

**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA
SEDE QUITO**

**CARRERA:
COMUNICACIÓN SOCIAL**

**Trabajo de titulación previo a la obtención del título de:
LICENCIADO EN COMUNICACIÓN SOCIAL**

TEMA:

**PRODUCCIÓN DE AUDIOS EDUCOMUNICATIVOS PARA REFORZAR
EL PROCESO DE APRENDIZAJE Y ESTIMULAR LA
IDENTIFICACIÓN DE LOS CONTEXTOS Y LA NARRATIVA
LITERARIA A TRAVÉS DE LOS SONIDOS EN LA MATERIA DE
LENGUAJE DE LOS 8VOS AÑOS EGB DE LA “UNIDAD EDUCATIVA
PARTICULAR FRANCISCA DE LAS LLAGAS”.**

AUTOR

AUGUSTO JAVIER FONSECA MOSCOSO

TUTOR

EDMUNDO ARMANDO GRIJALVA BRITO

Quito, diciembre 2016

Cesión de derechos de autor

Yo/ Nosotros AUGUSTO JAVIER FONSECA MOSCOSO, con documento de identificación N° 1720109287, manifiesto mi voluntad y cedo a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtud de que soy/somos autor/es del trabajo de grado/titulación intitulado: **PRODUCCIÓN DE AUDIOS EDUCOMUNICATIVOS PARA REFORZAR EL PROCESO DE APRENDIZAJE Y ESTIMULAR LA IDENTIFICACIÓN DE LOS CONTEXTOS Y LA NARRATIVA LITERARIA A TRAVÉS DE LOS SONIDOS EN LA MATERIA DE LENGUAJE DE LOS 8VOS AÑOS EGB DE LA "UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR FRANCISCA DE LAS LLAGAS"**, mismo que ha sido desarrollado para optar por el título de: Lcdo. En Comunicación Social con Mención en Multimedia, en la Universidad Politécnica Salesiana, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente.

En aplicación a lo determinado en la Ley de Propiedad Intelectual, en mi condición de autor/es me/nos reservo /reservamos los derechos morales de la obra antes citada.

En concordancia, suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana.

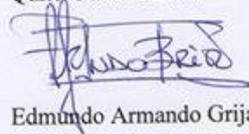
(Firma)


.....
Nombre: Augusto Javier Fonseca Moscoso
Cédula: 1720109287
Fecha: 10 / 10 / 2016

Declaratoria de coautoría del docente tutor/a

Yo, EDMUNDO ARMANDO GRIJALVA BRITO declaro que bajo mi dirección y asesoría fue desarrollado el trabajo de titulación **“PRODUCCIÓN DE AUDIOS EDUCOMUNICATIVOS PARA REFORZAR EL PROCESO DE APRENDIZAJE Y ESTIMULAR LA IDENTIFICACIÓN DE LOS CONTEXTOS Y LA NARRATIVA LITERARIA A TRAVÉS DE LOS SONIDOS EN LA MATERIA DE LENGUAJE DE LOS 8VOS AÑOS EGB DE LA “UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR FRANCISCA DE LAS LLAGAS”**, realizado por Augusto Javier Fonseca Moscoso, obteniendo un producto que cumple con todos los requisitos estipulados por la Universidad Politécnica Salesiana, para ser considerados como trabajo final de titulación.

Quito Octubre 2016



Edmundo Armando Grijalva Brito

Cédula de identidad: 1706660477

Dedicatoria

A mi esposa, a mi hijo, a mi madre y mis hermanos por su eterna paciencia e incondicional apoyo.

Índice

Introducción	8
Interactividad.....	10
Educomunicación	12
El edu-entretenimiento	14
Multimedia.	16
Metodología	18
Estudio bibliográfico.	19
Proyecto Radiofónico	20
Manual de uso	23
Producción radial.....	24
Resultados	37
Conclusión	38
Referencias.....	40

Índice de tablas

Tabla 1.- Horario de clases.....	21
Tabla 2.- Costos	22

Resumen

A continuación se tiene en cuenta una reflexión sobre los cambios significativos en el proceso educativo y comunicativo que se encuentra influenciado por las tecnologías de la información y comunicación (TIC). Este texto acopia planteamientos en cuanto a las huellas desatadas por la era digital, teniendo en cuenta el aprendizaje interactivo en la educación y la comunicación, el sentido de relacionar al educador con el educando y los productos educomunicativos, nos introduce en una forma atractiva para enseñar y aprender.

Uno de los principales requerimientos en la enseñanza, respecto a sus herramientas pedagógicas, exige el conocimiento y diseño de productos digitales. La apresurada revolución tecnológica del siglo XXI ha dado la oportunidad de desarrollar y aplicar los conocimientos educomunicativos como el diseño y la producción de contenidos, transformando así la enseñanza en el sistema actual de educación.

Los ordenadores, el internet y el uso diario de las TIC han dado origen a un nuevo entorno educativo capaz de producir y crear un escenario comunicativo mediante formas de representar digitalmente mediante sonidos la realidad, narrando realidades y relaciones sociales, el arte y el conocimiento.

La interpretación de la revolución de las TIC en la educación enfrenta desafíos en las nuevas formas de narrar y dar sentido al aprendizaje, la manera de enseñar y aprender toma otro enfoque que lo convierte atractivo e interesante a este proceso de educación, la forma de desenvolverse dentro del aula y aprender son inspiradas por las innovaciones que nos ofrece el desarrollo tecnológico y digital.

Palabras claves: educomunicación, aprender, narrando, tecnología, sonidos.

Abstract:

The following is a reflection on the significant changes in the educational and communicative process that is influenced by information and communication technologies (ICT). Taking into account the interactive learning in education and communication, the sense of relating the educator to the educator and the educational products, introduces us in an attractive way to teach and learn.

One of the main requirements in teaching, regarding its pedagogical tools, requires the knowledge and design of digital products. The hurried technological revolution of the 21st century has given the opportunity to develop and apply educational knowledge as the design and production of content, thus transforming teaching into the current system of education.

Computers, the Internet and the daily use of ICTs have given rise to a new educational environment capable of producing and creating a communicative scenario through ways of digitally representing reality, narrating realities and social relations, art and knowledge.

The interpretation of the ICT revolution in education faces challenges in the new ways of narrating and giving meaning to learning, the way of teaching and learning takes another approach that makes it attractive and interesting to this process of education, how to develop Within the classroom and learning are inspired by the innovations that technological and digital development offers us.

Keywords: educommunication, learn, narrating, technology, sounds.

Introducción

El proceso de comunicación educativa es una actividad que implica una serie de interacciones entre el maestro y alumno, emisor y receptor, es decir, una relación de interlocución dialogal.

De su distinción con la interactividad, se puede identificar que la interacción implica una necesaria relación humana. Por tanto, en un sentido amplio y con base en, la interacción puede ser entendida como un proceso social en que los seres humanos establecen relaciones entre sí. (Nesta, 2009, pág. 4)

Este acto de relacionar al emisor, receptor y mensaje presenta un distinto enfoque en este proceso comunicativo, a través de una acción mutua entre los actores de este proceso, se permite producir, reproducir y generar conocimiento.

Al mensaje en la pedagogía interactiva, se lo entiende como una acción comunicadora que siempre queda incompleta porque exige del receptor encontrar algo que falta.

A este proceso tenemos que estructurarlo, evitando la intención de una orden, o alguna arbitrariedad. Más bien se presenta como una hipótesis, un imaginario que tiene que ser confirmado, como una parte de algo que no sabemos todavía cómo es en su totalidad, hasta que llega la aportación del interlocutor.

Este intercambio comunicativo en que los individuos se influyen entre sí, se lo puede apreciar desde algunos enfoques de nuestra realidad. Muy de la mano con las TIC este proceso interactivo es aplicado en las instituciones educativas de nuestro país. Educación e interacción se toman de la mano para que el proceso de la enseñanza y el aprendizaje tenga un efecto significativo dentro de las aulas desde un soporte tecnológico informativo y comunicativo.

Es por eso que hacemos énfasis en diseñar un producto para que sea introducido dentro de la “Unidad Educativa Particular Francisca de las Llagas” dirigido a los alumnos de 8vos años de Educación General Básica, en el área de lenguaje y comunicación con el fin de reforzar este proceso de enseñanza e interacción a través de audios foros, teniendo en cuenta los siguientes objetivos:

- Objetivo general:

Relatar mitos y leyendas ecuatorianas, a través de audios educomunicativos en las aulas de clase.

- Objetivo específicos:

Definir los elementos narrativos que existen en los cuentos relatados.

Determinar los objetivos y las competencias que adquiere el estudiante en la materia de lenguaje y comunicación.

Producir la herramienta pedagógica y aplicar en el aula de clase.

La dispersión y la falta de concentración dentro del aula se torna común por ciertos factores como podrían ser los mismos dispositivos electrónicos e incluso los hábitos alimenticios; entonces, es indispensable introducir una herramienta educomunicativa que permita captar, mantener la atención y la concentración en el momento que se esté desarrollando la clase.

Esta estrategia dará luces a la comunidad educativa y facilitará que los docentes y alumnos realicen el proceso de enseñanza y aprendizaje significativo y se vea reflejando en sus resultados. Además que complace a los actores porque garantiza el funcionamiento dinámico, incluyente, eficaz y eficiente del sistema educativo que está contemplado por el marco del Buen Vivir.

Interactividad

Interactividad es crear una cultura participativa que tienda al bien común es mucho más difícil que compartir fotos, archivos de música, etc. Participar requiere, normalmente, un alto grado de conexión, compromiso, colaboración, solidaridad entre los miembros de una comunidad (Aparici & Silva, 2011, pág. 4) .

En la mayoría de los cursos presenciales de la escuela en educación básica, predomina el modelo transmisión de información. Los ambientes virtuales de aprendizaje permanecen estancados, continúan concentrados en los mecanismos de distribución de datos únicamente, carecen de interactividad, no tienen en cuenta la colaboración de los actores que conviven dentro del aula ni tampoco el aprendizaje construido y conectado.

El concepto más elevado de interactividad se asocia con la acepción más profunda de comunicación. Los dos términos pueden ser sinónimos; la expresión comunicación interactiva sería una redundancia si no fuese por la necesidad de garantizar precisión del término comunicación, dado que comunicar no es transmitir, y comunicar no es manipular. (Aparici Roberto, 2011, pág. 5).

El concepto de interactividad implica:

- a) Intervención por parte del usuario sobre el contenido.
- b) Transformación del espectador en actor.
- c) Diálogo individualizado con los servicios conectados.
- d) Acciones recíprocas en modo dialógico con los usuarios, o en tiempo real con los aparatos (cada uno de los comunicadores responde al otro o a los otros).

La interactividad como característica de los ambientes en línea ha abierto vías para el aprendizaje en colaboración, el establecimiento de comunidades profesionales de aprendizaje en línea, y el intercambio de información y opiniones. Tal intercambio es capaz de ser abierto, fluido, y de extender las fronteras de la instrucción planificada y presentada por expertos. (Helga, 2005, pág. 1).

Es decir, esta colaboración se puede dar a cabo en lo que ahora se conoce como redes sociales, que son lugares donde estudiantes y docentes comparten información, creando debates incluso polémicos y donde no solamente estos acotes que comparten aulas pueden actuar, sino también, toda la comunidad que puede acceder a sus muros web pueden observar y volverse participes del tema expuesto.

“Permiten reafirmar esta distinción en cuanto vinculan la interacción con las relaciones humanas y la interactividad con la relación que las personas establecen con determinados materiales y medios tecnológicos”. (Nesta, 2009, pág. 3)

Es decir, este proceso de enseñanza y aprendizaje toma a la interacción como una base para que se genere conocimiento dentro del aula, esta interacción compromete al contenido, al alumno y al docente para la enseñanza sea propositiva y significativa.

“También hay que identificar algunas de las funciones que cubre la interacción entre el estudiante y el profesor, las cuales se pueden agrupar de acuerdo a la dirección en que se genera la comunicación”. (Nesta, 2009, pág. 5)

Es decir, las indicaciones que presta el docente al estudiante como el envío de instrucciones, contenidos, proveen retroalimentación y lo que se pretende es crear

motivación; además, los mensajes que el alumno recibe, son mensajes que dan iniciativa propia para enriquecer su aprendizaje.

Un docente puede establecer relaciones comunicativas y de producción de conocimiento colaborativas, donde todos aprenden con todos, frente al modelo uno-todos, que es el hegemónico en el mundo de la educación y en los medios de comunicación. Esto supone modelar los dominios del conocimiento como espacios conceptuales donde los alumnos pueden construir sus propios mapas y conducir sus exploraciones, considerando los contenidos como punto de partida y no como punto de llegada en el proceso de construcción del conocimiento.

La participación del alumno se inscribe en los estados potenciales del conocimiento diseñados colaborativamente. El alumno no se ve reducido a mirar, oír, copiar y rendir cuentas. El alumnado crea, modifica, construye, se convierte en coautor, tiene una serie de elementos dispuestos para la construcción del conocimiento colectivo.

Educomunicación

La educomunicación es un campo de estudios interdisciplinar y transdisciplinar que aborda, al mismo tiempo, las dimensiones teórico-prácticas de dos disciplinas históricamente separadas: la educación y la comunicación. Es también conocida como educación en materia de comunicación, didáctica de los medios, comunicación educativa, alfabetización mediática o pedagogía de la comunicación, en el contexto iberoamericano, y media literacy o media education, en el contexto anglosajón. Como veremos más adelante, estas denominaciones pueden

englobarse en dos corrientes principales, cada una de ellas caracterizada por una concepción educativa y comunicativa específica. (Barbas Coslado, 2012, pág. 1).

Entonces podemos explicar que la educomunicación es una disciplina que defiende la integración de la enseñanza sobre y con los medios de comunicación en el currículo escolar.

Es un encuentro adecuado entre la comunicación y la educación, un nuevo paradigma que quiere facilitar los procesos educativos mediante el conocimiento y la utilización de los más diversos sistemas de comunicación y significación; es, también la posibilidad de convertir las distintas fases del proceso de comunicación, en verdaderos textos educativos, no sólo en sus fases iniciales y terminales, sino también en su generación, circulación y efectos.

La Educomunicación tiene tres finalidades: Educación con la comunicación, que promueve en los estudiantes y en el ciudadano la lectura crítica de la información difundida por los medios de comunicación; Educación para la comunicación, donde se promueve la retroalimentación, la interacción y la participación entre el emisor (comunicador o docente) y el receptor (estudiante o ciudadano); y educación en la comunicación, donde los medios de comunicación y las nuevas tecnologías son usados como medios de enseñanza y aprendizaje.

Entonces definimos a la educomunicación como un espacio teórico - práctico que se forma a raíz de las interrelaciones entre comunicación y educación, la cual tiene varios ángulos de visión como son la evaluación sobre el desempeño de los medios de comunicación en relación con la sociedad, el desarrollo de las capacidades comunicativas de los individuos y como éstos pueden ser productores

comunicacionales, además de potencializar su capacidad educativa en cuanto al uso de los medios de comunicación y las herramientas tecnológicas ya sea como instrumentos de aprendizaje, o como productores de estos.

El edu-entretenimiento

Para Quiroga (2007) el concepto “eduentretenimiento” es un neologismo importado del inglés edutainment que naturalmente se reduce a edutainment (edutenimiento) y se refiere a ‘espectáculos, shows, eventos, programas de radio y televisión que en su propuesta, fundamentación, programación y forma presentan contenido educativo a través del entretenimiento’. Entonces, el edu-entretenimiento se puede decir, que surge como estrategia de comunicación para el cambio social, y como objetivo es movilizar la comunidad en relación con un mensaje específico.

...es el uso del entretenimiento como una práctica comunicacional específica generada para comunicar estratégicamente respecto de cuestiones del desarrollo, en una forma y con un propósito que pueden ir desde el marketing social de comportamientos individuales en su definición más limitada, hasta la articulación de agendas en pos del cambio social liderada por los ciudadanos y con un propósito liberador (Pérez Berroca, 2012, pág. 125).

Además que los formatos multimedia se hacen presentes, generalmente asociados al entretenimiento, como programas radiales y televisivos, cómics, puestas en escena y hasta ‘talk-shows’, que ahora encuentran en las TIC nuevos espacios para la creación y la difusión.

De acuerdo con Tufte, se identifican tres generaciones en la evolución histórica del EE: La primera generación más cercana al mercadeo social y a la planificación

familiar, enfocada en los cambios de conducta individual, el uso de medios masivos de comunicación y el aporte de expertos en los contenidos técnicamente correctos. La segunda generación, que incorpora y valora la participación de la comunidad en el proceso y combina el uso de medios y el trabajo directo con organizaciones de la sociedad civil. Las iniciativas de la tercera generación ponen su atención en la identificación de los problemas y el desarrollo de capacidades para actuar sobre ellos, articulándose a procesos de debate e incidencia pública y política. (Tufte, 2009).

Por tanto, es necesaria una resignificación del uso de los medios y el entretenimiento. Tomando en cuenta que estos medios masivos están enfocados para el ocio y la distracción, es nuestro trabajo como educadores dar ese nuevo enfoque para que sean utilizados como una gran herramienta donde se genere el debate de temas relevantes y trascendentes. Desde nuestro ángulo de trabajo debemos enseñar a través de estas herramientas y generar debate y atracción para que el proceso de enseñanza y aprendizaje de una vuelta significativa con un buen uso de la tecnología.

El entretenimiento con la educación de manera integrada, la mayoría de veces utilizando dramas radiales y televisivos y también géneros musicales, teatro y talk shows. Se trata de una estrategia de comunicación que recrea estilos narrativos y de relación simbólica provenientes de la cultura masiva radionovelas, telenovelas, clips musicales, talk shows, historietas, etc.- que son apropiados localmente para promover procesos de reflexión, aprendizaje y acción comunitaria en torno a temas sociales específicos. (Grajales, 2014, pág. 12).

Estos dos campos, basados en los principios del diálogo; la empatía; el empoderamiento y el reconocimiento de las diferencias, permitirán que desde las escuelas y los medios de comunicación se eduque a ciudadanos críticos, participativos e insertos en el medio. De igual forma, creará un ambiente de diálogo y reflexión sobre las problemáticas y sus posibles soluciones y creará historias con las que el otro se identifique, conmueva y actúe.

Multimedia.

Cuando hablamos de multimedia nos referimos a un soporte de comunicación en el que aparecen integradas, coherentemente, diferentes formas de expresión que, por sí solas, constituyen un sistema completo de comunicación y donde la información llega al usuario en tiempo real y bajo demanda de éste. (Bravo, 2005, pág. 17).

Entonces, interpretamos que el mundo de la multimedia es todo un ambiente de aplicaciones donde se integran elementos como audio, video, imágenes, animaciones, texto, etc., cuyo objetivo es brindar información de una manera interactiva y más amigable para los usuarios.

La multimedia se refiere a la unión de varios medios traducidos a uno solo, que con el paso del tiempo y los avances tecnológicos han llegado a permitir el control de ellos por parte del usuario, aplicando con esto el término interactivo.

La utilización de los multimedia desde una perspectiva participativa que implica a profesores y alumnos en un proyecto común. Ser creadores y constructores de su propio conocimiento. Una propuesta multimedia de carácter participativo pretende que los usuarios tengan acceso al lenguaje de los medios de comunicación, que puedan navegar por los códigos específicos de la fotografía, el cine, el comic, la

prensa, la televisión, la radio, con el fin de que tengan la idea de la totalidad de los medios audiovisuales.

La estructura de un multimedia educativo será aquella que permita establecer un proceso de aprendizaje cognitivo que ayude a los alumnos a procesar la información que reciben y a convertirse en estudiantes independientes. La instrucción con multimedia debe ayudarles a: construir significados de los materiales informativos que el estudiante adquiere, transforma y utiliza; resolver problemas; desarrollar estrategias de pensamiento y asumir la responsabilidad de su propio aprendizaje. (Bravo, 2005, pág. 20)

La educación entrelazada con la multimedia puede constituir un complemento entre la información y el aprendizaje dentro de las instituciones educativas. Su función debe ser instructiva e interactiva, por lo que es necesario que forme parte como herramienta educomunicacional. Esto nos permite utilizar cualquier programa ya elaborado, con el objetivo de que esta herramienta tecnológica pueda ser optimizada en las aulas de clase y en los hogares de docentes y estudiante para crear o reproducir información y conocimiento.

Metodología

Una de las necesidades indispensables en las instituciones educativas son las herramientas pedagógicas para los docentes. En la “Unidad Particular Francisca de las Llagas”, el proceso de enseñanza y aprendizaje tiene como antagonista la dispersión y la desconcentración el momento de impartir la clase. Los alumnos manejan dispositivos electrónicos que tienden a ser manejados sin ningún fin académico y esto genera que la distracción se apodere de ellos en el momento de la clase.

Es condición necesaria desarrollar materiales de aprendizaje a través de los cuales el alumno pueda llevar a cabo un aprendizaje autorregulado. Para lograrlo el material debe ser lo suficientemente explicativo, claro, con contenidos relevantes y acordes a los objetivos del curso. De esta forma se establece la base para una comunicación eficiente a lo largo de un curso. Además la entrega de los materiales debe hacerse en tiempo para que el alumno pueda consultarlos conforme al cronograma del curso y a su propia planeación de estudio, para coadyuvar así en la autorregulación del aprendizaje. (Nesta, 2009, pág. 8)

En la actualidad el uso a los dispositivos electrónicos y herramientas tecnológicas están al alcance de gran parte de las personas, por consiguiente los estudiantes no son la excepción de este uso, pero la falta de aplicación significativa de estas tecnologías en el aula son factores principales que predisponen a los alumnos a una dispersión, desinterés y falta de atención en la hora de clase.

Si no se toman en cuenta las condiciones adecuadas los resultados pueden derivar en un insuficiente rendimiento en las evaluaciones del año escolar.

Bajo este panorama educativo en la institución citada anteriormente, es de gran necesidad realizar una herramienta de apoyo para el docente que elimine la dispersión y el desinterés en el aula a fin de dar soluciones prácticas.

El interés al diseño del presente producto comunicacional, se basa en la importancia del diálogo y la interacción entre alumnos y docente en el proceso de enseñanza y aprendizaje en los alumnos de 8vos años de educación general básica.

Es por esta razón que dentro de este contexto institucional educativo surge la pregunta para saber si: ¿El docente puede captar la atención de los alumnos mientras se desarrollan los temas en el aula apoyado con herramientas educomunicativas en versión de audio para reforzar el trabajo y cumplir con los contenidos relevantes acordes a los objetivos del curso?

Estudio bibliográfico.

Para dar inicio al estudio se evaluó y seleccionó una serie de productos multimedia y textos académicos relacionados al tema de TIC y educomunicación. Este ejercicio partió desde una búsqueda electrónica a través de la red en diferentes audios educativos, revistas virtuales especializadas en estudios de la comunicación, la educación y en autores de referencia seleccionados en los años de curso universitario.

Estos textos y artículos analizan y sugieren la acción de este tema referente a la enseñanza y aprendizaje, ya que en la última década, teóricos de diferentes áreas como: la psicología, la sociología, la antropología y la comunicación han estudiado la influencia de las TIC en la vida cotidiana como factor característico para la educación. Al ser un tema de evolución constante, representa en la sociedad y en el

proceso de educación un modificador de conductas y una herramienta para enseñar y aprender donde los actores del proceso educativo modifican profundamente esta actividad. Estos textos, artículos y productos educomunicativos aportan con su testimonio fundamental para el análisis y desarrollo del presente trabajo.

Después de desarrollar las lecturas y el análisis de los diferentes textos y artículos, se realizó una serie de fichas y resúmenes con las respectivas citas textuales que darían tanto el peso académico y el sustento a la reflexión y premisas realizadas.

La reflexión desarrollada en el documento consta de dos directrices. La primera establece una descripción de la relación entre comunicación – educación – tecnología donde los actores de este proceso construyen espacios de interacción e identificación a través de nuevos lenguajes digitales resignificando el acto de enseñar y aprender.

Por último se muestra una reflexión en cuanto a la producción de textos narrativos multimediales como un nuevo escenario de búsqueda y expresión de la literatura y la influencia de las TIC en cuanto al proceso educativo.

Proyecto Radiofónico

1. **Destinatarios:** Niños de 11 a 12 años de edad, estudiantes del octavo año de Educación Básica Superior de la “Unidad Educativa Particular Francisca de las Llagas” de la ciudad de Quito.
2. **Cobertura:** “Unidad Educativa Particular Francisca de las Llagas” de la ciudad de Quito, Barrio la Gasca.

3. **Tema:** Producción de audios educomunicativos para reforzar el proceso de aprendizaje y estimular la identificación de los contextos y la narrativa literaria a través de los sonidos aplicado en los estudiantes de octavo año de educación general básica”.
4. **Subtema:** Producto educomunicativo sobre mitos y leyendas del Ecuador
5. **Formato:** Adaptación radiofónica e interactiva.
6. **Medios:** Modalidad de Audio foro
7. **Periodicidad: Horario de clases**

Local: “Unidad Educativa Particular Francisca de las Llagas”

Lugar: Aulas de los octavos años de educación básica superior

Inicio: 03/05/16 **Final:** 30/05/16

Hora: Hora clase de lenguaje y comunicación (siete horas a la semana).

Hora	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
1	8vo”B”	8vo”B”	8vo”B”	8vo”B”	8vo”A”
2		8vo”C”		8vo”B”	
3	8vo”C”	8vo”C”			
4					8vo”B”
5					8vo”B”
6	8vo”A”	8vo”A”		8vo”C”	8vo”C”
7	8vo”A”		8vo”A”	8vo”C”	8vo”C”
8			8vo”A”	8vo”A”	

Nota: Elaboración propia

8. Recursos y materiales

- **Recursos técnicos:**
Ordenador: con software de edición de audio (Adobe Audition).
Procesador: Intel® Corel™ i5-3330 CPU @ 3.00GHz, Memoria
Ram: 4.00 GB (3.40 GB utilizable)
Tipo de sistema: Sistema operativo de 32 bits
Edición de Windows: Windows 7 ultimate
- **Estudio de grabación:** Instalaciones de área multimedia comunicación social.
- **Talentos:** Investigador, productor, director, mediador docente.
- **Materiales:** Una resma de papel bond, memorias flash, impresiones de los guiones, CD.
- **Recursos económicos:** el costo de cada componente técnico y los honorarios de cada talento.

9. Costo:

Tabla 2.- Costos			
Descripción	valor	horario	Valor total
Estudio de grabación	\$20 por hora	Horas de grabación 15	\$300
Edición del producto	\$25 por hora	Horas de edición 24	\$600
Personajes (4 talentos)	\$10 por hora	Horas de grabación 15	\$150
		Total apagar	\$1050

Nota: Elaboración propia

Manual de uso

Los cuentos de la calle Rimay

Diseñado por Augusto Fonseca, Los Cuentos de La calle Rimay, es una serie auditiva que se caracteriza por comprometer a los estudiantes a participar en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Un extracto del diseño de estos audios educativos es crear un escenario donde los receptores actúen como métodos de comprensión de la narrativa literaria. Además de desarrollar la estima del niño mismo, invitándolo a resolver acertijos. Reconocer lugares, sonidos, personajes y conflictos que se encuentran en cada narración.

Estos audios educativos se los presenta en un CD en formato MP3. Para que sea reproducido en cualquier dispositivo, tales como: CD ROM, CD PLAYER, DVD PLAYERS, se saca el CD de la caja de protección, se lo introduce en el reproductor y se presiona el botón PLAY para su posterior recepción de audio.

Son narraciones basadas en mitos y leyendas ecuatorianas que comprende 4 episodios. En cada episodio el narrador cuenta los detalles del mito o la leyenda y el receptor debe resolver los enigmas que plantea el narrador. Estos enigmas son contruidos sobre la misma narración. Los niños al responder a la pregunta planteada, el narrador reafirma la respuesta que dieron los niños y los alienta con palabras motivadoras. (Las respuestas se encuentran segundos antes que el narrador formule la pregunta)

Los niños encuentran siempre códigos del diseño que se familiarizan con ellos. Cada narración es intercalada con el dialogo de los personajes para que el niño que está escuchando obtenga la respuesta resuelva con facilidad cada enigma planteado por el narrador

¿Qué enseñanza tienen los niños en Los Cuento se La Calle Rimay?

Los Cuento se La Calle Rimay enseñan a los niños los mitos y las leyendas del Ecuador, además, palabras nativas de las nacionalidades de nuestro país, habilidades de identificación musical y de sonidos. Los niños también aprenden como identificar la estructura narrativa, visualizar situaciones y resolver acertijos.

Producción radial

Guion radiofónico.

Serie: Los cuentos de La Calle Rimay

Título: La edad del diablo (LEYENDA ESMERALDEÑA)

Personajes: Juan, María y el Diablo

Formato: Audio foro

Libreto: Augusto Fonseca

Duración: 8 minutos

CONTROL: MUSICA CARACTERÍSTICA FUNDE CON **AMBIENTE DE PLAYA**

NARRADOR: Muchas personas dicen que “en el mar la vida es más sabrosa. Uno de los lugares más visitados por sus maravillosas playas es la provincia de Esmeraldas. *“¿Chicos y chicas, reconocen el sonido de las olas del mar? 3 segundos, correcto, ese es el sonido de las olas del mar”*

Ocurre que entre toda la gente que allí habita siempre se encuentran historias de sus pobladores. Varias y conocidas son las que se cuentan en las playas de Atacames, Esmeraldas, Muisne, Rio Verde y San Lorenzo. Pero la que vamos a contar ocurrió en Súa, una playa hermosa, bañada por el mar y el sol que alegran a sus pobladores. *“¿Recuerdan en qué provincia está ubicada la playa de Súa? 3 segundos, correcto, está ubicada en la provincia de Esmeraldas.”*

**CONTROL: MUSICA CARACTERÍSTICA FUNDE CON
AMBIENTE DE PLAYA**

NARRADOR: Ocurrió que hace mucho tiempo atrás, sus playas fueron asiento de la familia Rodríguez, integrada por Juan, su esposa María y sus dos pequeños hijos. *“Ahora les pregunto: Saben quiénes son los protagonistas de esta historia? 3 segundos. Juan, su esposa María y sus pequeños dos hijos”*. Esta familia se caracterizaba por ser muy pobre y su vida era casi silvestre, como si viviesen alejados de la civilización. Dependían de lo que el mar y la naturaleza les podían ofrecer.

Esta situación en la que vivían, llegó a despertar a María una profunda angustia y de inmediato se dirigió a Juan insistentemente para que busque trabajo.

**CONTROL: SONIDO DE MARIMBA FUNDE CON AMBIENTE DE
PLAYA**

MARÍA: (ANGUSTIA) Juan, Juan ¿dónde estás Juan?

JUAN: (PEREZOSO) Acá María acostado un ratito.

MARÍA: (ANGUSTIA) ¿Acostado? ¡Salga hombre, consiga trabajo para darles de comer y vestir a los niños!

JUAN: (PEREZOSO) Mañana mujer, mañana salgo a eso que usted dice. ¿Trabajar?, Bahh. Mañana... mañana... Si trabajar es muy cansado y ahora estoy ocupado tratando de descansar.

**CONTROL: MUSICA CARACTERÍSTICA FUNDE CON
AMBIENTE DE PLAYA**

NARRADOR: Pero Juan nunca salía. La verdad es que era un haragán que se pasaba acostado en su hamaca contemplando el mar y el vuelo de las gaviotas mientras descansaba con mucha tranquilidad. *“¿Ustedes recuerdan que pidió María a Juan?”*

3 segundos Correcto, le pidió que salga y busque un trabajo.”

CONTROL: **CORTINA FUNDE CON PLAYA NOCTURNA Y FOGATA**

NARRADOR: Una noche, Juan cayó con gran pesadez, encendió una fogata y se recostó en la playa. De pronto el fuerte sonido de un trueno hizo que se despegue de sus pensamientos y regrese su conciencia al espacio terrestre. *“¿Ustedes reconocen el sonido de un trueno (Sonido de trueno 3 segundos), correcto, ese es el sonido de un trueno.*

CONTROL: **CORTINA FUNDE CON PLAYA NOCTURNA, FOGATA Y SONIDO DE TRUENO**

JUAN: (ASUSTADO) ¿Pero, qué pasa . Quien anda por ahí?

EL DIABLO (DESAFIANTE) No divagues tanto Juan. ¿Con que no quieres trabajar? , ¡Pero si tienes dinero fácil! Yo te puedo hacer un hombre muy rico, el más rico de este sector.

JUAN Pero. ¿Qué se supone que debo hacer para obtener esa riqueza que me ofreces?

EL DIABLO Tú y yo haremos un pacto. Si adivinas mi edad serás rico

JUAN ¿Si adivino tu edad seré rico? ¿Y si no adivino qué?

EL DIABLO (RISA DE ULTRATUMBA) Ja ja ja ja ja. Y si no lo haces, iras conmigo al infierno. Aj aj aj aj

JUAN (NERVIOSO) Está bien, está bien. Acepto, acepto el trato.

EL DIABLO (SEVERO Y ENÉRGICO) Tienes diez días para darme la respuesta, caso contrario me pertenecerás y tu alma quedará por siempre en el infierno.

NARRADOR El fuego entonces volvió a su forma original y se extinguió poco a poco. Juan se reincorporó y empezó a caminar rumbo a su casa. Pero pensó no contarle a María nada de lo ocurrido.

“Chicos y chicas. ¿Recuerdan que es lo que Juan debe adivinar?, 3 segundo, correcto, Juan debe adivinar la edad del diablo.

CONTROL: CORTINA FUNDE CON PLAYA NOCTURNA

NARRADOR A la mañana siguiente Juan se despreocupó de lo ocurrido la noche anterior. Pero, al pasar los días tenía una inquietud, no podía dormir y su rostro reflejaba un quebranto nada usual. Al llegar al noveno día todas sus emociones se conjugaron en desesperación. Caminaba de un lado al otro sin encontrar una solución y peor aún una respuesta al acertijo planteado. ¡La edad del diablo! *“Recuerdan cuantos días tiene Juan para resolver el acertijo planteado por el diablo? Muy bien, Juan tiene diez días para resolver el acertijo.*

Pero Juan no aguantó más y decidió entonces confesar su angustia.

CONTROL: SONIDO DE MARIMBA FUNDE CON AMBIENTE DE PLAYA

JUAN (DESESPERADO) María, mi afán de conseguir riqueza me llevó a realizar una terrible acción.

MARÍA (ASOMBRADA) ¿Pero, que has hecho negro condenado?

JUAN He realizado un pacto con el diablo.

MARÍA (INCERTIDUMBRE) ¿Qué? Tú estás loco, Juan.

JUAN (ANGUSTIADO) Mañana en la noche él vendrá por mí. Y, si no logro adivinar su edad, me llevara al mismísimo infierno.

MARÍA Juan: Ya se. Se me ocurre una idea que nos podrá ayudar.

NARRADOR Y así maría se puso manos a la obra para poder ayudar a su marido. *“¿Ustedes recuerdan cual es el afán que tenía juan? 3 segundos. Correcto, su afán es conseguir riqueza.*

CONTROL: **CORTINA FUNDE CON AMBIENTE DE PLAYA Y EFECTO DE SUSPENSO**

NARRADOR Y así ocurrió que el décimo día llegó. Poco antes de la media noche juan fue al mismo lugar donde había pactado con el diablo mientras que maría improvisó una curiosísima trama y para ello compró cigarrillos y velas. Se revolvió la cabellera dando la impresión de una enredadera de serpientes, fumaba los cigarrillos de una sola despidiendo bocanadas de humo y en su desnudez se pegó a la cintura unas velas encendidas. Así empezó una frenética danza esmeraldeña donde juan y el diablo contemplaron un espectáculo lleno de asombro y admiración. *“Recuerdan que impresión da la cabellera de María?, 3 segundos Correcto, da la impresión de una enredadera de serpientes.*

EL DIABLO **(IMPRESIONADO)** ¿Pero qué es eso que viene por ahí? **Woow**, en mis treinta y tres años de vida nunca he visto cosa tan terrible!

JUAN **(DESAFIANTE)** ya se diablo ya se la respuesta.

EL DIABLO: **(DESCONCERTADO)** ¿pero, cómo, que estás diciendo?

JUAN **(DESAFIANTE)** Tú tienes treinta y tres años, ahora, cumple tu promesa.

EL DIABLO: **(DESCONCERTADO)** Pero quien te crees que eres.

NARRADOR: El demonio refunfuñó y desapareció de contado. En el lugar donde se encontraba el diablo apareció un tesoro que Juan y María contemplaron con asombro. *“Recuerdan qué edad*

tiene el diablo? 3 segundos. Correcto, el diablo tiene 33 años.

CONTROL: CORTINA FUNDE CON PLAYA NOCTURNA

NARRADOR: La pareja de esposos no lo podía creer

JUAN: (ALEGRE) María, somos ricos

MARÍA (ALEGRE) Si Juan, lo logramos, somos ricos

JUAN: Gracias a ti María. Gracias a ti lo hemos logrado.

NARRADOR: *“¿Recuerdan que encontraron Juan y María en el lugar donde desapareció el diablo? 5 segundo. Correcto, un tesoro.* Desde entonces la familia Rodríguez se convirtió en la más pudiente de la zona. Pero al cabo de un año Juan y su familia regresó a la pobreza y todo esto ocurrió por que Juan y María no sabían cómo administrar su propio dinero, además que la obtuvieron sin honestidad.

Guion radiofónico.

Serie: Los cuentos de La Calle Rimay

Título: E TSA (LEYENDA SHUAR)

Personajes: Arútam, Etsa, Yápankam

Formato: Audio foro

Libreto: Augusto Fonseca

Duración: 5 minutos

CONTROL: CORTINA FUNDE CON AMBIENTE DE SELVA.

ARÚTAM: Etsa, en el idioma de los shuar, quiere decir el generoso Sol de los antepasados. Los shuar están ubicados en la región amazónica del Ecuador, a lo largo de las provincias de Napo, Pastaza y Zamora Chinchipe.

Hola, soy Arutam -que en shuar significa: Poderoso Espíritu Tigre de la mañana *“Ahora les pregunto. ¿Recuerdan que*

significa Arutam? Correcto, Arutam significa Poderoso Espíritu Tigre de la mañana”.

Les contaré de qué manera el luminoso Etsa les devolvió la vida a los pájaros de toda la selva. *“Antes que nada. ¿Pueden decirme a lo largo de que provincias habitan los shuar? 5 segundo. Correcto, a lo largo de las provincias de Napo, Pastaza y Zamora Chinchipe.*

CONTROL: **CORTINA MUSICAL FUNDE CON AMBIENTE DE SELVA.**

ARÚTAM: (SUSPENSO) Iwia es un demonio sanguinario. Desde siempre se ha dedicado a atrapar a los shuar y después meterlos en su enorme shigra y luego comérselos. En una de sus cacerías atrapó a Etsa y luego devoró a sus padres. Después de un tiempo Etsa creció, y fue obligado a que todos los días antes del amanecer saliera a cazar para la sed de sangre de Iwia. Pero un día, la selva emanaba una atmosfera distinta. Etsa se encontró con una paloma llamada Yápankam.

CONTROL: **CORTINA FUNDE CON SONIDO DE SELVA DESOLADA**

YÁPANKAM: (RELAJADO) ¿Que pasa Etsa?

ETSA: (ANGUSTIADO) ¿Quién eres tú?

YÁPANKAM: (RELAJADO) Soy la paloma Yapankam, y vivo en esta selva.

ETSA: (ANGUSTIADO) Pues. Nunca te había visto

YÁPANKAM: (RELAJADO) ¿Me matarás también a mí Etsa?

ETSA: (ANGUSTIADO) Eh, no, no te mataré. Algo extraño le está pasando a la selva. Según veo he dejado toda la selva sin pájaros, esto no puede ser.

YÁPANKAM: (RELAJADO) Si Etsa, te has llevado todos los pájaros para brindárselos al demonio Iwia, y el bosque empezó a quedarse sin vida.

ETSA: (ANGUSTIADO) Es cierto. Este silencio es terrible. Pero esa nunca fue mi intención.

ARÚTAM: (SUSPENSO) **En ese momento** Etsa sintió como si latigearan su alma y se tumbó sobre el suelo como si estuviese paralizado. Entonces, Yápankam abrió sus enormes alas, se lanzó en un vuelo hacia Etsa y se acercó. *“Déjenme preguntarles. ¿Saben a quién brindaba Etsa todos los pájaros que atrapaba en la selva? 5 segundo. Correcto, Etsa brindaba los pájaros al demonio Iwia*

CONTROL: **CORTINA FUNDE CON SONIDO DE BOSQUE SIN PÁJAROS**

ARÚTAM: La paloma Yápankam aprovechó para contarle la verdad sobre el demonio Iwia.

ETSA: (AGUSTIADO) ¿Yápancam, pero, que me estas contando?

YÁPANKAM: Así es Etsa. El demonio Iwia te ha tenido engañado todo este tiempo.

ETSA: (AGUSTIADO) Esto no puede estar pasando.

YÁPANKAM: Escucha Etsa, no puedes hacer nada para devolverles la vida a tus padres, es así y no lo puedes cambiar.

ETSA: (AGUSTIADO) He sido engañado todo este tiempo y he matado a todos los pájaros del bosque

YÁPANKAM: Tranquilo Etsa, aún hay algo que puedes hacer para revivir a los pájaros.

ETSA: (ASOMBRADO) ¿Cómo, y que debo hacer para que los pájaros vuelvan a vivir?

YÁPANKAM: (ENÉRGICO) Carga tu cerbatana con las plumas de los pájaros que has matado y después, sopla Etsa, sopla muy fuerte como nunca antes lo habías hecho.

CONTROL: **CORTINA FUNDE CON SONIDO DE BOSQUE CON CIENTOS DE PÁJAROS**

ARÚTAM: El muchacho, con una energía nunca antes vista lo hizo de inmediato. Desde su cerbatana, como por arte de magia, empezaron a salir miles, millones de pájaros de todos los colores que levantaron un alto vuelo. *“Ahora díganme ustedes ¿Cómo devolvió Etsa la vida a los pájaros? Correcto, Etsa sopló su cerbatana devolvió la vida a los pájaros. ”*

Así todos los pájaros con sus cantos y su alegría poblaron nuevamente la selva. Y desde entonces Etsa e Iwia son enemigos mortales.

Guion radiofónico.

Serie: Los cuentos de La Calle Rimay

Título: El cóndor del manantial.(LEYENDA SALASACA)

Personajes: Mallu Quinche – Cóndor

Formato: Audio foro

Libreto: Augusto Fonseca

Duración: 8 minutos

CONTROL: **CORTINA FUNDE CON SONIDO DE VIENTO EN LAS MONTAÑAS**

NARRADOR: En la provincia de Tungurahua, cerca de la ciudad de Ambato, se encuentra la comunidad Salasaca y cuentan sus viejos habitantes que hace mucho tiempo atrás un cóndor gigantesco habitaba una caverna profunda, esta quedaba sobre la cumbre más alta de todas. *“Ahora bien, les preguntaré algo. ¿Recuerdan, donde está ubicada la comunidad Salasaca? 3 segundo. Correcto, la comunidad*

salasaca está ubicada en la provincia de Tungurahua, cerca de la ciudad de Ambato”

NARRADOR: El cóndor vivía solitario sin causar mal a nadie, era dueño de una vertiente a la que, como era muy poderoso, había concedido virtudes mágicas, todo aquel que se bañaba en sus aguas recuperaba la salud y alcanzaba la sabiduría. Pero un día el cóndor decidió tener una esposa y ya no quería vivir solo nunca más.

CONTROL: **CORTINA FUNDE CON SONIDO DE MANANTIAL**

NARRADOR: Una madrugada, Mallu Quinche, la joven más hermosa de la comarca, se encaminó al manantial mucho antes que el cóndor llegara. Estaba muy triste porque su novio ya no quería casarse con ella. En medio del silencio algo sacó del rebozo anudado de su espalda.

MALLU QUINCHE: **(TRISTE)** Traigo estas tres mazorcas de maíz y le ofrezco al cóndor del manantial para que pueda calmar mi dolor. Mi corazón está triste y ruego a estas aguas sagradas que la felicidad regrese a mí.

NARRADOR: Cuando el sol apareció, la joven se quitó la ropa para sumergirse en la fuente. A la mitad de la mañana salió de las aguas y volvió a ponerse sus vestidos. De pronto escuchó el ruido de unos pasos. *“¿Recuerdan, que ofreció Mallu al cóndor del manantial para que calmara su sufrimiento? 3 segundo. Correcto, Mallu ofreció tres mazorcas de maíz.”*

CONTROL: **CORTINA FUNDE CON SONIDO DE MANANTIAL Y PASOS**

MALLU QUINCHE: **(ALERTA)** Hola. ¿Quién anda ahí?

CONDOR: **(PERSUASOR)** No sufras más Mallu.

MALLU QUINCHE: (ALERTA) Pero. ¿Quién eres tú?

CONDOR: (PERSUASOR) Te has terminado de bañar mujer. Soy quien te amará por toda la eternidad.

MALLU QUINCHE: (EMOCIONADA) Entonces es verdad ¡El cóndor ha hecho el milagro!

CONDOR: (PERSUASOR) Ahora Mallu, te convertirás en mi esposa y vendrás conmigo.

NARRADOR: (SUSPENSO) Aquella persona era un indio alto y atractivo. *“Ahora les pregunto. ¿Recuerdan, por qué Mallu tenía mucho dolor en su corazón? 3 segundo. Así es, porque su amado novio ya no quería casarse con ella.”* Pero al mirarlo de nuevo vio que algo raro le estaba ocurriendo.

CONTROL: **CORTINA FUNDE CON SONIDO SUSPENSO**

MALLU QUINCHE: (ASOMBRO) ¿Qué está pasando aquí, que te ocurren en los brazos? Son unas alas gigantes.

CONDOR: (PERSUASOR) Soy el cóndor de este manantial y ahora tu vendrás conmigo a vivir en mi caverna.

MALLU QUINCHE: (TEMEROSA) No, suéltame, no quiero ir contigo. Auxilio, auxilio.

CONDOR: (PERSUASOR) No temas mujer. Yo te protegeré y te amare por siempre.

MALLU QUINCHE: (DESESPERADA) No, por favor, no.

NARRADOR: Las garras aprisionaban su cintura, levantándola por los aires. Al llegar a la cumbre, Mallu se dio cuenta que debería compartir su vida con él, a quien ella no amaba.

*“¿Recuerdan, en qué lugar de la cumbre vivía el cóndor?
3 segundo. Correcto, en una caverna muy profunda.”*

CONTROL: CORTINA FUNDE CON SONIDO ASOMBRO DE PERSONAS

NARRADOR: En la comarca, los padres y familiares quedaron muy apenados con su desaparición. La buscaron durante mucho tiempo hasta que alguien les dijo que el cóndor la había tomado como mujer.

Ya no tenían ninguna esperanza de volver a ver a Mallu Quinche, cuando esta, inesperadamente, apareció

MADRE DE

MALLU: Mallu, has vuelto.

MALLU

QUINCHE: **(FATIGADA)** Madre, el cóndor del manantial me ha tomado como su mujer.

MADRE DE

MALLU: Hija mía. Pero, ¿Qué te ha hecho?

MALLU

QUINCHE: **(FATIGADA)** Estoy embarazada de él. Tendré un hijo del cóndor del manantial.

NARRADOR: Meses después dio a luz a un ser emplumado, mezcla de hombre y de ave que murió poco tiempo más después.

Mallu no pudo resistir el dolor y la vergüenza por lo que le había pasado y poco después murió. **“Ahora díganme ustedes. ¿Cuál era la intención del cóndor al llevarse a Mallu a su caverna? Correcto, la intención del cóndor era tomar a Mallu como su esposa.”**

CONTROL: CORTINA FUNDE CON SONIDO TRÁGICO

NARRADOR: Desde entonces ninguna mujer soltera se animó a ir al manantial por temor a que el cóndor la raptara. Este, otra vez solo y triste, abandonó la vertiente y no bajó nunca más de las altas cumbres.

Resultados

El contexto educativo se encuentra mediado por la tecnología y la capacidad de producir y reproducir información. Sin embargo, se ha podido observar que los dispositivos electrónicos y las herramientas tecnológicas han sido subutilizados de modo que se convierten en distractores en el aula de clase y que el proceso educativo tenga ciertos antagonistas.

El acceso a las TIC por parte de los docentes y alumnos en la institución educativa no está ceñido solamente a las habilidades o infraestructura, sino también a las posibilidades económicas y la funcionalidad que se le dé a estas herramientas en pro de la enseñanza.

Ciertamente, hay sectores de población que no ven la necesidad ni las ventajas de una adaptación urgente a la tecnología. Pero generalmente, no es el caso de los niños, adolescentes y jóvenes. Ellos suelen apropiarse las consolas, los móviles y las computadoras en tiempo de ocio y para el ocio con los amigos que conoce, a veces, con famosos o gente a la que desean conocer (Bernette, 2009, pág. 109).

Es decir, Introducir la tecnología en nuestras vidas de estudiantes y docentes nos hace más compleja la relación entre sujetos, y a la vez nos facilita la transmisión de información. Desde estos productos educocomunicativos se construyen diálogos, opiniones, narraciones que pueden trascender en el tiempo, invitándonos a una interacción y participación para generar nuevos significados y contenidos de la cultura que invita a una reflexión constante en el proceso educativo y su compleja relación con los dispositivos tecnológicos.

Conclusión

La enseñanza y el aprendizaje en la institución educativa esta mediada por la interacción que docentes y alumnos gracias al acercamiento de las herramientas tecnológicas, también se configura otros escenarios donde ocurre esta socialización, correspondiente a la educación y la tecnología. Las redes sociales e internet son los lugares donde se construye, se transforma el conocimiento y la identidad.

La evolución desenfrenada de las TIC es constante y diaria, lo que hace que obligatorio reflexionar sobre estas herramientas tecnológicas y la socialización dentro de las aulas. Estos espacios interactivos donde se puede acceder a la información y al aprendizaje pueden ser accedidos desde cualquier lugar donde se encuentre modificando el concepto de espacio de aprendizaje y herramientas para desarrollar esta función.

Es importante tener en cuenta que estos nuevos espacios y herramientas que se han desarrollado gracias a las TIC deben resignificar ese sentido y el concepto educativo en la cual docentes y estudiantes configuran y transforman el proceso de enseñanza y aprendizaje, las nuevas ideas e intereses para lograr el objetivo de cada uno de estos actores se gesta permanentemente en la interacción y construcción de conocimientos de la mano de las herramientas tecnológicas.

El escenario educativo considera una extensión más allá del aula en el sentido que los estudiantes y herramientas para el aprendizaje son diversos y a la vez evolucionan brindando una capacidad más fácil y rápida para la transmisión de la información. Incluso maestros y alumnos son los protagonistas de las producciones de documentos educacionales satisfaciendo así la demanda de generadores de

opinión y conocimiento. La mayoría de estos actores son de fácil acceso y cualquiera puede integrarse.

Las herramientas tecnológicas para la educación, han contribuido poderosamente con la educación brindándonos la facilidad de poder generar productos donde los alumnos y profesores sean quienes dominen el uso de las herramientas, impulsando la idea de crear textos con un marco educativo y haciendo uso de la web como plataforma donde se exponga todo este conocimiento desarrollado a los maestros, alumnos y el mundo entero. Construir este nuevo escenario implica que se debe acceder a nuevas formas de educar, con el fin de un cambio cultural, ya que nunca antes la sociedad se ha enfrentado a una vida, como salida de cuentos de ciencia ficción, virtual y tecnológica, en donde es posible que internet conduzca a un gigantesco lugar donde se encuentren sonidos e imágenes que permitan liberar a la educación de esas cuatro paredes llamadas aula.

A manera de sinopsis, teniendo en cuenta que todos los cambios culturales que se ven a diario en el mundo, son secundados o van a la par de con las herramientas tecnológicas. En el marco de la educación y la comunicación, todavía es posible plantearse un debate en torno a estas nuevas herramientas ya que el desarrollo de las tecnologías son de fuerte influencia y muy significativa en la educación y en la sociedad. Dicho de otro modo las TIC son parte de un proceso de transformación social y educativa cuando se construye una relación en el proceso de enseñanza y aprendizaje con docentes, alumnos y las herramientas tecnológicas.

Referencias

- Aparici R. y Silva, M. (2011). COMUNICAR, Revista Científica de Comunicación y Educación. *Pedagogía de la Interactividad*, 5.
- Aparici R., y Silva, M. (2011). Pedagogía de la interactividad. *COMUNICAR, Revista Científica de Comunicación y Educación*, 4.
- Barbas Coslado, A. (2012). *dialnet*. Obtenido de Educomunicación: Desarrollo, enfoque y desafíos en un mundo interconectado: file:///C:/Users/Personal/Downloads/Dialnet-Educomunicacion-4184243.pdf
- Bernette, F. (2009). *Revista de Estudios de Juventud*. Obtenido de Revista de Estudios de Juventud: www.injuve.es/sites/default/files/RJ88-08.pdf
- Bravo, J. (2005). *Doc player*. Obtenido de Los sistemas multimedia en la enseñanza: http://unge.education/main/docs/repositorio/SisteMul_05.pdf
- Grajales, Y. (2014). Una mirada al conflicto escolar. *Una mirada al conflicto escolar* (pág. 12). Buenos Aires: Facultad de Bellas Artes y Comunicación Social.
- Helga, S. (2005). *Sistemas de Instrucción y Educación Comparada e Internacional, La Universidad Estatal de Pennsylvania*. Obtenido de LA INTERACTIVIDAD EN LA EDUCACION A DISTANCIA: EVALUACION DE COMUNIDADES DE APRENDIZAJE : <http://repositorial.cuaed.unam.mx:8080/jspui/bitstream/123456789/2726/1/stokeshelga.pdf>
- Nesta, L. (2009). Comunicación efectiva e interacción con alcance educativo, Habilidades clave para la enseñanza en línea. *Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação*, 4.
- Pérez Berroca, M. (2012). *Anagramas universidad de Medellín*. Obtenido de Edu-entretenimiento: estrategia comunicativa para la promoción de los derechos sexuales: <http://www.scielo.org.co/pdf/anqr/v11n21/v11n21a09.pdf>
- Tufte, T. (2009). *Comunicación para el desarrollo' Universidad Gregoriana*. Obtenido de El edu-entretenimiento: una estrategia comunicacional contra la violencia y los conflictos: <http://www.seminariovirtual.org/DESAROLLO/materialdidactico/2EduentretenimientoDiapositivas.pdf>
- Vrasidas. (2000). Constructivism versus objectivism: implications for interaction, course design, and evaluation indistance education. *International Journal of Educational Telecommunications*.