



Estrategia para el uso pedagógico del video en el Colegio Sagrado Corazón de Jesús, Cúcuta, Norte de Santander

GERSON URIEL CORREA ACOSTA

Estudiante de sexto semestre de Comunicación Social de la Universidad Francisco de Paula Santander, seccional Cúcuta. Integrante del semillero de investigación en comunicación Seminco.

gersonurielca@ufps.edu.co

JAVIER ALEXANDER REY YÁÑEZ

Integrante del semillero de investigación en comunicación Seminco.

javier.ary25@gmail.com

Resumen

Los docentes y estudiantes de la media vocacional en Técnico en Diseño e Integración Multimedia del Colegio Sagrado Corazón de Jesús utilizan las herramientas de comunicación sin lograr que su uso trascien-



da la apropiación y producción de nuevo conocimiento. Con el objetivo de incentivar estas competencias, se propone desarrollar una estrategia educomunicativa para promover el uso pedagógico del video. La investigación en este campo se ha limitado a estudiar el consumo mediático de los jóvenes, o, incluso, los productos de quienes han innovado como productores de contenido en YouTube, como es el caso de Montes-Voz-mediano, García-Jiménez y Menor-Sendra (2018). En este sentido, existe un vacío en el estudio del video como estrategia pedagógica que no se limite a procesos de capacitación en el uso de herramientas, sino que promueva el surgimiento de iniciativas locales en la producción y difusión social del conocimiento, aprovechando la creación de videos como estrategia de aprendizaje. Con esta propuesta se espera que se afiancen los conocimientos del alumnado, y sean ellos los principales actores dentro de su proceso de aprendizaje, por medio del uso de un medio interactivo y dinámico que de cierto modo no se ve aún como una estrategia de gran impacto para el sector educativo en relación con el tema de enseñanza y aprendizaje. La información recolectada fue producto de diferentes intervenciones que se realizaron con los estudiantes, por medio de entrevista y grupos focales, quienes concluyeron que con un objetivo claro e interés se puede lograr implementar la tecnología como una gran aliada frente a los medios usados tradicionalmente.

Palabras clave: aprendizaje, video, empoderamiento, educación, TIC.



Introducción

El desarrollo social y el rápido crecimiento tecnológico han traído consigo un alto impacto en la vida cotidiana, pues brindan una infinidad de herramientas claves, que, si bien ayudan a las personas a mejorar su entorno, también pueden contribuir al desarrollo económico y profesional.

Sin embargo muchas veces debido a la segregación social las comunidades no tienen acceso a dichas herramientas, y cuando las tienen, éstas no son empleadas de la manera adecuada desaprovechando el potencial que se puede adquirir mediante el uso de ellas, lo cual desemboca en una mayor profundización de la desigualdad social yendo en oposición a lo planteado por Schwab en 2016 respecto a la forma en que se debería llevar a cabo la nueva revolución tecnológica: “la respuesta a ella debe ser integrada e integral, involucrando a todos los actores de la política global, desde los sectores público y privado la academia y la sociedad civil”.

Comprometidos con ésta nueva revolución, el estado colombiano, a través del Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, se ha encargado de ejecutar proyectos que intentan afianzar la relación entre la comunidad y la tecnología en un país en el que el 39% de su población se auto reconoció como analfabetos digitales, según la última Encuesta Nacional de Alfabetización Digital realizada en 2009.

Partiendo de este estudio diagnóstico, en 2010 se puso en marcha el Plan Vive Digital Colombia que impulsa el gran salto tecnológico a través del uso estratégico de la tecnología con el fin de reducir la pobreza y generar empleo.



Hasta el 2014 el Plan Vive Digital logró la implementación de 894 centros tecnológicos a nivel nacional clasificados, según sus particularidades en Puntos Vive Digital, Puntos Vive Digital Plus y Puntos Vive Digital Lab (véase Tabla 1) cuyo objetivo común es: fomentar el uso de internet y herramientas digitales en centros urbanos de estrato 1, 2 y 3 para promover una ciudadanía digital, líderes informáticos e impulsar Mipymes emprendedoras con base tecnológica.

En la actualidad sigue vigente un segundo plan que da continuidad al anterior en el cuatrienio de 2014 a 2018 cuyo principal objetivo es convertir a Colombia en un líder mundial en el desarrollo de aplicaciones sociales dirigidas a los más pobres, con lo cual se ambiciona no sólo reducir los índices de pobreza mediante el uso de herramientas TIC y la generación de empleo, sino también convertir el país en un líder mundial en la exportación de aplicaciones para los 4 millones de personas que viven bajo la línea de pobreza en todo el mundo (Min TIC, 2014).

Para lograrlo no se pretende construir más centros digitales, sino trabajar e impulsar los ya existentes mediante la promoción del talento digital, proyectos, cursos y capacitaciones en alianza con FONADE para responder a las necesidades específicas de cada región.

Particularmente el municipio de Cúcuta cuenta con un total de seis puntos clasificados y posicionados geográficamente por toda la ciudad.

La inversión de tecnología e mobiliario de estos centros rodean los dos mil millones de pesos, sin embargo, funcionarios y representantes de los centros lamentan el poco interés que despiertan este tipo de iniciativas, pues durante el año pasado de las cerca de 700 mil personas que



residen en la ciudad, sólo cinco mil aprovecharon estas herramientas que están de manera gratuita a la disposición de todos (Rubio, La Opinión, 12 marzo 2017). Así pues, se presenta un panorama cuestionable en cuanto a los proyectos y servicios que se ofrecen en los Puntos Vive Digital frente al impacto real que éstos tienen en la comunidad, porque si bien el Estado está proporcionando los medios, también se refleja en las estadísticas que existen diversas limitaciones que estarían impidiendo el aprovechamiento parcial de dichos recursos tecnológicos.

Por ende, surge la necesidad de conocer a fondo dichas limitaciones para tomar partido sobre ellas y aportar, desde el quehacer de la comunicación para el cambio, al cumplimiento de los objetivos propuestos por el Estado en el Plan Vive Digital, mediante la implementación de futuras estrategias de intervención comunitaria en pro del aprovechamiento de la tecnología y la formación mediática, porque tal como lo dice Crang, en 1999 (citado por Sexto, Armas, García & Macía, 2004):

La Sociedad de la Información y las TIC permiten la revalorización y difusión de las culturas locales e identidades comunitarias. La música, tradiciones, estilos de vida, la cultura popular en general, etc. pueden llegar a convertirse en productos digitales ofertados en el mercado global a través del comercio electrónico. Y esto ayuda a reforzar la identidad cultural y a frenar la emigración, aumenta la calidad de vida local, facilita la comunicación y transforma las áreas rurales preservando su existencia cultural. (p.6).



Conociendo los alcances de la tecnología y el eje educativo que tiene la comunicación en estos espacios, este proyecto se prevé realizar en el colegio Sagrado Corazón de Jesús. La institución educativa es de carácter público, modalidad mixta, con alianzas con el Servicio Nacional de Aprendizaje (Sena) para ofrecer diferentes modalidades de medias técnicas para los estudiantes de grado decimo y once. En el año 2018 cuentan con un total de 2869 estudiantes distribuidos en sus dos sedes; la sede principal ubicada en el centro de la ciudad, específicamente en el barrio La Playa donde implementan la doble jornada escolar, la mañana inicia a las 6:00 a.m. a 12:00 p.m. La Jornada de la tarde se inicia a las 12:30 p.m. y culmina a las 6:00 p.m para Básica Primaria y 6:30 p.m. para Bachillerato.

La sede B o Antonia Santos se encuentra ubicada en el barrio El Páramo y de igual forma maneja una doble jornada, la mañana inicia a las 7:00 a.m. y culmina a las 11:30 a.m. para el grado Transición y 6:30 a.m. a 12:00 a.m. para primero y segundo. La Jornada de la tarde, se inicia a las 12:30 p.m. y culmina a las 5:00 p.m. para Transición y 12:30 p.m. a 6:00 p.m. grados primero y segundo.

Aunque desde 1903 las instalaciones de la institución entraron en funcionamiento prestando educación a los jóvenes, la congregación de los hermanos de las escuelas cristianas a través de la doctrina de la iglesia católica, toman la dirección del colegio en 1906 hasta el día de hoy, actualmente el rector es el hermano Niky Alexander Murcia Suárez.

Dentro del personal docente se destaca un equipo de trabajo conformado por el consejo académico, comité de calidad, consejo estudiantil,



consejo de padres, egresados y un total de 104 docentes de diferentes asignaturas que desempeñan su labor con normalidad.

Metodología

La presente investigación es de carácter cualitativo, en ella se plantea una investigación que tenga en cuenta la construcción de interacciones, temores, acierto y expectativas de jóvenes educandos y demás miembros de la comunidad en torno a los Vive Lab y lo que implica el uso de la tecnología como parte de la vida y la interacción social.

Esta lógica investigativa sumada a las iniciativas asumidas en el Plan Vive Digital 2014-2018 del Ministerio de las TIC exige ser basada en la Investigación Acción Participativa, con la cual no solo se identifican las necesidades comunicativas y de apropiación de las tecnología en las instituciones educativas, sino que además se construyen colectivamente estrategias de comunicación para incentivar el uso y apropiación de las TIC como elemento de desarrollo participativo y de cambio social.

El proyecto: Estrategia para el uso pedagógico del video en el Colegio Sagrado Corazón de Jesús, Cúcuta, Norte de Santander, utilizó la Investigación Acción Participativa (IAP) en donde los participantes, en este caso los estudiantes de noveno grado (muestra probabilística), asumieron un papel activo en dicha investigación como potenciales estudiantes a cursar en décimo grado la técnica en Diseño e Integración Multimedia que ofrece la institución; se destaca la implicación grupal en la toma de decisiones y acuerdos durante el desarrollo del proceso, dándose valor a la praxis y a la comunidad implicada, siendo autogestora del proceso el



cual fue continuo, en la que se analizaron las falencias mediante un diagnóstico, se realizó una observación participante, se llevó a cabo lluvia de ideas, en donde siempre los estudiantes involucrados en el proyecto proponían las posibles actividades a planificarse en un cronograma.

Cuerpo del documento

Marco teórico

La inclusión de las herramientas TIC en las últimas décadas ha pasado de ser un proyecto teórico a uno práctico, esto implica un reto para todas las comunidades educativas y trascender en los conceptos de enseñanza implementados hasta el día de hoy.

“La Unesco en su documento “hacia las sociedades del conocimiento ha señalado que la capacidad de acceso y asimilación de informaciones y conocimientos es desigual, tanto entre los diferentes grupos sociales como entre los países. Enfatiza que las categorías socioeconómicas más desfavorecidas no solamente tienen un acceso restringido a la información o al conocimiento, sino que además no cuentan con los mismos recursos y habilidades cognitivas para asimilar la información que otros grupos sociales con mayores recursos económicos y culturales. Como resultado de este desequilibrio, además de enfrentar la brecha digital, tenemos el reto de superar la brecha cognitiva.” (Unesco, 2006, en: (Crovi, 2008:70)).

Uno de los autores más citados en este campo de estudio es la argentina Crovi Druetta quien retoma a diferentes autores para identificar



la diferencia entre los conceptos de uso y apropiación de las tecnologías en el ámbito educativo.

El uso está relacionado con acciones que se realizan guiándose de la racionalidad, siempre empleando la tecnología para hacer más cómoda la experiencia, de esta forma su uso se vuelve costumbre y esta guiado por interés racionales.

La incorporación de la informática en los procesos educativos tiene que ver directamente con el buen uso y manejo de las TIC, donde los efectos de su aplicación se verán reflejado a corto, mediano y largo plazo.

Para Rivero y Mendoza (2005) las TIC como herramienta de enseñanza educativa debe desarrollar en los sujetos una serie de habilidades que ayuden a adaptarse al cambio de una forma positiva, de igual forma debe contribuir al progreso de sus conocimiento para enfrentar a una nueva sociedad de información.

El uso de esta nueva tecnología está generando una gran gama de alternativas de conocimiento no lineal, ni secuencial, un ámbito hipermedia con el apoyo de múltiples medios con características multimedial.

“Los principios que orientan el uso pertinente de la tecnología informatizada se relacionan con: aprender a pensar y actuar; aprender constructivo y saber colectivo; aprender activo, individual y social.” (Riveros y Mendoza, 2005, pág 328)

“Battro y Denham señalan que el uso de la computadora debe tener un significado personal para el usuario. Es sobre ese significado que debemos indagar, ya que muchas veces las computadoras y otras tecnolo-



gías están instaladas pero nadie las usa con regularidad ni con provecho.”
(Battro y Denham, 1997 en: (Crovi, 2007:73))

Para poder entender la apropiación, Crovi (2009) retoma los aportes de Alexei Leontiev y Lev Vygotsky, quienes desde la psicología estudiaron el aprendizaje en el ser humano.

Dos primeros aportes se encuentran en Leontiev:

“La teoría de la actividad. Plantea que en la actividad se crea sentido y en ella se integran los aspectos prácticos, emocionales, relacionales y cognitivos de la conducta voluntaria. El conocimiento es norma para la acción y tener conocimiento será siempre una ventaja técnica.

El concepto de apropiación. Reemplaza la idea piagetiana de asimilación referida a una metáfora biológica por el de apropiación, cuya dimensión se ubica en el ámbito socio-histórico y se refiere a herramientas culturales” (Crovi, 2009, p. 33).

Con lo anterior se puede deducir que para apropiar las TIC de forma correcta, este se debe relacionar con un contexto social donde se permitan adoptar prácticas que integren las tecnologías según el capital económico, cultural y social que posea cada sujeto.

En la medida que los sujetos se apropian de la tecnología, le asignan unos significados y símbolos donde lo relacionan con aprendizajes previos, infiriendo que este proceso se realiza de forma individual en cada persona debido a su capacidad de acceder a la tecnología.

Para Rogers (2003) existen unas fases que se deben superar denominadas como conocimiento, persuasión, decisión, implementación y confirmación.



En el conocimiento el sujeto identifica sus motivaciones frente al uso de la tecnología, mientras algunos llegan en busca de una respuesta concreta, otros llegan de forma pasiva, sin buscarlo.

Una segunda etapa sería la de persuasión, cuando el sujeto ya ha tomado una opinión sólida frente a la tecnología y lo hace saber a su círculo social, seguido de la toma de decisión de aceptar o rechazar esas herramientas tecnológicas. En este caso se toma al sujeto como futuro usuario o no-usuario, entre estos últimos hay quienes se resisten a implementar las TIC por no considerarlas necesarias y quienes se excluyen por falta de acceso.

Quienes deciden adoptar la tecnología inician la etapa de implementación donde pueden confirmar o ampliar su opinión frente a la herramienta, lo que les permite tomar nuevas decisiones con el conocimiento adquirido.

Todo esto lleva a concluir que la apropiación de la tecnología es en primer lugar, un proceso individual que implica la relación personal del sujeto con la tecnología a lo largo de su vida, a partir de sus experiencias, expectativas y posibilidades reales de acceso, construye un modelo mental sobre la misma, lo que le permite transformar sus prácticas cotidianas a partir de la comprensión de la funcionalidad y potencialidades de las herramientas a su alcance. En segundo término esta relación está determinada por el contexto social, histórico, cultural del sujeto, que limitará o potenciará su acceso a las TIC, a la vez que le imprimirá a su carácter un espíritu crítico, innovador que le permita apropiárselas.



Pero en el tema específico de estudio, es necesario pensar la apropiación de las TIC por parte de los docentes, quienes debido a su trabajo se han visto llevados a usarlas en su práctica pedagógica, en este caso, se retoman las investigaciones sobre uso y apropiación de las TIC en el contexto escolar realizadas por Hooper & Rieber (1995) quienes interpretan la tecnología como una herramienta que ayuda al docente a innovar y tomar un papel de guía en el proceso educativo más que de solo trasmisor del saber.

Para ellos, la tecnología es el resultado de aplicar el saber para resolver los problemas, en este sentido usar la tecnología lleva a estar en permanente evolución para que los procesos o procedimientos que realizamos sean cada vez mejores, por ende la tecnología introducen cambios que mejoran nuestra forma de hacer las cosas.

En cuanto al aprendizaje, en la visión conductista de la educación se toma al estudiante como tabla rasa, cubo vacío que debe ser llenado de conocimientos. En resumen, aprender es igual a poseer información. Pero al contar con herramientas tecnológicas con capacidad para almacenar información, docentes y estudiantes se encuentran ante una nueva problemática, si ya se ha acumulado el saber, ¿cómo aprender ahora?

En este punto el docente es llamado a transformarse:

Las filosofías de la enseñanza y el aprendizaje pueden ser vistos como un repaso continuo con interpretaciones extremas educativas del conductismo (por ejemplo, instrucción) y el cognitivismo (por ejemplo, la construcción) en cada extremo. Cualquier filosofía propia educadora reside en algún lugar de esta línea. El umbral entre los



dos puntos de vista marca un punto crítico de la “transformación” de un educador. (Hooper & Rieber, 1995, p.155).

Fase I : Diagnóstico

Esta fase se llevó a cabo mediante un cuestionario conformado por 9 interrogantes divididos en: preguntas dicotómicas, preguntas de selección múltiple y preguntas abiertas.

Cabe aclarar que en esta etapa se aplicó la encuesta a 115 estudiantes de los tres grupos de noveno grado (901-902-905).

El finalidad de dicha técnica de recolección es identificar si los estudiantes tienen algún conocimiento sobre los puntos vive digital de la ciudad y los servicios que estos ofrecen al público.

Se busca mantener un enfoque cualitativo ya que el propósito no es medir variables para obtener análisis estadísticos, lo que se busca es que los datos recolectados se conviertan en información valiosa para analizar e identificar aspectos que nos ayude a responder la pregunta de investigación y generar conocimiento.

Cabe resaltar que la aplicación fue de manera individual, donde se constituye la técnica cualitativa de recolección de la información muy utilizada en la actualidad. Después de efectuada la encuesta se procedió a reunir la información en tabulación simple.

De igual forma se emplearon otros instrumentos de apoyo como la observación participante que permite el contacto directo con el campo de estudio y con los actores hicieron parte de esta investigación. Entre los principales resultados se destaca:



- Una cantidad representativa de estudiante (57.4 %) desconoce los puntos digital y por ende los servicios que esta ofrece.
- Dentro de los medios de comunicación mejor recibidos por los estudiantes se destaca la televisión y la fotografía.
- Las habilidades comunicativas que mejor conocimiento tienen los estudiantes respecto a su uso es en el manejo de redes sociales y páginas web.
- Se identificó una gran población estudiantil (60.9 %) que está interesada en participar en una estrategia educomunicativa para promover la apropiación de las TIC en su institución.

Conclusiones

Según diagnóstico realizado, se evidencia que los estudiantes utilizan la tecnología como una forma mínima de aprendizaje, más no hay esa conciencia de apropiación con fines de difusión de conocimiento, en otras palabras, se reconoce la necesidad de apropiación de la tecnología en los estudiantes. Es por esto que, al ejecutarse esta clase de estrategias comunicativas de forma dinámica y participativa, los jóvenes se sienten motivados y atraídos por aprender cosas novedosas para ellos, que los saques de su zona de confort.

Con la estrategia que se desarrollará en la segunda fase del proyecto se espera proponer habilidades comunicativas, generar destreza en



diferentes programas para producir sus propios productos y generar un uso adecuado de la tecnología en las aulas de clases

Bibliografía

Carlos Ferrás Sexto, F. X. (Agosto de 2004). Metodología de intervención para vencer la Brecha Digital. La experiencia de [www. infobrion.com](http://www.infobrion.com). *Scripta Nova. Revista electrónica de geografía y ciencias sociales*, 6(170). Obtenido de <http://www.ub.edu/geocrit/sn/sn-170-72.htm>

Crovi Druetta, D. M. (2008). Dimensión social del acceso, uso y apropiación de las TIC. *Contratexto* núm. 16, 65 – 79.

Crovi Druetta, D. (2009). *Acceso, uso y apropiación de las Tic en comunidades académicas. Diagnóstico en la UNAM*. México, D.F.: Plaza Valdes Editores; UNAM.

Hooper, S., & Rieber, L. (1995). Teaching with Technology. En A. O. (ed.), *Teaching: Theory into practice* (págs. pp. 154-170). Needham heights, Massachusetts: Allyn and Bacon. Obtenido de <http://www.nowhereroad.com/twt/>

Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. (2014). Plan Técnico Nacional de Radiodifusión Sonora en Amplitud Modulada (A.M.). Disponible en https://www.mintic.gov.co/portal/604/articles-4677_recurso_1.pdf.

Riveros, Víctor y Mendoza, María Inés. (2005). Bases teóricas para el uso de las TIC en educación. *Encuentro educacional*. Vol. 12 (3), 315 -336. Universidad del Zulia.



Schwab, K. (14 de Enero de 2016). The Fourth Industrial Revolution: what it mean, how to respond. *World Economic Forum*. Obtenido de <https://www.weforum.org/agenda/2016/01/the-fourth-industrial-revolution-what-it-means-and-how-to-respond/>

Gráficos y Tablas

Tabla 7. Clasificación de puntos vive digital en Cúcuta

Tipos de PVD	Características	Ubicación
Puntos Vive Digital Tradicional	Son espacios diseñados para integrar a la comunidad con el acceso y capacitación en herramientas TIC, con el fin de contribuir al desarrollo socioeconómico y el mejoramiento de la calidad de vida. Cuentan con salas de innovación con equipos de software y hardware necesarios para el desarrollo de contenidos.	CIAF de la Libertad
		Colegio INEM
		Comfanorte
Puntos Vive Digital Plus	Estos ya no sólo son un espacio de acceso y capacitación, sino también de entretenimiento, con lo cual se busca desarrollar competencias digitales básicas en la comunidad para la producción y uso de contenidos digitales, aplicaciones y software que promueven la investigación, generación y transferencia del conocimiento para lograr un mejor desarrollo social. Además de las salas convencionales, estos puntos cuentan con espacios especializados para el consumo responsable videojuegos.	Colegio Simón Bolívar
		Colegio Alejandro Gutiérrez



Tipos de PVD	Características	Ubicación
Punto Vive Digital Lab	Son espacios más especializados enfocados en la capacitación técnica y tecnológica. También brindan las herramientas para incentivar un emprendimiento con base tecnológica. Cuenta con salas de desarrollo de contenidos, edición y laboratorios audiovisuales.	Universidad Francisco de Paula Santander (UFPS)

Fuente: Elaboración propia.