UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA NACIONAL



LICENCIATURA EN TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS

TÍTULO: "Implementación de narrativas digitales en una escuela de Buenos Aires: un estudio de caso"

TESINA PARA LA LICENCIATURA EN TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS

TESISTA: Campos, María Belén

DIRECTOR/A: Romero, María Cecilia

Aprobación del plan de la tesina: agosto del año 2019

Teléfono: 1144039390

Año de presentación:2022

Año de cursada:2018-2019

DNI: 35.930.920

Email: belencampos18@hotmail.com

Código de consulta: #TES00614240

Resumen

La presente tesina tiene como tema principal a las Narrativas Digitales (ND) analizadas en contextos y situaciones reales de escritura. La narración, es una de las formas más antiguas de comunicarse y con el aporte de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se pueden generar otros formatos de expresión: las Narrativas Digitales(ND), también llamadas storytelling.

El objetivo de esta investigación es analizar un estudio de caso sobre la implementación de las narrativas digitales en la Escuela Secundaria Tato, ubicada en San Miguel, provincia de Buenos Aires. Este tipo de relatos se realizó en el marco de un proyecto institucional denominado "Festival de literatura". Participó del proyecto toda la comunidad educativa. Los encargados de orientar a los alumnos en las producciones escritas digitales fueron los docentes del Departamento de Comunicación junto con los aportes de los profesores de tecnología, conformando así un trabajo interdisciplinario.

La investigación se llevó a cabo por medio de entrevistas, encuestas y registros de diálogos. Finalmente, se proponen formas de trabajo que contribuyan al quehacer del docente en el proceso de escritura digital bajo los ejes propuestos por el Diseño Curricular de la Provincia de Buenos Aires.

Palabras claves

Narraciones digitales- Storytelling- Literatura y TIC

Agradecimientos

Esta tesina es el resultado de mucho esfuerzo y dedicación que no hubiera sido posible sin el acompañamiento y el afecto de mis seres queridos, profesionales y colegas. Por eso voy a ir mencionando a todos aquellos que hicieron posible esta investigación.

A **Julia Cabezas**, mi hija, y a **Gustavo Cabezas**, mi pareja, que me brindan cariño y afecto para avanzar en la profesión.

A mis padres **Daniel Campos** y **Graciela Britos** por haberme inculcado el valor de la educación, y siempre me apoyan incondicionalmente en todas mis iniciativas.

A **Cecilia Romero** -mi Directora de tesina- Jefa de área en la Escuela Secundaria Tato, a quien no me alcanzan las palabras de agradecimiento y reconocimiento por el tiempo dedicado al ser la guía de esta investigación. Ella comparte generosamente sus conocimientos y su tiempo con colegas de la institución; y es referente en cada proyecto que lleva a cabo.

A la **Escuela Secundaria Tato**, por dejarme crecer profesionalmente. Y a mis **colegas** de la misma escuela que me brindaron su tiempo en las entrevistas para que pudiera llevar a cabo la investigación.

A **Liliana Surachi -**Lic. en Tecnología educativa- colega y compañera de la UTN, que siempre me impulsó a seguir y no abandonar.

Índice

I. CONSIDERACIONES GENERALES

1.1 Situación problemática
1.2 Objetivos
1.3 Contexto de descubrimiento
- 1.3.1 Aspecto social
- 1.3.2 Aspecto institucional
- 1.3.3 Proyecto institucional
- 1.3.4 Aspecto predominante: paradigma
- 1.3.5 Conectivismo

II. MARCO TEÓRICO

1. La narrativa digital: antecedentes
   1.1 Definiciones
   - 1.1.1 Acercamientos a una definición

   1.2 Clasificaciones
   1.3 Estructura de las narrativas digitales
   1.4 Soportes para las narrativas

2. Alfabetización digital
   2.1 Leer y escribir en la sociedad digital
   2.2 ¿Cómo se escribe en la sociedad digital?
   2.3 Importancia de las narraciones digitales en el ámbito escolar

3. Modelo TPACK en narraciones digitales
   3.1 Narraciones y modelo TPACK
   3.2 Decisiones curriculares
   3.3 Decisiones tecnológicas
   3.4 Decisiones pedagógicas

4. Literatura y narraciones digitales
   4.1 Arte en la escritura digital
   4.2 Análisis y ejemplos de Storytelling
   4.3 Diseño Curricular vigente de la provincia de Buenos años sobre TIC en el espacio curricular de Inglés, Prácticas del lenguaje y Lengua y Literatura.

III. DISEÑO METODOLÓGICO

1. Consideraciones previas
   1.1 Tipo de investigación
   1.2 Fases de la investigación
   1.3 La observación participante
   1.4 Observación como estrategia transversal, según Anijovich
   1.5 Complejidad y aprendizaje emergente
   1.6 Hipótesis

2. Análisis: entrevistas
   2.1 Entrevista a docentes
   2.2 Conversaciones y discusiones

3. Análisis: encuestas
   3.1 Encuesta a docentes

4. Escritos relevantes
5. Reuniones

V. RESULTADOS

1. Integración de las narrativas digitales
   1.1 Implementación del modelo TPACK
   1.2 Metodología implementada
   1.3 Contenidos abordados
   1.4 Herramientas tecnológicas implementadas

2. Contexto áulico

3. Productos finales
   3.1 Narraciones digitales en el Festival de Literatura
   3.2 Ventajas observadas
   3.3 Desventajas observadas

4. Análisis de las encuestas
   4.1 Resultados de las encuestas
   4.2 Participación del alumnado en el Festival de literatura con narraciones digitales
   4.3 Una definición de las narrativas digitales
   4.4 Difusión de las narrativas digitales
   4.5 Participación de un docente de tecnología en el proyecto
   4.6 Inclusión de las narraciones digitales en el aula
   4.7 Participación de los alumnos en las narrativas digitales
   4.8 Desventajas al incluir las TIC en el proyecto institucional
   4.9 Ventajas de incluir las TIC en el proyecto institucional

VI. PROCESO DE LA ESCRITURA DIGITAL

   6.1 Fase 1: Diseño de la enseñanza con narraciones digitales en el aula mediadas por TIC
   6.2 Fase 2: Implementación de las narraciones digitales en el aula

VII. CONCLUSIONES Y FUTURAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN

VIII. BIBLIOGRAFÍA

   Bibliografía citada
   Bibliografía consultada

IX. ANEXO

I CONSIDERACIONES GENERALES

1.1 Situación problemática

La problemática a analizar es cómo se implementa el proceso de escritura digital en las clases de Prácticas del lenguaje, Literatura e Inglés - materias que pertenecen al Departamento de Comunicación de la escuela Secundaria Tato.

Las Narrativas Digitales (ND) realizadas forman parte de un proyecto institucional que se repite año a año. Se tienen en cuenta los lineamientos del Diseño Curricular de la Provincia de Buenos Aires. Se eligió dicha temática ya que dentro del proyecto interdisciplinario, las herramientas aprendidas en el espacio de Nuevas Tecnologías para la Información, la Comunicación y la Conectividad (NTICX) son aprovechadas en las materias que pertenecen al Departamento de Comunicación para realizar diferentes producciones audiovisuales. Entre ellas se pueden mencionar: audiocuentos, fotonovelas, videos animados, video cuentos e historias interactivas. Las producciones, a su vez, son difundidas anualmente en el "Festival de literatura" y en la revista escolar *"Expresión sin Límites"*.

En la institución cada docente adoptó una metodología diferente para integrar las narrativas digitales en su clase; razón por la cual surgen los interrogantes ¿Qué metodología utilizó cada docente y por qué? ¿Tuvo que ver la metodología aplicada con el contexto áulico específico de cada docente?

En el análisis se ve reflejado cómo integra cada docente la escritura digital y cuál es el proceso de aprendizaje y producto obtenido por los estudiantes

1.2 Objetivos

Objetivos generales

El primer objetivo general de la tesina es demostrar, mediante postulados teóricos y un análisis de caso: entrevistas, encuestas y análisis de las producciones escritas digitales realizadas por los alumnos de la Escuela Secundaria Tato, que *la metodología que utilizan los docentes al implementar las narraciones digitales en el aula varía de acuerdo al contexto áulico*: cantidad de alumnos, diversidad en el aula y participación, entre otras variables.

A partir de lo formulado en el apartado anterior, el segundo objetivo general es proponer un primer diseño de modelo TPACK que favorezca el quehacer del docente en el proceso de escritura digital.

Para ello se plantean los siguientes objetivos específicos:

1. Identificar e indagar cuáles son las *definiciones y clasificaciones* que existen sobre las narraciones digitales mediante el marco teórico. Para luego analizar y distinguir entre las narraciones digitales realizadas en la escuela por los alumnos (productos finales), las que no lo son.
2. Analizar las entrevistas y encuestas, que fueron diseñadas especialmente para el cuerpo docente, y determinar cuáles fueron las metodologías utilizadas por cada uno al implementar las narraciones digitales en cada curso específico con sus particularidades.
3. Determinar las decisiones que abordaron en cuanto al modelo TPACK y los Diseños Curriculares vigentes. Comparar métodos y resultados.

4. Detectar ventajas y desventajas de la inclusión de las narraciones digitales en el aula: proponer formas de trabajo que contribuyan al quehacer docente.

1.3 Contexto de descubrimiento

El contexto de descubrimiento propuesto por Sirvent (2007) da cuenta de los factores socio-históricos e institucionales de una investigación. Se retoma este enfoque ya que considero imprescindible desprender el entorno del análisis. En este sentido la situación problemática, qué se investiga, para qué/quién se investiga y cómo se investiga, cobra sentido dentro del encuadre histórico.

En tal caso, se describirán cuatro ejes: el aspecto institucional, el aspecto social y el aspecto predominante: paradigma.

1.3.1 Aspecto social

Los participantes involucrados en el estudio de caso pertenecen a la comunidad educativa de la Escuela Secundaria Tato, ubicada en el distrito de San Miguel, provincia de Buenos Aires. Los docentes implicados forman parte del Departamento de Comunicación, que incluye a los espacios curriculares de Prácticas del lenguaje, Literatura e Inglés. Además, están involucrados los profesores de NTICX ya que constantemente colaboran con el proyecto institucional. Con respecto a la población estudiantil, la Tabla 1 y 2 refleja la cantidad de alumnos por curso, turno y nivel básico y superior; con sus correspondientes profesores.

Tabla 1

Cursos a analizar de Escuela Secundaria Tato - Ciclo básico

Información de cada curso			Espacio curricular	
Curso	Turno	Cantidad de alumnos	Prácticas del lenguaje (4 horas semanales)	Inglés (2 horas)
1	Mañana	2020: 2021:31	Romero, Cecilia	Pepe Florencia
1	Tarde	2020: 2021:11	Rea, Roxana	Martínez, Eliana
2	Mañana	2020:33 2021:32	Romero, Cecilia	Pérez Ivana
2	Tarde	2020:17 2021:9	Rea, Roxana	Martínez, Eliana
3	Mañana	2020:33 2021:34	Simonelli, Leo	Martinez Eliana
3	Tarde	2020:19 2021:15	Campos, M. Belén	Martínez, Eliana

Tabla 2

Cursos a analizar de Escuela Secundaria Tato - Ciclo básico

Información de cada curso			Espacio curricular	
Curso	Turno	Cantidad de alumnos	Prácticas del lenguaje (4 horas semanales)	Inglés (2 horas)
4	Mañana	2020:34 2021:33	Simonelli, Leo	Eliana Martinez
4	Tarde	2020:8 2021:21	Campos, M. Belén	Ancans, Paula
5	Mañana	2020:33 2021:33	Simonelli, Leo	Paula Ancans
5	Tarde	2020:21 2021:9	Rea, Roxana	Ancans, Paula
6	Mañana	2020:8 2021:33	Simonelli, Leo	Paula Ancans

6	Tarde	2020:20 2021:16	Simonelli, Leo	Ancans, Paula

Nota: la información fue recolectada a partir de las inscripciones realizadas en cada año y proporcionada por la dirección. (2020- 2021)

1.3.2 Aspecto institucional

La escuela cuenta con tres niveles educativos completos: inicial, primaria y secundaria. Con respecto a la infraestructura edilicia, cada aula cuenta con un *smart* TV o un proyector, conectado a un sistema de audio. A su vez, hay una sala de informática con computadoras fijas, dos aulas con computadoras netbook móviles que al momento de no necesitarlas se guardan.

Por otra parte, como medios de comunicación y continuidad pedagógica poseen una plataforma virtual escolar, llamada Blended[1], como apoyo de las clases presenciales bajo la modalidad *b-lerning*. Dicha plataforma se autodefine como "una plataforma de comunicación integral" (2022) que cuenta con tres herramientas imprescindibles para una escuela:

1. Comunicación: posee un sistema de mensajería instantánea que permite que docentes, alumnos y padres, madres o tutores estén en constante comunicación.

2. Gestión: se puede organizar y gestionar la información (contenido multimedia y/ o archivos digitales) en cada espacio curricular. Además, posee un muro donde cada docente puede realizar comunicados, notificaciones o un debate.

3. Aula virtual: está subdividida en materias y tareas, si ingresamos a cada materia podemos observar cuatro apartados: publicaciones, publicaciones programadas, guardado, miembros, tareas y enlaces.

[1] Página para ingresar a la plataforma escolar https://blended.com.ar/plataforma

En dicha escuela se comenzó utilizando la plataforma como medio de comunicación y en el año 2020 el equipo directivo decidió utilizarla en todos los ámbitos, incluyendo así el aula virtual y la gestión de datos. En consecuencia se inhabilitaron otras plataformas que tenía la escuela: Plataforma Santillana para primaria y Secundaria Básica; y Moodle para Secundaria Superior.

La escuela también cuenta con un sitio web[2] de promoción que posee una presentación institucional, describe la historia de la escuela, su visión y su misión; los niveles con los que cuenta, instalaciones, convenios y medios de contacto.

La institución propone durante el transcurso de los ciclos lectivos 2020 y 2021, dentro del contexto de pandemia: otros medios de comunicación para mantener una comunicación fluida entre alumnos y docentes. Entre ellos se pueden mencionar: herramientas de videollamadas (Zoom, Jitsi o Google Meet): grupos de Whastapp y mensajería por email (se propone el uso del correo electrónico de la escuela para entrega de tareas para ocasiones particulares).

1.3.3 Proyecto institucional

Todos los años, en la Escuela Secundaria Tato, se lleva a cabo un Proyecto institucional que involucra a los espacios curriculares del Departamento de Comunicación e Informática.

En primera instancia, los profesores de Informática y NTICX se encargan de enseñar diferentes programas, entre ellos podemos mencionar:

- Paquete Office: Documentos Word y Power Point.
- Programa de edición: Sony Vegas

[2] Página web de la escuela http://www.colegioeltato.com.ar/

- Programa de diseño: Ilustrator

Cabe mencionar que por el contexto de pandemia, los estudiantes no pudieron utilizar las netbooks y la sala de informática con la que cuentan en la institución. Por lo tanto, ellos mismos deben descargar los programas a utilizar desde sus casas y los dispositivos tecnológicos con los que cuentan. Por tal motivo el profesor Gerardo Torres decide cambiar el programa de edición de videos Sony Vegas por Video Pat, les entrega a los alumnos una carpeta por medio de la plataforma escolar Blended donde hay un archivo (.exe) para ejecutar e instalar el programa, luego deben asociar el programa como licencia educativa para borrar la marca de agua y no tener límite de tiempo. Asimismo, en las clases sincrónicas por medio de videollamada por Zoom hizo una explicación de cómo instalar el programa y cómo funciona.

En segunda instancia, una vez que los estudiantes dominan la herramienta tecnológica enseñada en Informática, retoman una narración realizada en las clases de: Prácticas del lenguaje, Literatura o Inglés y la transforman en una narración digital. Cada curso deberá trabajar con una de las tres materias en el proyecto institucional: Festival de Literatura.

1.3.4 Aspecto predominante: paradigma

Es relevante para el estudio de caso hacer una breve historización de los paradigmas presentes en los modelos pedagógicos, ya que es imprescindible conocer e interpretar los resultados de las entrevistas y encuestas a partir del contexto y las concepciones educativas predominantes.

Entre los paradigmas educativos tradicionales podemos mencionar a los conductistas Watson (1913) y Skinner (1974). Estos dos exponentes consideraron a los

estudiantes como máquinas que aprenden a partir de conductas observables, medibles y cuantificables. Fue relevante el concepto estímulo- respuesta basado en estudios que realizó Skinner quien sostiene que el rol de la memoria en el aprendizaje es por medio de la repetición, experiencias, recompensa y castigo (1974, p.7).

Por otro lado, se encuentra el paradigma cognitivista, representado por Gadner (1983). Este paradigma se plantea como una educación que desarrolla los procesos cognitivos y afectivos de los estudiantes. Propone realizar test de coeficiente intelectual. La inteligencia, es considerada un "problema" a producir un "producto" en particular, en un determinado contexto. En otras palabras, la inteligencia varía de acuerdo con el contexto. Un factor influyente en el aprendizaje son las experiencias previas y el rol de la memoria. Esta última se interpreta como la codificación, almacenamiento y recuperación. Finalmente definió ocho inteligencias múltiples: lingüística, lógica- matemática, espacial, musical, cinestésica, interpersonal, intrapersonal y naturalista (Emst-Slavit, 2001, p.324).

El paradigma constructivista es representado por Piaget (1947) y por Vigotsky (1924) -con el constructivismo social-. Los puntos en común de ambos autores son el incluir el aspecto social en el aprendizaje; esto quiere decir, el significado personal creado por cada estudiante; y los factores que influyen en la enseñanza- aprendizaje son el compromiso y la participación social y cultural (Schunk, 2012, p. 232). En este caso, el rol de la memoria se configura partir del conocimiento previo y relacionarlo con el contexto actual de cada aprendiz.

Por último, el paradigma conectivista expuesto por Siemens (2004) es el que predomina en el estudio de caso. La característica principal de dicha teoría es centrar el aprendizaje por medio de redes, nodos, recursos tecnológicos y conexión a internet (p. 5). A su vez, aunque no sea el paradigma predominante también se tendrá en cuenta el

constructivismo dado que aún permanecemos en una transición entre este último y el conectivista.

1.3.5 Conectivismo

En el contexto en que se desarrolla el estudio de caso predomina el paradigma conectivista ya que prevalece el caos y la información dispuesta en la red. A su vez, el autor afirma que el caos, como ciencia, reconoce la conexión de todo con todo. Siemens (2004) sostiene que:

> El caos es la interrupción de la posibilidad de predecir, evidenciada en configuraciones complejas que inicialmente desafían el orden. A diferencia del constructivismo, el cual establece que los aprendices tratan de desarrollar la comprensión a través de tareas que generan significado, el caos señala que el significado existe, y que el reto del aprendiz es reconocer los patrones que parecen estar escondidos. La construcción del significado y la formación de conexiones entre comunidades especializadas son actividades importantes. (Siemens, 2004, p.5)

Siemens (2004, p.6) define al conectivismo como la integración de principios explorados por las teorías de caos, redes, complejidad y auto-organización. Por lo tanto, el aprendizaje es un proceso que ocurre al interior de ambientes difusos de elementos centrales y cambiantes – que no están por completo bajo control del individuo. El aprendizaje puede residir fuera de nosotros- una base de datos o almacenamiento de un dispositivo-, está enfocado en conectar conjuntos de información especializada, y las conexiones que nos permiten aprender más tienen mayor importancia que nuestro estado actual de conocimiento. Por ejemplo, las redes de conexión con internet por medio de un dispositivo electrónico como lo es una netbook.

La base del conectivismo es la comprensión de la modernidad líquida, es decir, principios que cambian rápidamente. En otras palabras, continuamente se está adquiriendo nueva información y los artefactos tecnológicos van mutando constantemente. Por lo tanto, resulta imprescindible que un estudiante pueda diferenciar la información importante y no importante. Además, es relevante la habilidad de reconocer cuándo una nueva información altera un entorno basado en las decisiones tomadas anteriormente.

> El punto de partida del conectivismo es el individuo. El conocimiento personal se compone de una red, la cual alimenta a organizaciones e instituciones, las que a su vez retroalimentan a la red, proveyendo nuevo aprendizaje para los individuos. Este ciclo de desarrollo del conocimiento (personal a la red, de la red a la institución) le permite a los aprendices estar actualizados en su área mediante las conexiones que han formado. (Siemens, 2004, p.7).

Los actores involucrados en el proceso de enseñanza y aprendizaje de las narrativas digitales están inmersos en la cultura digital tal como sostiene Levy (2005). A su vez, se encuadran dentro del paradigma conectivista ya que las concepciones antecesoras, ya mencionadas, poseen limitaciones, dado que no tienen en cuenta cómo interviene la tecnología en el proceso educativo. Siemens (2004, p.8) hace un punteo del porqué son limitados los anteriores paradigmas. Se puede resumir de la siguiente forma:

- Conductismo: establece que la realidad es externa y es objetiva, y el conocimiento es adquirido a través de experiencias. Por ende es **objetivista**, se centra en el objeto y deja de lado su contexto.

- Cognitivismo: establece que la realidad es interpretada, y el conocimiento es negociado a través de la experiencia y el pensamiento. Por lo tanto, es **pragmática** y no tiene en cuenta la colaboración, ni lo social.
- Constructivista: establece que la realidad es interna, y el conocimiento es construido. Es **interpretativa**, y no tiene en cuenta las redes ni el contexto de la cultura líquida.

En otras palabras, estos paradigmas no consideran la posibilidad que exista almacenamiento e información alojada en los diferentes recursos que poseen tanto los docentes como los estudiantes del siglo XXI: *tablets*, *netbooks* o *smartphones*, entre otros.

En contraposición, el conectivismo se enfoca en la inclusión de tecnología como parte de nuestra distribución de cognición y conocimiento, el conocimiento reside en las conexiones que formamos, ya sea con otras personas o con fuentes de información como bases de datos. (Pabón, 2014,p.5)

Otros aspectos relevantes a destacar serán los principios que plantea Siemens (2004) y que retoma Pabón (2014,p. 72-79). Ellos se resumen de la siguiente forma:

- El aprendizaje yace en la diversidad de opiniones: debates en redes sociales, foros, documentos compartidos, etc.
- El aprendizaje es el proceso de conectar nodos o fuentes de información: buscadores de internet, curadores de contenido, etc.
- El conocimiento puede residir en bases de datos o almacenamientos externos: artefactos tecnológicos, celulares, computadoras, etc.
- Es necesario mantener y nutrir las conexiones de conocimientos para favorecer el aprendizaje constante.

- Hay que actualizar constantemente la información.
- Se requiere de tomas de decisiones constantes al elegir entre una u otra información.

En definitiva, desde la aparición de la web 2.0 donde el usuario empieza a crear contenido y deja se ser un simple consumidor o espectador como lo era en la web 1.0, se requiere de una didáctica renovada que potencie las posibilidades de este "nuevo internet" y comprenda su paradigma y contexto actual. Más en concreto, es necesario para la integración didáctica de TIC –hasta ahora fundamentada en las teorías del aprendizaje "clásicas": conductismo, cognitivismo y constructivismo- una relectura de la situación a la luz de las potencialidades de las herramientas de software social para nuestras aulas.aciones entre el constructivismo y conectivismo (Morrás, 2014, p.39).

En resumidas cuentas Morrás (2014) sostiene que el conectivismo, a diferencia del constructivismo, establece que los alumnos intentan alcanzar la comprensión a través de tareas que confieren significado, se apuesta porque ese significado ya existe y el reto del aprendiz es reconocer los patrones que parecen estar ocultos. Decidir este significado y la formación de conexiones entre comunidades especializadas son, de forma primordial, las actividades centrales del aprendizaje. Más aún, el conectivismo se enfrenta con el constructivismo: este es proposicional mientras que las conexiones de aquel se forman naturalmente, sin intencionalidad por parte del sujeto que aprende, e incluso no completamente bajo el control de los individuos (2014, p.39). Por tanto, no cabe hablar de transferencia o construcción del conocimiento.

En suma, en dicho estudio de caso sobre las narrativas digitales en la escuela Secundaria Tato se comprende como paradigma predominante al conectivismo; sin descartar el constructivista. Ya que en ciertas ocasiones hay actividades que retoman

dicho paradigma como la reflexión, autoevaluaciones, resolución de conflictos, entre otros.

II MARCO TEÓRICO

1. La narrativa digital: antecedentes

1.1 Definición - antecedentes de las narrativas digitales

La narración es una forma de expresión antigua que comenzó en los homínidos con la oralidad y duró aproximadamente 500.000 años. Luego, continuó con la escritura. El uso de los signos para representar palabras permitió acumular y preservar el contenido de las narraciones en diferentes soportes. En principio, solían ser los que las sociedades tenían a su alcance según cada contexto en particular: rocas, piedras, papiros, papeles, tintes con plantas, sangres de animales, entre otros. Hasta llegar a la producción de libros en serie con la invención de la imprenta de Gutenberg en 1452.

La aparición de la imprenta logró una revolución del conocimiento ya que los libros que antes estaban al alcance de muy pocos, ahora eran accesibles; eliminando de esta forma su carácter elitista. De igual manera, con el avance de la ciencia y el paso de la época moderna (1942-1789) a la contemporánea (1789- actualidad), se desencadenó una segunda revolución del conocimiento; primero con el uso de la computadora, luego con el avance de las conexiones a internet y finalmente con la era Zuckenberg (2004) y la creación de Facebook. En este contexto se fueron originando los nuevos medios como soportes de las narraciones; surgiendo así las narrativas digitales. Belloch (2012,p.3) expone que estos entornos no están sujetos a un soporte físico y en ellos la información se sitúa en un espacio no real a los que Levy (2005) denomina como ciberespacio.

1.1.1 Acercamiento a una definición

El término Narrativas Digitales es ambiguo y no existe un consenso claro que las definan, caractericen y clasifiquen. Cada autor expone su propia interpretación del tema, Rodriguez Alejandro (2001), Hermann Acosta (2015), Ramadas Prieto Lucas (2017) y Saulius Rosales & Statkus (2017); dependiendo del año de producción, contexto e intereses en sus investigaciones; desarrollaron diversas definiciones. Sin embargo, en términos generales, narrativa digital es una traducción libre de *digital storytelling*. Según Digital Storytelling Association (DSA), se las puede comprender como:

> (...)la expresión moderna del antiguo arte de narrar historias. A través del tiempo, la narrativa ha sido utilizada para transmitir el conocimiento, sabiduría y valores. Las historias han tomado muchas formas distintas. Se han adaptado a cada medio que ha surgido, desde las fogatas y ahora, hasta la pantalla del computador.[3](p. 165)

Rodriguez Alejandro (2001,p.77) destaca que un sentido imprescindible de la narración digital es narrar con números o dígitos por medio de "interfaces". En tal caso la computadora simula con el teclado a una máquina de escribir por medio de un procesador de texto con el objetivo de digitalizar el texto. A su vez, el autor añade que hay múltiples utilidades que el escritor puede hacer uso: bases de datos, herramientas de edición, ilustración, correctores ortográficos, entre otros. Incluso en vez de teclear se puede optar por el dictado de voz; además, el contenido puede superar el meramente "verbal" ya que se puede agregar una imagen, videos mediante el modelo multimedia e hipervínculos[4].

[3] Traducido por el autor: the modern expression of the ancient art of storytelling. Throughout history, storytelling has been used to share knowledge, wisdom, and values. Stories have taken many different forms. Stories have been adapted to each successive medium that has emerged, from the circle of the campfire to the silver screen, and now the computer screen.

[4] Se entiende por hipervínculo como un vínculo que existe entre un texto y otra información, que puede ser un texto, imagen, video u otro.

En síntesis, la narrativa digital, acorde con este nuevo horizonte de la narratividad, se puede definir como un objeto virtual capaz de poner en dinámica no sólo una dimensión técnica (la utilización de recursos audiovisuales y de las nuevas tecnologías de la comunicación), sino una dimensión estética. Tal como sostiene Rodríguez (2001), es la posibilidad de afectar la experiencia sensible a partir del uso artísticas de esas técnicas, con los que emerge un tipo peculiar de relato: el relato digital. (2001,p. 5)

Hermann Acosta (2015,p.5) define a las Narrativas Digitales como el uso de diferentes códigos o medios que incluyan diferentes medios de comunicación -auditivo o visual-: de esta forma, retoma la conceptualización de Belloch Consuelo y la reformula como una posible estrategia de aprendizaje en los procesos de asimilación y retención del conocimiento, integrando también de esta manera la pedagogía desarrollada por Ausubel (2002):

> Con la idea de realizar una primera aproximación conceptual de lo que se entiende como narrativas digitales, definimos a esta última categoría como un sistema de lenguajes que integra texto, imagen, animación, video, sonido y que posibilitan la interacción, navegación de manera interactiva.(p. 257)

Saulius Rosales & Statkus (2017), retoman la conceptualización de Gregori (2007) y Robin (2006) para definir las narraciones digitales. Exponen:

> En realidad hay muchas definiciones de “Relato digital” (Digital Storytelling), pero en general hacen referencia a combinar el arte de contar cuentos con una variedad de elementos digitales multimedia como imágenes, audio, video y música para representar la información de un tema específico.(p.166).

Al mismo tiempo, estos autores añaden que este tipo de relatos retoman la estructura y los elementos del relato tradicional, pero fueron enriquecidos con la inclusión de la tecnología multimedia.

Por su parte, Lucas Ramadas Prieto (2017), profesor en Filología por la Universidad de Oviedo, máster en Investigación de Didáctica de la Lengua y la Literatura y doctor internacional en Didáctica de la Lengua y la Literatura; sostiene que

> La narrativa digital es hoy, independientemente de la discusión acerca de si constituye o no un nuevo género, una formal textual que vincula a lectores, obras, autores y significaciones a partir de una complejidad específica, propia de la cultura líquida y tecnológica en que nos movemos; y en una escala que no deja de crecer. (p.3)

Agrega, además, que no hay que confundir la mera digitalización de un texto con las Narrativas Digitales. Por el contrario, la literatura digital explota y aprovecha otras posibilidades intrínsecas del medio. Afirma entonces:

> Podemos ahora referirnos con mayor precisión al concepto de ficción digital, literatura digital o, en su versión más amplia, narrativas digitales (ND). Estas son las que se apropian de una o más características específicas del entorno informático, haciendo uso de los lenguajes y posibilidades que este habilita. En los mejores casos esas posibilidades se utilizan para construir diferentes capas de significado en el relato, enriqueciendo así el sentido del mismo. (Ramadas Prieto,2017,p.6)

En resumen, Ramadas Prieto destaca que entre las características básicas de las N D se pueden mencionar al menos cuatro: 1. **Multimedial:** se puede agregar sonido,

imagen, video, entre otros, 2. **Interactividad y literatura participativa**: existe la posibilidad de interactuar del lector con el autor o la obra, 3. **Discurso literario no lineal:** cada lector construye el texto por medio de sus lecciones. 4. Es un texto que **precisa de dispositivos electrónicos**: tablets, celular, computadora u otro. Además suele necesitar de **conexión a internet.**

En pocas palabras, cada autor va a definir las ND según su criterio y contexto. Sin embargo, todas las definiciones mantienen que la característica principal de este tipo de relatos se da por medio de la tecnología, puede incluir contenido multimedia, estar en plataformas y experimentar otras realidades. Como así los tres autores: Lucas Ramadas Prieto, Hermann Acosta y Saulius Rosales & Statkus sostienen que sería insuficiente clasificar a una narrativa digital como la mera transposición del papel a lo digital, hace falta la inclusión de algún contenido multimedia.

En resumen, lo que diferencia a las investigaciones, es que Hermann Acosta realiza su definición de las ND a partir de los lenguajes visuales, auditivos y sensoriales que aportan al ámbito educativo, desde la perspectiva de generar un mejor proceso de asimilación, y retención del conocimiento; propuesto por Ausubel (2002). Y las otras investigaciones a partir de un análisis de caso y el contexto predominante en la producción de las ND.

1.2 Clasificaciones

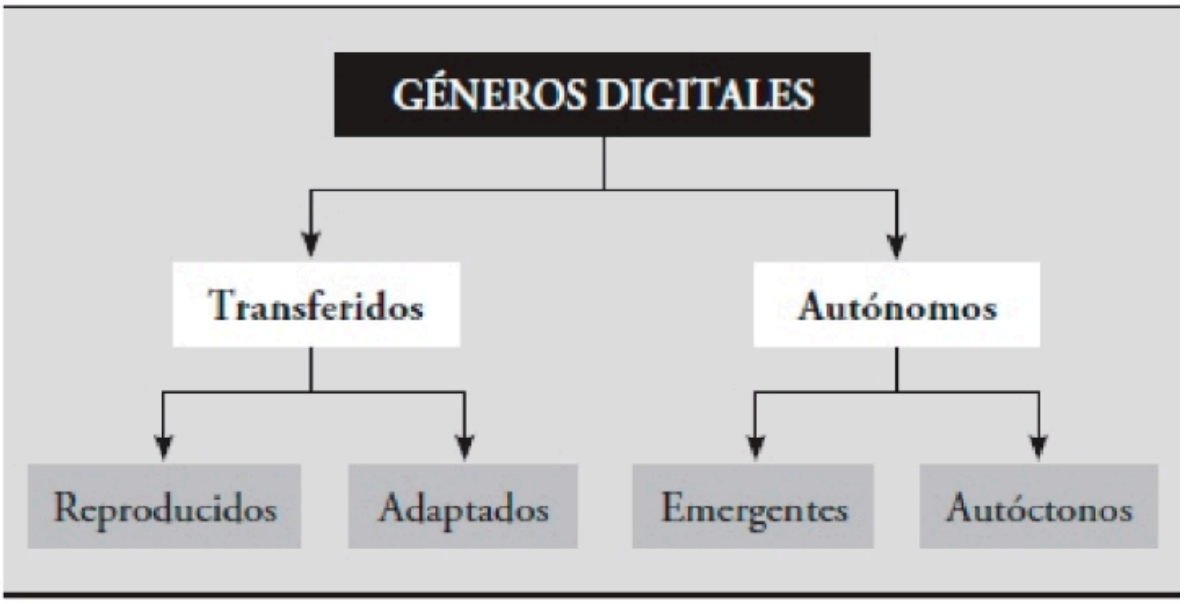
Las ND se pueden agrupar según las características comunes que poseen cada una. Un punto de partida para clasificar los textos que circulan en la web es la clasificación que propone Cassany (2013,p.42). Los va a denominar como **géneros discursivos digitales,** estos se pueden organizar entre sincrónicos (de comunicación y escritura instantánea) y asincrónicos (comunicación no inmediata). Entre los

asincrónicos se ubican los correos electrónicos, wikis, foros, redes sociales, blogs, plataformas, etc. Por otra parte, los **sincrónicos** son los chats y rol de juegos entre otros.

A su vez, los géneros digitales pueden ser transferidos o autónomos. Los primeros son aquellos basados en texto de papel. Pueden imprimirse sin perder información alguna. Por ejemplo un texto en PDF. Por otro lado, los autónomos carecen de ser equivalentes con la impresión. Por ejemplo: un video, audiocuento, texto con hipervínculos, etc. La figura 1 refleja la clasificación propuesta.

Figura 1

Tipos de géneros digitales



Nota. Esquema extraído del libro "En línea: leer y escribir en la web" de Cassany (2013)

En la propuesta de Cassany no se detalla qué pasaría si los escritos o textos son narraciones literarias. Por tal motivo retomamos las clasificaciones que realizaron Hermann Acosta (2015), Scolari (2014) y Matías Sánchez Caballero (2011).

Cada autor clasifica a las ND según sus características más representativas. Entre ellos, Hermann Acosta (2015,p. 258) las clasifica en cuatro. Ellas son

- Narrativas hipertextuales: vincula el uso de textos bifurcados que posibilitan diferentes navegaciones en la decodificación de relatos o mensajes.
- Narrativas multimedia: integran el uso de lenguajes sonoros y visuales en los procesos educomunicativos.
- Narrativas hipermediales: incorpora el uso de lenguaje sonoros, visuales y de textos bifurcados.
- Narrativas transmedia: se entiende como la narración de una historia que puede ser leída o interpretada en diferentes plataformas o canales mediáticos.

Scolari (2014) retoma el concepto de **narrativas transmedia** y las define como aquellas narraciones que se cuentan a través de múltiples medios y plataformas. Además, el lector no se limita a consumir el producto cultural, si no que se embarca en ampliar el mundo con nuevas piezas culturales.

A su vez, Herman Acosta (2012, p.258) distingue tres tipos de navegaciones como didácticas en el proceso de enseñanza al integrar las narrativas digitales: 1. **Navegación lineal**, hay una sola secuencia en la historia que se desencadena en una consecutiva de la anterior. 2. **Navegación jerarquizada**, la historia se organiza de forma vertical y se prioriza la importancia de unos textos sobre otros. 3. **La navegación reticular,** posibilitan la decisión en la selección de la navegación del recorrido a realizar.

Matías Sánchez Caballero (2011) realiza un análisis sobre las ND centrándose en las hiperficciones. Cabe aclarar que las **narrativas digitales hipertextuales** o hiperficciones son aquellas que vinculan más de un documento, aunque no sería lo único que es necesario; ya que requiere además de cierta lógica y estructura narrativa, inclusión

de contenido multimedia, forma creativa de una narración, y herramientas que hagan más sencilla la confluencia entre tecnología y literatura. A dichas ND hipertextuales las clasifica en dos, según cómo el autor de este tipo de relatos deja intervenir al lector.

> — Hiperficción explorativa: en los que el autor presenta diferentes caminos de lectura. Se trata de un tipo de ficción similar al que existía en la literatura infantil y juvenil en formato libro del tipo "vive tu propia aventura" pero que explota su auténtico potencial en su formato digital.
>
> — Hiperficción constructiva: no es una novela donde existe un único autor, sino una obra compartida entre varios autores y en la que la lectura pasa a ser un juego donde el lector participa como personaje.(2014, p.11)

Con este tipo de narrativa: explorativa o constructiva; se permiten una variedad de expresiones narrativas que están en constante evolución (desde estructuras lineales hasta video-juegos). Además de convergencia de medios: sonidos, imágenes y texto.

1.3 Estructura de las Narrativas Digitales

Según su estructura, las ND pueden ser:

Lineales: la narración digital transcurre de forma lineal. Un hecho ocurre de forma secuencial, uno después de otro.

No lineales: los hechos (secuencia de acciones) se pueden narrar de forma **jerarquizada.** Ocurre una primera acción, luego hay que optar entre al menos dos opciones. Una vez que se elige una, ya no se puede seleccionar las otras opciones, es decir, que el lector va a ir construyendo la historia de acuerdo a las decisiones que tome. Otra forma de narrativa no lineal es la cíclica, va a comenzar la historia con un hecho o acción, luego, voy a tener que optar por qué camino de la historia recorrer. A diferencia de la opción jerarquizada,

en este caso se podrá retomar algún camino que nos retorne al principio o a capítulos de la historia ya recorridos.

1.4 Soporte para las narrativas digitales

Los soportes digitales son aquellos medios que nos permiten visualizar, reproducir o ser parte de los diferentes tipos de ND ya mencionadas. Se pueden hacer dos distinciones al mencionar los soportes digitales. Por un lado, se requiere de un artefacto tecnológico, es decir, un *hardware* (conjunto de elementos físicos o materiales que constituyen una computadora o un sistema informático); tal como menciona Prieto (2018) donde expone que las ND precisan de dispositivos electrónicos. Se podrían mencionar como ejemplos: celulares, *netbooks*, *tablets*, *readers* (artefactos de lectura de textos *e-pub*), entre otros.

Por otra parte, se requieren de diferentes *softwares* para visualizarlas, leerlas o vivirlas. Se entiende por software un conjunto de programas y rutinas que permiten a la computadora realizar determinadas tareas. Algunos ejemplos de programas que pueden utilizarse como soporte de las ND son:

- Videos: pueden publicarse en diferentes plataformas como Youtube, Vimeo, u otra. Es una narrativa **multimedia** si se comparte solamente el video u audio. Por el contrario, si se publica en una plataforma es una narración **transmedia.** Estas permiten publicar relatos digitales educativos atractivos. YouTube puede ser una forma efectiva para comunicarse con los estudiantes adolescentes, y una vía de demostrar la comprensión de la dinámica de cambio constante en la cultura juvenil (Dreon et al., 2011).
- Blogs: es una narrativa digital **transmedia**, ya que se concibe dentro de una plataforma. En este caso se puede utilizar el programa Blogger u otro con el

mismo funcionamiento. La escritora Carolina Aguirre (2005) destaca que "Bestiaria"[5] fue su primer libro realizado en un blog. Desde su experiencia cuenta: "me interesaba generar esa sensación casi ritual de las telenovelas de las cinco de la tarde, donde uno espera con ansiedad que llegue el capítulo siguiente". (p.4). Además, sus lecto/seguidores iban comentando las experiencias y satisfacciones al leer sus escritos.

- Redes sociales: es una narrativa digital **transmedia.** Entre las redes sociales más relevantes podemos mencionar a Facebook, Twitter, Instagram y Tiktok. Con respecto a la plataforma creada por Mark Zuckerberg es una red de vínculos virtuales que permiten a cualquier persona del mundo conectarse con otras y compartir información y contenido audiovisual por medio de un perfil, una página o un grupo abierto o cerrado. También posee integrado el chat de messenger para una comunicación de forma sincrónica. Por ejemplo, el siguiente cuento es difundido por medio de Tiktok: https://www.tiktok.com/@cuentosparaninosfelices/video/6993099028531514629?is_from_webapp=v1&item_id=6993099028531514629
- Foros: son narraciones **transmedia** ya que los foros se publican en diversas plataformas. Se pueden crear N.D de fanáticos, también se las llama *fanfiction,* son aquellas narraciones digitales que son creadas a partir de un texto base y sin ir en contra de las leyes propuestas por esa novela. También, en los foros se generan debates sobre textos literarios, o se pueden crear hilos de historias. Correas (2012) afirma que "los foros son sitios de encuentro, discusión y creación. Son ideales para publicar trabajos y practicar la crítica. Los foros están muy ligados a la idea de comunidad de que permiten crear y administrar foros, como por

[5] "Bestiaria": blog: Bestiaria: relatos e imágenes de mujeres | Weblog de Carolina Aguirre. Entrevista extraída de la revista *Descubrí los nuevos formatos de la literatura digital*- Leer y escribir en la red- Serie arte y tecnología.Realizada por el programa conectar igualdad.

ejemplo: http://www.foroactivo.com/ y http://www.foros.net/.ntereses . Estos tienden a ser espacios interesantes, y activos". (p.10)

- Chats: es un género de escritura sincrónica, una narración **transmedia**. Se pueden simular historias en forma de chats. Según Cassany (2012) se pueden agregar símbolos, íconos y emojis. También se pueden omitir letras o sustituir los dígrafos. Ejemplos: chats simulados por Facebook Messenger.
- Juegos de rol: es una narración digital **transmedia** si es publicada en alguna plataforma.

  (...) un juego de rol es un libro de reglas que describe un universo fantástico y a los personajes que lo habitan. Los jugadores se reúnen alrededor de una mesa con papel, lápiz y dados, y comienza el juego. Cada jugador elige y construye a su personaje, y luego lo interpreta en una aventura sin guión previo. Existe una meta a cumplir, y en cada turno los participantes imaginan y narran de qué modo la cumplirán, según las habilidades y características del personaje interpretado. También puede jugarse por internet.. (Correas, 2012, p.20).

  En este caso, también se le puede incluir, vivenciar las historias por medio de experiencias o narraciones inmersivas con Realidad Aumentada o Realidad Virtual. Por ejemplo el cuento "Relación de dependencia" de Salerno Luciano, premiado por Cuento digital Itaú (2018)[6].

- Wikis: es una narración digital **transmedia**. Específicamente, la Wiki, como concepto y término digital creado por el informático Ward Cunningham, es una herramienta de edición abierta orientada a la construcción colaborativa de contenidos "cuya característica principal es que cualquier usuario con mínimos

[6]Cuento digital premiado en el 2018: https://lsalerno.itch.io/relacion-de-dependencia

conocimientos puede ingresar o editar información utilizando un modelo simple de instrucciones de formato" (Bordignon, 2009,p.1). Por ejemplo: un cuento realizado por medio de Wix [7]"Cómo te lo explico" de Villa Erika.

De esta forma la Wiki es la creación de un espacio en la web que permite la escritura digital. En dicho espacio no solo se puede agregar texto. También se pueden incluir sonidos, videos de Youtube u otra plataforma, hipervínculos, botones asociados a la continuidad de la historia y mucho más. Algunos de los programas que se utilizan para la creación de una wiki son: Google sites, Wix, Sites 1, 2 y 3; y Wordpress entre otros. Este sitio puede ser editado por voluntarios y generado con la intención de trabajo coordinado y de actualización permanente o también tener un solo autor. Por tanto, la *wiki* provoca una posibilidad notable dentro de este ámbito: postula la creación de una red determinada con el propósito de producir colaboraciones distintivas.

- Publicación de PDF interactivos: es una narración digital **hipertextual, multimedia o hipermedia** (de acuerdo al contenido que la integran), y si se publica en alguna plataforma es **hipermedia**. Requiere de forma exclusiva que posea links integrados (sea hipertextual), multimedia.En este caso, se pueden mencionar los softwares para publicar PDFs con contenido interactivo o hipermedia. Como por ejemplo: Issuu, Flipsnak, Calameo, Joomang y Booklet[8]. Los últimos dos programas también permiten editarlos y publicarlos. Un ejemplo es el cuento de "Caperucita roja" publicado en Issuu que tiene contenido en

[7] Cuento digital realizado por medio de Wiki: https://antologiasitau.org/cuento/como-te-explico/
[8] Programas para publicar revistas o cuentos en PDF digitales con contenido hipermedia: https://www.issuu.com/ , https://www.joomang.com , https://www.flipsnak.com , https://www.booklet.com y https://www.calameo.com

realidad Aumentada si se lo escanea con el celular: https://issuu.com/martincrespi/docs/caperucita_un_cuento_cl_sico_para_t

- Bookgame: es una narrativa **transmedia**, es un híbrido entre dos géneros: los juegos y las narrativas. El objetivo es crear una historia, pero para superar los capítulos se debe ir enfrentando una serie de desafíos que se dan por medio de "luchas" al estilo videojuegos o resolviendo enigmas. Posee todos los elementos del juego, como así también de las estructuras de las narraciones: personajes para elegir y ser protagonista; se puede elegir el escenario, hay una opción de decidir qué camino recorrer en la historia ya que por lo general es una narrativa **bifurcada** o **explorativa** como la denomina Caballero (2011). Por último, se permite pasar de niveles en la misma narración. Por ejemplo el cuento "Serás el aventurero de Elheis : https://bookgame.me/es/personaje/create/5254
- Audiocuentos: son narraciones **multimedia** o **transmedia**. Se definen como audios preparados con narraciones donde no solo se representan las voces, también sonidos de ambiente y objetos. Pueden subirse dichos audios a plataformas como Spotify, Anchor u otros. Ejemplo: https://open.spotify.com/artist/5ng7euAcsvM8ZHqohw71rf#login
- *Fanfics*: son narraciones **transmedia.** Son creadas por fanáticos de historias ya conocidas por el público en general. Una plataforma famosa para subir este tipo de relatos es Wattpad. Cabe destacar que no solo es una plataforma de *fanfics*, también pueden compartirse relatos de ficción en general.

En resumen, hay diversas y múltiples plataformas o *softwares* para crear, realizar y/o publicar las narrativas digitales. De acuerdo con la herramienta digital utilizada se creará una narración digital determinada de diversa índole: hipertextual, multimedia, hipermedia o transmedia.

2. Alfabetización digital

2.1 Leer y escribir en la sociedad digital

En la sociedad actual el lector, no solamente es una persona que lee, comprende y completa los "no dichos", también es un usuario que toma decisiones y forma parte de la historia. Hubo un cambio en el paradigma del lector modelo, tal como lo define Umberto Eco (1987) o el último lector de Piglia (2005).

En el siglo XIX los tipos de lectores derivan de una cultura donde predomina el periódico, diario y radio. Por lo tanto, las lecturas que se desarrollaban estaban relacionadas con el ocio y el entretenimiento (Luch, 2019,p.31)[9]. En otras palabras, el tipo de relatos que circulaban respondía a este tipo de culturas: el papel, folletines, columnas de diarios, relatos en revistas. Además, como espacios físicos donde se distribuían los libros, se vendían y/o prestaban en ese período se pueden mencionar: bibliotecas, puestos de diarios, entre otros. En esta etapa predomina el formato papel como sostén de la historia.

En el presente, Gemma Lluch (2018) sostiene que en el paso del siglo XX al XXI ha ocurrido un hecho similar con los adolescentes y los jóvenes lectores. La autora menciona que:

> Posiblemente, los cambios más llamativos tienen que ver con el tipo de lectura que consumen, con la sustitución de los mediadores adultos por los influencers, incluso con la forma de obtener los libros, ya que han pasado del préstamo bibliotecario o la compra en la pequeña librería (donde existía la mediación de un adulto especializado) a la plataforma de compra virtual Amazon. (2018, p.31)

[9] Investigación realizada gracias a Fundación Telefónica con análisis de caso a partir de muestras aleatorias.

Además, en vez de leer las recomendaciones literarias de la columna de un determinado diario, los jóvenes suelen leer o escuchar las sugerencias de influencer en las redes sociales, blogs o foros literarios.

En otras palabras, y respondiendo a la pregunta ¿cómo se lee en la sociedad digital?; se observa que se reemplazaron los formatos tradicionales que antes abundaban, como bibliotecas y libros en formato papel (esto no quiere decir que hayan desaparecido o dejado de existir, solamente que confluyen ambas formas de lecturas); por espacios digitales que respondan a la cultura líquida y sociedad digital en red[10].

Uno de los puntos principales de la lectura en la sociedad digital es la **comunidad de lectores,** en estos espacios el lector encuentra personas con los mismos gustos literarios, se comparten lecturas, opiniones y hasta se crean *fanfics* -ficciones de las ficciones ya conocidas-. Luch (2018) afirma que:

> En los espacios virtuales que han creado, han unido la lectura a la escritura, por lo que **el lector se ha transformado en autor**; han encontrado formas de compartir la lectura, de recomendar autores, temas o libros; continuamente, inventan juegos y retos, etcétera. En definitiva, han construido un ecosistema de lectura con nuevos actores, donde se disfruta con relatos que son desconocidos por algunos docentes, padres, bibliotecarios o libreros. (p. 33)

En resumen, dentro de las comunidades de lectores- escritores, se generan espacios virtuales donde se lee y escribe en abundancia. En otras palabras, se modificaron los medios donde antes leían las personas: diarios, revistas, recomendaciones de columnas o notas de editoriales. En cambio, estos espacios de lectura y recomendaciones literarias ahora confluyen en el ciberespacio y los influencers toman relevancia.

[10] Se entiende por cultura líquida al cambio constante y transitoriedad. También a los fenómenos efímeros.

2.3 ¿Cómo se escribe en la sociedad digital?

Umberto Eco (2008) entraba en polémica cuando se empezaron a poner de moda los *e-books* y los libros digitales. Él defendió la escritura y lectura en este tipo de artefactos tecnológicos, como una forma de democratizar la lectura, ya que consideró que el único enemigo de los libros (en formato papel) es el hombre, ya que en varios momentos de la vida humana se prohibieron la lectura de diferentes libros y hasta hubo quema, censura y bibliotecas inaccesibles.

Por tal motivo, la escritura por diferentes medios digitales, como puede ser un procesador de texto -Word o documentos Google, entre otras opciones- tiene variadas ventajas:

- No se necesitan hojas y cuadernos para escribir.
- Se puede organizar, borrar y corregir con el mismo programa que facilita la escritura y reescritura.
- Se puede escribir en forma colaborativa.
- Se puede hacer conteo de palabras, caracteres y hojas.
- Se facilita la edición y posterior publicación del libro.
- El mismo escritor puede publicar su libro.

A su vez, no solo se escribe texto en la sociedad digital. También se pueden crear videos que contengan historias, audiocuentos, historias interactivas o ramificadas. Las plataformas más utilizadas para publicar historias digitales, según Gemma Lluch (2018) son: Youtube, Facebook, Twitter y blogs personajes[11]. En otras palabras, se abandonó la palabra escrita por el contenido audiovisual.

[11] Investigación realizada por Gemma Luch, las tablas con los análisis se pueden encontrar en el libro "¿Cómo leemos en la sociedad digital?" de Fundación Telefónica. Página 41.

2.4 Importancia de las narraciones digitales en el ámbito escolar

La inclusión de las ND en la escuela aportan múltiples beneficios. Hermann Acosta (2015, p.10) expone que "el uso de criterios pedagógicos y didácticos de la tecnología a partir del uso de este tipo de relatos podría contribuir a consolidar el desarrollo de un **pensamiento abstracto**, siempre que se articule con experiencias concretas, de esta forma se estaría abandonando la visión de una educación que se limita a la memorización de datos y retención de información y se estaría configurando un modelo educativo donde el estudiante es un actor en el hallazgo de nuevos conocimientos".

Por otra parte, la creación de las narrativas digitales promueven la expresión creativa a partir de multiformatos -sonidos, imágenes, *links*, videos,etc.- y permiten mejorar la calidad de experiencias de aprendizaje, como así también el deseo de experimentar nuevas posibilidades de construcción del conocimiento. Además, al involucrar a los estudiantes en un proyecto de creación de narrativas digitales; el alumno es el protagonista y el docente pasa a ser el facilitador. Por su parte, Martín (2020, p.13) sostiene que las ND aumentan la motivación y otorga un ambiente de trabajo que favorece el aprendizaje.

En síntesis, las ND favorecen la expresión creativa, el desarrollo de un pensamiento abstracto y un contexto positivo para el aprendizaje de la literatura a partir de nuevas experiencias.

3. Modelo TPACK en narraciones digitales

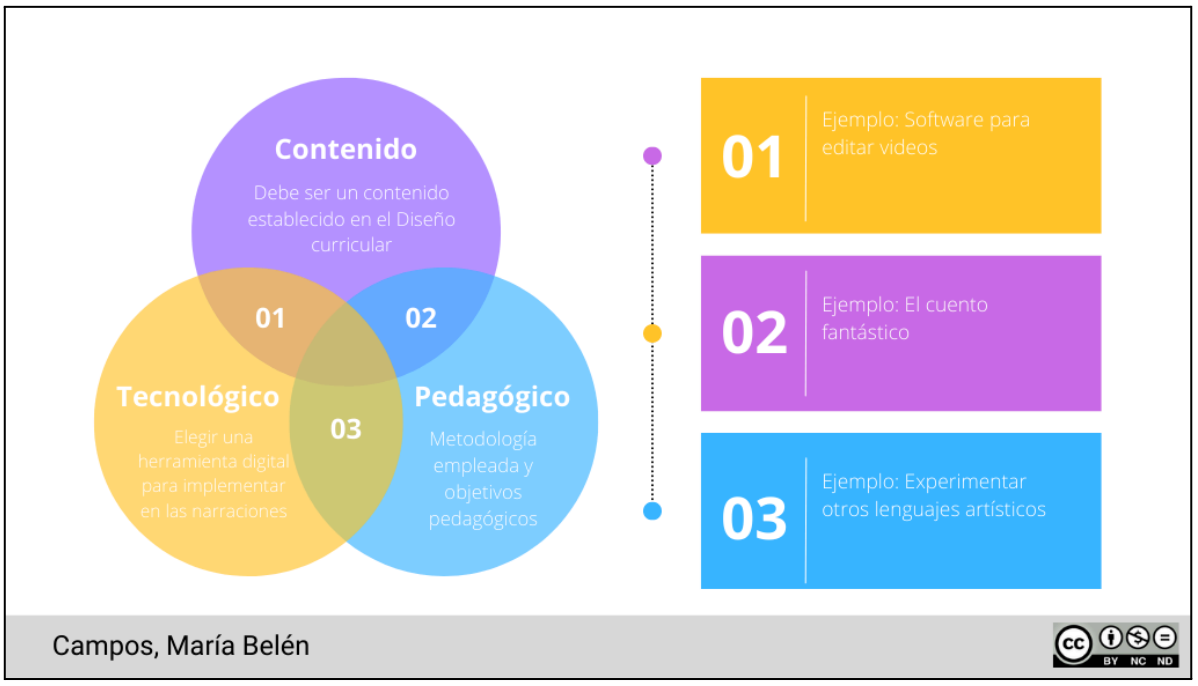
3.1 Narraciones y modelo TPACK

El modelo TPACK corresponde a sus siglas en inglés -Technological Pedagogical Content Knowledge-. Mishra y Koehler (2006) denominan TPACK al conocimiento tecnológico pedagógico disciplinar.

Daniel Feldman (2010), expone que "enseñanza" son las acciones ligadas con las distintas posibilidades para guiar, ayudar o conducir las tareas de aprendizaje. Por tal motivo, el modelo TPACK es una metodología que nos sirve como guía a la hora de gestionar y planificar una clase mediada por TIC. A su vez, los procedimientos educativos que llevemos a cabo van a generar diferentes situaciones de aprendizaje. En la Figura 2 se plasma cómo se incluirían las ND bajo el modelo TPACK.

Figura 2

Modelo TPACK en las narraciones digitales



Nota. Infografía de elaboración propia a partir del marco teórico analizado.

El cuadro refleja que el docente que desee implementar narraciones digitales en el aula, deberá tomar una serie de decisiones:

- Curriculares: ¿qué contenido se enseñará?

- Tecnológicas: ¿qué herramienta se utilizará para crear la narrativa digital?
- Pedagógicas: ¿cuál será el objetivo de enseñanza?

3.2 Decisiones curriculares

Magadán (2012) explica que las decisiones curriculares hacen referencia al contenido o tema que se va a enseñar en el aula. Esto requiere: comprender teorías, procedimientos, conceptos, clasificaciones, procedimientos fundamentales de la disciplina, ejemplos, etc.

En la creación de las ND es fundamental aprender los siguientes contenidos: estructura narrativa, géneros literarios, noción de autor y narrador, etc. Esta decisión responde a la pregunta ¿qué contenido voy a enseñar?.

3.3 Decisiones pedagógicas

Las decisiones pedagógicas hacen referencia a los procesos, métodos o prácticas involucradas en el proceso de enseñanza y aprendizaje. También se consideran los objetivos y metas de aprendizaje -globales y específicos-.

"Se trata de una forma genérica de conocimiento presente en todo proceso de aprendizaje. Incluye también el manejo u organización de la dinámica del aula, el desarrollo e implementación de propuestas pedagógicas y la evaluación de los estudiantes." (Magadán, 2012, pág. 9).

Se podrían mencionar como decisiones pedagógicas el propósito del docente con la creación de dicha actividad; en este caso las narrativas digitales. Entonces surgen las siguientes preguntas: ¿para qué la realizan?, ¿cuál es el objetivo? ¿evaluar? ¿repasar? ¿desarrollar la creatividad? ¿fomentar experiencias con otros lenguajes artísticos?.

3.4 Decisiones tecnológicas

En este ítem, se hace referencia a qué tecnologías se utilizarán para llevar a cabo la enseñanza del contenido curricular planificado a partir del objetivo pedagógico previamente planteado. La decisión deberá responder a la pregunta ¿qué herramienta digital utilizaré?.

En la Tabla 3 se ejemplifica cuáles podrían ser las decisiones tomadas por un docente del Departamento de Comunicación al incluir las ND en el aula:

Tabla 3

Ejemplo de decisiones tomadas al incluir las narrativas digitales siguiendo el modelo TPACK

Decisiones curriculares	Decisiones pedagógicas	Decisiones tecnológicas	Producto final	Tipo de narrativa digital, según Hermann Acosta (2012)
El cuento Historias bifurcadas	Elaboración de producciones escritas a partir de borradores. Escritura colaborativa	Utilización de Documentos Google	Un PDF con la historia	Narrativa digital hipertextual
Microrrelatos	Repaso de las características de las microficciones	Utilización de la plataforma Twitter	Una ficción breve	Narrativa transmedia
Cuentos fantásticos	Elaboración de videocuentos con imágenes y audios Profundización de características del subgénero	Utilización de un editor de video a elección. Uso de un Pen Drive o dispositivo de almacenamiento físico	Un videocuento	Narrativa multimedia

Nota. Tabla de elaboración propia con ejemplos de decisiones tomadas al incluir las narrativas digitales, siguiendo el modelo TPACK, e incluyendo cuál es el producto final y qué narrativa sería según Hermann Acosta (2012).

4. Literatura y narraciones digitales

4.1 Arte en la escritura digital

Tolstoi (1902) define al arte como una actividad que produce belleza. Entonces podemos preguntarnos ¿cualquier escritura de la red puede ser arte?, esto va a depender de los cánones establecidos. Se entiende por canon al conjunto de normas, o modelos. En este caso, sería arte digital literario aquellos textos o contenidos multimedia que por sus características formales, su originalidad o su calidad, lograran trascender las épocas y las fronteras, resultando universales y siempre vigentes.

Aún es muy reciente para determinar si una narrativa digital es un arte hoy en día o no, ya que la mayoría de los relatos son emergentes. Sin embargo, se podría considerar como arte digital aquellas historias que destaquen por su **originalidad y calidad.**

Los textos que circulan en la red, y específicamente las narrativas digitales, confluyen en el espacio digital, denominado ciberespacio. Levy (2007) lo define al -ciberespacio- como:

> El espacio de comunicación abierto por la interconexión mundial de los ordenadores y de las memorias informáticas. Esta definición incluye el conjunto de sistemas de comunicación electrónicos (comprendiendo el conjunto de las redes hertzianas y telefónicas clásicas) en la medida en que transportan informaciones provenientes de fuentes digitales o destinadas a la digitalización. (p.71).

Por otra parte, este ciberespacio no puede disociarse de la cibercultura. Levy (2007) la define como los sistemas culturales que surgen en conjunción con las tecnologías digitales. Plantea, además, los conceptos básicos en los cuales se sustenta la cibercultura y trata sobre la narrativa de la sociedad digital: interactividad, interconexión, inteligencia colectiva y la universalidad sin totalización. Estos conceptos desembocan para Levy en "la adecuación de las formas estéticas dentro de lo que él llama el programa de la cibercultura dando lugar así a un "arte de la cibercultura" (2007, p.117).

Lo que diferencia a las narraciones más tradicionales (libros, radios, TV) de las actuales (redes sociales y plataformas) es el **grado de interacción**: de menor -con las tradicionales- a una mayor -con las actuales. En ambos casos hay interacción, pero se va modificando la intensidad y la modalidad de intercambio. Un ejemplo podría ser con el videojuego y el *zapping*: "el videojuego reacciona según las acciones del jugador que asimismo reacciona según las imágenes de en curso: interacción. El telespectador hace *zapping*, selecciona, el jugador actúa" (2007, p. 66).

Ryan (2004) expone que dentro de la interactividad hay una relación con lo inmersivo que caracteriza a determinados relatos digitales. Añade también que el dispositivo hipertextual falla en sus capacidades inmersivas frente al receptor. Sin embargo, aclara que el problema surge cuando se busca evidenciar y primar el sistema de signos sobre las capacidades de inmersión del relato.

El mismo autor afirma que en los medios electrónicos la inmersión sucede porque en ellos se encarna la experiencia misma, no los signos que producen sus efectos. "Sus capacidades de convergencia y, como se ve a continuación, de interconexión permiten alcanzar niveles de interacción tan altos que es posible reconciliar la interacción del receptor con la sensación de inmersión que buscan los entornos virtuales."(Ryan, 2004, p.13)

El segundo elemento que sustenta el pensamiento y quehacer artístico de la cibercultura es la **interconexión.** A esto Levy (2007) se refiere como una infraestructura técnica que sustenta otros conceptos como la colaboración en los relatos, la ubicuidad, inmaterialidad, etc. Esta propuesta, parte esencial del programa de la cibercultura, consiste en la capacidad que debe tener cualquier dispositivo para interconectarse a la Red y establecer comunicación con otros dispositivos y nodos de ella. (Ortiz, 2011, p. 22)

El tercer y último elemento que caracteriza al arte de las ND son las comunidades y la inteligencia colectiva.

Recapitulando, el arte en la escritura digital converge en la cibercultura por medio de artefactos tecnológicos. Los elementos que la destacan son su grado de interacción y la interconexión. A su vez, se considerará como arte digital a las narrativas digitales que se destaquen por su originalidad y calidad.

4.2 Análisis y ejemplos de Storytelling

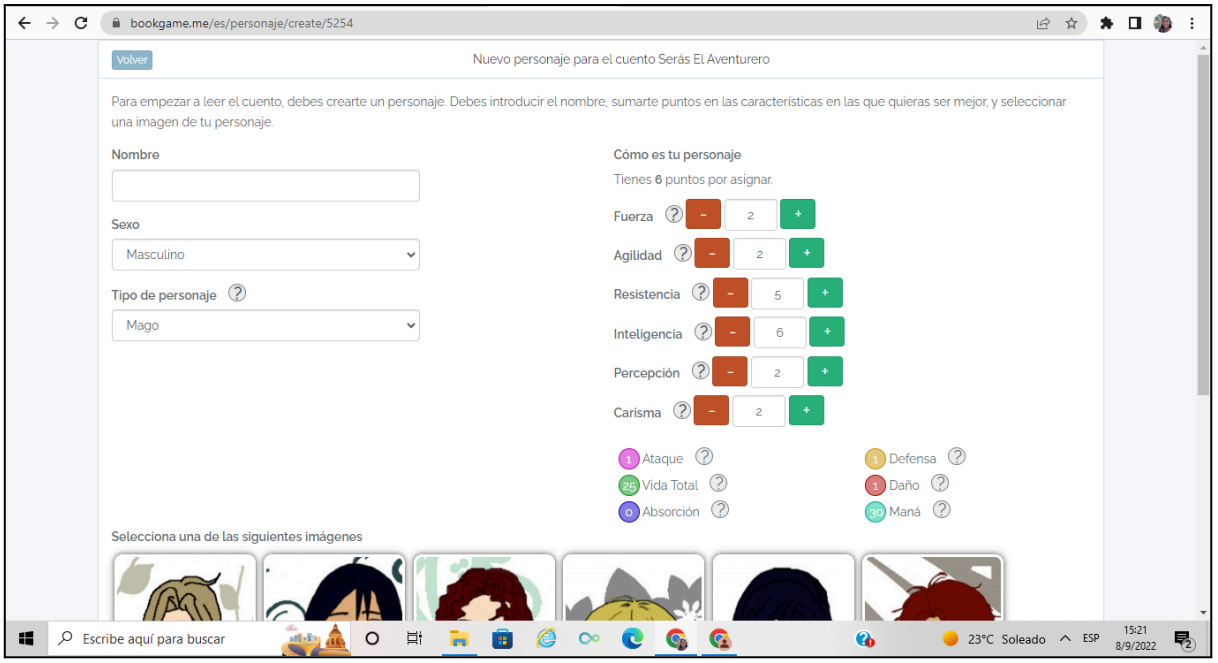
El primer ejemplo es realizado con el *software* **Bookgame** y tiene como nombre "Serás el aventurero"[12]. Este tipo de narraciones, como se mencionó con anterioridad, permite crear un juego- libro. A su vez, el lector es un jugador donde deberá decidir qué caminos recorrer. A partir de la clasificación de Hermann Acosta (2012), se trata de una narrativa digital transmedia ya que está publicada en la plataforma de Bookgame y la aplicación para celulares homónima.

La figura 3 muestra cómo es la pantalla de inicio de un juego- narrativa transmedia publicada en la plataforma Bookgame:

Figura 3

Pantalla de inicio para comenzar a jugar/leer el Bookgame "Serás el aventurero"

[12] Link de ingreso al Bookgame: https://bookgame.me/es/lectura/sers-el-aventurero



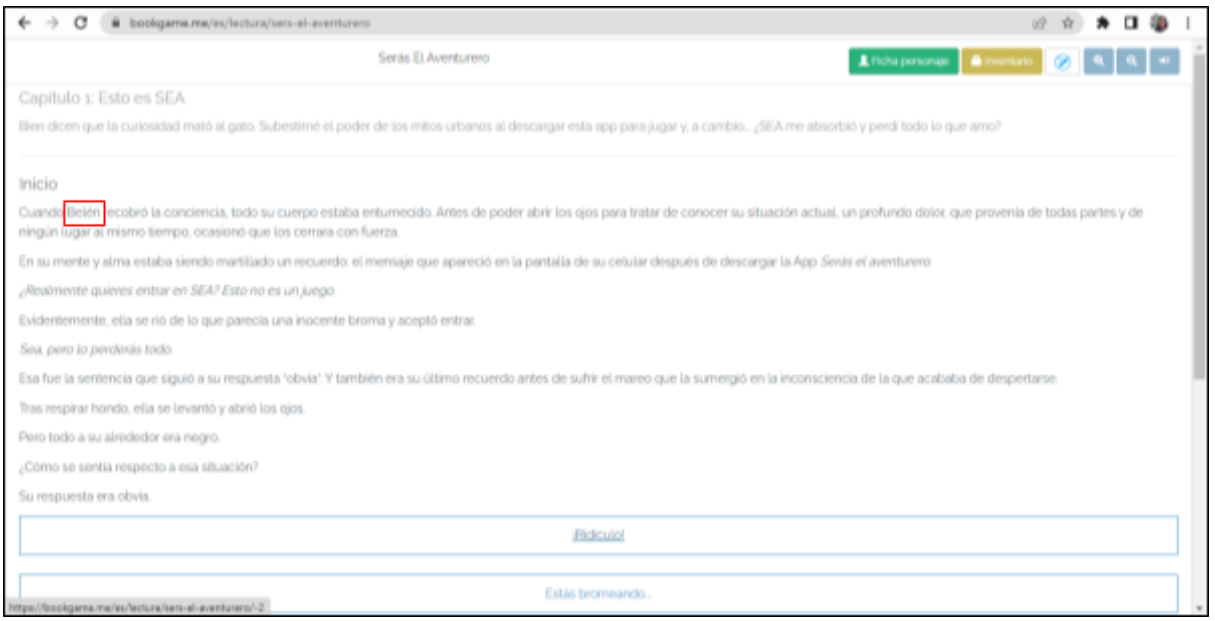
Nota. Captura de pantalla de elaboración propia.

A continuación, una vez que ya se eligió el personaje, su género y se le asigna los puntos a su carácter y personalidad (fuerza, agilidad, resistencia, inteligencia, percepción y carisma); se presiona el botón "guardar" y se habilita una nueva pantalla donde comienza la historia personalizada, ya que las primeras frases mencionan el nombre colocado por el lecto-jugador (situación que se visualizará en la siguiente imagen. Además, se puede habilitar un sonido de fondo si presionamos el botón (que tiene la forma de un micrófono en forma de ícono).

La figura 4 es una captura de pantalla del primer capítulo del cuento "Serás el aventurero". Allí se ve cómo con los datos introducidos por el lecto-jugador hacen que la historia este personalizada con el nombre que uno ingresa. En este caso, "Belén":

Figura 4

Pantalla de inicio de la lectura de la narración digital- Bookgame "Serás el aventurero"



Nota. Captura de pantalla de elaboración propia.

Luego de leer el inicio de la historia; al final de la pantalla el lecto-jugador deberá elegir entre dos o más opciones, es decir, irá decidiendo cuál será el destino de la historia. En otras palabras es una historia bifurcada que además está gamificada ya que cuando va pasando de pantalla se puede ganar puntos, restar puntos, ganar elementos que nos va a permitir luchar cuando aparezcan rivales/antagonistas. Por ejemplo: podríamos luchar contra una araña gigante y con los elementos ganados podríamos utilizarlos para ganar la batalla y continuar la lectura.

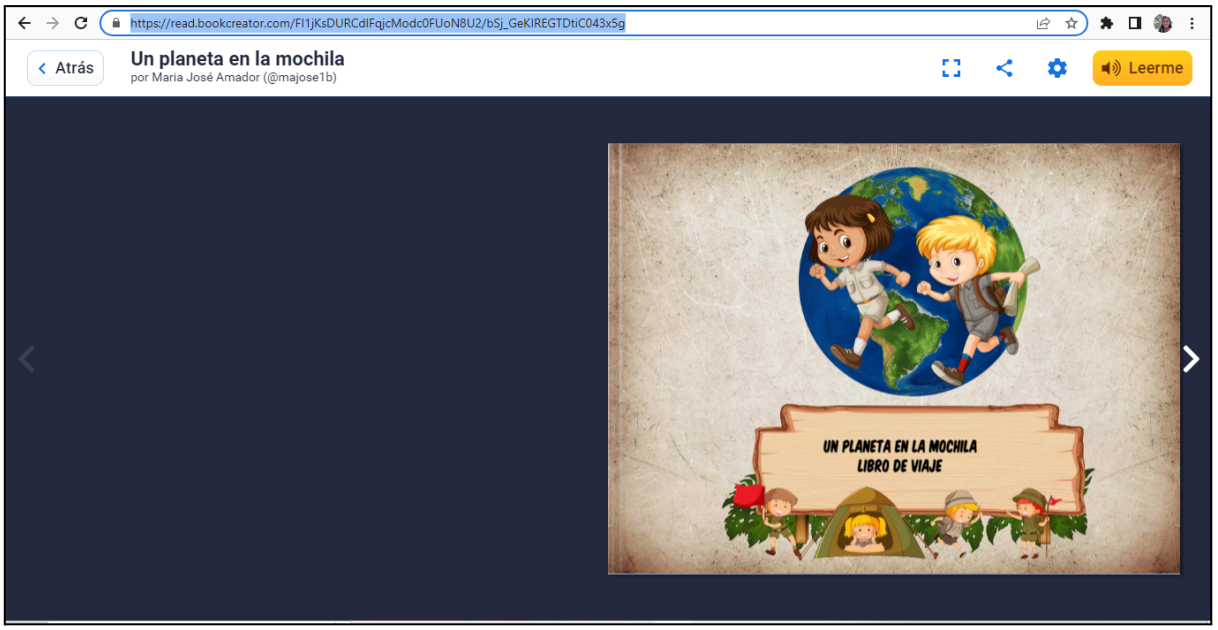
Un segundo ejemplo es la narración digital realizada por el software **Bookcreator** denominada "Un planeta en la mochila- libro de viaje"[13]**.** En dicha plataforma se pueden añadir enlaces, contenido multimedia (audios). Además, se puede insertar contenido de otras plataformas: videos de Youtube, formularios de Google, cuestionarios con Video Ask, entre otras aplicaciones.

[13] Link de acceso a la narración digital realizada con el software Bookcreator: https://read.bookcreator.com/FI1jKsDURCdlFqjcModc0FUoN8U2/bSj_GeKIREGTDtiC043x5g

La figura 5 nos enseña la pantalla inicial de la lectura del cuento mencionado con anterioridad. Este se comparte por medio de un link (público o privado) y su interfaz es similar a una revista o libro en papel, pero en formato digitalizado.

Figura 5

Narración digital realizada con Bookcreator "Un planeta en la mochila- libro de viaje"



Nota. Captura de pantalla de elaboración propia.

El tercer y último ejemplo a analizar es una narración digital hipertextual realizada con el *software* **Story Visual** llamada "Elige tu propia aventura feminista"[14], dado que hay una narración donde para continuar la lectura debo elegir qué camino recorrer. Para esto debo seleccionar entre dos o más opciones (hipervínculos) que me llevan hacia un recorrido de la historia u otra.

La figura 6 refleja la pantalla principal de la narrativa digital mencionada con anterioridad y cómo puedo seleccionar entre cuatro opciones para continuar la lectura.

[14] Link de acceso al cuento realizado con el software Story Visual: https://visualstory.me/vs/viewerVs/DrZdqTm99Shtb5tda

Figura 6

Pantalla de inicio de la narrativa digital hipertextual



Nota. Captura de pantalla de elaboración propia.

En resumen, estas tres opciones son un breve ejemplo de las posibilidades de realizar ND de diferentes variedades: historias bifurcadas, narraciones multimedia y/o transmedia. Como así también se enseñan tres softwares diferentes para crearlas.

4.3 Marco curricular referencial y Diseño Curricular vigente de la provincia de Buenos años sobre TIC en el espacio curricular de Inglés, Prácticas del lenguaje y Lengua y Literatura.

Uno de los temas transversales que se desarrollan en el marco curricular referencial es la tecnología educativa; junto con la formación ciudadana, educación inclusiva y educación sexual integral.

A su vez dentro de los nodos conceptuales que orienten las propuestas formativas provinciales se expone que hay que proponer un aprendizaje mediado por TIC. Estas

tienen que movilizar habilidades cognitivas de orden superior (aplicar, analizar, evaluar, crear). Por otra parte, dentro del eje tecnología educativa hay varias subdivisiones:

a. Tecnología y pensamiento computacional son los diversos modos de construcción y circulación de saberes han modificado las formas de representación de la realidad, de la comunicación y de la interacción social.

   Las tecnologías de la información y la comunicación se encuentran inscriptas, en forma integrada, en un campo de conocimiento específico denominado "Ciencias de la Computación". En el marco de este campo, se desarrolla la noción de pensamiento computacional (incluyendo los lenguajes de programación). En este campo también se integran los saberes necesarios de la ciudadanía digital.

b. El sentido de las TIC en la enseñanza: se trata de repensar una educación que responda a las necesidades de una sociedad cambiante, con equipos directivos y docentes formados, que implementen metodologías activas, que preparen a todos los estudiantes bonaerenses para interactuar con el presente y el futuro: "La educación demanda una mejora ecológica, sistémica, de largo aliento y que a su vez resulte inclusiva" (Cobos, 2011, p. 20).

c. La transversalidad de la educación digital: el concepto transversalidad de las TIC refiere al vínculo que las tecnologías de la información y la comunicación tienen con diversas áreas del conocimiento. Esta conjunción de saberes logra darle sentido y ampliar –en un trabajo conjunto– las posibilidades de acción de la Educación Digital. Por ello, es imprescindible fomentar el derecho de los estudiantes a ponerse en contacto y estudiar con aporte de las TIC en las Ciencias Sociales, Ciencias Naturales, Arte, Lenguas Extranjeras y Educación Física. "Esta concepción se fundamenta en el contexto social actual, donde la Educación

Digital tiene un rol protagónico en los procesos de cambio social y cultural, promovidos en gran medida por las TIC". (Marco curricular, 2019, p. 21)

En resumen, el ítem que tendrá relevancia en la tesina será **la transversalidad de la educación digital**. Además, en el marco referencial se añade que es imprescindible su utilización en los espacios curriculares e incluye al arte, lenguaje y lenguas extranjeras. En consecuencia, es de vital importancia integrarlas dentro del Departamento de Comunicación y el proyecto institucional.

III. DISEÑO METODOLÓGICO

1. Consideraciones previas

En este apartado se presenta la metodología que se utilizó para desarrollar esta investigación. Como se mencionó con anterioridad, el objetivo es analizar cómo se implementa el proceso de escritura digital en las clases de Prácticas del lenguaje, Literatura e Inglés - materias que pertenecen al departamento de comunicación en la escuela Secundaria Tato-.

Previo a la selección de la metodología, tipo de investigación y los recursos de recolección de datos, se debe detallar como objeto de estudio las metodologías implementadas por los docentes. Se tuvo en cuenta para el análisis el tipo de ND realizada y las decisiones abordadas bajo el modelo TPACK (Conocimiento Técnico Pedagógico del Contenido). En tal caso, se describen los siguientes:

a. *Pedagógico: Objetivos propuestos al incluir las ND*
b. *Pedagógico: Metodologías utilizadas al incluir las narrativas digitales en el aula*
c. *Tecnológico: Soportes empleados para desarrollar las ND (softwares)*
d. *Contenido: Temas abordados para el desarrollo de la actividad*
e. *Contenido/ producto final: Las narrativas digitales realizadas por los alumnos*

Además, se tuvo en cuenta cuál fue el contexto áulico (turno de cada curso, cantidad de alumnos, etc.) y las adecuaciones según los diseños Curriculares vigentes de la provincia de Buenos Aires en cada espacio curricular.

1.1 Tipo de investigación

Se parte del **concepto de la ignorancia** planteado por Sirvent (1986) como situación problemática y la investigación será teórica- empírica. El objetivo es problematizar la realidad. Está compuesta por tres dimensiones:

1) Epistemológica: son las decisiones sobre el concepto y objeto a estudiar.
2) Estrategia general de investigación: será el andamiaje.
3) Técnicas de obtención y análisis de formación empírica:

La situación problemática es lo que no sabe el investigador y lo desafía a analizar. A su vez, se lleva a cabo un proceso de focalización que permite centrarse en una situación sin perder de eje cuál es el contexto. Los factores intervinientes en el proceso de focalización son:

- Mirada teórica del investigador
- Interés por intervenir en la realidad y promover un cambio
- Antecedentes de la trayectoria del investigador.

Cabe destacar que para realizar un trabajo teórico- empírico es necesario:

➔ Describir el contexto de descubrimiento.[15]

➔ Describir la situación problemática.[16]

La metodología es mayormente **cualitativa** con el objetivo de identificar la naturaleza profunda de la realidad y del contexto particular donde se investiga. El instrumento principal será la observación por medio de entrevistas y observaciones de

[15] Descripción desarrollada en las consideraciones generales
[16] Descripción desarrollada en las consideraciones generales

clases. Sin embargo, es **cualitativa combinada con cuantitativa** ya que se realizan encuestas a docentes.

El contexto que se describe en las consideraciones generales es el c**ontexto de descubrimiento** que plantea Sirvent (2007), contraponiéndolo al contexto de justificación, ya que el primero se refiere al conjunto de elementos o aspectos económicos, políticos, sociales, institucionales y personales que condicionan el proceso facilitándolo o inhibiendo. Por tal motivo, "el investigador toma en su descripción aquellos aspectos del contexto que más le impactan y le interesan desde su perspectiva disciplinaria y teórica". (Sirvent, 2007, p. 7)

Aspectos a tener en cuenta según Sirvent (2007):

- ➢ El modo de operar la confrontación empírica- teórica será predominantemente **cualitativa.**
- ➢ Se buscará una producción original. Por tal motivo, será de vital relevancia los antecedentes expuestos en el marco teórico.
- ➢ La investigación busca ser validada, es decir, atribuir el valor de verdad, no verificar.
- ➢ La investigación tendrá como finalidad generar "conocimiento científico".
- ➢ La finalidad será no solo conocer, si no transformar la realidad.

1.2 Fases de la investigación

1) Identificación un problema: ¿cómo se implementa el proceso de escritura digital en las clases de Prácticas del lenguaje, Literatura e Inglés en la Escuela Secundaria Tato?

2) Reconocimiento del contexto de descubrimiento, se plantea la hipótesis: *las metodologías empleadas por cada docente del Departamento de Comunicación al emplear las narrativas digitales va a depender del contexto áulico.*
3) Construcción de métodos que favorezcan la identificación de problemas: en esta fase se llevará a cabo la investigación propiamente dicha.
4) Análisis de los resultados obtenidos.

   Desarrollo de una guía para abordar el proceso de escritura digital: ND.
5) Realización de una conclusión a partir de los datos recolectados y el análisis realizado.

1.3 La observación participante

Se priorizará la **observación participante activa.** Woods (1986) sostiene que este tipo de método etnosociológico se lleva a cabo cuando el investigador toma un rol en la clase o escuela que estudia. En este caso, como docente de la institución se ve reflejado mi rol de participante. Este tipo de metodología permite una entrada fácil en la escuela reproduciendo la resistencia de los docentes" (Woods, p.52). Sin embargo, aunque (...)"el investigador genera en la situación y le permite observar las normas, los valores, los conflictos: no pueden permanecer ocultos durante un período prolongado". (p.54)

En otras palabras, se facilita la relación de amistad con los docentes; pero se vuelve más difícil la relación - en función de los objetivos de la investigación- con los alumnos.

Por último, el inconveniente que presenta este tipo de observación es que lleva demasiado tiempo; por un lado los objetivos de enseñanza (con un rol docente) y por otro los objetivos de la investigación propuesta.

La observación participante se llevará a cabo mediante:

- Entrevistas por Zoom, Google meet y audios por Whatsapp.
- Recolección de documentos relevantes para la investigación: resumen de reuniones, actas y otros.
- Encuestas a docentes por medio de Google forms: se comparte y difunde el link.

1.4 Observación como estrategia transversal, según Anijovich

Anijovich (2009, p.62) define a la observación como un hecho cotidiano y espontáneo, agrega también que "nadie nos enseñó cómo observar" y que es una palabra polisémica. Puede entonces, regular, servir como vigilancia, recriminar o servir a un análisis o interpretación. Para este último caso, se requiere de instrumentos y de focalizar en una situación.

En la observación se pueden identificar tres momentos. Primero el de "preparación", segundo, "la observación" propiamente dicha; por último "el análisis" de la observación.

Para la investigación, se tendrán en cuenta los datos contextuales acerca de la institución, cantidad de alumnos y espacio virtual. Se agrega a su vez un diagrama sobre cuáles fueron los requerimientos para la observación.

Como instrumento de la observación se utiliza una tabla de cuatro entradas propuesto por Anijovich (2009, p.71)

Tabla 4

Cuadro propuesto por Anijovich para tomar notas y ordenar las ideas recolectadas en cada entrevista

Hora	Descripción de los hechos	Inferencias subjetivas	Hipótesis iniciales

Filas para completar->			

Nota. Fuente: “Transitar la formación pedagógica” Anojivich (2009)

A la tabla, se le agregaron dos entradas para incluir cuál fue el contexto áulico; y las ventajas y desventajas de incluir las narrativas digitales. Además, se modificará la columna “Descripción de los hechos” por “Inclusión de las Narrativas digitales”.

A su vez, y como se mencionó con anterioridad, para el análisis de las entrevistas se realizará un cuadro que detalle cuáles son las decisiones tomadas por cada docente en cuanto a lo pedagógico, tecnológico, de contenido; producto final, tipo de narrativa digital realizada según los teóricos vistos.

1.5 Complejidad y aprendizaje emergente

En el desarrollo de la investigación, se definirá como complejidad emergente a las nuevas visiones y las tomas de decisiones donde se prioricen las perspectivas holísticas en los procesos de enseñanza- aprendizaje. Por tal motivo, la didáctica de este paradigma pertenece al campo humanístico que pretende buscar respuestas para justificar y mejorar la calidad de la enseñanza y del aprendizaje.

1.6 Hipótesis

Las metodologías empleadas por cada docente del Departamento de Comunicación al emplear las narrativas digitales va a depender del contexto áulico.

2. Análisis entrevistas

Por medio de la tecnología expuesta, se realizó una recolección de datos para poder hacer el análisis correspondiente para conocer y comprender cómo se integraron las ND en la Escuela Secundaria Tato, ubicada en San Miguel y cuáles fueron las metodologías aplicadas en cada curso, con cada espacio curricular correspondiente al Departamento de Comunicación. Además, se tendrán en cuenta cuáles fueron las tecnologías empleadas, el objetivo pedagógico y si hubo modificaciones en alguno de los aspectos mencionados de acuerdo al contexto áulico. En las siguientes páginas se detallan cuáles son los resultados obtenidos a partir de la recolección realizada: entrevistas, encuestas, observaciones y otros datos recolectados.

2.1 Entrevista a docentes

Los docentes que fueron entrevistados del Departamento de Comunicación son los siguientes: Cecilia Romero (Jefa de área y profesora de Prácticas del lenguaje), Rosana Rea (profesora de Literatura y Prácticas del lenguaje), Leonardo Simonelli (profesor de Prácticas del lenguaje y Literatura) y Paula Ancans (Profesora de Inglés), a la profesora Eliana Martinez (profesora de Inglés) no se la pudo entrevistar ya que estuvo de licencia por maternidad en el momento que se llevaron a cabo las entrevistas. Por su parte a la profesora Florencia Pepe (profesora de Inglés) se le enviaron reiterados mensajes que tampoco fueron respondidos.

2.2 Conversaciones y discusiones

En el anexo se agregaron diferentes escritos que hacen a la comprensión del trabajo en equipo, coordinación de proyectos y cómo cada docente visualiza la inclusión de la tecnología en el ámbito educativo. Se transcribieron charlas relevantes, reuniones de departamentos, entre otros.

3. Análisis: encuestas

Las encuestas se realizaron por medio de Google Forms[17] y se compartieron por diferentes medios de comunicación: Whatsapp y correos electrónicos. El objetivo principal fue recolectar datos de forma cuantitativa que permitan elaborar la conclusión.

3.1 Encuesta a docentes

Se realizaron encuestas a todos los docentes del Departamento de Comunicación: profesores de Prácticas del lenguaje y de Inglés. Entre las preguntas se recolectaron datos para obtener la siguiente información:

- Qué herramientas digitales utilizaban para dar clases además de la plataforma institucional Blended, durante el período de ASPO
- Qué consideran o entienden por narrativa digital
- Cuáles fueron los medios de difusión de las narrativas digitales
- Cómo fue la participación de los alumnos en el proyecto
- Participación de un docente de tecnología en la implementación de las ND y en el proyecto institucional
- Desventajas de la implementación de las narrativas digitales
- Ventajas de la implementación de las narrativas digitales

4. Escritos relevantes

En el anexo se adjuntan todos los escritos[18] que aporten datos relevantes para la investigación: correos electrónicos, notificaciones de la Dirección de la Escuela Secundaria Tato, mensajes enviados por la Jefa de área con las pautas o recomendaciones al implementar las ND en el proyecto institucional, entre otros.

5. Reuniones

[17] Las preguntas de las encuestas están adjuntadas en el anexo de la presente tesina
[18] Dichos escritos se adjunta en el anexo.

En las reuniones anuales del Departamento de Comunicación se asignan roles que se llevarán a cabo durante el transcurso lectivo, como así también se toman decisiones sobre el proyecto institucional: temas, ejes a seguir, metodologías, etc. Por tal motivo, es importante incluir las transcripciones[19] de los encuentros.

IV RESULTADOS

1. Integración de las narrativas digitales

A partir de las entrevistas realizadas, se reveló que todos los docentes de Prácticas del lenguaje y Literatura concluyeron que sí integraron las narrativas digitales en sus clases y que estas fueron en el marco de un proyecto institucional, denominado "Festival de literatura". Asimismo, todos los docentes mencionaron que las realizaron en conjunto con los profesores de NTICX.

Por ejemplo, se puede observar cómo cada uno iba afirmando que sí se incluyeron las ND:

> *ENTREVISTADORA- Una consulta antes de continuar… ¿con todos los cursos llegaste a implementar las narrativas digitales?*
>
> *ROSANA- Sí, sí. En todos los cursos, en distintas maneras; pero se llegó.*

Otro docente de la escuela, aclara que si bien en todos los cursos se trabajó con ND, en algunos se realizó con mayor profundidad que en otros:

> *ENTREVISTADORA- ¿Llegaste a implementar la escritura digital dentro del proyecto institucional?*

[19] Dichas transcripciones se adjuntan en el anexo.

LEONARDO- -Fuertemente en 3er año, hicimos un trabajo de redacción, de reescritura, en Google Classroom se hizo un foro donde los chicos tenían que subir un relato y los demás compañeros tenían que escribir críticas sobre ese relato, críticas literarias digamos. Después de eso se trabajó en conjunto con el profesor de informática. (...)

El profesor aclara entonces, que en los cursos superiores, se realizaron producciones con viñetas:

ENTREVISTADORA- O sea, en 3ro se hicieron videos. ¿Y en los cursos superiores? ¿se trabajó en algún lado con la escritura digital?

LEONARDO- No en la misma forma que 3ro, en 4to trabajamos con historietas donde tenían que representar episodios de "El Eternauta", y la realidad es que este año fue todo digital. No era el corazón de la idea lo digital pero terminó siendo si se quiere lo más destacado. Y tuvieron que representar esos episodios en viñetas.

Por otra parte, la docente Cecilia Romero, en la entrevista comenzó mencionando cuáles eran las narrativas que había realizado en cada uno de los cursos en los que ella dicta clases. Entonces resulta que también pudo implementarlas.

CECILIA- la idea o el propósito de trabajar con narrativas tenía que ver un poco con estimular la creación, pero también estimular la escritura.

Con respecto a los docentes de Inglés de antemano una de las profesoras, me advirtió que no realizó narrativas digitales. Me aclaró que hubo diferentes dificultades, entre ellas la principal fue la pandemia y las clases virtuales en el contexto de ASPO. Otra de las docentes, estaba con licencia por embarazo y no pude contactarme con su

suplente. Finalmente, otra docente fue contactada reiteradamente y optó por no realizar la entrevista.

Entre las entrevistas realizadas a una de las docentes, afirma y aclara "que no había realizado ningún tipo de narrativa digital", pero igualmente realizaba la entrevista.

> *ENTREVISTADORA- ¿Se implementaron las narrativas digitales en el proyecto?*
>
> *PAULA- No se llegaron a implementar este tipo de narraciones por el contexto de la pandemia y ASPO. Mayormente eran actividades de completar espacios en blanco o de relacionar conceptos. No así de escritura y menos digital. Cuando desarrollaban algo por escrito lo hacían en una hoja, le sacaban una foto y lo subían como tarea a Blended.*

Con respecto a las otras docentes del área de Inglés, una docente me comunicó que sí se implementaron, que ella comenzó con las producciones. Pero las terminó su suplente ya que estuvo de licencia por embarazo (como ya se mencionó con anterioridad). En el gráfico 1 se resume cómo se fueron incluyendo las ND en los espacios curriculares mencionados. Por otra parte, en el Gráfico 2 se refleja qué porcentaje de inclusión de las ND se realizaron por cada materia.

Gráfico 1

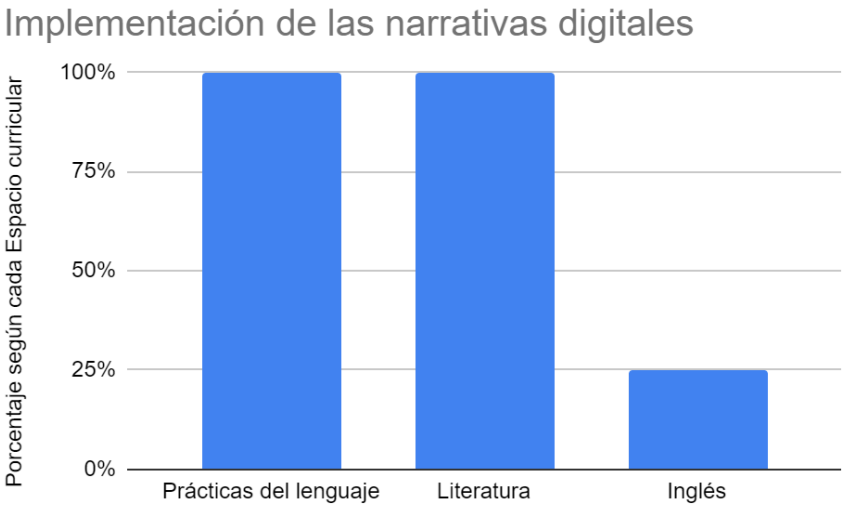
Resumen de los docentes del Departamento de Comunicación que incluyeron las narrativas digitales



Nota. Gráfico de elaboración propia con resultados recolectados en las entrevistas.

Gráfico 2

Implementación de las narrativas digitales por espacio curricular dentro del departamento de comunicación



Nota. Gráfico de elaboración propia con resultados recolectados en las entrevistas.

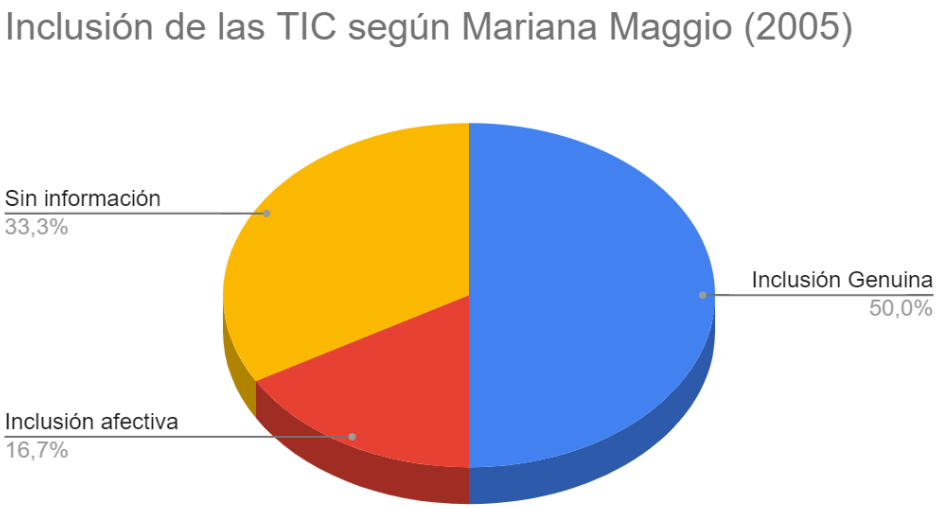
1.1 Implementación del modelo TPACK

A partir de las entrevistas realizadas, y el cuadro completado propuesto por Anijovich (2009) se pudo observar que la mayoría de los docentes siguió con el eje del modelo TPACK. En todos los casos se tomaron decisiones sobre los contenidos a abordar en las ND, cuál era el objetivo pedagógico y qué herramienta tecnológica se utilizó para realizar el pasaje de una narración en papel a una digital que clasifique como ND.

En algunos casos las decisiones en cuanto a la elección de la herramienta tecnológica fue genuina; siguiendo las distinciones que menciona Mariana Maggio (2005) donde expone que hay dos tipos de inclusiones de las TIC en la educación: una es la **afectiva** (se da por moda o por obligación) y otra es **genuina** (se da porque el docente incluye las TIC con un objetivo claro y porque desea hacerlo). En el gráfico 3 queda reflejado cuál es el porcentaje de docentes que incluyó las TIC de forma afectiva o genuina.

Gráfico 3

Inclusión de las narrativas digitales según la clasificación de Mariana Maggio



En la siguiente entrevista se observa cómo se da una inclusión afectiva, ya que la docente las incluye pero por decisión de lo acordado con el Departamento de Comunicación. No por decisión autónoma.

> *ENTREVISTADORA- Y concretamente ¿qué herramientas utilizaron? Te doy algunos ejemplos: qué herramientas de videollamadas, qué procesador de texto (por ejemplo: Word, documentos Google), o alguna otra herramienta tecnológica que recuerdes que hayan utilizado para mediar las narrativas digitales…*
>
> *ROSANA- No fui específica porque ellos después acordate que teníamos que trabajar en Informática. O sea, yo necesitaba que ellos escriban y después lo digital estaba más dado por el lado de Gerardo. Eso ellos lo tenían que transformar el cuento y editarlo.*

Sin embargo, cabe aclarar que aunque la docente de Prácticas del lenguaje incluye las TIC de una manera afectiva, en el proyecto general se estaría incluyendo de forma genuina ya que el docente que sí incluye las TIC lo hace de una manera genuina con objetivos pedagógicos claros y contenidos establecidos por el Diseño Curricular.

Un claro ejemplo de la inclusión genuina por parte de una docente del Departamento de Comunicación se visualiza en el siguiente diálogo. La docente realizó la elección de la herramienta tecnológica de acuerdo al contexto, los saberes previos y qué sería lo más adecuado en cuanto a la relación de los alumnos con los dispositivos tecnológicos.

> *ROSANA- En primer año trabajaron con el Powerpoint porque era como a lo que habían visto también en sexto en primaria y porque primer año tenía algunas dificultades en relación al uso de dispositivos.*

Cabe destacar, que en todos los casos se distingue que hay un proyecto en común en el departamento de comunicación, que este es interdisciplinario y que en los casos de

los cursos que el docente de Informática intervino -en las producciones finales de las ND- se realizaron productos que dejan de ser una mera transposición del papel a lo digital; se incluyeron elementos multimedia y se generaron otros formatos literarios. En resumen, se realizaron narraciones que califican como digitales según la clasificación realizada por Hermann Acosta (2012). Esto se observa en el siguiente fragmento:

> *LEONARDO- Hubo una propuesta del departamento de letras que siempre hacemos reuniones donde se plantean proyectos en común y objetivos para el año y se plantearon metodologías; y bueno en algún punto surgió la idea de trabajar en conjunto, también hacerlo interdisciplinario en conjunto con el profesor de informática que también lo tenían varias horas a los chicos.*

Por otra parte, se observaron y analizaron cuáles fueron los objetivos pedagógicos más frecuentes, los contenidos y herramientas tecnológicas implementadas para realizar las narrativas digitales.

1.2 Metodología implementada

Entre las metodologías planteadas para la inclusión de las narrativas digitales, el 100% son producciones escritas en una primera etapa, es decir, comienzan con un borrador escrito (luego de la lectura y análisis de la teoría). Sin embargo, van a ir variando los objetivos, de acuerdo al contenido abordado. Por ejemplo, cuando el contenido enseñado fue -el cuento de terror-, se solicitó como producto final un cuento con las mismas características. A su vez, se puede destacar que entre las metodologías empleadas por lo general se seguían las siguientes etapas:

Los encargados de las primeras etapas son los profesores del departamento de comunicación:

1. Lectura de textos literarios de diversos géneros. (Cuento de terror, cuento de ciencia ficción, realismo, policiales, etc.)
2. Análisis y comprensión de las características del género literario.
3. Comienzo de la escritura de los borradores.
4. Reescritura los borradores en caso de ser necesario.

Encargado de guiarlos en la producción de las narrativas digitales:

5. Trabajo interdisciplinario con los profesores de NTICX: transformar las producciones escritas en narrativas digitales.

Difusión de las producciones - jefa de área y equipo directivo-:

6. Planificación y confección del sitio web donde se alojarán las narrativas digitales.
7. Preparación de actividades de difusión: talleres y debates.

En la Tabla 5 se observa cuál fue la metodología planteada en cada curso de la Secundaria Tato:

Tabla 5

Metodologías implementadas al realizar las narrativas que se presentarán en el Festival de Literatura

Cursos	Metodología	Profesor	Espacio curricular	Colaboró un docente de TIC	Es una N.D.
1°A	Producción escrita: leyendas urbanas	Cecilia Romero	Prácticas del lenguaje	Sí	Sí
1°B	Producción escrita: cuento de terror	Rosana Rea	Prácticas del lenguaje	Sí	Algunos sí
2°A	Producción escrita: cuentos fantásticos	Cecilia Romero	Prácticas del lenguaje	Sí	Sí
2°B	Producción escrita: reseñas	Rosana Rea	Prácticas del lenguaje	No	No

3°A	Producción escrita: cuento tema libre	Leonardo simonelli	Prácticas del lenguaje	Sí	Sí
3°B	Producción escrita: cuentos policiales	Campos, María Belén	Prácticas del lenguaje	Sí	Sí
4°A	Producción escrita: viñetas	Leonardo Simonelli	Literatura	No	No
4°B	Producción escrita: debate	Campos, María Belén	Literatura	No	No
5°A	Producción escrita: reseñas literarias	Leonardo Simonelli	Literatura	No	No
5°B	Producción escrita: cuentos de ciencia ficción	Rosana Rea	Literatura	No	No
6°A	Producción escrita: nota de opinión	Leonardo Simonelli	Literatura	No	No
6°B	Producción escrita: nota de opinión	Leonardo Simonelli	Literatura	No	No

Nota. Tabla de elaboración propia con datos recolectados de las entrevistas realizadas durante el año 2020.

En resumen, y analizando la tabla; cuatro (33,3%) cursos de doce que hay en el total de la secundaria realizaron narraciones digitales. Ocho de los cursos (66.6%) realizaron narraciones y participaron del Festival de literatura, pero no clasifican como ND.

1.3 Contenidos abordados

Entre los contenidos abordados por cada docente los más frecuentes son los cuentos, es decir, textos literarios de extensión breve, implementados en un 41,7%. Sin embargo, se pueden divisar otros formatos: notas de opinión 16,7% , reseñas literarias 16,7%. Por último, debates, viñetas (que representan un fragmento de una novela) y leyendas con un 8,3%.

En el gráfico 4 se enseña cuáles son los contenidos abordados por cada docente del Departamento de Comunicación al implementar las ND:

Gráfico 4

Casos analizados de las narraciones realizadas para el Festival de literatura en la Escuela Secundaria Tato



Nota. Gráfico de elaboración propia a partir de las tablas analizadas con las entrevistas. Las tablas se encuentran en el anexo.

Un aspecto a tener en cuenta es que una ND, como se desarrolló en el marco teórico, requiere de una historia y una estructura narrativa (que puede ser bifurcada, lineal o cíclica) donde hay personajes y hechos que ocurren (pueden ser conflictos). En consecuencia, de los casos analizados; solamente los cuentos y leyendas responden con la estructura narrativa. Dichos formatos con la integración de las TIC puede representarse por medio de herramientas digitales y por consiguiente ser una narración digital. En resumen, solamente el 56% de los casos observados podría transformarse en ND.

1.4 Herramientas tecnológicas implementadas

Las narraciones digitales realizadas para el Festival de literatura de la escuela Secundaria Tato, es un proyecto interdisciplinario entre el Departamento de Comunicación y los profesores de NTICX. Por lo tanto, en las metodologías y la inclusión de las TIC se aclaró que los profesores específicos de informática fueron quienes mediaron en la incorporación y la creación de las ND. En la Tabla 6 se observa que la herramienta más usada fue Word o Documentos Google, luego le sigue Power Point y Video-Pat. Las funcionalidades de estos softwares son: procesar texto, realizar presentaciones (viñetas) y editar videos.

Tabla 6

Tecnología implementada para el proyecto institucional Festival de literatura

Cursos	Tecnología implementada	Profesor	Espacio curricular
1°A	Power Point	Cecilia Romero	Prácticas del lenguaje
1°B	Word/	Rosana Rea	Prácticas del lenguaje
2°A	Word	Cecilia Romero	Prácticas del lenguaje
2°B	Video-Pat	Rosana Rea	Prácticas del lenguaje
3°A	Video-Pat	Leonardo simonelli	Prácticas del lenguaje
3°B	Video-Pat	Campos, María Belén	Prácticas del lenguaje
4°A	Power Point	Leonardo Simonelli	Literatura
4°B	Power Point	Campos, María Belén	Literatura
5°A	Word	Leonardo Simonelli	Literatura
5°B	Word	Rosana Rea	Literatura
6°A	Word	Leonardo	Literatura

		Simonelli	
6°B	Word	Leonardo Simonelli	Literatura

Nota. Tabla de elaboración propia con la información recolectada y analizada de las entrevistas.

Además, hay que destacar que una herramienta digital que fue imprescindible en el Festival de Literatura fue el repositorio creado con Google Sites, donde se organizaron y agregaron botones y links de acceso a todos los productos finales (incluyendo las narrativas digitales) realizadas en la Escuela Secundaria Tato.

2. Contexto áulico

En primer lugar, hay que hacer una distinción entre los cursos del turno tarde y los cursos del turno mañana; dado que el contexto se modifica rotundamente por la cantidad de alumnos. Esto hace que la dinámica de estudio sea completamente diferente. Además, los estudiantes de los cursos de la mañana suelen provenir de la escuela primaria, salvo algunas excepciones. En cambio, en el turno tarde el alumnado es heterogéneo, un gran número de estudiantes proviene de otras escuelas primarias.

Por ejemplo, en la siguiente entrevista se observa cómo es el contexto del curso en primer año, turno tarde, materia de Prácticas del lenguaje:

> *ROSANA- Bueno 1ro B no los conozco mucho porque el grupo concretamente se armó el año pasado. No conocía a los chicos, había muy poquitos que venían de primaria, creo que dos o tres o cuatro, una cosa así, no más que eso y el resto eran chicos nuevos. En total eran once chicos me parece en todo el curso.*

Aclara igualmente la misma docente que había muy buena predisposición en las clases y transcurrían sin dificultades:

> *ROSANA- Había buena predisposición, habíamos charlado ya de hacer reseñas, de armar una biblioteca para poder hacer después reseñas. -más que nada una reseña de lo leído-. Así que eso fue charlado, después lo fuimos retomando a lo largo de las clases virtuales que tuvimos.*

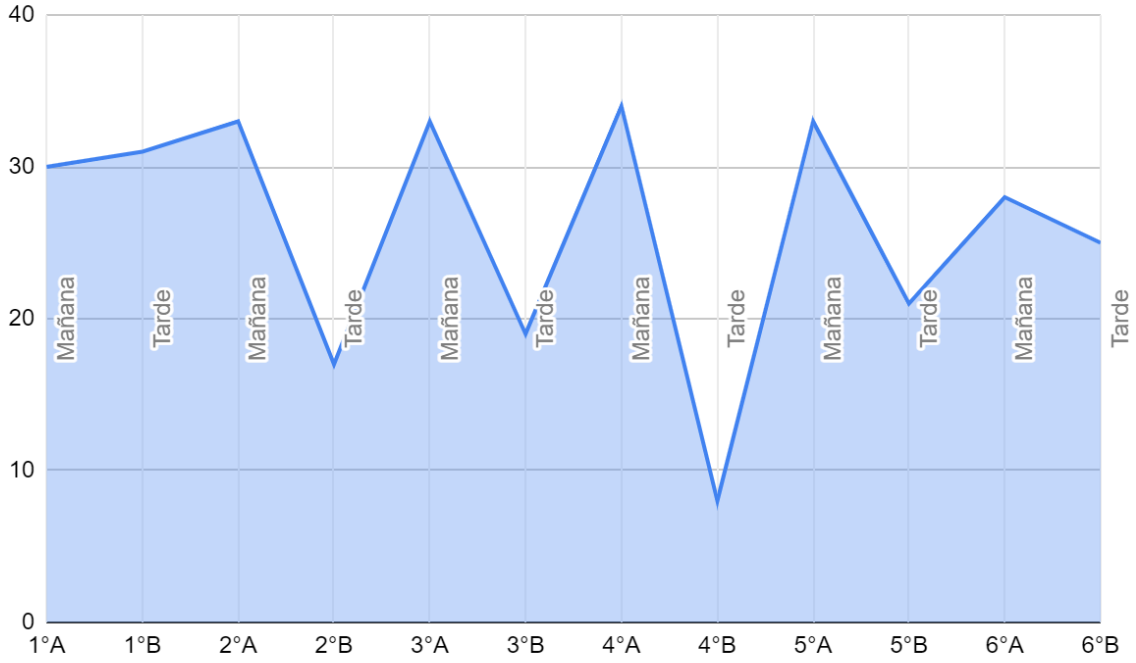
En cambio, en el diálogo que se cita a continuación se visualiza cómo percibe la docente y tiene que modificar las dinámicas de trabajo por la cantidad de alumnos, en el espacio curricular de Prácticas del lenguaje:

> *CECILIA- (...) son cursos numerosos que contienen 30 estudiantes. Entonces dado ese contexto lo que hice fue primero que trabajen en grupos para que ellos puedan también interactuar entre ellos, poder dialogar, y también pero por una cuestión también de organización.*

En este Gráfico 5 se representa cuál es la diferencia de la cantidad de alumnos en cada turno de la Escuela Secundaria Tato; y esto ocasiona que se modifiquen las dinámicas de clase. En el gráfico de áreas apiladas, los picos de mayor cantidad de alumnos se presentan en los cursos de la mañana. Por el contrario los picos mínimos se revelan en los cursos del turno tarde.

Gráfico 5

Cantidad de alumnos por turno, curso y división en la Escuela Secundaria Tato



Nota. Gráfico de elaboración propia. Datos recolectados por la dirección de la institución de la matrícula de alumnos distinguida por curso y turno durante el año 2020.

Por otra parte, el contexto en particular de la pandemia y el ASPO (Aislamiento Social Preventivo y Obligatorio) hizo que se repensaran las modalidades a la hora de desarrollar las clases y de realizar el Festival de literatura, ya que en los años anteriores se acordaba un día y se hacía de forma presencial.

En el fragmento de entrevista, se mencionan algunos de los aspectos que se modificaron como consecuencia de la pandemia:

> *ENTREVISTADORA- ¿y hubo algo que hayas tenido que modificar? teniendo en cuenta el contexto. Por ejemplo: los alumnos eran pocos. O si tuviste que modificar algo que ya tenías programado…*

LEONARDO- Bueno en algún punto el contexto modificó todo, porque tuvimos que ir armando desde la incertidumbre, a principio de año en marzo, abril que no sabíamos si íbamos a volver, etc. Íbamos reprogramando sobre la marcha.

Aclara además que en algunos cursos no se modificó ni el producto final que se había pensado para desarrollar en las reuniones de departamento; ni las metodologías pensadas. Solamente se cambió la modalidad de las clases (de presenciales a sincrónicas por medio de Zoom o Google meet) y la presencialidad del Festival de literatura por un sitio web como repositorio de todos los productos finales.

LEONARDO- Lo de 3ro no se modificó, lo único que cambió es el tema de la virtualidad, pero el producto final ya estaba pensado desde antes; y la virtualidad ayudó a desarrollar el proyecto. Con los demás cursos también tuvimos esas problemáticas, por ahí algunos alumnos se comunicaron más o menos y bueno se tuvieron que pensar estrategias para trabajar con los medios digitales. De hecho el festival que hacemos todos los años, este año fue totalmente digital. Así que hubo que repensar toda la situación y el contexto de pandemia.

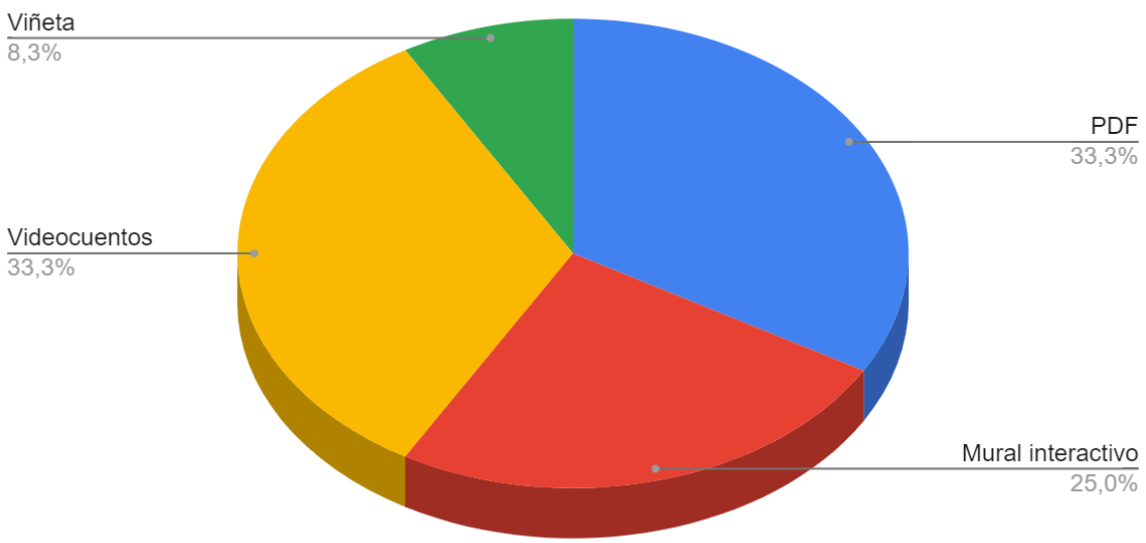
3. Productos finales

Entre las narraciones realizadas para el Festival de literatura, se pueden distinguir los siguientes productos finales, que en total son doce, uno de cada curso de secundaria. Dos por cada año, uno del turno mañana y otro del turno tarde. El Festival de Literatura es obligatorio, por lo tanto, cada curso debía participar en una materia del Departamento de Comunicación (Inglés, Prácticas del lenguaje o Literatura) e interdisciplinariamente con tecnología.

En el Gráfico 6 se enseñan cuáles son los porcentajes de cada uno de los productos finales realizados: viñetas, PDF, videocuentos y mural interactivo.

Gráfico 6

Productos finales del festival de literatura en la Escuela Secundaria Tato



Analizando el gráfico circular, podemos afirmar que los productos finales que sí son ND son los videocuentos (en esta categoría también se incluyeron las videoleyendas) que según la clasificación de Herman Acosta (2012) sería una narrativa multimedia; y las viñetas con sonido también ingresarían en la misma categoría. La estructura narrativa en ambos casos sería lineal, ocurre un hecho seguido por otro, sin haber bifurcaciones en la historia. Por el contrario, un PDF no sería una narrativa digital; tampoco el mural interactivo dado que no cumple la estructura de una narración (personajes, hechos que les ocurren, etc.). En resumen, el 41,6% de los productos finales realizados son narrativas digitales. El resto son solamente textos digitalizados.

3.1 Narraciones digitales del Festival de Literatura

Las producciones finales realizadas para el Festival de Literatura fueron aunadas en un sitio web realizada por Google sites[20] por la Jefa de área. Este sitio web estaba subdividido en dos grandes categorías: Secundaria básica y Secundaria superior. Dentro de Secundaria básica se encuentran las producciones finales de primero, segundo y tercer año; divisiones A y B. Por otro lado, dentro de Secundaria superior, se encuentran las narraciones de cuarto, quinto y sexto; divisiones A y B.

Además de esas dos categorías, están las siguientes:

- Cuerpo docente: dentro de esta categoría solamente se añadió a los docentes del Departamento de Comunicación que pertenecen a los espacios curriculares de Literatura o Prácticas del lenguaje, un solo docente de tecnología y un espacio donde se mencionan a los integrantes del equipo directivo. No se incluyen a los docentes de Inglés, ni a varios docentes de tecnología.
- Juegos de ortografía: se incluyeron juegos ortográficos para reflexionar sobre la lengua española. Estos juegos se utilizaron en las clases por videollamada y en los talleres donde se presentó el sitio web del Festival de literatura
- Juegos literarios: hay un memotest con héroes mitológicos y otras dos actividades con dinámicas similares (descubre al personaje y cuánto sabes de mitos y leyendas). Fueron realizados por alumnos de cuarto año de secundaria básica. Fueron utilizados en los talleres al igual que los juegos de ortografía.
- Otras experiencias de escritura: en este apartado hay un cuentos que fueron transformados en audiocuentos. Hay audios para escuchar los relatos.

En las siguientes imágenes se podrán visualizar la estructura e interfaz del sitio web, como así también de la pantalla para ingresar al repositorio con las narraciones digitales. Las otras imágenes muestran cómo se puede ir accediendo a las producciones finales de cada curso y cada división. Las secciones están determinadas por temas o ejes que se relacionan con el contenido abordado por cada curso en el proyecto institucional. Por ejemplo: Muro de 1°A “Leyendas urbanas”. Además, se incluye una breve descripción del contenido de cada apartado.

[20] Sitio web del Festival de Literatura: https://sites.google.com/view/escuela-secundaria-tato/p%C3%A1gina-principal

En la Figura 8 se muestra cómo es la pantalla de inicio del sitio web del Festival de Literatura, y en la Figura 9 se enseña cómo es la pantalla de la subdivisión -Secundaria básica, que incluye a los cursos de primero, segundo y tercer año de ambos turnos.

Figura 8

Pantalla de inicio del sitio web del Festival de literatura- año 2020



Nota. Captura de pantalla de elaboración propia

Figura 9

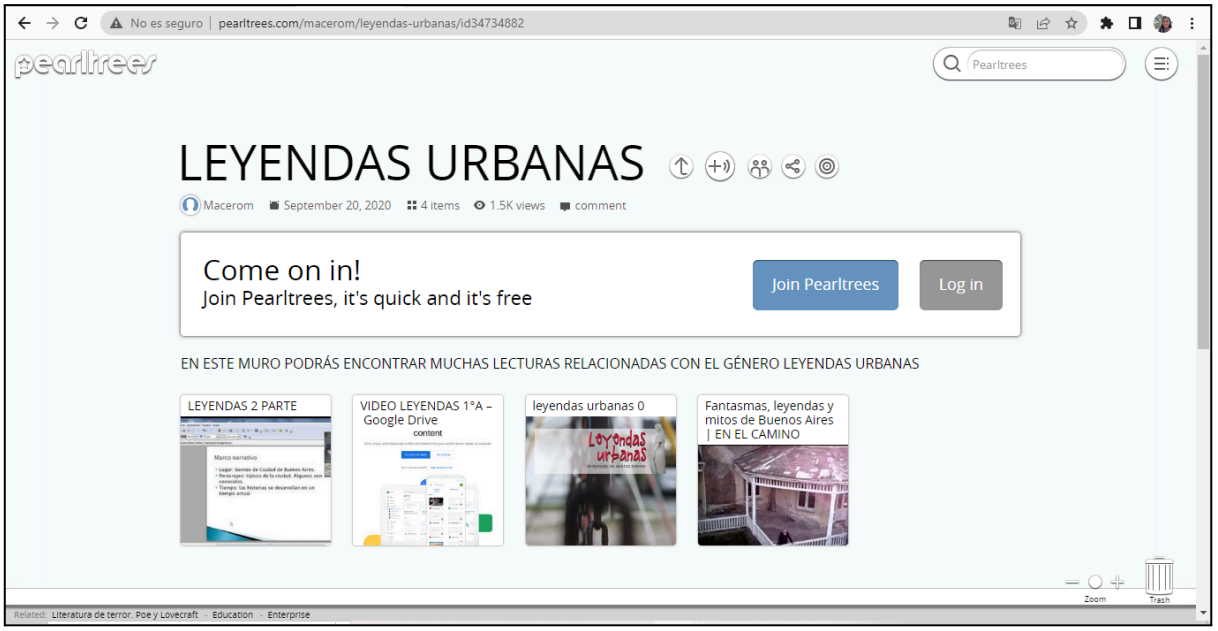
Sitio web del Festival de literatura- Opción Secundaria Básica



Nota. Captura de pantalla de elaboración propia

Figura 10

Repositorio en Peartrees con las narraciones digitales del curso 1°A de la Escuela Secundaria Tato- Ubicado dentro de la sección Leyendas urbanas

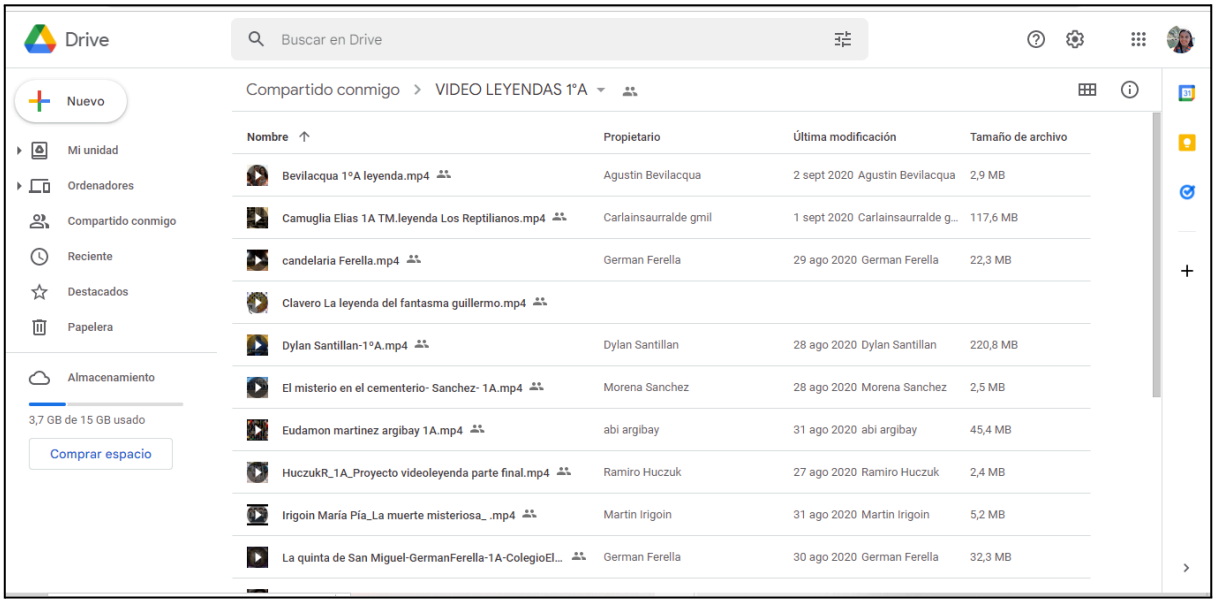


Nota. Captura de pantalla de elaboración propia

Dentro del Peartrees hay textos con marco teórico, videos explicativos y dos carpetas en Google Drive que contienen los videocuentos de uno de los cursos de la Escuela Secundaria Tato.

Figura 11

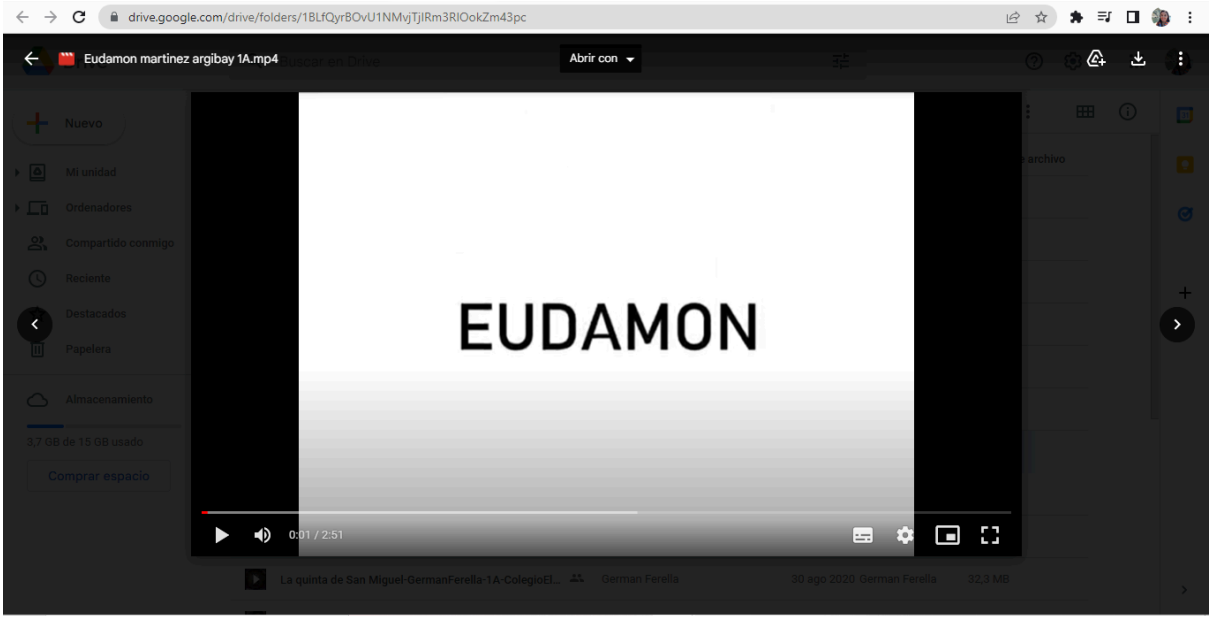
Carpeta de Google Drive con las videoleyendas del curso 1°A de la Escuela Secundaria Tato



Nota. Captura de pantalla de elaboración propia

Figura 12

Narración digital multimedia: videocuento de un alumno del turno mañana 1°A de la Escuela Secundaria Tato



Nota. Captura de pantalla de elaboración propia

Link de acceso al videocuento: EUDAMON (https://drive.google.com/drive/folders/1BLfQyrBOvU1NMvjTjIRm3RIOokZm43pc)

3.2 Ventajas observadas

Entre las ventajas que fueron mencionando los entrevistados, una de ellas aporta que los estudiantes utilizan constantemente las tecnologías y hay que aprovechar esos espacios para la escritura.

> *ENTREVISTADORA- ¿Y por qué crees que es importante la escritura digital? Si es que creés que es importante… en tus clases, implementarlas…*
>
> *LEONARDO- No es algo que uso muy frecuentemente, a veces tiene que ver con el tiempo, otras veces con el acceso a la tecnología. Hay muchos factores dando vueltas.*
>
> *Me parece interesante porque es el mundo moderno y hay que aggiornar la literatura. Por eso hay que aprovechar ese espacio que los chicos usan*

frecuentemente y que todo el tiempo están narrando en internet, sea por Instagram, sea por la aplicación que usen. Entonces me parece interesante utilizarlo; de acá en adelante me parece que sería bueno integrarlas y profundizar la utilización de herramientas digitales"

Acá se puede retomar el paradigma desarrollado en el marco teórico, el conectivismo planteado por Siemens (2005). Donde prevalece el caos y la información dispuesta en la red y la construcción del significado y la formación de conexiones entre comunidades. Esto menciona el docente cuando afirma que los alumnos están narrando todo el tiempo en internet; y debido a esto expone que sería bueno integrarlas y profundizar la utilización de las diferentes herramientas digitales. En otras palabras, aggiornar la literatura.

3.3 Desventajas observadas

En las entrevistas realizadas, los docentes del Departamento de Comunicación fueron exponiendo diferentes desventajas a las que se fueron enfrentando a la hora de realizar narrativas digitales y en consecuencia de preparar las producciones finales para presentar en el festival de literatura.

- El acceso a los dispositivos móviles: en algunos casos había una sola computadora en el hogar, por lo tanto se dificultaba estar presente a las clases virtuales sincrónicas cuando eran varios hermanos.

"ENTREVISTADORA- Osea, en 3ro se hicieron videos. ¿Y en los cursos superiores? ¿se trabajó en algún lado con la escritura digital?

LEONARDO- No en la misma forma que 3ro, en 4to trabajamos con historietas donde tenían que representar episodios de "El Eternauta", y la realidad es que este año fue todo digital. No era el corazón de la idea lo digital pero terminó siendo si se quiere lo más destacado. Y tuvieron que representar esos episodios en

viñetas. Alguno que otro lo hizo en papel porque pasó que algunos no tenían el acceso fácil a alguna computadora o tienen un celular para varios hermanos, etc. Por eso algunos lo hicieron en papel. Sin embargo, la mayoría lo hizo en forma digital."

- Descarga de videocuentos, y establecimiento en modo compartir con el docente de Prácticas del lenguaje o Literatura: en algunos casos, cuando editaban los videos con el software Video-Pat, en vez de descargar el video como MP4; lo descargaban como proyecto y el docente del Departamento de Comunicación no podía visualizar el archivo ya que no tenía descargado e instalado el editor. Por ejemplo:

ROSANA- Ah sí, sabés qué dificultades tuvieron… que tal vez me pasaban el link y yo lo quería abrir y no se podía ver.

ENTREVISTADORA- Ah, claro. Porque era el proyecto.

ROSANA- Había que convertirlo. Una cosa así. Eso me pasó por ejemplo. no sabía. Encima me decían: "tenés que hacer click ahí y nada más, no funcionaba". Así que quedó un trabajo dando vueltas, que la nena me decía "esta ahí", pero no se podía abrir la verdad. Pero también por una cuestión de tiempo, muchos sobre la hora y ahí no podés revisar.

- Cursos numerosos: en el turno mañana los cursos por lo general superan los treinta estudiantes. Esto hace que sea una complicación a la hora de organizar las dinámicas de clase. También conlleva dificultades las correcciones y el seguimiento de las producciones de cada grupo de estudiantes.

4. Análisis de las encuestas

Las encuestas fueron difundida a los siete profesores que conforman el departamento de comunicación. Sin embargo, seis completaron la encuesta. Se

compartió por medio de Whatsapp en forma de link y fue realizada por Google forms. Se recolectó la siguiente información: cuál era el espacio curricular donde dictaba clases, qué otras herramientas digitales además de la plataforma escolar utilizaba para impartir clases, la participación de su alumnado en el festival de literatura, qué comprenden por narrativa digital, la participación de un docente de tecnología en la realización de la narrativa digital, la participación en la revista digital anual, ventajas y desventajas al incluir las narrativas digitales en el aula a partir de parámetros propuestos por la tesista, y si el docente a cargo entiende que fue satisfactoria la inclusión de las TIC o no.

4.1 Resultado de las encuestas

Entre los docentes que completaron la encuesta, dos eran docentes de literatura, dos de Prácticas del lenguaje y tres de Inglés, de un total de seis docentes que respondieron.

Gráfico 7

Espacio curricular que corresponde a cada docente que completó la encuesta.



Nota. Gráfico de elaboración propia. Recolectados a partir de una encuesta realizada a los docentes del departamento de comunicación de la Escuela Secundaria Tato.

4.2 Participación del alumnado en el Festival de literatura con narraciones digitales

El 60% de los docentes participaron en el Festival de literatura, analizando las respuestas individuales, entre los que participaron el 100% eran profesores del área de Literatura (dos) o Prácticas del lenguaje (dos). Dentro del 33,3% se encuentran dos docentes de Inglés.

Gráfico 8



Nota. Gráfico de elaboración propia. Recolectados a partir de una encuesta realizada a los docentes del departamento de comunicación de la Escuela Secundaria Tato.

4.3 Una definición de las narrativas digitales

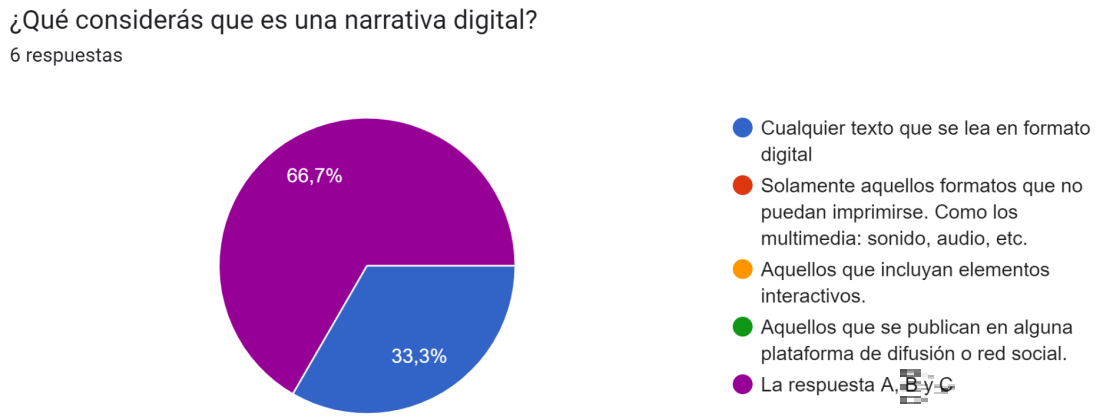
Para comprender las respuestas que fueron dando los profesores del Departamento de Comunicación sobre si habían realizado narrativas digitales o no, es de vital importancia saber qué comprenden por "narrativas digitales". Por tal motivo, es relevante realizar esta pregunta en la encuesta.

El 66, 7% de las respuestas, considera que una narrativa digital es:

- Solamente aquellos formatos que no puedan imprimirse. Como los multimedia: sonido, audio, etc
- Aquellos que incluyan elementos interactivos.
- Aquellos que se publican en alguna plataforma de difusión o red social.

Es decir, las respuestas B, C y D. Por el contrario, el 33,3% de los docentes seleccionó la opción A que era "cualquier texto que se lea en forma digital". Esto quiere decir que para ese porcentaje de profesores, un texto en PDF sería una narrativa digital. De ahí también se comprende que el 100% de los docentes consultados en las entrevistas de Prácticas del lenguaje o Literatura hayan respondido que realizaron narraciones digitales. Pero en las producciones finales, se presentó en el Festival de literatura solamente una narración digitalizada, un texto en Word o PDF.

Gráfico 9



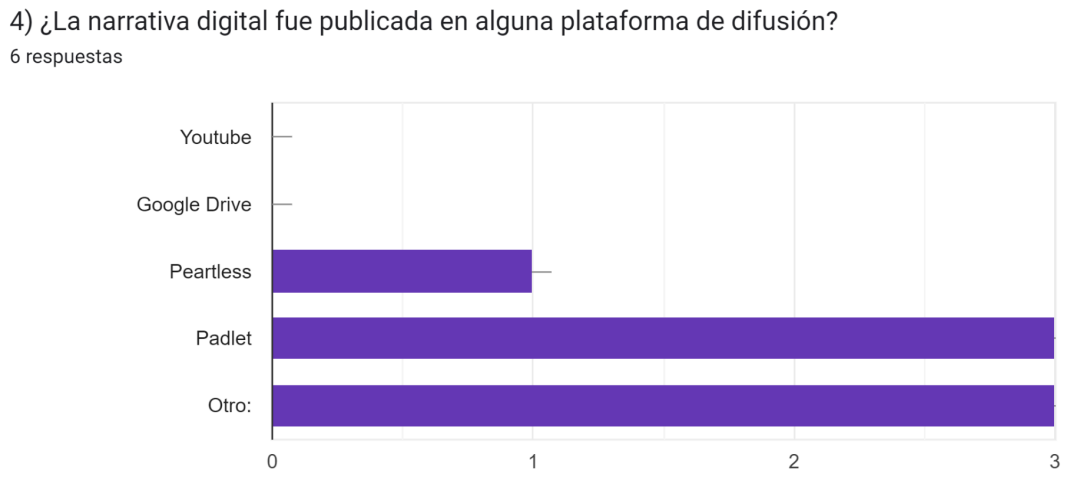
Nota. Gráfico de elaboración propia. Recolectados a partir de una encuesta realizada a los docentes del departamento de comunicación de la Escuela Secundaria Tato.

4.4 Difusión de las narrativas digitales

Las narraciones digitales fueron subidas a un Google sites para poder compartirlas luego por la plataforma institucional Blended a toda la comunidad educativa. Pero antes cada docente agrupó las producciones finales, mencionadas con anterioridad en algún programa que funcione como repositorio: en las entrevistas no se llegaron a mencionar qué recursos implementaron para documentar las producciones finales. Sí se pudo ir analizando a partir del Google sites creado, por tal motivo, se anexó esta pregunta en la encuesta, a partir de lo observado en dicho repositorio.

Gráfico 10

Plataformas de difusión de las narrativas digitales en el Festival de Literatura



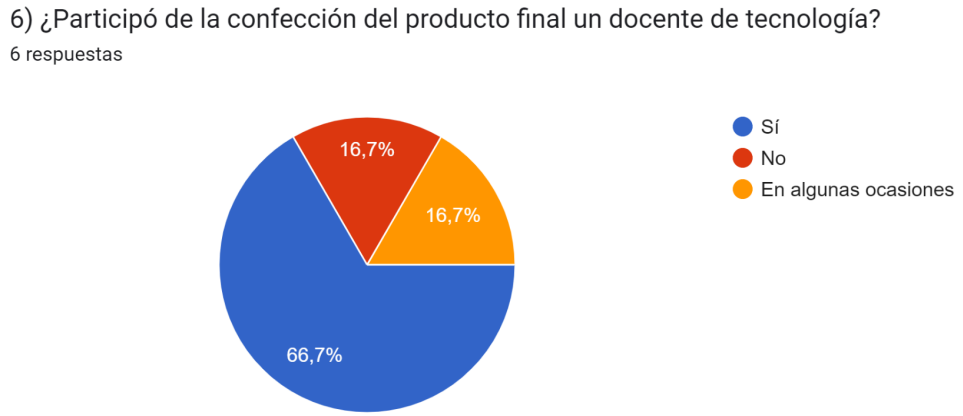
Nota. Gráfico de elaboración propia. Recolectados a partir de una encuesta realizada a los docentes del departamento de comunicación de la Escuela Secundaria Tato.

Entre las respuestas, los repositorios más utilizados en el transcurso del año lectivo 2020 fueron: Padlet y Peartless. También se seleccionó la opción otro, donde no se llega a aclarar cuál fue el programa utilizado.

4.5 Participación de un docente de tecnología en el proyecto

En la encuesta realizada, el 66,7% de los docentes del departamento de comunicación seleccionó la opción que "sí participó un docente de tecnología", el 16,7% contestó que "no participó un docente de tecnología"; y en el mismo porcentaje respondieron "en algunas ocasiones".

Gráfico 11



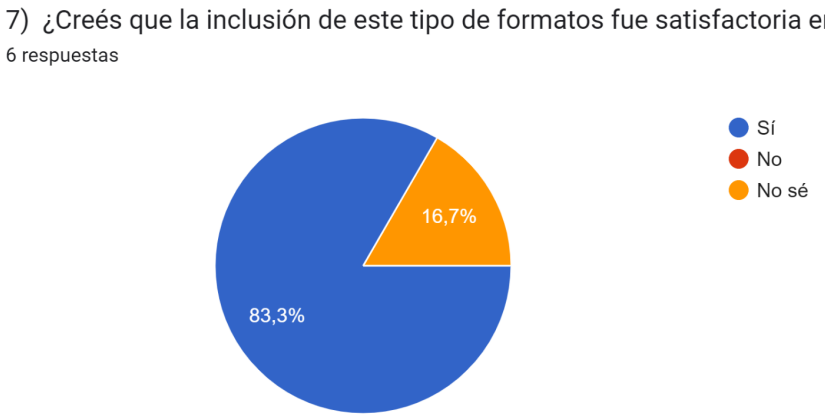
Nota. Gráfico de elaboración propia. Recolectados a partir de una encuesta realizada a los docentes del departamento de comunicación de la Escuela Secundaria Tato.

4.6 Inclusión de las narraciones digitales en el aula

En el gráfico se observa que el 83,3% de los docentes consultados creen que la inclusión de estos lenguajes fue satisfactoria en el aula. Por el contrario, un 16,7% no podrían afirmarlo. El docente que respondió que no podría afirmarlo pertenece al área de Inglés.

Gráfico 12

Inclusión de las narraciones en formatos digitales

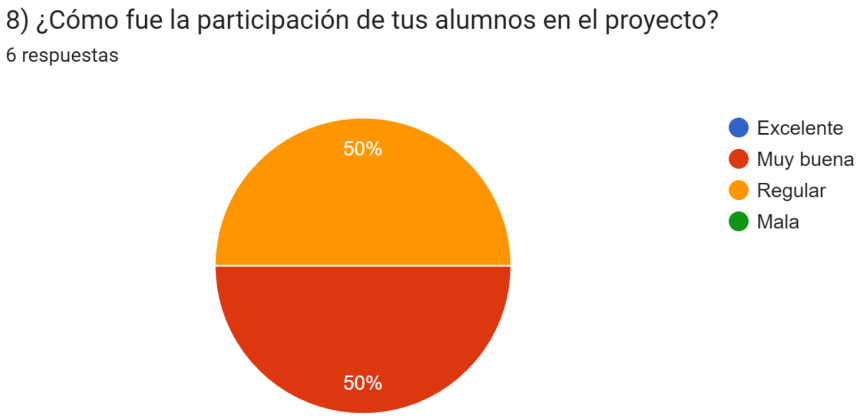


Nota. Gráfico de elaboración propia. Recolectados a partir de una encuesta realizada a los docentes del departamento de comunicación de la Escuela Secundaria Tato.

4.7 Participación de los alumnos en las narrativas digitales

Los docentes consultados tuvieron que seleccionar cómo creían que fue la participación de sus alumnos en el proyecto institucional: Festival de Literatura. La escala iba de mayor puntuación a menor: excelente, muy buena, regular o mala. El porcentaje como resultado de las opciones seleccionadas fue un 50% cree que la participación fue muy buena; mientras que el 50% cree que la participación fue regular. Esto se complementa con las entrevistas, ya que en ellas habían resaltado que algunos cursos estaban desanimados y había poca participación. Sobre todo en los últimos años: quinto y sexto de secundaria. En otras ocasiones, sumaron que no cumplían las fechas pautadas de entrada de las producciones: primero los borradores de los cuentos; luego, la realización de las narraciones digitales (videocuentos, viñetas u otras).

Gráfico 13



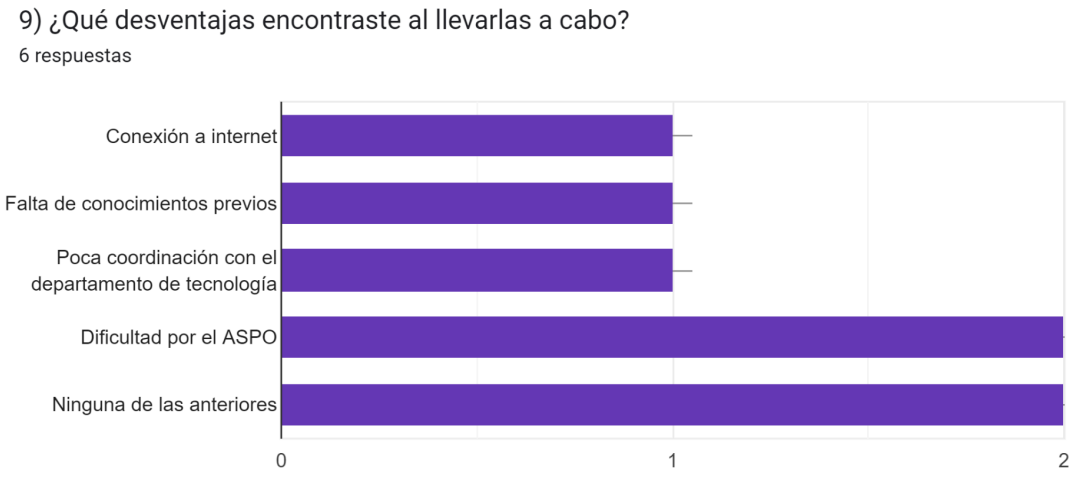
Nota. Gráfico de elaboración propia. Recolectados a partir de una encuesta realizada a los docentes del departamento de comunicación de la Escuela Secundaria Tato.

4.8 Desventajas al incluir las TIC en el proyecto institucional

En las entrevistas ya se había consultado cuáles eran las desventajas a las que se enfrentaron los alumnos y/o los docentes al implementar las TIC en el proyecto institucional o realizar las narraciones digitales. Para ser más específicos, en la encuesta, se agregaron los ítems que fueron mencionando los docentes en las entrevistas para realizar una analogía con los otros docentes, es decir, si otros profesores del departamento de comunicación tuvieron las mismas dificultades.

Como resultado, las mayores complicaciones o desventajas que ellos examinaron fueron: dificultad por el contexto de ASPO (Aislamiento Social Preventivo y Obligatorio), y ninguna de las anteriores. A su vez, fueron seleccionadas en una sola ocasión: conexión a internet, falta de conocimientos previos y poca coordinación con los profesores de tecnología.

Gráfico 14

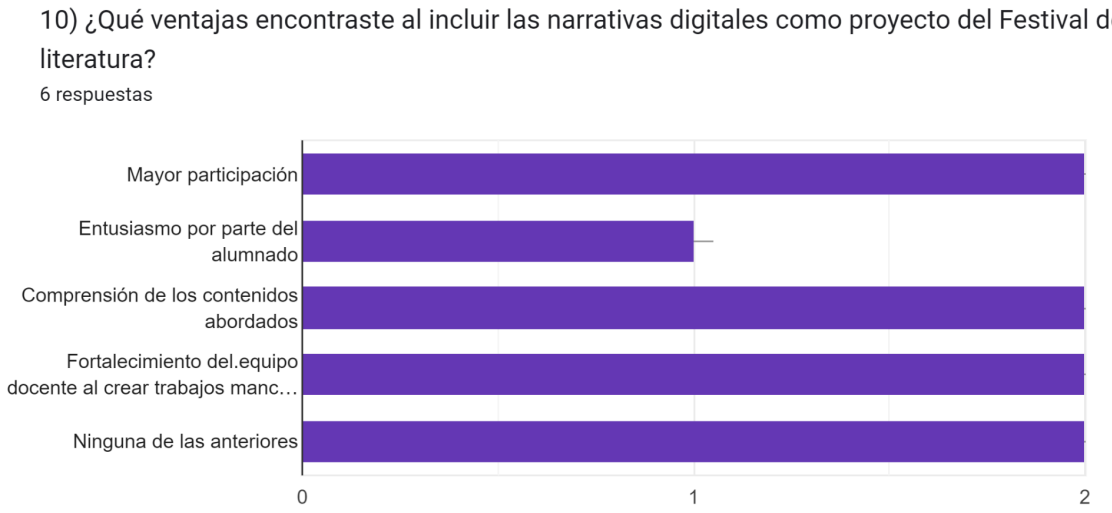


Nota. Gráfico de elaboración propia. Recolectados a partir de una encuesta realizada a los docentes del departamento de comunicación de la Escuela Secundaria Tato.

4.9 Ventajas de incluir las TIC en el proyecto institucional

Para finalizar con la encuesta, se incluyó una pregunta sobre las ventajas de incluir las TIC en el proyecto institucional. Las opciones también fueron formuladas a partir de las respuestas de las entrevistas. Por lo tanto, se incluyeron las siguientes opciones: mayor participación, comprensión de los contenidos abordados, fortalecimiento del equipo docente al crear trabajos mancomunados, y ninguna de las anteriores (todas las mencionadas fueron seleccionadas dos veces). Una sola selección tuvo la opción: entusiasmo por parte del alumnado. En otras palabras, las ventajas fueron múltiples: desde el abordaje del contenido, participación, motivación, trabajo en equipo, etc.

Gráfico 15



Nota. Gráfico de elaboración propia. Recolectados a partir de una encuesta realizada a los docentes del departamento de comunicación de la Escuela Secundaria Tato.

VI. PROCESO DE LA ESCRITURA DIGITAL

En la presente tesina se propuso que uno de los objetivos era realizar un estudio de caso para confeccionar y proponer formas de trabajo que contribuyan al quehacer docente en el proceso de la escritura digital y su implementación en el aula. Por consiguiente, se desarrolló en dos fases, la primera fue el diseño de la enseñanza con TIC para la creación de narraciones digitales; la otra fase estuvo destinada a la implementación de las TIC en el aula con el objetivo de realizar ND.

La inclusión de las TIC en el aula estan regidas por las propuestas del marco curricular referencial (2019) donde expone que uno de los cuatro ejes transversales es la educación digital en los espacios curriculares; incluyendo las artes, lenguajes y lenguas extranjeras. La implementación e inclusión debe tener como finalidad la aplicación, el análisis, la evaluación y la creación de contenido. En otras palabras, desarrollar habilidades cognitivas. Estas habilidades se desarrollan a la hora de realizar producciones escritas en diversos formatos.

Por otra parte, el Diseño Curricular de la provincia de Buenos Aires prescribe que se deben prevalecer la lectura y creación de otros lenguajes artísticos. En este caso, se estaría formando lectores de otros formatos, los géneros discursivos digitales; tal como los define Cassany (2012).

La propuesta de escritura digital dispone entonces de dos fases. La primera abocada al quehacer docente -el diseño de las clases-. La segunda dirigida a la implementación en el aula.

6.1 Fase 1: Diseño de la enseñanza con narraciones digitales en el aula mediadas por TIC

1. Planificación: se deberán plantear objetivos y se deberá determinar cuál es el sustento teórico de la propuesta.
2. Tomar decisiones. Modelo TPACK.

   Decisiones de contenido: cuál va a ser el contenido curricular del Diseño Curricular de mi área voy a abordar. Ejemplo: el cuento de terror.

   Decisiones tecnológicas: qué herramientas TIC voy a implementar para las narraciones digitales. Ejemplo: editor video-pat.

   Decisiones pedagógicas: cuál va a ser el objetivo pedagógico (repasar un tema, desarrollar la creatividad, realizar producciones para presentar en ferias de ciencia, etc.)

3. Formar parte de proyectos interdisciplinarios: se recomienda realizar un proyecto que sea interdisciplinario para que los estudiantes puedan consultar dudas específicaß con docentes del área de tecnología si las hubiera.
4. Producciones: llevar a cabo las propuestas planificadas.
5. Difusión de las producciones finales: por medio de un repositorio, sitio web o plataforma escolar LMS.

Figura 7

Fase 1: Diseño de la enseñanza con narraciones digitales en el aula mediadas por TIC



Nota. Infografía de elaboración propia a partir del análisis de caso realizado y retomando el marco teórico desarrollado.

6.2 Fase 2: Implementación de las narraciones digitales en el aula

1. Leer textos de un determinado género: pueden ser microrrelatos, cuentos o novelas.
2. Comprender las características del género: acá se deberá hacer foco a qué genero textual literario pertenecerán las ND. Por ejemplo: cuentos fantásticos, de terror, policiales, etc. Para esto, se deberá leer variedades de cuentos o relatos del mismo género y reconocer cuáles son los rasgos que se mantienen y repiten en cada uno.
3. Producciones escritas: realización de borradores (storyboard). Se puede realizar en una hoja o en procesadores de texto (Word o documentos Google)

4. Reescritura de borradores: se recomienda el uso de documentos Google con las sugerencias y comentarios. De esta forma el docente puede ver los comentarios de cada estudiante y sugerir cambios en los casos en los que fuera necesario.
5. Inclusión de las TIC: Transformar la historia realizada por el o los estudiantes en una narración digital. Puede ser un una narrativa hipertextual (una narración en un procesador de texto con hipervínculos), una narración multimedia (videocuentos o audiocuentos), una narración hipermedia (una narración en un procesador de texto que además incluya contenido multimedia en uno de sus hipervínculos) o una narrativa transmedia (una narración que sea difundida por medio de una plataforma. Ejemplo: Youtube)
6. Revisión: se releen las producciones realizadas en medios digitales y de ser necesario se corrigen. Para ello, se ofrecerá una guía de edición en donde el estudiante pueda tener en cuenta los elementos pertinentes. Ellos son: en caso de ser multimedia, que el sonido se escuche correctamente sin ruidos de fondo; si se agregan videos que sean de la mayor definición posible. En caso de agregar archivos de la web- videos, imágenes, GIF u otros; asegurarse de tener una licencia Creative Commons que me permita reutilizarlos.

   Además, se deberá verificar si crean hipervínculos o enlaces en las ND, estos deben funcionar correctamente.

7. Publicación de los productos finales: en repositorios, murales interactivos, plataformas de video u otras opciones.

VI. CONCLUSIONES

En el año 2019 se comenzó y presentó un plan de tesina con un determinado contexto: educación presencial; utilización de aulas móviles digitales o sala de

computación de la Escuela Secundaria Tato, ubicada en San Miguel, provincia de Buenos Aires. Durante el verano del año 2020 se realizó el marco teórico sobre las narraciones digitales.

El proyecto institucional dura todo un ciclo lectivo por lo que se esperó para realizar las entrevistas hasta diciembre del año 2020 y principios del año 2021. El contexto era completamente diferente al que se había pensado y proyectado. No hubo durante todo el ciclo lectivo clases presenciales; por el contrario, debido al ASPO se tuvieron que adaptar las clases presenciales a sincrónicas por medio de herramientas de videollamada: Google meet, Zoom, Jitsi y en muy pocos casos Whatsapp. Además de la comunicación asincrónica por medio de la plataforma institucional Blended. Esto ocasionó que muchos de los ítems planteados tengan que modificarse. Entre ellos, se puede mencionar las entrevistas por medio de herramientas digitales de comunicación (las mismas que se utilizaron para dictar clases). También sufrieron modificaciones las herramientas digitales que se habían acordado en la plenaria de febrero 2020 que se iban a implementar durante el transcurso de año: Sony Vegas (editor de video) para realizar videocuentos se cambió por videopat. En primer año, se cambió el editor de videos por Power Point o Word, dado que ya estaban familiarizados con esos programas porque los habían utilizado el año anterior (en primaria).

La forma de difusión y participación al Festival de literatura se transformó rotundamente: de ser presencial en la escuela, pasó a ser digital por medio de un sitio web creado con Google sites; y la participación se efectuó por medio de talleres a través de videollamadas coordinadas por la plataforma Blended.

Más allá de las modificaciones que se debieron hacer para poder llevar a cabo la investigación, a partir de la hipótesis planteada que "las metodologías utilizadas por los

docentes del departamento de comunicación al implementar las narrativas digitales variaban de acuerdo al contexto áulico", se determinó lo siguiente:

- Los docentes no tenían en claro qué es una narración digital y qué no lo es. Esto llevaba a la confusión de que algunos docentes aseguraban que habían implementado las narraciones digitales (el 100% de los docentes de Literatura y Prácticas del lenguaje). Pero, al analizar los productos finales que están publicados en el sitio web del Festival de literatura se concluye que muchas de las narraciones que se creían digitales, no son tales. Además, refuerza este postulado la pregunta de la entrevista donde se formula "qué considerás que es una narrativa digital", y el 33% de los docentes seleccionó la opción "cualquier texto que se lea en formato digital". Y como se añadió en el marco teórico una narración en un procesador de texto (como Word o documentos Google) no alcanza para clasificarse como narración digital.
- Como contraste se visualiza que el porcentaje de docentes que asegura que implementó las narraciones digitales en el aula son el 62,5%. Sin embargo, cuando se analizaron los productos finales el 33% lo eran.
- En los casos que participó un docente de tecnología en la producción de narraciones digitales, el 100% de los productos realizados son narraciones digitales. Esto quiere decir, que el trabajo interdisciplinario favorece la integración de las TIC en otros espacios curriculares. En este caso en el proceso de escritura digital.
- Los contenidos abordados para la producción de narraciones digitales son en su mayoría cuentos (41,7%). Estos relatos, junto con las leyendas (8,3%) son los textos que pueden transformarse en narraciones digitales. Por el contrario, los debates (8,3%), viñetas (8,3%), notas de opinión (16,7%) y reseñas (16,7%) no

poseen la estructura necesaria para desarrollar una historia (con personajes, vivencia de conflictos, etc.).

- La diferencia observada en las narraciones que sí pueden transformarse en narraciones digitales, los cuentos y las leyendas (56%); y las ND que sí se realizaron en los productos finales (33%) es que en uno de los cursos: 5°B se realizaron cuentos. Pero sin la coordinación y apoyo del docente de tecnología. En consecuencia, se realizaron historias que fueron traspasadas a un entorno digital y esto no es suficiente para clasificarse como N.D.
- Entre la tecnología predominante se observan tres softwares: Word en mayor predominancia (en seis de los doce cursos), y Video-Pat y Power Point en tres cursos cada uno.
- Entre los productos finales que son narrativas digitales predominan los videocuentos o audiocuentos, es decir, las ND **multimedias.**

Retomando la hipótesis inicial planteada "las metodologías utilizadas por los docentes del Departamento de Comunicación al implementar las narrativas digitales varían de acuerdo al contexto áulico" se determinó que no se modifican los productos finales por la variación del contexto (cursos numerosos, poca participación, heterogeneidad, entre otras variables). Sin embargo, sí varía rotundamente cuando no participa en la elaboración de las narrativas un docente de tecnología, ya que como se mencionó con anterioridad, el 100% de los productos finales en los que participa un docente de NTICX, las narraciones pueden ser clasificadas como digitales.

A modo de cierre, entre las ventajas visualizadas se puede mencionar: aggiornar la literatura, retomar espacios de escritura y lectura que utilizan nuestros alumnos en la sociedad digital y ser participes de experiencias literarias en otros formatos.

Por otra parte, se recomienda tener como guía el modelo TPACK ya que antes de incluir las ND en el aula se deberán tomar decisiones con respecto a: contenido a abordar, objetivos pedagógicos y herramientas TIC a utilizar. También, habrá que hacer un relevamiento de cuáles son los artefactos tecnológicos que dispone la escuela o el alumnado para crear las ND.

En suma, a partir de las entrevistas y las encuestas realizadas se puede observar una discrepancia ya que en el análisis de las entrevistas; el 100% de los docentes de Prácticas del lenguaje y Literatura contestó que sí habían podido realizar narrativas digitales en sus clases. Sin embargo, cuando analizamos qué es una narrativa digital según Herman Acosta (2012) y Lucas Ramadas Prieto (2018); muchas de las producciones que ellos creían que sí era una N.D como un PDF, es una mera transcripción del papel a un procesador de texto.

VIII FUTURAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN

Actualmente, se sigue llevando a cabo el Festival de literatura en la Escuela Secundaria Tato e incluyendo narraciones digitales, como así también propuestas innovadoras de lectura y escritura mediadas por TIC.

Teniendo en cuenta el carácter de campo de esta tesina, una de las primeras líneas de investigación sugeridas en este informe es la realización de un estudio más abarcativo en relación a las poblaciones observadas.

Se propone entonces como líneas futuras de investigación:

- Compartir los resultados en la institución para evidenciar fortalezas y reforzar las nociones básicas de las narraciones digitales.

- Compartir y difundir la guía del proceso de la escritura digital para contribuir en el quehacer docente.
- Proponer realizar una capacitación en el departamento de comunicación donde se vean diferentes variables para realizar N.D. Además de los videocuentos, Power Points y PDF interactivos.
- Se podría continuar con el análisis descriptivo de los diferentes softwares para crear N.D. Sus ventajas, desventajas y características de cada una al implementarla en el aula.

VII BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía citada

-Anijovich, Rebeca, Graciela Cappelletti, Silvia Mora y María José Sabelli. *Transitar La Formación Pedagógica: Dispositivos y Estrategias.* Editor. Buenos Aires, 2000.

-Amézquita-Castañeda, I., & Moreno-Ramos, M. T. (2001). La odisea liberadora de los juegos de rol. ITESO.

-Acosta, Hermann (2015). *Narrativas digitales como didácticas y estrategias de aprendizaje en los procesos de asimilación y retención del conocimiento.* Sophia: Colección de Filosofía de la Educación, ISSN 1390-3861, ISSN-e 1390-8626, Nº. 19, 2015.

-Belloch, Consuelo (2012) Las Tecnologías de la Información y Comunicación en el aprendizaje. Material docente [on-line]. Departamento de Métodos de Investigación y Diagnóstico en Educación. Universidad de Valencia. Disponible en http://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA1.pdf

-Bordignon, F. R. (2007). Wikis: Hacía un modelo comunitario de preservación y socialización del conocimiento. Simbiosis, 4(1).

-Caballero, M. S. (2011). Nuevas narrativas, nuevos lectores. Recuperado de https://www2. coitt. es/res/revistas/04b% 20Nuevas, 20.

-Cassany, Daniel. (2012). *En línea: Leer y escribir en la red.* Capítulo 3: Material digital. Barcelona: Anagrama.

-Cobo, C., & Moravec, J. (2011). Aprendizaje invisible. Hacia una nueva ecología de la educación. Laboratori de mitjans interactius/Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona.

-Correas, Juan Francisco. (2012). *Leer y escribir en la red : descubrí los nuevos formatos de la literatura digital*. . - 1a ed. - Buenos Aires : Educ.ar S.E., 2012. 32 p. : il. ; 24x19 cm.

-Eco, Umberto. (1987). *Lector modelo.* Disponible en https://perio.unlp.edu.ar/catedras/comunicacionyrecepcion/wp-content/uploads/sites/135/2020/05/eco._el_lector_modelo.pdf (Última visita 11 de julio 2022)

-Eco, Umberto. (2008). Clarín. Umberto Eco defiende con fuerza a Internet y a los e-books. En https://www.clarin.com/ultimo-momento/umberto-eco-defiende-fuerza-internet-books_0_r1WfMCt0aFl.html

-Eco, U. y Pochtar, R. (2000). *Lector in fabula. La cooperación interpretativa en el texto narrativo*. 3rd ed. Barcelona (España): Lumen.

-Emst-Slavi, G. (2001). Educación para todos: La Teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardne. *Revista de Psicología de la PUCP.*, *XIX*(2), 1–14.

-FELDMAN, Daniel (2010), Didáctica general, Buenos Aires, Ministerio de Educación de la Nación.

-Magadán, Cecilia. (2012). *Clase 3: Las TIC en acción: para (re)inventar prácticas y estrategias,* Enseñar y aprender con TIC, Especialización docente de nivel superior en educación y TIC, Buenos Aires, Ministerio de Educación de la Nación.

-Martín, G.E. (2020). *Las narraciones digitales como estrategia para promover la expresión libre y creativa*. Leer y escribir en ambientes digitales. Recuperado el 12 de febrero del 2020, de http://recursos.portaleducoas.org/sites/default/files/5144.pdf

-Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. Teachers college record, 108(6), 1017-1054.

-Morrás, A. (2022). *Aportaciones del conectivismo como modelo pedagógico post-constructivista.* Propuesta Educativa, [online] (1995-7785), pp.pp. 39-48. Disponible en: https://www.redalyc.org/pdf/4030/403041713005.pdf (Última visita 13 May 2022).

-Ortiz, A. (2011). *Narrativas digitales: el arte de la narración en la cibercultura.* [Tesis de grado]. Pontificia Universidad Javeriana

-Lévy, P. (2004). *Inteligencia Colectiva. Por una antropología del ciberespacio.* PDF. Recuperado de: http://inteligenciacolectiva.bvsalud.org/public/documents/pdf/es/inteligenciaColectiva.pdf -----. (2007). Cibercultura. México: Anthropos.

-Gemma Lluch (2018) sostiene que en el paso del siglo XX al XXI ha ocurrido un hecho similar con los adolescentes y los jóvenes lectores.

-Ovalles Pabón, L. C. (2014). Conectivismo, ¿un nuevo paradigma en la educación actual?. Mundo FESC, 4(7), 72-79. Recuperado a partir de https://www.fesc.edu.co/Revistas/OJS/index.php/mundofesc/article/view/24

-Ramada Prieto, Lucas. (2017). *Esto no va de Libros. Literatura Infantil y Juvenil Digital y Educación Literaria*. Universidad Autónoma de Barcelona. Disponible en: https://www.fundacionluminis.org.ar/biblioteca/esto-no-va-de-libros-literatura-infantil-yjuvenil-digital-y-educacion-literaria

-Ramada Prieto, Lucas. (2018) . *Ficciones digitales para pequeños lectores de un mundo líquido*. En 20.°Congreso Internacional de promoción de la lectura y el libro. 44° Feria Internacional del libro, Buenos Aires.

-Ryan, M. L. (2004). La narración como realidad virtual. *La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*. Paidós: Barcelona.

-Rodríguez Ruiz, J. A. (2004). *¿Un nuevo género? El relato digital*. *El relato digital. Universitas Humanística*, 52(52). Recuperado a partir de https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/univhumanistica/article/view/9785

-Rodríguez, J. A. (1999). *Hipertexto y literatura: una batalla por el signo en tiempos posmodernos.* Bogotá: CEJA.

-Roig-Vila, R., & Rosales-Statkus, S. (2016). El Relato Digital. Análisis de sus elementos y tipología. RiiTE Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa. https://doi.org/10.6018/riite/2016/257951

-Ryan, M. L. (2004). *La narración como realidad virtual: la inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos.* Madrid: Paidós

-Sánchez, Matías (2014). *Nuevas narrativas, nuevos lectores. Antena de Telecomunicación*, pp.10-14. Disponible en: https://www2.coitt.es/res/revistas/04b%20Nuevas%20narrativas.pdf (Último acceso 27 Junio del 2022).

-Scolari, C. (2014). Narrativas transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital. Anuario AC/E de cultura digital, 1, 71-81.

-Siemens, George. (2004), *Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital*, en Semantic Scholar, Published 2007. Disponible en : http://www.humanasvirtual.edu.ar/wp-content/uploads/2013/12/Siemens2004-Conectivismo.pdf htm (última visita 02 de enero de 2021).

-Sirvent, M. T. (2007) *Nociones básicas de contexto de descubrimiento y situación problemática.* En http://www.fts.uner.edu.ar/catedras03/tfoi/mat/contexto_sitproblematica_problema_sirvent.pdf

-Schunk, Dale H. . (2012). *Teorías del aprendizaje. Una perspectiva educativa*. Naucalpan de Juárez, Estado de México: Pearson.

-Tolstoy, León. Conde. (1902). *Qué es el Arte*. Casa Editorial Maucci: Barcelona.

-Woods, Peter. (1987) *La escuela por dentro.* La etnografía en la investigación educativa. Madrid: Paidós.

Bibliografía consultada

-Durán, Gloria y Nuria, Esteban. (2017) *De políticas de lectura en la era digital.* Recuperado de: https://espacio.fundaciontelefonica.com/evento/como-leemos-en-la-sociedad-digital/

-MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2009). *Diseño Curricular para la Educación Secundaria, Prácticas del Lenguaje*. Ciclo Básico, (2009) Coordinado por Claudia Bracchi. Buenos Aires: Ministerio de educación de Buenos Aires

-Morales, Morante. (2012). *La webserie: convergencias y divergencias de un formato emergente de la narrativa en Red*. Recuperada de https://idus.us.es/xmlui/handle/11441/34320.

-Rodríguez, J. A. (1999). *Hipertexto y literatura: una batalla por el signo en tiempos posmodernos*. Bogotá: CEJA.

-----. (2000). *Posmodernidad, literatura y otras yerbas*. Bogotá: CEJA.

-----. (2006). *El relato digital: hacia un nuevo arte narrativo*. Bogotá: Libros de Arena.

-----. (2009a). *Sueños digitales de un escritor: la convergencia digital al servicio del ejercicio literario*. Signo y Pensamiento, 28(54), 131-143.

-----. (2009b). *El arte de la cibercultura. El arte de la cibercultura*. Recuperado noviembre 14, 2010, de: http://recursostic.javeriana.edu.co/multiblogs2/jaimealejandrorodrguezruiz/2009/02/12/ el-arte-de-la-cibercultura/ 75

-----. (2009c). *El programa de la cibercultura. El arte de la cibercultura*. Recuperado noviembre 14, 2010, de:

http://recursostic.javeriana.edu.co/multiblogs2/jaimealejandrorodrguezruiz/2009/02/15/el-programa-de-la-cibercultura/

-----. (2009d). *Los avatares del hipertexto de ficción. El arte de la cibercultura.* Recuperado noviembre 14, 2010, de: http://recursostic.javeriana.edu.co/multiblogs2/jaimealejandrorodrguezruiz/2009/02/14/el-hipertexto-de-ficcion/

-Skinner, B. (1974). Sobre el conductismo. España: : Primer Industria Gráfica, S.A..

Bibliografía complementaria

-Sánchez, Jaime. (2003). *Integración curricular de las TICs concepto y modelos*. Nombre de la revista. Recuperado de Coronell, d. (2011, 29 de enero). Una decisión contraevidente. Semana. Recuperado de http://www.semana.com/

-Sirvent, M. T. (2005). *El proceso de la investigación.* Cuadernos de la oficina de publicaciones de la FFYL, UBA

ANEXO

CUADRO DE ANÁLISIS DE LAS ENTREVISTAS
Fecha y hora de la entrevista
Nombre del docente: Rosana Rea
Cursos: 1°B, 2°B y 5°B
Turno/s: tarde
Año 2020

Cuadro de análisis de la entrevista a Rosana Rea

Eje Modelo TPACK			
Curso 1°B- 2020	Contenido ¿qué contenidos?	Pedagogía ¿Cómo y para qué?	Herramienta tecnológica ¿Con qué? Mencionar todos
Implementación de la narrativa digital	El cuento de terror	Elaboración de producción escritas a partir de borradores. Producciones escritas: cuento de terror	Utilización de Word o Documentos Google.
Producto final	Un PDF con la historia o Word. (Los productos pensados habían sido videocuentos) Link al producto final: https://padlet.com/rosana86rea/w1v0pbirsxaoyx8g		
Tipo de narrativa digital según Hermann Acosta	No podría clasificarse como narrativa digital		
¿Crees que se logró el objetivo propuesto? Indicando si se logró a partir de lo pedagógico, tecnológico y conceptual.	Sí, cree que se lograron los objetivos propuestos a partir de los tres ítems propuestos.		
Eje Modelo TPACK			
Curso 2°B- 2020	Contenido ¿qué contenidos?	Pedagogía ¿Cómo y para qué?	Herramienta tecnológica ¿Con qué? Mencionar todos
	Ciencia ficción y realismo Tipo de texto: reseña literaria	Producciones escritas: reseñas literarias sobre cuentos realistas leídos	Utilización de Word o Documentos Google
Producto final	Un PDF con la historia o Word		

Tipo de narrativa digital según Hermann Acosta	No podría clasificarse como narrativa digital		
¿Crees que se logró el objetivo propuesto? Indicando si se logró a partir de lo pedagógico, tecnológico y conceptual.	Sí, a todos los ítems.		
Eje Modelo TPACK Año 2020			
Curso 5°B 2020	Contenido ¿qué contenidos?	Pedagogía ¿Cómo y para qué?	Herramienta tecnológica ¿Con qué? Mencionar todos
	Concepto de realismo: su definición y sus características. Leyeron varios cuentos:	Elaboración de producción escritas a partir de borradores. Producciones escritas: cuentos de ciencia ficción	Utilización de Word o Documentos Google Comunicación y plataforma LMS: Blended Videollamada: Google meet
Producto final	Un PDF con la historia o Word. http://www.pearltrees.com/rorea86 En el mismo link se comparten videos informativos y los cuentos realizados en Word		
Tipo de narrativa digital según Hermann Acosta	No podría clasificarse como narrativa digital		
¿Crees que se logró el objetivo propuesto? Indicando si se logró a partir de lo pedagógico, tecnológico y conceptual.	Sí, a todos los ítems.		
Eje: Observación según Anijovich			
Descripción de los hechos	La entrevista con las preguntas se le fue dada con dos días de anterioridad.		

	Comienza diciendo que es profesora de Prácticas del lenguaje y Literatura. Posee los cursos: 1°B, 2°B y 5°B afirma que en todos los cursos se implementaron las narrativas digitales. Aclara que antes de realizar las producciones escritas en entornos digitales, se enseñó la teoría sobre las producciones a realizar. Ejemplo: teoría sobre los cuentos de terror, etc. Con respecto a la implementación de las herramientas tecnológica, no sabe bien qué herramientas se usaron ya que de eso se encargaba el profesor de NTICX. Realizó videollamadas por Google meet para dar clases. El producto final se realizó en conjunto con NTICX. Se planteó realizar un video con el cuento escrito en Prácticas del lenguaje.
Contexto con el que se encontró en docente al implementarlas	1°B: era un curso muy tímido. Grupo nuevo, muy pocos se conocían de primaria. 2°B: ya los conocía, había un clima ameno.
Breve descripción del alumnado	A 5to no les gustaba escribir.
Inferencias subjetivas (sensaciones y percepciones del observador)	La charla comienza con un clima cálido y me pregunta por mi familia. Ya había estado analizando las preguntas y sabía qué me iba a responder.
Ventajas de la inclusión de las ND	Una ventaja es que ellos puedan leer y escribir de otras maneras. La legibilidad de la letra al corregir. La organización de las producciones escritas dentro de la plataforma Blended. La lectura de textos en wattpad. Pueden retomar historias de ahí.
Desventajas de la inclusión de las ND	No se cumplieron las fechas pautadas de entrega. Cuando no sabía cómo usar las herramientas tecnológicas lo solucionaban con el docente de NTICX
Hipótesis iniciales	Se pensó como producto final la realización de videocuentos. Sin embargo, no se llegó a concretar. La mayoría realizó un cuento en Word, que no sería considerado una narrativa digital, ya que es una mera transposición del papel al entorno digital.

Entrevista a Rosana Rea- Transcripción

Medio de comunicación: Videollamada Google Meet- por medio de una netbook

Detalles: Fecha 5/01/2021

Duración: 13:52

Link de la grabación:

B- Tanto tiempo…

R- ¿Todo bien?

B- Todo bien, con la bebé que se pone muy demandante aveces, pero bien.

R-Cuesta un montón y ,más que te tiene en casa te quiere aprovechar a full.

B- Sí, la verdad que sí-. Los tuyos son más tranquilos que son más grandes. ¿No?

R- La más chiquita demanda.

B- Bueno, voy a grabar la entrevista para luego poder completar el cuadro y poder hacer los escritos. Así lo desgrabo y avanzo.

R- Dale, no hay problema.

B- Voy a ir haciendo las preguntas. Decime tu nombre y tu apellido.

R- Dale, yo acá tengo el machete. ¿querés que te lo vaya diciendo?

B- Buenísimo. Si vos ya pudiste armar… Te voy haciendo preguntas en todo caso te voy repreguntando si hace falta algo.

R- Mi nombre es Rosana Rea, soy profe de Lengua y literatura. En la escuela tengo 1°B y 2°B. En estos cursos doy Prácticas del lenguaje. en 5°B doy Literatura.

B- Esta bien…

R- Los contenidos que se abordaron fueron: en 1ro el género terror

B- Aguardá dos segundos, por las dudas voy a grabar también el audio, porque aveces la computadora graba mal y quiero asegurar la charla. Yo te aviso…

(1 minuto más tarde continuamos)

B- Seguimos con los contenidos entonces que me ibas diciendo…

R- En 2do B abordamos el género de ciencia ficción abordamos los tres géneros que se ven en la materia que son: realismo, fantástico y ciencia ficción. Las metodologías que utilizamos fueron: el tema de la plataforma. Más que nada Blended nos ayudo para estar en contacto. Ahí comenzamos primero trabajando con la estructura narrativa que generalmente es con toda esa parte técnica, afianzamos qué es estructura narrativa, ¿qué condiciones hay que tener en las partes de la narración, novela o género.

Después vimos características específicas de los géneros. Muchos videos explicativos, en las clases reforzabamos nuevamente los aspectos básicos de cada género. Pero sobre todo videos, leímos mucho también. Les hice un apartado a cada uno de bueno… literatura es propiamente lectura; pero en primero y en segundo les preparé un corpus y los chicos tenían que leerlo. A partir de ahí comenzó la actividad de escritura que fue que ellos escriban un cuento de terror, ciencia ficción; y en 5to elegí la mejor escritura que tuvieron durante el año y escribieron en la parte del realismo a ellos le di para que elijan entre dos novelas: “Juguete rabioso” y “El centroforward murió al amanecer” de Augusto Cuzzani. Leían y tenían que hacer una reseña literaria, en todos los cursos como que atravesó todos los cursos. Y bueno y leyeron y los chicos hicieron la reseña. Les enseñé lo que es una reseña, les enseñé qué es una reseña, les di varios ejemplos y bueno ellos escribieron.

Hubo dificultades…

B- Una consulta antes de continuar… ¿con todos los cursos llegaste a implementar las narrativas digitales?

R- Sí, sí. En todos los cursos, en distintas maneras; pero se llegó.

B- Ah porque por ejemplo en mi caso en 4to no se llegó a hacer. Más que nada porque se dividieron las tareas en el departamento de comunicación; y le tocó al área de inglés preparar una narrativa digital para el festival de literatura.

R- Claro…

B- ¿Y utilizabas alguna otra metodología? Por ejemplo, reescritura, borradores ¿o ellos ya te entregaban un trabajo final?

R- Primero trabajamos con la lectura para que ellos sepan adónde tenían que llegar. Por ejemplo en el caso del género de terror, qué características tenía que tener un cuento de terror, no solo tenía que tener necesariamente el miedo; si no que también el suspenso, todas estas cuestiones y atmósferas que crean el género de terror. a partir de ahí yo les daba un cuento y hacían una actividad de escritura y después les plantee distintas situaciones y ellos elegían una; y si no les gustaba nada era libre y empezaban a escribir. como mínimo les di una carilla y como máximo dos hojas y lo tenían que entregar teniendo plazos. Ellos tenían que entregar esas correcciones para que podamos leer.

La dificultad fue con todo el tema de la tecnología y los tiempos se complicó porque no todos entregaban en la fecha pautada. Por eso se atrasaba el resto

B- Y concretamente ¿qué herramientas utilizaron? Te doy algunos ejemplos: qué herramientas de videollamadas, qué procesador de texto (por ejemplo: Word, documentos Google), o alguna otra herramienta tecnológica que recuerdes que hayan utilizado para mediar las narrativas digitales…

R- No fui específica porque ellos después acordate que teníamos que trabajar en informática. Osea, yo necesitaba que ellos escriban y después lo digital estaba más dado por el lado de Gerardo. Eso ellos lo tenían que transformar el cuento y editarlo.

B- y de videollamada ¿qué herramienta preferías? ¿Google meet o Zoom?

R- Google meet

B- Muy bien

R- Sí, Google Meet porque Zoom anda feito, no se veía bien.

B- ¿y cómo sentiste que se integró el departamento de informática con el proyecto de Literatura?

R- Muy bien, porque ya de hecho lo venimos haciendo todos los años. Trabajo siempre con Gerardo más que nada. El año pasado en el 2018 trabajé con Silvana y trabajamos muy bien también. Este año no trabajé con el profe de 5to porque era nuevo y bueno lo trabajé yo de otra manera. Pero con Gerardo super bien porque ya lo conocemos, él utiliza los programas. Participé en sus clases y él en las mía.

B- ¿Los chicos lograron hacer los videos a partir de tus cuentos entonces?... Eso en 1ro y en 2do. En 5to las reseñas literarias con los procesadores de texto.

R- Exacto. Utilizamos Padlet y Peartless

B- Después, bueno las actividades ya me las fuiste resumiendo. Sí tenés las consignas te las voy a pedir para agregarlas en el añexo.

R- Bien

B- Y… ¿creés que se lograron los objetivos que vos planteaste a principio de año o al comienzo del proyecto?

R- sí, tal cual. No al 100% porque se demoró mucho la escritura y reescritura que es tiempo; y los chicos no respetaban de alguna manera. Porque vos le decías: "para el lunes necesito por favor el primer borrador y ellos te lo mandaban no sé dos semanas después entonces eso dilató. Pero la gran mayoría llegó y cumplió con la consigna. Pensemos también que los chicos a la tarde son menos, son pocos. Entonces bueno… también las cantidades tiene que ver con eso.

B- ¿y el contexto del alumnado? Me podrías describir los cursos, si eran minorías, si les costaba más o venían en un nivel avanzado de literatura en cada curso que tenés…

R- Bueno 1ro B no los conozco mucho porque el grupo concretamente se armó el año pasado. No conocía a los chicos, había muy poquitos que venían de primaria, creo que dos o tres o cuatro, una cosa así, no más que eso y el resto eran chicos nuevos. En total eran once chicos me parece en todo el curso. Había buena predisposición, habíamos charlado ya de hacer reseñas, de armar una biblioteca para poder hacer después reseñas. -más que nada una reseña de lo leído-. Así que eso fue charlado, después lo fuimos retomando a lo largo de las clases virtuales que tuvimos.

Con 2do B ya nos conocemos porque el año pasado los tuve, entonces más o menos sabía qué les gustaba escribir, qué géneros más o menos. Algunas cuestiones recordaba, si no íbamos charlandolo. a la mayoría les gustó el tema. Uno piensa por ahí que ciencia ficción es más aburrido, pero les gustó a los chicos. Les gustó la idea.

En 5to B yo ya los tuve. también los conocía y había muy pocos a los que les gustaba escribir y demás. Así que eso lo tuve en cuenta.

B- ¿y alguna dificultad específica que hayas notado en el área de legua o en el área tecnológica? Por ejemplo para utilizar "x" programa u ortografía, tildación, algo que viste que haya costado mucho…

R- Y… la ortografía, la redacción, hay que estar corrigiendo todo el tiempo, más que nada los más chiquitos. aveces me mandaban un texto que era solo un párrafo. Entonces les decía: "Fijate acá", "corregí esto", "en esta parte no hay puntos", "no hay comas"; eso por ahí en los más chicos. En los más grandes eso no se ve tanto, hay una mejor implementación de la ortografía, no hubo tanto.

Y el tema de lo tecnológico lo solucionaban con el profe porque esa parte la hacía exclusivamente con él. El les explicaba paso a paso cómo hacer y no sé bien qué dificultades habrán tenido.

R- Ah sí, sabés qué dificultades tuvieron… que tal vez me pasaban el link y yo lo quería abrir y no se podía ver.

B- Ah, claro. Porque era el proyecto. A mí también me pasó igual.

R- Había que convertirlo. Una cosa así. Eso me pasó por ejemplo. no sabía. Encima me decían: "tenés que hacer click ahí y nada más, no funcionaba". Así que quedó un trabajo dando vueltas, que la nena me decía "esta ahí", pero no se podía abrir la verdad. Pero también por una cuestión de tiempo, muchos sobre la hora y ahí no podés revisar.

B- ¿y vos crees que la virtualidad durante este año favoreció o complicó el tema de la inclusión de las narraciones digitales?

R- Yo creo que ayudó. Siempre como algo positivo lo veo, de esta manera más que nada, la posibilidad de que ellos puedan leer y escribir de otra manera. Hay muchas veces que les gusta escribir, a mi muchas veces por el tema que no les gusta la letra, no entiendo la letra, hace mucho que no me pasa; pero me pedían escribir en computadora, mandarme todo por plataforma. Que en un contexto común no hace falta, pero en este contexto hace falta y te ayuda un montón, no es muy complicado. Además hay muchas cosas para que ellos lean, vean y además de hecho son lectores, ellos vienen ya leídos, y mucho de lo que leen es por acá.

Hay una aplicación que creo que se llama Wattpad, que ellos leen mucho por ahí. Entonces bueno, recurrir, chusmear y ver qué hay ahí para poder retomar algo. Si hay alguna obra completa; pero esta bueno. yo creo que ayudó.

B- ¿Algo más que quieras agregar? ya con esto estaría la entrevista, lo que sí yo te voy a mandar un cuadro para que vos me detalles los contenidos, pero cuando tengas tiempo. No hay apuro-

(Nos saludamos y despedimos)- Dejo de grabar

Análisis de la entrevista a Leonardo Simonelli

Eje Modelo TPACK			
3°A- 2020	Contenido ¿qué contenidos?	Pedagogía ¿Cómo y para qué?	Herramienta tecnológica

			¿Con qué? Mencionar todos
Implementación de la narrativa digital	El cuento	Realizar un cuento de tema libre con el objetivo de participar en el Festival de Literatura	Editor de video- Video Pat Comunicación y plataforma LMS: Blended Videollamada: Zoom
Propuesta o actividad planteada a los alumnos	Actividad de redacción y escritura Foro en Google classroom donde se escriben los relatos Adaptación del cuento a un videocuento Tema libre		
Tipo de narrativa digital según Hermann Acosta	Narrativa digital multimedia		
Producto final	Videocuento Link: https://padlet.com/literaturaleo/i095pwogdm9qu9il		
¿Crees que se logró el objetivo propuesto? Indicando si se logró a partir de lo pedagógico, tecnológico y conceptual.	En 3°A sí se logró. En todos los puntos. En el resto, en algunos sí y en otros no.		
Eje Modelo TPACK			
4°A- 2020	Contenido ¿qué contenidos?	Pedagogía ¿Cómo y para qué?	Herramienta tecnológica ¿Con qué? Mencionar todos
Implementación de la narrativa digital	Ciencia ficción: Lectura de la historieta: El eternauta	Realizar viñetas con los momentos más importantes de la novela	Utilización de Power Point Comunicación y plataforma LMS: Blended Videollamada: Zoom
Tipo de narrativa digital según Hermann Acosta	No calificaría como narrativa digital		

Propuesta o actividad planteada a los alumnos	Lectura de la novela: “El Eternauta” Realización de viñetas		
Producto final	Una viñeta sobre el Eternauta Link: https://padlet.com/literaturaleo/udhikj1n8uwc974o		
¿Crees que se logró el objetivo propuesto? Indicando si se logró a partir de lo pedagógico, tecnológico y conceptual.	Sí, se logró		
Eje Modelo TPACK			
5°A 2020	Contenido ¿qué contenidos?	Pedagogía ¿Cómo y para qué?	Herramienta tecnológica ¿Con qué? Mencionar todos
Implementación de la narrativa digital	Cuento fantástico Lectura “Bestiario” de Cortázar	Realizar producciones escritas: reseñas literarias Formar parte del Festival de literatura	Utilización de Word o documentos Google Comunicación y plataforma LMS: Blended Videollamada: Zoom
Tipo de narrativa digital según Hermann Acosta	No clasifica como narrativa digital		
Propuesta o actividad planteada a los alumnos	Lectura del libro “Bestiario” de Cortázar Escritura de reseñas literarias		
Producto final	Reseñas literarias Link: https://padlet.com/literaturaleo/n8eyxjibs6usxwnb		
¿Crees que se logró el objetivo propuesto? Indicando si se logró a partir de lo pedagógico, tecnológico y conceptual.	Sí, en cierta medida.		
Eje Modelo TPACK			

6°A y B 2020	Contenido ¿qué contenidos?	Pedagogía ¿Cómo y para qué?	Herramienta tecnológica ¿Con qué? Mencionar todos
Implementación de la narrativa digital	Lectura *984* del escritor George Orwell	Generar debates Participar del Festival de Literatura	Utilización de Word o Documentos Google Comunicación y plataforma LMS: Blended Videollamada: Zoom
Tipo de narrativa digital según Hermann Acosta	No clasifica como narrativa digital		
Propuesta o actividad planteada a los alumnos	Realizar una producción escrita cn la opinión de cada una.		
Producto final	Un texto argumentativo		
¿Crees que se logró el objetivo propuesto? Indicando si se logró a partir de lo pedagógico, tecnológico y conceptual.	Sí		
Eje: Observación según Anijovich			
Contexto con el que se encontró en docente al implementarlas	Es profesor de Prácticas del lenguaje y de Literatura, posee más cursos en secundaria superior que en secundaria básica. En algunos cursos hubo mucha apatía y se conectaron poco a las clases virtuales por Zoom		
Breve descripción del alumnado	En 6to no participaron demasiado. En 3ro fueron participativos En 4to y 5to no se aclara.		
Ventajas de la inclusión de las ND	Destaca que la virtualidad ayudó a desarrollar el proyecto institucional. Menciona que es una ventaja porque constantemente nuestros alumnos narran en las redes o aplicaciones.		
Desventajas de la inclusión de las ND	El acceso a dispositivos móviles, ya que en varias ocasiones se compartían celular entre hermanos o había una sola computadora en la casa. Poca participación en 6to		
Inferencias subjetivas	Pudo observar las preguntas con anterioridad.		

(sensaciones y percepciones del observador)	Estaba predispuesto a responder.
Hipótesis iniciales	Se incluyeron las narrativas digitales en los casos donde coordino con el profesor de informática/ NTICX. En los casos que no se coordino, no se realizaron las narrativas digitales. Por el contrario se generaron producciones escritas que solamente se digitalizaron en Word o documentos Google

Entrevista a Leonardo Simonelli- Transcripción

Medio de comunicación: Videollamada Zoom- por medio de una netbook

Detalles: Fecha

Duración: 12:19

Link de la grabación:

L- Miré por arriba un poco las preguntas.

B- Bueno, te voy a ir haciendo las preguntas. Decime tu nombre y apellido…

L- Soy Leonardo Simonelli

B- Este año se realizó un proyecto de escritura en la escuela Secundaria Tato. ¿cuántos cursos posees en la escuela?. Distinguilo en turno mañana y turno tarde.

L- En el turno mañana tengo 3ro, 4to, 5to y 6to A. En el turno tarde tengo 6 B.

B- Ah, muy bien. ¿Tenés más cursos de ciclo básico o ciclo superior?

L- Ciclo básico tengo uno solito. En la otra escuela tengo solo ciclo superior.

B- ¿Llegaste a implementar la escritura digital dentro del proyecto institucional?

L- -Fuertemente en 3er año, hicimos un trabajo de redacción, de reescritura, en Google Classroom se hizo un foro donde los chicos tenían que subir un relato y los demás compañeros tenían que escribir críticas sobre eso relato, criticas literarias digamos. Después de eso se trabajó en conjunto con el profesor de informática y a partir de esos relatos se produjeron videos que se proyectaron en la jornada institucional.

B- Osea, en 3ro se hicieron videos. ¿Y en los cursos superiores? ¿se trabajó en algún lado con la escritura digital?

L- No en la misma forma que 3ro, en 4to trabajamos con historietas donde tenían que representar episodios de "El Eternauta", y la realidad es que este año fue todo digital. No era el corazón de la idea lo digital pero terminó siendo si se quiere lo más destacado. Y tuvieron que representar esos episodios en viñetas. Alguno que otro lo hizo en papel porque pasó que algunos no tenían el acceso fácil a alguna computadora o tienen un celular para varios hermanos, etc. Por eso algunos lo hicieron en papel. Sin embargo, la mayoría lo hizo en forma digital.

En 5to año escribieron críticas, no narrativas, fueron sobre cuentos que leyeron de Cortazar.

B- ¿y en 6to?

L- 6to fue muy particular en general en todas las escuelas porque participaron muy poco. 6to hizo apenas una pequeña coordinación, no hizo un proyecto de escritura o participación intensa en la jornada institucional. Pensá que por ejemplo toda la problemática que implica 6to aveces había cuatro o cinco alumnos conectados, esto se dio acá y en otros colegios.

B- ¿y por qué implementaste las metodologías que fuiste mencionando? ya sea en 4to el video, en 5to la reseña…

L- Hubo una propuesta del departamento de letras que siempre hacemos reuniones donde se plantean proyectos en común y objetivos para el año y se plantearon metodologías; y bueno en algún punto surgió la idea de trabajar en conjunto, también hacerlo interdisciplinario en conjunto con el profesor de informática que también lo tenían varias horas a los chicos. Así se fue armando la idea de trabajar entre los dos: yo la parte gramatical, literaria Y él toda la parte digital (un proyecto con editores de videos, etc.)

B- ¿y hubo algo que hayas tenido que modificar? teniendo en cuenta el contexto. Por ejemplo: los alumnos eran pocos. O si tuviste que modificar algo que ya tenías programado…

L- Bueno en algún punto el contexto modificó todo, porque tuvimos que ir armando desde la incertidumbre, a principio de año en marzo, abril que no sabíamos si íbamos a volver, etc. Íbamos reprogramando sobre la marcha.

Lo de 3ro no se modificó, lo único que cambió es el tema de la virtualidad, pero el producto final ya estaba pensado desde antes; y la virtualidad ayudó a desarrollar el proyecto. Con los demás cursos también tuvimos esas problemáticas, por ahí algunos alumnos se comunicaron más o menos y bueno se tuvieron que pensar estrategias para trabajar con los medios digitales. De hecho

el festival que hacemos todos los años, este año fue totalmente digital. Así que hubo que repensar toda la situación y el contexto de pandemia.

B- ¿Y por qué crees que es importante la escritura digital? Bah si creés que es importante… en tus clases, implementarlas…

L- No es algo que uso muy frecuentemente, aveces tiene que ver con el tiempo, otras veces con el acceso a la tecnología. Hay muchos factores dando vueltas.

Me parece interesante porque es el mundo moderno y hay que aggiornar la literatura. Por eso hay que aprovechare ese espacio que los chicos usan frecuentemente y que todo el tiempo estan narrando en internet, sea por Instagram, sea por la aplicación que usen. Entonces me parece interesante utilizarlo; de acá en adelante me parece que sería bueno integrarlas y profundizar la utilización de herramientas digitales

6:47

Análisis de la entrevista a la profesora Cecilia Romero

Eje Modelo TPACK -2020			
Curso 1°A	Contenido ¿qué contenidos?	Pedagogía ¿Cómo y para qué?	Herramienta tecnológica ¿Con qué? Mencionar todos
Implementación de la narrativa digital	Leyendas urbanas género literario, lectura y escritura.	¿Cómo? Primero se leyeron cuentos del género Realizar producciones escritas con el mismo formato ¿Para qué? seguir un género, seguir un autor	Power Point Comunicación y plataforma LMS: Blended Videollamada: Google meet
Propuesta o actividad planteada a los alumnos	Elaboración de producción escritas a partir de borradores. Producciones escritas: cuento de terror		
Producto final	Un Power Point con contenido multimedia: sonidos, textos e imágenes		

Tipo de narrativa digital según Hermann Acosta	Narrativas digitales multimedia Link de acceso: http://www.pearltrees.com/macerom/leyendas-urbanas/id34734882		
¿Crees que se logró el objetivo propuesto? Indicando si se logró a partir de lo pedagógico, tecnológico y conceptual.	Sí, a todos los ítems.		
Eje Modelo TPACK -2020			
Curso 2°B	Contenido ¿qué contenidos?	Pedagogía ¿Cómo y para qué?	Herramienta tecnológica ¿Con qué? Mencionar todos
Implementación de la narrativa digital	Cuentos de terror	¿Cómo? Primero se leyeron cuentos del género Realizar producciones escritas con el mismo formato ¿Para qué? seguir un género, seguir un autor	Editor de video - Video pat Comunicación y plataforma LMS: Blended Videollamada: Google meet
Propuesta o actividad planteada a los alumnos	Producción escrita: cuentos fantásticos Adaptación del cuento fantástico a una narrativa digital multimedia		
Producto final	Un videocuento Link de acceso: http://www.pearltrees.com/macerom/edgard-allan-maestro-terror/id33543618		
¿Crees que se logró el objetivo propuesto? Indicando si se logró a partir de lo pedagógico, tecnológico y conceptual.	Sí, a todos los ítems.		
Eje: Observación según Anijovich			
Contexto con el que se encontró en	La entrevista con las preguntas se le fue dada con dos días de anterioridad.		

docente al implementarlas	Se prefirió el whatsapp como medio de comunicación. Posee los cursos: 1°A y 2°A En ambos cursos se realizaron narrativas digitales. Para el abordaje de las narrativas se tuvieron en cuenta los diseños Curriculares y la teoría necesaria para desarrollar los escritos. Definición y lectura de diferentes leyendas urbanas (en 1°A) y cuentos fantásticos (en 2°B) Se trabajó de forma conjunta con el profesor de informática.
Breve descripción del alumnado	
Inferencias subjetivas (sensaciones y percepciones del observador)	El diálogo es ameno.
Ventajas de la inclusión de las ND	Hubo interacción al leer y veo los videos que realizaron los compañeros. La dinámica de trabajo (organizados en grupos) hizo que puedan tener contacto a pesar de la pandemia e interacción entre grupos con la puesta en común.
Desventajas de la inclusión de las ND	Son cursos muy numerosos. Más de 30 alumnos y eso dificulta la organización.
Hipótesis iniciales	Se realizan narrativas digitales siguiendo el modelo TPACK, tomando desiciones tecnológicas, pedagógicas y de contenido. Las narrativas incluyen contenido multimedia.

Entrevista a Cecilia Romero Transcripción

Medio de comunicación: audios por whatsapp

Detalles: Fecha 22/08/2021

Duración: 7:00

Link de la grabación: -

E- ¿Qué cursos posee en la Escuela?

C- Mi nombre es Cecilia Romero, trabajo en la Escuela Secundaria Tato, turno mañana. Tengo los cursos de 1°A y 2°A.

E- ¿Qué contenidos se abordaron en el proyecto institucional V Festival de Literatura? ¿Se implementaron las narrativas digitales en el proyecto?

C- Para abordar el festival de literatura los contenidos tienen que ver en el caso de primer año trabajé con esta idea que se propone en el diseño curricular que tiene que ver con el trabajar sobre un género literario, lectura y escritura. En primer año trabajamos con leyendas urbanas y en segundo año trabajamos con relatos fantásticos este a partir digamos de trabajo con estos dos géneros fuimos digamos desglosando una propuesta de contenido que tenía que ver primero con seguir a seguir un género, seguir un autor, este lo es para Porque la idea era que los chicos puedan leer mucho y también y después generar sus propias escrituras para para digamos culminar con una razón digamos con lo que sería narrativas digitales que también fueron ahí también priorizo la idea de los formatos chicos.

E- ¿Con qué metodología se implementaron? (A partir de disparadores, tema libre, borradores, etc.,)

Con respecto a la metodología que fui aplicando a estos proyectos para integrar las narrativas digitales, una manera de organizarme con los estudiantes (porque Cómo eran las clases en las que vimos en su mayoría clases virtuales donde teníamos una plataforma para establecer una comunicación con los estudiantes). Pero a su vez este teníamos algunas clases sincrónicas a través de Zoom. Eso sería como para explicar el contexto que creo que es una de las últimas preguntas de los cursos que son cursos además numerosas contienen 30 estudiantes. Entonces dado ese contexto lo que hice fue primero que trabajen en grupos para que ellos puedan también interactuar entre ellos, poder dialogar, y también pero por una cuestión también de organización.

Entonces la idea o el propósito de trabajar con narrativas tenía que ver un poco con estimular la creación, pero también este estimular la escritura. Entonces dado el contexto de pandemia, y el contexto de las clases virtuales, y por una necesidad de poder monitorear el trabajo que no es lo

mismo la presencialidad donde uno en el aula puede ir revisando y con este día de que bueno fomentar la escritura la metodología que hice fue el primero que él para esta narrativa digital primero que armen la escritura. En el caso de primer año tenían que haber leído muchos ejemplos de leyendas urbanas y escribir una en relación a la zona donde viven.

En el caso de segundo año que eran cuentos fantásticos hemos leído varios cuentos fantásticos de autores argentinos, entonces pues la propuesta de escritura era escribir un cuento fantástico. Incluso nos detuvimos en algunas partes del cuento tanto el cuento fantástico con las leyendas no las características y demás que tenían esos relatos para poder corregir. Entonces hubo una primera, ellos hicieron el cuento escribe en el cuento la leyenda y la entregaron en un formato Word y llevárselas corregían relacionar distintos criterios de corrección que tenían que ver con qué es lo que tiene que tener una leyenda urbana qué es lo que tiene que tener un cuento fantástico. Incluso en esta primera etapa de escritura los chicos armaron unos archivos en el drive y en escribir y de hecho en algunos casos se veía no la interacción de uno y otro después una segunda parte que tenía que armar el video. Acá cada grupo armó en relación a lo que cada uno en cada uno de los grupos presentaba. En primer año trabajaron con el Powerpoint porque era como a lo que habían visto también en sexto en primaria y porque primer año tenía algunas dificultades en relación al uso de dispositivos.

Entonces ellos armaron a través del Powerpoint, en esta segunda etapa agregaban elementos audiovisuales. En esa etapa tenían que seleccionar imágenes y a partir de esas imágenes que el seleccionaban tenían que ir vamos cortando la historia en partes y leíamos y agregaban las imágenes en la historia. La segunda etapa tenía que ver con lo que llamamos armado. Entonces había imágenes también, algunos grupos también se atrevieron y armaron audios. Había mezcla de imágenes de audios y de texto. Después eso también fuimos revisando que todo lo que tenía que ver con esa segunda etapa que eran por ejemplo que las imágenes fueran nítidas, que respondan o que completen el sentido de lo que se quería decir y después una una tercera etapa que era la entrega final donde se veía toda la producción

Bueno en el caso de segundo año lo mismo sea primero hicieron la escritura que yo la corregí del cuento fantástico, luego la segunda etapa donde tenían que armar ahí con imágenes. En segundo año ya fue distinto porque el segundo año sí trabajaron con un editor de videos que era un editor que les había propuesto el profesor de informática, algunos siguieron ese editor otros no porque algunos ya tenían en sus casas otro editor distinto. Entonces ahí también hubo alguna diferencia pero también en esa segunda etapa tuvo que ver un poco como qué iban a elegir. Por ejemplo el hecho de que eligieran imágenes que tomaban de afuera, que mantengan los mismo personajes.

Hubo correcciones que tuve que hacer durante es edición de los videos, por ejemplo en la historia ellos hablaban de una familia y ponían fotos de distinta familia entonces bueno esto había que corregir. Si hablamos de la misma familia se tiene que mantener en toda la secuencia del el video. Por último la tercera etapa era la entrega formal.

Esto se compartió en el Festival de Literatura, en un sitio web. Se hizo también una puesta en común.

Entrevista a Paula Ancans Transcripción

Medio de comunicación: whatsapp

Detalles: Fecha 13/04/2020

Duración: 5:00

Link de la grabación: -

B- ¡Buen día Pau ¿Cómo estas?

P-Muy bien, estoy aprovechando para corregir un poco por Blended

B- ¿Te parece bien que hagamos hoy la entrevista o preferís otro día?

P- Esta bien, la hacemos hoy. Igualmente te aclaro que no hicimos narraciones digitales en mi curso…

B- No hay problema, contame un poco lo que puedas responder…

B- Comenzamos entonces presentándote y diciendome qué cursos tenés en la escuela y en qué turnos…

P- Mi nombre es Paula Ancans, tengo todos cursos de Secundaria Superior: 4, 5 y 6 en ambos turnos -mañana y tarde-.

B-Muy bien, ¿y tus alumnos pudieron participar del Festival de Literatura?

P- No, pertenecemos al departamento de comunicación las profesoras de Inglés; colaboramos con el proyecto institucional hasta los años anteriores decorando los salones y otras actividades. Esto antes de la pandemia, con el aislamiento. Ahora se nos incluyó. Sin embargo, hicimos algunas escrituras. Pero en hojas de papel y me enviaron las fotos.

B- Ah ok. Registro entonces lo que me estas comentando.

Reuniones- Transcripciones

13 de febrero- año 2020- Reunión plenaria- TATO

Temática: Proyecto transversal de informática/ programación y robótica

Está a cargo de la reunión los profesores de informática y NTICX.

Para comenzar, se define qué es informática y qué no, se muestran nuevas herramientas y/o recursos con los que cuenta la escuela: Kit de robótica y tablets para jardín (con el programa Scratch instalado).

Se muestran videos con las actividades realizadas con el programa Scratch y los kit de robótica en jardín.

A continuación, se les pide a los docentes que ingresen un código de juego en Kahoot! y entre todos van respondiendo y jugando con la muestra confeccionada por los profesores. Finalmente, se muestra cómo fue utilizado el código Qr.

Los profesores de informática exponen que en el presente año se modificará la plataforma a utilizar ya que en el año 2019 se utilizada en primaria y en secundaria básica, Plataforma Santillana; y en secundaria superior Plataforma Moodle. Por otra parte, para realizar comunicados a los padres y subir notas de cada espacio curricular se utilizaba la plataforma Blended. Por lo tanto, para unificar modalidades de trabajo se empezaría a usar en el año 2020 la plataforma Blended en todos los niveles (jardín, primaria y secundaria) para notificaciones a los padres, informe con notas y como apoyo para las clases (modalidad *b-learning*).

En definitiva dejaría de funcionar: Moodle en secundaria superior y Santillana en Secundaria Básica.

Reunión de departamento

Capacitación interna a cargo de la docente Campos, M. Belén. Las herramientas enseñadas son: Kahoot! (para crear juegos en línea), Canva (para crear infografías), Genially (para presentaciones y juegos) y Scratch (programación para crear cuentos digitales).

16/6/2020

Reunión de departamento

A cargo de Cecilia Romero. El tema de la reunion es repensar las prácticas dentro del departamento de comunicación la segunda etapa de la enseñanza en contexto de pandemia, covid 19 por medio de la plataforma Blended y otras herramientas de comunicación para videollamadas.

Se solicita a los docentes pensar realizar rúbricas para evaluar. También qué podemos agregar a la revista digital institucional (notas, producciones de alumnos, etc).

Se habla del proyecto institucional: en secundaria básica se realizarán videos (el docente elaborará la consigna). Se podrán crear por ejemplo audiocuentos, videos a partir de producciones escritas, etc.

Entrevistas- PREGUNTAS

Proceso de escritura digital en la escuela Secundaria Tato

Nombre y apellido:

¿Qué cursos posee en la Escuela?

¿Qué contenidos se abordaron en el proyecto institucional V Festival de Literatura?

¿Se implementaron las narrativas digitales en el proyecto?

¿Con qué metodología se implementaron? (A partir de disparadores, tema libre, borradores, etc.,)

¿Por qué utilizaste esa metodología? (Se puede relacionar con el contexto, por ejemplo, cantidad de alumnos, predisposición, etc.)

¿Para qué se implementa la escritura digital en tus clases? (reforzar la escritura, repasar estructura narrativa, desarrollar la creatividad, poner en práctica la normativa, etc.)

¿Qué herramienta/as tecnológicas se utilizaron a la hora de implementar las narraciones digitales?

Explicar brevemente la propuesta o actividad planteada a los alumnos

¿Crees que se logró el objetivo propuesto? Indicando si se logró a partir de lo pedagógico, tecnológico y conceptual.

¿Cuál fue el contexto del alumnado?

Describir brevemente al alumnado

Sitios web de los Festivales de literatura- Años 2021/ 2022

https://sites.google.com/view/festivaldeliteratura2021/ciberliteratura

https://sites.google.com/view/escuela-secundaria-tato/p%C3%A1gina-principal