

## Información Importante

La Universidad de La Sabana informa que el(los) autor(es) ha(n) autorizado a usuarios internos y externos de la institución a consultar el contenido de este documento a través del Catálogo en línea de la Biblioteca y el Repositorio Institucional en la página Web de la Biblioteca, así como en las redes de información del país y del exterior con las cuales tenga convenio la Universidad de La Sabana.

Se permite la consulta a los usuarios interesados en el contenido de este documento para todos los usos que tengan finalidad académica, nunca para usos comerciales, siempre y cuando mediante la correspondiente cita bibliográfica se le de crédito al documento y a su autor.

De conformidad con lo establecido en el artículo 30 de la Ley 23 de 1982 y el artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1993, La Universidad de La Sabana informa que los derechos sobre los documentos son propiedad de los autores y tienen sobre su obra, entre otros, los derechos morales a que hacen referencia los mencionados artículos.

**BIBLIOTECA OCTAVIO ARIZMENDI POSADA**  
UNIVERSIDAD DE LA SABANA  
Chía - Cundinamarca

**Narrativa Digital: Una Estrategia Pedagógica para  
El Aprendizaje de la Historia Colombiana**



**Por: Diana Matilde Forero Ciendúa**

**Tesis para optar al título de  
Magíster en Educación**

**Universidad de la sabana  
Centro de tecnologías para la academia  
Maestría en informática educativa  
Bogotá D.C. Agosto 2016**

**Narrativa Digital: Una Estrategia Pedagógica para  
El Aprendizaje de la Historia Colombiana**



**Por: Diana Matilde Forero Ciendúa**

**Tesis para optar al título de  
Magíster en Educación**

**Tutora: Dra. Patricia E. Jaramillo Marín**

**Universidad de la sabana  
Centro de tecnologías para la academia  
Maestría en informática educativa  
Bogotá D.C. Agosto 2016**

**NOTA DE ACEPTACIÓN**

---

---

---

---

Presidente del Jurado

---

Jurado I

---

Jurado II

Bogotá D.C. Agosto de 2016

**DEDICATORIA**

A mis estudiantes...

Fuente de inspiración, creatividad, locura y aprendizaje...

## **AGRADECIMIENTOS**

A Dios por ser la fuerza que día a día me impulse y me da la fortaleza para seguir adelante permitiéndome ser mejor persona y mejor profesional.

A mi mamá que es mi fuerza, mi guía y mi más grande apoyo cada día de mi vida.

A mi papá por su apoyo y preocupación.

A mi hijo por todo su apoyo, paciencia y comprensión porque tuvo que sacrificar días de juego y compañía, aguantar momentos de estrés pero siempre tuvo un abrazo y una palabra que no me dejaba desfallecer.

A la Secretaria de Educación y la Universidad de la Sabana por la oportunidad que me dieron de estudiar y prepararme para ser mejor profesional.

A mi asesora Patricia Jaramillo, por sus enseñanzas, comprensión, y compromiso durante todo este proceso.

A mis estudiantes de 904 del Colegio República de Colombia por darme la oportunidad de desarrollar este proyecto y recibirlo con cariño y entusiasmo.

A mis compañeros y amigos Sol, Beatriz, Diana, Mónica, Sandra, Elizabeth, Yuly, Eduardo por su inmenso apoyo y orientación.

A James González por sus enseñanzas y apoyo incondicional.

Y a todas aquellas personas que de una u otra forma me acompañaron y contribuyeron a la terminación de este proyecto en mi vida.

## RESUMEN

Esta investigación tuvo como propósito diseñar e implementar una estrategia pedagógica para el aprendizaje de la historia de Colombia a través de la producción de narrativas digitales en estudiantes de grado noveno del Colegio República de Colombia. Así mismo, se propuso determinar cómo la producción de narrativas digitales (vídeos y animaciones) favoreció el aprendizaje de la historia. En ese sentido, se diseñó e implementó un ambiente de aprendizaje organizado en tres etapas: inicio, nudo, y desenlace, cada una de las cuales contiene sus objetivos y actividades a desarrollar durante la implementación.

En relación a la metodología, la investigación se enmarcó dentro del enfoque cualitativo, el diseño se realizó mediante estudio de caso, con base en la pregunta de investigación: ¿De qué manera la producción de narrativas digitales (vídeos y animaciones) favorece el aprendizaje de sucesos históricos? Se recolectaron los datos mediante observación para tomar medidas de acción. La producción de las narrativas digitales se dinamizaron con las plataformas *Go Anime* y *Movie Maker* para fomentar el aprendizaje de la historia, por último se realizaron una entrevista grupal con el fin determinar los aprendizajes alcanzados por cada uno de los participantes.

Los resultados sugirieron que las narrativas digitales favorecen el aprendizaje de la historia pues su creación y producción involucra al estudiante a interactuar y proponer estrategias de selección, comprensión y análisis de la información. Además, la producción de narrativas digitales generó apropiación tanto de competencias históricas, narrativas, informáticas como convivenciales al momento de realizar la creación histórica digital del acontecimiento histórico asignado. Además, las familias se involucraron en el proceso de aprendizaje de la historia.

**Palabras claves:** competencias, narrativa, comunicación, ciencias sociales, historia, storyboard. Narrativa digital, aprendizaje de la historia, video educativo.

## **ABSTRACT**

This research was aimed to design and implement a teaching strategy for learning the history of Colombia through the production of digital narratives ninth graders the Republic of Colombia College. Likewise, it was proposed to determine how the production of digital stories (videos and animations) favored the learning of history. In that sense, it was designed and implemented a learning environment organized in three stages: start, knot, and outcome, each of which contains its objectives and activities to be developed during implementation.

Regarding methodology, the research was framed within the qualitative approach, the design was performed using case study, based on the research question: How the production of digital stories (videos and animations) favors learning of historical events? Data were collected by observation to take action steps. Production of digital narratives are more dynamic with Go Anime Movie Maker and platforms to promote learning of history finally a group interview were conducted in order to determine the learning achieved by each of the participants.

The results suggested that digital narratives promote learning of history since its creation and production involves the student to interact and propose strategies selection, compression and analysis of information. In addition, the production of digital narrative genre both historical appropriation, narratives, computer and convivial at the time of the creation of the assigned digital historic historical event competitions. In addition, families are involved in the learning process of history.

**Keywords:** competence, narrative, communication, social sciences, history, storyboarding, digital storytelling, learning history, educational video.

## CONTENIDO

RESUMEN.....	6
ABSTRAC .....	7
INTRODUCCIÓN .....	14
1. CONTEXTO DE IMPLEMENTACIÓN .....	16
2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN .....	18
2.1. Descripción del problema.....	18
2.2. Justificación.....	22
2.3. Pregunta de investigación.....	23
2.4 Objetivos .....	24
2.4.1 Objetivo General .....	24
2.4.2 Objetivos Específicos.....	24
3. MARCO TEORICO .....	25
3.1 Estado del arte .....	25
3.2 Enseñanza y Aprendizaje de las Ciencias Sociales en Colombia .....	30
3.3 Enseñanza y aprendizaje de la historia.....	33
3.4 Aprendizaje Significativo.....	35
3.5 Educación y TIC.....	37
3.6. Narrativas Digitales.....	40
3.6.1 Las Narrativas Digitales en Educación .....	43
3.7 Alfabetización Multimodal .....	47
4. AMBIENTE DE APRENDIZAJE .....	48
4.1. Descripción.....	48
4.2 Competencias .....	49
4.2.1 Competencias en Ciencias Sociales Historia .....	49
4.2.2 Competencias en Narrativa .....	49
4.2.3 Competencia en el manejo de la Información.....	49
4.2.4 Competencias en el trabajo colaborativo .....	50
4.2.5 Competencias Multimodales .....	50
4.3 Enfoque pedagógico .....	50

4.3.1 Aprendizaje Significativo.....	50
4.3.2 Aprendizaje Colaborativo .....	51
4.4 Contenidos de historia.....	51
4.5 Contenidos de narrativa digital .....	52
4.6 Integración TIC .....	52
4.7 Recursos necesarios.....	54
4.8 Actividades del ambiente de aprendizaje .....	54
5. DISEÑO METODOLÓGICO.....	60
5.1 Tipo de investigación .....	60
5.2 Diseño de la investigación.....	60
5.3 Población y muestra .....	61
5.4 Métodos de recolección de datos .....	62
5.4.1 Observación participante.....	62
5.4.2 Narrativas Digitales.....	64
5.4.3 Entrevista Grupal.....	65
5.5 Metodología de análisis de datos .....	66
5.6 Técnica de análisis .....	67
5.7 Consideraciones Éticas.....	68
5.8 Análisis e interpretación de datos.....	69
5.8.1 Observación de campo .....	69
5.8.2 Producción de Narrativas Digitales.....	70
5.9 Narrativas Digitales Finales .....	79
5.10 Entrevistas Grupales.....	85
5.10.1 Ciencias Sociales e Historia .....	86
5.10.2 Narrativas digitales.....	90
5.10.3 Motivación .....	91
6. RESULTADOS Y HALLAZGOS .....	96
6.1 Aprendizaje Histórico .....	96
6.1.1 Procedimental.....	97
6.1.2 Comprensión .....	100
6.1.3 Pensamiento Crítico .....	100

6.2 Producción Narrativa Digital .....	101
6.2.1 Estructura y Elementos de la Narrativa.....	102
6.2.2 Trabajo Colaborativo.....	104
6.2.3 Herramientas Multimodales .....	106
6.3 Motivación .....	113
CONCLUSIONES .....	118
APRENDIZAJES .....	122
REFERENCIAS .....	124
ANEXOS.....	127
ANEXO # 1 .....	127
ANEXO # 2.....	129
ANEXO # 3.....	130

## Lista de Tablas

TABLA 1 ACTIVIDADES AMBIENTE APRENDIZAJE 1 ETAPA INICIO.....	55
TABLA 2 ACTIVIDADES AMBIENTE APRENDIZAJE 2 ETAPA NUDO .....	58
TABLA 3 ACTIVIDADES AMBIENTE APRENDIZAJE 3 ETAPA DESENLACE .....	59
TABLA 4 MATRIZ DE CATEGORÍAS, SUBCATEGORÍAS Y ELEMENTOS DE ANÁLISIS .....	68
TABLA 5 FORTALEZAS Y DEBILIDADES 1 OBSERVACIÓN DE CAMPO.....	70
TABLA 6 FORTALEZAS Y DEBILIDADES 2 NARRATIVAS DIGITALES .....	85
TABLA 7 FORTALEZAS Y DEBILIDADES 3 ENTREVISTAS.....	95
TABLA 8 FORTALEZAS Y DEBILIDADES 4 HALLAZGOS RESULTADOS DEL AMBIENTE DE APRENDIZAJE .....	117

## Lista de Figuras

FIGURA 1 DIAGRAMA VISUAL DEL RETRATO DE LA HISTORIA .....	43
FIGURA 2 CURSO STORYTELLING: NARRATIVAS DIGITALES PARA APRENDER, MOTIVAR Y COMUNICAR.....	45
IMAGEN 3 REGISTRO GRUPO CERRADO DE FACEBOOK.....	71
IMAGEN 4 REGISTRO GRUPO CERRADO DE FACEBOOK.....	71
IMAGEN 5 TALLER DE CREATIVIDAD .....	72
IMAGEN 6 TALLER DE CREATIVIDAD .....	72
IMAGEN 7 TALLER DE CREATIVIDAD .....	73
IMAGEN 8 TALLER DE STORYBOARD .....	74
IMAGEN 9 TALLER DE STORYBOARD .....	74
IMAGEN 10 CREACIÓN DE MAQUETAS DE REFERENCIA .....	75
IMAGEN 11 CREACIÓN DE MAQUETAS DE REFERENCIA .....	75
IMAGEN 12 STORYBOARD SÍNTESIS DE LA INFORMACIÓN .....	76
IMAGEN 13 PANTALLAZO DE STORYBOARD BOGOTAZO .....	76
IMAGEN 14 PANTALLAZO DE STORYBOARD PALACIO DE JUSTICIA .....	77
IMAGEN 15 NARRATIVA RECUERDOS DEL PASADO .....	79
IMAGEN 16 NARRATIVA VIDA DE JORGE ELIECER GAITÁN .....	82
IMAGEN 17 NARRATIVA VIDA DE JORGE ELIECER GAITÁN .....	82
IMAGEN 18 NARRATIVA VIDA DE JORGE ELIECER GAITÁN .....	83
IMAGEN 19 GRABACIÓN SALIDA DE CAMPO.....	92
IMAGEN 20 GRABACIÓN SALIDA DE CAMPO.....	93
IMAGEN 21 PUBLICACIONES EN MURO DEL GRUPO .....	98
IMAGEN 22 PUBLICACIONES EN MURO DEL GRUPO .....	99
IMAGEN 23 PUBLICACIONES EN MURO DEL GRUPO .....	99
IMAGEN 24 NARRATIVA LA POLA .....	104
IMAGEN 25 ELABORACIÓN DE MAQUETAS DE REFERENCIA .....	105
IMAGEN 26 GRABACIÓN SALIDA DE CAMPO.....	105
IMAGEN 27 ELABORACIÓN DE MAQUETAS DE REFERENCIA .....	106
IMAGEN 28 NARRATIVA VIDA DE JORGE ELIECER GAITÁN .....	107

IMAGEN 29 NARRATIVA RECUERDOS DEL PASADO HISTORIA QUE NO NOS DEJARON VER.....	107
IMAGEN 30 NARRATIVA VIDA DE JORGE ELIECER GAITÁN .....	108
IMAGEN 31 NARRATIVA RECUERDOS DEL PASADO HISTORIA QUE NO NOS DEJARON VER .....	108
IMAGEN 32 NARRATIVA RECUERDOS DEL PASADO .....	109
IMAGEN 33 NARRATIVA RECUERDOS DEL PASADO .....	109
IMAGEN 34 NARRATIVA RECUERDOS DEL PASADO HISTORIA QUE NO NOS DEJARON VER.....	110
IMAGEN 35 NARRATIVA LA POLA .....	112
IMAGEN 36 NARRATIVA LA POLA .....	112
IMAGEN 37 PANTALLAZO OPINIONES DEL MURO DEL GRUPO.....	115
IMAGEN 38 PANTALLAZO OPINIONES DEL MURO DEL GRUPO.....	115

## INTRODUCCIÓN

Este proyecto tuvo como objetivo determinar cómo la producción de narrativas digitales (vídeos y animaciones) favorece el aprendizaje de la historia, en tanto fomenta y desarrolla las capacidades de comprensión y reflexión de los estudiantes de grado noveno del Colegio República de Colombia, dada la preocupación pedagógica para que ellos relacionen y valoren hechos de historia de Colombia. En consecuencia, se optó al diseño y realización de un ambiente de aprendizaje innovador trazado con una serie de actividades y/o estrategias que permitieron cumplir con los objetivos.

De tal manera, el proceso de investigación requirió en primera instancia hacer una descripción de la dificultad académica tanto de la historia como de los medios digitales a fin de formular el planteamiento del problema mediante. Tal descripción está compuesta por antecedentes, caracterización de la población, y la pregunta de investigación.

En segunda instancia, se exponen los conceptos teóricos que sustentan este trabajo: la complejidad de la enseñanza—aprendizaje de las Ciencias Sociales y la historia, los recursos y uso de las tecnologías de la información –TIC- con esta área, la definición de lo que son las narrativas digitales y su aplicabilidad en la educación, así como del aprendizaje significativo, y otras fuentes que permiten enriquecer y argumentar esta investigación.

Luego se procede a presentar la estrategia pedagógica diseñada e implementada en el proyecto, teniendo en cuenta las competencias requeridas para el manejo de la información y de

las Ciencias Sociales, así como las competencias multimodales que se pretenden desarrollar mediante esta investigación. Esto implica, que el enfoque pedagógico involucra el aprendizaje significativo como el colaborativo para llevar a cabo la propuesta. Adicionalmente, se dan a conocer los contenidos históricos que se trabajan con las narrativas digitales, los recursos necesarios para el montaje de las narrativas y las actividades requeridas.

Finalmente, el lector encontrará el diseño y proceso de implementación del ambiente de aprendizaje planteado de acuerdo a la estructura de una narrativa (inicio, nudo y desenlace que buscan el logro del objetivo). Igualmente, se explica la metodología desarrollada durante este trabajo que abarca: la selección de la muestra, el diseño de la investigación, los métodos de recolección de datos y la forma en que se analizaron los datos. Al mismo tiempo, las consideraciones éticas, a su vez la privacidad de los datos y lo más importante, los aprendizajes alcanzados. En suma, cabe destacar que el lector se encontrará con una intervención interesante y diferente para la enseñanza- aprendizaje de las Ciencias Sociales que llevó a estos jóvenes a valorar y aprender sobre algunos hechos de la historia de Colombia.

## **1. CONTEXTO DE IMPLEMENTACIÓN**

Esta investigación se llevó a cabo en el Colegio República de Colombia I. E. D. Es una entidad oficial adscrita a la Secretaría de Educación de Bogotá D.C., ubicada en la localidad de Engativá en el barrio Estrada, estrato socioeconómico 3. La institución ofrece educación formal básica, media especializada y para adultos (nocturna), en una organización curricular por ciclos. Cuenta con tres sedes en jornadas mañana, tarde y noche con una cobertura de carácter mixto de 4.157 estudiantes aproximadamente. Los egresados reciben el título de bachiller académico con profundización en biotecnología o en ciencias administrativas.

El proyecto educativo institucional (PEI) formulado por los órganos internos de la institución se denomina ‘Educación en valores para la convivencia y la productividad’. A su vez, la misión del Colegio República de Colombia, tiende a formar integralmente a sus educandos en las dimensiones espiritual, psicosocial, motriz, comunicativa, cognitiva, estética, lúdica y ético-moral, facilitándoles las herramientas necesarias para la construcción de su proyecto de vida, la interacción social, el acceso a la educación superior y desempeño laboral, en ambientes pedagógicos activos, participativos y democráticos.

Este centro educativo se proyecta como una institución de calidad, con educación básica, media especializada con profundización en Ciencias Naturales y Ciencias Administrativas sustentada en una propuesta educativa humanística de organización por ciclos, dinámica, flexible, innovadora, valorada por su proyección a la comunidad y su compromiso con la transformación social desde una concepción ecológica y productiva. Así mismo, entre sus objetivos institucionales

está el de fomentar en el estudiante el uso responsable y crítico de las tecnologías de la comunicación y la información.

El modelo pedagógico tiene como propósito el desarrollo integral de las potencialidades del ser humano, para que actúe crítica, autónoma y colaborativamente en la transformación de la sociedad. Los enfoques pedagógicos dinamizados son el aprendizaje significativo, aprendizaje por descubrimiento, aprendizaje cooperativo y enseñanza para la comprensión, entre otras, ajustadas a las necesidades de cada campo de pensamiento. Las competencias institucionales que promueve el Colegio República de Colombia son las comunicativas, lógico-matemáticas, científico tecnológicas, ciudadanas y laborales. En tanto, la evaluación es de carácter cualitativo integrado por autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación.

Los recursos tecnológicos que tiene el colegio son 3 aulas de informática con 25 computadores cada una, 20 aulas especializadas que cuentan con video beam, computador y conexión a internet. La institución cuenta con 3 docentes en el área de informática. Una de ellas interesada en apoyar la propuesta desde su clases mediante el manejo de la herramienta Movie Maker a través de la cual se realizarán las narrativas digitales. (Manual de Convivencia, 2014, pág. 8)

## **2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

### **2.1. Descripción del problema**

La enseñanza de la historia durante mucho tiempo se ha inscrito en términos canónicos y de ortodoxia determinada por las particularidades de la propia disciplina, al tratar de reflejar y conservar fielmente los hechos históricos sumado a los factores pedagógicos tradicionales de enseñanza; ello observa al hacer una revisión general de los programas de historia en universidades, institutos, colegios o libros de consulta. Así, el aprendizaje de la historia recorre generalmente una línea de tiempo cronológico respetando la sucesión de hechos y los actores involucrados. No es diferente que tal escenario de enseñanza de la historia suceda en Colombia al intuir que la pedagogía nacional replica en su gran mayoría los cánones pedagógicos a nivel mundial asegurando de esta manera una enseñanza ortodoxa.

Por tanto, el estudio de la enseñanza de la historia en Colombia ha sido un tema que se ha venido desarrollando de manera ortodoxa desde el siglo XIX, en el cual pocos autores han planteado su relación con la enseñanza de las ciencias sociales y la mediación de las reformas educativas en sus prácticas pedagógicas, como lo plantean Vargas y otros (2013), por mucho tiempo la enseñanza de la historia se realizó en función de la formación de la identidad nacional, la valentía de los héroes patrios y la celebración de fiestas nacionales, así mismo puntualizan que se “utilizaban técnicas de memorización, utilización de libros de texto canónicos y rituales conmemorativos (efemérides) como los signos más visibles de este fenómeno educativo” (Vargas y otros, 2013, pág. 17).

Otro autor que resalta la escasez de investigaciones sobre la enseñanza de la historia en la década del cincuenta fue Miguel Aguilera, quien hace referencia a la insuficiencia de material

informativo e investigativo sobre la enseñanza de la historia en Colombia, en su estudio '*La enseñanza de la historia en Colombia (1951)*'. Tal insuficiencia se hace más relevante cuando Carretero (1995) al respecto plantea lo siguiente:

En esta medida, consideramos que la ausencia de investigación sobre la enseñanza de la historia, refleja el papel secundario y la poca importancia que ha tenido ésta área en nuestro sistema educativo, frente a los abundantes trabajos sobre la matemática y las ciencias naturales. Orientar nuestra mirada sobre la enseñanza del conocimiento histórico, no sólo es un trabajo apremiante por su carácter integrador, analítico de la sociedad que se habita, sino particularmente es un conocimiento social que llega a impulsar el comportamiento de manera decisiva (Carretero, 1995, pág. 21).

Ya, en 1986 tras el movimiento pedagógico se da un fuerte cuestionamiento frente al currículo y las metodologías implementadas en el área de ciencias sociales; pero fue hasta el año 2002 donde se logró que se modificaran efectivamente las políticas y normativas educativas con los Lineamientos y Estándares Curriculares en Ciencias Sociales (2002 y 2004) estipulados por el Ministerio de Educación Nacional (MEN), y luego con la propuesta de Campo de Pensamiento Histórico (2007), de la Secretaría de Educación Distrital de Bogotá (SED).

En consecuencia, han venido surgiendo nuevas investigaciones, apoyadas desde el Instituto para el Desarrollo Educativo y la Investigación Pedagógica (IDEP) como: 'Rutas pedagógicas para la enseñanza de las ciencias sociales' y otra 'Rutas pedagógicas de la historia en la educación básica de Bogotá' publicadas en convenio con la Universidad Nacional de Colombia bajo el Programa de Fortalecimiento de la Capacidad Científica en la Educación Básica y Media —RED. En dichas investigaciones se plantean formas de enseñanza/aprendizaje de la historia que

incorporan las teorías y metodologías de la ciencia histórica, y que se encuentran afines con las últimas tendencias de las ciencias sociales según Vargas y otros (2013, Pág. 117)

Por tanto, es necesario replantear la enseñanza de la historia en el aula, que no se quede solo en la transmisión de datos históricos narrados en las clases de ciencias sociales sin que el estudiante comprenda y asimile lo que se le está enseñando. Así mismo, se requiere innovar las prácticas pedagógicas, implementando nuevas estrategias, en las cuales se fomente la capacidad reflexiva y crítica de los estudiantes, de manera que el aprendizaje de esta área les permita relacionar los diferentes sucesos y su repercusión en el mundo actual. También que el estudiante logre comprender que cada hecho histórico lleva consigo causas, consecuencias, antecedentes, factores y contextos que se desarrollan en un tiempo y en un escenario específicos donde ocurrieron los hechos que han moldeado a la sociedad en mayor o menor grado dado que incidieron en la evolución, transformación y cambio de ésta.

Por otro lado, otro factor que influye actualmente en la enseñanza de la historia se encuentra en el avance de las nuevas tecnologías, en el cual los jóvenes hoy en día disponen de información en demasía mediante la web, fenómeno que ha posibilitado la universalización del conocimiento e incrementado la consolidación intelectual, situación que hace necesario replantear las prácticas docentes y adecuar las exigencias de una nueva enseñanza acorde a las condiciones y necesidades sociales de los estudiantes. Al respecto, Silva (2005) afirma:

En este nuevo siglo ya no es suficiente la escolarización básica para adquirir competencias sociales e interpretar la realidad. De hecho, niños y jóvenes pasan más tiempo en contacto con la televisión o los ordenadores que en la escuela, por lo que la incorporación a los planes de estudio de asignaturas que favorezcan la alfabetización audiovisual permitirá a

los estudiantes desarrollar una lectura crítica del discurso de los medios masivos. (Silva, 2005, pág. 64).

Tal fenómeno social en el siglo XXI ha venido generando un cambio significativo en el manejo de la información. De hecho, el uso masivo de Internet ha permitido que hoy en día el acceso a la cultura sea asequible y a las subculturas sea seductor, pero en muchos casos este acercamiento se ha dado de manera informal. En ese sentido el Colegio República de Colombia no ha sido ajeno a este fenómeno académico de acercamiento informal a Internet.

Así, desde el área de Ciencias Sociales en la institución se ve con preocupación que en los trabajos de los estudiantes y/o actividades hay una superficialidad cuando se les solicita indagar sobre una temática determinada, ya que sus consultas en la web se limitan a la primera entrada de búsqueda que encuentran, que de acuerdo a los índices de los buscadores generalmente son: Wikipedia, rincón del vago, monografías, definiciones, entre otros. Consulta limitada a transferir digitalmente la información mediante los comandos de copiar y pegar sin indagar o leer someramente lo allí expuesto, particularidad que hace parte del fenómeno digital como tal y se observa en los ejercicios y demás actividades que los estudiantes han registrado en sus cuadernos.

Además, los estudiantes tienden a hacer uso de los aparatos tecnológicos de manera indiscriminada dado que cotidianamente acceden e interactúan con facilidad a éstos, haciendo gala de una gran habilidad para su manipulación para el entretenimiento y la diversión pero sin una utilización y fines académicos. Por lo tanto, se hace necesario fomentar un proceso de apropiación digital dentro del ámbito académico para mejorar no solo la consulta sino la comprensión y la asimilación de los hechos históricos como la búsqueda, el análisis, la interpretación, la evaluación

y la síntesis de la información obtenida, con el fin que los propios estudiantes asuman una noción y un sentido de la historia en sus diversos contextos, además, que ellos adquieran estrategias de aprendizaje y recursos didácticos como los medios digitales.

## **2.2. Justificación**

Desde hace ya varios años el aprendizaje de la historia se ha venido asociando como la transmisión de información de sucesos importantes, y su comprensión con la repetición memorística de estos; bien lo firma Prats (2000): “El alumnado considera la asignatura de historia, y la propia historia, como *una materia que no necesita ser comprendida sino memorizada*. Socialmente también se identifica este conocimiento como una especie conocimiento útil para demostrar "sabiduría" en concursos televisivos”. (Pág. 15)

Tras ese criterio uno de los grandes retos a los que se ve enfrentada el área de ciencias sociales del Colegio República de Colombia está en cuáles herramientas pedagógicas utilizar en la enseñanza-aprendizaje de la historia para que los estudiantes desarrollen capacidades de aprendizaje con el propósito de instaurar una posición crítica frente a un hecho histórico, en tanto, los actos de leer, comprender, contrastar, y analizar resulten más efectivo e interesante, así como lo manifiesta Valera (2015):

Es menester, acudir a explorar nuevos caminos de fomento para la actividad de lectura comprensiva, dado que, si bien el nivel de alfabetización ha ido en aumento, la capacidad de análisis y comprensión de textos resulta cada vez más pobre e insuficiente para que el alumno pueda desarrollar un espíritu crítico ante el abordaje de cualquier texto, y ante la realidad que le toca vivir. (Pág. 31)

Si bien los medios digitales poseen una influencia determinante en los comportamientos e intereses sociales, y más en los adolescentes por su edad, también representan una excelente oportunidad para generar una influencia favorable hacia la academia para desarrollar su espíritu reflexivo, en este caso, hacía el aprendizaje de la historia. De ahí la importancia de encontrar nuevas estrategias que permitan fomentar la capacidad de análisis y comprensión de los hechos históricos, pues si bien es cierto que el nivel de conocimiento es bueno, la capacidad de análisis e interpretación histórica es insuficiente.

En consecuencia, la presente investigación propende como estrategia de aprendizaje utilizar las narrativas digitales como vehículo pedagógico para que los estudiantes re-construyan la historia nacional de manera creativa y reflexiva. Además, que les presenten el reto de exhibir sus capacidades digitales al momento reconstruir temas de carácter histórico a través de la imagen, el audio y la edición. En definitiva, se espera, que la estrategia en cuestión demuestre sus cualidades pedagógicas para el aprendizaje de la Historia de Colombia apoyado en las TIC como medio de aprendizaje.

### **2.3. Pregunta de investigación**

Por lo tanto, ante la superficialidad académica de medios digitales para aprendizaje por parte de los estudiantes al favorecer un facilismo técnico de consulta y la subestimación de la historia como conocimiento al considerarla un conjunto de datos aislados, en la cual el proceso de aprendizaje de la historia está limitado en su comprensión está limitada y está minimizado en su reflexión, se requiere una intervención pedagógica que responda a esta dificultad académica al uso de los medios digitales y al aprendizaje de la historia, lo cual obliga a formular la siguiente pregunta

de investigación: ¿De qué manera la producción de narrativas digitales (vídeos y animaciones) favorece el aprendizaje de sucesos históricos?

## **2.4 Objetivos**

### **2.4.1 Objetivo General**

- Determinar el aporte que la producción de narrativas digitales tienen sobre el aprendizaje de la historia.

### **2.4.2 Objetivos Específicos.**

- Diseñar y dinamizar un ambiente de aprendizaje en torno a la creación de narrativas digitales para fortalecer el aprendizaje de sucesos históricos.
- Describir el proceso seguido por los estudiantes durante la estrategia.
- Identificar los aprendizajes sobre sucesos históricos durante la implementación de la estrategia.

### 3. MARCO TEORICO

#### 3.1 Estado del arte

La enseñanza de la historia de Colombia ha sido tema de rigurosas investigaciones, análisis del currículo, procesos de enseñanza – aprendizaje, interpretaciones y reflexiones sobre el proceso educativo, estrategias pedagógicas entre otras. En ese sentido, se han encontrado diversos planteamientos que abordan el aprendizaje de la historia desde diferentes posturas, metodologías y/o estrategias; entre los cuales, Vargas, Acosta, & Sánchez en su estudio ‘Historia, Memoria y Pedagogía: una propuesta alternativa de enseñanza—aprendizaje de la Historia’, abordan el problema de cómo en la escuela la historia se limita a ser transmitida y reproducida de forma aislada y memorística, a través de un diagnóstico de la enseñanza/aprendizaje de la historia en Bogotá, en donde después de hacer un trabajo de campo mediante talleres y encuentros en el colegio Distrital El Salitre de Suba llegaron a algunas conclusiones, que orientan sobre las habilidades de pensamiento histórico, los ejes temáticos fundamentales de cada ciclo, las metodologías más pertinentes, las estrategias de investigación docente, los criterios de evaluación y los recursos y medios didácticos que se podrían desarrollar en cada período de formación.

Es así como se presenta la propuesta de la Secretaría de Educación del Distrito (2007) ‘Colegios públicos de excelencia para Bogotá. Orientaciones curriculares para el campo de Pensamiento Histórico’, la cual plantea una propuesta curricular a través del desarrollo de una competencia de pensamiento histórico a lo largo de los diferentes ciclos de formación:

El objetivo es lograr que, en la educación básica y media, los estudiantes consigan pensar históricamente, comprendiendo que las estructuras de la sociedad son producto del devenir histórico, no son así, porque no aparecieron de la noche a la mañana”. (SED, 2007, pág. 18)

La SED propone desarrollar la comprensión del pensamiento histórico a través de diferentes categorías: espacio, tiempo, política, economía, relacional y narración haciendo hincapié en esta última por considerarla innovadora dentro del área:

La narración como forma de realización del Pensamiento Histórico excede lo puramente narrativo, es decir, es algo más que relatar o contar historias, superando así el hecho de querer registrar eventos memorables o de inventar mundos posibles. A través de la narración se exploran las posibilidades textuales y discursivas presentes en las concepciones dominantes del mundo y se genera un proceso de creación dado por la búsqueda de interpretaciones o explicaciones del mundo social. Su vínculo con el campo de Comunicación, Arte y Expresión es constante. La narración participa en la construcción y comprensión de la realidad social, no se limita a volver a contar una experiencia prefigurada sino que problematiza cómo se escribe el pasado y el uso social que se hace de éste. Así, los usos de la narración están asociados con los sujetos, las instituciones y los contextos sociales, históricos y culturales (SED, 2007, pág. 73).

Es decir, que a través de las narrativas no solo creamos nuestros propios conceptos mentales sino que además podemos apropiarnos de aquellos que nos comparten, dado que se exigen procesos cognitivos de comprensión y reflexión como la generalización, la eliminación, la selección, y la reconstrucción de conceptos y hechos históricos importantes, que mediante el uso de las TIC se podrá realizar un aprendizaje de historia de grado noveno.

Así, las nuevas tecnologías en el área de historia se encuentra la propuesta de García Fernández: ‘El uso de las TIC en las ciencias sociales. Una experiencia en el aula’, en la cual se

plantea la necesidad de asumir por parte de los docentes un nuevo rol que integre las nuevas tecnologías y el conocimiento, cuya finalidad sea la orientación del trabajo de los estudiantes en el momento de realizar búsquedas de información donde la web arroja cantidad de información que está saturada de contenidos, y distinguir lo principal de lo superficial o lo apropiado de lo inexacto se convierte en una tarea académica como informática exigente, sobre todo en el área de las ciencias sociales como: la historia, bien se puntualiza esta exigencia para los docentes “nuestro papel debe servir para tamizar y seleccionar toda esta información” (García, 2000, Pág. 41), al descifrar que los estudiantes en el afán por cumplir con la entrega de trabajos y actividades asumen que todo lo que está en la red es correcto o cumple con sus necesidades escolares, y por lo tanto no hace falta cuestionarlo ni comprobarlo. Igualmente, este autor plantea la necesidad informática y pedagógica que el docente ha de actualizarse porque ya no puede asumir el papel de ser solo un transmisor de conocimientos, sino que debe despertar en los estudiantes una actitud crítica frente a lo que hay en la red con el propósito que los estudiantes construyan y produzcan conocimiento, tal como lo enfatiza García (2000) al referirse al docente “despierte el interés y la curiosidad por seguir aprendiendo reivindicando el papel del docente como fuente y vehículo de conocimientos” (Pág. 44).

Desde esta perspectiva, la mayoría de las investigaciones consultadas, relacionadas en la construcción de narrativas digitales en procesos educativos están enfocadas sobre historias de vida personal o comunitaria. Por ejemplo: Londoño (2013), en su tesis doctoral realiza una investigación sobre el uso de los relatos digitales personales (RDP). El autor describe una experiencia de relatos digitales con estudiantes universitarios, sostienen que el proceso de creación del relato digital tiene:

Efectos muy positivos en los estudiantes, en el desarrollo de sus conocimientos y destrezas para la comunicación oral y audiovisual, permitiendo que comprendan el sentido y la utilidad de sus creaciones, de su propia 'voz', y de expresar su punto de vista personal (Londoño, 2013, pág. 46).

Uno de los principales objetivos que tenía esta disertación doctoral era describir las características, condiciones, aplicaciones usos y beneficios que podían ofrecer a nivel pedagógico los relatos digitales de carácter personal en educación formal. La muestra poblacional para esta investigación se realizó en 2 contextos diferentes, para estudiantes adolescentes y estudiantes universitarios, dando como una de las principales conclusiones contribución al desarrollo de competencias comunicativas, metodológicas y personales que permitió fomentar las capacidades comunicativas, ya fuesen escritas, orales o audiovisuales; adicionalmente, la investigación contribuyó en actividades de búsqueda y selección de información, fomento la creatividad relaciona con las TIC y fortaleció el auto-conocimiento y el respeto por el trabajo del otro.

Así mismo, en el estudio 'Usos Pedagógicos de los Relatos Digitales en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje del Idioma Inglés' de Díaz y Ortiz (2010), en el cual los autores plantean: "la propuesta del proceso de creación de los relatos digitales y las ventajas pedagógicas que esta herramienta puede ofrecer en el desarrollo de las habilidades lingüísticas de expresión oral y escrita en inglés" (Pág. 57). En esta propuesta se enfatiza en la parte emotiva de los participantes del proyecto ya que orienta a la construcción de su propio conocimiento donde los sujetos dejan de ser solo actores pasivos a consolidarse como actores activos de conocimiento, estrategia pedagógica que influye positivamente en el desarrollo de competencias lingüísticas y cognitivas en el proceso de aprendizaje del inglés.

Por otro lado Elena Novak (2009) en su trabajo titulado *A Critical Review of Digital Storyline-enhanced learning* hizo una revisión de la literatura sobre temas, artículos y demás que tuvieran relación con la narrativa digital, encontró que la narrativa digital, beneficia el aprendizaje de múltiples áreas, en particular las matemáticas, las ciencias, la estadística y los asuntos de sociedad. Tal estudio estima que el 63% de los proyectos que mediaron el uso de las narrativas digitales favorecían la adquisición de conocimientos y habilidades, efectividad en el aprendizaje 63, 64%, retención de esos aprendizajes 9% y eficiencia del aprendizaje 18%. Así, 7 de los 11 estudios ósea el 63%, examino los efectos de esa producción en la adquisición de conocimientos y habilidades; para ello se realizó una comparación entre los grupos: aquellos que se basaron en el desarrollo de historias con aquellos que no. Tal estudio cuasi-experimental al haber revisado seis propuestas que emplearon las narrativas digitales enfocadas a la educación media y universitaria demostraron que hacer narrativas no afecta el aprendizaje, mientras que otro estudio posterior de carácter experimental con estudiantes de nivel elemental, si mostraron aprendizajes positivos. De tal manera, una vez realizado los examen pre y post de la investigación revelo que no se hallan cambios positivos pero tampoco se hallaron efectos negativos, por tanto ante el uso de narrativas digitales no existe todavía un factor concluyente.

Aunque este trabajo no es sobre el área de historia expone que diversas áreas se encontraron que la producción de narrativas digitales favoreció la adquisición de conocimiento y la retención de información. Así mismo, tampoco se han encontrado trabajos relacionados a la producción de narrativas digitales sobre temas históricos en educación básica hasta el momento que representa el tema de esta investigación.

Así, ante este panorama, se observa que si bien no existe un interés considerable por uso de las narrativas digitales como una estrategia pedagógica manifiesto al compendiar los diferentes estudios sobre las narrativas digitales, si se percibe una mayor recepción de esta estrategia para el incrementar la comprensión de materiales, estudios, disciplinas y aprendizajes.

### **3.2 Enseñanza y Aprendizaje de las Ciencias Sociales en Colombia**

Inicialmente la enseñanza de la historia y las ciencias sociales en Colombia se manejó de forma memorística. Su finalidad no era desarrollar un conocimiento científico, sino un conocimiento acumulado de datos históricos denominados como “cultura general”, orientado a despertar una serie de valores afectivos y tautológicos por la patria que “resaltaban un sentimiento nacional a través de los símbolos patrios, la exaltación de próceres y la conmemoración de fechas que recobraban importancia histórica para el país” (SED, 2007, pág. 29) o como lo determina el Ministerio de Educación Nacional (2002) en sus lineamiento curricular:

Algunos de los objetivos de las ciencias sociales se referían a crear identidad nacional, formar en valores patrios; enseñanza de la historia patria; adquirir conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes para llegar a ser trabajadores capaces y competentes; formación de un hombre consciente que conozca la realidad nacional e internacional, para la transformación de los problemas nacionales. (Pág. 24)

Así, en 1987 durante el Congreso Nacional de Pedagogía sobre las Ciencias Sociales, se planteó la necesidad de fundamentar su desarrollo en un análisis. Las medidas allí establecidas fueron adoptadas por el movimiento pedagógico de 1986 aportando cambios significativos y avances en el proceso educativo, bien se expresa en las memorias del congreso educativo “se

reconoce al movimiento pedagógico toda la elaboración teórica y metodológica, alrededor de temas como: innovación educativa, educación alternativa, cambio educativo, sistematización de experiencias educativas” (Ministerio de Educación, 2002).

Posteriormente, en el año de 1991 y a través de la Asamblea Nacional Constituyente y la Constitución Política de este año se restituye a la educación como primero como un servicio público y segundo como un derecho fundamental tanto por su cobertura como por su calidad. A partir de estas dos instancias, una de carácter académico (movimiento Pedagógico), y otra de carácter político (Asamblea Nacional y Constitución Política), surge la ley 115/94 como marco legal de la educación colombiana que designa organismos, funciones y objetivos para la educación, la cual es “responsable de poner a funcionar los cambios exigidos por el mundo y el país, en materia de educación” (Ministerio de Educación, 2002). Algunos de los logros obtenidos con esta reforma están representados en la “precisión de los fines educativos, la definición de las diversas modalidades de educación (formal, no formal), proyecto educativo institucional (PEI), gobierno escolar, reconocimientos de espacios de participación estudiantil –consejo y personero” (Ministerio de Educación, 2002).

La Ley general de Educación retoma nuevamente las dos disciplinas tradicionales (historia y geografía) como base para la enseñanza de las ciencias sociales, sin embargo cabe anotar que amplía su área a través de la enseñanza de “la constitución política y la democracia, la educación ambiental, la educación ética y en valores; aspectos todos, requeridos por la sociedad, ante la ausencia de ciudadanos críticos y participativos” (Ministerio de Educación, 2002, pág. 19).

Igualmente, el ICFES en las pruebas de estado mantiene como ejes centrales de las ciencias sociales la enseñanza de la historia y la geografía, y posteriormente incluye dentro nuevos exámenes de estado los ámbitos culturales, políticos, económicos y ecológicos desde 1994. Por demás, el Plan Decenal de Educación (1996 - 2005) también se plantean algunos criterios importantes para el área de las ciencias sociales como:

- ☞ Lograr que la educación sirva para el establecimiento de la democracia, el fomento de la participación ciudadana y la construcción de la convivencia pacífica.
- ☞ Formar ciudadanos que utilicen el conocimiento científico y tecnológico para contribuir desde su campo de acción, cualquiera que sea, al desarrollo sostenible del país, y a la preservación del ambiente.
- ☞ Promover e impulsar la ciudad educadora para la educación extra escolar.

En ese sentido el Ministerio de Educación Nacional propone a través de los nuevos lineamientos abordar problemáticas socioculturales en situaciones históricas particulares, a partir de conceptos claves o fundamentales, como espacio, tiempo, etnia, familia, comunidad, ética, comportamientos sociales, producción y desarrollo; asumiendo el siguiente criterio:

Nuestros jóvenes están inmersos en una cultura posmoderna, en la que los medios electrónicos, han posibilitado una revolución en la combinación de la imagen y el sonido permitiendo que a través de la televisión, el cine, el internet y la música, se dé una discontinuidad y yuxtaposición de objetos, situaciones, tiempos y lugares, que afectan sus sensibilidades, estructuras de pensamiento, como elementos esenciales para crear su propia imagen del mundo (Ministerio de Educación, 2002, pág. 36).

Tal fenómeno posmoderno alcanza efectos educativos al observar que muchos de los estudiantes independientemente de la condición social y la disciplina estudiada consideran que las

clases resultan monótonas, aburridas y poco interesantes para sus gustos, más aun cuando las estrategias pedagógicas del área de ciencias sociales y las temáticas se mantuvieron en el orden de la memorización de datos aislados.

Por consiguiente, se hace necesario cada día mejorar las prácticas pedagógicas y buscar nuevos métodos, recursos y estrategias de aprendizaje en la enseñanza de éstas, en la cual el auge de los medios de comunicación, los grandes avances tecnológicos y las nuevas formas en que se comunican los jóvenes representa más que un obstáculo, una oportunidad propicia para aprovechar sus ventajas. Es decir, asumir los medios de comunicación digitales en un factor importante y un gran aliado en el proceso de enseñanza para la formación de conciencia, formas de pensar y opinar de los estudiantes. Así mismo, estas nuevas formas de comunicación contribuyen en la construcción de saberes interdisciplinarios al considerar que las aulas han dejado de ser el único lugar donde se obtiene conocimiento o donde se interpreta el mundo.

### **3.3 Enseñanza y aprendizaje de la historia**

El hombre se caracteriza por facultad de raciocinio como una cualidad única del ser humano manifiesta en sus capacidades de interactuar con el mundo, la realidad y los otros pero sobre todo consigo mismo. Estas capacidades innatas precisan una diferencia del ser ante las demás especies que le han permitido su realización como ser humano y su evolución como ser pensante, de tal manera dicha facultad de pensamiento han permitido al hombre realizar hitos tanto primordiales como sofisticados que marcando umbrales de evolución. Una capacidad del hombre que representa un hito fundamental en la consolidación del ser ha sido el aprendizaje de sus errores y sus reflexiones cotidianas, es así como el aprendizaje representa no solo una capacidad que estimula

otras capacidades de raciocinio, sino además representa un sistema social de construcción que fomenta otras maneras de construcción social donde se hallan involucrados organismos como la escuela, el gobierno, la familia, la iglesia etc., y concepciones como la educación, la pedagogía, la política, la sociedad, etc., para la conformación y divulgación de saber y del conocimiento.

En ese sentido, el aprendizaje y la enseñanza son fundamentales en los procesos cognitivos del hombre para replicar y mejorar el conocimiento, dado que la escuela aparece como el lugar donde el aprendizaje y la enseñanza contribuyen a una formación del ser de manera estratégica y planeada con carácter evolutivo y emancipador a cargo de generar un nuevo hito de evolución sofisticada en la historia del hombre.

Desde esta visión, se comprende que la escuela se sirve de la historia con finalidades formativas. Así pues, la historia, como disciplina académica, “es una de las materias educativas que mayores posibilidades posee para la educación y la instrucción de la juventud. Debe ser, por lo tanto, respetada y enseñada correctamente en nuestros planes de estudio de educación primaria y secundaria” (Prats, et. al, 2011, pág. 19). De este modo, en cuanto la historia posee una capacidad formativa conlleva una adecuada formación en la enseñanza y el aprendizaje.

Por consiguiente, en la historia se enseñan los problemas sociales que acaecen en las sociedades, con ello, ella posibilita “la comprensión de los hechos y de cualquier acontecimiento, de cualquier proceso histórico mediante el análisis de causas y consecuencias” (Prats, y otros, 2011, pág. 22) Además de proveer capacidades de pensamiento y estimular procesos cognitivos. De tal forma, que se da una cohesión o interrelación entre los procesos de enseñanza y aprendizaje en el

aula de clase. Además con la enseñanza y aprendizaje de la historia lo que busca es que se desarrollen unas competencias que lleven al estudiante a conocer y comprender de manera más amena y creativa la historia.

### **3.4 Aprendizaje Significativo**

El concepto de aprendizaje significativo se debe al psicólogo cognitivo David Paul Ausubel (1981), el cual se concibe que “para aprender un concepto, tiene que haber inicialmente una cantidad básica de información acerca de él, que actúa como material de fondo para la nueva información” (Pág. 31). La teoría de Ausubel obedece al proceso cognitivo centrado en la modificación y asimilación del conocimiento a partir del método deductivo, en la cual el aprendizaje está sujeto a dos condiciones: 1) un saber previo sustenta una lógica relacionada con 2) un saber nuevo recurrente a la lógica previa, proceso cognitivo que permite la adquisición de conocimiento nuevo o sofisticar el ya constituido. En otras palabras, se llama aprendizaje significativo a todo aquel aprendizaje pertinente y oportuno conducente a sofisticar saberes previos ante exigencias de elección cognitivas en pro de un propósito cognoscitivo mediado por un interés personal.

Por lo tanto el aprendizaje significativo representa una forma de desarrollar el intelecto y el aprendizaje de manera más eficaz al distinguir la mediación cognoscitiva que sucede al momento de la adquisición del conocimiento representando un pretexto estratégico para diseñar procesos de aprendizaje al interior del aula, que si bien no discrimina disciplinas del saber, si se halla más presente en las capacidades lingüísticas, abstractas, numéricas y creativas como en el caso del lenguaje, la filosofía, las matemáticas y el arte, entre otras.

Así en aprendizaje significativo en términos de las narrativas digitales no solo representa una forma de aprendizaje básico, en este caso, de la historia sino una construcción del pensamiento histórico expuesto de manera interesante y motivadora en el cual se demandan la ejecución de capacidades intelectuales básicas y sofisticadas del pensamiento como la comprensión, la selección, la generalización, la categorización, la diferenciación, la comparación, la interpretación y la valoración de los datos y los hechos históricos. La comprensión en general representa una de las capacidades más exigentes del intelecto humano dado que involucra distintos aspectos del raciocinio para alcanzar conceptualización del mundo y de la realidad, es así como Ortega (2010) considera sobre la teoría de Ausubel

Los conocimientos no se encuentran ubicados arbitrariamente en el intelecto humano. En la mente del hombre hay una red orgánica de ideas, conceptos, relaciones, informaciones, vinculadas entre sí. Cuando llega una nueva información, ésta puede ser asimilada en la medida que se ajuste bien a la estructura conceptual preexistente, la cual, sin embargo, resultará modificada como resultado del proceso de asimilación (Pág. 49).

El aprendizaje significativo de la historia se construye al relacionar los conceptos nuevos con los que ya se posee y con la experiencia que ya se tiene a fin de consolidar unos fundamentos sino también de estimular un pensamiento crítico:

Otro importante conjunto de habilidades íntimamente relacionadas con el aprendizaje significativo de la Historia se relacionan con lo que suele denominarse como *pensamiento crítico*. Se trata de una capacidad íntimamente ligada a la pretensión de formar ciudadanos con una conciencia crítica de la sociedad a la que pertenecen. Dado que la Historia se

construye sobre valores ideológicos y visiones subjetivas (no hay “hechos puros”), es importante aprender a cuestionar las propias versiones y evidencias históricas. Pensar históricamente supone, por tanto, mucho más que acumular información sobre hechos sobresalientes del pasado. Requiere también la habilidad de valorar críticamente las propias fuentes de información, primarias o secundarias, y las interpretaciones ideológicas que inevitablemente realizamos de los acontecimientos históricos. (Carretero, 2008, pág. 136)

### **3.5 Educación y TIC**

Hasta el siglo XVIII se puede decir que el conocimiento era dominio de un reducido grupo de eruditos, sin embargo, a finales del siglo dio lugar a la revolución industrial que trajo consigo nuevas ideologías de organización social, económica, política y tecnológica que abarco hasta la primera mitad del siglo XIX. Durante esta época se dieron cambios radicales en la sociedad al originarse la democracia y la república dejando atrás el feudo y la monarquía, además del surgimiento de la burguesía y la industrialización de los procesos de producción.

Así, en principio el conocimiento ya fuese científico o académico estaba reducido a un círculo social ortodoxo al entenderse que el conocimiento era limitado a causa del analfabetismo, la explotación, la política y la ausencia tecnológica. Situación que fue cambiando una vez inicio con la Ilustración, los derechos, la república, la industrialización y la tecnología, en la cual la ciencia desarrollo nuevos dogmas de conocimiento y estimulo nuevas ideologías políticas que redundaron en la pauta de inventos e innovaciones tecnológicas.

Aunque en un principio la información era limitada y escasa, la conjunción de hechos históricos de diversa índole política, religiosa, económica y tecnológica proporcionaron las circunstancias necesarias para que la información sea divulgada y consolidada como una disciplina

posmoderna. En consecuencia, la ciencia obtuvo un campo de acción mayor e influyente sobre la sociedad al generar reformas de pensamiento, descubrimientos científicos e innovaciones tecnológicas que favorecen el progreso social.

Es así, como se presenta un giro en el escenario educativo que necesariamente implica otras formas de acceso a la información, generando nuevas maneras de apropiación del conocimiento, pues, las creaciones de innovaciones tecnológicas contribuyeron a espacios no solo industrialización sino sofisticados como la tecnología y la informática, que trajeron consigo nuevas formas de comunicar, trabajar y aprender.

Aunque, gradualmente se brindan nuevos cambios tecnológicos que influyen en el aprendizaje y la construcción social parece ser que la educación aun convencida en prácticas educativas tradicionales opta por trasladar los instrumentos al aula y de esta forma creer que se está a la vanguardia, y por el contrario se encuentra maniatada para evolucionar con la rapidez que le exigen estos nuevos retos posmodernos

Razón por la cual, la función misma de la pedagogía en relación con la incorporación de las nuevas tecnologías en el aula, no puede limitarse a un enfoque instrumental dado que desde finales del siglo XX los seres humanos se hallan sometidos a la constante presión mediática (vallas publicitarias, artículos, televisión, radio, prensa, la web, los celulares, entre otros tantos), y por consiguiente, se requiere de sujetos reflexivos críticos, que necesariamente se construyen a través de procesos de interacción comunicativa con el propósito de comprender los nuevos códigos de comunicación y constitución social; de manera que cada individuo pueda constituirse como un

sujeto autónomo e independiente, que sin desconocer la carga subjetiva que subyace en los múltiples discursos que acompañan esta llamada “nueva era de la información” este en la capacidad de aceptarlos o controvertirlos.

De lo contrario se obedecerá explícitamente a las lógicas del mercado en adquirir innovaciones tecnológicas e informáticas que aunque describe una evolución tecnológica no necesariamente designa un progreso social, tal como ocurre con la noción de web 1.0 de un sujeto pasivo – receptor, a la web 2.0 de un sujeto participativo, y de allí, a la web 3.0 de un sujeto creador de conocimiento social e informático. En este sentido, la relación entre las TIC y la educación reside en que el sujeto desligue la tecnología del valor educativo, condenando sus encuentros tecnológicos a frívolas relaciones de entretenimiento y consumo, mientras sus encuentros educativos se reducen a un requisito operativo o protocolario.

Situados en este panorama, se hace necesario como docentes abogar por una educación que promueva procesos de aprendizaje basados en la experiencia, donde se reconozcan las voces de todos los que intervienen en el acto educativo, así mismo, que los contenidos sean relevantes para el educando denominado como aprendizaje significativo, pues obedecen a contextos sociales reales y a percepciones propias que se movilizan y amplían a través del intercambio de saberes, donde más que los productos, lo que importen son los procesos en cuanto posibiliten la comprensión de esta nueva disciplina informática, en el que definitivamente se impone una cultura de la imagen.

En la medida en que se contemplen algunas de estas alternativas dentro de los procesos educativos, se conciba el conocimiento como algo inacabado ya que el tipo de sujeto que se supone

se intenta potenciar con estos avances en el escenario educativo, requiere en la mayoría de los casos de acompañamiento, debido a que muchos de los escolares manejan las TIC y desarrollan preferencia por algunas aplicaciones digitales manifiestan dificultad a la hora de seleccionar información, procesarla, convertirla en conocimiento y usar estos conocimientos en la comprensión de su propio entorno.

### **3.6. Narrativas Digitales**

Tanto literariamente como antropológicamente las narraciones han representado una estructura de conocimiento para comprender al mundo, la realidad y a sí mismo, en la cual las diferentes culturas y civilizaciones reflejan su grado sofisticación intelectual y social. La narración representa para el hombre un fundamento intelectual porque da razón de las creencias sociales sobre el mundo de manera creativa y verosímil donde se hallan estructuras de orden en la comprensión de los fenómenos que rodean al hombre: un inicio, una trama, un clímax y un final; que están a juicio de innovación literaria en jugar con estas estructuras globales de orden temático. Además, el juego de las palabras y descripciones presente en cada una de las narraciones representa la profundidad y prolijidad de su conocimiento universal y específico.

Así, por ejemplo se hallan narraciones que hablan de dioses, héroes, personajes históricos, hechos sobrenaturales, acontecimientos sociales o aventuras ficticias donde se recrean de manera plausible descripciones que ilustran un tema o temas relevantes de conocimiento, basta con recordar a Galileo Galilei en su propuesta literaria ‘Dialogo sobre los dos máximos sistemas del mundo’ para referirse al funcionamiento del sistema solar que crea un nuevo paradigma de conocimiento: el heliocentrismo; o una novela histórica ‘La casa de las dos palmas’ de Manuel

Mejía Vallejo o 'Yo, Claudio' de Robert Graves que hacen un retrato analítico de las condiciones y criterios de sus pueblos.

La narración, ya sea de forma oral o escrita, sobre pasa lo expresamente literario porque representa un reflejo del pensamiento del hombre en una época determinada, cada narración habla sobre hechos reales o ficticios en un espacio y tiempo determinado que requieren un tratamiento intelectual y estilístico de los hechos y de la información allí expuesta. La narración posee una estructura argumental que incluye un Inicio (donde se presenta el tema a contar), un Nudo (eje de la trama) y un desenlace (la resolución del conflicto). Tal estructura intelectual de elaboración se halla presente en la mayoría de documentos, escritos, discursos, cartas, noticias, informes, textos, poemas, películas o videos porque representa, tal vez la forma por excelencia para comprender el mundo, sus fenómenos, su realidad y al hombre mismo, bien lo considera Villamizar (2014) "la narración presenta una estructura esquemática que sugiere que para comprender el discurso narrativo se requiere reconocer cómo está organizado el esquema" (Pág. 29)

La narración proporciona un conocimiento antropológico porque registra hechos históricos, un conocimiento artístico porque ofrece esos hechos históricos de manera creativa y un conocimiento intelectual porque organiza esos mismos hechos de manera esquemática. En resumen, la narración, entonces, provee un sistema de almacenamiento de la historia mediante un tratamiento de la información no solo memorístico sino intelectual y sofisticado porque están involucrados procesos cognitivos como la comprensión y la valoración de las descripciones, los personajes, los lugares, los asuntos, etc., allí registradas.

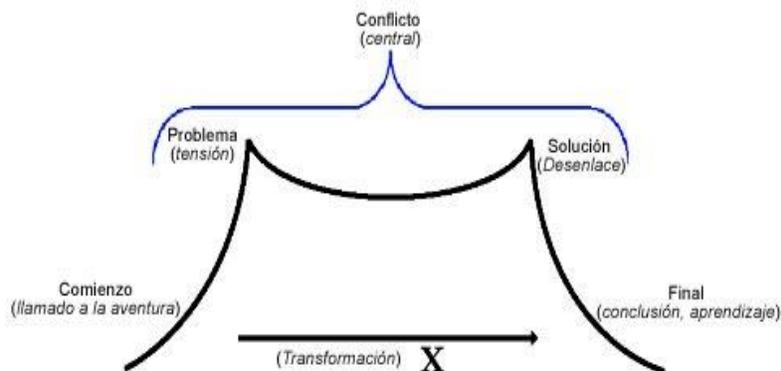
De tal manera, los factores presentes en la narrativa en general se hallan en la narrativa digital como lo argumenta Robín (2013), en el caso particular:

Al igual que con la narración de cuentos tradicionales, la mayoría de las historias digitales se centran en un tema específico y contienen un punto de vista particular. Sin embargo, como su nombre lo indica, historias digitales suelen contener alguna mezcla de imágenes basadas en la informática, el texto, la narración de audio grabado, video clips, y / o música. Historias digitales pueden variar en longitud, pero la mayoría de las historias utilizadas en la educación suele durar entre 2 y 10 minutos. Los temas utilizados en el rango de narración digital de cuentos personales para el recuento de los acontecimientos históricos, desde la exploración de la vida en la propia comunidad del uno a la búsqueda de vida en otros rincones del universo, y, literalmente, todo en el medio. (Pág. 46)

Así mismo, lo expresa Gregori (2013):

El relato digital en otras palabras, es darle vida virtual a una historia a través del uso de las nuevas tecnologías, convirtiendo una narración tradicional en una relato viviente lleno de color, movimiento y musicalidad a través del uso de audio, y video con una extensión que no supere los 8 minutos. (Pág. 7).

Adicionalmente, Jasón Ohler (2006) expresa que así sea una historia presentada en un formato digital esta historia no deja de ser una narración que “debe cumplir con ciertos elementos para poder ser una historia; debe tener un comienzo que conlleve a un problema, un conflicto, un desenlace donde este la solución y un final como lo muestra la imagen a continuación”. (Pág. 35)



**Figura 1** Diagrama Visual del Retrato de la Historia  
Tomado de Ohler J. (2006, pág. 4)

Así, de acuerdo a los criterios presentados anteriormente la estructura de una narración ya fuese cualquier un relato literario, un relato histórico o un relato digital mantienen el esquema representado en la figura 1.

### 3.6.1 Las Narrativas Digitales en Educación

Se considera que la narración digital o Digital Storytelling a la realización de historias mediante medios y recursos informáticos a partir de narraciones escritas u orales, de historias de vida o de memorias, bien se expone en el sitio web educativo ‘Educational uses of Digital Storytelling’

...es la práctica de utilizar herramientas informáticas para contar historias. Hay una gran cantidad de otros términos usados para describir esta práctica, tales como documentales, narrativas digitales basados en computadoras digitales, ensayos, memorias electrónicas, la narración interactiva, etc. .; pero, en general, todos ellos giran en torno a la idea de combinar el arte de contar historias con una variedad de multimedia, incluyendo gráficos, audio, vídeo y publicación en la Web. ([digitalstorytelling.coe.uh.edu](http://digitalstorytelling.coe.uh.edu))

Practica educativa ha logrado un lugar importante en la educación, gracias a la imaginación y la creatividad, puesto que el acto de hacer historias significativas incrementa las propias experiencias de alumnos y profesores, además favorece la creatividad, el trabajo colaborativo, la alfabetización informacional, la alfabetización visual y sonora, entre otras. Robín (2013) afirma que:

Digital Storytelling también puede ser una herramienta potente para los estudiantes que se les enseña a crear sus propias historias. Después de ver ejemplos de historias digitales creadas por sus maestros o de otros desarrolladores de la historia, los estudiantes pueden recibir asignaciones en el que se les pide primero en investigar un tema y luego elegir un punto de vista particular. Este tipo de actividad puede generar interés, atención y motivación para los estudiantes "generación digital" en las aulas de hoy. Además, los estudiantes que participan en la creación de historias digitales pueden desarrollar una mayor capacidad de comunicación, aprendiendo a organizar sus ideas, hacer preguntas, expresar opiniones, y construir narrativas. (Pág. 74)

Por otro lado, la storytelling permite desarrollar múltiples capacidades intelectuales de aprendizaje como se observa en la siguiente figura 2 sobre los procesos involucrados en la elaboración de una narración digital.



**Figura 2** Curso Storytelling: narrativas digitales para aprender, motivar y comunicar

Por otro lado Bernard (2008) realiza una categorización de las narrativas en tres grupos personales, históricas y narrativas, y considera la práctica en términos de la clase de historia de la siguiente manera:

En cuanto a las narrativas que examinan eventos históricos. Aunque muchas narrativas personales pueden incluir información histórica, un tipo diferente de relato puede ser creado a partir de material histórico que el productor quiera explorar. En un aula de clase, los estudiantes pueden utilizar fotografías históricas, encabezados de periódicos, discursos y otros materiales disponibles para formar la historia y agregar significado a los eventos del pasado, (citado por Tórrez, 2015, pág. 58)

El término narrativa digital da cuenta de una nueva forma de contar, usando nuevas tecnologías. De ahí que la narrativa digital toma forma en un mar de información, tecnologías y artefactos que se combinan permanentemente. De esta manera, la abundancia de lo digital posibilita narrativas audiovisuales, que potencian lo interactivo, lo participativo y lo colectivo en los sujetos, bien lo expone el sitio web EDUTEKA al mencionar que

...narraciones digitales consisten en combinar narrativas y contenido digital, incluyendo imágenes, sonido y video, con el objeto de crear una película corta. Las narraciones digitales sofisticadas pueden consistir en películas interactivas que incluyen efectos de audio y video. Pero, una serie de diapositivas con la narración o la Música correspondientes, constituye una narración digital básica. (educause.edu)

[http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/NarracionesDigitales\\_Educause](http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/NarracionesDigitales_Educause)

Es decir, las narraciones digitales como tal han estado presentes en la cultura desde hace bastante tiempo al considerar la forma más básica de composición digital narrativa, en tal caso serían los videos musicales o los film—minuto o el Go Anime, entre otros. En tanto, no harían parte de esta categorización la literatura investigativa que trata sobre la publicación digitalizada de documentos escritos como crónicas, novelas, cuentos, poemas, canciones, noticias, artículos periodísticos, etc., y representa una serie de condiciones de escritura y redacción de textos on—line por su extensión y clase de lenguaje, distintas a la re—creación de historias mediante recursos informáticos o digitales.

Este tipo de narrativa la historia se ve “enriquecida por una cantidad de elementos que se interconectan y aportan en la construcción del sentido de la narración. Es así como el medio digital posibilita la exploración de técnicas narrativas” (Arrieta, A., 2011, p. 23) debido a que en una narración digital se pueden utilizar una infinidad de recursos informáticos, digitales o análogos que combinados ofrecen un espectro ilimitado de creatividad. Por tal motivo, en el campo de la educación muchas personas consideran el potencial enorme que tienen las storytelling como estrategia pedagógica para estimular el aprendizaje según los intereses y objetivos de clase, en tanto, las narrativas digitales pueden ser educativas, publicitarias, artísticas, históricas, institucionales o personales.

En suma, en la narrativa digital se construyen nuevos lenguajes y conocimientos que contribuyen a la narración, en cuanto se desarrollan otras historias o relatos, cuya finalidad es posibilitar diversas comprensiones en interpretaciones de lo que acontece en las historias de los textos.

### **3.7 Alfabetización Multimodal**

Los avances tecnológicos han venido transformando la nueva sociedad del conocimiento, por esta razón es necesario que la escuela vaya incorporando en los distintos currículos académicos la alfabetización multimodal ya que como lo afirma Kress.

“La alfabetización multimodal es definida como el desarrollo de la habilidad comunicativa que permite a un individuo el uso de varios modos semióticos en el mismo texto u objeto semiótico. Estos elementos se combinan y complementan (a través del *diseño*) con la finalidad de proporcionar al emisor/receptor una completa representación informada, reflexiva y productiva (proceso de transducción) de la realidad. Citado en (González, 2013, pág. 3)

Por lo tanto la creación de narrativas digitales permite desarrollar distintas habilidades comunicativas tanto en los creadores como en los receptores; ya que hace uso de distintos elementos como el texto, la imagen, efectos visuales, efectos musicales, que permiten ampliar, complementar y/o ilustrar mejor el acontecimiento histórico.

## 4. AMBIENTE DE APRENDIZAJE



### 4.1. Descripción

Las narrativas digitales o storytelling digital requiere una serie de parámetros para su creación y posterior evaluación con el propósito de estimular y fomentar las cualidades cognitivas y técnicas exigidas en la re—elaboración de la historias en formato digital, por lo cual es pertinente y necesario conformar un ambiente de aprendizaje enfocado a la creación de las narrativas digitales. Así, para el desarrollo del ambiente de aprendizaje entorno a las narrativas digitales se consideran, por un lado, temáticas relacionadas con acontecimientos históricos correspondientes al nivel escolar de los estudiantes de grado, en este caso a la historia nacional de la república de Colombia; por otro lado se proponen tres componentes esquemáticos de acuerdo a los preceptos de la narrativa tradicional, que corresponden a la estructura temática de la narrativa: inicio, nudo y desenlace. Exigencias necesarias para desarrollar el ambiente de aprendizaje y potencializar algunas habilidades y competencias cognitivas y técnicas.

### Objetivo general

- Fomentar el aprendizaje histórico a través de la creación de narrativas digitales utilizando herramientas tecnológicas.

### **Objetivo Específico:**

- Evaluar la comprensión adquirida sobre la historia de Colombia de los estudiantes que participan en el ambiente de aprendizaje, a través de sus narrativas digitales.

## **4.2 Competencias**

De acuerdo a las exigencias académicas contempladas para el ambiente de aprendizaje sobre algunas temáticas de la historia nacional de Colombia (La Pola, 20 de Julio de 1810, Bogotazo y Toma del Palacio de Justicia) y la creación de narrativas digitales de estos hechos históricos la propuesta fomentará las siguientes competencias en los participantes:

### **4.2.1 Competencias en Ciencias Sociales Historia**

- ✓ Cognitivas: Referidas al manejo conceptual y sus aplicaciones en ámbitos y contextos particulares.
- ✓ Procedimentales: Están referidas a la aplicación del conocimiento. Interpersonales e Intrapersonales: a la apropiación de valores.

### **4.2.2 Competencias en Narrativa**

- ✓ Caracterización de las actitudes de los personajes
- ✓ Determinación de los hechos más relevantes
- ✓ Estimación del tiempo narrativo
- ✓ Identificación del tema histórico

### **4.2.3 Competencia en el manejo de la Información**

Entendidas como la habilidad individual para:

- ✓ Reconocer la necesidad de información
- ✓ Identificar y localizar fuentes de información adecuadas

- ✓ Saber cómo llegar a la información dentro de las fuentes
- ✓ Evaluar la calidad de la información obtenida
- ✓ Organizar la Información
- ✓ Usar la información de manera efectiva

#### **4.2.4 Competencias en el trabajo colaborativo**

- ✓ Trabajo en equipo
- ✓ Autorregulación del aprendizaje
- ✓ Apropiación de responsabilidades
- ✓ Habilidades comunicativas orales
- ✓ Ayuda mutua, el respeto, la empatía

#### **4.2.5 Competencias Multimodales**

- ✓ Habilidades Verbales
- ✓ Habilidades Visuales
- ✓ Habilidades Auditivas
- ✓ Habilidades Computacionales
- ✓ Habilidades Comunicativas.

### **4.3 Enfoque pedagógico**

#### **4.3.1 Aprendizaje Significativo**

Para esta investigación el aprendizaje significativo planteado por Ausubel debido a que no solo busca una construcción del conocimiento y transformación de los saberes previos sobre [La Pola, 20 de Julio de 1810, Bogotazo y Toma del Palacio de Justicia] sino además se relacionan con información nueva de manera inspiradora mediante las narrativas digitales, que se incorpora por

vía de la búsqueda de información y comprensión de los sucesos históricos mediante la estructuración esquemática de un guion narrativo sumado a la operatividad y técnica de los recursos digitales. Cada grupo realizará un rastreo bibliográfico proveniente de diversas fuentes (escritas y orales), sobre el suceso histórico asignado donde reunirán los elementos necesarios para la elaboración de su Storyboard.

De allí se partió para saber si reconocían el tiempo, espacio, causas y consecuencias que conllevaron estos sucesos históricos; de igual forma reconociendo los principales actores del suceso para poder crear la narrativa digital.

#### **4.3.2 Aprendizaje Colaborativo**

Puede definirse como el conjunto de medios de Instrucción o entrenamiento para uso en grupos, así como de estrategias para propiciar el desarrollo de habilidades mixtas (aprendizaje y desarrollo personal y social). En el Aprendizaje colaborativo cada miembro del grupo es responsable de su propio aprendizaje, así como el de los restantes miembros del grupo. (Lucero, pág. 125).

La propuesta se llevó a cabo con grupos de 4 a 5 estudiantes para el proceso de investigación, consulta de información, construcción del storyboard, y por último, montaje, edición y socialización del producto final, su relato digital sobre los distintos sucesos históricos de Colombia.

#### **4.4 Contenidos de historia**

Para la implementación del ambiente de aprendizaje se seleccionaron 4 sucesos importantes en la historia de Colombia que hacen parte de la temática curricular correspondiente al grado

noveno y cuyos escenarios se encuentran ubicados en el centro de Bogotá, lo que hace aún más interesante el trabajo de investigación sobre estos temas pues además permiten una visita guiada.

- ☞ Grito de Independencia. 20 de julio de 1810
- ☞ La Pola
- ☞ Bogotazo, Asesinato de Jorge Eliecer Gaitán
- ☞ Toma del Palacio de Justicia

#### **4.5 Contenidos de narrativa digital**

Para la construcción de las narrativas se tendrán en cuenta los siguientes temas:

- ✓ Qué es y cómo se hace y cuáles son los elementos necesarios para la creación de una narrativa Digital.
- ✓ Conceptos básicos de fotografía
- ✓ Análisis e identificación de la estructura de una narrativa.
- ✓ Qué es, cómo se hace y qué estructura tienen los Storyboard
- ✓ Elaboración de maquetas de referencia

#### **4.6 Integración TIC**

Durante el desarrollo de este trabajo los educandos requieren utilizar tecnologías análogas informáticas y digitales como recurso de documentación e implementación de su narrativa digital ya que son las herramientas técnicas más pertinentes a sus intereses y motivaciones. Por otro lado, las TIC les permite el trabajo colaborativo para reconocer y fomentar sus capacidades, una

discriminación y análisis de la información recolectada, una retroalimentación pronta y oportuna frente a sus inquietudes y dificultades, y en conjunto, el desarrollo de habilidades de pensamiento.

Para el desarrollo de este proyecto, se les asignó a cada grupo de estudiantes un suceso sobresaliente de la historia de Colombia. Ellos debían consultar varias fuentes de información y realizar la búsqueda para conocer, analizar y seleccionar la información necesaria para contar su narrativa digital. Mientras, el docente durante el proceso servirá de guía para aclarar dudas frente al hecho histórico. Así mismo cada uno de los grupos decidirá en que formato presentaría su narrativa, siendo autónomos en explorar y seleccionar la plataforma o aplicación informática para edición de la narrativa digital, ya sea Movie Maker y Go Anime para realizar el respectivo montaje.

Otros recursos a tener presentes serían tabletas, cámaras fotográficas y de vídeo, y celulares para ensayar y registrar cada avance en el proceso y así poder recibir retroalimentación. Estos

registros se publicaran en una página cerrada en Facebook, del grupo 904, en la cual se tendrá acceso y evidenciar el proceso de aprendizaje.

#### **4.7 Recursos necesarios**

**Humano:** Docentes, estudiantes y padres de familia.

**Tecnológicos:** cámaras fotográficas, de vídeo, celulares, computadores, programas editores de audio y vídeo, tabletas, vídeo beam, equipo de sonido.

**Logístico.** Salida de reconocimiento al centro histórico Candelaria

#### **4.8 Actividades del ambiente de aprendizaje**

El diseño del ambiente de aprendizaje entorno a la creación de narrativas digitales para el aprendizaje de sucesos históricos colombianos está organizado con base en la estructura de la narrativa: inicio, nudo y desenlace, cada una de estas etapas tienen diferentes actividades para

desarrollar durante el proceso distintas habilidades y competencias en los estudiantes de noveno del Colegio República de Colombia.

**Tabla 1 Actividades Ambiente Aprendizaje 1 Etapa Inicio**

<b>INICIO</b>			
<b>OBJETIVOS:</b>			
<p>*Motivar a los estudiantes a crear historias basadas en sucesos históricos.</p> <p>*Consultar diferentes fuentes de información que le permitan a los estudiantes conocer sobre el suceso histórico asignado.</p> <p>*Emplear diferentes actividades que promuevan la creatividad en los estudiantes.</p>			
<b>ACTIVIDAD</b>	<b>TIEMPO</b>	<b>DESCRIPCION</b>	<b>HERRAMIENTAS Y ESCENARIOS</b>
<b>Inicio y organización</b>	2 horas	<p>Para dar inicio a la implementación del Ambiente de Aprendizaje se socializa el proyecto con los estudiantes de grado 9 y sus padres, se les explica la dinámica de éste se resuelven inquietudes y se firman consentimientos.</p> <p>-Se organizan los grupos de máximo 5 estudiantes según sus afinidades.</p> <p>-Se definen los temas de Historia a trabajar.</p> <p>*Historia de Policarpa Salavarrieta “La Pola”            * 20 de julio de 1810 “Grito de Independencia”            * Bogotazo “Asesinato de Gaitán”            *Toma del Palacio de Justicia)</p>	*Aula de clase
<b>Dinámicas de creatividad</b>	6 horas	<p>Este taller se realiza a través de 2 actividades.</p> <p><b>1.</b> La docente comienza una historia lanza un balón a un estudiante y este debe continuar la historia teniendo en cuenta el hilo, los estudiantes que están en el centro del círculo deben mantener la trama de la historia y/o nudo, los 10 últimos deben ir cerrando la historia y desenlace.</p> <p><b>2.</b> en la siguiente actividad se asigna a cada estudiante un personaje y este debe crear una historia que tenga la estructura de la narrativa (inicio, nudo y desenlace), no debe sobrepasar 15 renglones.</p> <p><b>3.</b> En una última actividad se hace uso de los dispositivos móviles de los estudiantes. Se organizan grupos y se les da las siguientes instrucciones:</p> <p>1) Crear una historia de terror, amor y/o humor.            2) Escribirla en una hoja y apoyarla con dibujos de bolitas y palitos.            3) Con sus celulares deben recrear la historia para esto solo pueden presentar 3 fotos donde ellos muestren su historia.</p> <p>4) Se compara lo escrito con las imágenes presentadas y ellos mismos evalúan si se logró mostrar con estas fotos la historia escrita.</p>	-Balón -Cámaras de celulares -Papel
			*Diferentes espacios del Colegio Republica de Colombia.

<b>Búsqueda de Información</b>		<p>-Cada grupo de forma autónoma deberá investigar información sobre el tema asignado.</p> <p>-Cada fuente de información consultada debe ser registrada en el grupo cerrado del curso creado en Facebook para recibir asesoría por parte de la docente si es una fuente confiable.</p> <p>-Se debe guardar en un diario grupal todas las fuentes utilizadas en su investigación.</p>	<p>-Paginas de la Web</p> <p>-Textos</p>
<b>Revisión y análisis de fuentes de información</b>	6 horas	<p>- Cada grupo contará con un tiempo de 30 minutos para socializar la información con la docente y comenzar a organizar los insumos a tener en cuenta para la creación de su historia.</p> <p>-Según su tema deben hacerse acuerdos de cuál va a ser el tema central del suceso histórico que quieren narrar, o de la historia del personaje que quieren resaltar.</p>	*Aula de clase
<b>Taller Fotografía</b>	4 horas	<p>Para esta actividad se contará con el apoyo de un estudiante de cine y televisión para enseñarles a los estudiantes conceptos básicos de fotografía y algunas pautas sencillas a tener en cuenta a la hora de tomar fotos y/o grabar. Entre los temas están puntos focales y planos.</p>	<p>-Cámaras de celulares</p> <p>-Tabletas</p> <p>-Cámaras fotográficas.</p>
<b>Taller estructura de la narrativa</b>		<p>Con el apoyo de cuentos se realizarán ejercicios donde el estudiante debe identificar la estructura y elementos básicos que debe tener una narración.</p>	-Cuentos.

**Fuente:** Elaboración Propia.

Tabla 2 Actividades Ambiente Aprendizaje 2 Etapa Nudo

<b>NUDO</b>			
<b>OBJETIVOS:</b>			
*Desarrollar habilidades creativas para la construcción de las narrativas.			
*Esbozar el tema central del suceso histórico para plasmarlo, ilustrarlo y/o dramatizarlo en creación la narrativa.			
*Crear y diseñar storyboard y maquetas para que sirvan de guía a cada miembro del equipo de trabajo.			
ACTIVIDAD	TIEMPO	DESCRIPCION	HERRAMIENTAS Y ESCENARIOS
<b>Creación eje central de la narrativa</b>	4 horas	Cada grupo deberá tener un tema central o muy específico sobre el cual va a centrar su narrativa, deberá ante todo respetar el suceso histórico colocando aspectos creativos de su imaginación.	
<b>Creación de Storyboard</b>		<p>La docente explicara cómo realizar un storyboard para que sirva de guía a la hora del montaje de la narrativa digital.</p> <p>Pautas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El storyboard está formado por viñetas o cuadros en los que se dibujan las imágenes más importantes de la acción.</li> <li>- El storyboard permite al guionista ubicar precisamente el efecto que quiere, haciendo sus indicaciones en dibujos</li> <li>- El storyboard permite guiar lo que se quiere mostrar en lugar de explicar lo que quiere decir.</li> <li>- El storyboard es un excelente método para desarrollar el pensamiento visual.</li> <li>- Debajo de cada viñeta se escribe brevemente la siguiente información:               <ul style="list-style-type: none"> <li>✓Número de la escena</li> <li>✓Identificación de la escena</li> <li>✓Número del plano o imagen dentro de la escena.</li> <li>✓Breve descripción del audio (diálogo, música y/o sonidos)</li> </ul> </li> </ul>	-Papel
<b>Creación de maquetas o modelos de referencia. (Standing)</b>	4 horas	De forma creativa cada grupo realizara una especie de maqueta donde recreara los escenarios y personajes que están en su narrativa y tomara fotos para ir identificando encuadres, planos a tener en cuenta a la hora de grabar.	-Lápiz
<b>Elección de herramienta</b>	1 hora	<p>El grupo decidirá si presenta su narrativa de forma actuada o de forma digital utilizando alguna plataforma. Como por ejemplo Go Anime.</p> <p>El grupo que decida representar su suceso histórico de forma teatral deberá organizar un plan de grabación. (escenarios de la ciudad, extras, vestuario y equipos)</p>	-papel

Fuente: Elaboración Propia.

**Tabla 3 Actividades Ambiente Aprendizaje 3 Etapa Desenlace**

<b>DESENLAJE</b>			
<b>OBJETIVOS:</b>			
*Ubicar y reconocer algunos lugares importantes de la historia colombiana donde se desarrollaron sucesos históricos.			
*Explorar distintas herramientas tecnológicas para la construcción de narrativas digitales.			
*Crear narrativas digitales en distintos formatos.			
*Socializar las narrativas digitales con compañeros y padres de familia.			
<b>ACTIVIDAD</b>	<b>TIEMPO</b>	<b>DESCRIPCION</b>	<b>HERRAMIENTAS Y ESCENARIOS</b>
<b>Grabación</b>		-Se llevará a cabo una salida de carácter pedagógico para todo el curso de noveno donde se realizará reconocimiento del espacio donde ocurrieron los sucesos históricos en este caso LA CANDELARIA.  Para los grupos que realizaran la representación en vivo se les asignaran 45 minutos donde ubicaran los escenarios para su historia y se realizara la grabación de las escenas.	-Cámaras -Celulares -Trajes  -Centro histórico de Bogotá -Plaza de Bolívar -Calle real
<b>Montaje y creación de las narrativas</b>		Cada grupo contara con una semana para entregar su NARRATIVA DIGITAL en el formato acordado	
<b>Socialización de la experiencia</b>		En mesa redonda se socializaran las experiencias de cada grupo durante todo el proceso	
<b>Publicación y socialización de productos</b>		Terminadas y creadas todas las Narrativas Digitales se publicaran en la página del grupo en Facebook y se realizará una socialización con estudiantes y padres para mostrar los productos terminados y recibir aportes al proceso.	-Grupo cerrado de Facebook.

Fuente: Elaboración Propia.

## **5. DISEÑO METODOLÓGICO**

### **5.1 Tipo de investigación**

La presente investigación se enmarca dentro del enfoque cualitativo ya que permite evidenciar el conocimiento adquirido por parte de los estudiantes en historia de Colombia. Durante el primer semestre del año académico (febrero- Junio de 2015) implementando un ambiente de aprendizaje que dinamiza una serie de actividades que les permite a los estudiantes la búsqueda de información, análisis, comprensión y aprendizaje de distintos sucesos importantes de la historia de Colombia. Al respecto, el autor Hernández afirma que: “El enfoque cualitativo se selecciona cuando se busca comprender la perspectiva de los participantes acerca de los fenómenos que los rodean, profundizar en sus experiencias, perspectivas, opiniones y significados” (Hernández y otros, 2010, pág. 364)

### **5.2 Diseño de la investigación**

El diseño de la investigación corresponde a un estudio de caso, para responder a las preguntas de investigación como lo anota Stake (1994) "no es una escogencia metodológica, sino una escogencia del objeto a ser estudiado" (Pág. 236). El objeto de estudio puede ser una persona o grupo social y dependiendo de las características del objeto de estudio y los métodos utilizados el investigador utilizara diferentes instrumentos alternativamente como la observación, las entrevistas, el análisis documental entre muchas otras cosas para intenta responder el cómo y el por qué, utilizando múltiples fuentes y datos. Para esta investigación son las narrativas creadas por cada uno de los grupos.

Según Martínez Carazo:

El estudio de caso es: una estrategia de investigación dirigida a comprender las dinámicas presentes en contextos singulares, la cual podría tratarse del estudio de un único caso o de

varios casos, combinando distintos métodos para la recogida de evidencia cualitativa y/o cuantitativa con el fin de describir, verificar o generar teoría. (Martínez Carazo, 2006, pág. 174)

Para analizar el estudio de caso de este aprendizaje se realiza las técnicas: 1) observación: durante toda la implementación, 2) recolección de los datos: finalizada la implementación a través del análisis de las narrativas (en Go Anime y vídeo), y 3) la entrevista grupal: donde se socializaron los productos finales y se indagó a cerca del proceso llevado a cabo por cada uno de los grupos.

### **5.3 Población y Muestra**

Esta investigación se desarrolló con el curso 904 del Colegio República de Colombia, ubicado en la localidad de Engativá, durante las clases de ciencias sociales. El grupo está conformado por 37 estudiantes entre los 14 y 16 años de edad, así mismo, el curso se organizó en subgrupos de máximo 4 estudiantes a quienes por sorteo se les asignará un hecho histórico o un personaje sobresaliente de la historia de Colombia. Se escogió el grado noveno porque dentro de los temas planteados en la malla curricular institucional hace referencia a la historia de Colombia.

También se seleccionaron estos temas teniendo en cuenta que estos sucesos históricos ocurrieron en el centro histórico de la ciudad de Bogotá, a fin de contextualizar y estimular la indagación histórica correspondiente a través de una salida pedagógica.

Para el análisis de los productos elaborados por los estudiantes se seleccionaran dos (2) narrativas realizadas en la herramienta tecnología Go Anime, dos (2) narrativas dramatizadas y editadas en la herramienta Movie Maker teniendo en cuenta la recomendación de Stake (1998), de

seleccionar el caso o los casos que sean representativos de otros o convenientes para los fines y objetivos.

Al finalizar la implementación del ambiente de aprendizaje y con los productos ya terminados se realiza una entrevista grupal semiestructurada donde se indaga sobre el proceso de aprendizaje de cuatro hechos relevantes de historia de Colombia mediante las narrativas digitales llevado a cabo en cada uno de los grupos, en total la muestra cuenta con treinta y siete (37) estudiantes en cuatro (4) narrativas digitales.

## **5.4 Métodos de recolección de datos**

### **5.4.1 Observación participante**

La observación participante representa una técnica de estudio de la investigación acción utilizada sobre todo en antropología, y por tanto, en ciencias sociales; en la cual el investigador busca saber de manera fiel detalles y factores del grupo o muestra de estudio desde su interior, para lo cual requiere asumir algunas normas y reglas de comportamiento sin olvidar su postura observadora, es decir, el investigador comparte con objeto investigado vivencias, anécdotas o experiencias a fin de recabar información explícita e implícita necesaria para su estudio de investigación. De esta manera lo expone Klaus (2003)

Es una forma de observación en la que el observador se introduce en un suceso, es decir, a) la observación se realiza mediante la recopilación de datos en el campo no falsificado del suceso, b) el observador participa en el suceso y c) es considerado por los demás parte del campo de actuación. (Pág. 144)

Así, en esta clase de observación para esta investigación de carácter educativo se ha de escoger un grupo de estudiantes para recolectar información sobre sus conocimientos acerca de ciertos hechos de la historia nacional de Colombia mediante la observación (diario de campo), la revisión de narrativas digitales y la entrevista grupal.

Para llevar a cabo un registro minucioso de esta investigación, se realizó un proceso de observación como instrumento de análisis. Para analizar de manera más meticulosa cada detalle ocurrido en cada uno de los grupos durante la intervención; Sampieri (2010) afirma que la observación “no es mera contemplación; implica adentrarnos con profundidad a situaciones sociales y mantener un papel activo, así como una reflexión permanente: Estar atento a los detalles, sucesos eventos e interacciones” (Hernández, Fernández, & Baptista, 2010, pág. 411).

#### 5.4.1.1 Desarrollo

El proceso de observación se llevó a cabo con registro de video de cada una de las sesiones, se grabó las exposiciones y retroalimentación pertinentes frente al desarrollo e investigación sobre el tema de historia asignado, se realizó la observación durante todo el proceso (Búsqueda de información, creación de storyboard, salida al centro histórico, grabaciones, ensayos, montaje y socialización del producto final) de la intervención, para evidenciar cada avance, dificultades e interacciones que se daban dentro de los grupos y así poder analizar cada detalle en el proceso e ir replanteando la estrategia.

### **5.4.2 Narrativas Digitales**

El término narrativa digital da cuenta de una nueva forma de contar al utilizar nuevos recursos de elaboración en su creación o recreación narrativa como lo representan las tecnologías de la información. De ahí que las narrativas digitales creadas por los estudiantes de grado noveno del Colegio República de Colombia recopilaran una cantidad basta de información, la seleccionaran, ordenaran y combinaran permanentemente mediante artefactos y procesos informáticos. De tal manera, los hechos históricos escogidos con anterioridad de la historia de Colombia serán editados digitalmente en forma narrativas audiovisuales, que potencian lo interactivo, lo participativo y lo colectivo en los sujetos.

Este tipo de narrativa la historia se ve “enriquecida por una cantidad de elementos que se interconectan y aportan en la construcción del sentido de la narración. Es así como el medio digital posibilita la exploración de técnicas narrativas” (Arrieta, A., 2011, p.23), que representan un aprendizaje significativo de la historia para los propios estudiantes en cuestión. En suma, en la narrativa digital se construyen nuevos lenguajes y conocimientos que contribuyen a la narración, en cuanto se desarrollan otras historias o relatos, cuya finalidad es posibilitar diversas comprensiones en interpretaciones de lo que se registra en los libros de texto.

#### **5.4.2.1 Desarrollo**

Las narrativas digitales presentadas por los estudiantes se realizaron en 2 tipos de formatos. Uno de manera totalmente digital a través de Go Anime que es una aplicación online, con la que se pueden crear animaciones, dibujos y vídeos animados. Y el otro formato en que fueron presentadas las narrativas digitales fue con actuaciones de los estudiantes, donde algunos grupos

representaban el suceso histórico o realizaron entrevistas a personas conocedoras del tema, cabe anotar que estas narrativas utilizaron herramientas tecnológicas como Movie Maker para la edición de audio y video.

Para el análisis de datos de esta investigación se eligió 2 animaciones realizadas en la aplicación Go Anime y 2 narrativas actuadas (vídeo). Los temas que se trabajaron fueron: Toma del Palacio de Justicia, El Bogotazo, La Pola y Grito de Independencia. Se trabajó con 37 participantes y se elaboró un formato guía.

### **5.4.3 Entrevista Grupal**

La entrevista grupal consiste en exponer a un grupo de personas a una pauta de entrevista semiestructurada. Es decir, se trata de una entrevista que sigue un esquema semejante al de la entrevista individual. Sin embargo, el grupo de entrevistados reúnen las mismas características o condiciones de selección buscando constituir un mismo perfil.

El entrevistado no es un individuo, sino un grupo de cinco o seis personas, seleccionadas por ser representativas de algún segmento importante de la organización, como por ejemplo, miembros de un departamento, o representantes de los empleados, o mandos medios, u obreros, entre otros (Rodríguez, 2005, p. 103)

La característica definitoria de la entrevista grupal es que en ella las preguntas constituyen temas que no se encuentran dirigidos a una persona particular, sino que son planteados al grupo, esperando que sea éste el que reaccione a ellos. En consecuencia, se produce una dinámica grupal de respuesta, que permite obtener respuestas disímiles, complementarias, al problema planteado.

No se trata de una relación de uno a uno entrevistador-entrevistado, sino de “una conversación entre varias personas, en que el entrevistador es una de ellas, cuya misión se reduce a dirigir la entrevista conduciendo al grupo mediante una pauta amplia” (Rodríguez, 2005, pág.105).

El objetivo de la entrevista grupal es consolidar una serie información a partir de las opiniones y valoraciones que el grupo expresa, ya sea, complementaria o contraria entre sus juicios, que determinan las percepciones sobre un tema en particular.

#### 5.4.3.1 Desarrollo

Al finalizar la implementación del A. A. y ya con los productos terminados se reúne a todo el grupo y se presentan las diferentes narrativas, después de proyectada cada una de éstas, se realizó una serie de preguntas para indagar sobre todo el proceso llevado a cabo por parte de cada uno de los grupos. En esa perspectiva, la entrevista “Se define como una reunión para conversar e intercambiar información entre una persona (el entrevistado) y otra (el entrevistador) u otras (entrevistados)” (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2010, pág. 418). A través de una formulación de preguntas que permite coleccionar datos sobre un aspecto concreto así como la opinión del/a entrevistado/a. Esto permitió conocer en detalle los aprendizajes alcanzados a nivel histórico y tecnológico.

### **5.5 Metodología de análisis de datos**

El análisis de la categorización, se realizó, estableciendo una triangulación entre marco teórico, y los hallazgos encontrados en el trabajo de campo, sintetizado en una tabla dinámica, de tal forma que se logró hilar en un texto la presentación de los resultados discutidos a la luz de los

marcos referenciados anteriormente. Al mismo tiempo se creó el documento actual que muestra el proceso de desarrollo del estudio. A continuación se muestra un esquema que explica las etapas llevadas en la investigación.

### **5.6 Técnica de análisis**

Una de las técnicas de análisis de datos más características de la metodología cualitativa es la "triangulación". El principio básico consiste en recoger y analizar datos desde distintos ángulos para compararlos y contrastarlos entre sí. Denzin (1970) define la triangulación como "la combinación de metodologías en el estudio de un mismo fenómeno." (Pág. 291).

Para Kemmis (1983) consiste en un control cruzado entre diferentes fuentes de datos: personas, instrumentos, documentos o la combinación de todos ellos.

Para esta investigación se triangularon los datos obtenidos de la observación, las narrativas (Digitales y video), y la entrevista grupal, con el objetivo de determinar como la producción de narrativas digitales (vídeos y animaciones) favorece el aprendizaje de sucesos históricos, para esto se establecieron las siguientes categorías y subcategorías teóricas de análisis que se presentan en la tabla 1 y que se relacionan a continuación.

**Tabla 4 Matriz de Categorías, subcategorías y elementos de análisis**

CATEGORIAS	OBJETIVO	SUBCATEGORIAS
APRENDIZAJE HISTORICO	Describir y analizar los procesos relacionados con el aprendizaje de la historia durante la implementación de la estrategia.	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Competencia Procedimental</li> <li>➤ Comprensión de los hechos</li> <li>➤ Pensamiento crítico</li> </ul>
PRODUCCION DE NARRATIVA DIGITALES	Identificar y analizar los diferentes elementos utilizados en la construcción de las historias	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Estructura narrativa</li> <li>➤ Elementos narrativos</li> <li>➤ Herramientas multimodales (audio, imagen y vídeo).</li> <li>➤ Trabajo colaborativo</li> </ul>
MOTIVACION	Identificar y describir el estado de ánimo de los estudiantes durante la implementación del ambiente de aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Iniciativa o liderazgo</li> <li>➤ Participación colectiva</li> <li>➤ Esfuerzo y dedicación</li> <li>➤ Tolerancia y negociación</li> </ul>

**Fuente:** Elaboración Propia.

### 5.7 Consideraciones Éticas

Al iniciar el año escolar la docente comentó el proyecto de investigación con coordinación académica quien dio su aval para desarrollarlo, posterior a esto en la primera reunión de padres se les comentó acerca del mismo y de algunas actividades que se realizarían durante el año 2015, entre ellas grabaciones, fotos, salida pedagógica y entrevistas. De igual manera se les informó que se les enviaría un documento que es un consentimiento informado para que ellos le den el aval a sus hijos para participar en el proyecto, en el cual se aclara que los datos recogidos serán usados para fines investigativos y que no tendrán repercusión de ninguna índole en la evaluación académica de sus hijos. (Ver anexo 1)

Por otro lado se les comentó a los estudiantes sobre que trataría el proyecto a llevarse a cabo en el curso y todos manifestaron su interés en participar.

## **5.8 Análisis e interpretación de datos**

### **5.8.1 Observación de campo**

La enseñanza de la historia en Colombia se limitó a un ejercicio memorístico, celebración de fechas patrias, exaltación de símbolos patrios y acopio de datos asilados como lo referencian la Secretaria de Educación de Bogotá en su lineamiento curricular del 2002, el Ministerio de Educación en el Congreso Nacional de Pedagogía sobre las Ciencias Sociales de 2002 y Prats y otros en su estudio Historia y didáctica de 2011.

Estos criterios se observan en el aula de clases al atender detalladamente las preguntas o dudas de los estudiantes, o bien, al demandar comparación de hechos, información o ideologías sociales. Circunstancia escolar manifiesta en la escasa capacidad de comprensión y análisis de los hechos históricos debido a que los propios estudiantes esperan la respuesta de manera indirecta eliminando posibles respuestas o de manera directa cuando el docente les dice la respuesta.

Además, los estudiantes se sienten cómodos cuando se les piden hacer un resumen de un libro de texto o consultar información en la web que, en ambos casos, se reduce a copiar fragmentos aislados de información y en algunos casos sin siquiera leer la información allí registrada. Otro síntoma, en el aprendizaje de la historia se enfoca a la elaboración de carteleras o trabajos manuales de representación de hechos históricos con una escasa o nula sustentación o justificación sobre el personaje, hecho o tema histórico, es decir, se centra en la elaboración manual más no en el contenido histórico.

**Tabla 5 Fortalezas y debilidades 1 Observación de campo**

CATEGORIAS	FORTALEZAS DE LOS ESTUDIANTES	DEBILIDADES DE LOS ESTUDIANTES
<b>APRENDIZAJE HISTORICO</b>	Capacidad para buscar información sobre un hecho en específico mediante un buscar informático—web	-Dificultad ante la exigencia de seleccionar y organizar la información, es decir, Procedimental -Dificultad para comprender los hechos relevantes al no diferenciarlos, es decir, Comprensión. -Dificultad para emitir juicios y opiniones frente a un hecho histórico
<b>PRODUCCION DE NARRATIVAS DIGITALES</b>	Capacidad para repetir la información sin discriminación de contenidos Capacidad para reconocer los personajes y lugares históricos	Dificultad para discriminar el trama y el desenlace Dificultad para reconocer un contexto o época histórica Dificultad para el uso de capacidades multimodales Dificultad para asumir responsabilidades del trabajo en equipo
<b>MOTIVACION</b>	Capacidad para copiar fidedignamente	Dificultad para participar, liderar o empezar un trabajo de consulta investigativa Dificultad en el esfuerzo y dedicación Dificultad de tolerancia en las interacciones con sus pares

## 5.8.2 Producción de Narrativas Digitales

### 5.8.2.1 Procedimental

En esta primera etapa se partió indagando los conceptos previos por parte de los estudiantes en cuanto a su conocimiento de algunos sucesos históricos colombianos y así se escogieron 4 sucesos y se repartieron para iniciar el proceso de búsqueda de información sobre este; para ir llevando un control y que los estudiantes tuvieran la certeza de estar consultando una fuente confiable se realizaba un registro en la página cerrada del curso en Facebook, para que la docente realizara la retroalimentación y confirmación de forma más práctica y ágil.



**Imagen 3** Registro grupo cerrado de Facebook  
**Fuente:** Elaboración propia – Estudiantes



**Imagen 4** Registro grupo cerrado de Facebook  
**Fuente:** Elaboración propia – Estudiantes

*5.8.2.1.1 Taller de creatividad y fotografía*

Durante la etapa Inicio los estudiantes a través de diferentes dinámicas trabajaron ejercicios que ayudaran a fomentar su parte creativa a la hora de crear y contar historias sobre determinados temas. Como se evidencia en las siguientes fotografías.



**Imagen 5** Taller de creatividad  
**Fuente:** Elaboración de los Estudiantes



**Imagen 6** Taller de creatividad  
**Fuente:** Elaboración de los Estudiantes



**Imagen 7** Taller de creatividad  
**Fuente:** Elaboración de los Estudiantes

## **5.8.2.2 Comprensión**

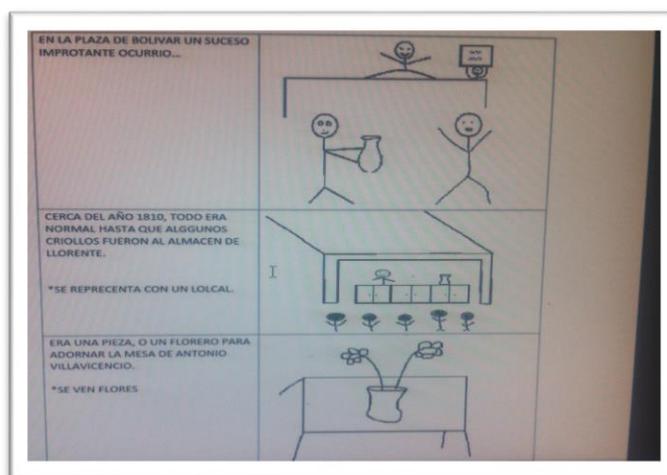
### *5.8.2.2.1 Elaboración de Storyboards*

Durante el proceso de intervención, cada subgrupo iba organizando y estructurando la información que quería presentar en su narrativa digital, a través de un guion o storyboard que les permitía de forma más organizada y secuencial planificar la estructura de su narrativa. El storyboard es una serie de viñetas ordenadas que sirven para planificar de forma gráfica la estructura de la historia.

Este proceso sirvió para evidenciar cada avance y dificultad presentada durante el análisis e interpretación de datos por parte de los estudiantes sobre el suceso histórico. Para su realización, ellos debían tener en cuenta todos los elementos del hecho: el contexto histórico, las causas, las consecuencias y los personajes que hicieron parte del suceso para no desvirtuar el acontecimiento histórico a la hora de crear su relato. Igualmente, debían mantener la estructura básica de una narrativa, inicio, nudo y desenlace; lo que implicó una vinculación de saberes entre un proceso histórico y uno narrativo mediante la elaboración del storyboard.



**Imagen 8 Taller de Storyboard**  
**Fuente:** Elaboración de los Estudiantes



**Imagen 9 Taller de Storyboard**  
**Fuente:** Elaboración de los Estudiantes

#### 5.8.2.2.2 Creación de Maquetas (Standing)

Después de tener la historia plasmada en Storyboards, se realizó un proceso de standing donde se recreaban a través de maquetas los escenarios y personajes que harían parte de la narrativa, para poder manejar algunos planos, y posiciones a la hora de ir a grabar al centro histórico, así mismo, sirvió para evidenciar la apropiación del conocimiento sobre el hecho histórico asignado a cada grupo.

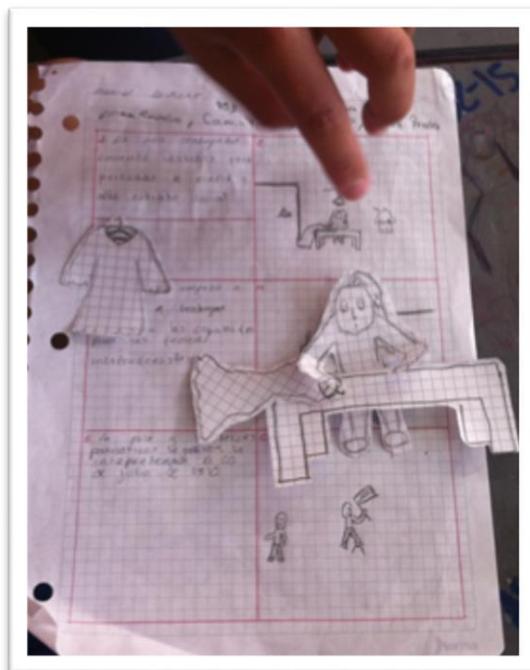


**Imagen 10** Creación de maquetas de referencia  
**Fuente:** Elaboración de los Estudiantes

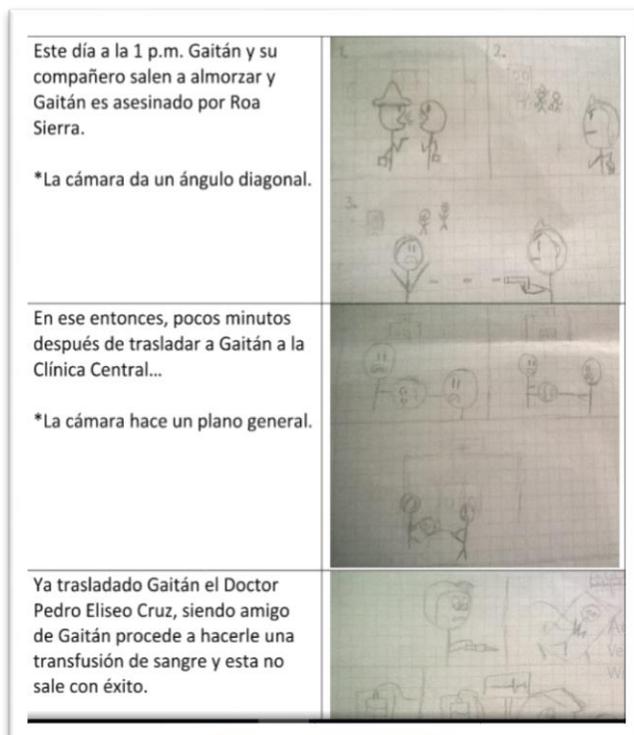


**Imagen 11** Creación de maquetas de referencia  
**Fuente:** Elaboración de los Estudiantes

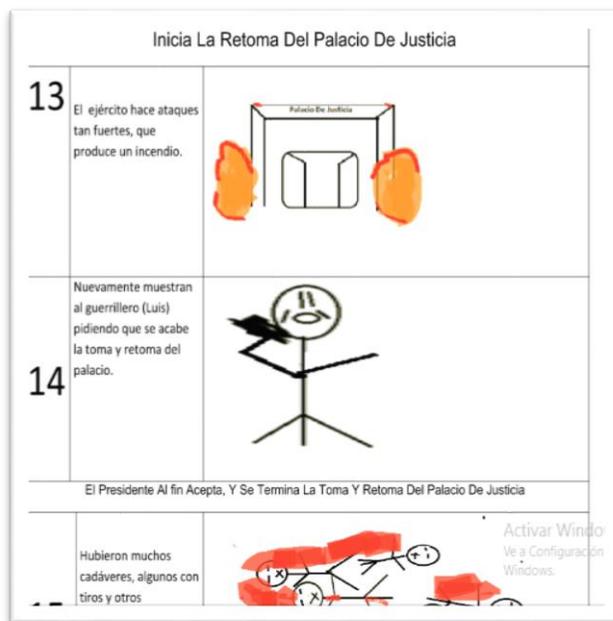
Algunas evidencias de esta etapa son las siguientes imágenes:



**Imagen 12** Storyboard síntesis de la información  
**Fuente:** Elaboración de los Estudiantes



**Imagen 13** Pantallazo de storyboard Bogotazo  
**Fuente:** Elaboración de los Estudiantes



**Imagen 14** Pantallazo de storyboard Palacio de Justicia  
**Fuente:** Elaboración de los Estudiantes

Por otro lado, la narrativa sobre la vida de Jorge Eliecer Gaitán cuenta la historia utilizando personajes, textos y distintos escenarios que, apoyados por efectos auditivos, hacen llamativa la historia.

En cuanto a la estructura de la narrativa, cuenta con inicio nudo y desenlace en la historia, como se evidencia en la siguiente transcripción:

**Aviso. (Texto)**

*En la primera escena nos deja en claro que le gustaba estudiar y no lo iba a dejar por nada. Los compañeros lo molestaban ya que no le gustaba hacer ninguna maldad.*

**Escenario:**

*Jorge Eliecer está sentado en el piso con un cuaderno en un patio, lo abordan 2 estudiantes dándole una palmada en la cabeza.*

**Estudiantes:** *Inútil... que hace.*

**Gaitán:** *Inútil ustedes que no quieren ser nadie en la vida... siempre me molesta por ser inteligente.*

El desarrollo de esta serie de actividades permitió una mejor comprensión de los hechos históricos debido a que los estudiantes seleccionaron los hechos y datos más importantes del acontecimiento e histórico, procurando no dar información errónea o tergiversada.

### 5.8.2.3 Pensamiento Crítico

Al final de cada elaboración de las narrativas digitales cada uno de los subgrupos determino que según la información indagada en las fuentes al comienzo de la consulta le proporciono no solo el tema sino cual había sido la consecuencia del hecho histórico, que para ellos represento el desenlace de la historia. A la vez, que la secuencia de sucesos históricos conduce a un final no necesariamente represento para ellos el desenlace de la historia. Con ello, se puede decir que los estudiantes lograron determinar la última parte de narración y de la narración digital. No obstante, en algunos casos aislados, un grupo de estudiantes por carácter humorístico, tal vez debido al ambiente de aprendizaje, prefirieron realizar un desenlace inesperado con la historia, que después corrigieron ante el requerimiento de comprensión de la historia.

Así, en diferentes narrativas se observa una atenta comparación de la información recolectada sobre cada uno de los acontecimientos históricos en cuestión, como se evidencia en los siguientes fragmentos de elaboración del standing

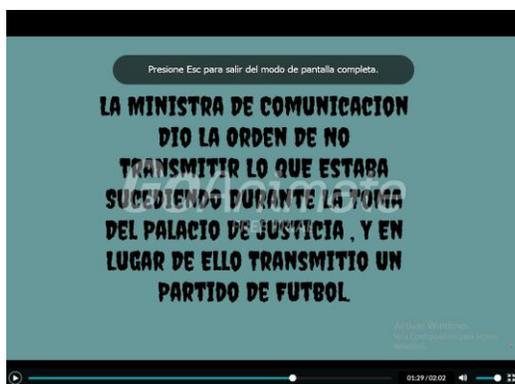
**Escenario:** aparece una imagen de un partido de futbol.

**Aviso:** la ministra de comunicación dio la orden de no transmitir lo que estaba sucediendo durante la toma del palacio de justicia, y en lugar de ello transmitió un partido de futbol.

**Voz en off:** gol del equipo azul.

**Presentador:** para concluir, colorín colorado los medios de comunicación siempre nos han engañado.

El cierre de la historia con un televisor proyectando al presentador.



**Imagen 15** Narrativa Recuerdos del Pasado  
La Historia que no nos Dejaron Ver. Toma del Palacio de Justicia  
**Fuente:** elaboración de los estudiantes

Una de estas narrativas inicia ubicando al televidente en un lugar y en una fecha donde ocurrieron los hechos históricos. Como lo indica el siguiente texto:

***PRESENTADOR:** Buenas Tardes, en el día de hoy recordaremos lo sucedido el día 6 de noviembre de 1985, ocurrido en la plaza de Bolívar en Bogotá Colombia. A continuación daremos los acontecimientos ocurridos en la Toma del Palacio de Justicia.*

### 5.9 Narrativas Digitales Finales

Aunque el producto final es la creación de una Narrativa Digital resaltando un suceso o acontecimiento sobresaliente de la historia Nacional, en una plataforma digital y/o representado (actuación) utilizando editores de vídeo; la estrategia busco principalmente fortalecer todo el proceso analítico de los estudiantes en cuanto a búsqueda y manejo de la información, mejorar la comprensión de los distintos sucesos del país ocurridos en un contexto determinado y desarrollar la capacidad crítica y reflexiva frente a estos.

Así mismo se buscó contribuir a la adquisición y desarrollo de competencias, fortalecer el trabajo colaborativo, desarrollar la creatividad y habilidad tecnológica de los educandos con el uso de herramientas y recursos tecnológicos, empoderarlos como protagonistas de su propio

aprendizaje convirtiéndolos en transmisores de información, generar procesos de liderazgo e involucrarlos con la alfabetización digital.

Como evidencia del análisis del trabajo realizado por los estudiantes se describe y analiza algunas de las narrativas presentadas:

**Narrativa: LA POLA**

Esta narrativa está centrada en la vida de Policarpa Salavarrieta conocida como la Pola. En esta historia se cuenta cuál fue el papel que ella jugó en el proceso de independencia de Colombia y cómo se infiltró y suministró información a los patriotas para lograr el objetivo de la liberación. En ella podemos apreciar una comprensión literal de la historia ya que se evidencia que el texto no es propio de los estudiantes, es copiado y mínimamente adaptado como se ve en el desarrollo de la narrativa.

La historia presenta la importancia histórica del personaje, como obtuvo información para el ejército patriota, y así ayudó a derrotar al ejército español, además cuenta como hasta sus últimos momentos de vida, llamó la atención del pueblo para que se revelaran contra los españoles.

El relato muestra al final de la historia una reflexión de cómo a través del tiempo se le ha rendido homenaje colocándola en monedas y billetes. Como lo muestra el siguiente texto el cual es la transcripción de la narrativa:

**NIÑO:** *La heroína Policarpa Salavarrieta más conocida como la Pola colaboraba activamente como conspiradora contra el general Pablo Murillo y el Virrey Juan Sámano.*

**PAPA:** *Todo ese tiempo y no ha hecho nada corra haber esa mesa para ayudarle, esta se la paso pero es la última vez. Copie esto... la Pola participo en el grito de independencia del 20 de julio de 1810 a sus 14 años, más adelante sus actividades en la época independentista estuvieron vinculadas con el ejército patriota de los llanos en donde fue descubierta y fue fusilada durante la reconquista se dice que cuando la llevaron al patíbulo maldecía a los españoles, también se dice que grito una frase al pueblo que decía. “Pueblo indolente ved que aunque mujer y joven me sobra valor para sufrir esta muerte y mil muertes más”.*

**NIÑO:** *Con razón a ella se le hace un homenaje colocándola en el billete de 10 mil pesos y creo que la colocaron en las monedas antiguas si fue una gran heroína. Gracias pa no lo vuelvo a hacer.”*

### **Narrativa: EL BOGOTAZO**

En la primera escena se intenta hacer una contextualización de quién era Jorge Eliecer Gaitán, como vivió su infancia y juventud, cuál era su perfil profesional y a qué partido político perteneció. La descripción del personaje se da un nivel medio ya que logra mostrar lo más sobresaliente del personaje pero hay datos que quedan faltando por contar en esta narrativa. Como se evidencia en la siguiente transcripción:

**Periodista:** *Buenos Días señor Gaitán*

**Gaitán:** *Buenos días*

**Periodista:** *Yo soy periodista del tiempo y quería saber también quién es en realidad Jorge Eliecer Gaitán.*

**Gaitán:** *Yo soy un político, congresista, abogado y me he postulado en la candidatura liberal para presidente.*

**Periodista:** *Esas serian todas mis preguntas señor Gaitán, muchas gracias.”*



**Imagen 16** Narrativa Vida de Jorge Eliecer Gaitán  
**Fuente:** Elaboración de los estudiantes

En la siguiente escena la historia muestra a Gaitán como un gran líder del pueblo y tuvo en cuenta la frase que utilizó al dirigirse a sus seguidores. A nivel histórico es importante entender y comprender la importancia política de los líderes que en algún momento fueron trascendentales para el país.

**Escenario:**

*En una plaza varias personas gritan ¡Gaitán! ¡Gaitán! ¡Gaitán!*

*Gaitán se dirige a ellos diciendo:*

**GAITAN:** *Si avanzo seguidme, si me detengo empujadme, si os traiciono matadme y si me matan pues vengadme.*



**Imagen 17** Narrativa Vida de Jorge Eliecer Gaitán  
**Fuente:** Elaboración de los estudiantes



**Imagen 18** Narrativa Vida de Jorge Eliecer Gaitán  
**Fuente:** Elaboración de los estudiantes

En una tercera escena describe lo ocurrido el 9 de abril de 1948 cuando ocurrió el Bogotazo. En la narrativa ubican al espectador en el lugar y explican qué se encontraba haciendo Gaitán en ese momento, muestran y representan una posible hipótesis de cómo fue la contratación del asesino de Jorge Eliecer Gaitán. Aunque hay un error del nombre del asesino, contextualiza bien al televidente la intención de algunas personas de desaparecer al candidato de ese entonces a la presidencia. A nivel de comprensión frente al hecho histórico la narrativa anterior evidencia que se hizo una búsqueda de información por parte de los estudiantes para poder reconstruir la vida de Gaitán. Tuvieron en cuenta aspectos de su infancia, de su formación profesional y su vida política. Aunque hubiese sido importante conocer sobre las propuestas que tenían Gaitán para llegar a asumir a la presidencia y las posibles hipótesis de por qué y quienes lo mandaron a asesinar.

**Escenario:**

*Se encuentran 2 personas en un parque y dialogan. Durante el dialogo uno de ellos le entrega un arma al otro.*

**Jerson:** *que hace para que me llamaba*

**Persona mala:** *necesito que me desaparezca a un político*

**Jerson:** *como se llama y donde lo encuentro.*

**Persona mala:** *Jorge Eliecer Gaitán, mañana va a dar un discurso en la candelaria.  
 (Le entrega el arma)*

**Escenario:**

*Jorge Eliecer Gaitán está hablando al frente de unas placas. En el momento en que da su discurso es asesinado.*

**GAITAN:** *Soy Jorge Eliecer Gaitán su candidato a la presidencia, somos el cerebro iluminados por el ser de nuestro corazón.*

**Matón...** *Pensó que no lo iban a matar.*

*Se dispara el arma y Gaitán cae al suelo. (Gaitán muere por un disparo).*

La narrativa termina con una breve explicación por parte de un periodista quien complementa lo ocurrido en lo que se denominó el Bogotazo y la importancia y reconocimiento que se le hace aun a este político que fue asesinado.

**“PERIODISTA:** *Ese mismo día murió Jorge Eliecer Gaitán, el 9 de abril de 1948, ese día fue cogido el señor Roa y fue arrastrado por toda la calle Real hasta que lo mataron. En este momento se creó el BOGOTAZO que fue una rebelión que se creó a base de la muerte de Jorge Eliecer Gaitán. Ese mismo día el verdadero ladrón escapo y en estos momentos no se ha aclarado el caso de Jorge Eliecer Gaitán, no se sabe quién lo mando matar o porque lo mandaron matar. Las armas que fueron usadas para detener al pueblo fueron dadas al pueblo se llevaron al campo donde se crearon las FARC y el M-19.*

*Hoy en día se le reconoce con el homenaje del billete de mil que fue el homenaje que se le hizo a él en nombre de la patria. Hoy es conocido como un gran héroe de la patria Jorge Eliecer Gaitán que en paz descansa.”*

**“PRESENTADOR:** *Buenas Tardes, en el día de hoy recordaremos lo sucedido el día 6 de noviembre de 1985, ocurrido en la plaza de Bolívar en Bogotá Colombia. A continuación daremos los acontecimientos ocurridos en la Toma del Palacio de Justicia.*

El título de la narrativa inicia con la siguiente frase...

*“Recuerdos del Pasado... La Historia que no nos Dejaron Ver. “Toma del Palacio de Justicia”*

**Tabla 6 Fortalezas y debilidades 2 Narrativas digitales**

CATEGORIAS	FORTALEZAS	DEBILIDADES
<b>APRENDIZAJE HISTORICO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Capacidad para buscar seleccionar y organizar la información, es decir, Procedimental</li> <li>-Capacidad para relacionar los hechos relevantes, es decir, Comprensión.</li> </ul>	Disminución moderada para dar juicios y opiniones frente a un hecho histórico
<b>PRODUCCION DE NARRATIVAS DIGITALES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Capacidad discriminar seleccionar el inicio, la trama y el desenlace.</li> <li>-Capacidad para relacionar los contenidos.</li> <li>-Capacidad para reconocer los personajes y lugares históricos</li> <li>-Capacidades multimodales (narrativas, informáticas, comunicativas, indagatorias)</li> </ul>	<p>Dificultad para reconocer un contexto o época histórica</p> <p>Dificultad comunicativa para expresar sus ideas.</p> <p>Dificultad para reconocer un contexto o época histórica con argumentos históricos</p>
<b>MOTIVACION</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Capacidad para participar o liderar</li> <li>-Capacidad para asumir responsabilidades</li> <li>-Capacidad de esfuerzo y dedicación</li> <li>-Capacidad de tolerancia en las interacciones con sus pares</li> </ul>	

### 5.10 Entrevistas Grupales

Una vez realizadas las narrativas digitales se solicitó a cada uno de los grupos atender una serie de preguntas semi—estructuradas con el propósito de valorar en conjunto el proceso de enseñanza del ambiente de aprendizaje ‘Las narrativas digitales’ que están orientadas a la matriz de categorías en cuanto a la consulta, la comprensión, la elaboración y la crítica. A continuación se presentan algunos apartes de dichas conversaciones:

## 5.10.1 Ciencias Sociales e Historia

Ciencias Sociales e Historia
Procedimental
<p><b>Entrevista 27 de mayo de 2015. Hora 8:20 grupo A</b></p> <p><i>AI: bueno, primero buscamos información en varios links entre esos COLOMBIA APRENDE, nosotros no nos acordamos en si... pues buscamos en varias fuentes, también vimos videos del PROFESOR SUPER O, y pues hay vimos que pues no solo fue así por que quisieron formar un problema ni nada de eso si no que eso fue planeado.</i></p>
<p><b>Entrevista 27 de mayo de 2015. Hora 8:26 grupo B</b></p> <p><i>Grupo B1. Primero investigamos en una página que se llamaba RESEÑA BOGOTAZO y en señal Colombia unos videos.</i></p> <p><i>B2: luego investigamos por COLOMBIA APRENDE entre todos sacábamos lo importante</i></p>
<p><b>Entrevista 27 de mayo de 2015. Hora 8:39 grupo C</b></p> <p><i>E: C1: 20 de julio de 1810, me dices que consultaron diferentes fuentes entre esas COLOMBIA APRENDE.</i></p> <p><i>C1: Colombia aprende, Buenas tareas.com</i></p> <p><i>E: después de que consultaron la información, ¿cómo la organizaron?</i></p> <p><i>C2: Imprimimos y sacamos pantallazos de lo que consultamos, y así sacamos lo más importante y empezamos a crear las escenas.</i></p>
<p><b>Entrevista 27 de mayo de 2015. Hora 8:52 grupo D</b></p> <p><i>E1: Para empezar hacer el Storyboard nos reunimos en el salón con los integrantes y yo, empezamos a sacar información que nos sirviera sobre lo que queríamos contar en nuestro Storyboard de La Pola "como fue su muerte". A continuación vamos a mostrar los links e imágenes, donde hemos sacado información y que nos ha ayudado demasiado.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•El siguiente link nos ayudó mucho para formar nuestro Storyboard, que nos empieza a contar un poco de La Pola. <a href="http://www.banrepcultural.org/node/32482">http://www.banrepcultural.org/node/32482</a></li> <li>•Luego tuvimos un documento muy útil el cual nos mandó la profesora Diana Forero y es el <span style="float: right;">siguiente.</span> <a href="http://www.albicentenario.com/index_archivos/celebracion_colombiana168.html">http://www.albicentenario.com/index_archivos/celebracion_colombiana168.html</a></li> <li>•A continuación vamos a poner otros links que nos ayudó demasiado, y nos pareció muy interesantes.</li> <li>•Uno de ellos lo sacamos de la red social Facebook y también encontramos pocas imágenes de la Pola. <a href="https://www.facebook.com/notes/juan-diego-carbone/1817-en-la-ciudad-de-bogota-es-fusilada-la-patriota-policarpa-salavarrieta/465293232691">https://www.facebook.com/notes/juan-diego-carbone/1817-en-la-ciudad-de-bogota-es-fusilada-la-patriota-policarpa-salavarrieta/465293232691</a></li> </ul> <p><i>Segundo link.</i></p> <p><a href="http://www.banrepcultural.org/blaavirtual/todaslasartes/pola/cronol.htm">http://www.banrepcultural.org/blaavirtual/todaslasartes/pola/cronol.htm</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Ya con el link que pondremos, nos ayudó demasiado a sacar muy buenas frases para el Storyboard. <a href="http://akifrases.com/autor/policarpa-salavarrieta">http://akifrases.com/autor/policarpa-salavarrieta</a></li> </ul>

El testimonio registrado en los anteriores apartes de las entrevistas realizadas a los estudiantes de grado noveno después de haber presentado y socializado las narrativas digitales con los demás compañeros de clase refleja su capacidad para indagar la información de diferentes fuentes a fin de conformar un libreto narrativo.

En resumen, se puede señalar, que mediante la asesoría pertinente los estudiantes desarrollaron su capacidad de indagación académica de hechos históricos en fuentes fiables de divulgación y consecuente selección de datos importantes.

### COMPRENSIÓN

**Entrevista 27 de mayo de 2015. Hora 9:17 grupo B**

**BM:** *el Bogotazo se dio el 9 de abril de 1948, estaba el señor Jorge Eliecer Gaitán en donde trabajaba y se suponía que se iba a encontrar con un joven universitario Fidel Castro que le iba a otorgar una crisis de acá del gobierno de Latinoamérica, después de eso aparece Roa quien le pega dos disparos en la cabeza y uno en el pecho dejándolo gravemente herido, luego lo llevan a hospital central donde muere.*

**BA:** *¿Quién fue Jorge Eliecer Gaitán?*

**BM:** *Jorge Eliecer Gaitán era un político líder que desde muy pequeño... candidato a la alcaldía, básicamente quería ser como de la política...*

**E:** *y lo matan y ¿qué pasa ese día?*

**BM:** *después de la muerte de Gaitán persiguieron a Roa y lo matan, después de eso se desato un periodo de violencia en Colombia sobre todo en Bogotá, después de varios días del bogotazo hubo una cifra de aproximadamente 10.000 muertos.*

**E:** *En su historia ¿ustedes que fueron lo que mostraron?*

**BC:** *pues nos centramos en la muerte de Gaitán en el día cuando se iba a encontrar con el universitario para mostrar pues el hecho que impacto más. Cuando muere y lo llevan al hospital y ya nada más.*

**E:** *Ósea la parte ya solamente cuando lo matan y el traslado hacia el hospital. Las consecuencias del pueblo y de los ciudadanos.*

**BM:** *el periodo de violencia.*

**Entrevista 27 de mayo de 2015. Hora 9:24 grupo C**

**AI.** *Su suceso ¿Cuál es?, su hecho histórico*

**CR:** *¿Cómo se produjo la ruptura del florero de Llorente?*

**E:** Entonces, les van a contar a sus compañeros como fue que se rompió ese florero, según lo que investigaron.

**CD:** los criollos tenían el florero por que se estaban preparando para una especie de evento se fueron a prestar el florero , cuando fue a decirle al del florero por qué no lo presto empezaron a discutir y entonces en medio de eso hubo una pequeña...

**CR:** mentira diciendo al pueblo que los había insultado, entonces el pueblo se alboroto porque el supuesto mal acto que le había hecho Llorente, le fueron a hacer el reclamo y en medio del conflicto fue que se produjo la ruptura del florero.

**E:** En la historia que ustedes tuvieron por GOANIMATE ¿Qué quisieron mostrar?

**CD:** más que todo el suceso importante del 20 de julio.

**E:** Así que no fue casualidad que se callera el florero así como “uy se me cayó” consideran que eso estaba fríamente calculado. ¿Por qué?

**CL:** porque es que los criollos querían acabar con el reino del virrey y querían llegar al poder por eso todo lo fueron planeando, una noche antes del 20 de julio, ellos hicieron una junta de cuando planearon todo eso y dieron la propuesta de que hicieran un problema con un simple comerciante y así fue esta revuelta.

**E:** ¿Qué habría de especial ese 20 de julio? ¿Por qué ese día tenía que causarse la revuelta y no otro día?

**CK:** preciso ese día era día de mercado, entonces hay iba a ver mucha gente, iban a aprovechar tanta gente para armar más el problema y así poder presionar a virrey para que creara un cabildo.

**CR:** pues es que para Bogotá la importancia es que uno siempre tenía que ganar, ósea fueron a pedirlo prestado para el evento que supuestamente ellos tenían planeado, era no tanto por el hecho de romper el florero si no por hacer que los españoles se fueran, crearon la revuelta para que los españoles bajaran del poder

En cuanto, a la capacidad de comprensión los estudiantes manifiestan en sus testimonios la diferenciación de los hechos relevantes de los detalles irrelevantes para la estructuración narrativa según las partes esquemáticas de una narración: inicio—nudo—desenlace. En principio se evidencia revelan una capacidad para determinar cuáles hechos representan el principio del acontecimiento histórico y cómo podría iniciar primera escena narrativa digital, lo mismo ocurre para la elaboración del cierre de la historia, los estudiantes son capaces de relacionar la consecuencia con el final narrativo. Sin embargo, en la descripción del nudo presente una dificultad

moderada al discutir cuales hechos podrían representar mejor el hecho histórico en términos audiovisuales.

Por demás, se observa la gran capacidad creativa para incluir personajes ajenos a la historia con el fin de re-construir la historia desde un punto de vista omnisciente mediante la disposición de uno o dos personajes singulares y comunes como en el caso de la narrativa digital ‘La Pola’ y ‘El bogotazo’ donde se caracterizan un niño, una señora, un periodista.

#### **Pensamiento crítico**

**Entrevista 27 de mayo de 2015. Hora 9:32 grupo D**

**DD:** *Pues Policarpa en ese tiempo era muy raro que una mujer defendiera sus derechos. Pues Policarpa fue como la sucesora que empezó a hacer eso, como la principal, si, entonces ella también fue la que motivo a muchas mujeres a que se hicieran notar por sus derechos, y Policarpa también fue como decían el otro grupo que también supo defender sus derechos, aunque ella murió así “defendiéndolos” y no se concluyeron en sí, pero ella quería tener la satisfacción de que al menos peleo por defender los derechos de ellos.*

**AG:** *Vemos que sobretodo en los canales de televisión colombianos Caracol y RCN pasan ahora más noticias de las modelos y cantantes que de la situación real que está pasando en el país... y pues da como tristeza... que se da uno cuenta que antes años atrás pasaba igual, eso lo vimos cuando encontramos información de lo que había pasado con lo del Palacio....*

Los testimonios recogidas reflejan la capacidad crítica que tiene los estudiantes para referirse a los hechos históricos de la nación y cómo los medios de comunicación desvirtúan la relevancia y el acontecimiento social al pueblo en general. Ello, se evidencia en inclusión de personajes ajenos al hecho histórico, la búsqueda de información fiable y el énfasis en ciertas escenas narrativas, como también, emitiendo juicios de valor sobre las condiciones del país.

### 5.10.2 Narrativas digitales

Narrativas Digitales
<p><b>Entrevista 27 de mayo de 2015. Hora 10:12 grupo A</b></p> <p><i>AJ: pues lo primero que nosotros hicimos fue visualizar imágenes, mirar cual era la bandera del M-19, mirar documentales también y pues ahí llevamos a cabo algunas ideas, y nos organizamos para que hiciéramos varias ideas de Storyboards y así ir escogiendo lo mejor y armar nuestra narrativa, después todos opinábamos para decir que programa íbamos a utilizar para la historia y nos reunimos en la casa de G y allá todos ayudamos a hacerla entre todos.</i></p>
<p><i>AG. Hay efectos como el golpe del niño cuando bota su oso, o las voces de las personas en el estadio cuando se transmite el partido de fútbol que genera un efecto de tensión e ironía en la historia.</i></p>
<p><i>AC: Si profe.... Mira que cuando comenzamos a hacer lo del storyboard en grupo tuvimos como una discusión frente a que presentábamos porque era como un revuelto, algo que paso hace años con algo que sentimos que sigue siendo igual, entonces por eso quisimos fue montar nuestra historia en forma de reflexión, porque ahora no solo es la televisión, también esta lo del internet, lo de las redes sociales que nos manipulas....</i></p>
<p><i>PRESENTADOR: Buenas Tardes, en el día de hoy recordaremos lo sucedido el día 6 de noviembre de 1985, ocurrido en la plaza de Bolívar en Bogotá Colombia. A continuación daremos los acontecimientos ocurridos en la Toma del Palacio de Justicia.</i></p>
<p><i>Aviso. (Texto)</i></p> <p><i>En la primera escena nos deja en claro que le gustaba estudiar y no lo iba a dejar por nada. Los compañeros lo molestaban ya que no le gustaba hacer ninguna maldad.</i></p> <p><i>Escenario:</i></p> <p><i>Jorge Eliecer está sentado en el piso con un cuaderno en un patio, lo abordan 2 estudiantes dándole una palmada en la cabeza.</i></p> <p><i>Estudiantes: Inútil... que hace.</i></p> <p><i>Gaitán: Inútil ustedes que no quieren ser nadie en la vida... siempre me molesta por ser inteligente.</i></p>

Los anteriores testimonios nos permiten evidenciar que realizaron distribución de funciones para que todos participaran y colaboraran en la actividad. Además en intereses por realizar las funciones informáticas asignadas como en el caso del grupal el grupo A cuando manifiesta con entusiasmo incluir las voces animadas que hacían parte de la galería de la plataforma Go Anime a pesar de ser una tonalidad robótica, no afecta la historia.

Además, los estudiantes durante las sesiones de clase de informática y ciencias sociales destinadas al fundamentación de las plataformas virtuales para la elaboración de las narrativas mostraron interés en el diseño y uso de las aplicaciones digitales no sólo en con las tabletas o computadores de la institución sino con sus dispositivos digitales personales como el celular. Igualmente, su capacidad de organización de la información refleja un nivel mayor de comprensión al no solo distinguir la estructura narrativa sino, también de, hacer una preproducción mediante maquetas o dibujos narrativos. Por lo tanto, esta serie de recursos análogos y digitales les permitieron a los estudiantes a optimizar los recursos a disposición y, sobre todo, a darle sentido a los hechos históricos.

### 5.10.3 Motivación

Así mismo en la entrevista grupal varios estudiantes contaron su experiencia con el proyecto como se ve en el siguiente aparte:

MOTIVACIÓN
<p><b>Entrevista 27 de mayo de 2015. Hora 9:54 grupo C</b></p> <p><b>CR::</b> <i>Bueno, todo empezó un día cualquiera en el cual la profesora Diana Forero muy amablemente nos invitó a desarrollar un proyecto que involucraba las TIC que consiste en que en cada uno de los grupos creen una narración digital en base a los temas ya seleccionados.</i></p> <p><i>Cuando tuvimos nuestra primera clase, nadie pensaba en que iba a ser tan genial, por lo contrario, todos pensábamos que iba a ser una clase un poco aburrida... Y tan solo cuando ella nos presentó, las actividades, fue muy genial ya que hizo que inventáramos un cuento fantástico entre todo el curso para que tuviéramos una expectativa diferente de las cosas.</i></p> <p><i>En clases de sociales posteriores nos empezaron a gustar cada vez más las clases de ella, porque cada vez llegaba con una locura diferente lo cual era muy genial, ya que tenía idea de cuáles son nuestros gustos y nos hacía cosas diferentes para divertirnos y a la vez aprender a tomar fotografías desde diferentes ángulos y con diferentes características.</i></p> <p><i>A medida que fuimos avanzando y profesionalizando nuestra idea de las fotos la profe nos puso un trabajo sobre un Storyboard que consiste en plasmar nuestras ideas para realizar nuestro proyecto de la narración digital con un tema de la historia de Colombia en un</i></p>

*papel para cuando llegue el momento de la salida al centro se nos facilite más la realización del proyecto.*

En la salida de campo al centro histórico de Bogotá para realizar el reconocimiento de los espacios y/o lugares donde transcurrieron los temas seleccionados, se observó que la totalidad del curso se organizó y repartió funciones, para poder colaborarle a los grupos que iban a realizar las representaciones de los sucesos en estos lugares, esta repartición iba desde grupos de utilería y cuidado de objetos personales, camarógrafos, encerramiento de seguridad para grabar las escenas hasta actores extras.

Imágenes detrás de cámaras de la salida pedagógica



**Imagen 19** Grabación salida de campo  
**Fuente:** elaboración de los estudiantes



**Imagen 20** Grabación salida de campo  
**Fuente:** elaboración de los estudiantes

Todo esto generó, por un lado, el desarrollo de la habilidad de decisión, ya que debían ponerse de acuerdo en que iba a hacer cada quien dentro del grupo; y por el otro, una identificación de habilidades y roles de acuerdo a las mismas, lo que fortaleció la colaboración, los vínculos de amistad, la responsabilidad y el trabajo en equipo.

Por consiguiente, se los anteriores apartes de la entrevista grupal evidencian un conocimiento sobre la indagación de la información, su selección y validación de las fuentes, lo cual demuestra un avance significativo en este aspecto. Además, relacionaron contenidos que fomentaron su capacidad de comprensión de los distintos sucesos históricos que se escogieron para la implementación del ambiente de aprendizaje; los grupos analizaron y tomaron posturas reflexivas sobre cómo estos sucesos repercutían en las dinámicas sociales.

De igual manera, en la entrevista, al indagar el proceso llevado por uno de los grupos, manifestaron su indignación frente a que muchas cosas no han cambiado en el país, pues sienten

que todavía los medios de comunicación cuando pasan cosas graves las mezclan o entretienen al televidente con las noticias de farándula.

Por otro lado, cuando se realizó la entrevista participativa al curso, se iban socializando los productos finales (las narrativas) y se iba observando y analizando las distintas intervenciones que se dieron por parte de los estudiantes frente a los trabajos realizados por sus compañeros, algunos participantes tomaron posturas reflexivas sobre cómo estos sucesos influyeron en las dinámicas sociales.

Sin embargo, algunas narrativas no alcanzaron un nivel crítico en sus historias tomando posturas o juicios de valor, la socialización de estas le permitió al grupo realizar un ejercicio de reflexión y crítica frente a la historia del país y como estos hechos influyeron en lo que es hoy Colombia.

Tabla 7 Fortalezas y debilidades 3 Entrevistas

CATEGORIAS	FORTALEZAS	DEBILIDADES
<b>APRENDIZAJE HISTORICO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Capacidad para buscar seleccionar y organizar la información, es decir, Procedimental</li> <li>-Capacidad para relacionar los hechos relevantes, es decir, Comprensión.</li> <li>-Capacidad básica para dar juicios y opiniones frente a un hecho histórico</li> </ul>	Dificultad para dar juicios y opiniones con seguridad fluidez
<b>PRODUCCION DE NARRATIVAS DIGITALES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Capacidad discriminar seleccionar el inicio, la trama y el desenlace.</li> <li>-Capacidad para relacionar los contenidos.</li> <li>-Capacidad para reconocer los personajes y lugares históricos</li> <li>-Capacidades multimodales (narrativas, informáticas, comunicativas, indagatorias)</li> </ul>	
<b>MOTIVACION</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Capacidad para participar o liderar</li> <li>-Capacidad para asumir responsabilidades</li> <li>-Capacidad de esfuerzo y dedicación</li> <li>-Capacidad de tolerancia</li> </ul>	

## **6. RESULTADOS Y HALLAZGOS**

Es de anotar que, la realización de un proceso constante de análisis de la realidad desde grados más pequeños podría llevar a largo plazo a un mejor desempeño en el análisis crítico. Pretender el total desarrollo del pensamiento crítico a través de un proyecto de un año no permitió obtener todos los resultados anhelados, más si llevó al inicio de un proceso de conciencia y reflexión sobre lo que se está haciendo y viviendo.

Después de la implementación del ambiente de aprendizaje en torno a la creación de narrativas digitales para el aprendizaje de temas históricos, la aplicación de los instrumentos para la recolección de la información y la realización del análisis de datos a través del software QDA Miner lite, a continuación se presentan los resultados obtenidos en esta investigación con sus respectivas categorías a priori, subcategorías y categorías emergentes.

### **6.1 Aprendizaje Histórico**

Esta categoría da cuenta del proceso llevado a cabo por los estudiantes de grado noveno del Colegio República de Colombia durante la implementación de la estrategia en cuanto al aprendizaje de los diferentes sucesos históricos ocurridos en Colombia; pretende evidenciar cómo los estudiantes a través de la búsqueda, análisis y comprensión de la información contextualizan el hecho histórico, identifican el tiempo, espacio y personajes sobresalientes de este, y lo reconstruyen a través de una herramienta tecnológica.

Dentro de esta categoría se despliegan 3 subcategorías que surgen del marco teórico y el estado del arte para el análisis de los resultados: procedimental, comprensión y pensamiento crítico.

### **6.1.1 Procedimental**

Los lineamientos curriculares para el área de ciencias sociales (2002), distinguen cuatro competencias a desarrollar; una de estas, es la competencia procedimental, la cual está referida a los procesos para buscar, seleccionar, organizar y utilizar adecuadamente la información, al momento de indagar sobre el suceso histórico y poder determinar si la información obtenida viene de un lugar y/o persona confiables.

En cuanto al manejo de estas técnicas, los estudiantes del Colegio República de Colombia evidenciaron un amplio aprendizaje de la misma ya que fueron capaces de recurrir a múltiples fuentes, de discriminar la información en ellas recopilada y reutilizarla de manera adecuada en sus narrativas. Para este efecto, se valieron de la consulta en línea, entrevistas, visitas a museos y diálogo con la docente; además del trabajo colaborativo y trabajo de pares. Durante este proceso, obviamente, presentaron dificultades de identificación, análisis, discriminación, clasificación, selección de la información; pero estas dificultades se fueron solucionando durante la dinamización a través de las asesorías y el trabajo colaborativo, el análisis grupal y la consulta con fuentes directas como lo fueron los entrevistados, quienes vivieron directamente uno de los sucesos. Se evidencian estos avances a través de las entrevistas realizadas a los estudiantes, donde comparten y describen su proceso de trabajo.

Igualmente, el uso de las redes sociales se aprovechó en beneficio del conocimiento, pues a través de ellas compartieron datos e información útil para el grupo, como se puede apreciar en los pantallazos a continuación. Sin embargo, debido a la falta de pericia en la búsqueda y recolección de información, siempre se requirió de la compañía y asesoría permanente de la

docente para la depuración de las fuentes consultadas y de la información recopilada. Se les inculcó, además, el respeto por los derechos de autor y se les enseñó cómo citar fuentes y referenciar las herramientas consultadas.

Dichos elementos compartidos en la red eran analizados por todos los estudiantes quienes en conjunto reconstruían y analizaban la información encontrada para determinar que era útil para su proceso de creación de la narrativa. El conocimiento por tanto fue desarrollado de manera colectiva y colaborativa. Cabe destacar que el desarrollo de la competencia procedimental amplió sus horizontes de investigación, los mejoró y les permitió hacer un uso más eficaz de la información que llega a sus manos.



**Imagen 21** Publicaciones en muro del grupo  
**Fuente:** Elaboración propia – Estudiantes



**Imagen 22** Publicaciones en muro del grupo  
**Fuente:** Elaboración propia – Estudiantes



**Imagen 23** Publicaciones en muro del grupo  
**Fuente:** Elaboración propia – Estudiantes

### **6.1.2 Compresión**

Esta subcategoría hace referencia al manejo conceptual del suceso histórico, análisis e interpretación de las principales causas que conllevaron el hecho: el contexto social, geográfico y cultural donde ocurrió, las consecuencias que generó el acontecimiento histórico, qué personajes participaron y su incidencia en este. Se verifica si sus ideas y/o conocimientos son claramente transmitidos a través de la narrativa.

Concluida la etapa de recopilación de información, se dio paso a la selección y organización de la información que generaron como evidencia y herramienta de trabajo el borrador inicial del storyboard, base fundamental de la narrativa final, que mostraba la manera en que ellos desarrollarían e involucrarían los elementos hasta ahora recopilados e interpretados.

El desarrollo de este proceso les permitió una mayor comprensión del hecho histórico, pues limitó su expresión a hechos concretos y absolutamente necesarios para la presentación del trabajo final. La tarea de seleccionar lo que era realmente importante para la comprensión del evento y para su correspondiente inclusión dentro de la narrativa exigió discriminación, análisis e interpretación del suceso y ubicación no solo dentro de una línea de tiempo sino de un contexto contemporáneo que facilitaría la comprensión de sus compañeros.

### **6.1.3 Pensamiento Crítico**

En esta tercera subcategoría se analizó el nivel de razonamiento, interpretación y comprensión que tuvieron los estudiantes frente al suceso histórico evidenciado su postura o juicios de valor frente a los acontecimientos investigados en la narrativa, en los cuales se demuestra que los estudiantes asumieron no solo un rol participativo sino también un rol reflexivo debido a que

se favoreció una metodología perceptible entre los intereses dinámicos de los estudiantes, los preceptos históricos y la nueva información.

Por ejemplo, en el caso de “la Pola”, las niñas manifestaron que fue una mujer que motivo a otras mujeres a luchar por sus derechos y que era un modelo a seguir porque no le importó morir por sus ideales en busca de la libertad.

En la narrativa de la Toma del Palacio de Justicia el grupo autor de la misma, invita a la reflexión de cómo ese día mientras pasaba lo de la Toma, se utilizaron los medios de comunicación para transmitir un partido de fútbol y así distraer a la población y no informar sobre lo que estaba pasando ese día en el país.

Desde el inicio la narrativa genera un cuestionamiento frente a como se ocultó información por parte de los medios de comunicación. Los estudiantes asumen una postura crítica frente a la manipulación de los medios de comunicación y como no se le dio la trascendencia a lo que “realmente estaba ocurriendo” en la plaza de Bolívar.

## **6.2 Producción Narrativa Digital**

Esta categoría hace referencia a la estructura básica de la narración: inicio, nudo y desenlace. El suceso histórico se representa de forma clara y precisa en cualquier tipo de formato utilizado para el montaje de la narrativa digital. Los elementos visuales y auditivos utilizados en la narrativa digital recrean y apoyan el contexto histórico. Cumple con los requisitos mínimos técnicos de una narrativa digital, en cuanto a sus elementos. De esta categoría se desarrollan las

siguientes subcategorías: Estructura, Elementos de la narrativa, Trabajo colaborativo y herramientas multimodales (audio, imagen y vídeo).

### 6.2.1 Estructura y Elementos de la Narrativa

Esta subcategoría se centra en identificar las características principales de la narración digital, la cual debe tener unos elementos como el tema, argumento o trama, los personajes que protagonizan la historia y el espacio. Así mismo debe tener una estructura con un inicio, nudo y desenlace.

La narrativa presenta algunos de los personajes que participaron en el suceso de la toma del palacio de Justicia, como el grupo guerrillero M-19, el presidente Betancur y la ministra de comunicaciones de ese entonces y cuál fue su papel y las acciones desarrolladas durante el suceso histórico.

#### **Escenario:**

*En una sala de juntas están reunidos dos guerrilleros con el presidente. Los guerrilleros tienen el rostro cubierto.*

***M-19:** Buenas tardes presidente Betancourt, estamos aquí porque queremos solicitar su firma para llevar a cabo un proceso de paz.*

***PRESIDENTE:** Buenas Tardes Luis Otero con gusto firmare lo requerido.*

*Yo no cumpliré estos tratados*

***Aviso:** Álvaro Fayad comandante del m-19 es quien decide hacer la toma del palacio de justicia.*

***M-19:** Buenas tardes presidente Betancourt, estamos aquí porque queremos solicitar su firma para llevar a cabo un proceso de paz.*

***M-19:** Necesitamos su colaboración no les queremos hacer daño solo necesitamos que el presidente Betancourt cumpla con unos acuerdos de paz. Ayúdenos y no les pasara nada.*

*Aviso: llegan las fuerzas del ejército atacando violentamente el palacio de justicia*

*Escenario: aparecen carros militares con alarmas y poicas y ejercito con armas.*

*Luego aparece un guerrillero hablando por celular con el presidente.*

La historia inicia con la infancia de Jorge Eliecer Gaitán y lo que le gustaba hacer cuando era niño. El nudo de la historia está planteado en la escena donde se representa una hipótesis de

cómo pudo ser la contratación del sicario para matar a Jorge Eliecer Gaitán la cual es recreada en un aire de suspenso.

**Aviso. (Texto) acompañado de música de fondo.**

*Después de este discurso pasa lo inesperado.*

**Persona mala:** *alo Jerson vengase para acá lo necesito*

**Aviso. (Texto) acompañado de música de fondo.**

*10 minutos más tarde*

**Escenario:**

*Se encuentran 2 personas en un parque y dialogan. Durante el dialogo uno de ellos le entrega un arma al otro.*

**Jerson:** *que hace para que me llamaba*

**Persona mala:** *necesito que me desaparezca a un político*

**Jerson:** *como se llama y donde lo encuentro.*

**Persona mala:** *Jorge Eliecer Gaitán, mañana va a dar un discurso en la candelaria.*

*(Le entrega el arma)*

Y por último el desenlace de la historia está a cargo del periodista quien informa sobre la muerte de Gaitán y explicando que a este suceso se le denomina el Bogotazo.

Hay toda una historia representada y construida desde lo más importante de la vida de Gaitán. Su vida es contada en un período muy corto de tiempo pero se logró cumplir con la estructura de la narrativa tratando de mantener la veracidad de la información consultada.

Así mismo, en la narrativa sobre “La Toma del Palacio de Justicia, presenta en su historia un inicio, un nudo y un desenlace. Está contada de manera consecutiva, relatando como ocurrieron los hechos al no haber un acuerdo entre el grupo guerrillero y el presidente, se evidencia el hecho histórico, el papel de los personajes y su papel dentro del acontecimiento. La narrativa utiliza un periodista como narrador quien va contando lo ocurrido el día de la Toma.

En cuanto a la historia de la Pola, esta narrativa está contada a través de dos personajes no participantes del suceso histórico: un niño y su papa. Hay una estructura en cuanto a la forma del

relato ya que cuentan cómo se da el proceso para conocer sobre la vida de la Pola y su importancia en la historia de Colombia. Tiene un inicio a través de un diálogo donde el niño le comenta al papá que debe averiguar sobre esta heroína, un nudo cuando el niño no tiene internet y no puedo consultar su tarea, y un final cuando el papá le complementa la información al niño para su tarea.



**Imagen 24** Narrativa La Pola

**Fuente:** elaboración de los estudiante

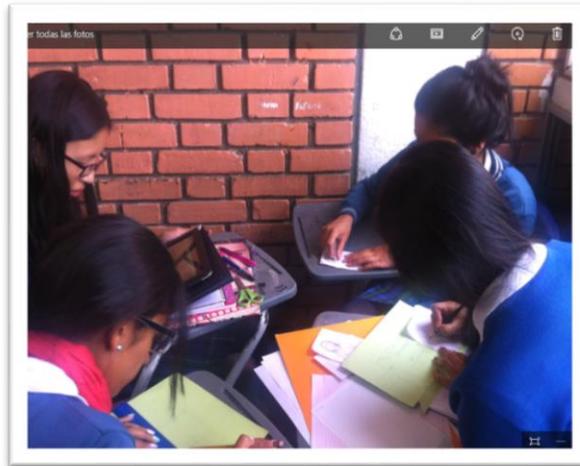
Es claro que en estos trabajos sus integrantes identificaron la estructura y elementos correspondientes dentro de su narrativa y los mostraron de forma clara y contundente dentro de su proyecto. También se evidencia una clara relación entre la comprensión del hecho histórico, su interpretación y puesta en escena mediante una narración coherente y bien secuenciada.

### **6.2.2 Trabajo Colaborativo**

El ambiente de aprendizaje ayudó a fortalecer el trabajo colaborativo del curso, los estudiantes durante la implementación de la estrategia, contaron con diferentes actividades que buscaban orientar la creación de sus narrativas y generar procesos de interacción entre los distintos equipos de trabajo. De tal manera, la serie de actividades y didácticas condujo a que los estudiantes establecieran nuevas interacciones y roles de participación dentro del grupo, que fomentó pulcritud en los trabajos académicos y desarrollo de competencias.

En este sentido, cada grupo apoyado y orientado por la docente tenían el reto de reconstruir algunos hechos históricos de acuerdo a las consultas e investigaciones realizadas.

En la observación se pudo evidenciar la distribución de funciones de algunos de los grupos participantes en la estrategia.



**Imagen 25** Elaboración de maquetas de referencia  
**Fuente:** elaboración de los estudiantes



**Imagen 26** Grabación salida de campo  
**Fuente:** elaboración de los estudiantes



**Imagen 27** Elaboración de maquetas de referencia  
**Fuente:** elaboración de los estudiantes

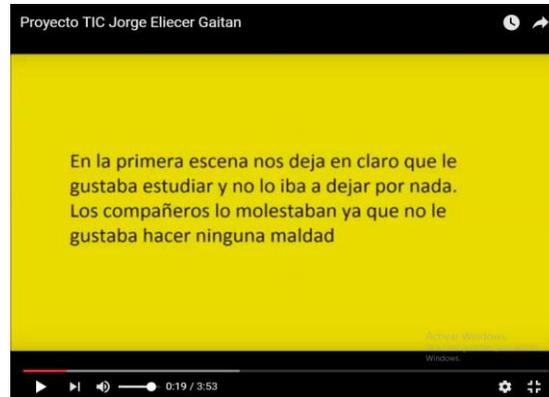
### 6.2.3 Herramientas Multimodales

Esta subcategoría se centra en la incorporación de distintas herramientas a la creación de las narrativas digitales como el audio, la imagen y vídeo. La utilización de estas herramientas generó en los estudiantes predisposición favorable debido a que encontraron el uso de distintos elementos como el texto, la imagen, efectos visuales, efectos musicales., altamente llamativos para contar y representar sus historias porque les permiten ampliar, complementar y/o ilustrar mejor el acontecimiento histórico.

La alfabetización multimodal es definida como el desarrollo de la habilidad comunicativa que permite a un individuo el uso de varios modos semióticos en el mismo texto u objeto semiótico. Estos elementos se combinan y complementan (a través del *diseño*) con la finalidad de proporcionar al emisor/receptor una completa representación informada, reflexiva y productiva (proceso de transducción) de la realidad. Citado en (González, 2013, pág. 3)

En cuanto a la utilización de texto en las narrativas seleccionadas, en una de ellas, este fue utilizado para complementar la imagen que seguía, para ampliar el contexto de la historia como en el caso de la Narrativa del Bogotazo titulada. “Vida de Jorge Eliecer Gaitán”

A cada una de las escenas le antecedía una explicación del suceso que iba a pasar:



**Imagen 28** Narrativa Vida de Jorge Eliecer Gaitán  
**Fuente:** elaboración de los estudiantes

En la narrativa con el tema del Palacio de Justicia el texto fue precediendo la imagen para ampliar la temática histórica



**Imagen 29** Narrativa Recuerdos del Pasado Historia que no nos Dejaron Ver  
**Fuente:** elaboración de los estudiantes

En cuanto a la utilización de textos en la narrativa, complementan cada una de las escenas que siguen después de estos y son presentados en una litografía especial, logrando un efecto de suspenso en la historia, muy acorde con los eventos.

En cuanto a la imagen y los efectos visuales utilizados para las narrativas se encontró que a pesar de estar en dos formatos (vídeo y plataforma Go Anime) se utilizaron distintos recursos como las expresiones faciales de los protagonistas, los escenarios que apoyaban las historias, el

vestuario y la contextualización de cada uno de los personajes que participaban de la narrativa. En la historia sobre el Bogotazo se muestra en la imagen un imaginario de cómo se contrató el asesinato de Jorge Eliécer Gaitán, muestra el arma simulada con la cual se atentó contra su vida. A continuación a través de pantallazos se observan algunos de estos recursos visuales utilizados:



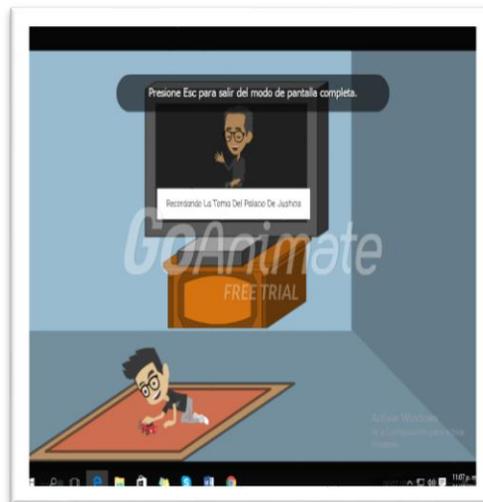
**Imagen 30** Narrativa Vida de Jorge Eliecer Gaitán  
**Fuente:** elaboración de los estudiantes

En la narrativa de la Toma del Palacio de Justicia la imagen muestra la representación que hizo el grupo a través de la plataforma de Go Anime de cómo pudo ser la situación de los rehenes quienes se encuentran arrodillados con expresiones de temor y tristeza. A su vez los guerrilleros son presentados con tapa bocas para que no fueran reconocidos y con armas con las cuales amedrentaron a las personas del palacio.

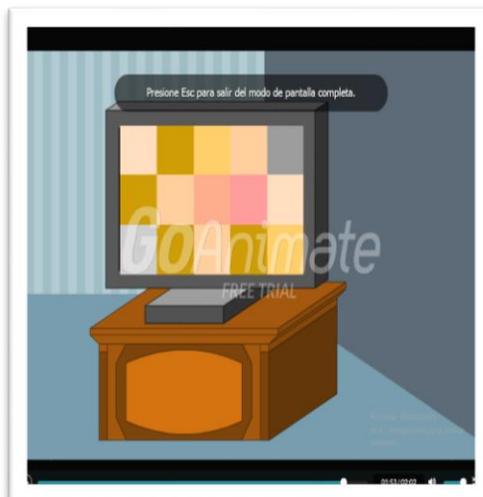


**Imagen 31** Narrativa Recuerdos del Pasado Historia que no nos Dejaron ver  
**Fuente:** elaboración de los estudiantes

Igualmente, la historia inicia y termina con la imagen de un televisor, presentándolo como un mecanismo de distracción, el cual hace relación con el título de la narrativa “La historia que no nos dejaron ver. “Toma del Palacio de Justicia” y tratando de generar en el televidente una reflexión sobre como los medios de comunicación pueden llegar a ser un factor de enajenación política e histórica para el país frente a lo que ocurría en ese momento.



**Imagen 32** Narrativa Recuerdos del Pasado  
**Fuente:** elaboración de los estudiantes



**Imagen 33** Narrativa Recuerdos del Pasado  
**Fuente:** elaboración de los estudiantes

La versión libre de la herramienta utilizada Go Anime, distorsiona la caracterización de los personajes en cuanto a su vestimenta, ya que no hay imágenes del ejército y estos son remplazados con policías en versión norteamericana. En el caso de los guerrilleros utiliza personajes más con características de ladrones y para el partido de fútbol es una imagen de mujeres jugando fútbol americano. Esto debido a que es una aplicación de origen norteamericano que no permite modificar o adaptar los recursos existentes dentro de la misma. Sin embargo, a pesar de estas limitaciones, la narrativa recrea a través de los personajes los actores principales implicados en este suceso histórico que marco al país.

La narrativa presenta diferentes escenarios y/o lugares que hacen un acercamiento del lugar donde iniciaron y terminaron los hechos del día 6 de noviembre de 1985 al no haber un acuerdo entre el M-19 y el presidente Betancur.



**Imagen 34** Narrativa Recuerdos del Pasado Historia que no nos Dejaron Ver  
**Fuente:** elaboración de los estudiantes

Así mismo, el Audio de la narrativa se apoya con algunos sonidos y efectos sonoros que complementan y armonizan la historia. Los sonidos utilizados como las sirenas, los disparos crean

un efecto de caos en la historia, lo que genera un mayor acercamiento del espectador a lo que pudo ocurrir en la toma del palacio.

Por otro lado, a diferencia de las narrativas anteriores la historia contada sobre la Pola no está narrada desde el contexto histórico, si no sobre una situación cotidiana entre un papá y su hijo quien se acuerda tarde sobre la tarea que tenía que investigar sobre la vida de “La Pola”. La imagen deja ver las expresiones de padre y del hijo al no ver cumplido a tiempo con sus obligaciones. De igual manera, se puede evidenciar el apoyo visual sobre el escenario en el cual se desarrolla esta historia, mostrando variedad y elementos de apoyo para recrear una habitación de un adolescente.

En la narrativa, aunque es sobre la vida de Policarpa Salavarrieta, no hay una imagen de ella. Las imágenes utilizadas en esta historia son entorno a lo que sucede en la casa entre el papá y el hijo mientras terminan de hacer la tarea sobre la vida de esta heroína.

Se utilizan varios escenarios como la sala, alcoba del hijo y biblioteca familiar, lo que permite ambientar la narrativa. Los personajes tienen expresiones faciales que manifiestan distintas emociones durante el transcurso de la historia.



**Imagen 35** Narrativa La Pola  
**Fuente:** elaboración de los estudiantes

En cuanto a la música y/o efectos musicales en la narrativa del Bogotazo cada que se utilizaban textos de apoyo iba acompañado de diferentes ritmos musicales para darle un ambiente distinto a cada una de las escenas que tenía la historia, Para el caso de las narrativas elaboradas en la plataforma Go Anime como “La Pola” y “La Toma del Palacio de Justicia” los efectos auditivos se realizaban con los distintos formatos, bien sea para los personajes o para ambientación de algunas escenas.

***Texto:*** El texto en esta narrativa que es en la herramienta tecnológica Go Anime es para hacer la transición entre una escena y otra. Y mostrar que ha transcurrido un tiempo.



**Imagen 36** Narrativa La Pola  
**Audio:** Sonidos de ambientación  
**Fuente:** elaboración de los estudiantes

Los estudiantes utilizaron editor de vídeo para armar la historia que fue grabada en distintos escenarios del centro histórico de Bogotá, se realizó manejo de planos y efectos para recrear la historia, tuvieron aspectos técnicos como grabar la imagen con una cámara y utilizar el celular para grabar el audio y así poder tener un mejor sonido a la hora de editar.

La narrativa es presentada utilizando una herramienta tecnológica en versión gratuita, Go Anime, que aunque limita algunas de sus opciones, el grupo de estudiantes logra hacer un montaje satisfactorio de la historia con imágenes, texto, sonidos y efectos que recrearan el acontecimiento histórico. En tanto, el montaje de la historia en la herramienta tecnológica Go Anime se hizo de forma autónoma ya que las estudiantes no recibieron ninguna capacitación al respecto.

Se evidencia, a través del análisis de estas narrativas un amplio aprovechamiento de los recursos multimodales para enriquecer, fortalecer y ambientar las narraciones. Cada grupo hizo una interpretación libre de la forma que le sería más útil para llevar a feliz término su narrativa, su versión de los hechos. Igualmente, se aprecia una gran recursividad, creatividad y variedad de elementos de trabajo que estimulan la imaginación.

### **6.3 Motivación**

Esta categoría emergente surge dentro del proceso de implementación del proyecto y se evidencia tanto en el registro de observación, el diseño y montaje de las narrativas digitales como en la entrevista. Díaz Barriga y Hernández (2002) afirman que en el ámbito educativo la motivación es fundamental a la hora de estimular el aprendizaje, porque genera espacios propicios para incrementar el interés de los estudiantes, por tanto es necesario centrar la atención en ellos.

De tal manera, la dinamización de actividades análogas e informáticas en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la historia permitió que los estudiantes se motivaran frente a los retos cognitivos, técnicos y académicos que se dieron durante el ambiente de aprendizaje en cuestión. En las siguientes intervenciones se confirma lo expresado anteriormente.

*En observación y conversación con el grupo A el 26 de marzo de 2015. En el paso de estos días, hemos aprendido a hacer muchas cosas con una cámara, en este momento, nosotros estamos realizando un proyecto que nos puso la profesora Diana, Nosotros antes de que nos asignaran el tema de a Pola, queríamos el bogotazo, pero un tema solo lo podían tener dos grupos y ya dos grupos lo tenían, entonces nosotros escogimos la Pola y la profesora nos lo concedió, en este momento estamos haciendo un "Storyboard" de nuestra historia, nosotros nos es que vayamos muy bien en nuestro Storyboard, Porque todos estamos muy animados y queremos participar armando nuestra propia historia.*

Por otro lado, progresivamente según el avance de la investigación, el grupo cerrado de Facebook represento un mecanismo de socialización, seguimiento y control considerablemente satisfactorio, dado que se realizaron juicios, recomendaciones y aclaraciones sobre la experiencia que algunos estudiantes iban teniendo durante la implementación de las actividades de la estrategia como se observa en las siguientes capturas de pantalla.



**Imagen 37** Pantallazo opiniones del muro del grupo  
**Fuente:** Construcción propia



**Imagen 38** Pantallazo opiniones del muro del grupo  
**Fuente:** Construcción propia

Así mismo, la entrevista represento una técnica relevante en la investigación debido a que no solo se obtuvo información fidedigna sino, además, represento un mecanismo de auto—evaluación del proceso pedagógico, ya sea del ambiente de aprendizaje, de las actitudes de los propios estudios, o de los resultados obtenidos. Entrevistas, en la cual, cada uno de los grupos manifestaron cómo se perfeccionaron sus competencias históricas, informáticas y comunicativas. Dichas entrevistas debidamente orientadas les permitió describir su proceso y hacer conciencia de su metodología de aprendizaje autónomo.

De igual manera, la actividad permitió la participación de la familia de manera dinámica en algunas de las narrativas. Por ejemplo, un grupo explica como colaboró una de las madres:

<p>“La mamá de una compañera nos ayudó a buscar que significaron las últimas palabras que dijo la Pola antes de que la mataran, pero el problema es que no tenemos el link pero si el párrafo y es el siguiente. “En el patíbulo, La Pola pronunció estas palabras:</p>	<p>“¡Pueblo indolente! ¡Cuán distinta sería hoy vuestra suerte si conocierais el precio de la libertad! Pero no es tarde. Ved que, mujer y joven, me sobra valor para sufrir la muerte y mil muertes más. ¡No olvidéis este ejemplo!”</p>	<p>En la cárcel su compatriota Joaquín Monsalve redactó el famoso anagrama que la identifica como epitafio “Yace por salvar la patria”.</p>
---	---	---

Se puede afirmar, entonces, y con absoluta certeza, que el uso de esta estrategia pedagógica fue altamente estimulante para los educando. Les permitió el desarrollo de múltiples habilidades y, además, se convirtió en fuente de diversión, en reto a la imaginación y al crecimiento personal, en excusa para la participación e integración de la familia. Lo que ratifica la importancia de la motivación como elemento fundamental para el desarrollo de cualquier actividad.

**Tabla 8 Fortalezas y debilidades 4 Hallazgos Resultados del Ambiente de Aprendizaje**

CATEGORIAS	FORTALEZAS	DEBILIDADES
<b>APRENDIZAJE HISTORICO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Capacidad para buscar seleccionar y organizar la información, es decir, Procedimental</li> <li>➤ Capacidad para relacionar los hechos relevantes, es decir, Comprensión.</li> <li>➤ Capacidad básica para dar juicios y opiniones frente a un hecho histórico</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Dificultad moderada para dar juicios y opiniones con seguridad fluidez</li> </ul>
<b>PRODUCCION DE NARRATIVAS DIGITALES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Capacidad discriminar seleccionar el inicio, la trama y el desenlace.</li> <li>➤ Capacidad para relacionar los contenidos.</li> <li>➤ Capacidad para reconocer los personajes y lugares históricos</li> <li>➤ Capacidades multimodales (narrativas, informáticas, comunicativas, indagatorias)</li> </ul>	
<b>MOTIVACION</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Capacidad para participar o liderar</li> <li>➤ Capacidad para asumir responsabilidades Capacidad de esfuerzo y dedicación</li> <li>➤ Capacidad de tolerancia</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Fomento de Facebook como mecanismo de seguimiento y control académico</li> <li>➤ Incidencia en el contexto familiar y social tanto histórica como audiovisual.</li> </ul>	

## CONCLUSIONES

Después de haber analizado e interpretado los resultados de la presente investigación, se exponen las conclusiones relacionadas con la utilización de las narrativas digitales como estrategia pedagógica, para el aprendizaje de la historia en los estudiantes de noveno grado del Colegio República de Colombia.

De acuerdo con la pregunta de investigación, relacionada con la manera en que las narrativas digitales favorecían el aprendizaje histórico, se logra concluir que gracias a las posibilidades que brinda esta herramienta, como el recrear a nivel digital o actuado un suceso histórico, favoreció los niveles de comprensión de estos sucesos. Esto debido a que el proceso de elaboración de los Storyboards implicó análisis e interpretación de información de forma voluntaria, hecho que no se suscita al enfrentar el texto histórico de forma tradicional. Cuando el estudiante se vio enfrentado a limitar sus textos a una mínima pero muy expresiva narración tuvo que procesar los datos y asimilarlos para así poder extraer lo que realmente era significativo y valioso para él. El texto tradicional no le exige estos análisis y se torna monótono frente a sus ojos pues no le permite expresar lo que desea de manera lúdica. Sumado a esto, dentro del aprendizaje de la historia, la narrativa digital se convierte en una valiosa herramienta que permite la comprensión de conocimientos culturales, políticos, económicos, sociales, entre otros de una manera más interactiva y dinámica gracias a la forma y estructura en la que se presenta. También se puede afirmar que esta estrategia ayuda a desarrollar la imaginación abriendo una ventana a la formación de personas con actitud crítica. Mantener la continuidad de este proyecto a largo plazo permitiría que esta actitud se pudiera potenciar.

Por otro lado, este trabajo llevo a los educandos a mejorar sus procesos de búsqueda y selección de información en línea, ya que al realizar sus trabajos de análisis en casa y con la asesoría de la docente se dieron cuenta que no todo lo que aparece a primera vista es lo que sirve o satisface sus expectativas. Debieron filtrar, ubicar, descartar, hasta encontrar lo que realmente necesitaban para lo que se habían propuesto. El reto del storyboard y de la creación de una narrativa, desde la lógica, les condujo a procesos más complejos que la mera lectura de un texto histórico no les hubiese podido aportar, por falta de motivación. Adicionalmente, se encontraron con otras fuentes de documentación no previstas pero que igualmente les enriquecieron a nivel personal y académico, como lo fueron las entrevistas casuales dadas en los lugares visitados durante el trabajo de investigación.

Cabe anotar, que el desarrollo de todas las etapas de este proyecto, condujo al desarrollo de la comprensión y el pensamiento crítico. Analizar, interpretar discriminar, escoger, exigió procesos mentales a los que la gran mayoría de los educandos dentro de la pedagogía tradicional no están acostumbrados. Usar las herramientas tecnológicas como fuente de expresión los llevó de manera indirecta al procesamiento de la información en función de la comprensión, al aprovechamiento de meros datos encontrados en el camino para la construcción de un pensamiento trasmisible y compartible con sus pares.

Por si fuera poco, el proceso de análisis de estos eventos históricos les condujo al descubrimiento de un pensamiento crítico consciente, a asumir una postura clara frente a hechos que antes eran irrelevantes para ellos, a darse que cuenta que, de una u otra manera, SI son parte de la historia y que ésta a su vez les afecta de manera directa e indirecta, a corto y a largo plazo.

Asimismo, el trabajo colaborativo como estrategia grupal fortaleció no solo lazos de amistad sino valores como la responsabilidad, autoconfianza y respeto. Estimuló el trabajo individual y la colaboración en equipo para la obtención de una meta. Cada miembro del grupo cumplía una misión importante y como tal asumía su rol, lo respetaba, lo hacía respetar y lo cumplía a cabalidad. Se descubrieron talentos innatos de actuación, para entrevistar, para graficar, digitalizar, nuevos intereses, pero más que nada la importancia del otro para crecer individualmente. Obviamente, como en cualquier trabajo en equipo se presentaron dificultades, pero a través de la mediación de la docente, el diálogo y la reflexión se superaron las crisis y se dio paso a la madurez.

De igual manera, y como ya se mencionó anteriormente, el enfrentarse al aprendizaje de la historia desde el uso de la tecnología les motivó profundamente, pues se dieron cuenta que las nuevas tecnologías les brindaban múltiples fuentes de investigación, recursos de trabajo y herramientas de expresión para asimilar los hechos que siempre se consideraron como tediosos por pertenecer al pasado, al abordarlos desde perspectivas no contempladas pero mucho más llamativas y seductoras para ellos. También sintieron que estos recursos virtuales podían ser aprovechados de una mejor manera y disfrutaron haciendo uso de los mismos para algo más complejo que selfies o mensajes intrascendentes. La utilización de herramientas multimodales en plataformas como Go Anime permitió, además, desarrollar habilidades comunicativas como una ganancia adicional no presupuestada dentro del proceso de investigación, ya que el texto básico se enriqueció a través de diferentes recursos (imagen, audio, video) que lo hicieron más expresivo y dicente tanto para el que lo elabora como para el que lo recibe.

Como conclusiones adicionales se puede afirmar que la investigación es una actividad y herramienta fundamental en la labor docente, que le permite abordar una realidad problemática en cuanto escudriña, indaga, cuestiona, analiza, reflexiona, sintetiza y concluye con el descubrimiento de su “quehacer” intencionado, al realizar una retroalimentación del presente proyecto investigativo; mediante la investigación se pudo realizar diagnósticos confiables, interpretar la realidad y establecer las estrategias que permiten identificar causas y efectos, y así mismo socializar los hallazgos.

En la Maestría en Informática Educativa, descubrimos que la investigación es un elemento fundamental de formación, como principio del conocimiento y de la práctica, que posibilita la recreación del proceso educativo de cara a una estructura social nueva que desborde abiertamente los marcos de cambio institucionalizados, con el fin de transformar sus estructuras, métodos y programas, lo mismo que el proceso de enseñanza aprendizaje.

Así pues, en la investigación no se trata de crear experiencias prácticas artificiales, sino de tomar como punto de partida para los procesos de aprendizaje lo que el estudiante hace, bien para extraer conocimiento a partir de la reflexión de su experiencia y del enriquecimiento teórico, o bien para cualificar la dimensión pragmática de su quehacer cotidiano.

En el desarrollo del proyecto investigativo se reconoció la importancia de concebir continuamente el objetivo formal de la educación sin perder nuestro horizonte e identidad, es decir, que nuestra labor tiene como eje la formación integral de los estudiantes.

## APRENDIZAJES

Al iniciar el proceso de formación en la maestría pensé en plantear un proyecto que ante todo apoyara mi quehacer pedagógico y no se desligara de mi formación en el pregrado que son las Ciencias Sociales. Por tanto, quería involucrar de forma más activa y productiva las TIC. Puesto que este proyecto me iba a llevar dos años de constante investigación, era importante elegir un tema que constantemente me estuviera motivando y sin dudarlo me incliné por el cine y el video, una de mis grandes pasiones.

En el transcurso de la organización de la propuesta, siempre apoyada y orientada por mi tutora, fui estructurando la idea de que mis estudiantes se convirtieran en productores de videos. Quería probar algo más innovador que solo tomar una cámara y grabar, quería que mis estudiantes se motivaran por investigar, por indagar un poco más, que se acercaran a conocer más sobre la historia de su país. Teniendo en cuenta que el centro de Bogotá y más exactamente la zona de la candelaria fue escenario de varios acontecimientos que han marcado la historia de Colombia, surge la idea de proponerles a los estudiantes que, desde su comprensión pero especialmente desde sus voces, narren un suceso y es por ello que elegí la narrativa digital.

Durante el seguimiento e implementación de esta propuesta, tanto mis estudiantes como yo, nos enfrentamos a múltiples retos. Aprendimos sobre Storyboards, borradores, audio, video edición, iluminación, viñetas, manejo de cámaras, planos, croquis, etc. Descubrimos que elaborar una narrativa digital iba más allá de hacer un simple resumen y contárselo a alguien más, que requería de un proceso de análisis más profundo, de tener en cuenta no solo las necesidades e intereses personales sino de todos a los a que nuestro trabajo va dirigido, que el logro de una meta

optima requiere de sacrificio, dedicación, tiempo, pero más que nada, trabajo en equipo. Fue un proyecto altamente significativo que involucró a muchas personas de diversas formas y que me ayudó a crecer no solo como docente sino como ser humano, que estimuló el crecimiento de mis educandos y una mejora significativa en mi quehacer pedagógico.

## REFERENCIAS

- Alcaldía Mayor de Bogotá. (2008). *Plan Sectorial de Educación 2008-2012*. Bogotá: Alcaldía Mayor de Bogotá.
- Alejandro Piscitelli, I. A. (2010). El proyecto Facebook y la pos universidad. Sistemas operativos sociales y entornos abiertos de aprendizaje. *Revista de universidad y sociedad del conocimiento*, 165-168.
- Barbero, J. M. (2004). *Crisis Identitarias y Transformaciones de la Subjetividad*. Bogotá.
- Carr, W., & Kemmis, S. (1988). *La Investigación-acción como Ciencia Educativa Crítica*. Barcelona: Martínez Roca.
- Carretero, M. (1995). *Construir y Enseñar las Ciencias Sociales y la Historia*. Buenos Aires, Argentina: Aiqué.
- Colegio República de Colombia. (2014). *Manual de Convivencia*. Bogotá.
- Coll, C. y Solé I. (1990): “La interacción profesor/alumno en el proceso de enseñanza aprendizaje” Desarrollo psicológico y educación II Madrid. Alianza editorial pp. 315-333
- Díaz B., F. y Hernández R., G. (2010). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista. México: Mc Graw-Hill.
- Díaz, L. C. (2010). Usos Pedagógicos de los Relatos Digitales en el proceso de Enseñanza Aprendizaje del Idioma Ingles. *Contextos*, N° 24, 57-65.
- Digital StoryTelling (s. f.) Recuperado de <http://digitalstorytelling.coe.uh.edu/page.cfm?id=27&cid=27>
- Denzin, N y Lincoln, I (2012) Manual de Investigación cualitativa. Editorial Gedisa, Barcelona
- EDUTEKA. (s.f.). Recuperado el 21 de Junio de 2014, de EDUTEKA: <http://www.eduteka.org/curriculo2/Herramientas.php?codMat=14>
- Elena Novak., (2015) A Critical Review of Digital Storyline-enhanced learning. En Education Tech Research Dev [https://www.academia.edu/11439006/A\\_critical\\_review\\_of\\_digital\\_storyline-enhanced\\_learning](https://www.academia.edu/11439006/A_critical_review_of_digital_storyline-enhanced_learning)
- Elliot, J. (2000). (E. Morata, Ed.) Recuperado el 22 de junio de 2014, de <http://www.salgadoanoni.cl/wordpress/wp-content/uploads/2010/02/10ELLIOT-Jhon-Cap-1-y-5.pdf>

- García, F. J. (2000). El uso de las TIC en las Ciencias Sociales. Una Experiencia en el Aula. *Educación en el 2000*. (10). Obtenido de <http://www.educarm.es/revista-10>
- González, G. J. (2013). Alfabetización multimodal: usos y posibilidades. Guanajuato, México. Obtenido de <file:///C:/Users/Fore/Downloads/Dialnet-AlfabetizacionMultimodalUsosYPosibilidades-4952178.pdf>
- Gregori, C. (03 de abril de 2013). *Mastereando...* Recuperado el 21 de junio de 2014, de Mastereando...: <http://andreamastereando.blogspot.com/2013/04/que-es-un-relato-digital.html>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2010). *Metodología de la Investigación*. México: Mc Graw Hill.
- Hernández, S. R., Collado, C. F., & Lucio, M. d. (2010). *Metodología de la Investigación*. (Quinta ed.). México D.F.: McGraw-Hill / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.
- Hernández, S. R., Fernández, C. C., & Baptista, L. M. (2010). *Metodología de la Investigación*. (Quinta ed.). México D.F.: McGraw-Hill / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.
- Joaquim Prats, en: *Revista de teoría y didáctica de las Ciencias Sociales*. Nº 5. Universidad de los Andes. Mérida. Venezuela. Año 2000. <http://histodidactica.es/articulos/dificultad.htm>
- Klaus, Heineman (2003) La observación participante. En: Introducción a la metodología de la investigación empírica. Editorial Paidotribo, Barcelona
- La brecha digital, un concepto social con cuatro dimensiones. (2003). *boletín de política informática No. 6*, 1-5.
- La utilización de comic como estrategia de enseñanza de historia en escuelas primarias de la Ciudad de Buenos Aires. Año XI, Vol. 106, Mayo 2015, Buenos Aires, Argentina  
Escritos en la Facultad Nº106  
[http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/vista/detalle\\_publicacion.php?id\\_libro=55](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_publicacion.php?id_libro=55)
- 3
- Londoño, M. G. (2013). *Relatos Digitales en Educación*. Barcelona: España.
- Lucero, M. M. (s.f.). *Revista Iberoamericana de Educación*. Recuperado el 22 de junio de 2014, de Revista Iberoamericana de Educación: <http://www.rieoei.org/deloslectores/528Lucero.PDF>
- Martínez Carazo, P. C. (2006). *El Método de Estudio de Caso. Estrategia Metodológica de la Investigación Científica*. Obtenido de <http://www.udlap.mx/intranetWeb/centrodeescritura/files/notascompletas/estudiodeCaso.pdf>

- Ministerio de Educación. (2002). *Lineamientos Curriculares para el área de ciencias Sociales*. Bogotá: Unión Ltda.
- Net-learning. (28 de 03 de 2015). *Narrativas digitales como estrategia para el desarrollo de competencias*. Obtenido de <http://www.net-learning.com.ar/blog/infografias/narrativas-digitales-como-estrategia-para-el-desarrollo-de-competencias.html>
- Ohler, J. (25 de 11 de 2006). *EDUTEKA*. Recuperado el 15 de FEBREO de 2015, de EDUTEKA: <http://www.eduteka.org/NarracionesDigitales.php>
- Ohler, J. (25 de Noviembre de 2006). *EDUTEKA*. Recuperado el 21 de junio de 2014, de EDUTEKA: <http://www.eduteka.org/NarracionesDigitales.php>
- Ortega, E. L. M., & Melo, C. C. E. Utilización de metodologías activas en la asignatura de Televisión, Cultura y Nuevas Costumbres. Recuperado de [https://www.researchgate.net/profile/Carmen\\_Espinoza2/publication/289345482\\_II\\_CONGRESO\\_INTERNACIONAL\\_DE\\_INNOVACION\\_EDUCATIVA-PONENCIA\\_DE\\_PROYECTOS\\_DE\\_INNOVACION/links/568bb70d08ae1e63f1fdd5f2.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Carmen_Espinoza2/publication/289345482_II_CONGRESO_INTERNACIONAL_DE_INNOVACION_EDUCATIVA-PONENCIA_DE_PROYECTOS_DE_INNOVACION/links/568bb70d08ae1e63f1fdd5f2.pdf)
- Robin, B. (2013). *Educational Uses of Digital Storytelling*. Recuperado el 15 de 04 de 2015, de Educational Uses of Digital Storytelling: <http://digitalstorytelling.coe.uh.edu/page.cfm?id=27&cid=27>
- Salazar, M. C. (2009). *La investigación-acción y los problemas de las minorías en: La investigación acción participativa inicios y desarrollos*. Editorial laboratorio educativo.
- SED, S. d. (2007). *Colegios Públicos de Excelencia para Bogotá. Orientaciones Curriculares para el Campo e Pensamiento histórico*. Bogotá: Alcaldía Mayor de Bogotá. SED.
- Tórrez, N. (2015). Explorando el Potencial Pedagógico del Relato Digital en un contexto Nicaragüense. *Revista Científica de FAREM-Estel*(15), 54-63.
- Valenzuela, J. R. (2012). *Fundamentos de Investigación Educativa*. Obtenido de [file:///C:/Users/diana/Downloads/volumen\\_2.pdf](file:///C:/Users/diana/Downloads/volumen_2.pdf)
- Vargas, A. S., Acosta, L. M., & Sánchez, R. (2013). *Historia, Memoria, Pedagogía. Una Propuesta Alternativa de Enseñanza/Aprendizaje de la historia*. Bogotá: Colombia.
- Villamizar, F (2014) Los niveles de lectura. En: *De la lectura literal a la crítica*. Universidad Externado de Colombia
- Villalustre, M., & Del Moral, P. M. (2013). *Digital storytelling: una nueva estrategia para narrar historias y adquirir competencias por parte de los futuros maestros*. Oviedo: España.

## ANEXOS

### ANEXO # 1

#### Consideraciones Éticas

##### Consentimiento: **Carta de Consentimiento Informado para Menores de Edad**

#### **Estimado Sr. Sra.**

Su hijo/a ha sido invitado a participar en la investigación titulada **“LA NARRATIVA DIGITAL: UNA ALTERNATIVA PEDAGOGICA PARA EL APRENDIZAJE DE LA HISTORIA COLOMBIANA”** dirigido por la docente Diana Forero Ciendúa, cursante de maestría en Informática Educativa en la Universidad de la Sabana.

El proyecto tiene por objetivo identificar de qué manera un ambiente de aprendizaje diseñado en torno a la creación de Relatos Digitales favorece el aprendizaje de la historia nacional en los estudiantes de grado noveno del Colegio República de Colombia.

Para el cumplimiento de este objetivo:

-Se recogerán datos por medio de entrevistas y observaciones recopiladas con grabaciones en audio y video de las clases.

-Se analizarán, socializarán y divulgarán algunos guiones y videos que los estudiantes elaboren durante la implementación del proyecto.

-Los rostros de las fotografías se distorsionarán para que no se conozca la identidad del estudiante, no se registrarán sus nombres, los datos se usarán exclusivamente con fines de investigación, se difundirán en documentos académicos.

Con esta información se quiere validar la propuesta pedagógica para mejorar la calidad de las clases de ciencias sociales en la institución.

Luego de haber conocido y comprendido en su totalidad, la información sobre dicho proyecto, y en el entendido de que:

- No habrá ninguna consecuencia desfavorable para los estudiantes en caso de no aceptarla

invitación.

- El padre y/o acudiente podrá retirarlo del proyecto si lo considera conveniente.
- No se hará ningún gasto, ni remuneración alguna por la colaboración en el estudio.
- Se guardará estricta confidencialidad sobre los datos obtenidos producto de la colaboración.
- El padre o acudiente puede solicitar en el transcurso del estudio información actualizada sobre el proyecto y sobre investigador responsable al colegio.

Quedando claro los objetivos del estudio, las garantías de confidencialidad y la aclaración de la información, acepto voluntariamente la participación de mi hijo/a en este estudio, firmo la autorización.

Yo \_\_\_\_\_ padre/acudiente de \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_ del curso \_\_\_\_\_ manifiesto que  
concedo mi autorización para la participación de mi hijo en el proyecto de investigación.

Agradezco de antemano su autorización para contar con su hijo como participante en este proyecto.

Cordialmente,

DIANA FORERO CIENDUA

C.c. 52.351.158 de Bogotá

Investigadora Principal

**Nombre y Firma del Responsable** \_\_\_\_\_

**Parentesco con el Participante** \_\_\_\_\_

**Bogotá febrero de 2015**

**ANEXO # 2**

**FORMATO DE STORYBOARD**

TEMA: \_\_\_\_\_

TÍTULO DE LA NARRATIVA: \_\_\_\_\_

INTEGRANTES: \_\_\_\_\_

<b>IMAGEN</b>	<b>TEXTO</b>

### ANEXO # 3

#### NARRATIVA “LA POLA”

#### PLATAFORMA GO ANIME

<http://goanimate.com/videos/0gBOeJIKFDn8>

Sala papa e hijo están sentados en un sofá frente a frente entablando un dialogo.

**NIÑO:** Papa ¿te puedo decir algo?

**PAPA:** Dime hijo en que te puedo ayudar

**NIÑO:** Estábamos en clase de historia y ahí estábamos hablando sobre la colonización en Colombia y salió la pregunta de...

**PAPA:** Dime hijo

**NIÑO:** Porque habían asesinado a la Pola en ese entonces

**PAPA:** Espere hecho cabeza... por lo que me acuerdo fue porque ella actuó como espía de las fuerza independentistas durante la reconquista española y pues eso es de lo que me acuerdo si quieres vamos y miras en tu computadora a ver que más aparece.

**NIÑO:** Bueno papa, vamos.

Llegan al cuarto

**NIÑO:** Papa hay un problema no hay internet y ahora me acuerdo que es una tarea para mañana

**PAPA:** Toda la tarde y hasta ahora se le ocurre decir que tiene tareas mire que horas son. Son las seis, se me va a hacer esa tarea por que se la voy a revisar le doy hasta las siete

**NIÑO:** Bueno pa.

El niño baja las escaleras para ir a la biblioteca a hacer la tarea

**NIÑO:** Me toca hacer esto rápido porque o si no mi papa me castiga  
15 minutos después (aviso)

**PAPA:** Vamos a ver que tiene este muchacho... ¿qué ha hecho jovencito?

**NIÑO:** Papa tengo esto

**PAPA:** Diga haber

**NIÑO:** La heroína Policarpa Salavarrieta más conocida como la Pola colaboraba activamente como conspiradora contra el general Pablo Murillo y el Virrey Juan Sámano.

**PAPA:** Todo ese tiempo y no ha hecho nada corra haber esa mesa para ayudarle, esta se la paso pero es la última vez. Copie esto... la Pola participo en el grito de independencia del 20 de julio de 1810 a sus 14 años, más adente sus actividades en la época independentista estuvieron vinculadas con el ejército patriota de los llanos en donde fue descubierta y fue fusilada durante la reconquista se dice que cuando la llevaron al patíbulo maldecía a los españoles, también se dice que grito una frase al pueblo que decía. “PUEBLO INDOLENTE VED QUE AUNQUE MUJER Y JOVEN ME SOBRA VALOR PARA SUFRIR ESTA MUERTE Y MIL MUERTES MAS”.

**NIÑO:** Con razón a ella se le hace un homenaje colocándola en el billete de 10 mil pesos y creo que la colocaron en las monedas antiguas si fue una gran heroína. Gracias pa no lo vuelvo a hacer.

HASTA AQUÍ LLEGA ESTA HISTORIA ENTRE PADRE E HIJO.

## ANEXO # 4

### NARRATIVA “TOMA DEL PALACIO DE JUSTICIA” RECUERDOS DEL PASADO HISTORIA QUE NO NOS DEJARON VER. PLATAFORMA GO ANIME

<http://goanimate.com/videos/0ovmjj9dvbng>

**Escenario:** 1 sale un niño jugando con un carro tanque de juguete frente a un televisor

**Presentador:** buenas tardes, en el día de hoy recordaremos lo sucedido el día 6 de noviembre de 1985, ocurrido en la plaza de bolívar en Bogotá Colombia. A continuación daremos los acontecimientos ocurridos en la toma del palacio de justicia

**Aviso:** empieza la historia...

**Escenario:** en una sala de juntas están reunidos dos guerrilleros con el presidente. Los guerrilleros tienen el rostro cubierto.

**M-19:** buenas tardes presidente Betancourt, estamos aquí porque queremos solicitar su firma para llevar a cabo un proceso de paz.

**Presidente:** buenas tardes Luis otero con gusto firmare lo requerido.

Yo no cumpliré estos tratados

**Salen una escena donde un niño tira un oso y hay música de explosión.**

**Aviso:** Álvaro Fayad comandante del m-19 es quien decide hacer la toma del palacio de justicia.

**M-19:** entremos

**Escenario** están unos guerrilleros al frente del palacio con el rostro cubierto.

**Aviso.** Matan a dos vigilantes que habían en el palacio de justicia, en el momento de la toma

**Escenario:** inicialmente aparecen dos policías muertos en un pasillo, luego sale una escena donde están los guerrilleros con unas personas de rodillas.

**M-19:** necesitamos su colaboración no les queremos hacer daño solo necesitamos que el presidente Betancourt cumpla con unos acuerdos de paz. Ayúdenos y no les pasara nada.

**Aviso:** llegan las fuerzas del ejército atacando violentamente el palacio de justicia

**Escenario:** aparecen carros militares con alarmas y poicas y ejercito con armas.

Luego aparece un guerrillero hablando por celular con el presidente.

**M-19:** Presidente Betancourt lo único que queremos es que cesen al fuego y cumplan los tratados de paz o si no aquí no morimos todos.

**Escenario:** aparece una imagen de un partido de futbol.

**Aviso:** la ministra de comunicación dio la orden de no transmitir lo que estaba sucediendo durante la toma del palacio de justicia, y en lugar de ello transmitió un partido de futbol.

Gol del equipo azul.

**Presentador:** para concluir, colorín colorado los medios de comunicación siempre nos han engañado

La historia es cerrada con un televisor proyectando al presentador.

## ANEXO # 5:

### NARRATIVA “VIDA DE JORGE ELICER GAITAN”

<https://www.youtube.com/watch?v=OUpxjkZGE7I&feature=youtu.be>

#### AVISO. (TEXTO)

En la primera escena nos deja en claro que le gustaba estudiar y no lo iba a dejar por nada. Los compañeros lo molestaban ya que no le gustaba hacer ninguna maldad.

#### **ESCENARIO:**

Jorge Eliecer está sentado en el piso con un cuaderno en un patio, lo abordan 2 estudiantes dándole una palmada en la cabeza.

**ESTUDIANTES:** Inútil... que hace.

**GAITAN:** Inútil ustedes que no quieren ser nadie en la vida... siempre me molesta por ser inteligente.

#### AVISO. (TEXTO) acompañado de música de fondo.

Así vivió toda su niñez y en la universidad también lo molestaban ya que a él no le gustaba la violencia siempre se escapaba de los que querían hacer problema.

Ya como político, un periodista le hace unas preguntas.

#### **ESCENARIO:**

Jorge Eliecer Gaitán es abordado en la calle por un periodista.

**PERIODISTA:** Buenos Días señor Gaitán

**GAITAN:** Buenos días

**PERIODISTA:** Yo soy periodista del tiempo y quería saber quién es en realidad Jorge Eliecer Gaitán.

**GAITAN:** Yo soy un político, congresista, abogado y me he postulado en la candidatura liberal para presidente.

**PERIODISTA:** Esas serian todas mis preguntas señor Gaitán, muchas gracias

**GAITAN:** Bueno con gusto

AVISO. (TEXTO) acompañado de música de fondo.

Después de esta entrevista. En el discurso que hizo, dijo algo que estremeció al pueblo.

**ESCENARIO:**

En una plaza varias personas gritan ¡Gaitán! ¡Gaitán! ¡Gaitán!

Gaitán se dirige a ellos diciendo:

**GAITAN:** Si avanzo seguidme, si me detengo empujadme, si os traiciono matadme y si me matan pues vengadme.

AVISO. (TEXTO) acompañado de música de fondo.

Después de este discurso pasa lo inesperado.

**PERSONA MALA:** alo Jerson vengase para acá lo necesito

AVISO. (TEXTO) acompañado de música de fondo.

10 MINUTOS MÁS TARDE

**ESCENARIO:**

Se encuentran 2 personas en un parque y dialogan. Durante el dialogo uno de ellos le entrega un arma al otro.

**JERSSON:** que hace para que me llamaba

**PERSONA MALA:** necesito que me desaparezca a un político

**JERSSON:** como se llama y donde lo encuentro.

**PERSONA MALA:** Jorge Eliecer Gaitán, mañana va a dar un discurso en la candelaria. (Le da el arma)

AVISO. (TEXTO) acompañado de música de fondo.

AL DIA SIGUIENTE 9 DE ABRIL DE 1948

**ESCENARIO:**

Jorge Eliecer Gaitán está hablando al frente de unas placas. En el momento en que da su discurso es asesinado.

**GAITAN:** Soy Jorge Eliecer Gaitán su candidato a la presidencia, somos el cerebro iluminados por el ser de nuestro corazón.

**Matón...** Pensó que no lo iban a matar.

Se dispara el arma y Gaitán cae al suelo. (Gaitán muere por un disparo)

**PERIODISTA:** Ese mismo día murió Jorge Eliecer Gaitán, el 9 de abril de 1948, ese día fue cogido el señor Roa y fue arrastrado por toda la calle Real hasta que lo mataron. En este momento se creó el BOGOTAZO que fue una rebelión que se creó a base de la muerte de Jorge Eliecer Gaitán. Ese mismo día el verdadero ladrón escapo y en estos momentos no se ha aclarado el caso de Jorge Eliecer Gaitán, no se sabe quién lo mando matar o porque lo mandaron matar. Las armas que fueron usadas para detener al pueblo fueron dadas al pueblo se llevaron al campo donde se crearon las FARC y el M-19.

Hoy en día se le reconoce con el homenaje del billete de mil que fue el homenaje que se le hizo a él en nombre de la patria.

Hoy es conocido como un gran héroe de la patria JORGE ELIECER GAITAN QUE EN PAZ DESCANSE.

## ANEXO # 6

### NARRATIVA “UN HEROE MUERTO POR LA VIOLENCIA (BOGOTAZO)”

<https://www.youtube.com/watch?v=OUpxjkZGE7I&feature=youtu.be>

JESSICA A: faltó comprar el helado

LAURA B: pues si pero ya se nos acabó el dinero, vamos

JESSICA A: vamos

JESSICA A: Mira eso, tú que tienes gafas alcanzas a ver lo que dice ahí

LAURA B: si, pero vamos a que nos den más información

LAURA B: Hola

JESSICA A: ustedes nos podrían decir porque está el nombre de Jorge Eliecer Gaitán ahí

JERALDINE: hola que gusto que las personas se interesen por lo que significan estas placas, el nombre del caudillo, (líder del pueblo) Jorge Eliecer Gaitán se encuentra en este lugar ya que él fue muy importante para los colombianos.

LAURA B: ¿Quién fue el?

LAURA P: Jorge Eliecer Gaitán fue un político, ministro de educación, jefe del partido liberal en 1946 hasta su muerte en 1948.

LAURA B: ¿Por qué fue importante?

LAURA P: porque todos los colombianos veíamos en él nuestra esperanza política, en un país con una reforma agraria justa.

JERALDINE: a la 1:05 de la tarde del 9 de abril de 1948 Jorge Eliecer Gaitán tras Salir a almorzar el señor Juan Roa Sierra se encontraba fuera de su despacho le propinaron tres disparos ocasionándole la muerte.

LAURA P: la avenida Jiménez con carrera séptima fue testigo de uno de los hechos más importantes desde su fundación “EL BOGOTAZO”. El Bogotazo fue una serie de masacre, de violencia y de represión en el centro de Bogotá

JESSICA A: Muchas gracias será que ustedes me podrían decir donde podemos encontrar más información sobre el bogotazo.

**LAURA P:** Claro vamos a la biblioteca

**TODAS:** Vamos

**LAURA P:** En conclusión Colombia sigue siendo violenta y está llena de historia, historia que nos interesa y nos intriga, desilusiona y apasiona