del libro y tomen una postura frente al mensaje y/o enseñanza que deja la obra literaria. Una muestra de pensamiento crítico en los jóvenes se hace evidente cuando ellos reflexionan sobre lo que el autor del libro quiere transmitir, y/o aceptan o rechazan las diferentes realidades del mundo que se transmite.

En la última actividad, la cual se presenta mediante un video en relación a la obra. Se debía dar una reflexión dando su percepción, punto de vista y lo aprendido con la lectura de esta obra colombiana. Permitiendo crear en los estudiantes un criterio donde explore las circunstancias, la angustia y el dolor de los personajes y por supuesto su punto de vista. A todo esto, en este elemento de análisis se hace evidente la interpretación por parte de los mismos estudiantes. Según Facione (1990), en la interpretación, el estudiante es capaz de reconocer no solo las ideas centrales del texto; sino, identificar las problemáticas centrales de lo que se lee.

En la interpretación, el estudiante es capaz de comprender los significados sobre una temática específica. Por ejemplo, cuando se propuso la didáctica transmedia de realizar un comic, los estudiantes querían ilustrar a los distintos personajes y las situaciones más dramáticas

que ellos vivían dentro de la historia, pero llamó más la atención en cómo los jóvenes iban creando las apariencias de los distintos personajes basados también en cómo ellos ven este tipo de personas en la vida real, reflejando cómo los jóvenes se involucraban emocionalmente con las tragedias de los personajes principales.

Como lo podemos notar en el siguiente comic realizado por uno de los estudiantes participante del proyecto.



### 2.2.1 Reflexión crítica a las experiencias transmedia

A medida que los estudiantes realizan las actividades, afirmar “con cada obra se puede crear otro tipo de contenido” esto nos lleva a pensar que los estudiantes quieren leer y apropiarse de un texto desarrollando una mejor comprensión lectora, haciendo uso de narrativas transmedia, la cual lleva a un estudiante a generar otra mirada de un texto y su comprensión. En este sentido, la utilización de narrativa transmedia ha generado un aprendizaje enriquecido, con excelentes resultados en el desarrollo de las habilidades cognitivas en los estudiantes, estimulando la experimentación, la creatividad y la de comprensión global de lectura.

Si los productos que crearon los jóvenes son transmediales o no, recordemos lo que dice Scolari (2014) al respecto, “a narrativa comienza en un cómic, continúa en una serie televisiva de dibujos animados, se expande en forma de largometraje y termina (¿termina?) Incorporando nuevas aventuras interactivas” (p. 1). En este caso, la narrativa comenzó en una obra de literatura colombiana, después de unos ejercicios y un proceso de trabajo los estudiantes crearon comics, juegos y videos, expandiendo la obra literaria; y a su vez, reflejando su comprensión lectora. Es decir, nuestros estudiantes incorporaron nuevos contenidos o formas interactivas para expandir el relato y, también mostrar un análisis de comprensión formulado por ellos mismos.

Es decir, los estudiantes participantes crearon bajo sus propias lecturas unas conjeturas, para Solé (1992), el aprendizaje significativo le permite explicar las vinculaciones que hay entre el comprender y el aprender en la práctica lectora, lo que la lleva a plantear que el tener en cuenta los dos procesos en la práctica educativa permitirá que los estudiantes aprendan de manera independiente un conjunto de situaciones que le permitan comprender una perspectiva propia de la realidad. Así mismo, la narración toma un papel importante en la adquisición de conocimientos previos en estudiantes. Es claro que el aprendizaje de la lectura es una exigencia social, por lo tanto, está inserta en prácticas culturales colectivas y, por consiguiente, en un contexto social para poder desarrollar un pensamiento propio desde la interpretación de un texto.

Estas comprensiones y creaciones propias de cada estudiante se evidencian en los productos desarrollados, como lo destaca Carlos Scolari (1963), en su libro *Narrativa Transmedia, Cuando Todos los Medios Cuentan* (2013) la definió de la siguiente manera: “las Narrativas Transmedia son una particular forma narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de significación (verbal, icónico, audiovisual, interactivo, etc.) y medios (cine, cómic, televisión, videojuegos, teatro, etc.)” (Scolari, 2013, p.17). Es decir, es la capacidad que tiene el relato de ser narrado de diversas maneras partiendo de su formato original y crear adaptaciones.

En el libro Scolari también mencionó sus principales características: La narrativa transmedia se caracteriza por dos elementos: La historia se cuenta a través de varios medios y plataformas: en las narrativas transmedia la historia comienza en un medio y continúa en otros. Podría decirse que el relato aprovecha lo mejor de cada medio para contarse y expandirse con nuevos personajes, escenarios, programas narrativos, etc. Los 'prosumidores' colaboran en la construcción del mundo narrativo convertidos ahora en productores, contribuyendo aún más a la expansión del mundo narrativo transmedia. (Scolari, 2013, p.45) Claramente la narrativa transmedia utiliza todas las formas de expandir un relato, desde todos los aportes de la tecnología teniendo en cuenta distintas variables. El objetivo es la expansión de los relatos uniendo elementos que hacen parte de los textos narrativos, pero, sobre todo, la participación de los lectores. Así, fortalecer la comprensión lectora y el uso correcto de los medios tecnológicos y de esta manera desarrollar habilidades y conocimientos electrónicas.

### CAPÍTULO III. MEMORIA, RELATO DIDÁCTICO Y RESULTADOS “MANIFIESTOS TEXTUALES”



IMAGEN # <sup>9</sup>

Este capítulo está dedicado a la experiencia pedagógica personal después de la implementación del proyecto en la institución educativa, donde se encuentran las dificultades, oportunidades, fortalezas y amenazas desarrollados dentro de esta investigación. También, se presentan tres resultados a manera de ideas o categorías emergentes, y experiencias pedagógicas en lenguaje con narrativas transmedia. Finalmente, está dedicado a (tres) aportes, ideas y estrategias para la comunicación y el lenguaje con la web.

---

<sup>9</sup> [https://www.ontek.net/wp-content/uploads/2016/07/iot\\_header.jpg](https://www.ontek.net/wp-content/uploads/2016/07/iot_header.jpg)

### **3.1 Inmersión narrativa de la experiencia investigativa y pedagógica.**

#### **3.1.1 Relato investigativo y didáctico.**

Los tiempos de contingencia debido a la pandemia mundial, constituye un reto a la educación, tanto intelectual, pedagógico y didáctico para estudiantes y docentes, quienes se han visto en la necesidad de innovar en sus prácticas a fin de mitigar el impacto que genera la falta presencialidad en los colegios. Así las cosas, la educación remota se presenta con el ánimo de responder a las necesidades educativas en medio de la contingencia actual, por tanto, se diseñó una propuesta cuyo desarrollo fuera posible a través de recursos digitales permitiendo que las estudiantes desarrollaran una comprensión lectora utilizando narraciones transmedia, que están inmersas las TIC y ayudan en la emergencia de salud pública.

Este proyecto fue pertinente desde el punto de vista de la necesidad de transformar la metodología y adaptarla totalmente a la virtualidad. En adición, aporta herramientas digitales que los docentes puedan utilizar en clase para motivar el interés de estudiantes en la creación de contenidos, la construcción de conocimientos digitales y principalmente provocar beneficios en su proceso lector. Así pues, las narrativas transmedia es una de las herramientas que permite llevar a cabo el proceso de educación remota, pues su puesta en práctica representa un medio dinámico que apoya los métodos de enseñanza emergentes para garantizar la continuidad educativa pese a la contingencia sanitaria.

Así, este proyecto responde al contexto de la emergencia sanitaria, su desarrollo fue completamente remoto, las sesiones tuvieron lugar por medio de la plataforma Meet, con los estudiantes que cuentan con servicio de internet, durante la práctica de este proyecto el reto más grande fue que la gran mayoría de estudiantes no cuentan con acceso este servicio, ni un dispositivo tecnológico, lo que hizo que solo una minoría de los estudiantes puedan realizar los contenidos transmedia, por lo tanto, con los estudiantes que no cuentan con acceso a internet se desarrollaron guías, ellos en lugar de hacer los contenidos en las diferentes aplicaciones, debieron desarrollarlos en el cuaderno, por ejemplo, dibujar un juego, crea comic en tu cuaderno y escribe una reseña, de este modo, se integró a todos los estudiantes

Es de mencionar, el interés que los estudiantes demostraron desarrollando las actividades y a su vez están responden a las necesidades educativas. Dicho esto, todos los estudiantes del grado séptimo participaron de una forma u otra, claro está que se notó una mayor participación y entusiasmo con los estudiantes que asistieron a las clases por Meet, pues estos crearon mayores habilidades creativas y comprensivas, teniendo en cuenta las diferentes

actividades de integración con el proyecto, aprovechando la contingencia actual para poder desarrollar las investigación de una manera virtual, que de una y otra manera me obligo a desarrollar diferentes actividades creativas para poder incentivar a los estudiantes a un completo análisis del objetivo planteado, teniendo en cuenta a todos los estudiantes, incluyendo a los que no cuentan con conectividad, haciendo esto uno dificultades más difíciles para integrarlos, a su vez los resultados son satisfactorios ya que se produjeron contenidos que denuestan una comprensión, dejando como unas de las fortaleza de este proyecto, además, de tener muchas oportunidades, por ejemplo, contar con el apoyo de los docentes de la institución, desde contribuir con sus plataforma (correo electrónico, y sus derivados) de esta misma manera, se tuvo una constante comunicación con todos los estudiantes por un grupo de WhatsApp donde se resuelven dudas y se comparten los diferentes contenidos realizados por los estudiantes, haciendo de estos una interacción con los demás y aportar ideas.

Este proyecto me deja muchos conocimientos y enseñanzas, por ejemplo. podemos crear epistemologías con diferentes herramientas y con un poco de ingenio integrar a todos los estudiantes, sin llegar a ser incluyentes, claro está, siendo innovadores y aportando al aprendizaje, y a la coyuntura actual.

### **3.1.2 Resultados de la investigación e intervención didáctica.**

#### **3.1.2.1 La construcción de experiencias pedagógicas en lenguaje mediante narrativas transmedia, permite innovar la formación educativa.**

Los docentes continuamente buscan distintas metodologías de aprendizaje para hacer de nuestras clases un lugar de interacción que genere conocimiento, a partir del interés del mismo estudiante, involucrándolos como autores para que las clases no solo las piense el docente, sino que sea también responsabilidad de los estudiantes. Donde sean creativos y participen de una manera activa en la construcción del aprendizaje de la nueva era digital. Esto genera un cambio en los procesos educativos donde se empodere al estudiante con métodos y herramientas pedagógicas que estén a la vanguardia del cambio social, que permita adaptar a estos tiempos nuevas formas utilizadas para educar. Henry Jenkins (2008) señala que la sociedad actual vive en función de los medios y las tecnologías, lo que ha nominado como la cultura de la convergencia.

Esta cultura de convergencia es un presente y un futuro para enseñar y aprender, construyendo conocimiento en esta era, que es de participación, creación, del rol activo y

participativo que asumen emisores y receptores. Por tal motivo, se presentan las narrativas transmedia como un recurso creativo no solo para enseñar de una manera diferente las temáticas de clase, sino que es la forma en la que se ha evidenciado más la participación de los estudiantes en su proceso de formación. Se presenta como un instrumento muy eficaz para la transmisión de mensajes e información, así mismo en la educación permite una mayor inmersión del estudiante en la contextualización ofertada por el docente, por tanto, rompiendo con el tradicional rol de estudiante espectador pasivo. Además, ofrece una vasta gama de ventajas, Su carácter inmersivo al uso de múltiples soportes atraer a un estudiante que a diario enfrenta entornos digitales y multimedia, por tanto, pasa de ser un alumno espectador pasivo a espectador activo y como resultado se convierten en un factor motivacional y de cambio significativo. Por consiguiente, emisores y receptores asumen un rol activo.

Las pedagogías con narrativas transmedia dan la posibilidad de desarrollar el lenguaje que tiene el ser humano para expresarse y comunicarse, a través de diversos sistemas de signos: orales, escritos, gestuales y audiovisuales. Desarrollando la comunicación requerida de este sistema de signos para llegar al objetivo del entendimiento común. Diversos factores entran en juego cuando se realiza la comunicación por medio del lenguaje, se ponen en marcha funciones como la inteligencia y la memoria lingüística. Dominar esta capacidad de comunicación le permite a cada individuo expresar el mensaje que desea transmitir de un modo particular. Por tanto, la educación debe saber gestionar y sacar provecho del potencial que brinda la tecnología en el entorno digital, específicamente los currículos, las prácticas pedagógicas y la evaluación del aprendizaje, deben ser considerados para orientar las prácticas pedagógicas respecto a los tipos de comunicación (alfabéticas, visuales, sonoras, audiovisuales, digitales) que favorecen la construcción y expansión de contenidos escolares más flexibles y abiertos al desarrollo de determinados aprendizajes en los estudiantes, aportando poderosamente a la configuración de una cultura y las formas de ser, pensar y actuar.

De esta forma, la educación y el lenguaje están a la vanguardia del cambio social que desarrolla la humanidad. puesto que con las NT el relato se abre a nuevas formas de contar y de participar, potenciando, el empoderamiento de convertirnos en actores activos para la interacción de historias dominantes y la construcción de imaginarios sociales en marcos de acción y construcción de experiencias narrativas, conformando estudiantes participativos, permitiendo descubrir, redescubrir y dar solución a la multiplicidad de interrogantes que proyectan los objetos de estudio. Así, las comunidades académicas están en capacidad de redefinir la ratificación, expansión y sujeción de un nuevo conocimiento, aprovechando las facilidades de virtualización que proveen los medios digitales, es allí donde implica un trabajo más arduo y, asimismo, genera



nuevas demandas de involucramiento, compromiso y de inmersión por parte de los educadores y educandos.

Por consiguiente, se hace necesario que la educación se ponga a la vanguardia, acuda a nuevos métodos y herramientas pedagógicas que contribuyan a la formación educativa de la sociedad, para que la misma tenga un impacto aceptado en las nuevas generaciones, con el uso de este tipo de herramientas los docentes encontrarán nuevas oportunidades para llevar a cabo ambientes y experiencias educativas más interactivas y participativas, pues las narrativas transmedia se presentan como un instrumento capaz de sacarle el máximo rendimiento al uso de las TIC y al aprendizaje a través de los medios digitales. En el aula, los docentes podrán acercar al estudiante a un tema específico, teniendo en cuenta sus habilidades y sus intereses, con claros objetivos, se logrará una participación asertiva Independientemente de la clase o de la temática que se trabaje en ella, el docente y los estudiantes pueden pensar en productos que generen participación, creatividad y aplicabilidad. usando diferentes aplicaciones o medios de comunicación, son una fuente de apoyo a los procesos de enseñanza y aprendizaje, en las que la interacción-participación y la colaboración entre estudiantes, genera estructuras, procesos de comunicación colaborativos, alrededor de un proyecto académico, ya que al transmedializar algunos o la mayoría de temas de una asignatura, se busca que los estudiantes se apropien de múltiples formas de aprender (autoaprendizaje, aprendizaje entre pares, aprendizaje colaborativo y cooperativo) además de general espacios de creatividad, innovación, creación de contenidos multimediales. Se deja ver que las narrativas transmedia son una posibilidad de transformación y revolución en la educación, llegando hacer una herramienta de primer orden para la enseñanza y aprendizaje de la cultura de la convergencia.

### **3.1.2.2 Las narrativas transmedia como potenciadoras de la comprensión lectora en la educación.**

La implementación de competencias digitales en los ámbitos educativos promueve la construcción de conocimiento y fortalecen la lectura y escritura, por ello, se consideran como potenciadoras para establecer nuevos modelos de enseñanza y aprendizaje que van a la par con la nueva generación digital. En la actualidad los niños y jóvenes construyen su mundo narrativo por medio del uso de dispositivos conectados a la red. Es así como las narrativas transmedia se puede usar en el aula como herramienta didáctica en el proceso lector escritor ya que el acceso es sencillo y tiene múltiples ventajas.

Entre las ventajas que encontramos, el fortalecimiento de la comprensión lectora pertenece al grupo de habilidades fundamentales para la educación. Ya que Comprender un texto, poder interpretarlo y utilizarlo es una condición indispensable, no solo para superar con éxito la lectura de un comunicado, sino para desenvolverse en la vida cotidiana en las sociedades. Por este motivo Scolari (2011), quien plantea “compresión” que adopta un conjunto articulado de interpretaciones de relatos al que se ha llamado universo narrativo. El autor manifiesta que “muchos contenidos audiovisuales, más que expandir el relato, lo reducen a su mínima expresión, presentándolo bajo la forma de nano relatos” (Pág. 16). Estos sintetizan la historia principal de maneras diferentes, apoyados en diferentes recursos y dispositivos y, aunque pueda sonar contradictorio, aportan otras formas de lectura del mundo narrativo y favorecen tácitamente su expansión.

Por tal motivo, cuando se desarrolla un producto de narrativas transmedia se necesita una comprensión del producto original para expandirlo entre otros ámbitos, por ello, se fortalece la competencia de comprensión lectora con el uso de narrativa transmedia que ofrece un gran número de ventajas para la educación. En otras palabras, representa la posibilidad de nuevas comprensiones e interpretaciones de narración que pueda ser contada a través de diferentes códigos y en diferentes espacios, dando paso a nuevas creaciones, permitiéndose ir más allá del cambio de formatos. En palabras de Scolari (2013) “Cuando se hace referencia a las Narraciones transmedia no estamos hablando de una adaptación de un lenguaje a otro (por ejemplo, del libro al cine), sino de una estrategia que va mucho más allá y desarrolla un mundo narrativo que abarca diferentes medios y lenguajes. De esta manera el relato se expande, aparecen nuevos personajes o situaciones que traspasan las fronteras del universo de ficción.” (. Pág. 13).

El conocimiento y la comprensión de los diferentes tipos de lenguaje es la clave para el desarrollo de la estrategia didáctica, siendo necesario que el docente que la dirige tenga en cuenta que abrir espacios para la integración de las narrativas transmedia en su programa educativo, necesita de una comprensión y luego la expansión a otros productos. Estos productos serán herramientas en el aula, a través de las cuales se podrá tener en cuenta puntos de vista variados, además de una manera diferente de evaluar el conocimiento y el aprendizaje del estudiante. Lo anterior es gracias a través de la comprensión completa de un escrito, se logra transmitir ese entendimiento creando un texto que haga parte de un mundo narrativo transmedial. Además, cuando se involucra los textos y la creación de contenidos en el aula con las narrativas transmedia, se genera un interés particular por parte de los estudiantes en lectura, escritura, interpretación y comprensión.

Es así como se vería diferentes contenidos, por ejemplo: un video realizado por los estudiantes, una producción radial, un comic, un audio cuento, un juego, una adaptación o un texto continuo, entre otros, todo basado en un mismo tema y visto desde diferentes productos y, por supuesto, desde diferentes puntos de vista. Por tal motivo, utilizar las narrativas transmedia en la Educación, genera una simpatía por la lectura desarrollado la comprensión lectora, además, de cambiar la forma en que los estudiantes se acerquen a estos procesos en un aspecto más amable, que despierte el gusto y la vez se enganche la lectura y la escritura como modo de expresión libre. De esta forma, podría hablarse de un espacio centrado en la creación, donde los estudiantes no se sientan observados ni calificados y puedan dar rienda suelta a su creatividad a partir de la comprensión. Desde esa perspectiva, Scolari (2013) propone “una expansión del relato y mientras cambia el lenguaje también lo hace la historia en sí, pero guardando ilación con el relato original”. (pág.18). Es decir, cada medio utilizado debe aportar algo a la historia, no es contarle de forma diferente, sino contar algo nuevo basado en lo anterior. Por consiguiente, esta herramienta permite un aporte a la comprensión lectora, pues lleva a los estudiantes a evidenciar la comprensión creando algo nuevo a partir de lo leído.

Así los principales beneficiados son los estudiantes porque construirán un mundo narrativo con diversos medios interesantes y cotidianos para una mejor comprensión. También, los profesores se verán beneficiados porque tendrán fácil acceso a muchos recursos eficientes y variados, útiles que en la enseñanza además de ser entretenidos, interactivos y participativos. Son estos procesos los que benefician el tratamiento de las narrativas y la capacidad creadora desde el ámbito escolar, principalmente en poblaciones estudiantil, donde la comprensión de los procesos de lectura y escritura es fundamental. La palabra nos envuelve y seduce, es ella la principal pasión a la que debemos incitar a los participantes, aprovechando los recursos que brindan la tecnológica, que llevan, paso a paso, a que los docentes creen espacios de lectura y escritura donde los estudiantes se desenvuelvan con confianza.

Como se puede evidenciar para crear una narrativa transmedia se necesita de una buena comprensión lectora del producto original, para así poder expandir su contenido, por tal motivo, son potenciadoras en el aprendizaje de la lectura, escritura y análisis textual, abriendo un mundo de posibilidades que cada medio utilizado aporte algo a la historia, no es contarle de forma diferente, sino contar algo nuevo basado en lo anterior. Por consiguiente, estas herramientas permiten un aporte a la lectura comprensiva, pues lleva a los estudiantes a evidenciar la misma creando algo de lo leído.

## **3.2. LÍNEAS WEB.**

### **3. 2.1 APORTES INTEGRANDO LAS TECNOLOGIAS.**

#### **3.2.1.1 La cognición textual en la interacción con la cibercultura.**

El tema que vamos a desarrollar pretende rescatar los intereses y conocimientos digitales de los jóvenes del siglo XXI, en los procesos de planeación textual integrando la cognición como parte integradora de conocimiento. La escritura en la actualidad, es asumida con la tecnología dinámica y moderna que ejerce múltiples funciones personales e interpersonales en nuestra vida cotidiana, está relacionada con todas las áreas del ejercicio social y con las disciplinas de comunicación. Por estar dotada de una dimensión cognitiva y discursiva, es un poderoso instrumento de reflexión y valoración, que nos permite desarrollar actividades personales, académicas y profesionales.

Es de destacar, la escritura tiene la capacidad de cambiar nuestra forma de comprender y de aprender a pensar conscientemente, reflexivo y desarrollando las capacidades cognitivas y comunicativas, generando formas de pensamiento más complejas y sostenidas. Además, la escritura hace posible visualizar la estructura del lenguaje, almacenar conocimiento e información. Con la importancia de ser un medio de comunicación fundamental en la actualidad mediando por las redes sociales, mensajes de texto, etc., diversidad de medios que son inherentes a la sociedad de hoy, y su uso en la construcción de cualquier texto, donde se expresa sus ideas y pensamientos de una manera organizada en forma coherente, con cohesión para poder transmitir un mensaje, organizar ideas, desarrollar razonamientos propios, asociar, dar continuidad al escrito, hacerlo legible al lector, utilizar el léxico adecuado, coherente, necesario para desenvolverse de manera competente en cualquier contexto escrito.

Por esto, es tan necesario aprender a desarrollar un texto de una manera adecuada donde se tenga conciencia de los procesos cognitivos implicados en la producción textual; que adquieran y desplieguen conocimientos en cuanto al código escrito, se desarrollen procesos eficientes de composición, y sepan aplicar las estrategias necesarias de redacción, indispensables para escribir un buen texto. Escribir un texto y redactarlo en forma adecuada es un trabajo arduo de composición escrita por lo que es importante destacar la incidencia de la cognición y de los procesos que la conforman (planeación, redacción o textualización y revisión) en la construcción de un texto, por cuanto en éste influyen los conocimientos previos, la información disponible que posee el individuo, el conocimiento extra textual pertinente, entre otros. Además, de la importante participación de la memoria.

En este proceso cognitivo se hacen más fácil con la ayuda de un ordenador, ya que desde este podemos modificar y organizar todos los tres procesos mentales (planificación, redacción y evaluación). Dentro de este proceso podemos organizar las ideas mediante esquemas y borradores previos en donde toma conciencia de los futuros lectores de sus textos, planifica su estructura, ordena sus ideas; así mismo la relectura y la corrección otorgan un valor importante al proceso de la escritura, ya que al admitir constantemente la revisión se mejora el escrito y permite reescribirlo. Así mismo, se hace una planeación (mapas de ideas, tipo de texto, contexto social...) *la revisión* de su comprensión (relectura, intención, propósitos, escritura), *corrección* lingüística de la síntesis comprensiva (estructura, redacción, signos de puntuación, ortografía...), reorganización de la comprensión (proponer otras ideas, llenar vacíos, ideas sueltas, otras valoraciones...).

El modelo de Flower y Hayes destaca, entre otros aspectos, que en el acto de la escritura el individuo confronta conocimientos, se plantea preguntas y posteriormente procede a la resolución de problemas. Es decir, que toma en cuenta tres procesos mentales básicos en la producción de textos escritos: - Planificación: Es aquí donde el individuo realiza una representación mental constituida por ideas en la se pone en marcha la memoria a largo plazo, es decir, el conocimiento que se ha adquirido a lo largo de toda la vida. Esta etapa se encuentra constituida a su vez, por varios componentes, entre los cuales se destacan: la generación de ideas, la organización y establecimiento de metas o formulación de objetivos. - Redacción: Este subproceso se considera esencialmente como “el acto de poner las ideas en la lengua visible”; por consiguiente, la memoria operativa cumple un papel esencial dentro de la redacción, por cuanto el escritor mantiene y evoca una cantidad considerable de información. - Evaluación: En esta etapa se corrige el borrador elaborado para evaluar el texto desde el punto de vista lingüístico y dar nuevas luces a otras ideas generadas en el proceso de escritura.

Este modelo presenta las siguientes características: la escritura es un acto netamente estratégico y planificado, por cuanto el individuo planifica, construye estratégicamente el conocimiento lingüístico mediante una representación mental en la cual organiza y estructura el conocimiento lingüístico. Se considera la existencia de un mecanismo de control (monitoreo de producción textual), el cual sería el encargado de la gestión global de todo el proceso. Se evidencia la participación de la memoria a largo plazo en las composiciones escritas, debido a que se establece una participación de los conocimientos previos al momento de realizar la construcción del texto escrito.

Todas estas prácticas y aspectos lingüísticos, dan una armonía al escrito con coherencia, con una impecable sintaxis, un vocablo adecuado para la audiencia, títulos acordes

al tema, uso de reglas de concordancia, extensión de los párrafos y cohesión entre ellos. Las anteriores, las puede desarrollar un docente con estudiantes, donde descubran herramientas propias, que regulen conscientemente sus procesos escriturales. Es aquí donde se debe involucrar una serie de tareas de tipo cognitivo que permitan aprenderse por medio de actividades y que muestren al estudiante la utilidad de la misma, con procesos de construcción donde sea capaz de aplicar la tarea paulatinamente y se convierta en artífice de su propia escritura.

en concreto el docente puede asumir el siguiente proceso:

- a. Proponer la creación de un texto a partir de la lectura de un grafiti.
- b. Desarrollar las ideas principales en un mapa conceptual.
- c. Elaborar la síntesis principal de su texto a partir de su título.
- d. Desarrollar un borrador a partir de la síntesis y el mapa conceptual.
- e. Leer en voz su primer escrito para hacer correcciones necesarias.
- f. Desarrollar el escrito en limpio.
- g. Para integrar a los estudiantes en los nuevos ambientes se pueden

desarrollar los escritos en un blog o cualquier medio digital.

Los puntos más importantes a tener en cuenta para organizar un taller son: los temas de redacción, el papel del maestro, los procesos de redacción y de corrección. Ya que un buen escrito se necesita que sea claro para una buena comprensión lectora de toda la información que se quiere transmitir a sus lectores. Adicional a ello, la comprensión incide en el desarrollo de competencias comunicativas, esta habilidad no solo sirve para descifrar los signos que conforman una oración o un párrafo, sino también, es necesaria para entender el sentido de lo leído, el sentido figurado, el mensaje transmitido, la intencionalidad, más un conjunto de particularidades que caracterizan un texto “el acto de leer implica tres elementos ineludibles y constitutivos que dan forma y sentido a la acción del sujeto sobre el objeto o código representacional, estos son: percepción crítica, interpretación y reescritura” (Freire, 1989, p.32). A luz de lo anterior, se concluye que el uso de estrategias, así sean simples, cambia por completo la relación del estudiante con la lectura y escritura.

### **3.2.2 Habilidades comunicativas (leer, escribir, hablar y escuchar) como formas de participación interactivas.**

Las cuatro habilidades comunicativas son una necesidad esencial de todos los sujetos para poder desarrollarse en la sociedad, en el campo del lenguaje deben fortalecerse competencias, procesos y habilidades tanto verbales como extra verbales para su formación

social participativa, ahora más en la era de las comunicaciones tecnológicas, donde la información social es enorme y variada, por nuevas formas de interacción y mayores medios de comunicación tecnológica. La comunicación viene del latín “comunis”, “común”. Comunicar sería “hacer común”, es decir, crear, “comunidad”, comulgar en algo la transición de pura información por diferentes medios por los cuales se hace llegar al otro(s).

Por tanto, implica una puesta en común entre dos o más personas, consideradas en su integridad dimensional, las cuales comparten conocimientos, pensamientos, ideas, opiniones, sentimientos, sensaciones, actitudes, deseos, acciones, interacciones o experiencias. Pero para poder comunicarse se deben tener en común un lenguaje estructurado de significado y de sentido o los signos, es decir, diferentes procesos de construcción de sentidos y significados; esta dimensión tiene que ver con las formas como establecernos interacciones formales con otros humanos correspondiente a la construcción de las diferentes formas a través de las cuales se construye la significación y se da la comunicación.

Entre las cuales encontramos. Lenguaje verbal es aquella donde se utilizan las palabras a través de la comunicación oral o escrita, correspondiente a la construcción de formas a través de las cuales la significación toma una representación de un mensaje; El código escrito, se construye con sistemas de signos que sirven para transmitir el código oral, este proceso está asociado con las prácticas de lectura, escritura, oralidad, el lenguaje de la imagen...; y las funciones que se les asigna a estas prácticas como espacios de significación. Para el caso del lenguaje verbal, por ejemplo, este nivel de uso supone el desarrollo de unas competencias sintáctica, semántica, pragmática, enciclopédica presentes en los actos de comunicación y significación, elementos que conforman el texto, además de comprender, interpretar y producir textos y las competencias *asociadas a los mismos*.

En este sentido, estamos entendiendo el texto como un tejido de significados que obedece a la comprensión, el análisis y la producción de diversos tipos de textos, con sus características particulares: texto descriptivo, texto argumentativo, texto narrativo, texto periodístico, texto poético, etcétera; y sus usos en situaciones de comunicación y significación. Oral medio de transmisión del habla como código de un idioma que se derivan con la fonación, articulación, entonación, audición, y el dominio de las formas y técnicas específicas, según el tipo de discurso de que se trate: conversación, exposición a un grupo, discusiones. Aprender a hablar bien sólo se logra con la práctica, es decir hablando y escuchando.

De la misma manera, Escuchar comprende algo es más que oír, es percibir los sonidos como unidades significativas y relacionar las estructuras para extraerles sentido en otras palabras, escuchar es entrar en un proceso psíquico de comprensión y de reconocimiento

de lo que significa la emisión. Las habilidades para escuchar dependen en gran medida de la capacidad desarrollada para atender y concentrarse. Lo que, depende del acrecentamiento del interés y de la motivación del oyente. Respecto a los actos de “escuchar” y “hablar”, es necesario comprenderlos de manera similar.

Es decir, en función de la significación y la producción del sentido. Lenguaje extra verbal, es el conjunto de elementos corporales mediante el cual transmitimos involuntariamente información utilizando gestos, imágenes, sonidos y símbolos, haciendo referencia a la red de situaciones o circunstancias que rodean el ejercicio de un acto comunicativo (o en el caso del código lingüístico). Estas circunstancias involucran las condiciones reales en que los componentes formales de la comunicación tienen existencia, por ejemplo, tipo de código, canal, la participación de los sujetos (su atención, su voz, tono, mirada, distancia, entre otros) y también los factores de tiempo y espacio. El proceso de comunicación extra verbal se inicia con la observación y análisis de la realidad por parte del interlocutor, lo cual le permite construir conocimiento y desarrollar conceptos, juicios, raciocinios, impresiones, sentimientos y propósitos, como fuente de la comunicación. Es decir, empieza con la representación del mundo y la elaboración de significados.

Desde el ámbito pedagógico se recrea las diferentes formas de construcción de significación y de comunicación. Cuando hablamos de sistemas de significación nos referimos al conjunto de signos, símbolos, reglas sintácticas, pragmáticas, contextos de uso de las diferentes habilidades comunicacionales, de la misma manera, Se orienta un proceso que a la vez es social e individual en el que se configura un mundo y se ponen en juego saberes, competencias, intereses, y que a la vez está determinado por un contexto socio-cultural y pragmático que determina el acto de leer, escribir, hablar y escuchar prescindible para la formación de comunicacional. En este sentido, el docente puede asumir el siguiente proceso:

1. los estudiantes buscan información de una noticia del momento, estos efectos dependen del modo como los niños acceden a los medios y cómo los usen. Por tanto, el uso de los medios en la escuela tiene motivaciones sociales y pedagógicas. Desde el punto de vista social, es indudable que los medios son los portadores más claros de los elementos configuradores de la sociedad contemporánea, y por esto a la escuela le corresponde jugar un papel muy importante en lo que respecta a la preparación de los alumnos para la utilización crítica y reflexiva de dichos medios.

2. Pedir a los estudiantes un escrito. En el caso de la producción escrita de un texto argumentativo (un texto en el que se dan opiniones e ideas sobre un tema particular), esa producción puede visualizar al docente un nivel de apropiación de la lengua como sistema de



significación; un nivel de control o nivel meta-cognitivo que está referido a la toma de distancia y a la regulación consciente de los sistemas de significación con finalidades comunicativas y significativas determinadas. Por ejemplo, en el caso de la producción textual, estamos hablando de procesos como la autocorrección y autoevaluación del proceso escritor. A nivel meta cognitivo. Hemos hablado de un nivel de construcción del sistema de significación que garantiza el reconocimiento, conocimiento y apropiación del sistema lectoescritura, uso del sistema con fines comunicativos y significativos en el que está en juego diverso tipo de competencias.

3. Puesta en común del escrito frente a sus compañeros. Donde se pondrá a prueba las competencias lectura y lenguaje extra verbal con su capacidad de comunicación mediante señales, gestos, articulación, entre otros. Estos sistemas de significación son construidos por los sujetos en procesos de interacción social. Al desarrollar esta clase de ejercicios perfeccionamos la apropiación de diferentes sistemas de significación de lectura, escritura, oralidad, escucha, lenguajes corporales, y apropiación de información multimedia y comprensión.

### **3.2.3 Estrategias meta-cognitivas y creativas para facilitar la comprensión textual.**

La meta- cognición en el campo de la lectura consiste en tomar conciencia del propio proceso de lectura de manera que el lector pueda supervisar y controlar su interacción con el texto, darse cuenta qué partes no comprende por qué y, además, saber cómo resolver estas dificultades. En relación con la comprensión lectora está relacionado con la habilidad para reflexionar sobre el proceso de comprensión, incluyendo el conocimiento que el lector tiene de sus habilidades y recursos en función de los materiales de lectura y de las demandas de la lectura, por ejemplo, puede ser consciente de que si no se entiende alguna parte del texto, puede devolverse y releerlo o avanzar en la lectura para deducir el significado por el contexto, entre otros interrogantes que pueden surgir.

Un nivel meta-cognitivo o de control, está referido a la toma de distancia y a la regulación consciente de los sistemas de significación con finalidades comunicativas y significativas determinadas, es decir, aspectos como la anticipación de hipótesis de comprensión en el proceso de lectura y la selección pertinente de situación importante en el texto, ejemplos de control metacognitivos. Resaltadores, anotaciones, el tachón, el subrayado con colores distintos, son señales de control sobre la comprensión textual. Estrategias básicas que facilitan la reconstrucción del significado global y específico de un texto para desarrollar la comprensión lectora. Promoviendo el mismo proceso de lectura. implementando estrategias pedagógicas

antes, durante y después de éste. Las actividades antes y durante, pretenden focalizar en los estudiantes la atención, despertar su interés, activar el conocimiento previo, movilizar los procesos imaginativos creativos, y promover la predicción. Desde esta perspectiva se hace una construcción secuencial de una didáctica de comprensión textual. Antes de la lectura.

1. Buscar información sobre el tema a tratar.
2. Buscar información bibliográfica sobre su actor.
3. Hacer una síntesis sobre los adjetivos a buscar con la lectura.

Durante la lectura:

1. Leer a los estudiantes un cuento hasta la mita y dejar que los estudiantes realicen hipótesis de cómo se desarrolla el final del mismo.
2. Colocarle un título adecuado al texto desarrollado por ellos y por qué.
3. Hacer una reflexión, de por qué decidió realizar ese final del cuento.
4. De acuerdo al texto leído cual es la parte más importante para él y por qué.
5. De acuerdo al texto hecho por él, que parte resaltaría y por qué.

En estas soluciones muy elaboradas ya se evidencia un principio sintáctico claro, se ha construido un complejo sistema de variaciones que permite establecer interrelaciones (relaciones entre lectura y cadenas de comprensión). También se puede hablar de reorganización cognitiva, ya que las formas de operar del pensamiento van apareciendo simultáneamente con este trabajo. Las estrategias para después de la lectura buscan facilitar la reconstrucción del significado global y específico del texto, así como el reconocimiento de su estructura organizativa.

1. Terminar de leer el texto completo.
2. Sacar conclusiones del título con el texto.
3. Resaltar e identificar el que hacer de los personajes.
4. Resaltar e Identificar las situaciones más importantes del texto.
5. Preguntar qué pasa si se quita tal situación.
6. Identificar la pertinencia u objetivo del texto global.

Esta parte se centra en el análisis textual, cuya habilidad se construye con el recuerdo, interacción y confrontación de los diferentes puntos de vista de lo leído que crea la comprensión del texto. El propósito de la lectura y las estrategias lectoras es desarrollar en el estudiante unas competencias comunicativas y la significación desde el mismo pensamiento, así como la dificultad para supervisar su proceso de construcción de significados. Las estrategias de

comprensión lectora y producción escrita, también se pueden desarrollar desde procesos como la descripción, la síntesis, la comparación, el desarrollo del pensamiento estructural y relacional, la clasificación, la definición, el análisis, la elaboración de hipótesis, entre otros, y demás competencias del pensamiento asociadas con la creación. Estos procesos pueden ser trabajados tanto a nivel oral como escrito. Para fortalecer más el proceso es importante tener en cuenta la elección de textos que resulten de interés con los gustos e intereses de los estudiantes para promover prácticas de lectura y escritura, hace parte de la reflexión sobre la práctica del docente, permitiendo que conocer y aprovechar los gustos y actividades que hacen parte de la cotidianidad de los estudiantes, le permitirá tener mayor interés y motivación por parte de ellos, para investigar, debatir y decidir las temáticas sobre las cuales se van a realizar las actividades y no hacer ver la lectura como una obligación o carga que deba realizarse únicamente por cumplimiento de actividades escolares.

## CONCLUSIONES

Con la llegada de la nueva cultura y la expansión de los avances tecnológicos, tenemos en la actualidad un nuevo estudiante con transformaciones cognitivas y socioculturales, que influyen en la cultura académica, cuyas prácticas pedagógicas lecturas y escrituras se construyen mediadas por la computación, por este motivo, este proyecto tiene como metodología la aplicación de nuevas didácticas con las TIC. Tal es el caso de las narrativas transmedia que integra diversas aplicaciones y sistemas de significación a disposición de los usuarios, permitiendo reinventar las didácticas en el área de lenguaje, estando a la vanguardia de los nuevos aprendizajes que requiere el nuevo estudiante.

Por este motivo, se ha construido experiencias pedagógicas en lenguaje mediante narrativas transmedia, las cuales dan como resultado el diseño y la aplicación de una propuesta que mejora la comprensión lectora en estudiantes de séptimo grado de la Institución Educativa Antonio García Paredes de la ciudad de Popayán, este proyecto responde a las necesidades educativas actuales por la pandemia mundial y las necesidades de los estudiantes actuales, teniendo como metodología la aplicación de narrativas transmedia, las cuales fueron las aplicaciones: Woldawoll, Pixtón Comic y Blootube, estas se aplicaron en cada uno de los niveles de comprensión lectora, teniendo como resultado una comprensión global del texto. Además, estas herramientas fueron pertinentes desde el punto de vista de la necesidad de transformar la metodología y adaptarla totalmente a la virtualidad.

Así mismo, este proyecto nos deja como resultados unas categorías emergentes acerca de la interacción con experiencias en narrativas transmedia permitiendo mejorar, transformar e innovar las pedagogías en lenguaje como la formación educativa. También, se dan unas pautas acerca de líneas web, dando aportes integrando las tecnologías, estas desde diferentes concesiones como habilidades comunicativas, cognición en lenguaje y estrategias metacognitivas.

Por otra parte, es necesario decir que las instituciones educativas en la actualidad no cuentan con herramientas necesarias para una buena utilización con didácticas en las TIC, como se puede evidenciar en las visitas y entrevistas en dos instituciones de la ciudad, así mismo, con la llegada de la pandemia mundial se pudo evidenciar que los docentes se encuentran calificados para utilizar diferentes recursos que aportan a sus clases virtuales.

## BIBLIOGRAFIA

- Ávalos, M. (2013) Cómo integrar las TIC en la escuela del siglo XXI. Buenos Aires: Biblos.
- Barbero, J. (2003) Oficio de Cartógrafo. México. F.C.E.
- Benjamín, W. (1986) 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](http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/58712/Documento_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- 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.>
- Chartier, R., (1999) Cultura escrita, Literatura e historia. México: F.C.E.
- Chartier, A., (2004) Las mutaciones contemporáneas en la cultura escrita. En: Enseñar a leer y escribir una aproximación histórica. México. F.C.E.
- 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>
- Igarza, R., (2009) Burbujas del ocio. Nuevas formas de consumo cultural. Buenos Aires, Argentina. La crujía inclusiones.
- Jenkins, H., (2006) “Adoración en el altar de la convergencia» Un nuevo paradigma para comprender el cambio mediático”. En: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación. New York: Uníversity Press, Nueva York. Traducción de Pablo Hermida Lazcano.
- Manovich, L., (2001) El lenguaje de los nuevos medios. EEUU. Paidós.
- M.E.N. (1998) Lineamientos curriculares Lengua Castellana. Bogotá: Magisterio.

- M.E.N. (2006) Estándares Básicos de Competencias. Bogotá: Editorial Magisterio.
- M.E.N. (2017) Derechos Básicos de Aprendizaje. Bogotá: Magisterio
- Muraro, S. (2005) La informática en el aula. México: F.C.E.
- Núñez. J. (2003) La ciencia y la tecnología como procesos sociales. La Habana: Félix Varela.
- UNESCO. (2005). Informe mundial de la UNESCO. Hacia las sociedades del conocimiento. Mayenne: UNESCO.
- Polanco, I. (2006). Las Tecnologías de la información y la comunicación (TIC) En la Educación: Retos y Posibilidades. Fundación Santillana. Obtenido de Polanco, I. (2006). Las -Tecnologías de la información y la comunicación (TIC) En la Educación: Retos y Posibilidades. Fundación Santillana, recuperado de 56 xxii\_semana\_monografica.pdf <http://www.fundacionsantillana.com/upload/ficheros/paginas/200906/>
- Scolari, C. (2018) Las leyes de la interfaz. España. Gedisa.
- \_\_\_\_\_ (2013) "Narrativas transmedia. Barcelona. Deusto S. A. Ediciones.
- Barbero, J. (2003) Oficio de Cartógrafo. México. F.C.E.
- Scolari C. 2011. LOST Narrativa transmedia, estrategias cross-media e hipertelevisión. Lostología. Instrucciones para entrar y salir de la isla. Buenos Aires, Argentina. Ed. Cinema. Recuperado de [https://miriadox.net/c/document\\_library/get\\_file?uuid=20a27544-83ca-4a67-852a-f3efe3281f6c&groupId=14617552](https://miriadox.net/c/document_library/get_file?uuid=20a27544-83ca-4a67-852a-f3efe3281f6c&groupId=14617552)
- Scolari C.A. 2013. Narrativas Transmedia. Cuando todos los medios cuentan. Barcelona. España. Grupo Planeta
- Scolari, C. (2014) Narrativas transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital.
- Serres, M. (2013). Pulgarcita. México: F.C.E.
- Solé I. (1987). Las posibilidades de un modelo teórico para la enseñanza de la comprensión lectora. Universidad de Barcelona, facultad de psicología, departamento de psicología de la educación, Barcelona, España. Recuperado de: <file:///C:/Users/usuario/Downloads/Dialnet-LasPosibilidadesDeUnModeloTeoricoParaLaEnsenanzaDe-749227.pdf>
- Solé I. (1992). Estrategias de Lectura, Barcelona España, Editorial Graó.
- Solé, I. (1992). Estrategias de comprensión de la lectura. Cuadernos de pedagogía, 216, 25- 27

- Solé Isabel. (2001). Estrategias de lectura (12ª ed.). España: Grao.
- Jenkins, H. (2003): "Transmedia storytelling". En Technology Review, 15, 1-18.
- Jenkins, H. (2008). Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación. Barcelona: Editorial Paidós
- Hernández, F. (2010). Metodología de la investigación. Quinta edición, McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.
- MEN. (2006). Estándares básicos de competencias en lenguaje, matemáticas, ciencias y ciudadanas.
- Facione, P. (1990). Critical Thinking: A Statement of Expert Consensus for Purposes of Educational Assesment and Instruction. Recuperado el diciembre de 2013, de [www.insightassessment.com](http://www.insightassessment.com):  
<http://www.insightassessment.com/CTResources/ExpertConsensus-on-Critical-Thinking>.
- Flower y Hayes. "Teoría de la redacción como proceso cognitivo", 1980 - 1996.
- Kinder, M. (1991). Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles. Berkeley: University of California Press.

## Anexos

### 1. Encuesta a docentes sobre las NTIC.



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

Director: Luis Arleyo Cerón P.

Fecha y Hora:

Encuestador (a):

Encuestada (a):

		Si	No
1.	¿Ha asumido alguna capacitación o formación en las NTIC?		
2.	¿Hace uso de las NTIC en su vida personal, estudiantil o laboral?		
3.	¿Crees que las NTIC han cambiado formas de saber, ser y actuar en la vida?		
4.	¿Cree que las NTIC son recursos mediadores que favorecen la formación?		
5.	¿Considera que las NTIC sólo debe ser asunto de los docentes de informática?		



6.	¿Se necesita guía u orientación docente para el uso significativo de las NTIC?		
7.	¿Ha utilizado el uso de las NTIC en las clases de las diversas disciplinas?		
8.	¿Has utilizado las NTIC en el área de Español y Literatura?		
9.	¿Una práctica inadecuada con las NTIC produce efectos y visiones negativas?		
10.	¿Cree que las NTIC potencian al docente en su labor formativa?		

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

---



---



---



---



---



---



---

2. Encuentra estudiantes sobre las NTIC.



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

Director investigación: Luis Arley Cerón P.

Entrevistador (a):

Entrevistado (a):

Lugar:

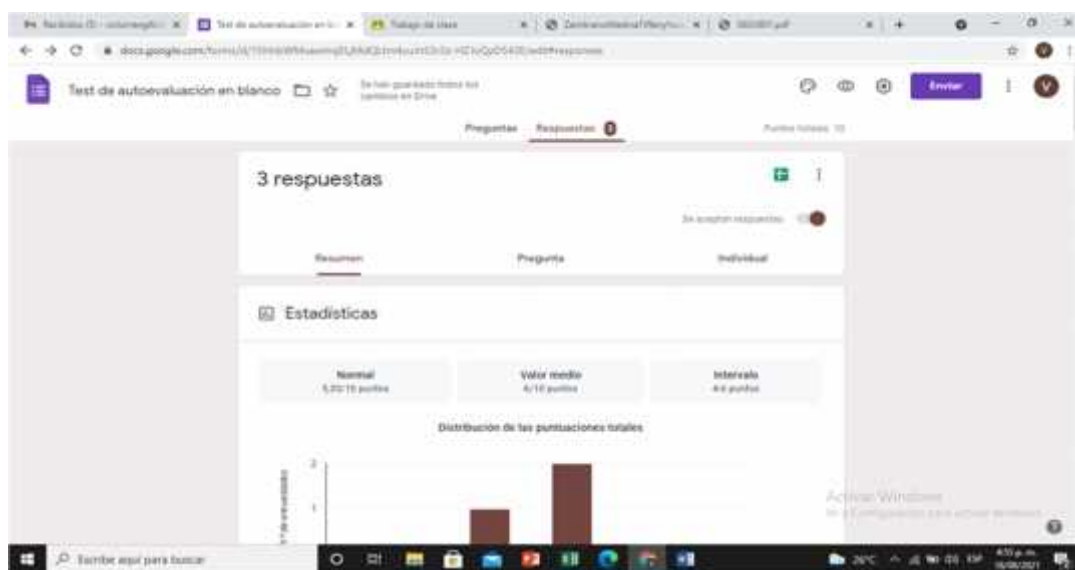
Fecha y Hora:

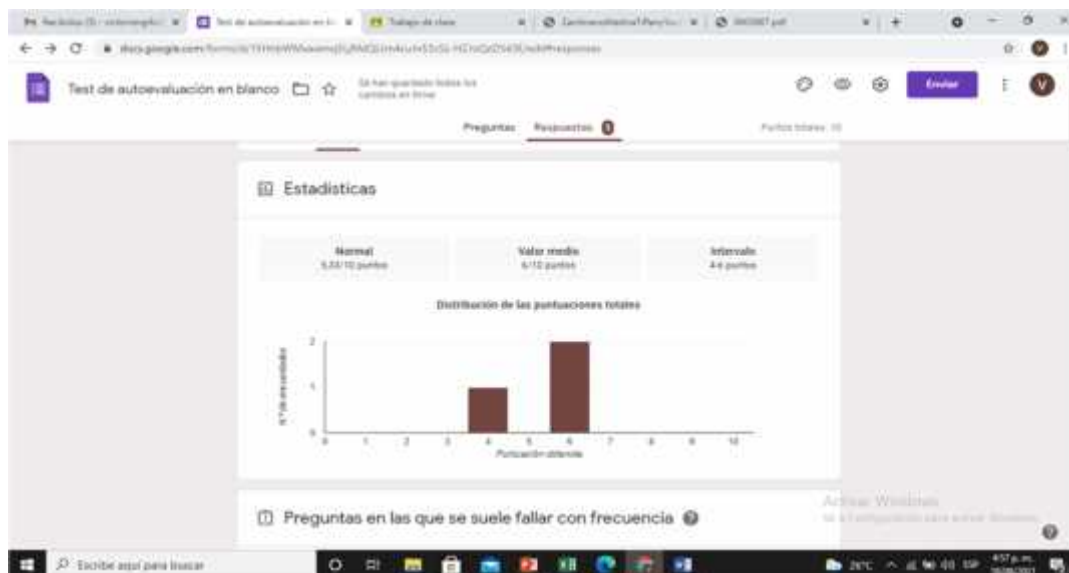
1. ¿Cómo y para qué haces uso de las NTIC por fuera de la institución?
2. ¿Existe apoyo de tus padres de familia para la implementación de las NTIC en tu formación, ya sea en tu hogar o fuera de él?
3. ¿Qué opinión le merece el uso de las NTIC por parte de la institución escolar?
4. ¿De qué manera tus 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?

### 3. FOTO ENTREVISTA A ESTUDIANTES



### 4 RESULTADO DE PRUEBAS DEL TEST





Test de autoevaluación en blanco

Preguntas Respuestas 0 Puntos totales: 10

### Preguntas en las que se suele fallar con frecuencia

Pregunta	Respuestas correctas
3. Uno de los factores que explica que en la tierra las condiciones de vida son menos estables que en el mar es:	0/3
5. En el texto anterior, la información se organiza desde:	0/3
7. En la expresión "Ellos intentan buscar su ubicación en el mar y son capaces de vadear contra las corrientes", establece entre los Naves una relación de:	0/3

### Puntuaciones

Publicar puntuaciones

Enviar por correo Puntuación / 10 Publicación de la puntuación

Activar Windows

Test de autoevaluación en blanco

Preguntas Respuestas 0 Puntos totales: 10

### Puntuaciones

Publicar puntuaciones

Enviar por correo	Puntuación / 10	Publicación de la puntuación
erika.villota@gerciaparedes.edu.co	4	18 May 13:55
franklin.rold@gerciaparedes.edu.co	6	18 May 14:23
valentina.gonzalez@gerciaparedes.com	6	21 May 12:30

Nombre

7 respuestas

Errika Villota Vilcota Quis

Franklin Daniel Rold Guerrero

Valentina

Activar Windows

Test de autoevaluación en blanco

Preguntas Respuestas 0 Puntos totales: 10

### EL MAR COMO ESPACIO VITAL

1. Del primer párrafo del texto puedes deducir que

2 de 3 respuestas correctas

A. existen más plantas marinas que plantas de tierra firme en el planeta 1 (33.3%)

B. los animales de tierra firme tienen una estructura mucho más sencilla que los marinos 0 (0%)

C. las plantas marinas tienen una estructura mucho más sencilla que las de tierra firme 2 (66.7%)

D. existen más animales marinos que animales de tierra firme en el planeta 0 (0%)

2. El primer párrafo del texto sirve para

2 de 3 respuestas correctas

Test de autoevaluación en blanco

Preguntas Respuestas 0 Puntos totales: 10

2. El primer párrafo del texto sirve para

2 de 3 respuestas correctas

A. explicar a qué se debe el aumento de las plantas en el mar 0 (0%)

B. hacer una introducción sobre los espacios que vive en el mar 2 (66.7%)

C. comenzar acerca de la importancia que tiene el mar para los animales 0 (0%)

D. explicar todo lo relacionado con las cifras de animales que vive en el mar 1 (33.3%)

3. Uno de los factores que explica que en la tierra las condiciones de vida son menos estables que en el mar es

0 de 3 respuestas correctas

A. la existencia del viento de los continentes 2 (66.7%)

Test de autoevaluación en blanco

Preguntas Respuestas 0 Puntos totales: 10

3. Uno de los factores que explica que en la tierra las condiciones de vida son menos estables que en el mar es

0 de 3 respuestas correctas

A. la existencia del viento de los continentes 2 (66.7%)

B. la existencia de la tierra de los continentes 2 (66.7%)

C. la existencia de animales de los continentes 0 (0%)

D. la existencia de bosques en los continentes 2 (66.7%)

4. Según el texto, uno de los animales del segundo grupo de mamíferos marinos, el tiburón,

2 de 3 respuestas correctas

Test de autoevaluación en blanco

De los puntos totales del examen en línea

Preguntas Respuestas 0 Puntos totales: 10

4. Según el texto, uno de los animales del segundo grupo de habitantes marinos, el Hector, es:

3 de 3 respuestas correctas

A. el cactus	0 (0.0%)
B. el abeto	3 (100.0%)
C. la semilla	0 (0.0%)
D. la arena	0 (0.0%)

5. En el texto anterior, la información se organiza desde:

0 de 3 respuestas correctas

A. el mar como habitat de animales y plantas marinas hasta pasar de habitantes mar.

0 (0.0%)

Test de autoevaluación en blanco

De los puntos totales del examen en línea

Preguntas Respuestas 0 Puntos totales: 10

5. En el texto anterior, la información se organiza desde:

0 de 3 respuestas correctas

A. el mar como habitat de animales y plantas marinas hasta pasar de habitantes mar.	0 (0.0%)
B. los animales marinos desde el agua hasta el mar.	0 (0.0%)
C. los animales marinos desde el agua hasta el mar.	0 (0.0%)
D. los animales marinos desde el agua hasta el mar.	0 (0.0%)

6. El texto puede considerarse:

3 de 3 respuestas correctas

Test de autoevaluación en blanco

De los puntos totales del examen en línea

Preguntas Respuestas 0 Puntos totales: 10

6. El texto puede considerarse:

3 de 3 respuestas correctas

A. adecuado para informar sobre el espacio que habitan en el mar	3 (100.0%)
B. adecuado para explicar los aspectos que vive en el mar	0 (0.0%)
C. adecuado para proteger a los animales que habitan en el mar	0 (0.0%)
D. adecuado para mostrar las diferencias entre los seres que viven en el mar	0 (0.0%)

7. En la expresión "Elos mismos buscan su ubicación en el mar y son capaces de nadar contra las corrientes" establece entre las frases una relación de:

0 de 3 respuestas correctas

A. Separado

0 (0.0%)

Test de autoevaluación en blanco

Preguntas Respuestas 0 Puntos sobre 10

7. En la expresión "Ellos ritmos bucean su ubicación en el mar y son capaces de nadar contra las corrientes" establece entre las frases una relación de:

2 de 3 respuestas correctas

Opción	Porcentaje
A. Inversión	-0.00%
<b>D. Sima</b>	2.00%
C. Correlación	-0.00%
B. Composición	-0.00%

8. Un sinónimo de la palabra "uniformes"

2 de 3 respuestas correctas

A. Desigual -0.00%

Test de autoevaluación en blanco

Preguntas Respuestas 0 Puntos sobre 10

8. Un sinónimo de la palabra "uniformes"

2 de 3 respuestas correctas

Opción	Porcentaje
A. Desigual	-0.00%
<b>B. Sima</b>	2.00%
C. Divero	-0.00%
D. Alegre	-0.00%

9. Los seres vivos más diminutos del mar son:

2 de 3 respuestas correctas

A. Algas -0.00%

Test de autoevaluación en blanco

Preguntas Respuestas 0 Puntos sobre 10

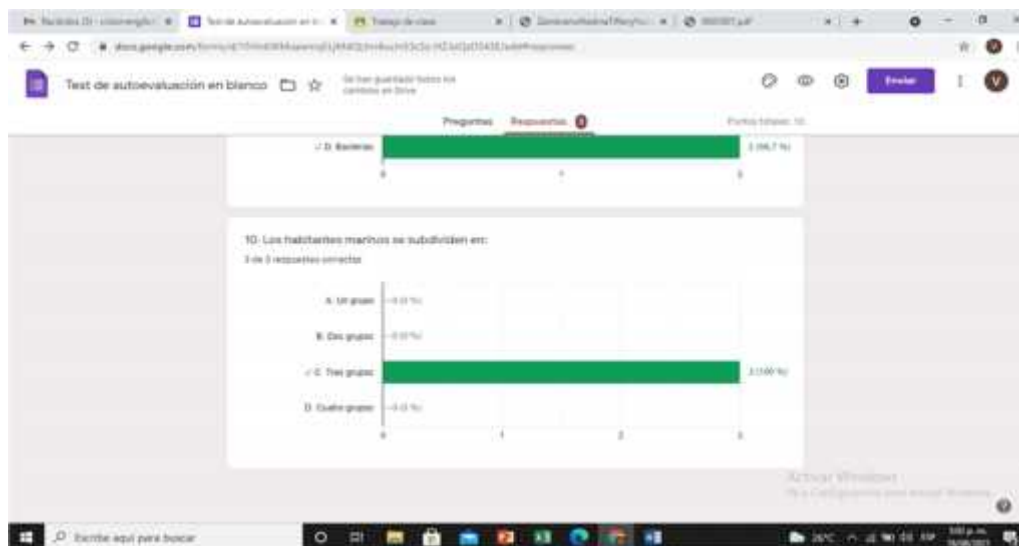
9. Los seres vivos más diminutos del mar son:

2 de 3 respuestas correctas

Opción	Porcentaje
A. Algas	-0.00%
B. Zarcillos	-0.00%
C. Laminas	-0.00%
<b>D. Bacterias</b>	2.00%

10. Los habitantes marinos se subdividen en:

2 de 3 respuestas correctas



## 5 CLASE VIRTUAL CON ESTUDIANTES DE SÉPTIMO GRADO DEL COLEGIO ANTONIO GARCÍA PAREDES

