



**UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA**

**EXPERIENCIA LITERARIA Y TECNOLOGÍAS DE LA
INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN: HACIA LA
CREACIÓN DE NARRATIVAS DE VIDA**

Autores

Adriana Sara Llano Flórez

Angy Vanesa Tuberquia Espinosa

Universidad de Antioquia

Facultad de Educación

Medellín Colombia

2020



Experiencia Literaria y Tecnologías de la información y la comunicación: Hacia la
Creación de Narrativas de Vida

Adriana Sara Llano Flórez

Angy Vanesa Tuberquia Espinosa

Trabajo de investigación presentado como requisito parcial para optar el título de:
Licenciadas en educación básica con énfasis en Humanidades, Lengua Castellana

Asesora

Ruth Ángela Ortiz Nieves Doctora en Ciencias Humanas y Sociales

Universidad de Antioquia

Facultad de Educación

Medellín Colombia

2020

Agradecimientos

Los más sinceros agradecimientos a todas las personas que se cruzaron en nuestro camino y que hicieron posible materializar nuestro sueño de ser maestras. Hoy estamos culminando esos primeros trazos del camino que deseamos recorrer el resto de nuestras vidas. Damos las gracias a nuestros seres queridos por estar ahí cuando el camino era tan difícil de andar, a la profesora Ruth Ángela Ortiz Nieves, el faro que guio en todo momento nuestro camino.

Tabla de contenido

<u>Resumen</u>	5
<u>Abstract</u>	6
<u>Introducción</u>	7
1.1. <u>Problema</u>	12
1.2. <u>Objetivos</u>	16
2. <u>Antecedentes investigativos y justificación</u>	17
3. <u>Construcción conceptual</u>	27
3.1. <u>El sentido de lo cotidiano: la experiencia</u>	27
3.2. <u>Experiencia literaria: decir en otras palabras</u>	29
3.3. <u>Nuevas maneras de narrar: las narrativas digitales</u>	30
4. <u>Construcción metodológica: relatos de viajes</u>	35
4.1. <u>Destino</u>	38
4.2. <u>Ruta de navegación</u>	39
5. <u>Tras la materialización de una idea: Vidas en construcción</u>	48
5.1. <u>Bitácora de viaje</u>	48
5.2. <u>Narrativas de maestras</u>	58
5.3. <u>Soliloquio del maestro en la presencialidad</u>	59
5.4. <u>Pre-textos</u>	66
5.5. <u>Narrando la experiencia literaria: la transmedia</u>	69
5.6. <u>Paradojas de la virtualidad</u>	74
<u>Conclusiones</u>	79
<u>Referencias</u>	83

RESUMEN

El presente trabajo de grado aborda una propuesta de la enseñanza de la literatura centrada en la generación de experiencias literarias a través del uso didáctico de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, TIC, las cuales favorecen la expresión de múltiples narrativas de vida en los estudiantes de 7° grado, de la Institución Educativa José Manuel Restrepo de Envigado. El interés pedagógico de esta investigación parte de la necesidad de explorar otras maneras de abordar la enseñanza de la literatura, reconociendo en el uso de las TIC un dispositivo fecundo para tejer y desentrañar las experiencias de los jóvenes estudiantes.

Desde el punto de vista metodológico, la investigación se realiza desde un enfoque cualitativo hermenéutico que dentro del marco de una ruta narrativa permite interpretar la realidad desde las experiencias personales, analizando la experiencia vivida en relación con el contexto en el que se desarrolla, empleando el taller como técnica para desarrollar la propuesta. Durante el desarrollo de la propuesta, particularmente en la implementación de los talleres, se aprecian las dificultades de buena parte de los estudiantes para adaptarse a la virtualidad dado el poco conocimiento que tienen de las TIC como recursos que posibilitan el acceso a la construcción de saberes y generación de experiencias de vida, más allá del disfrute que propician para los espacios de ocio; también se observa el escaso interés de los profesores por implementar actividades a través de las tecnologías, entre otras razones, por las inadecuadas condiciones que la escuela brinda.

A partir de la experiencia vivida se plantea el conjunto de nuevas construcciones que cincelan el saber construido como maestras en formación en tanto enseñantes de la literatura; también hacen parte de este trabajo las construcciones de saber pedagógico y didáctico que la investigación propició.

ABSTRACT:

This degree work addresses a proposal for the teaching of literature focused on the generation of literary experiences, through the didactic use of Information and Communication Technologies, TIC, which favor the expression of multiple life narratives in 7th grade students, from the José Manuel Restrepo Educational Institution in Envigado. The pedagogical interest of this research stems from the need to explore other ways of approaching the teaching of literature, recognizing in the use of TIC a fruitful device to weave and unravel the experiences of young students.

From the methodological point of view, the research is carried out from a qualitative hermeneutical approach that within the framework of a narrative route allows to interpret reality from personal experiences, analyzing the experience lived in relation to the context in which it is developed, using the workshop as a technique to develop the proposal.

During development of the proposal, particularly in the implementation of the workshops, the difficulties of a good part of the students to adapt to virtuality are appreciated given the little knowledge they have of TIC as resources that allow access to the construction of knowledge and generation of life experiences, beyond the enjoyment that they provide for leisure spaces; there is also little interest among teachers to implement activities through technology, among other reasons, due to the inadequate conditions that the school provides.

As teachers in training we achieve new constructions of pedagogical and didactic knowledge built as literature teachers; the constructions of pedagogical and didactic knowledge that the research fostered are also part of this work.

Experiencia Literaria y Tecnologías de la información y la comunicación: Hacia la Creación de Narrativas de Vida

Introducción

Y comenzó el viaje, un recorrido con muchas rutas que explorar, aún sin saber cuál de ellas elegir. Emprendemos este viaje con una idea firme en mente y con una maleta cargada de herramientas, de ideas, de recursos para hacer de nuestro quehacer como maestras una experiencia no solo para nosotras sino para esas personitas que le dan vida al destino que decidimos transitar. El rastro de las huellas que queden de nuestro viaje serán la experiencia que direccione nuestro camino, por si en los albores de esta travesía ante la frustración de no alcanzar lo soñado, nos extraviamos del camino y nos quisiéramos encontrar.

Hace dos años empezamos este viaje. Al revisar nuestro itinerario, una de las escalas para llegar a nuestro destino era el *Taller de Tecnología, Medios y Subjetividades*, un espacio de formación del Programa de licenciatura. Durante el corto recorrido por este taller fuimos confrontadas con una realidad: “la sociedad red” y la imposibilidad de pensar la escuela fuera de ésta, es así pues como se nos invita a realizar un recurso ciber cultural que sirviera de apoyo en nuestras clases. Ante este panorama comprendemos lo difícil que resulta romper ligazones, pues somos hijos de la educación tradicional y muy probablemente direccionamos nuestra práctica docente hacia ese destino.

Cuando aceptamos esta invitación lo hicimos por cumplir con las exigencias del curso, pero en el momento de desarrollar el contenido y los recursos ciber culturales, llega a nuestras mentes los planteamientos de Levy (2007), con los que nos topamos alguna vez, en los que afirma que "lo esencial reside en un nuevo estilo de pedagogía, que favorece a la vez los aprendizajes personalizados y el aprendizaje cooperativo en red, en este marco el enseñante ha de convertirse en animador de la inteligencia colectiva de sus grupos de estudiantes más que

en un dispensador directo de conocimiento" (p. 130). Días después, al presentar la clase al grupo de pares académicos, los cuales simulaban ser un grupo de estudiantes de 3er grado, nos sentimos como ese enseñante "*animador de la inteligencia colectiva de sus grupos de estudiantes*". la respuesta de nuestros pares, a pesar de ser adultos, fue de asombro e interés por desarrollar los contenidos propuestos y la metodología empleada: desde ese momento pensamos en la necesidad de construir ambientes pedagógicos que propicien interacciones no tradicionales en la escuela y que sean acordes a la realidad.

De esta manera logramos la materialización de una idea. Muchas veces hemos emprendido un viaje a través de la lectura de una obra literaria, andamos sobre las huellas de un pensamiento, otra forma de ver la existencia. A veces nos posamos sobre esas huellas largo rato, dejamos que arriben a nuestra mente fragmentos de relatos, de poesía. Entre ese ir y venir descubrimos cómo a través de un verso toma sentido nuestra experiencia, ante esa musicalidad que endulza la mente entendemos que el caminante sólo *hace camino al andar* y fue así como empezamos a hacer nuestro propio camino, con pasos titubeantes y con una idea que cobraba fuerza a cada paso.

Después de esta corta escala, dos años atrás, nuestro próximo destino apunta a la creación del proyecto de grado *Experiencia Literaria y tecnologías de la información y la comunicación: Hacia la Creación de Narrativas de Vida*, iniciamos los preparativos de este viaje sin rutas fijas de navegación a sabiendas que serían muchos y muy largos los caminos que nos conducirán a nuestro destino. Empezamos a hacer camino, nuestra brújula apuntaba hacia el sur, el GPS de Google Maps nos señala nuestra próxima escala. El lugar de arribo la I.E José Manuel Restrepo Vélez en Envigado. Fuimos recibidas por el anfitrión, quien nos acompañaría en esta travesía en la búsqueda de materializar una idea, el maestro cooperador se muestra interesado y sin más, se aventura a emprender este viaje con nosotras.

La línea en el firmamento alta e irregular que desdibuja el horizonte se fue despejando, aquel horizonte que antes estaba oscurecido por la bruma que obstruía la visión, se muestra lo suficientemente definido para ser maniobrado, con un horizonte limpio, un punto fijo en el mapa y sabiendo el trayecto por recorrer, nos dedicamos a pensar cuál sería el mejor itinerario de viaje, cuáles rutas tomar, cuáles esquivar, a qué puertos arribar.

La inserción de las tecnologías de la información y la comunicación en los ámbitos educativos, particularmente, en el aula, supone un cambio de paradigma en la educación actual da portas del tercer decenio del Siglo XXI. Estas herramientas han desatado un importante replanteamiento de la actividad de enseñanza y aprendizaje. Precisamente en este marco, el trabajo de investigación *Experiencia Literaria y Tecnologías de la información y comunicación: Hacia la creación de Narrativas de Vida* tiene como objetivo la generación de experiencias literarias, a través de las TIC, que favorezcan la expresión de múltiples narrativas de vida. Lo anterior remite a tres elementos fundamentales que componen y dan sentido a nuestro proyecto, a saber: Experiencia, Literatura y Tecnologías de la Información y la Comunicación (en adelante, a lo largo de todo el trabajo, TIC).

Avanzar en la lectura de esta investigación permitirá descubrir no sólo su pertinencia sino los modos en que se relacionan los tres aspectos fundamentales que la componen y que, a manera de trama, se entretejen para alcanzar las metas propuestas en la idea de responder las preguntas que nos planteamos, o, mínimamente, hallar en ellas pertinencia y validez pues no pretendemos dar respuestas asertivas sino, más bien, acercarnos al problema como parte constitutiva del mismo y trasegar en él no como simples turistas de paso, sino como quien se sabe habitante de nuevos territorios, acaso, desconocidos.

Es por eso que los (las) invitamos a hacer una lectura detenida en cada punto que presentamos. A continuación, una guía de lo que compone la investigación.

El primer capítulo traza el planteamiento del problema que está relacionado los usos de las TIC y la enseñanza de literatura en la escuela. Ante esta problemática surge la pregunta problematizadora y los objetivos que delimitan el camino. Con el camino marcado era menester indagar sobre otras propuestas similares a la nuestra, en el capítulo dos, se abordan los antecedentes investigativos y justificación, que dan cuenta de este rastreo y permitirán evidenciar las fisuras por entre las cuales el presente proyecto de investigación tiene cabida.

En este mismo apartado se plantea la justificación, con el fin de esclarecer la relevancia de este trabajo que supone otros usos de las TIC más allá de dar cuenta del conocimiento alcanzado, enfatizando en la necesidad de propiciar en el ámbito escolar, un modelo de aprendizaje combinado en donde convergen tanto la cultura digital como la análoga, y mostrar otros modos de acompañamiento a los procesos de formación en literatura enfocados en la experiencia literaria.

En el capítulo tres, con un itinerario de viaje trazado y delimitado del terreno a explorar, requerimos de una construcción conceptual que guíe el camino por recorrer. En el bolsillo la guía de viaje nos permite organizar las ideas con la rigurosidad conceptual que el caso amerita. El capítulo cuatro corresponde la construcción metodológica: relatos de viaje, optamos por el enfoque cualitativo hermenéutico que dentro del marco de una ruta narrativa permite interpretar la realidad desde las experiencias personales, analizando la experiencia vivida en relación con el contexto en el que se desarrolla, en este caso, el contexto escolar, así como de interpretar el significado atribuido a dicha experiencia, como enfoque metodológico. También se da cuenta del destino de viaje, la institución educativa José Manuel Restrepo Vélez (JOMAR), ubicada en el barrio Alcalá del municipio de Envigado. Así como, la ruta de navegación, conformada por el taller como metodología que facilita trabajar con diversas actividades y crear espacios que despiertan la creatividad de los estudiantes, además de ser una herramienta adecuada para fomentar la participación e investigación, la una postura crítica - reflexiva sobre los temas a

abordar; el diseño de los talleres y sus tres momentos de ejecución: *Encuentro entre el mundo del texto y el mundo de lector*, *Comprensión previa del mundo*, *Momento de creación*, las temáticas, obras literarias, autores, actividades, plataformas, aplicaciones y narrativas digitales.

Por su parte, en el capítulo quinto, *Tras la materialización de una idea: Vidas en construcción*, da cuenta de la experiencia vivida en el JOMAR. La bitácora de viaje y las narrativas de maestras no son más que el relato de lo acaecido en la escuela, es necesario mencionar que las experiencias vividas están enmarcadas dentro de dos contextos totalmente diferentes y situaciones complejas: presencialidad-virtualidad. En este capítulo quinto, se esboza los cambios en las dinámicas de la escuela, eso que mueve las relaciones escolares que le da vida al quehacer docente, se modifica de una manera abrupta, con la COVID-19 y la nueva normalidad, presentándose situaciones que, en la presencialidad, están latentes, pero son casi imposibles que se den. El último componente de este capítulo son las paradojas de la virtualidad en la que se narra la interacción de las TIC en la educación colombiana, o al menos, lo que pasa en estas latitudes.

Por último, el capítulo *Conclusiones: Viajeros del mismo destino*, con el viaje finalizado mas no el camino, relatamos el conjunto de nuevas construcciones que cincelan el saber construido como maestras en formación. Con la nueva normalidad somos convocados a enfrentar el reto de la virtualidad, a abrazar el cambio y caminar a su lado.

Otros puertos nos aguardan en este sendero de formarnos como maestras. Con todo, celebramos este espacio de quietud para mirar el camino andado; esta parte del trayecto la damos por terminada. El recorrido continúa, el camino siempre estará ahí dispuesto a ser transitado, y en esa medida, a ser construido; aún queda mucho por explorar, analizar, confrontar, reflexionar, y esperamos hacerlo siempre asumiéndonos como maestras en permanente formación.

1.1. Planteamiento del problema

En la escuela se presenta una situación que genera un tanto de preocupación: la pérdida de interés y motivación por la lectura y escritura, especialmente, la lectura de obras literarias. Ante esta situación identificamos dos problemáticas, una de ellas se relaciona con la forma en la que los maestros presentan a los estudiantes la literatura. La segunda, se enfoca en las dificultades para dejar entrar al aula de clase las TIC, como herramienta que facilita la renovación de las prácticas educativas; además de la unión entre conocimiento y tecnología como elementos constitutivos del diario vivir de la comunidad educativa.

Al analizar ambas problemáticas encontramos, en lo referente a la literatura, cómo los docentes enfrentados a los avatares del diario vivir, se ven obligados a sortear su quehacer desde disposiciones que limitan, de alguna manera, su accionar dentro del aula, lo que los lleva, a enrutar sus planeaciones desde la memorización de conceptos gramaticales, lingüísticos, sintácticos, tomando la literatura como un instrumento del proceso alfabetizador, con el que se busca que los estudiantes logren descifrar lo que está escrito en un papel. De esta manera, “la enseñanza de la literatura se subordina a la enseñanza de la lengua y a la escritura de la lengua materna” (Alzate, 2000, p.2). Sin dejar de lado que son muchas las temáticas para abordar en el año lectivo, razón por la cual las obras literarias se presentan a los estudiantes en pequeños fragmentos con un especial énfasis en la vida del autor y el contexto social de la obra con el que se busca apoyar otros temas abordados en clase, como los movimientos literarios, por ejemplo. Así abordada, se sacrifica, precisamente, lo estético en la obra literaria. Esta instrumentalización y fragmentación literaria impide que el profesor prepare el camino a sus alumnos antes de penetrar en el texto, imposibilitando con esto una experiencia con la literatura, en donde el texto sea el pretexto para pensar el acontecer de cada sujeto, sus inquietudes, temores, en otras palabras, sus realidades.

Al mismo tiempo, en cuanto a la implementación de las TIC, vemos que en muchos casos para lograr disipar malestares referentes a la falta de motivación e interés que surgen en el aula, tanto de parte de los jóvenes como de los profesores, se ha optado por herramientas que dinamizan los procesos de lectoescritura, para ello se recurre a la implementación de herramientas tecnológicas, como el computador, el vídeo beam para complementar la información de la clase con audio o videos encontrados en la red. Igualmente se privilegia el empleo de las TIC para la presentación de trabajos por parte de los estudiantes, en áreas diferentes a la de tecnología e informática.

Desafortunadamente, la metodología empleada en el área de lengua castellana y literatura da un resultado opuesto al esperado. Las herramientas tecnológicas no son aprovechados en su totalidad, sus usos se limitan a complementar la lección del profesor, esto se debe, en buena medida, a la falta de conocimiento sobre el uso de las mismas de parte del profesor, a la falta de conexión adecuada a la red. Otra de las razones es el temor que genera para muchos profesores fusionar papel y virtualidad, entre muchas otras, lo que impide que el mundo de los jóvenes entre a la escuela y la escuela pueda viajar en el bolsillo del alumno a esos espacios en donde crea, transforma, modifica, replantea su identidad, sus lazos sociales, sus intereses culturales.

El mundo de los jóvenes, ese mundo mediado por la tecnología y las comunidades virtuales, ingresa a la escuela bajo un halo de prohibición, llega para quedarse como un elemento que habita el aula, aun siendo de conocimiento público su existencia, la carga de prohibición que lleva a cuevas hace que su presencia sea más fascinante para los jóvenes especialmente, e incómoda para los profesores, pues es su enemigo acérrimo que, confabulado con su portador se niega a desprenderse uno del otro por el sin fin de posibilidades de entretenimiento que este plantea frente a la clase que propone el profesor. Estamos hablando de dispositivos electrónicos, en su mayoría celulares, cuyos portadores usan en clase para

disipar el aburrimiento que generaba su rol pasivo, los silencios interminables a la hora de la lectura, o el monólogo del profesor hablando de sujetos y situaciones carentes de contexto, que poco o nada interesan a estos jóvenes.

Si el interés de los jóvenes se centra en estos dispositivos electrónicos, ¿acaso es viable vincular las TIC y literatura en el aula? En el proceso de hallar un norte, encontramos que innovar era la palabra clave, es clave en la medida en que innovar se ha convertido en casi una obligación a la hora de hablar del uso de las TIC, pero a esta idea se le suma un componente que es lo que realmente impide su presencia en el aula, estamos hablando del cómo hacerlo; el cómo, viene acompañado del temor a sentirnos frágiles ante la falta de dominio de estas, puesto que vivimos a la sombra del supuesto “el profesor todo lo sabe”, que lo enviste de suprema autoridad entre sus estudiantes.

Ante la idea de usar las TIC en el aula surgen preguntas que paralizan: ¿cómo enfrentar a un auditorio de feroces espectadores a la espera del mínimo error para atacar a su inexperto expositor?, ¿Cómo usar las TIC si no hay conectividad?, ¿Cómo optimizar el tiempo de la clase, cuando se cae el internet, o los dispositivos no funcionan?, ¿Cómo fusionar la enseñanza tradicional con las TIC?, ¿Cómo generar narrativas a partir del uso de las TIC?, ¿Cómo usar las TIC si son pocos los conocimientos sobre ellas? entre muchos otros *cómo* que agobian a los profesores.

Pensando las TIC en las prácticas cotidianas de la escuela encontramos que han sido varias las investigaciones que sobre TIC en educación se han realizado, desafortunadamente, son pocas las experiencias que hablan sobre una incursión eficaz en el aula. El fracaso radica en que el abordaje de las TIC en educación se centra en los medios, su utilidad técnica y sus posibles beneficios en los procesos de enseñanza aprendizaje, cuando se alejan de esta postura y se enfatiza en el contenido, el fracaso se da en el desconocimiento “¿Qué hacer con las TIC?”

¿Cómo adaptarlas al plan de aula?, ¿Cómo incluirlas en el currículo?, lo que implica que las TIC

no parecen introducirse para innovar sino para reforzar lo existente, que llegan a las escuelas sin que previamente dispongan de un proyecto que implique algún tipo de modificación de las prácticas didácticas dominantes y sin el apoyo formativo imprescindible para realizar los supuestos cambios esperados, por lo que éstos, de producirse, son poco significativos en los modos de enseñar y aprender. (Vidal, 2006, p.543)

A su vez, Vidal en su trabajo doctoral expone tres limitantes del protagonismo de las TIC en educación:

1. La utilización de las TIC se limita a menudo al entretenimiento de los alumnos con juegos o software educativo, en su mayoría de ejercitación y práctica, de corte conductista.
2. La falta de tiempo es un problema que preocupa a los profesores y que les limita en el uso de las TIC (falta de tiempo para los contenidos, para la planificación, la coordinación, la formación...).
3. Muchos profesores aprecian las ventajas de las TIC, pero su falta de conocimientos les provoca inseguridad y rechazo, ya que normalmente sus alumnos las manejan más que ellos (p. 543)

A partir de cómo se comprenden las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la escuela, surgen interrogantes sobre el papel que asumen las TIC en la educación, en otras palabras, ¿Qué rol desempeñan las TIC en las aulas de clase?, ¿Son simples herramientas que complementan la enseñanza tradicional?, ¿Sus usos son el centro de la renovación o innovación de los procesos de enseñanza-aprendizaje? o se detiene en ¿Analizar la relación de estas y las nuevas generaciones, que cohabitan los espacios educativos y conforman hipersociedades? Sin

respuestas a los interrogantes, pero con la duda incubando, seguimos pensando en la posibilidad de utilizar las TIC en la enseñanza de la literatura con el fin de generar experiencia literaria en los estudiantes, un sentir que toca su mundo, su vida, su realidad, en la medida que pueden narrarla, modificarla y hacerla otra posible. De este modo, nace la siguiente pregunta de investigación orientadora de este trabajo: ¿De qué modos el uso de las TIC en el aula configura posibilidades de crear narrativas de vida que acerquen a los estudiantes a otras formas de comprensión de la realidad?

1.2 Objetivos

Objetivo General

-Crear a través de las TIC experiencias literarias que favorezcan la expresión de múltiples narrativas de vida.

Objetivos específicos

-Evidenciar los retos que enfrenta el maestro de literatura ante el uso de las TIC, particularmente en la generación de experiencia literaria en los estudiantes.

-Diseñar e implementar propuestas didácticas de enseñanza que motiven a los estudiantes a acercarse a la literatura a través de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) como herramienta principal.

2. Antecedentes investigativos y justificación

El proyecto *Experiencia literaria y tecnologías de la información y comunicación: hacia la creación de narrativas de vida*, nace de las observaciones y visitas a los centros de prácticas donde hemos realizado nuestras intervenciones en el área de Lengua Castellana. En el transcurso de estas prácticas nos encontramos con dos situaciones, de las que a simple vista se puede decir que una nos compete más que otra. La primera, es la de la enseñanza de la literatura, la cual considerábamos de gran interés por hacer parte de nuestro saber específico, pero cuando entramos a analizar con mayor profundidad cómo era la enseñanza de la literatura y a qué se debe la falta de interés y la desmotivación por leer, escribir y conocer obras literarias, encontramos que el mayor distractor en el aula son los dispositivos electrónicos usados por los estudiantes para asuntos que se alejan de lo académico. Enfrentados a la segunda situación, el uso no académico de los dispositivos electrónicos, nos preguntamos por la existencia de propuestas pedagógicas encaminadas a dar solución a esta práctica escolar especialmente, en la enseñanza de la literatura.

Con el fin de incorporar las TIC en educación, algunos investigadores se han puesto en la tarea de re-pensar el uso de las mismas en la escuela para lograr con ello innovaciones académicas que faciliten incluir los cambios tan notables que traen consigo las TIC a todos los ámbitos de la vida en sociedad. Los siguientes trabajos dan cuenta de este rastreo y permitirán evidenciar las fisuras por entre las cuales el presente proyecto de investigación tiene cabida.

En un primer trabajo titulado *Literatura Hispanoamericana a través de las TIC: una propuesta didáctica aplicada a futuros docentes de secundaria*, publicado en el año 2015, elaborado por Ruiz Bañuls Mónica de la Universidad Miguel Hernández (Elche). Propone insertar las TIC a la docencia adaptando materiales de literatura hispanoamericana a través de herramientas virtuales y el MOOC. El objetivo de este trabajo es realizar exploraciones didácticas por medio de las TIC en la enseñanza de la literatura hispanoamericana en distintos

niveles educativos y con ello lograr que el futuro profesor cuente con las herramientas que le permitan interactuar con sus alumnos e implementar un curso Moodle de literatura hispanoamericana en un centro de secundaria.

La ejecución del proyecto se llevó a cabo en el curso de secundaria del IES Agost durante el segundo trimestre lectivo del curso 2014-2015. Como metodología se implementaron los materiales desarrollados en la Red (recursos educativos digitales) para el estudio de conceptos teóricos literarios y de corrientes estéticas que conforman el plan de área. La propuesta se titula: “Una experiencia vanguardista a través de la literatura hispanoamericana: ¿te atreves?”. se desarrolla por medio de la plataforma Moodle que además de fomentar la enseñanza aprendizaje de la literatura también fomenta la competencia digital en los estudiantes.

Finalmente, se llegó a la conclusión que la utilización de nuevos materiales en la enseñanza de la educación literaria, vinculados al empleo de TIC, es muy positivo. Pues se evidenció que el uso de la plataforma Moodle ayudó a los estudiantes a planificar sus compromisos, a aumentar la motivación, a reforzar sus conocimientos y a interaccionar de forma más directa con el docente, además, ayudó a la asimilación de la literatura de vanguardia hispanoamericana a través del autoaprendizaje y la creatividad con unas actividades vinculadas a las nuevas tecnologías.

En un segundo trabajo realizado en el año 2014 titulado Las TIC y su influencia en la enseñanza y aprendizaje de la lengua Castellana en los grados 6 y 7 de la IE maestro Pedro Nel Gómez elaborado por Acosta Elizabeth; Duque Catherine; Jenny Ríos, como requisito para obtener el título de Licenciadas en el área de Lengua Castellana.

El trabajo de grado responde a una necesidad educativa actual relacionada con el uso de las TIC como herramienta fundamental para la enseñanza y aprendizaje, especialmente, en el área de Lengua Castellana. Pretenden con esta propuesta potenciar el aprendizaje por medio

de la plataforma Moodle apuntando a la autoformación de los estudiantes con el acompañamiento del profesor en todo momento.

La investigación se enmarca en el enfoque crítico social con el que se busca cambiar la realidad y las forma como se enseña la literatura, empleando para ello las tecnologías de la información y la comunicación. Tanto los objetivos generales como específicos indagan sobre la influencia y las posibilidades pedagógicas que puede tener lugar la implementación de las TIC como mediadora en la enseñanza y el aprendizaje de Lengua Castellana en la institución educativa Pedro Nel Gómez.

En el desarrollo de la investigación identificaron que en la institución educativa el uso de las TIC se da en el ámbito de gestión administrativa para dinamizar los procesos referentes con la vida escolar como la interacción entre coordinadores y profesores, planeaciones y noticias de interés general. En el caso de los profesores, aunque la institución cuenta con dispositivos tecnológicos, no son aprovechados por el trabajo extra que trae consigo su implementación, así como, por la falta de conocimientos sobre el uso de los mismo. Por su parte, los estudiantes conocen las TIC únicamente como entretenimiento, se presentan dificultades en la ejecución de funciones básicas como el manejo de Microsoft Word, Power Point, correo electrónico, cortar y pegar imágenes, crear carpetas, entre otros.

El análisis llevado a cabo sobre el uso de las TIC en la institución educativa les permite comprender las lógicas de los grupos de estudiantes. Se observa estudiantes autónomos en la realización de las actividades, y otros que invierten el tiempo de clase en navegar en internet para visitar redes sociales. Tras esto llegan a la conclusión, de que, aunque en la institución Pedro Nel Gómez, se cuenta con recursos tecnológicos la mala cobertura a internet, la falta de interés de los profesores por implementar dichos recursos, y la asociación de TIC con entretenimiento por parte de los estudiantes limitan sus usos e implicaciones en la enseñanza de la Lengua Castellana.

Siguiendo esta línea, encontramos el trabajo llevado a cabo por el grupo de investigación Didáctica y Nuevas Tecnologías de la Universidad de Antioquia, en el año 2008,”, aprobada por Colciencias y financiada por el Municipio de Medellín y la Universidad de Antioquia “Diseño de un modelo de alfabetización que incorpore el uso de TIC, y su experimentación con docentes y estudiantes de educación básica de Medellín”, por Henao Álvarez Octavio y Ramírez Doris Adriana.

La propuesta desarrollada demuestra la necesidad de una nueva forma de alfabetizar diferente a la tradicional, en donde el uso de las TIC es protagonista, comprendiendo así la naturaleza e impacto cultural de estas tecnologías con las cuales es posible adquirir diferentes competencias por medio del uso eficiente de las mismas. Los autores plantean que, para llevar a cabo dicha acometida, es indispensable un cambio curricular que incorpore las TIC a áreas como lenguaje, además de la necesidad imperante de la capacitación docente sobre el uso de las TIC y de contar con acceso y conectividad. Resaltan, además, las cualidades de nuevos formatos de lectura hipermedia que favorecen la comprensión lectora al desarrollar nuevas habilidades y destrezas que se adquieren con el uso de estos nuevos formatos propios de las TIC.

El objetivo de la propuesta está pensado para estudiantes de educación básica, con la que se pretende que el estudiante adquiera competencias que van desde el plano de la expresión, la comunicación, la interacción hasta la búsqueda de información utilizando herramientas y programas que configuran el ámbito de las TIC. La propuesta se desarrolla en nueve módulos que son presentados en forma de talleres, cada uno con sus respectivos objetivos, justificación, metodología, y un producto final que dan cuenta de la apropiación del tema. En los que se hace uso de diferentes herramientas y programas tecnológicos como computadores, dispositivos, micrófonos programas como Microsoft Word, Paint, Power Point, programas de edición de imagen, video y audio como Movie Maker, además de blogs, chats y videoconferencias

Finalmente, la propuesta didáctica arrojó una serie de conclusiones y recomendaciones que son de gran utilidad para la elaboración de la investigación que estamos llevando a cabo, algunas de ellas son: que los maestros son un factor determinante de la calidad del proceso educativo, por lo tanto, se considera urgente ofrecer condiciones a la comunidad docente para que adquiera un nivel adecuado de capacitación en el conocimiento y manejo de las TIC.

También se considera que las TIC han penetrado de tal manera los diversos sectores y ámbitos de la vida moderna, que resulta impensable cualquier estrategia de mejoramiento de la educación sin incorporar el uso de estas herramientas en los procesos de enseñanza y aprendizaje y a modo de recomendación se sugiere que las instituciones educativas deben ser más abiertas, flexibles, creativas y estratégicas frente a los dispositivos tecnológicos que poseen los estudiantes. Pues se plantea que antes de restringir o prohibir el uso de celulares, iPods y otros reproductores de audio y video digital, podrían desarrollar materiales de estudio en estos formatos, y ponerlos a disposición de los estudiantes.

Henao y Ramírez establecen que para mejorar aspectos que competen a la educación del país como lo son las habilidades comunicativas, es necesario un modelo de alfabetización digital con el que se capacite a los jóvenes para que lleguen a ser profesionales que se apropien de las TIC como herramientas de trabajo.

Sostienen que las TIC llegaron para quedarse y es menester de la educación darles ese lugar dentro de sus espacios, por ello la escuela debe permitirse incorporar en sus currículos los dispositivos tecnológicos que poseen los estudiantes. Al dar ese primer paso, reconocer las cualidades de las TIC, aleja el prejuicio al que se ha sometido el uso de las tecnologías dentro del aula de clase, dotando de nuevos significados sus usos e ilustrando a la comunidad educativa sobre su potencial en la construcción de conocimiento.

Por último, contamos con el trabajo titulado Las TIC en la enseñanza-aprendizaje de la lectura y escritura en Lengua Castellana, llevado a cabo en el 2006 en Santiago de Cali,

elaborado por Gómez Saboni Diana Liney. El objetivo principal se enfoca en analizar la manera como las Tecnologías de la información y la Comunicación, fortalece el aprendizaje de la lectura y la escritura en los jóvenes. Este proyecto se realizó en la institución Educativa Pance, en la ciudad Cali en el área de Lengua Castellana con los estudiantes de los grados 11 A y 11 E que se encontraban en un rango de edad de 15 a 18 años.

Para llevar a cabo dicho proyecto, se empleó la metodología diagrama “V” de Gowin para realizar una actividad experimental que consistió inicialmente en una pregunta problematizadora que motivara en el estudiante la investigación por medio del rastro documental, de este modo los estudiantes construyeran su conocimiento a partir de la investigación a la vez que elaboran propuestas para solucionar o minimizar problemáticas reales. Las propuestas se presentan por medio de un texto expositivo. El grupo de estudiantes que participó en el proyecto se dividió en dos, uno de los grupos contaba con las herramientas TIC como portátiles, celulares, tablets e internet, mientras que el otro grupo, contaba con libros, cuadernos, carteleras, marcadores, etc.

Los resultados arrojados fueron satisfactorios, por un lado, se evidenció que la metodología V de Gowin permitió la construcción y apropiación de forma activa de los estudiantes, además los jóvenes se dieron cuenta de la capacidad que tienen para descubrir, imaginar, proponer y resolver problemáticas de una forma que jamás se hubieran pensado. Por otro lado, en cuanto al uso de las TIC, algunos estudiantes plantearon que no era necesario tener a su disposición la tecnología, al contrario, que la falta de ella les generó nuevos retos, utilizaron mejor el tiempo porque no había distractores. También queda claro que las TIC aporta beneficios, tanto para el docente como los discentes, pues estas hacen que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea más ágil, atractivo y productivo.

Al finalizar el proyecto se llega a la conclusión de la importancia de que los docentes diseñen estrategias didácticas que permitan la vinculación de la investigación y las

herramientas tecnológicas en el aprendizaje de los estudiantes, no solo en lengua castellana sino en todas las disciplinas, así, se motiva al estudiante a indagar y desarrollar propuestas en contextos reales.

Con el fin de integrar a las tecnologías de la información y la comunicación al sistema educativo, en donde la innovación es el eje articulador en las transformaciones de las prácticas pedagógicas mediadas por las TIC, se hace necesario trazar el uso pedagógico de las mismas, así mismo, darles un lugar protagónico a estas herramientas en el aula de clase, el Ministerio de Educación nacional MEN en conjunto con el Ministerio de la Información y las Comunicaciones MINTIC, la Oficina de Innovación Educativa y computadores para educar, con el propósito de mejorar la calidad de la educación diseñan diversos proyectos en los que se contempla a las TIC como una herramienta innovadora en el ámbito educativo. En aras de cumplir su propósito, se han desarrollado recursos educativos digitales dirigidos a toda la comunidad educativa, es el caso del portal educativo “Colombia Aprende” que cuenta con contenidos digitales, servicios y herramientas para mejorar, fortalecer e innovar la educación.

En otros países de la región encontramos plataformas similares con herramientas y contenidos para innovar las clases, como en el caso de Chile con la plataforma “EducarChile” en Ecuador con “EducarEcuador”; se hace evidente el interés del sistema escolar por generar y promover propuestas didácticas que dan sentido al uso de las TIC en los ambientes escolares tradicionales.

Ahora bien, está el momento hemos esbozado un pequeño recorrido sobre las TIC sus usos e implicaciones en el ámbito escolar, a través de las investigaciones, trabajos, proyectos, antes mencionados y que tienen como objetivo implementar las TIC en el aula promoviendo la enseñanza y aprendizaje de la Literatura y Lengua Castellana y otras áreas del conocimiento, con el fin de dar un giro e innovar la educación. Se percibe en algunas de las investigaciones y

proyectos que el papel de las TIC es un instrumento que permite a los profesores dar una clase diferente y una herramienta para que los estudiantes presenten sus tareas.

El interés, la mayor parte del tiempo, se centra en una alfabetización digital que permita al estudiante emplear las herramientas digitales para dar cuenta de un proceso de aprendizaje, no se establece un punto común entre las TIC y los contenidos académicos, vemos que unos se potencian y otros quedan relegados, es por eso que en nuestra propuesta de investigación *Experiencia Literaria y Tecnologías de la información y la comunicación: Hacia la creación de Narrativas de Vida*, nos enfocamos en encontrar el balance que permita tanta a las TIC como a la literatura el mismo protagonismo en el aula de clase. Como maestras en formación nos interesa la creación de sentido, de significaciones, lo que la literatura tiene para decir de la realidad. Este acontecimiento va más allá de las relaciones que se entablan entre lo ficcional del texto y la realidad del estudiante, su interés se posa sobre la realidad-experiencia que enfrentan los jóvenes de las escuelas, esta propuesta de investigación intenta mostrar otros modos de acompañamiento a los procesos de formación en literatura, propiciando que las experiencias literarias, se exprese a través de las TIC, favoreciendo con esto la expresión de múltiples narrativas de vida.

En este sentido, entendemos la dificultad que supone otros usos de las TIC más allá de dar cuenta del conocimiento alcanzado. Por consiguiente, este trabajo se justifica en tanto que genera un modelo de aprendizaje combinado en donde convergen tanto la cultura digital como la análoga y con ello integrar ese micro mundo que es la escuela con el mundo del estudiante. Identificamos la necesidad de una propuesta encaminada de la mano de las TIC para generar con la literatura experiencias de vida a los estudiantes, que vincule sus propias realidades, y les permita posar la mirada hacia la literatura de forma diferente a la ya acostumbrada por la escuela. El reto es grande pues más que una modernización de los procesos de formación se

trata de experimentar, por un lado, con la tradición escrita en la que hemos sido formados, por otro, con la era digital en la que nos movemos en la actualidad.

Con el fin de propiciar experiencias literarias en los estudiantes pensamos en la necesidad de un aprendizaje en el cual los problemas de la vida tengan cabida y que la lectura de una obra literaria sumado a los saberes previos, en conjunto con las narrativas digitales, sean el constructo que dé cuenta del sentir de los estudiantes, de eso que les pasa mediante experiencias literarias que lleven a la creación de narrativas de vida expresadas a través de las Tecnologías de la información y la comunicación.

El reto, como mencionamos anteriormente, es grande en la medida que la escuela y los profesores cambiemos la idea negativa que alrededor de las TIC hemos gestado: un distractor más que como medio que innove en las formas como se educan las nuevas generaciones en las que la vida es mediada por la tecnología. Ante esta realidad se hace imposible restar importancia si con su interacción, se introducen cambios en los hábitos y costumbres, en los vínculos que se establecen entre las personas, en las formas como nos concebimos, como externalizamos ese sujeto que antes no era tan visible.

Frente a este panorama de cambios, de mutaciones sociales, que han acompañado a la humanidad a lo largo de su historia es necesario reflexionar sobre el impacto de la tecnología en todos los ámbitos de la vida, en esta oportunidad nos compete reflexionar sobre la educación y las TIC para ello es necesario replantear la idea de escuela como micro mundo que incorpora sujetos a la sociedad a la vez que se aleja de ella, desvinculándose de prácticas consolidadas y aceptadas. Es preciso insistir en la necesidad de incorporar a la escuela esas prácticas consolidadas y aceptadas por fuera de ella, comprendiendo el impacto cultural adyacente a estas tecnologías, permitiéndonos así re-pensar la escuela de manera diferente a la tradicional. Una sociedad moderna altamente interconectada, sugiere y exige transformaciones en los procesos y roles que se han perpetuado en la escuela.

Hoy en día no solo el profesor enseña, ni mucho menos el estudiante es el único que necesita aprender. Las nuevas realidades del mundo moderno exigen otra forma de relacionarnos con el conocimiento, en concordancia con las nuevas formas de comunicarnos. Lo escrito hasta aquí nos llevaría a pensar en una confrontación entre lo tradicional y lo moderno, lo planteado es la necesidad de una transformación, que reconocemos como no fácil, pero sí posible. Urge, entonces, una escuela acorde con el mundo en el que vivimos que responda a los desafíos de los nuevos escenarios que traen consigo las interacciones comunicativas, que transmutan las complejas relaciones humanas dotándolas de nuevos significados y miradas.

3. Construcción conceptual

3.1 El sentido de lo cotidiano: *la experiencia*

En busca de reconfigurar la enseñanza de la literatura, partiendo del ejercicio de observación sistemática y de nuestras propias prácticas pedagógicas, y centrados en la idea de generar experiencia literaria en los estudiantes la cual es desatada tras la lectura de un texto, en cualquiera de sus géneros, sea este cuento, novela, ensayo, poesía, crónicas, etc., se hace preciso realizar cambios en el papel del maestro enseñante, hacia el de mediador en la generación de experiencia literaria.

Gracias a la ubicuidad del término *experiencia*, “ninguna descripción totalizante puede hacer justicia a las múltiples denotaciones y connotaciones que se han sumado a la palabra a lo largo del tiempo y en diferentes contextos, de modo que será necesario hacer algunas elecciones, por cierto, difíciles” (Jay, 2009, p.17). Es preciso puntualizar que “la experiencia” es “eso que me pasa”. No lo que pasa, sino “eso que me pasa” (Larrosa, s.f, p.88). Por tal motivo, la experiencia se aleja de un método que la haga predecible, mucho menos planificable o a la que se pueda acceder en cualquier momento,

aun cuando la experiencia no depende de mí, debe pasar o suceder en mí, ese acontecimiento transforma mi vida en el momento en el que sucede fuera de mí, pero en mí, suponiendo cambios en la forma como concibo el mundo (Larrosa, s.f, p.88).

El maestro como mediador, está llamado a generar los cambios en la manera tradicional de abordar los textos en la escuela, desplazando la mirada reduccionista de la obra literaria como simple instrumento con los que se busca afianzar conceptos gramaticales o interpretativos, por una mirada que

contribuya a que el estudiante aborde la obra literaria a partir de las relaciones que moviliza en la realidad del lector, lo acerca a crear las fusiones entre el

mundo del texto y su propio mundo, mediante las cuales, ni el uno ni el otro salen ilesos, por el contrario, el lector queda alterado en su propio mundo (Ortiz, 2018, p.60).

Esta alteración nos pone frente a la presencia de un sujeto expuesto, el cual a través de la experiencia literaria es capaz de reconocer las transformaciones que trae consigo la relación entre lector y texto. La construcción de las narrativas tiene lugar desde la *experiencia*, de manera que acercarse a ella permitirá dotarla de significaciones, entendiendo con Bruner (2003) que relatar implica un modo de conocer. Ahora bien, generar experiencia literaria en los jóvenes, conduce a generar tensiones alrededor de la *experiencia* misma que, por paradójico que resulte, es un concepto muy plurisemántico.

La elección, dada la naturaleza compleja del concepto y su “presencia múltiple” (Jay, 2009, p. 17), es realizar un acercamiento a sus bordes, a sus límites, de modo que logremos atravesar las fronteras relacionales que la *experiencia* establece con la lectura de textos literarios. En dichas relaciones gravitan, en buena parte, los diversos territorios de esta propuesta que, en un diálogo reflexivo con la inserción de las TIC en el aula, permitirán establecer comprensiones fecundas en los diálogos alrededor del presente trabajo de investigación.

Por su parte, el texto, desde el punto de vista de Larrosa, *funciona como el acontecimiento*, el eso de “*eso que me pasa*” por lo tanto, “no importa el tipo de texto que se lea, sino que es lo que nos pasa con su lectura” (Larrosa, sf,), acá poco o nada importa la comprensión del texto, puesto que dentro de esta reconfiguraron en los modos de acercarnos a la literatura, la comprensión es poco relevante, pues esta empobrece el acercamiento del mundo del lector con el mundo del texto, de ahí que la lectura se convierta en mecánica y sin sentido ya que al leer no padecemos ningún tipo de “experiencia que al pasar por mí o en mí, deja una huella, una marca, un rastro, una herida” (Larrosa, sf, p.91).

Apelando a la subjetividad, dejamos de lado una vez más los métodos tradicionales en la enseñanza de la literatura y recurrimos de nuevo a la necesidad de cambios en la manera como inducimos a los jóvenes a leer, lectura con nuevos matices, una *Lectura lenta*,

que busca escuchar las formas, los ritmos, las cadencias, los códigos y técnicas que estructuran la obra puesto que allí residen las condiciones ficcionales que dejan leer nuestras propias condiciones de relación con ella y que entablan diálogos con el contexto al cual la obra misma remite (Ortiz, 2018, p. 62).

Las formas, ritmos, cadencias, códigos y técnicas escuchados contribuyen a que en el lector algo pase, algo altere su presencia en el mundo en relación con la lectura, que padezca su propia experiencia de manera singular y única.

3.2 Experiencia literaria: *decir en otras palabras*

El encuentro con una obra literaria siempre será un acontecimiento que apela por un lector que en sus ansias de descubrir qué tienen que ver con él las palabras que tejen la historia que lee, se deje seducir por un fragmento de la realidad que ha sido plasmada. En este punto, la literatura dice algo sobre la realidad, sobre la experiencia vivida, el cómo puede llegar a ser esa realidad descrita, tan familiar a veces, tan compleja y desafiante otras tantas. Para comprender ese halo misterioso, que rodea literatura y realidad, Steiner (1991) citado por Scarano (2007, p.38), declara: cualquier acto de habla referido a la experiencia es siempre un decir en otras palabras.

Qué es la literatura sino un trazo de la realidad, de un mundo común que compartimos, pero que vivimos de maneras diferentes, sin que esto deje de hacer común los sentires y aquello que nos aqueja, de ahí que nos sintamos narrados en palabras de otros, siempre con el guiño cómplice de aceptación. Sarlo, (2005) sostiene que: “no hay experiencia sin narración: el

lenguaje libera lo mudo de la experiencia, la redime de su inmediatez o de su olvido y la convierte en lo comunicable, es decir, lo común” (p. 29).

Comprender las relaciones entre experiencia y narración permite construir un sentido no solo *en* el mundo sino *del* mundo del narrador. La capacidad que tiene la narración de producir sentido, de crear significaciones, es otorgada por la posibilidad de entrelazar múltiples acaeceres derivados de la experiencia, la cual, vertida en el lenguaje otorga la posibilidad de dar sentido al conjunto caótico de acontecimientos de la realidad-experiencia que enfrentan los jóvenes de las escuelas y que esta propuesta de investigación intenta mostrar otros modos de acompañamiento a los procesos de formación en literatura.

Es indiscutible la analogía entre literatura y experiencia, pues es allí donde el lenguaje, libera lo mudo de la experiencia (Sarlo, 2005). Donde la literatura dice algo de la realidad, ratificando lo común del mundo que habitamos, imitando la realidad, en una suerte de supuesto de realidad, tan reconocible, versiones inacabadas de seres, lugares y situaciones que cobran vida tras cada leída, enseñando lo oculto, lo indescifrable de la condición humana.

3.3 Nuevas maneras de narrar: las narrativas digitales

Las tecnologías de la información y la comunicación, TIC, a lo largo de su inserción en la sociedad le han sido asignados diferentes significados que se van actualizando con el paso del tiempo. Cabe anotar que, son asuntos referentes a la naturaleza cambiante del término, la rapidez con que evoluciona, nanosegundos, la constante agitación a la que es sometido, al ser parte de un sistema dinámico, que se rehúsa a la obsolescencia, lo que impiden que se mantenga o continúe en el tiempo una definición fija.

En el desarrollo de este trabajo investigativo partimos de la definición que sobre el término brinda el Ministerio de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, MINTIC, en la ley 1341 de 2009, artículo 6:

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. (MINTIC, 2009, p .4)

Además de esta definición, sumamos la de Cobo (2009), al considerar que es una definición más completa, al abarcar otros elementos que se obvian en la ya mencionada ley 1341 de 2009.

Dispositivos tecnológicos (hardware y software) que permiten editar, producir, almacenar, intercambiar y transmitir datos entre diferentes sistemas de información que cuentan con protocolos comunes. Estas aplicaciones, que integran medios de informática, telecomunicaciones y redes, posibilitan tanto la comunicación y colaboración interpersonal (persona a persona) como la multidireccional (uno a muchos o muchos a muchos). Estas herramientas desempeñan un papel sustantivo en la generación, intercambio, difusión, gestión y acceso al conocimiento. (Cobo, 2009, p. 312)

En la sociedad del conocimiento todos aquellos dispositivos tecnológicos, que usamos ya sea para informar o comunicar, se les atribuyen implicaciones sociales inmediatas sea de carácter *interpersonal o multipersonal*,

no es posible comprender o representar la tecnología sin sus herramientas técnicas, “[...] sin sus usos y aplicaciones que retroalimentaron la innovación tecnológica, acelerando la velocidad y ampliando el alcance del cambio tecnológico, y diversificando sus fuentes, sin olvidar las implicaciones de alcance social como atributo de estas tecnologías que posibilitan otras formas de generar, procesar y transmitir información (Castell, 2002, pp. 30-31).

Las implicaciones sociales de las TIC propician la emergencia de nuevas maneras de narrar, las llamadas narrativas digitales, si bien, en el recorrido que emprendemos por el

mundo, desde antes de nacer, narrar o contar historias es un elemento intrínseco en la sociedad ya que, por medio de la narración es como nos apropiamos de los saberes culturales y formamos nuestra identidad a partir del relato de sí en relación con la comunidad a la que pertenecemos.

La forma inmediata de relacionarnos con la narración en la escuela, normalmente, es a través de la oralidad o la escritura, por estos medios se recrean acontecimientos, se tejen relatos del pasado para comprender el presente de la sociedad que habitamos. Esta dinámica, que se mueve entre estas dos formas narrativas, se fusiona con nuevas narrativas que nacen de la incursión de las TIC en una sociedad interconectada como la nuestra.

En la sociedad red, la forma como narramos y somos narrados apelan a otras formas que le son comunes a las tecnologías, una de esas nuevas formas de contar son las llamadas narrativas audiovisuales,

una nueva forma de contar, en la que la tecnología se pone al servicio de la narración [...] manifestaciones narrativas que podemos encontrar en los relatos actuales: Narrativas multiplataforma, transmedia y crossmedia (Costa & Piñeiros, 2012, p.105).

Vemos entonces, cómo la narrativa se va adaptando a los cambios del mundo, entre las narrativas digitales, encontramos la narrativa multimedia, hipertextual, hipermedia, transmedia y crossmedia. Las narrativas multimedia, hipertextual e hipermedial son consideradas como “la forma más básica de narrativa multimedia consiste en la narración de la misma historia en diferentes medios o soportes, adaptándose al lenguaje-forma de cada uno de ellos” (Costa & Piñeiros, 2012,). Sin embargo, las narrativas transmedia y crossmedia, exigen un cambio de rol por parte del espectador-consumidor, para que sea posible experimentar el mundo de ficción creado por la narración transmedia, que al estar fragmentada incita al consumidor a rastrear la historia en diferentes soportes, “la serie, la película, un videojuego online, libros, cómics (en papel y digital), aplicaciones para tablet, juegos de mesa (cartas, puzzle, tablero), sitios web,

redes sociales, blogs, diversos tipos de eventos cosplay (Jenkins, 2008, p.31). A diferencia de la transmedia, en la narrativa cross media, no se puede excluir ninguna media pues se dificulta la comprensión de la historia cada media conforma una historia unitaria.

Ante estas nuevas formas de narrar, ha surgido un interés sobre el aporte pedagógico de la transmedia y el papel que desempeña como herramienta de aprendizaje, a raíz de esto, Raybourn. (2014), propone un nuevo paradigma de capacitación y educación: el aprendizaje transmedia, “el cual define como el sistema escalable de mensajes que representa una experiencia narrativa o central que se desarrolla a partir del uso de múltiples medios, involucrando emocionalmente a los alumnos al involucrarse personalmente en la historia” (p.1). La transmedia gana terreno en el ámbito educativo, ya que los consumidores de este tipo de contenido, son precisamente, muchos de los niños, jóvenes y adultos que conforman la comunidad educativa, además de presentarse como una opción novedosa para combinar las prácticas tradicionales de la escuela con las contemporáneas de la sociedad red, al generar una experiencia narrativa que permite avizorar esos otros universos creados desde y a partir de la experiencia de cada estudiante y con ella una determinada *concepción del mundo*.

Así pues, las tecnologías en la educación proveen los recursos creativos para la producción de otras realidades y la posibilidad de otras lecturas de la realidad, no se trata de una realidad ya constituida, “sino como una reconstrucción mediante la imaginación creadora, la mimesis (imaginación) aparece entonces no como una imitación o copia de una realidad ya constituida, sino como una reconstrucción mediante la imaginación creadora”. (Mélích y Bárcena, 2000, p.10). La imaginación creadora de ficciones de sí nos convierte en coautores de nuestras propias narrativas dando prioridad a la experiencia de vida. En una práctica educativa que pretenda alcanzar aprendizajes significativos, es fundamental, situar la narrativa como el medio por el cual los sujetos construyen y deconstruyen su identidad, al igual que la

experiencia como insumo de ese relato que combina lo real y ficcional alterando los tiempos y las formas de movernos en el mundo movilizadas por medio de las narrativas digitales.

Hasta este momento quedan claro dos asuntos puntuales, por un lado, tenemos a sujetos mediatizados, que exigen otros escenarios donde circula el conocimiento, acorde a sus modos de vida. La introducción de las TIC en las aulas pone en evidencia una nueva definición de roles, especialmente, para los alumnos y docentes. “Los primeros, gracias a estas nuevas herramientas, están adquiriendo mayor autonomía y responsabilidad en el proceso de aprendizaje, lo que obliga al docente a salirse de su rol clásico como única fuente de conocimiento” (Lugo, 2010, p.58).

Por otro lado, se nos invita a pensar una readecuación creativa basada en las implicaciones de las TIC en la vida de los jóvenes que habitan las aulas de clase, puesto que es imposible negar que “la interacción cotidiana de las personas con estos artefactos digitales, han creado un vínculo mutuamente constitutivo de nuevos nichos culturales de producción de significado social” (Winocur.2009, p.24). Esto nos lleva a reconocer que las tecnologías se han convertido en parte sustantiva de la sociedad, al ser consideradas como una nueva *forma de vida*, que altera el orden establecido dentro de los ámbitos educativos lejos de los conocimientos abstractos y lineales, estableciendo otras formas de relación con el conocimiento. Estamos así frente a cambios culturales que llevan a una recomposición del estudiante. Atrás quedan el mutismo y la pasividad, para darle cabida a la participación, a la creatividad y la producción, para llegar a apropiarse del conocimiento, de lo que quieren aprender.

4. Construcción metodológica: relatos de viajes

En el desarrollo de esta investigación empleamos el enfoque cualitativo hermenéutico dentro del marco de una ruta narrativa con el que buscamos interpretar la realidad desde las experiencias personales, analizando la experiencia vivida en relación con el contexto en el que se desarrolla, en este caso, el contexto escolar, así como de interpretar el significado atribuido a dicha experiencia.

El trayecto narrativo permite describir los acontecimientos y situaciones vividas por medio del relato, dado que en el devenir en sociedad nos constituimos de retazos de relatos, en una especie de polifonía, de la historia de nuestras vidas de manera individual y social. Narrar lo acaecido otorga al investigador una mirada cercana, afectada por el entorno sobre el cual *damos cuenta* como realidad en la escuela, a propósito del tema que nos ocupa.

El paradigma cualitativo en que se enmarca este trabajo permite incluir diversas realidades a estudiar pues acerca la mirada al detalle, a las interacciones, al acaecer propio del aula. De esta manera es posible acceder a la realidad en tanto esta debe ser comprendida, enfoque hermenéutico, para ser mostrada desde dentro, desde sus propios aconteceres, pulsos y palpitos que detonan esta escritura investigación. Así, la singularidad y lo particular resultan aspectos esenciales en esta trayectoria, pues permiten contemplar e interpretar los acontecimientos del aula como procesos de formación de experiencia literaria.

De esta manera, la narrativa, desde un enfoque hermenéutico concede un lugar especial a las percepciones y a la construcción de significados que se dan en la realidad del aula y de la escuela, es así como la subjetividad permite llegar al conocimiento verdadero de las realidades situadas, desde la con-vivencia e interacciones mismas.

El aula es escenario propicio para auscultar el acontecimiento de la enseñanza y los procesos de aprendizaje que esta propicia. Por ello, se desarrolla una mirada sensible, valoradora, narradora que permita dar cuenta, desde la interpretación y el análisis, de aquello

que ocurre, no sólo del modo en que pasa sino del modo en que *nos* pasa, posibilitando, de esta manera, la generación de experiencia.

Como propiciadoras de los procesos de enseñanza de la literatura mediante las TIC, cada aspecto del acaecer cotidiano del aula se constituye, precisamente, en las resonancias que deben tener lugar en esta escritura, de modo que lo cotidiano permite comprender la realidad, y desde allí, las relaciones, los significados, las ausencias propias de lo que afecta los procesos en el aula; y ello es posible, gracias a la narración.

Partimos, entonces, de la idea de que somos esencialmente narrativa, narraciones orales o escritas que dan cuenta de nuestra experiencia, “El pensamiento narrativo será un modo básico, quizá el más básico, de comprensión humana, el procedimiento por el que los individuos organizan su experiencia en las transacciones con el mundo social” (Ramírez y Santamaría, 1998, p. 251). Es así como la narrativa, tiene sentido en la relación con los otros, dando cabida en el mundo cultural a las experiencias vitales, vivencias en un tiempo determinado que dota de características especiales al relato subjetivo u objetivo de la realidad, puesto que, los relatos convencen de su semejanza con la vida, por lo tanto, no establecen la verdad sino la verosimilitud, Bruner (1986, p.23), como se citó en Ramírez y Santamaría (1998, p.253). En este sentido asumimos que, en la construcción de significado, a partir de la interpretación de la experiencia, la narrativa permite adquirir y comunicar conocimiento, en una suerte de intercambio intersubjetivo movilizado a través del lenguaje, pues éste hace las veces de puente entre las normas establecidas social y culturalmente, y proporciona un significado común a la experiencia narrativa.

Es así, pues, como la elección de este enfoque narrativo, aplicado a la experiencia escolar, nos brinda la posibilidad de confrontar la idea de enseñar e investigar a la vez. A medida que visitamos la escuela, siempre en clave de observador y al registrar en el diario pedagógico las vivencias con el entorno, comprendimos la importancia de que el maestro se

piense como investigador en todo momento, pues la escuela como laboratorio de experiencias, requiere ser analizado, investigado, confrontado y quien más apropiada que el maestro para escudriñar en ese terreno.

Solo un maestro curioso que se piensa y piensa su quehacer encuentra esos puntos de quiebre, esas situaciones o acontecimientos que requieren ser revisados, al volver sobre el material narrativo que compone su diario pedagógico y revivir esos momentos significativos que le ayudan a reinterpretar la experiencia vivida, al considerar que “el material narrativo constituye uno de los recursos más enriquecedores para acceder al conocimiento además de ser una de las fuentes más apropiadas para captar la experiencia humana” (Mateos y Núñez 2011, p.113). La adquisición del conocimiento parte de las vivencias del mundo de la vida, esa observación detallada en la cotidianidad del investigador, eso que lo preocupa y lo lleva a plantear solución al posible problema al que se enfrenta, usando la narrativa como el método para interpretar su propia experiencia en consonancia con el entorno, relato de historia de vida que comunican conocimiento.

Ahora bien, el material narrativo posibilita dos caminos, por un lado, nos acerca al conocimiento, por otro lado, ayuda a entender la experiencia humana, la importancia del trayecto narrativo radica en “la postura crítica que el propio investigador adopta ante los hechos que investiga, contribuyendo con ello a transformar y mejorar las prácticas” (Mateos y Núñez 2011, p.114), el maestro accede a más conocimientos y saberes, la investigación forma al maestro en la observación, en el análisis de las cosas, hace al maestro un sujeto crítico y reflexivo al conocer con más detalle una situación, un contexto, un pensamiento, incluso a una persona.

Un maestro investigador, es un maestro dispuesto a *aprender a desaprender* y a *reaprender*, a mirar de forma objetiva su quehacer sin miedo o temor a criticar lo que hace y cómo lo hace, a reflexionar sobre si lo que está haciendo sirve o debe ser modificado, que lo

lleve a producir cambios y mejoras, claro está, sin abandonar aquello que está haciendo bien, al contrario, buscar siempre la eficacia y eficiencia sobre su práctica pedagógica.

Por lo tanto, el maestro investigador no debe pensarse por fuera del contexto en que se desarrolla su práctica pedagógica, ya que el contexto, como elemento que conforma toda narración, es considerado como el lugar donde se sitúan las acciones y los personajes en la trama del relato, Larrosa et al., (1995) citado por Mateos y Núñez (2019. p.118)

La escuela como institución constituye el contexto principal de las narraciones y uno de los elementos claves para dar significado al material que se analiza. Acercarnos a este contexto implica tener en cuenta una serie de unidades de análisis que lo conforman y que a su vez le darán una singularidad al contenido del relato: tiempo narrativo, trama, espacio narrativo y escenario.

Además, la estructura de la narración o del relato bien construido establece conexiones particulares entre dos sucesos, también relaciones espacio-tiempo determinadas (Ramírez y Santamaría, 1998). La singularidad del contenido del relato se da al hacernos consciente de nuestra práctica pedagógica interpretando las experiencias vividas y comprendiendo la necesidad de romper con todo precepto, desmontar la rutinización, la práctica viciada, inconsciente, repetitiva, sin posibilidades de cambios mucho menos de transformaciones.

4.1 Destino

Empezamos a hacer camino, nuestra brújula apuntaba hacia el sur, el GPS de Google Maps nos señala nuestra próxima escala. El lugar de arribo la institución educativa José Manuel Restrepo Vélez (JOMAR), ubicada en el barrio Alcalá del municipio de Envigado, (sede bachillerato) atiende una población cercana a los 1900 estudiantes desde preescolar hasta grado once de los estratos uno, dos y tres; se destaca por su formación en media académica y técnica, formación que corresponde al contexto de la población estudiantil. Cuenta con cinco grupos de

séptimo grado, con una intensidad horaria en el área de lengua castellana de cinco horas por semana.

La institución educativa le apuesta a una educación incluyente partiendo de los principios de libertad, igualdad y seguridad, con la que busca formar ciudadanos capaces de mejorar su contexto social al asumirse como sujetos políticos, críticos, autónomos y participativos. De este modo su visión a largo tiempo es ser una institución reconocida por la calidad en la formación que brinda al formar sujetos sociales de derechos con la capacidad de comprender y mejorar el contexto, poniendo en práctica los principios Jomaristas antes mencionados. Es por ello por lo que lleva a cabo el modelo pedagógico Crítico social, con la intención de transformar el aprendizaje de los estudiantes basados en las experiencias y reflexiones. Además, los docentes cuentan con la plataforma Máster 2000 para administrar la información académica de los estudiantes.

4.2 Ruta de navegación

Con el destino de viaje definido, con una idea de su geografía y habitantes, pensamos en la ruta de navegación, después de contemplar varios factores, esbozamos un itinerario de viaje:

El taller es el recurso metodológico, que permite “cambiar las relaciones, funciones y roles de los educadores y educandos, introducir o manejar una metodología de participación, además crear espacios y condiciones para desarrollar la creatividad y la capacidad de investigación en el estudiante” (Ander-Egg, 1991, p. 3). El taller, facilita trabajar con diversas actividades y crear espacios que despiertan la creatividad de los estudiantes, es una herramienta adecuada para fomentar la participación e investigación, así como una postura crítica - reflexiva sobre los temas a abordar.

Una de las particularidades del taller como metodología es la posibilidad de trabajar

con las experiencias tanto individuales como en conjunto. La experiencia es uno de los conceptos principales en este proyecto, elegir el taller propicio trabajar con las experiencias de los estudiantes que se dan a partir de la interacción con el contexto inmediato, de ahí la importancia del profesor “saber relacionar lo que enseña con las situaciones reales que se viven, y de manera especial, con las actividades que se realizan en el taller” (Ander-Egg, 1991, p.49). es decir, el taller se enseña a la vez que se *aprender haciendo*, partiendo de esto, buscamos que los jóvenes se acerquen a la literatura desde su propia realidad, sin condicionamientos, dejándose tocar por ella, reconociendo el encuentro con la lectura como experiencia transformadora de realidades que ayuda e incentiva al estudiante a reflexionar, opinar y pensar en transformaciones sociales.

Diseñamos tres talleres como metodología a emplear en el JOMAR, los talleres se desarrollan bajo la modalidad de taller horizontal, ya que va dirigido a estudiantes del mismo grado. La construcción de los talleres se da a partir de la idea de generar cambios en la manera como se presenta la literatura a los jóvenes en la escuela y de la necesidad de implementar dentro de los ámbitos escolares el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación TIC, al reconocer que nos enfrentamos ante una generación mediatizada, que proyecta sus expectativas de vida a partir de la relación con las tecnologías como forma de vida, consideramos de suma importancia dar cabida dentro de los ámbitos escolares a las TIC, para innovar los procesos de enseñanza - aprendizaje que conjuguen con las realidades de los jóvenes y el mundo de la escuela.

En esa búsqueda de innovar procesos de enseñanza - aprendizaje el taller se sitúa dentro del proyecto que vincula la literatura y TIC, con el objetivo de que cada estudiante *aprenda haciendo*, para lograr este objetivo es importante definir lo que se desea alcanzar. Por esto, en la elaboración de los talleres se tiene en cuenta los objetivos, las actividades y las herramientas a utilizar. Los talleres están compuestos por tres (3) momentos:

- ***Encuentro entre el mundo del texto y el mundo de lector*** en este momento la idea es que después de leer la obra literaria propuesta, de conocer a su autor y con una idea clara del mundo que el autor nos quiere compartir, los estudiantes, busquen coincidencias con su propio mundo que los lleve a reflexionar sobre las situaciones sociales propias del contexto social en el que viven.
- ***Comprensión previa del mundo***, se busca que los estudiantes identifiquen los conocimientos previos sobre la temática de cada taller, para realizar predicciones, volver sobre un concepto del que no tienen claridad o compartir los conocimientos que sobre el mismo posean, y el
- ***Momento de creación*** con todo el trayecto recorrido, en el momento uno y dos, los estudiantes cuentan con herramientas tanto tecnológicas como conceptuales que les ayudará a planear, diseñar y presentar una narrativa de vida que plasme el sentido que el estudiante le da al mundo, su mundo, desde la experiencia literaria generada con la lectura de la obra literaria del autor invitado.

Se establecen otras formas de relación con el conocimiento desde lo vivencial, es así como la experiencia, *eso que me pasa* remite a la narración, aquí vemos como la multiplicidad que recae sobre el relato, poesía, cuento, novela, etc.; es propio también a las tecnologías que le permite al sujeto mediatizado la constante re-construcción de su identidad.

Las tecnologías en la educación proveen los recursos creativos para la producción de otras realidades y la posibilidad de otras lecturas de la realidad, no se trata de una realidad ya constituida, por el contrario, se busca una *reconstrucción mediante la imaginación creadora*”, imaginación creadora de ficciones de sí, que nos convierte en coautores de nuestras propias narrativas, dando prioridad a la experiencia de vida por encima del saber enciclopédico que reduce la posibilidad de creación e insta a la imitación.

Reconocemos que una práctica educativa que pretenda alcanzar aprendizajes significativos

reconoce la narrativa como medio por el cual los sujetos construyen y deconstruyen su identidad, al igual que la experiencia como insumo de ese relato que combina lo real y lo posible alterando los tiempos y las formas de movernos en el mundo, movilizadas por medio de las narrativas digitales.

Los temas para abordar en los talleres son de carácter diverso, iniciamos con un tema sensibilizador, con la intención de que el estudiante entable diálogo y establezca reflexiones sobre la manera como se relaciona con las TIC e identifique esas otras realidades propias de la sociedad red. En las actividades a desarrollar se plantea la posibilidad del trabajo individual, por grupos pequeños y con el grupo en general, en ese orden, para cada taller.

El tema del primer taller es la hiperrealidad, simulacro de realidad, hikikomori, el poder del maquillaje. El autor invitado es Jorge Luis Borges con el cuento “El otro”, tras la lectura del cuento, a varias voces, en formato hipertextual, así como en multimedia, proponemos un conversatorio virtual que parte de la pregunta como provocación; la idea con el conversatorio es que el estudiante reconozca *al otro* virtualizado que habita las redes sociales, proponemos la creación de un avatar con el cual realizar la narrativa de vida, por eso damos explicación de que son las narrativas digitales así como de las herramientas virtuales a emplear. Por último, se muestra un ejemplo de una narrativa digital a partir de la experiencia literaria de las maestras en formación.

En el segundo y tercer taller, el tema se enfoca en una mirada hacia el afuera, abordamos la temática la habitabilidad en calle y la indigencia con el autor invitado Julio Ramón Ribeyro con el cuento “*Los gallinazos sin plumas*” para la lectura del cuento se propone una lectura a en pequeños grupos a varias voces con ayuda del hipertexto que posibilita la comprensión de este, al identificar palabras propias del contexto del autor. La actividad consta de una tarjeta postal, en la aplicación Canva, para responder al detonante cognitivo ¿Por qué en envigado no se permite la mendicidad? Se comparte un corto animado recreado en plastilina del artista

Edgar Humberto Álvarez “Los invisibles” también un ejemplo de una narrativa digital, como insumos para provocar y despertar la creatividad, esto en el segundo taller.

En cuanto al tercer taller, la xenofobia y el racismo son las temáticas, el autor invitado es Augusto Monterroso con el microrrelato “*La oveja negra*”. La lectura del microrrelato se realiza de manera individual. La actividad para realizar es un juego que se titula “en el juzgado” se pretende que el estudiante asuma una postura crítica sobre el rol de los personajes del microrrelato y argumente su postura. Se propone, por medio de la plataforma Storybird, desarrollar un personaje, una escena o un final alternativo, es importante que el estudiante realice la lectura del contexto tanto nacional como internacional para ampliar la mirada ante este fenómeno. Por último, para el momento de creación, la idea es implementar el trabajo grupal en la creación de una narrativa hipertextual, cada estudiante escribe un capítulo tipo novela de pulgares o keitai shousetsu japonesas, bajo el tema: “*Solo hay una raza - la raza humana y todos pertenecemos a ella*” de la escritora canadiense, Margaret Atwood; Cada capítulo equivale a la cantidad de caracteres que permita el mensaje de texto, si es en whatsapp máximo 140, se emplean emojis, símbolos, sonidos, artículos, conjunciones y preposiciones como texto escrito. Se comparte un ejemplo.

En la medida que desarrollamos los contenidos vimos la necesidad de explorar aplicaciones y plataformas, ver imagen 1, siempre en clave de fácil manejo y gratuidad en el servicio, para desarrollar el contenido de cada taller. Definidas las aplicaciones con las cuales trabajaremos, así como, las obras literarias, autores y temas que acompañan nuestro viaje, nos dimos a la tarea de diseñar en la plataforma WIX el contenido a presentar a los estudiantes, como se observa en la imagen 2, los momentos de cada taller y sus respectivas actividades. El contenido, acá descrito se puede encontrar en la página del proyecto,



PLATAFORMAS, APLICACIONES Y PROGRAMAS		
 <p>WIX: plataforma que permite la creación de sitios web, sin mayores conocimientos en diseño, permite publicar y añadir contenido interactivo.</p>	 <p>Edmodo: plataforma educativa con un entorno cerrado que favorece la comunicación entre estudiantes-profesores, además de permitir subir actividades, llevar la lista de asistencia y evaluaciones.</p>	 <p>Kinemaster: editor de video que permite la personalización y creación de videos, cuenta con diversas herramientas fáciles de usar, como filtros, animaciones, efectos, etc., todo lo que necesitas para elaborar un buen trabajo.</p>
 <p>Zeppetto: aplicación que permite crear un avatar personal, para la cual cuenta con múltiples accesorios, efectos, etc., y así crear un personaje lo más parecido.</p>	 <p>Bitmoji: aplicación que permite crear divertidas caricaturas avatar tipo stickers gracias a la gran variedad de accesorios que brinda, peinados, ropa, accesorios, gestos, etc.</p>	 <p>Picsart: aplicación que permite editar, transformar, modificar y crear nuevas fotografías gracias a las diversas herramientas que brinda como bordes, marcos, filtros, efectos de luz, ajustes de colores, recortes, stickers, etc. Además, es una aplicación bastante completa y de fácil manejo.</p>
 <p>Canva: es una aplicación que permite crear diseños personales, educativos o profesionales de panfletos, papelería, y otros tipos de proyectos múltiples. No se necesita de grandes conocimientos para utilizarla, ya que tiene una interfaz extremadamente intuitiva y fácil de utilizar, con centenares de plantillas y elementos multimedia que puedes agregar.</p>	 <p>Microsoft PowerPoint: programa que permite crear presentaciones interactivas, y creativas haciendo uso de las múltiples herramientas que proporciona para agregar texto, imágenes, música, animaciones, transiciones, hipervínculos, etc. Además, da la posibilidad de convertir las presentaciones en otros formatos como videos, imágenes, pdf, etc.</p>	 <p>Microsoft Word: permite crear y editar documentos, agregar imágenes, hipervínculos, bordes, diseños de páginas.</p>
 <p>Kahoot: plataforma que permite elaborar cuestionarios, evaluaciones tipo concursos online.</p>	 <p>Storybird: plataforma con multiples pantallas para elaborar cuentos, historietas con ilustraciones.</p>	 <p>Puzzle.org: plataforma online para crear crucigramas, sopa de letras, rompecabezas, juegos de memoria, de cartas, búsquedas de tesoros, etc.</p>

Imagen 1: plataformas y aplicaciones

TALLERES	Encuentro entre el mundo del texto y el mundo del lector	Comprensión previa del mundo	Momento de creación
<p>¿Te Reconoces?</p> <p>Objetivo: identificar la hiperrealidad a la que estamos sujetos por el uso de las TIC, creando una narración de sí, por medio de una narrativa digital.</p> <p>Tiempo estimado: Semana 2-4</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Video biográfico sobre el autor Jorge Luis Borges. • Cortometraje sobre el cuento El otro • Texto hipertextual del cuento “El otro” de Jorge Luis Borges • Actividad 1: Cuestionario de Google sobre el cuento El otro • Nota: ver link para acceder a toda la información: https://lencastproyecto20.wixsite.com/literitic/encuentro-entre-el-mundo-del-texto- 	<ul style="list-style-type: none"> • Temas: -Hikikomori -El poder del maquillaje-video -Simulacro de la realidad- vídeo -Hiperrealidad • Actividad 2: conversatorio virtual. ✓ Nota: ver link para acceder a toda la información: https://lencastproyecto20.wixsite.com/literitic/comprension-previa-del-mundo 	<ul style="list-style-type: none"> • Narrativas digitales -Vídeo explicativo • -Tipos de narrativas -Narrativas Multimediales -Narrativas Hipertextuales -Narrativas Hipermediales -Narrativas Transmediales • Actividad 3: Crea tu Narrativa Digital-Vídeo ejemplo • Herramientas ✓ Nota: ver link para acceder a toda la información: https://lencastproyecto20.wixsite.com/literitic/comprension-previa-del-mundo
<p>Crónicas de Barrio</p> <p>Objetivo: acercar a los estudiantes, por medio de la lectura, a las realidades sociales del barrio, plasmando las múltiples reinterpretaciones del entorno por medio de una narrativa digital.</p>	<p>Video Biográfico del Autor Julio Ramón Ribeyro</p> <ul style="list-style-type: none"> • Texto Hipertextual del cuento "Los Gallinazos Sin Plumas", de Julio Ramón Ribeyro • Concurso Kahoot sobre Los 	<ul style="list-style-type: none"> • Temas: -La Indigencia -La habitabilidad de la calle • Información sobre las tarjetas Postales • Actividad 2: Tarjetas Postales y 	<ul style="list-style-type: none"> • Explicación de Crónica • Actividad 3: Creación de narrativa digital • Vídeos ejemplo de narrativa digital ✓ Nota:

<p>Tiempo estimado: 5-7</p>	<p>Gallinazos Sin Plumas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividad 1: Crucigrama virtual sobre Los Gallinazos Sin Plumas <p>✓ Nota: ver link para acceder a toda la información: https://lencastproyecto20.wixsite.com/literitic/encuentro-entre-el-mundo-del-texto--1</p>	<p>pasos para crear una postal</p> <p>✓ Nota: ver link para acceder a toda la información: https://lencastproyecto20.wixsite.com/literitic/comprehension-previa-del-mundo-1</p>	<p>ver link para acceder a toda la información: https://lencastproyecto20.wixsite.com/literitic/momento-de-creacion-1</p>
<p>Realidades Ficcionaladas</p> <p>Objetivo: interpretar la vida de otras personas valiéndose de la imaginación, ideando a la vez, otras formas de narrar eso que percibimos a través de las narrativas digitales.</p> <p>Tiempo estimado: 8-10</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Video Biográfico del Autor Augusto Monterroso Bonilla • Texto Hipertextual del cuento "La oveja Negra", de Augusto Monterroso Bonilla • Explicación de Microrrelatos <ul style="list-style-type: none"> • Actividad 1: Grupal: En el Juzgado <p>✓ Nota: ver link para acceder a toda la información: https://lencastproyecto20.wixsite.com/literitic/taller-3</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Temas: -Xenofobia -Racismo • Fanfic o fan-fiction o "ficciones de fans" • Keitai Shosetsu o novela de celular • Actividad 2: Elaboración de Historieta. <p>✓ Nota: ver link para acceder a toda la información: https://lencastproyecto20.wixsite.com/literitic/taller-3-2</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Actividad 3: Creación de Narrativa Digital: Elaboración de Novela de pulgares con emoticones. • Ejemplo de narrativa digital. <p>✓ Nota: ver link para acceder a toda la información: https://lencastproyecto20.wixsite.com/literitic/taller-3-1</p>

Imagen 2: diseño de los talleres

Por último, presentamos a los estudiantes soportes digitales con los cuales llevar a cabo las narrativas de vida. Reconocemos que la forma inmediata de relacionarnos con la narración en la escuela, normalmente, es a través de la oralidad o la escritura, por estos medios se recrean acontecimientos, se tejen relatos del pasado para comprender el presente de la sociedad que habitamos. Por esto invitamos a los estudiantes a fusionar estas dos formas de narrar

tradicionales, con las nuevas narrativas que nacen de la incursión de las TIC en una sociedad interconectada como la nuestra, las narrativas digitales.

Es conocido que las tecnologías se han convertido en parte sustantiva de la sociedad al ser consideradas como una nueva *forma de vida*, que altera el orden establecido dentro de los ámbitos educativos lejos de los conocimientos abstractos y lineales, estableciéndose otras formas de relación con el conocimiento desde lo vivencial. Las tecnologías le permiten al sujeto mediatizado la constante re- construcción de su identidad. De ahí la idea de llevar a la escuela este tipo de narrativas, ver imagen 3, partimos de la más sencilla a la más compleja de ejecutar, para brindar opciones a los estudiantes y no limitarlos a elegir una.

NARRATIVAS DIGITALES			
Narrativa Multimedial	Narrativa Hipertextual	Narrativa Hipermedial	Narrativa Transmedia
Esta narrativa te permite combinar el lenguaje sonoro y visual logrando así narrar tu historia de otra manera diferente a la habitual, un ejemplo de esta narrativa multimedial es el cortometraje del cuento "El otro".	Esta narrativa te brinda la posibilidad de ser un jumper, al saltar por la web para ampliar o comprender el mundo del texto. Un ejemplo de esta narrativa es el hipertexto del cuento "El otro".	Esta narrativa combina el lenguaje sonoro, visual y de texto dividido para que en la creación de tu narrativa digital cuentes con más elementos que hagan llamativa tu historia.	Esta es una narrativa más compleja pero que brinda la posibilidad de explorar la historia en diferentes soportes, aunque de manera independiente, como la serie, la película, un videojuego online, libros, cómics (en papel y digital), aplicaciones para Tablet, juegos de mesa (cartas, puzzle, tablero), sitios web, redes sociales, blogs, diversos tipos de eventos cosplay. Ejemplo de esta narrativa transmedia es la saga de Harry Potter o la Guerra de la Galaxias.

Imagen 3: Narrativas Digitales, definición tomada de Hermann, (2015).

En el fondeadero y con la ruta de navegación establecida, nos preguntamos por lo que sigue, la pertinencia de los talleres, la actitud de los estudiantes frente a una metodología totalmente diferente a la habitual. Sin más, soltamos amarras, zarpamos con ideas claras, pero con la incertidumbre latente, con el temor de naufragar y no poder llegar seguros a puerto, con el temor de que aquel viejo faro oculte su luz y perdamos el referente, la guía, la posición.

5. Tras la materialización de una idea: Vidas en construcción

El viaje que emprendimos con rumbo al JOMAR y que en principio se realizó de manera presencial, se diseñó contando con el espacio del colegio y con los recursos virtuales que éste ofrecía, no obstante, de manera intempestiva, debido a la situación que afronta la humanidad, pasó a realizarse completamente desde la virtualidad acogiendo a cuatro grupos de séptimo grado. Antes de relatar la experiencia vivida, es necesario mencionar que son dos experiencias distintas: presencialidad-virtualidad, enmarcadas dentro de dos contextos totalmente diferentes y situaciones complejas. En el presente capítulo, nos movemos en la espesura de la construcción de experiencia misma al implementar la propuesta de inserción de la TIC en la enseñanza de la literatura.

Por ello, haremos un recorrido especialmente por los principales momentos no solo de ejercicio académico de puesta en escena de los talleres, sino de los palpitos más profundos que acompañaron nuestro ser de maestras y los impulsos del sentir que se iban generando.

5.1 Bitácora de viaje

El 27 de febrero del 2020, arribamos a puerto. Llegar a un sitio nuevo siempre causa cosquilleo. Ese retortijón de tripa indicativo de estado de alerta no se hizo esperar, las ansias de conocer el paraje y a su población, los estudiantes de 7^o4, alteraba nuestro ánimo. Para apaciguarnos, mientras el proyecto era revisado por el agente aduanero y a la espera de su aprobación, nos repetimos en una suerte de ritual casi litúrgico -el miedo es bueno, indica que nos estamos arriesgando y arriesgarse es bueno, porque se aprende, sin detenernos a comprobar qué tan cierta llegaba a ser dicha afirmación.

Los talleres se realizan en la biblioteca del JOMAR, por ser el lugar donde hay mayor cobertura de internet, luego de dar a conocer de qué trata los talleres, se dan instrucciones sobre cómo usar la Wix y Edmodo, entornos online donde se proporciona el material de cada taller,

imágenes, sonidos, videos, etc., se agendan los compromisos y se sube las presentaciones de los estudiantes. Se concreta los días en los que se llevará a cabo el proyecto, siendo los martes y jueves de 7-8 a.m.

Los estudiantes cuentan con tablets y con una pizarra digital para proyectar la información que se encuentra en la WIX, lo que favorece que los estudiantes sigan el paso a paso de qué y cómo son las actividades agendadas en cada encuentro.

Abrimos la maleta, de por sí muy llena, y empezamos, cual mago de feria, a enseñar cada taller, las temáticas, las actividades, ejemplos de narrativas de vida haciendo uso de las narrativas digitales. Cautivados los espectadores quieren empezar cuanto antes el taller.

El Taller #1 se titula ¿Te reconoces? El objetivo del taller busca que los estudiantes identifiquen la hiperrealidad a la que estamos sujetos por el uso de las TIC, creando una narración de sí, por medio de una narrativa digital. Para lograr el objetivo invitamos al autor Jorge Luis Borges, con el cuento *El Otro*. Antes de leer el cuento, era oportuno conocer un poco sobre el autor. Iniciamos con un pequeño sondeo para saber quien conocía a Borges o había leído sus obras, solo un estudiante que participaba de un taller de escritura en el parque biblioteca Débora Arango, contiguo a la institución educativa, había escuchado del autor.

Después del sondeo, proyectamos un vídeo de la biografía de Borges. Proseguimos con la lectura a varias voces del cuento. Finalizada la lectura, realizamos preguntas de comprensión tales como: ¿quiénes son los personajes?, ¿donde ocurrieron los hechos?, ¿de qué trata el cuento?, para favorecer la comprensión lectora, presentamos un cortometraje sobre el cuento “El Otro”.

En el segundo momento del taller,  se propone a los estudiantes algunos temas como la hiperrealidad, simulacro de realidad, hikikomori, el poder del maquillaje, etc. A partir del tema de la hiperrealidad, se realizará en la plataforma Edmodo, un conversatorio

virtual, previo a esto, se conforman mesas de trabajo, a cada grupo se entrega una pregunta, de las que guiarán el conversatorio virtual, para analizar y luego socializar en clase.

En la plataforma Edmodo, los estudiantes encuentran las preguntas del conversatorio virtual acerca de la hiperrealidad, ver imagen 4, el cual se llevará a cabo de manera asincrónica para luego ser socializado en clase.

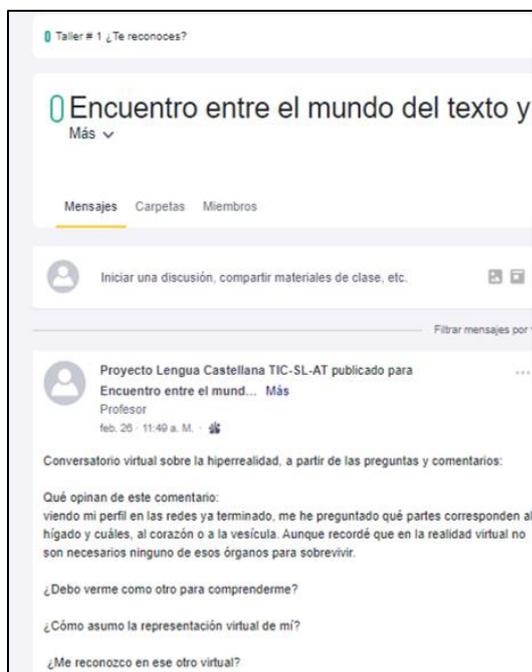


Imagen 4. plataforma Edmodo- preguntas conversatorio virtual

En el tercer momento, *Momento de creación*,  se explica en qué consisten las narrativas digitales y algunas herramientas con las cuales se pueden realizar. Se da un ejemplo de una narrativa digital realizada por las maestras en formación. Posteriormente, se propone a los estudiantes, realizar una narrativa de vida a partir de la experiencia literaria generada después de la lectura del cuento El Otro de Borges, empleando una narrativa digital. Se agenda la entrega del momento de creación.

Somos viajeros expuestos a contratiempos, a retrasos, a esperas interminables, especialmente nosotros, los maestros. Cuando todo estaba sobre ruedas y comenzaba a

marchar, fuimos sorprendidos por una pandemia: la COVID-19 que alteró la vida, rompió con la cotidianidad y nos obligó a parar, a refugiarnos en casa.

Y un día abrimos los ojos y todo era diferente

Y un día abrimos los ojos y todo era diferente,
 el bullicio en las calles, el zapateo presuroso y alegre de los jóvenes,
 el timbre que anunciaba el inicio de clases,
 las risas, los gritos, los juegos que acompaña la hora de recreo,
 el chirrido continuo de las sillas,
 las voces del profe y los chicos,
 se silenció,
 los encuentros amistosos, los abrazos y besos,
 las caricias del sol, el roce del viento,
 se prohibió,
 el lápiz, el cuaderno y el borrador,
 la pizarra, el libro, la fotocopia,
 se cambió,
 el mundo, el barrio, la casa
 se transformó,
 nos convertimos en seres virtualizados, que conversan, ríen, abrazan, besan a la distancia,
 a través de la pantalla,
 ante estos desajustes en la cotidianidad, nos hemos reinventado,
 la escuela se hospedó en la casa,
 el tablero se convirtió en pantalla,
 el profe en una especie de influencer,
 los alumnos en pasivos espectadores.

Un día abriremos los ojos y todo será diferente,
Mientras tanto, cuéntame tu desesperación y te contaré la mía.
Mientras tanto, el mundo sigue.
 (Fragmento poema Gansos salvajes de Mary Oliver)

De un día para otro nos vimos enfrentadas ante una situación que alteró el orden establecido, la llegada de la Covid -19 irrumpió en la cotidianidad. Este inédito imprevisto altera la ruta de viaje, nos obliga a hacer un pare y replantear la forma de trabajo. En este momento de incertidumbre, encalladas en puerto, sin más opciones que las que brinda el encierro, y después de escuchar las disposiciones presidenciales, en cuanto a la educación y la pandemia, conectadas a la distancia, pensamos en las posibilidades que se presentaban aun cuando las circunstancias no eran las mejores. Con muchas dudas en la manera de proceder, las inmigrantes digitales ponen todo su empeño en llevar a la casa de sus estudiantes el

conocimiento de la mano de las TIC. Un reto muy interesante y enriquecedor: precisamente el uso de las TIC.

Con la nueva normalidad, los talleres que en un principio iniciamos con 7º4 ahora se realizarían con tres grupos más del grado 7º, de manera virtual, con los estudiantes que cuentan con dispositivos tecnológicos y conexión a internet; para aquellos que no cuentan con los medios para recibir clases en modalidad virtual, la fotocopia siempre será una buena opción, por eso realizamos guías, como lo pueden observar en la Imagen 5, con el contenido y las actividades que se encuentran en la plataforma WIX, que deben recoger los padres de los estudiantes y entregar cada mes en la institución educativa.



Imagen 5. Guía taller físico.

Por su parte, para los talleres en modalidad virtual se trabaja con la plataforma Microsoft Teams, de forma sincrónica y asincrónica. Los encuentros sincrónicos se desarrollan una vez a la semana, ese día se despejan dudas sobre las actividades y contenido. Se llevan a cabo las actividades propuestas en el taller # 1: *Te reconoces* y el taller # 2: *Crónicas de barrio*; para los encuentros asincrónicos, los lunes, ver imagen 6, se envía a los estudiantes, un vídeo

explicativo sobre los temas y actividades que encontrarán en la WIX, vídeo que se sube al blog del maestro cooperador.

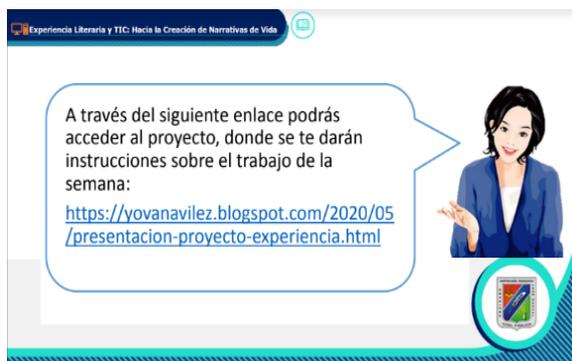


Imagen 6. Blog del maestro cooperador.

La metodología de los talleres se cambia, cambio notorio en el taller # 2 *Crónicas de Barrio*, el objetivo con este taller es acercar a los estudiantes, por medio de la lectura, a las realidades sociales del barrio, plasmando las múltiples interpretaciones del entorno por medio de una narrativa digital.

En el primer momento, *encuentro entre el mundo del texto y el mundo del lector*,  el autor invitado es Julio Ramón Ribeyro, con el cuento *Los Gallinazos sin plumas*. Se presentan videos sobre el autor, el cuento a trabajar durante el taller, en formato hipertextual en PDF con y sin imágenes. La actividad de este momento es un cuestionario tipo concurso en Kahoot y un crucigrama en línea relacionado con el cuento leído.

El segundo momento *Comprensión previa del mundo*  se abordan los temas de la habitabilidad en calle e indigencia. Se plantea un momento de reflexión sobre la pandemia y la violencia intrafamiliar que se da a causa del aislamiento obligatorio preventivo; para dar cierre a este segundo momento se propone una actividad creativa en la que cada estudiante debe realizar una tarjeta postal, a partir del detonante cognitivo: ¿Por qué en envigado se rechaza la mendicidad?, ¿Cómo crees que viven los habitantes de calle la pandemia Covid-19? va dirigida a un compañero de séptimo que esté participando en el taller, el destinatario recibe

una notificación de la oficina postal de Envigado (creada para esta actividad). La postal se realiza en la app Canva  se socializa en el próximo encuentro.

Y en el tercer momento: *Momento de creación*  se propone a los estudiantes, realizar una narrativa de vida a partir de la experiencia literaria generada después de la lectura del cuento, Los Gallinazos sin plumas Julio Ramón Ribeyro, empleando una narrativa digital. La narrativa se puede desarrollar en grupos, con estudiantes de otro séptimo, cuentan con dos semanas, en la primera semana se da asesoría a los estudiantes, la segunda semana se presenta ante el grupo la creación.

Se da la opción de leer los cuentos, que conforman cada taller, en formato de hipertexto, ver en la imagen 7, con el fin de ayudar a los estudiantes con la comprensión de la lectura, dificultad que observamos en la modalidad presencial.



Imagen 7. Formato hipertexto cuento El Otro de Borges. (Clic en las imágenes)

Ver: 

Además, se presentan diferentes actividades que apuntan a la comprensión lectora, en el caso del taller # 1, la actividad propuesta es un cuestionario de Google, como se observa en la imagen 8, cuestionario que se desarrolla de manera asincrónica.

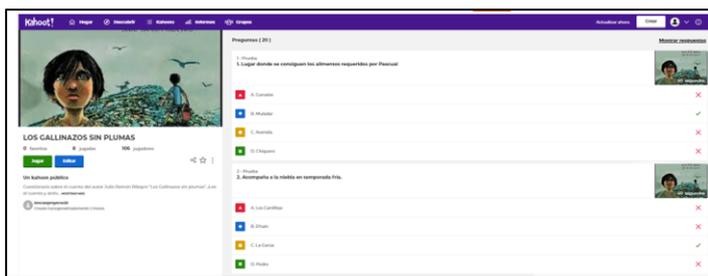


Imagen 10. Cuestionario en línea, tipo concurso, sobre el cuento “Los Gallinazos sin plumas” de Ribeyro. Taller #2

Ver: 

En el segundo momento de los talleres: *Comprensión previa del mundo*, las actividades se realizan en los encuentros sincrónicos, se explica el uso de las herramientas para realizar dichas actividades como el uso de la aplicación Canva y el desarrollo del conversatorio virtual. Ambas actividades parten de preguntas orientadoras o detonantes cognitivos.

Previo al conversatorio virtual se comparten las preguntas en texto de Word, como se aprecia en la imagen 11, para que los estudiantes la respondan y elaboren argumentos con los cuales den su punto de vista en el conversatorio virtual, sobre el tema de la hiperrealidad.

Nombre y apellido:

Grado:

PREGUNTAS SOBRE EL CONVERSATORIO VIRTUAL

A continuación, les dejamos las preguntas del conversatorio que tendremos el día de la asesoría. Recuerda de responderlas antes del conversatorio para que discutamos sobre lo que respondiste.

Comentarios y preguntas del conversatorio:

- Qué opinas de este comentario: viendo mi perfil en las redes ya terminado, me ha preguntado qué partes corresponden al hígado y cuales al corazón o la vesícula. Aunque recordé que en la realidad virtual no son necesarios ninguno de estos órganos para sobrevivir. (Millás)
- Qué opinas de este comentario: de entre todas las versiones que conozco de mí, la de internet es quizá la más curiosa, está compuesta de fragmentos, de partes, de porciones de sí mismo que devuelven, a través de la pantalla, un cuerpo modificado según mis gustos, que oculta mis complejos, lo feo, lo que me impide ser popular. (Millás)
- ¿Debo verme como otro para comprenderme?
- ¿Cómo asumo la representación virtual de mí?
- ¿Me reconozco en ese otro virtual?

NOTA: Enviar el documento con las respuestas al siguiente correo:
marcel.porjorco21@gmail.com

Imagen 11: Texto de Word con preguntas del conversatorio virtual

Ver: 

En la realización de la tarjeta virtual, se parte del detonante cognitivo que compone la actividad del taller # 2 *Crónicas de barrio*,

- ¿Por qué en envigado se rechaza la mendicidad?
- ¿Cómo crees que viven los habitantes de calle la pandemia Covid-19?

En el desarrollo de la actividad se propone elaborar una tarjeta postal, en la imagen 12 se observa un ejemplo realizado por las maestras en formación, que se envía al correo del proyecto. Posteriormente, la oficina postal del proyecto (ficticia), en la imagen 13 se presenta un ejemplo de la carta que recibe cada estudiante con la postal adjunta, la reenvía a su destinatario, un compañero que conozcan de los séptimos que están participando en el taller. En el próximo encuentro sincrónico se socializarán las postales recibidas.



Imagen 12: Ejemplo Tarjeta postal practicantes



Imagen 13: Oficina postal de Envigado (ficticia)

En cuanto al tercer momento de los talleres: *Momento de creación*, se presenta un ejemplo de una narrativa digital, como se observa en la imagen 14 y 15 respectivamente, elaborado por las maestras en formación, sobre la experiencia literaria llevada a cabo tras la lectura del cuento El Otro de Borges y Los gallinazos sin plumas de Ribeyro. Se da asesoría a los estudiantes para la realización de la misma, y se da un plazo de dos semanas para desarrollar y socializar con el grupo.



Imagen 14: ejemplo narrativa digital taller 1.

Ver: 

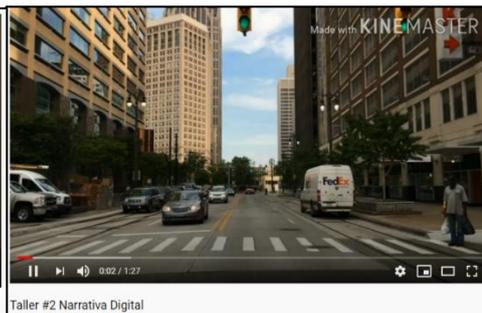


Imagen 15: ejemplo narrativa digital taller 2.

Ver: 

Las narrativas de vida de los estudiantes se suben a la WIX para que los visitantes de la plataforma observen las creaciones, contamos con el consentimiento de los padres de familia para reproducir imágenes y audios en los cuales participaron los estudiantes.

Nota: El taller # 3: Realidades ficcionadas, no se lleva a cabo dada la premura de tiempo, sin embargo, el maestro cooperador, sigue con la ejecución de este en lo que resta del año escolar.

5.2 Narrativas de maestras

Hasta ahora hemos realizado un periplo por los principales hitos de la implementación de la propuesta que, combinados con las narrativas de los estudiantes detona también nuestras propias narrativas como maestras puesto que la narrativa, entendida como elemento constitutivo del devenir del ser humano, por medio del cual el sujeto narra y se narra en otros, aunque puede llegar a ser una acción individual nunca se despoja del todo de la polifonía que conforman la existencia misma de quien se narra. “Nos formamos leyendo el texto en qué consiste nuestra propia vida —que es biográfica—y el texto del mundo, un mundo que está en un papel, que es un *texto*”. (Mélích y Bárcena, 2000, p.93). Es, por lo tanto, a través de los relatos de vida que le damos sentido a nuestra propia existencia ocupando un lugar, lugar que es atribuido por el uso de la palabra. Es entonces, por intermedio de las narraciones que nos contaron o de la propia narración de sí como se va aprendiendo en qué consiste la condición humana.

Lo que en un principio se presentaba como una excelente oportunidad para realizar los talleres 100% mediados por TIC, y superar el impase presentado en el colegio, por la falta de conectividad, resultó contraproducente, pues las dinámicas de la escuela, eso que mueve las relaciones escolares que le da vida al quehacer docente, se modifica de una manera abrupta,

presentándose situaciones que, en la presencialidad, están latentes, pero son casi imposibles que se den. Aquí algunas de estas situaciones.

5.3 Soliloquio del maestro en la virtualidad

Sentado en su silla, explicando el tema o grabando el video explicativo, vemos el maestro, con la convicción de hacer lo mejor de su trabajo, con la mayor disposición y siempre con una sonrisa se dirige a sus estudiantes, esa sonrisa que en el aula de clase se devuelve en un gesto de camaradería, de familiaridad, no es posible, aunque en el mundo virtualizado en el que ahora vivimos, nada o casi nada es imposible. Pareciera que este tipo de cosas, el calor fraterno, los gestos de aprobación, de cansancio, de pérdida de la atención, el cruce de miradas, las bromas, y el cotilleo entre las filas de estudiantes no se da, porque el chat es público, y el grupito de atrás, al que el profe le pedía que le contara el chiste a toda la clase, ya no se deja ver, no se siente, pues pareciera que el maestro realiza un monólogo de una hora aproximadamente, en cada asesoría.

Los encuentros sincrónicos que antes ocurrían en el aula de clase ahora se dan en el mismo entorno online, por medio de la plataforma Microsoft Teams. La clase es reemplazada por un vídeo explicativo y una asesoría. Se reduce el tiempo de la asesoría a solución de dudas que, milagrosamente, nadie tiene. Solo unos pocos se interesan y preguntaban sobre el tema y las dudas sobre las actividades y el uso de las herramientas digitales, esto nos angustia, no sabemos si es desinterés de los estudiantes, falta de atención, timidez de preguntar las dudas o falta de claridad de parte nuestra que generaba confusión en los estudiantes.

Para los encuentros asincrónicos creamos material online, vídeos donde se explica el tema, se presenta el material y se da instrucciones para desarrollar la actividad de la semana, desafortunadamente, es material desaprovechado, algunos lo miran. Muchos llegan a la asesoría de clase sin la menor idea del tema a tratar, de las actividades a desarrollar. Se les

dificulta ingresar al blog del maestro cooperador, ver imagen 16, e ingresar a la plataforma WIX, aunque cada vídeo cuenta con una captions que indica el paso a paso.



Imagen 16: Blog del maestro cooperador

Ver:



Al monólogo del maestro, sumamos la presencia en ausencia, una suerte de conectados-desconectados. Como ya lo mencionamos la virtualidad se ha convertido en un obstáculo, pantallas apagadas, silencio rotundo. Las pantallas informan los miembros conectados en la clase, pero pareciera que están conectados a la vez que desconectados, como se observa en la imagen 25, se pregunta y no se recibe respuesta del otro lado de la pantalla, se cree están ahí, la única certeza es que se echa de menos la interacción propia de la presencialidad, aunque suene contradictorio, pues es precisamente la interacción lo propio de la virtualidad, al menos en estos espacios educativos no se da, será alguna falla del sistema, incompatibilidades entre educación y TIC, que no logra que el emulador sea un buen intérprete en lo que ambos proponen.

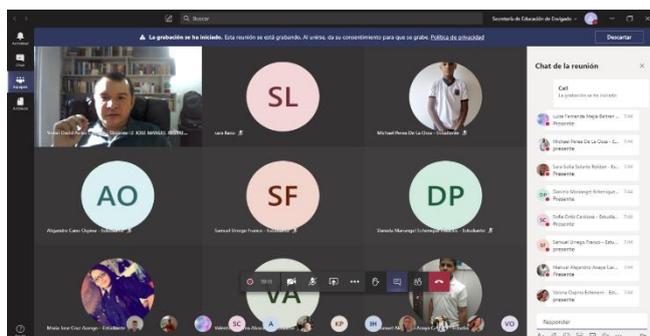


Imagen 25: sala virtual, conectados- desconectados

Esa falla del sistema apunta a que la educación, como la concebimos en este momento, sigue siendo a partir de lo tradicional, pues la escuela reproduce un pasado ya acabado y le

cuesta pensar en el futuro, en la convergencia entre la cultura análoga de profesores y padres de familia con la cultura digital de los estudiantes, y así interpretar las nuevas dinámicas del mundo globalizado del que también hace parte la escuela.

Sumado a la presencia en ausencia, encontramos el poder que da el anonimato, en la virtualidad, el control ahora es compartido, las jerarquías de la escuela, los roles establecidos, tiemblan, los chicos valiéndose de ese anonimato silencian al maestro, lo sacan de clase, cuando el contenido de la clase no es lo suficientemente, interesante, entretenido. Cuántas veces no soñaron en callar al maestro sin recibir castigo, en sacarlo de clase y ver pasar el tiempo, sin obligaciones, sin la mirada de los adultos controlando todo lo que se hace. Es difícil por medio de esta plataforma identificar *al pillo*, estamos en una tierra de nadie.

Hemos invadido el espacio íntimo, familiar, ahora la casa se ha convertido en “la casa para TODO”, donde estudio, juego, charlo. Un espacio con un gran número de distractores que roban la atención de los estudiantes, como la cama, los videojuegos, las dinámicas propias de la familia, los vecinos, hacer mandados, compartir dispositivos, seguido de un largo etc. Lo cierto es que, ante esa carencia de autonomía, inmediatamente, culpamos a los estudiantes, sin detenernos a pensar que, en menos de dos meses, lo que entendían por estudiar era totalmente diferente a la realidad que se nos impuso vivir, nadie se ha preguntado por el encierro mental que ha dejado la cuarentena obligatoria. En este momento, quizá, son otros asuntos lo que mueven al estudiante, otras sus inquietudes, o por qué no, la oportunidad de hacer un pare que de otra manera no hubiera sido posible que se dé.

Somos asaltadas por un interrogante que detona tras la interacción con los estudiantes: ¿Cómo entender la falta de interés? Como estudiantes muchas veces nos hemos preguntado el para qué de eso que nos enseñan, sin poder elegir los contenidos que queremos aprender y aunque, muchas veces, entendemos el deber ser del estudiante participamos activa o pasivamente de las dinámicas escolares. En otras palabras, todo es cuestión de intereses.

Desde el inicio del proyecto, el objetivo es proponer lecturas y actividades que fueran del agrado de los estudiantes, de ahí el empleo de las TIC, con las cuales fuera posible entablar relación con las realidades del contexto; en el primer taller, los estudiantes, en el proceso de adaptación a la nueva normalidad, a la nueva metodología de clase, a los tres profes que intervienen en esta, se muestran un poco desinteresados, sin embargo, en el segundo taller se nota un cambio, están más participativos, e interesados por la lectura y las actividades a desarrollar.

En la Wix, brindamos la opción de escribir sobre la experiencia que tiene lugar en la realización de los talleres, para entender con esto, esa falta de interés que tanta angustia suscita. La tendencia generalizadora, como maestras en formación, es que no *les gusta*, sin embargo, con los comentarios recibidos nos damos cuenta de que es algo que va más allá del interés o el gusto.

Es el caso del comentario de Anthony, ver imagen 17, si bien notamos en el mensaje que se cumple la intención del taller, entablar relación entre el mundo real (del estudiante) y el mundo ficcional de cada obra literaria, comprendimos que el malestar, o donde recae la falta de interés es el cambio de metodología, ya que en cada encuentro sincrónico tanto el maestro cooperador como las maestras en formación intervenimos, otro elemento a considerar, como lo expresa Anthony es la atención, atención que fácilmente le roba uno de los tantos distractores antes mencionados.

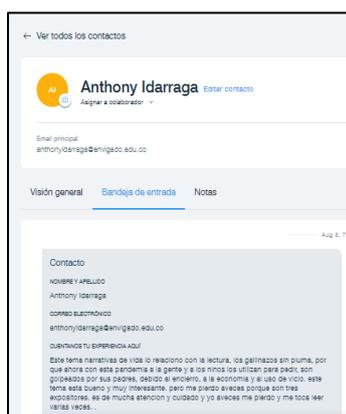


Imagen 17: Mensajería Plataforma WIX.

Contacto
NOMBRE Y APELLIDO
 Anthony Idarraga
CORREO ELECTRÓNICO
 anthonyidarraga@envigado.edu.co
CUENTANOS TU EXPERIENCIA AQUÍ

Este tema narrativas de vida lo relaciono con la lectura, los gallinazos sin pluma, por que ahora con esta pandemia a la gente y a los niños los utilizan para pedir, son golpeados por sus padres, debido al encierro, a la economía y al uso de vicio. este tema esta bueno y muy interesante. pero me pierdo aveces porque son tres expositores. es de mucha atencion y cuidado y yo aveces me pierdo y me toca leer varias veces. .

La mensajería que llega a la WIX nos ayuda a ampliar el panorama para entender el sentir del estudiante. Los mensajes recibidos nos ayudan a ver esa otra realidad que oculta las pantallas, la dificultad de estudiar de manera virtual, de emplear las TIC como herramientas que dinamizan los procesos de enseñanza-aprendizaje, Anderson, ver imagen 18, expresa la dificultad que presenta para él estudiar por medios de las TIC, esto se debe a que cambian las lógicas de interacción con los dispositivos electrónicos, lo que antes era espacio de ocio, en menos de un mes se convierte en herramienta de estudio que convoca otro tipo de interacción, para la que muchos estudiantes no estaban preparados.

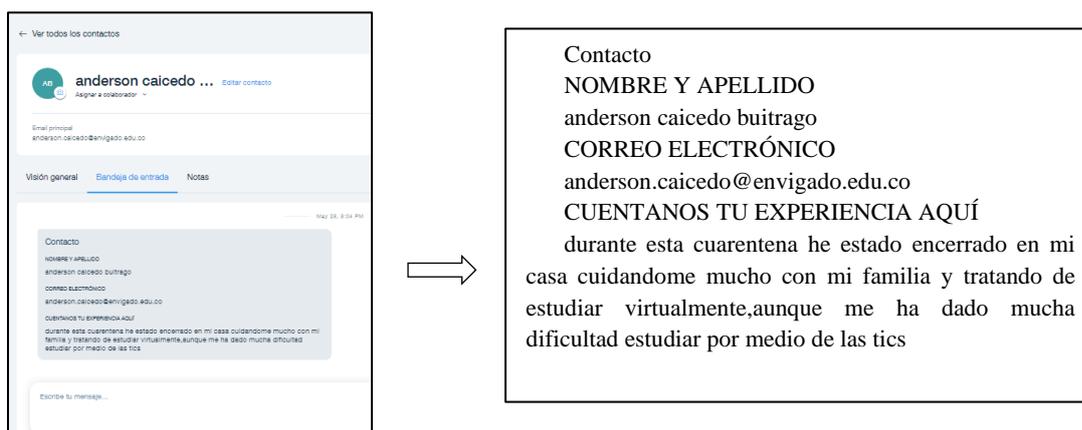


Imagen 18: Mensajería Plataforma WIX.

Al mismo tiempo, en el afán por descifrar la falta de interés, encontramos mensajes motivadores al reflejar que la idea de proponer una actividad que rompa la barrera de lo académico y vincule a la familia, se logró, Samantha, como se aprecia en la imagen 19, manifiesta lo que generó en ella la lectura del cuento los gallinazos sin plumas, realizada en compañía de su madre, así como, el desarrollo del crucigrama en línea sobre el mismo.

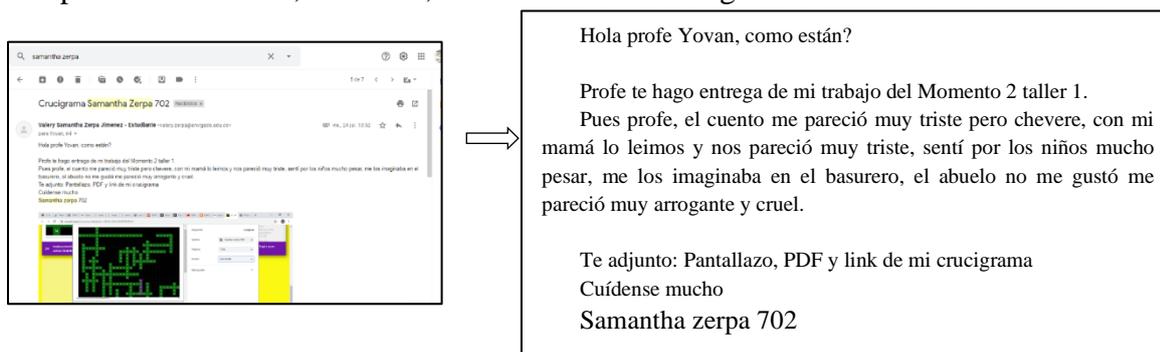


Imagen 19: Mensajería Correo del proyecto.

Ante estas situaciones— nos queda por decir que, como maestros somos convocados a hacer que funcione la nueva normalidad, esperamos al encender la pantalla, encontrar un estudiante autónomo y responsable, capaz de autorregularse y regular su espacio de estudio “la casa”. Ya no está el timbre que regula los cambios de clase, ni la hora de descanso, tampoco el profesor que constantemente recuerda los compromisos escolares o con quien despejar las dudas que van surgiendo.

A medida que se avanza en el proceso académico, los estudiantes empiezan a notar, como lo expresa Karla, ver imagen 20, que este modelo de aprendizaje riñe, un poco, con el modelo tradicional, al que están acostumbrados, el rol pasivo del estudiante exige ser replanteado por un rol activo, por un estudiante participe de su proceso de aprendizaje.

TODO LO QUE YO HECHO CUARENTENA

Este tiempo de cuarentena hemos estado en familia mi mama ,mi papa, mi hermanita Isabela que tiene 16 y yo, ha sido un tiempo de compartir de reír de apoyarnos incluso en mis tareas ha sido un tiempo donde la responsabilidad día a día debe de ser más constante y comprometida el hecho de estar en la casa estudiar de manera virtual no ha sido fácil porque requiere de disciplina y se me ha complicado un poco, pero le doy gracias Dios porque tengo a mis padres conmigo que me apoyan y me exigen porque quieren lo mejor para mi vida, a las 6 de la mañana empieza mi día me conecto con los profesores y me programo a hacer las tareas también ayudo en mi casa con los deberes comparto mi tiempo por la mañana y por la tarde siento que el día se va muy rápido, pero me gusta compartir con mis padres pero también extraño mi colegio mi salir

Todos los días se me hacen repetitivos, pero tratando de sacar el mayor provecho a este tiempo siendo agradecidos con la vida que DIOS me ha da hoy también por las herramientas electrónicas y las ganas, este ha sido mi tiempo en esta cuarentena.

Karla Sofia Hernández Femayor

7-4

I,E JOSE MANUEL RESTREPO VELEZ

⇒

mis tareas ha sido un tiempo donde la responsabilidad día a día debe ser más constante y comprometida el hecho de estar en la casa estudiar de manera virtual no ha sido fácil porque requiere de disciplina y se me ha complicado un poco...

Imagen 20: Texto de la estudiante Karla.

Ahora bien, el análisis de estas situaciones nos lleva comprender la realidad del sistema educativo, con esto el rol del profesor. Por años, el profesor ha sido el proveedor del conocimiento, de la noche a la mañana se cambian los roles, de la noche a la mañana se le pide al estudiante asumir la autonomía escolar, cuando eran otras las maneras como se relacionaba con el conocimiento.

A pesar de ser considerados nativos digitales y de creer que no requieren de tanto acompañamiento, pues *al nacer no nacen con el pan bajo el hombro sino con un celular bajo los pulgares*, encontramos otra realidad, estudiantes que envían constantemente, chats o

correos para que se les informe sobre qué es lo que deben hacer, padres de familia preocupados por el proceso educativo de sus hijos.

Es comprensible que los estudiantes se sientan abrumados ante estos cambios, como lo manifiesta Alejandro, ver Imagen 21, aunque reciben asesoría de una hora y media aproximadamente, de contar con la grabación de la clase, y el vídeo explicativo de la semana, se les dificulta mantener el ritmo del proceso académico.

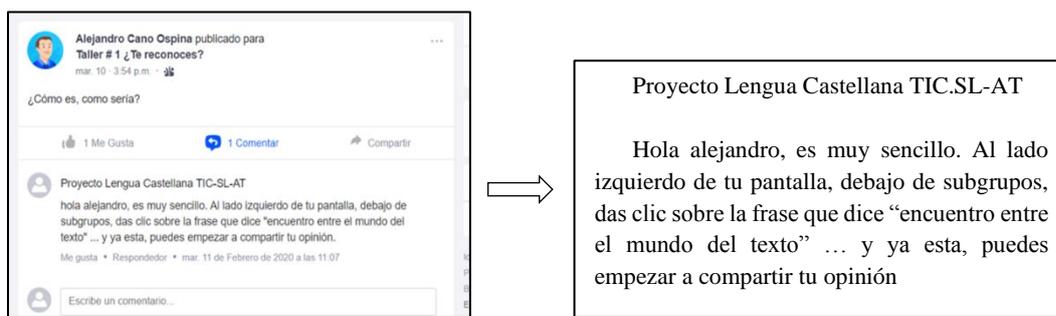


Imagen 21: Mensajería correo del proyecto

Compensado la falta de autonomía y responsabilidad por parte de los estudiantes, se amplían los plazos para el envío de las actividades, una actividad planteada para entregar en dos semanas se recibía 3 o 4 semanas después. Contando con que algunos estudiantes presentaban dificultades de conexión, solo contaban con un computador que debían compartir con más hermanos, se prioriza la educación del hermano con estudios universitarios o que estuviera en once grado, intermitencia en el servicio de internet, no sabían cómo enviar el trabajo, o no les funcionaba la plataforma WIX, ni el blog para mirar las actividades.

Pese a los múltiples inconvenientes que surgen en la modalidad virtual, algunos estudiantes, ver imagen 22, se las ingenian para enviar sus actividades, subían fotos, pantallazos, imprimían las actividades y luego escaneaban, le pedían a un familiar o compañero enviar la actividad por ellos.

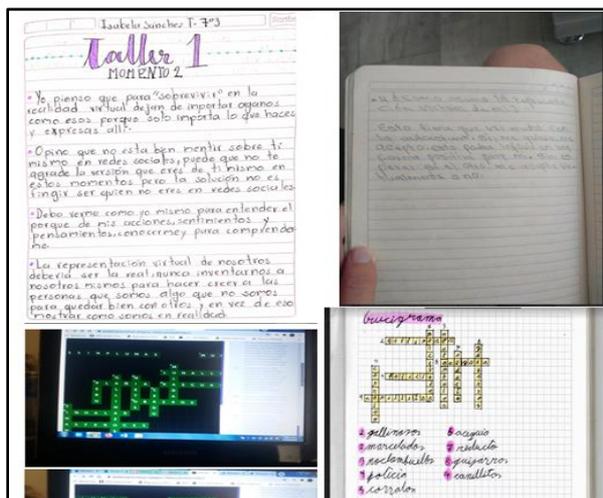


Imagen 22: Actividad de estudiante

5.4 Pre- textos:

Con el afán de hacer que la virtualidad funcione, y de mantener una relativa normalidad, la escuela no se detiene a pensar en lo que sienten los estudiantes con estos cambios abruptos de lo cotidiano. Este juego de palabras pre-textos permite comprender esas otras situaciones que se alejan de lo académico y deja ver lo que pasa por la mente del estudiante, lo relacionado con la vida, con la condición humana. Las imágenes que acompañan este título dejan ver esos sentires de los estudiantes, de nuevo nos enfrentamos a la idea de la escuela como entorno protector, muchas veces mal interpretado por los padres de familia que ven la escuela como el lugar que, además de formar, satisface las necesidades emocionales, afectivas y nutricionales del estudiante, desechando la idea de un proceso formativo compartido que requiere de todos los integrantes de la comunidad educativa.

Vemos entonces, cómo los estudiantes no ven su núcleo familiar como el *lugar de acogida*, el primer entorno protector, por el contrario, encontramos que los estudiantes ven el entorno escolar como ese lugar de refugio, ver imagen 23, paliativo en contra de la soledad, que sienten algunos estudiantes aun cuando el confinamiento obliga a estar a toda la familia junta.



Imagen 23: Tarjeta Postal de Juan Pablo

Nota: la imagen presentada por el estudiante se modifica para lograr su lectura.

El entorno escolar, para otros estudiantes, es el lugar donde se tejen lazos familiares no consanguíneos, vínculos sociales que permiten sortear la vida, si bien, la tarjeta postal apuntaba a otro objetivo, en las tarjetas realizadas por Ana y Luisa, ver imagen 24, se observa ese contraste, Ana, intuitivamente, le da el uso acostumbrado, comunicar a la distancia un sentimiento, en este caso la ausencia del Otro que configura su mundo, por su parte, Luisa, responde a la actividad propuesta, sin dejar pasar por alto la oportunidad de interactuar con su compañera de clase.

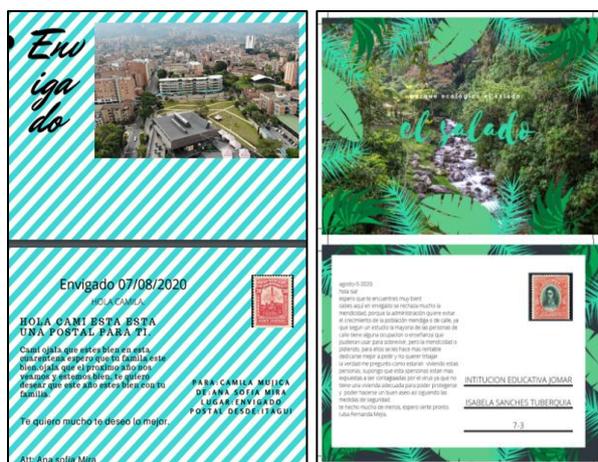


Imagen 24: Tarjeta postal de Ana y Luisa.

La escuela como espacio donde se construyen las subjetividades y se reafirma la identidad, espacio donde se puede ser, Nicole, ver imagen 24, en esta postal deja ver como con el paso del tiempo ha ido constituyendo su identidad, aunque no es valida para muchas personas, que

le sugieren cambiar su estilo, responde a la actividad imprimiéndole un toque de su personalidad.



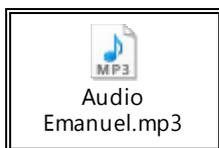
Imagen 24: Tarjeta postal Nicole

En el conversatorio virtual sobre el tema de la hiperrealidad, Nicole viene planteando cómo ha construido su identidad a partir del contenido que consume en las redes sociales, ver audio 1, pues para muchos jóvenes las redes sociales se han convertido en puntos de referencia y de compañía, tiene muy en claro que si bien, toma de referente a un youtubers, lo principal es la autoestima y el sentirse bien consigo mismo,



ver audio 1

A su vez, surgen inquietudes de los estudiantes, que ven en las interacciones que propician la escuela, la ayuda para entender eso que pasa con mi cuerpo que se rehúsa a dejar entrar esa masculinidad o feminidad que imponen en casa, subjetividades atrapadas en la mirada del adulto que se niega a aceptar otra realidad distinta a la suya. Ante esas identidades impuestas Emmanuel ver audio 2, deja ver la lucha por satisfacer a los adultos y como se pone en juego la expresión de la personalidad, lo que quiero ser.



ver audio 2

5.5 Narrando la experiencia literaria: la transmedia

La lectura del cuento “Los gallinazos sin plumas” de Ribeyro que integraba el segundo taller Crónicas de barrio, se toma como media central, ver imagen 26, del cual se desprenden las narrativas de vida que dan cuenta de la experiencia literaria. Los estudiantes asumen una postura activa dentro de la lectura, dejan de ser lectores pasivos, para convertirse en parte integrante de la historia al experimentar otras posibilidades de narrar, eso que movilizó en cada uno la lectura de la obra.

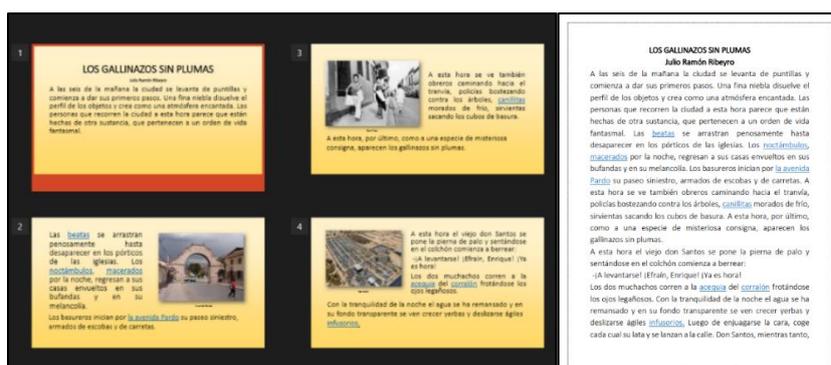


Imagen 26: Media central: “Los gallinazos sin plumas” de Ribeyro, en formato de hipertexto. (con y sin imagen)

Los talleres cuentan con dos componentes, que se mantiene en los tres momentos del mismo, el diálogo entre el mundo del texto con el mundo del lector, los estudiantes parten de este componente para diseñar la idea que quieren representar en la narrativa digital. La historia inicial, se representa en diferentes soportes tecnológicos, que cuentan historias diferentes, ampliando un personaje, la temática de la obra, una escena. Los estudiantes se vinculan con la obra literaria desde situaciones personales o por medio de una lectura crítica del contexto inmediato. Observemos algunas medias realizadas por los estudiantes.

Las estudiantes, Mariana e Isabel, ver imagen 27, en la construcción de su idea parten de un personaje secundario del cuento, Pedro, se preguntan por las mascotas de los habitantes de calle en la pandemia, entablan relación con el mundo ficcional de la obra literaria y la vida real del estudiante.



Imagen 27: Cuento: Las mascotas de los habitantes de calle

En la realización de la historieta: *Vagabundo que le fue bien*, ver imagen 28, Esteban, toma de referencia el tema del cuento, para plasmar realidades cercanas a su contexto familiar, reflexiona acerca de la manera como muchas personas llegan a habitar la calle de forma absoluta por causa de conflictos familiares.



Imagen 28: Historieta: Vagabundo que le fue bien

El media *Hombre sin casa*, lo realizan de forma grupal, Sebastián, Simón y Emmanuel, ver imagen 29, este poema lo presentan por medio de una narrativa hipertextual, quieren mostrar lo que es ser habitante de calle, relacionando la experiencia de Efraín y Enrique, personajes del cuento, con los habitantes de calle que observan en su barrio.

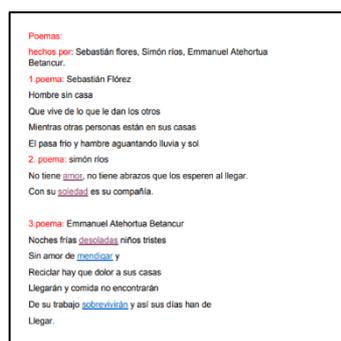


Imagen 29: Poema: Hombre sin casa

La media presentada por Lorena, Joelis y Samuel, es un audiovisual, imagen 30, con el que quieren llamar la atención sobre los motivos que llevan a una persona a habitar la calle, emplean los avatares que se proponen en la actividad del primer taller para representar a ese otro virtualizado. El audiovisual está dividido en tres momentos: un momento introductorio, otro de reflexión, por último, una historia que elaboran en grupo, acompañado de una canción.



Imagen 30: audiovisual *Los Habitantes de calle*

Ver:



En el taller #1 en el primer momento, proponemos un cuestionario virtual que junto con el hipertexto son estrategias para ayudar a los estudiantes con la comprensión de lectura, dificultad que se presentó en la presencialidad. Este cuestionario no resultó del agrado de los estudiantes, era más de lo mismo, lo que están acostumbrados a hacer en la escuela, solo que en línea. En ese constante pensar en la práctica pedagógica, en mejorar lo que se venía haciendo, optamos por desarrollar dos juegos para una misma lectura. Cada juego contaba con un propósito claro y definido, llevar a la sala virtual una propuesta enmarcada dentro de los gustos de los estudiantes, como son los juegos en línea.

El primer juego es un kahoot, imagen 31, concurso virtual que despertó el espíritu competitivo de los estudiantes, estaban preocupados por ser el primero en responder, por puntuar la lista, y lo principal, responder correctamente a las preguntas.

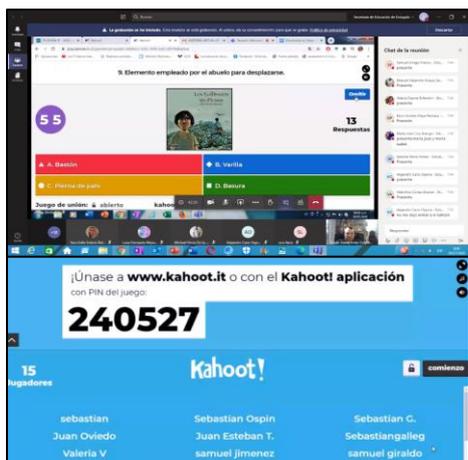


Imagen 31: Juego en línea: Los gallinazos sin plumas (grupal)

Ver:



El en el segundo momento del taller # 2, invitamos a los estudiantes a reflexionar sobre la pandemia y las situaciones que derivan de esta, como se observa en la imagen 32, la reflexión se da a partir del análisis de un fragmento del cuento: Los gallinazos sin plumas de Ribeyro, y de unas preguntas.

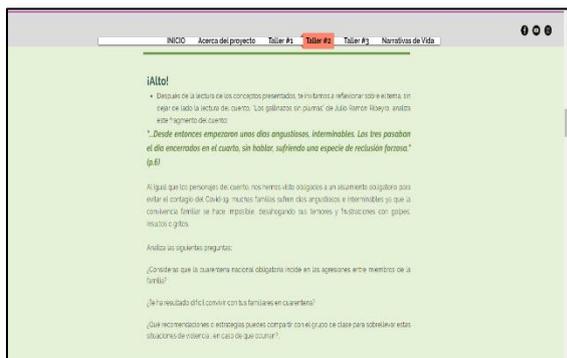


Imagen: 32 Reflexión

El segundo juego, es un crucigrama en línea, imagen 33, es una actividad que se deja para desarrollar en casa con ayuda de los familiares. La idea con esta media es vincular el entorno familiar en los procesos académicos, la cultura análoga de los padres de familia con la cultura virtual de los estudiantes.

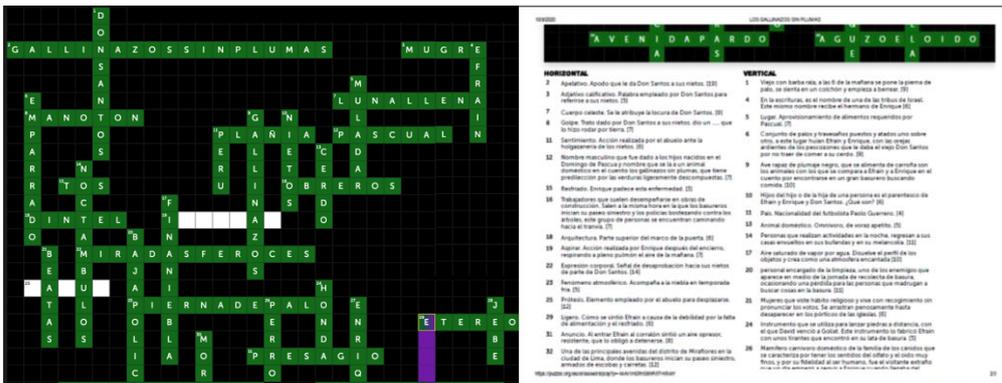


Imagen: 33: Crucigrama online: Los gallinazos sin plumas. (individual)

La estudiante Celeste, presenta una media de juego de mesa, imagen 34, su idea parte del tema del cuento los gallinazos sin plumas de Ribeyro. El juego consta de un tablero dividido en dos partes: *lo que debo hacer* y *lo que no debo hacer* y 16 láminas para ubicar en el tablero luego de ser analizadas. El juego inicia con preguntas sensibilizadoras, después de interactuar en grupo, se da paso a ubicar en el tablero la imagen correspondiente.



Juego de mesa: Relaciona la imagen

Ver: 

Las medias que se presentan en formato de juego, online o de mesa, fueron bien recibido por los estudiantes: En uno de los juegos online empleamos la plataforma kahoot, plataforma que permite crear juegos educativo online, con preguntas de selección múltiple e interpretación de imagen, que requieren de concentración y observación, pero también de agilidad y rapidez si se quiere ganar la partida. Ante tal propuesta, diferente a las antes presentadas, el resultado

fue satisfactorio, nos encontramos con otra cara de los estudiantes, estudiantes activos, interesados, participados. Al respecto una estudiante comentó:

“Profes: ¡Me encantó esta actividad!, me gustaría que las demás actividades fueran así como estas, más divertidas y no tan aburridas”

Gamificar el aula, a pesar de que los estudiantes prefieren juegos como Fornite, Free Fire, Minecraft, entre muchos otros videojuegos, es una gran oportunidad que se debe aprovechar, el empleo de la narrativa transmedia nos permitió llevar el juego al aula de clase como una estrategia de aprendizaje. Aunque pensar en gamificar el aula, va más allá y requiere pensar en un juego educativo con componente tanto lúdico como pedagógico, en donde el plan de estudios se convierta en una historia, lo suficientemente interesante que logre captar el interés y atención de los estudiantes; los temas del área, jerarquizarlos por niveles con una complejidad contundente que al superarlos lleven a avanzar en el juego; el objetivo que acompaña la unidad o tema, en los retos a superar; los alumnos en jugadores que asumen roles dependiendo de sus habilidades y capacidades; la pérdida de vidas en las fallas en el proceso de aprendizaje; el *game over* el refuerzo de fin de periodo, en teoría suena fácil, en la práctica no lo es tanto, desarrollar un juego virtual es difícil más para unas inmigrantes digitales que se relacionan con las TIC de forma intuitiva, ante esto nos preguntamos, ¿si para obtener un título universitario debemos adquirir una segunda lengua, por qué no se hace obligatorio también contar con conocimientos sobre TIC? contar con este componente en el proceso de formación facilita vincular las TIC a la educación de manera eficaz y eficiente no solo como una herramienta complementaria.

5.6 Paradojas de la virtualidad

- **Primera paradoja: conectividad**

Se mantiene la tendencia, desde el Ministerio de Educación Nacional (MEN), de incursionar las TIC a la educación, para ello se han dado a la tarea de formular manuales que

indica cómo lograr este cometido, además de dotar a las escuelas con dispositivos tecnológicos o alfabetizando a los inmigrantes digitales en cuanto a los usos, dejando de lado otros componentes y lo más relevante la conexión a una red.

Ejemplo de esto, la situación vivida en la presencialidad. **Recordemos:** La biblioteca fue el espacio asignado por ser un lugar privilegiado, cuando de conexión a wifi se trata. Llegaron los nativos de este paraje, quienes recibieron muy bien a los inmigrantes y su proyecto educativo. Los estudiantes se mostraron muy interesados por el taller al saber que sería virtual y que cada uno contaría con una Tablet para elaborarlo; todo marchaba muy bien hasta ese momento, las complicaciones empezaron después, en el instante de hacer entrega de las tablets a los alumnos para que crearan sus correos y así ingresar a Edmodo, la plataforma que servirá de puente de comunicación entre nativos e inmigrantes digitales.

Aunque suene paradójico, el lugar privilegiado resultó no serlo, al igual que los nativos digitales no lo eran, se preguntaran cómo puede suceder algo así. Por paradójico que resulte estas son las realidades de muchas escuelas que, aunque movidas por la tendencia social a generalizar y dar por sentada como ciertas muchas situaciones, le es imposible ocultar bajo el tapete las realidades de la sociedad en la que vivimos.

La conectividad a una red no es asunto prioritario en la escuela, o al menos no una red que se salga del uso cotidiano: directivos escolares y sala de sistemas. En toda escuela en la que se piense en incursionar con TIC adquiere vital importancia contar con una red informática que entre sus características básicas como: velocidad, seguridad, confiabilidad, escalabilidad y disponibilidad, por mencionar algunos, permita sortear asuntos como los vivenciados en el JOMAR, una red que no sufra interferencias, que ante un daño o inconsistencia en alguno de los ordenadores no altere el funcionamiento de los otros, en la que añadir más dispositivos, en este caso 40 tablets, la conexión internet, la velocidad, los errores al cargar la página, no sean

una variable constante. Esto reduce el rendimiento no solo de la red, también del tiempo de clase, de por sí ya reducido.

Esta situación, como hemos recalado en las líneas de este trabajo, no es esporádica o que se de en algunas escuelas, por el contrario, estamos ante el sistema educativo de las paradojas: dotar con dispositivos electrónicos a las escuelas, pero muchas de ellas no cuentan con red informática, muchas otras, ni siquiera cuentan con red eléctrica.

- De caras a un camino largo y culebrero, planteamos la **segunda paradoja:**

La falacia de los nativos digitales, millennial, centennial, generación Net, generación Y, generación Google, en fin, un sin número de nombres para designar una misma realidad, aunque muchas de estas categorías se basan en rangos etarios y la interacción con las tecnologías digitales, lo cierto es que desconocen que estar expuestos desde el nacimiento a las tecnologías digitales pues *al nacer no nacen con el pan bajo el hombro sino con un celular bajo los pulgares*, no necesariamente, los hace poseedores de la experticia que se cree, si bien, esta exposición temprana, potencia ciertas habilidades, habilidades para el uso en la cotidianidad, la mayoría de los jóvenes, hoy en día, solo son consumidores de entretenimiento en redes sociales, vídeos, YouTube, videojuegos, selfi.

Lograr ser un experto, o al menos intentar serlo, se requiere de otra mirada, alejada de la utilidad, que se pose sobre habilidades que sirvan en la vida laboral o académica, pero en nuestra cultura, donde se asocia las tecnologías digitales con espacios de ocio, se necesita una mirada que escudriñe esas otras posibilidades, todas las ventajas que le son propias a las TIC, que bien usadas generan cambios positivos en procesos de enseñanza aprendizaje. Desafortunadamente, la constante resta valor en el ámbito educativo a las tecnologías digitales, de ahí que en la escuela nos enfrentemos a los *falsos nativos digitales* como los suele nombrar la ECDL Foundation, (2016), incapaces de crear una cuenta de correo electrónico o ingresar a una plataforma digital. Creemos que por llevar a cuevas el apelativo Nativo digital, no es

necesario enseñar algo que resulta básico, en tres pasos o menos se consigue, agregando que el correo electrónico y las plataformas digitales no son herramientas de uso diario en la clase.

Miremos esta experiencia con uno de los estudiantes que se mostraba interesado en presentar la actividad:

- “Profé, ¿puedo traer las respuestas del conversatorio virtual en hojas de block, en lugar de responder en la plataforma?”

o el comentario de un estudiante a su grupo de trabajo:

-”es mejor trabajar en el salón, es más rápido y no hay que hacer tantas cosas”-

Estas palabras de los estudiantes nos llevan a reflexionar sobre cómo se relacionan los estudiantes con las tecnologías. Los estudiantes están tan acostumbrados a trabajar con los modelos tradicionales, como el único modelo legítimo en la escuela. Se presenta dificultad para pensar en recibir y participar de una clase virtual en donde el cuaderno, el lápiz, el tablero no son protagonistas. Nuevamente, estamos frente a lo paradójico del sistema educativo: se pretende formar en TIC sin las TIC.

- **Tercera paradoja**, la nostalgia por lo pretecnológico

Los inmigrantes digitales para los que lo análogo era la forma de relacionarse con el mundo, han incursionado en el mundo digital por necesidad, ya sea para sostener sus empleos o como medio de acercamiento con una nueva realidad, una nueva manera de acceder a la información y comunicación, se repite el patrón de comportamiento entre nativos e inmigrantes, al menos en estas latitudes, el acercamiento a lo digital, de haberlo, se da desde las habilidades del uso cotidiano.

El maestro está acostumbrado a ser el portador del saber, a dosificarlo, combinar TIC con educación suena descabellado, el dominio tiembla, pues estar a la par del estudiante jamás será una opción. Por lo tanto, aunque la institución cuenta con recursos tecnológicos para una mejor calidad en las clases como una pantalla táctil, si los maestros no se capacitan

para ello, es realmente un desperdicio, lo que confirma que las escuelas no están preparadas para implementar estrategias de clases completamente virtuales, si no es capaz de desprenderse del pizarrón, la tiza y el borrador, y lo que es peor aún, maestros con formación académica en tecnologías digitales incapaces de hacer uso pedagógico de las mismas, por el trabajo que implica pensar las clases por fuera del modelo tradicional.

En el proceso de la construcción metodológica de este viaje, entendimos el temor o la apatía de muchos profesores a la hora de enfrentarse a las TIC, realmente no es algo fácil, tampoco imposible. En el proceso de búsqueda de herramientas tecnológicas, notamos que trabajar con TIC requiere de tiempo, no solo para explorar y conocer nuevas herramientas más aun cuando es poca la experiencia e interacción con las mismas.

En la modalidad virtual, al igual que los estudiantes, cada día aprendíamos a relacionarnos de manera eficiente y eficaz con las TIC, algo que puede ser sencillo como compartir una pantalla, en ocasiones no resultaba fácil, proyectar un vídeo, ingresar a la WIX, descargar un enlace o un documento, resultaba complejo y complicado de realizar. Encender el micrófono o apagarlo, muchas veces se pasaba por alto, hablábamos para nosotros mismos, o generamos interferencia con la clase al dejarlo encendido.

No es un secreto que la alteración de lo cotidiano obligó al sistema educativo a dejar entrar las TIC a las escuelas, dejando a su paso un rastro que deja ver la falta de acceso, de conectividad, de dispositivos y de conocimientos tecnológicos. Son muchos los retos a los que nos vemos enfrentados, retos que rebasan los conocimientos tanto de los estudiantes como de los profesores. Como mencionamos párrafos atrás, la experiencia vivida, tanto en la presencialidad como en la virtualidad, nos permiten realizar dos lecturas diferentes, pero estrechamente relacionadas y que van más allá de la conexión, los usos y los usuarios de las TIC para posar su mirada en otras realidades que apuntan a cambios estructurales en la educación.

Conclusiones: Viajeros del mismo destino

Ha culminado el viaje. O por lo menos esta es una estación muy importante pues de algún modo, el camino apenas comienza. En la sala de equipaje vemos pasar una a una las maletas que acompañan nuestro regreso, junto a ellas, en la cinta, los fotogramas de la experiencia vivida, un flashback cargado de emociones, dudas, certezas, alegrías y temores. Un conjunto de nuevas construcciones que cincelan el saber construido como maestras en formación.

Tras nuestra llegada la pregunta que siempre acompaña el encuentro con quienes nos esperan en casa, ¿Cómo les fue? Desempacando maletas, empezamos el relato de esta experiencia. El viaje que decidimos emprender fue diseñado para abordar en la lógica presencial, aunque en un primer momento fue así, con la llegada de la COVID-19 asumimos el reto de la virtualidad. Dos caras de una misma moneda que invitan a impulsar el aprendizaje mediado por las TIC como una realidad que hace algunos años llegó, a pesar de que la escuela ha dilatado su inserción en el ámbito educativo. Con la nueva normalidad somos convocados a enfrentar el reto, a abrazar el cambio y caminar a su lado.

Hoy más que nunca se pone de manifiesto la necesidad de que el sistema educativo acelere la transición entre la cultura análogo y la cultura digital. La llegada de la Covid 19, trajo consigo el reto de la virtualidad, reto para el cual no estábamos preparados. El desafío no se limita a aspectos de conectividad a una red ni a la falta de dispositivos tecnológicos. Si nos detenemos a observar nos damos cuenta de que el desafío se centra en el uso pedagógico de las TIC, tanto por parte de los profesores como de los estudiantes. Llegamos al punto de desvirtuar categorías tales como inmigrantes y nativos digitales, realmente no se trata de quién se adhiere a una u otra categoría, pues encontramos que tanto inmigrantes como nativos digitales se relacionan de manera similar con las TIC.

Es por esto que planteamos la capacitación sobre el uso pedagógico de las TIC como el mayor reto a superar para concretar así un modelo de aprendizaje combinado, tan necesario durante y después de la pandemia. Los programas de formación de maestros están llamados a incrementar los cursos que, en este sentido, permiten hallar en las TIC más que herramientas, aliados pedagógicos y didácticos que permita a los maestros en formación navegar otros entornos para enriquecer su quehacer con metodologías verdaderamente activas, hacia el logro de la apropiación de conocimientos en tanto las TIC permiten la generación de los mismos y alejan los modos tradicionales de los procesos de enseñanza y aprendizaje de tan larga data instalados en las Instituciones Educativas y perpetuados por buena parte de los maestros en ejercicio.

De igual manera, se hace necesario posar la mirada sobre los estudiantes, los cuales se relacionan con las TIC desde un plano lúdico o de pasatiempo, son expertos en el uso de las redes sociales y juegos en línea, pero distan de tener habilidades en el uso de las herramientas, pues se les dificulta la creación de cuentas de correos, carecen de agilidad para subir y descargar información, navegar eficientemente por una plataforma digital, entre muchas otras limitaciones que verdaderamente llaman la atención y revelan el poco uso que se les da en los espacios de la escuela. El modelo de aprendizaje combinado es posible siempre y cuando se cuente, aparte de lo ya expuesto, con conexión a una red y con los dispositivos tecnológicos adecuados en las aulas de clase.

En esta misma línea encontramos la necesidad de innovar en los procesos de enseñanza-aprendizaje. La innovación tiene lugar al colocar las tecnologías al servicio del aprendizaje, además supone cambios en la forma como el maestro diseña sus clases. Dos grandes posibilidades en este ámbito se dan en el plano de la evaluación y del juego. Percibir las nuevas dinámicas sociales permeadas por el uso de las TIC, realizar una lectura de la realidad le ayuda al profesor a generar cambios en la forma tradicional de evaluar, por ejemplo, por una

evaluación interactiva usando las diferentes herramientas virtuales, así como combinar el juego con el aprendizaje, pensar en un juego educativo con componente tanto lúdico como pedagógico, y con esto gamificar el aula de clase consiguiendo, aparte de compartir un saber, conquistar el mundo mediatizado de los estudiantes que muchas veces no encuentra puntos en común con el mundo de la escuela.

Así las cosas, el reto mencionado no es solo para los profesores en ejercicio, en quienes sin duda reposa la responsabilidad del cambio y de la innovación, sino para las instituciones de educación superior encargadas de la formación de maestros, pues resulta preciso que incluyan las TIC dentro de los planes de formación. Llama la atención que para obtener un título universitario debemos adquirir una segunda lengua, ¿por qué no se hace obligatorio también contar con conocimientos sobre TIC? El llamado es para que se reconozca su papel como parte fundamental de los cursos de enseñanza de la lengua y de la literatura en tanto a estos les compete tener en cuenta que el campo de la didáctica incluye las TIC y con estas las nuevas maneras y posibilidades de entender y llevar a cabo los procesos de evaluación de los aprendizajes. Moverse con habilidad sobre las herramientas tecnológicas en el ámbito de la enseñanza propicia mayores espacios de apropiación de los aprendizajes y se constituye en un detonante de los procesos creativos que permiten mayor y mejor desenvolvimiento crítico de los estudiantes frente a las realidades no solo circundantes sino aquellas que les es posible crear. Los logros señalados no se alcanzan solamente desde cursos aislados en TIC en la formación de maestros.

El trasegar por los senderos de la investigación que termina deja abiertas varias preguntas: ¿de qué maneras los maestros en ejercicio hallan en el uso de las TIC más que herramientas, verdaderos aliados cercanos no solo a los gustos de los estudiantes sino a los intereses de los mismos? ¿De qué modos los procesos de formación de maestros encuentran

valioso el acercamiento profundo a las TIC como mediación didáctica de ineludible presencia en los planes de formación?

Otros puertos nos aguardan en este sendero de formarnos como maestras. Con todo, celebramos este espacio de quietud para mirar el camino andado; esta parte del trayecto la damos por terminada. El recorrido continúa, el camino siempre estará ahí dispuesto a ser transitado, y en esa medida, a ser construido; aún queda mucho por explorar, analizar, confrontar, reflexionar, y esperamos hacerlo siempre asumiéndonos como maestras en permanente formación.

Referencias

- Acosta, E., Duque, C. & Ríos, J (2014). Las Tics y su influencia en la enseñanza y aprendizaje de la lengua Castellana en los grados 6 y 7 de la IE maestro Pedro Nel Gómez. tesis de pregrado, Universidad de Antioquia, Antioquia, Colombia. Recuperado de <http://ayura.udea.edu.co:8080/jspui/bitstream/123456789/646/1/PA0777.pdf>
- Álzate, M. V (2000). “Dos perspectivas en la Didáctica de la Literatura. De la literatura como medio a la literatura como fin”, en: Revista de Ciencias Humanas, Pereira, UTP, mayo, 2002.
- Ander-Egg, E, (1991). El taller una alternativa de renovación pedagógica, Ministerio del Río de la Plata, Buenos Aires. Recuperado de <https://uacmtalleresliterarios.files.wordpress.com/2018/01/el-taller-una-alternativa-de-renovacion-pedagogica.pdf>
- Castell, M (2002). La era de la información: economía, sociedad y cultura Volumen I LA SOCIEDAD RED pág. 1-628 recuperado de [:http://eva.fhuce.edu.uy/pluginfile.php/89992/mod_resource/content/3/LA SOCIEDAD RED-Castells-copia.pdf](http://eva.fhuce.edu.uy/pluginfile.php/89992/mod_resource/content/3/LA_SOCIEDAD_RED-Castells-copia.pdf)
- Cobo, C (2009). El concepto de tecnologías de la información y la comunicación. Benchmarking sobre las definiciones de las TIC en la sociedad del conocimiento. Revista de estudios de comunicación = Komunikazio ikasketen aldizkaria v.14, n. 27, p.295-318, enero.2009. ISSN 1137-1102. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3228178>
- Costa, C., Piñeiro, T. (2012), Nuevas narrativas audiovisuales: multiplataforma, crossmedia y transmedia. El caso de águila roja (RTVE), ICONO 14, 2012, Vol.10, No.2, pp. 102-125. ISSN 1697-8293. Madrid (España). Recuperado de:<https://icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/156>
- Gómez, D, (2006). LAS TIC EN LA ENSEÑANZA- APRENDIZAJE DE LECTURA Y ESCRITURA EN LENGUA CASTELLANA. Recuperado de: http://bibliotecadigital.usb.edu.co/bitstream/10819/2999/1/Tic_ense%C3%B1anza_aprendizaje_gomez_2016.pdf

- Henao, O., y Ramírez, D. (2008). “Diseño de un modelo de alfabetización que incorpore el uso de TICs, y su experimentación con docentes y estudiantes de educación básica de Medellín”. recuperado de <https://pdfs.semanticscholar.org/75fd/6e27be7fc192240f53d54aa81432ec7896c4.pdf>
- Hermann, A. (2015). Narrativas digitales como didácticas y estrategias de aprendizaje en los procesos de asimilación y retención del conocimiento. *Sophia*: 19(2), 253-270. DOI:10.17163/soph. n19.2015.12
- Jay, M. (2009). *Cantos de experiencia. Variaciones modernas sobre un tema universal*. Buenos Aires: Paidós.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: where old and new media collide*. Nueva York: New York University Press. 1-293. Recuperado de <https://stbngtrrz.files.wordpress.com/2012/10/jenkins-henry-convergence-culture.pdf>
- Larrosa, J. Sobre la experiencia. *Revista Aloma*. Universidad de Barcelona. p.p 87-112. Recuperado de http://files.practicadesubjetivacion.webnode.es/200000018-9863d9a585/ la_experiencia_Larrosa.pdf
- Levy, (2007). *Cibercultura. La cultura en la sociedad digital*. Barcelona: Anthropos. 26. 295-298. Recuperado de: https://www.academia.edu/37444214/Texto_del_art%C3%ADculo_201331_1_10_20_081211_1
- Lugo, M.T. (2010). Las políticas TIC en la educación de América Latina. Tendencias y experiencias. Universidad Virtual de Quilmes/Universidad Católica Argentina, revista fuentes (2010), p.p 52-68 recuperado de http://institucional.us.es/revistas/fuente/10/art_2.pdf
- Mateos, T., y Núñez, L. (2011). Narrativa y educación: Indagar la experiencia escolar a través de los relatos. *Teoría de la educación. Revista interuniversitaria*. 23(2), 111-128 DOI: <http://dx.doi.org/10.14201/8648>
- Mélich, J.C & Bárcena, F (2000). La educación como acontecimiento ético. recuperado de https://www.academia.edu/37042013/Joan_Carles_Melich-

[Fernando Barcena La Educaci% C3% B3n como acontecimiento % C3% A9tico.pdf](#)

Ministerio de Educación Nacional. (2006). Orientaciones generales para la educación en tecnología, (PDF). Recuperado de: https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340033_archivo_pdf_Orientaciones_grales_educacion_tecnologia.pdf

Ortiz, R. A (2018). Relación literatura y realidad: aperturas hacia una didáctica de la literatura orientada a la generación de experiencias de lectura en los estudiantes. Unipluriversidad, [S.l.], v. 18, n. 1, p. 56-66, sep. 2018. ISSN 2665-2730. Disponible en: <https://aprendeenlinea.udea.edu.co/revistas/index.php/unip/article/view/335575/20791521>>. Fecha de acceso: 28 jan. 2020
doi:<https://doi.org/10.17533/udea.unipluri.18.1.06>.

Ramírez, J., y Santamaria, A. (1998). La narración: un modelo de pensamiento. I Jornadas de psicología del pensamiento. 247-259. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/28207677_La_narracion_un_modos_de_pensamiento

Raybourn, E. (2014). Un nuevo paradigma para los juegos serios: aprendizaje transmedia para una formación y una educación más eficaces. Revista de ciencia computacional, 5, 471-481. <http://dx.doi.org/10.1016/j.jocs.2013.08.005>

Ruiz, M, (2015). La Literatura Hispanoamericana a través de las TIC: una propuesta didáctica aplicada a futuros docentes de secundaria. Recuperado de: https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/48816/1/XIII_Jornadas_Redes_08.pdf

Sarlo, B (2005). Tiempo pasado. Recuperado de: https://www.academia.edu/16060443/Beatriz_Sarlo_Tiempo_pasado

Scarano, L. (2007). Palabras en el cuerpo: literatura y experiencia. Recuperado de <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=16uyaoUNxS4C&oi=fnd&pg=PA15&dq=experiencia+literaria&ots=c9DJIwvgzS&sig=-wEMJHyGbcefpw6Olke5-C9Q5h0#v=onepage&q=experiencia%20literaria&f=false>

Vidal, Ma.P. (2006). Investigación de las TIC en la educación, *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 5 (2), 539-552. Recuperado de [http://www.unex.es/didáctica/RELATEC/sumario_5_2.htm]

Winocur, R. (2009). Robinson Crusoe ya tiene celular: la conexión como espacio de control de la incertidumbre, recuperado de https://www.academia.edu/34612106/ROBINSON_CRUSOE_YA_TIENE_CELULAR_LA_CONEXI%C3%93N_COMO_ESPACIO_DE_CONTROL_DE_LA_INCERTIDUMBRE_por_ROSAL%3%8DA_WINOCUR