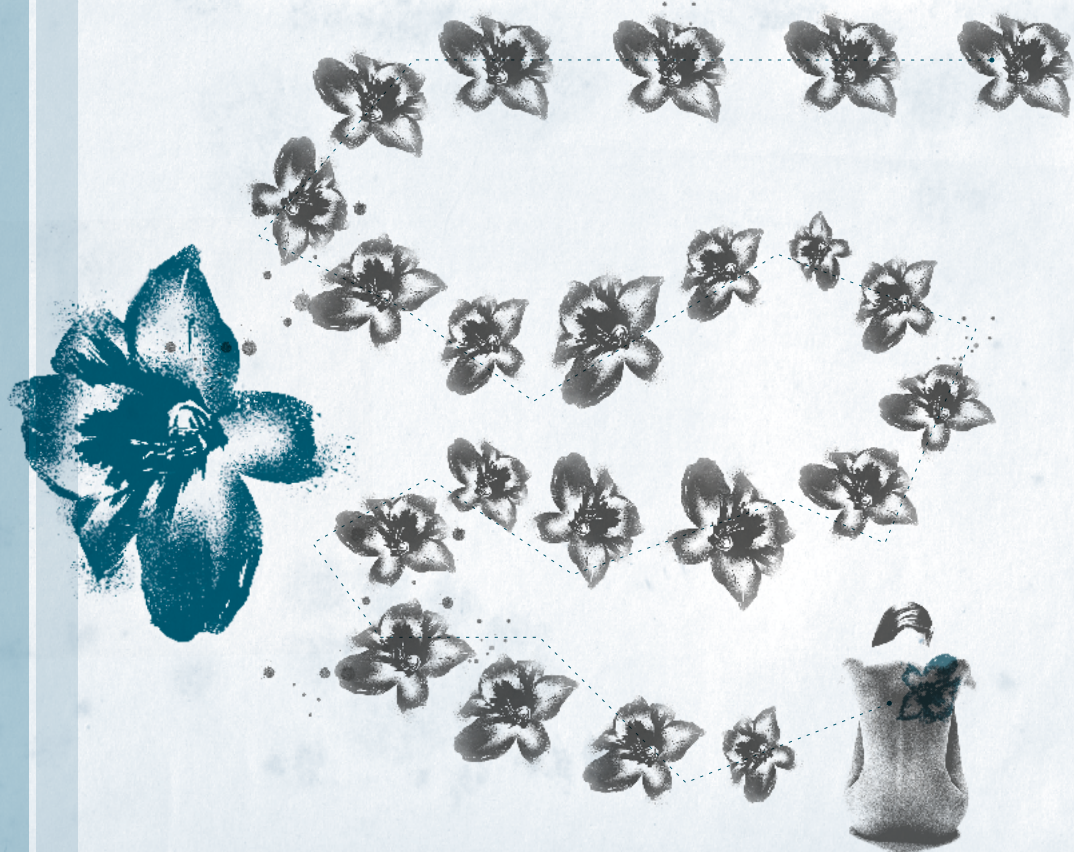


Apropiación de las TIC por parte de comunidades y ciudadanos



Adriana María Vega Velásquez
Beatriz Elena Marín Ochoa
Compiladoras



**Universidad
Pontificia
Bolivariana**

302.23
V422

Vega Velásquez, Adriana María, compilador
Apropiación de las TIC por parte de comunidades y ciudadanos / Adriana María Vega
Velásquez, Beatriz Elena Marín Ochoa, compiladoras -- -- Medellín: UPB, 2019.
134 p.; 17 x 24 cm. --
ISBN: 978-958-764-51

1. Tecnologías de información y comunicación (Tics) -- 2. Acceso a la información --
3. Participación social -- 4. Redes sociales digitales -- 5. Internautas -- 6. Derechos
de autor -- I. Marín Ochoa, Beatriz Elena, compilador -- II. Título

CO-MdUPB / spa / rda
SCDD 21 / Cutter-Sanborn

© Adriana María Vega Velásquez
© Beatriz Elena Marín Ochoa
© Carmen Gómez Mont
© Rocío Rueda Ortiz
© María Isabel Zapata Cárdenas
© Claudia Patricia Sánchez-Aguilar
© Walter Arias Hidalgo
© Ricardo León Valencia Lotero
© Carlos Gutiérrez-González
© Editorial Universidad Pontificia Bolivariana
Vigilada Mineducación

Apropiación de las TIC por parte de comunidades y ciudadanos

ISBN: 978-958-764-510-1

ISBN: 978-958-764-511-8 (versión web)

Primera edición, 2017

Escuela de Ciencias Sociales

Maestría en Comunicación Dígital

CIDI. Grupo de Investigación en Comunicación Urbana. **Radicado:** 034B-02/13-17

Gran Canciller UPB y Arzobispo de Medellín: Mons. Ricardo Tobón Restrepo

Rector General: Pbro. Julio Jairo Ceballos Sepúlveda

Vicerrector Académico: Álvaro Gómez Fernández

Decano de la Escuela de Ciencias Sociales: Ramón Arturo Maya Gualdrón

Editor: Juan Carlos Rodas Montoya

Coordinación de Producción: Ana Milena Gómez Correa

Diagramación e Ilustración Portada: Mauricio Morales Castrillón

Corrección de Estilo: Silvia Vallejo

Dirección Editorial:

Editorial Universidad Pontificia Bolivariana, 2019

E-mail: editorial@upb.edu.co

www.upb.edu.co

Telefax: (57)(4) 354 4565

A.A. 56006 - Medellín - Colombia

Radicado:1587-30-05-17

Prohibida la reproducción total o parcial, en cualquier medio o para cualquier propósito, sin la autorización escrita de la Editorial Universidad Pontificia Bolivariana.

Tabla de contenido

Introducción	9
Capítulo 1. La ciencia de lo pequeño o cómo aprender a develar lo invisible de las redes sociales digitales.....	11
Resumen.....	12
Presentación	13
Fundamento teórico	14
Metodología.....	16
Resultados y análisis.....	18
Algunos proyectos mínimos, pero inmensamente importantes.....	18
a) Las ciudades inteligentes.....	18
b) Las casas flotantes	19
c) Mural que bate récord Guinness.....	19
d) Biblioburro. Colombia	19
e) Bibliomotocarro	20
f) En defensa de los corales en Australia (Australian Youth Climate Coalition).....	20
Conclusiones y recomendaciones	21
Referencias.....	22

Capítulo 7

La apropiación de las TIC en la conservación de los mitos folclóricos

Carlos Gutiérrez-González*

* Magíster en Comunicación Digital de la Universidad Pontificia Bolivariana. Becario de Colciencias y estudiante del Doctorado en Comunicación de la Universidad del Norte. Comunicador Social de la Universidad del Quindío. Docente del programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil de la Fundación Universitaria del Área Andina. Integrante de los grupos de investigación Dicart y Kompetenz de esta última institución. Correo electrónico: cgutierrez@areandina.edu.co

Resumen

Esta investigación, que en su primera fase identificó que algunos niños del Eje Cafetero de Colombia reconocen algunos mitos folclóricos, buscó, en la segunda sección, la creación de un proyecto multimedia que contribuya a la conservación de esta tradición oral, utilizando un enfoque cualitativo y teniendo como técnicas de investigación entrevistas a los profesores de las áreas de español y tecnología y a los grupos focales con estudiantes entre los siete y los 11 años. Los municipios donde se realizó este proyecto fueron Anserma, Caldas; Génova, Quindío; y Marsella, Risaralda. Entre los resultados se encontró que el proyecto tendría la aceptación de profesores y estudiantes, puesto que para ellos es importante aprovechar la apropiación tecnológica para la enseñanza. Asimismo, consideraron que los contenidos deben ser textos escritos en tono infantil, así como imágenes y videos para dinamizar la multimedialidad. Por último, debido a la escasa conectividad que tienen algunos colegios del Eje Cafetero, como el Instituto Génova, se recomienda que el proyecto sea *offline*.

Palabras clave: mitos folclóricos, proyecto multimedia, tradición oral, demo, apropiación.

Abstract

This research, which in its first phase identified that some children in the coffee guiding axis of Colombia recognize some folk myths, in the second, searched to create a multimedia project that contributes to the conservation of the oral tradition, using a qualitative focus and having investigation techniques such as: interviews with the Spanish and Technology teachers and focal groups with students between 7 and 11 years old who worked with a demo. This work was done in the municipalities of Anserma, Caldas, Genova, Quindio and Marsella Risaralda. Among the results, it found that the project would acceptance of teachers and students since it is important for them to take advantage of technological appropriation for teaching. Also, they considered that the contents must be childishly written texts, images and videos to boost the multimedia. Finally, due to the lack of connectivity have some schools, as the Genova Institute, it is recommended that the project is offline.

Keywords: Folk Myths, Multimedia Project, Oral Tradition, Demo, Appropriation.

Introducción

Antioquia y el Eje Cafetero han sido dos regiones caracterizadas por la riqueza de su tradición oral en Colombia (Ocampo, 2001) gracias a los colonizadores de estas tierras que se iban desplazando, en sus mulas, de un lugar a otro para llevar alimentos y objetos de sus mudanzas por las trochas de las veredas, bosques y montes hasta llegar a su destino (Vélez, 2007). Era en ese trasegar donde surgían las historias de miedo, especialmente las relacionadas con los mitos folclóricos.

Desde que esto ocurriera han pasado años, y esas generaciones han ido desapareciendo: ¿será que con ellos también se van desvaneciendo los relatos? Esta fue la pregunta con la que nació el interés para abordar esta investigación. En consecuencia, el objetivo era identificar si se trataba de rescatar o conservar la tradición oral.

Por lo anterior, y con la intención de salvaguardar el patrimonio oral en tres municipios del Eje Cafetero de Colombia, se llevó a cabo una investigación cualitativa en Anserma, Caldas; Génova, Quindío; y en Marsella, Risaralda. El primero fue seleccionado por ser uno de los municipios más antiguos de la región (fundado en 1539), el segundo por su densa topografía, la cual dificulta el servicio de las comunicaciones, y Marsella por tener un alto reconocimiento en el sector cultural de la región.

Al finalizar el proceso empírico se identificó, mediante testimonios de adultos mayores y niños entre los 7 y los 11 años, que en las tres poblaciones aún se conservan manifestaciones orales de varios mitos folclóricos tradicionales como El Duende, La Madremonte, La Patasola o El Mohán, así como también de relatos propios como el Carro Fantasma en Anserma o La Rodillona en Génova.

Sin embargo, las narraciones de los infantes describían los personajes de acuerdo con su respuesta imaginativa, la cual llegaba al punto de reseñar, por ejemplo, al *Leprechaun* (duende irlandés) como mito folclórico regional, cambiando así el sentido de los relatos de los ancestros. Es allí cuando surgen las siguientes inquietudes: ¿cómo conservar la tradición oral, las historias de los mitos folclóricos de la región y las características propias de sus personajes? De esta manera, se concluye que es necesaria una segunda fase de investigación.

Esta estuvo encaminada en establecer una forma de contribuir con la conservación de este patrimonio inmaterial haciendo uso de la apropiación de las

Tecnologías de Información y Comunicación (TIC). Así, el primer paso fue hacer un rastreo de los proyectos pedagógicos que tuvieran el mismo propósito en Colombia y se encontró el multimedia *País Mágico*, cuyos contenidos unen el folclor de las regiones y las expresiones orales.

País Mágico es un software educativo del proyecto Conexiones¹ desarrollado en 1999. Posee una arquitectura que consiste en un facilitador, el maestro, y un estudiante, el cual puede dibujar y producir sonidos como composiciones musicales y palabras. En la experiencia de los proyectos de Conexiones participaron sesenta instituciones educativas, principalmente, en los departamentos de Antioquia y Santander (Atuesta, González, Montoya, Urrego y Zea, 2000).

De acuerdo con lo anterior, y teniendo en cuenta la aceptación del proyecto mencionado y sin ser conocido en los municipios de Anserma, Marsella y Génova, pertenecientes al Eje Cafetero, el objetivo de esta segunda fase fue planificar un producto multimedia que aporte desde la apropiación de las tic a la conservación de los mitos folclóricos en las instituciones educativas de la región en mención, escenarios de aprendizaje donde se facilita la socialización y se implica su importancia desde la infancia.

Para lograr este propósito se optó por diseñar un demo empleando contenidos ya existentes en la red, tales como animaciones, ilustraciones y textos informativos; y otros con realización propia como paisajes sonoros y textos escritos en tono infantil. Este fue validado con los niños de tres colegios y escuelas de la región, con quienes se obtuvieron los resultados necesarios para dar inicio al diseño y desarrollo final del multimedia.

Las instituciones educativas seleccionadas para presentar el demo fueron la escuela San José en Anserma, en la cual se trabaja un proyecto pedagógico anual cuya temática gira en torno a los mitos folclóricos del municipio. El Instituto Génova, colegio que cuenta con un promedio de 300 estudiantes al año y que dispone de dos gigas de navegación mensual para desarrollar trabajos en línea. Y la sede educativa María Inmaculada, en Marsella, donde hay un interés especial por apropiarse de la memoria de su municipio.

1 A partir de 1994 la Universidad Eafit de Colombia desarrolló el proyecto de investigación en informática educativa Conexiones, que buscó fortalecer los ambientes de aprendizaje a través de actividades tecnológicas escolares desarrolladas para dinamizar la red.

Fundamento teórico

La comunicación digital como estrategia de conservación de la tradición oral

Con la importancia de la conservación de la tradición oral surge la necesidad de crear espacios que garanticen su permanencia en la memoria de las regiones para evitar que desaparezca parte de su identidad. Martín Serrano (2007) considera que un modelo de comunicación impide la fragmentación del conocimiento, y este, a través de su estructura, el funcionamiento y los procesos en la forma de interactuar.

Por su parte, Rincón (2009) promovió la Gestión Integral del Patrimonio Cultural y Natural, que es el proceso para construir sentido (conocimiento), la permanencia en el tiempo (protección) y para garantizar voluntades colectivas en torno al devenir deseado (apropiación). Con estos puntos de partida, de Serrano y de Rincón, se puede delinear la importancia de un proyecto de comunicación que suscite la conservación de los mitos folclóricos.

Con la aparición de Internet surge la sociedad red como una posibilidad para interactuar y participar en la elaboración de contenidos, producidos por una sociedad que se organiza por unos intereses en común (Castells, 2009). Estas redes son estructuras abiertas capaces de expandirse de forma ilimitada, integrando nuevos nodos, ya que pueden comunicarse dentro de sí mismas siempre y cuando se compartan iguales códigos de comunicación.

Henry Jenkins (2008) menciona, en un ejemplo, una justificación de por qué la comunicación digital podría aportar en la conservación de la tradición oral, al decir que:

cuando los griegos escuchaban historias sobre Ulises, no necesitaban que les dijeran quién era, de dónde venía o cuál era su misión. Homero fue capaz de crear una épica oral a base de informaciones fragmentarias procedentes de mitos preexistentes, contando con un público entendido para superar cualquier confusión eventual. Por eso los estudiantes de secundaria se pelean hoy con la *Odisea*, porque no disponen del mismo marco de referencia que tenía el público original (p. 125)

En efecto, uno de los factores más importantes en la conservación de la tradición oral es que los niños accedan a un marco de referencia, un contexto mediado por un individuo, el profesor y la tecnología, representado en un dispositivo y una interfaz que tengan contenidos de interés para los menores.

En relación con lo anterior, y pensando en las posibilidades del proyecto de comunicación digital para la conservación de los mitos folclóricos, Ramonet (2005) sostiene que “la revolución digital, es esencialmente la mezcla de texto, sonido e imagen. Antes existía un universo del sonido, un universo de la imagen; hoy eso está totalmente mezclado” (p. 194), haciendo referencia directa a un producto de carácter multimedial.

De esta manera, un proyecto multimedia tiene como objetivo “resolver una necesidad informativa específica de un público objetivo, y cuyos contenidos se caracterizan por ser monomediales, multimediales o transmediales, y por ofrecer diversos niveles de participación, interacción e interactividad al receptor” (Londoño, 2014a, p. 15).

Un proyecto multimedia puede ser *online*, es decir, que esté disponible en Internet; u *offline*, que no está disponible en línea pero sí en otros soportes. Este puede presentarse en formatos hipertextuales o multimediales (Londoño, 2014a). De ello se desprende la importancia de conocer la conectividad de las instituciones educativas que son objeto de estudio de este proyecto.

Para la gestión de este tipo de proyectos se debe considerar la planificación, la ejecución, el control y la evaluación (Londoño, 2014b). En la planificación se consideran elementos como el diseño de un racional y de un demo que permitan identificar los gustos del público objetivo y así minimizar los riesgos de la viabilidad del multimedia.

También, en la realización de un producto digital se tiene en cuenta una serie de factores en la fase de planificación y en el desarrollo de contenidos, con el fin de gestionar de la mejor manera un proyecto de estas características. En este orden de ideas, estos factores a considerar son la usabilidad, la accesibilidad, la arquitectura y la navegabilidad, la interactividad, la interacción y la funcionalidad (Londoño, 2014a).

De otro lado, Semenov (2005) manifiesta que “la única educación verdadera debe combinar el arte, el trabajo manual, la ciencia y la tecnología, de modo de favorecer el desarrollo cognitivo, la creatividad productiva y el crecimiento

personal” (p. 26); por tal motivo, la academia juega un rol importante en la transformación de los modelos pedagógicos y curriculares con el fin de fortalecer los aspectos culturales y educativos de las nuevas generaciones.

Desde las aulas se pueden orientar asignaturas como español o ciencias sociales, con algunos contenidos temáticos que giren en torno a la cultura de su región, de su país, iniciando con un proceso de concientización para que el estudiante conozca, con propiedad, la historia y se entremezcle con la tradición de sus familias, de su comunidad, su municipio y su país, mediante aspectos relevantes que evidencien la identidad que representa a cada uno de estos segmentos poblacionales.

Una alternativa para que los niños accedan al conocimiento es planteada por Bruner (1986, citado por Camargo y Hederich, 2010) al afirmar que la narración de historias representa una forma diferente de aprender a través de una interacción comunicativa con el otro para construir un mundo con sentido.

Con este propósito, una de las formas de expresión clásica, como es el relato oral, no debe ser reemplazada, por el contrario, es ideal para fortalecer el pensamiento narrativo en los niños y los jóvenes. Para ello, es pertinente brindarles formas de aprendizaje dinámicas e interactivas como las que surgen en la era digital.

Educar, con el uso apropiado de las tic, le abre la posibilidad al estudiante de generar sus propias actitudes y aptitudes, pasando de ser un actor pasivo a uno activo, creativo, colaborativo y crítico, donde le sea posible manifestar sus propias inquietudes, habilidades y conocimientos, proponiéndole actividades que lo inciten a la producción de sus propias expresiones por medio de una modalidad didáctica como es un proyecto multimedia.

También es importante considerar las relaciones que se presentan entre la comunidad, las personas y el espacio, definidas por la interacción; la tecnología, el espacio y la interacción, determinada por las personas; y la pedagogía, las interacciones y las personas, que se produce sobre un espacio (Atuesta y Zea, 2007), para articular de la mejor manera posible un proyecto de contenidos digitales.

No obstante, lo anterior requiere de líderes comprometidos con la apropiación y la sostenibilidad de un proyecto pedagógico mediado por las tic, las cuales tienen como eje central “el lenguaje, el uso de conceptos abstractos, el intercambio y las aproximaciones sociales, lo que revaloriza el discurso y lo social” (Zañartu, 2003, p. 10).

En ese orden de ideas, la transformación del rol del docente como individuo activo desde la transmisión del conocimiento, pero pasivo, en algunos casos, en la retroalimentación con sus estudiantes, debe convertirse en un sujeto sobre el cual giran los retos educativos que exige la dinámica actual y que incluye, entre otros: el preparar a los ciudadanos para la apropiación, participación, cooperación y construcción del conocimiento.

Metodología

Para este proyecto se empleó un enfoque de corte cualitativo, que se concreta en la etnografía como una perspectiva metodológica que posibilita la indagación de las características que debe tener un producto multimedia educativo, para que conduzca a la conservación de una memoria oral, cultural y tradicional viva. Para lograrlo, se aplicaron dos técnicas propias de la investigación cualitativa: la entrevista a profundidad y el grupo focal.

La entrevista fue realizada a seis maestros con el fin de identificar la viabilidad y las posibilidades de uso del proyecto multimedia. Tres del área de español, donde se trabajan las estructuras narrativas, y tres de tecnología, para indagar por el uso de las herramientas tecnológicas en el colegio. De igual manera, se les preguntó si conocían algún proyecto similar al planteado, si este aportaría a la conservación de la tradición oral, los posibles contenidos que debería tener y si utilizarían este multimedia como insumo de clase. Los profesores entrevistados son de las instituciones educativas mencionadas.

De la misma manera, se hizo un grupo focal con los niños de los colegios de básica primaria (tercero, cuarto y quinto grado), con edades entre 7 y 11 años, quienes son el público objetivo del proyecto de comunicación digital.

Según Erikson (2004), esta etapa es denominada Industria/Inferioridad, en la cual el niño se adapta a las herramientas culturales; o según Piaget (1986) están en el Estadio Intuitivo, edad en la que desarrollan operaciones aplicables a situaciones concretas, reales y con razonamiento lógico, lo que les permite encontrarle sentido y coherencia a un proyecto pedagógico de este tipo.

Tres grupos heterogéneos, de nueve niños cada uno, participaron en los grupos focales. Ellos fueron reunidos en un aula de clase de cada una de sus instituciones. La actividad tuvo la siguiente estructura:

1. Se preguntó acerca de las historias en general, es decir, gustos, personajes y en dónde o por cuál medio tienen acceso a ellas.
2. Se indagó por el tema de la tradición oral y los mitos folclóricos y dónde les gustaría escucharlos, leerlos y verlos.
3. Se exploró por el uso de las tecnologías, por los dispositivos a los que tienen acceso, sea en el colegio o en casa; por la conectividad y si les gustaría visitar contenidos de los mitos en un multimedia, luego de explicarles el concepto.

En ese mismo momento se les mostró un demo online con contenidos de referencia tomados de Internet, como textos, animaciones e ilustraciones de los mitos folclóricos (García, 1998, Ortiz, 2011, Vélez, 2008 y Tabokun, 2014), así como audios de producción propia, como paisajes sonoros y testimonios y relatos de niños y adultos mayores.

En los tres centros educativos, sea por la disponibilidad de las salas de tecnología o por la escasa o nula conectividad, los estudiantes no tuvieron la oportunidad de apropiarse del mismo, por lo que se recurrió a una conexión propia y a una navegación liderada por un niño que representaba a sus compañeros, no obstante, todos estuvieron expectantes y participativos.

Por último, se tomó nota acerca de su reacción y se les preguntó por el tipo de contenidos que tenía el demo y sobre otros que, para ellos, funcionarían como elemento de consulta, aprendizaje y entretenimiento. De esta manera, se definieron las características del proyecto multimedia.

Resultados y análisis

Tanto los niños como los profesores manifestaron su interés en apropiarse, conocer y conservar los mitos folclóricos mediante un proyecto multimedia. Por ejemplo, los profesores entrevistados manifestaron la importancia de contar con un producto digital para cumplir con los objetivos mencionados al inicio de este apartado, ya que no tenían referenciado uno similar y consideran que un multimedia complementaría los conocimientos del niño en el aula, es decir, los docentes sí lo utilizarían.

Al respecto, Zuley Toro, profesora de español y literatura del Instituto Génova, afirmó que ella cree “que todos los profesores estarían prestos a utilizar la herramienta porque están en la tecnología que a los estudiantes les gusta” (entrevista personal con Zuley Toro, octubre 16 de 2014, Génova).

Para Iván Castañeda, maestro de tecnología en el Instituto Génova, “todo lo que tenga que ver con el proceso enseñanza aprendizaje es muy viable, donde el estudiante vea otras alternativas donde pueda compartir y aprender [...] no obstante, aún persisten problemas de conectividad. Por ejemplo, en el colegio tenemos dos gigas mensuales para atender las necesidades de 300 estudiantes” (entrevista personal con Iván Castañeda, octubre 16 de 2014, Génova).

Asimismo, el profesor Héctor Bernal, profesor de tecnología e informática del colegio San José de Anserma, considera importante aprovechar la tecnología para conservar las tradiciones, ya que “muchos alumnos en los trabajos de innovación, se basan sobre los hechos que han pasado, lo que cuentan nuestros antepasados” (Héctor Bernal, entrevista personal, septiembre 4 de 2014, Anserma).

Respondiendo a la pregunta de si consideran que un proyecto multimedial aportaría a la conservación de la tradición oral todos dijeron que sí, manifestando, por ejemplo, que la mezcla de la oralidad y las historias con las tecnologías les parece muy importante.

Respecto a las características que debería tener el multimedia, para los profesores Iván Castañeda y Héctor Bernal, lo fundamental es que debe ser interactivo, con poco texto, imágenes, videos, audios, fotografías, música e instructivos que sean fáciles de comprender por los niños.

En cuanto al tipo de contenidos, los profesores enuncian que sean cortos y fáciles de comprender; además, que las imágenes sean llamativas. A los niños “les gusta crear personajes, cambiar el vestuario de los mismos. Nada de cosas extensas, es decir, media página de texto, imágenes llamativas, entrevistas de niños a los abuelos” (entrevista personal con Lucía Acevedo, profesora de tecnología del colegio María Inmaculada, septiembre 11 de 2014, Marsella).

En cuanto a los niños, hubo un consenso en que las historias de ficción son de su total agrado, especialmente las de los superhéroes, y que acceden a ellas en la televisión, Internet, fundamentalmente, en YouTube y en cine. De esto se deduce que la tendencia de los niños es al consumo de las narrativas en formatos y géneros audiovisuales.

Solo nueve de los 27 niños con los que se trabajaron los tres grupos focales manifestaron que tenían conocimiento de los mitos folclóricos de la región. Tanto a ellos como al porcentaje restante les gustaría acceder a los contenidos mediante un multimedia, con el fin de conocer más acerca de las historias de sus marcos referentes.

Los comentarios de los estudiantes respecto al demo fueron los siguientes: los audios y videos son extensos, especialmente los primeros que eran entrevistas con adultos mayores y voces de niños. De hecho, hay opiniones divididas en cuanto a su función de entretener, algunos los ven acertados, otros no tanto. Estos audios estaban publicados en las secciones “Para Abuelos”, “Para Hijos” y “Para Nietos”, las cuales fueron descartadas con el objetivo de dirigir el multimedia solo a un segmento infantil.

Por lo anterior, y por la escasa conectividad que presentan algunos colegios, no fueron tenidas en cuenta las redes sociales. Otro motivo fundamental fue evitar el acceso de los menores a las redes sin el control parental necesario para prevenir riesgos como el *grooming* o *cyberbulling*.

En términos generales, los audios presentados en el demo son considerados poco entretenidos por los niños, principalmente por la música y el tono del relato; no obstante, manifiestan que si esto se ajusta a una estructura narrativa más dramática quizá pueda funcionar mejor con sonidos tenebrosos y voces miedosas. En cambio, los relatos sonoros de los adultos mayores son bien recibidos.

En cuanto a los videos que tienen una técnica de animación en 2D y una duración de tres minutos, a la mayoría de los estudiantes no les gustó y manifestaron que estos deben ser interpretados por actores reales, con el fin de generar entretenimiento y suspenso en los usuarios. Asimismo, afirmaron que la historia y la parte gráfica de los personajes no fue de su agrado.

En cuanto a los textos, los niños prefieren que sean cortos y escritos en forma de cuento. Se debe mencionar que había una sección con una narrativa muy formal de los mitos. De igual manera, les interesa conocer la historia de cada mito y saber cómo se presentan en otros lugares.



Figura 7.1 Captura de pantalla del *home* del demo con la ilustración de algunos personajes mitológicos.

Fuente: elaboración propia.
Ilustración: Tabokun.

El demo fue diseñado y publicado en línea a través de la plataforma WIX. El logo inicial correspondía al mapa de los departamentos de Caldas, Quindío y Risaralda. En términos generales, el demo fue del agrado de los participantes en los grupos focales, especialmente por su objetivo.

Por último, la valoración de las ilustraciones que representan los personajes de los mitos folclóricos fue alta, inclusive al estar en blanco y negro. Para los niños, la ilustración plantea una descripción apropiada de cada figura relacionada, como El Cura sin Cabeza, El Duende, La Patasola, La Madremonte y El Mohán.

De esta manera, los participantes de esta técnica de investigación aprueban un producto digital que conserve los relatos de los mitos folclóricos gracias a su afinidad con las tecnologías de información y comunicación.

Finalmente, resulta oportuno mencionar que las diferentes fuentes de información que fueron consultadas en el trabajo de campo consideran pertinente otras plataformas que articulen esta iniciativa, como la televisión, el cine, el teatro, los libros, la radio y los cómics.

Conclusiones y recomendaciones

Los profesores y los niños demostraron que para ellos es de suma importancia contribuir en la conservación de los mitos folclóricos de la región a través de las Tecnologías de Información y Comunicación, para este caso, mediante la implementación de un proyecto multimedia. De esta manera, se recomienda continuar con una última etapa del proyecto, que lleve a cabo el diseño y la generación de contenidos que incluyan algunos realizados por los usuarios.

El propósito es que el multimedia sea *offline*, ya que los problemas de conectividad aún persisten en los colegios de algunos municipios. También es necesario producir archivos sonoros, escritos, ilustraciones, fotografías y videos que logren informar y entretener a los estudiantes con un tono infantil y un diseño llamativo para sus gustos.

Como recomendación, vale la pena mencionar que una vez esté finalizado el multimedia es necesario someterlo a una prueba piloto en los mismos colegios para conocer, de primera mano, las reacciones en torno a la aceptación del mismo. Luego de esto, realizar los ajustes necesarios y proyectar una ejecución, control y expansión del proyecto en otras instituciones educativas de la región.

No obstante, lo anterior podría convertirse en un limitante, ya que se desconoce la voluntad de los directivos y profesores de las otras instituciones para cumplir con este objetivo de conservar los mitos folclóricos. Quizás sea importante establecer relaciones con las secretarías de educación y de las TIC municipales y departamentales del Eje Cafetero, con el fin de socializar el proyecto y tener el respaldo necesario para lograrlo.

Finalmente, con esta iniciativa no se pretende reemplazar ni cambiar una forma de expresión ancestral, todo lo contrario, se trata de complementar el conocimiento de la tradición oral en los niños del Paisaje Cultural Cafetero y así contribuir, mediante un modelo de comunicación digital pedagógico, en la conservación del relato de los mitos folclóricos de la región.

Referencias

- Atuesta, M., González, M., Montoya, J., Urrego, I., y Zea, C. (2000). Conexiones: ambientes de aprendizaje colaborativos, una respuesta a los nuevos retos de la educación. *Revista EAFIT*, 36(118), 47-57. Recuperado de <http://publicaciones.eafit.edu.co/index.php/revista-universidad-eafit/article/view/1035/935>
- Atuesta, M., y Zea, C. (2007). *Hacia una comunidad educativa interactiva*. Medellín: Colciencias y Fondo Editorial Universidad EAFIT.
- Camargo, A., y Hederich, C. (2010). Jerome Bruner: dos teorías cognitivas, dos formas de significar, dos enfoques para la enseñanza de la ciencia. *Revista Psicogente*, 13(24), 329-346. Recuperado de <http://publicaciones.unisimonbolivar.edu.co/rdigital/psicogente/index.php/psicogente/article/viewFile/237/226>
- Castells, M. (2009). *Comunicación y poder. Poder y sociedad red*. Madrid: Alianza Editorial.
- Erikson, E. (2004). *Sociedad y adolescencia*. México: Siglo XXI.
- García, H. (1998). *El pollo lector*. Bogotá: Migema Ediciones.
- Jenkins, H. (2008). *Convergence culture*. Barcelona: Paidós.
- Londoño, G. (2014a). *La planificación de un proyecto multimedia: de una idea o necesidad a un proyecto. Tema 1: Introducción a la gestión de proyectos multimedia. Notas de clase para el curso Gestión de Proyectos Multimedia* (inédito). Medellín: Universidad Pontificia Bolivariana, Escuela de Ciencias Sociales, Facultad de Comunicación Social y Periodismo, Maestría en Comunicación Digital.
- Londoño, G. (2014b). *Unidad 2: Factores esenciales en el producto digital. Notas de clase para el curso Gestión de Proyectos Multimedia* (inédito). Medellín: Universidad Pontificia Bolivariana, Escuela de Ciencias Sociales, Facultad de Comunicación Social y Periodismo, Maestría en Comunicación Digital.
- Ocampo, J. (2001). *Mitos y leyendas de Antioquia la Grande*. Bogotá: Plaza y Janés, Editores Colombia S.A.
- Ortiz, H. (2011). Mitos y leyendas de Colombia. La Patasola [Video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=M0IHfjybUFM>
- Piaget, J. (1986). *Psicología evolutiva*. Madrid: Editorial Paidós.
- Ramonet, I. (2005). El poder mediático. En D. De Moraes (Ed.). *Por otra comunicación. Los media, globalización cultural y poder* (pp. 193-202). Barcelona: Icaria Editorial.
- Rincón, F. (2009). *Memorias taller técnico: el paisaje cultural y su territorio*. Colombia: Artes Gráficas Tizan Ltda.
- Semenov, A. (2005). *Las tecnologías de la información y la comunicación en la enseñanza*. Francia: UNESCO.
- Serrano, M. (2007). *Teoría de la comunicación. La comunicación, la vida y la sociedad*. Madrid: McGraw Hill.
- Tabokun (Ilustrador). (2014). Mitos y leyendas de Sabaneta (ilustración). Recuperado de <http://tabokun.deviantart.com/art/Mitos-y-Leyendas-de-Sabaneta-442202724>
- Vélez, D. (Ilustrador). (2008). La Madremonte (ilustración). Recuperado de <http://www.deviantart.com/art/Madremonte-87564621>
- Vélez, F. (2007). *Mitos, espantos y leyendas de Caldas*. Manizales: Secretaría de Cultura de Caldas.
- Zañartu, L. (2003). Aprendizaje colaborativo: una nueva forma de diálogo interpersonal y en red. *Revista Digital de Educación y Nuevas Tecnologías*, 5(28). Recuperado de <http://tic.sepdf.gob.mx/micrositio/micrositio2/archivos/AprendizajeColaborativo.pdf>