

TRABAJO DE GRADO

ESTRATEGIAS RADIALES DE PRODUCCIÓN SONORA
COMO APOYO AL PROCESO DEL ÁREA DE LENGUA
CASTELLANA DEL COLEGIO I.E ALBERTO MENDOZA
MAYOR, SEDE LICEO COMERCIAL.



UNIVERSIDAD DEL VALLE

Presentado por:
Juan David Zarama

**ESTRATEGIAS RADIALES DE PRODUCCIÓN SONORA COMO APOYO AL
PROCESO DEL ÁREA DE LENGUA CASTELLANA DEL COLEGIO I.E ALBERTO
MENDOZA MAYOR, SEDE LICEO COMERCIAL.**

AUTOR:

JUAN DAVID ZARAMA LÓPEZ

Trabajo de grado presentado para optar por el título de: Comunicador Social.

Directora: Ana María Jordán

Universidad del Valle

Sede Cali

Facultad de Artes Integradas.

Escuela de Comunicación Social, Pregrado en Comunicación Social.

Santiago de Cali, junio de 2023

Resumen:

El presente trabajo de grado tiene como objetivo diseñar e implementar estrategias sonoras efectivas que promuevan y fomenten el uso del podcast como una herramienta pedagógica en un grupo de estudiantes de secundaria en el colegio I.E Alberto Mendoza Mayor, sede Liceo Comercial de Yumbo, Potenciando y desarrollando las habilidades comunicativas de sus estudiantes. El enfoque metodológico utilizado en el presente proyecto de grado es de naturaleza cualitativa con un enfoque descriptivo exploratorio y correlacional, además, esta se divide en tres etapas principales: Observación, Encuesta y Entrevista, por último, se realizan sesiones, exposiciones y un banco de efectos de sonido. La variable de estudio fue el interés hacia el aprendizaje generado por las TIC's, la población fue constituida por estudiantes de la institución anteriormente mencionada, se tomó como muestra la población de 32 estudiantes del grado 10°2. Los resultados finales de esta investigación develan un proceso de construcción horizontal en dicho entorno educativo registrado en los podcasts¹.

Palabras clave: *Podcast, TIC's, Educomunicación, Gamificación, Producción audible.*

¹ En el siguiente enlace se pueden escuchar los podcasts mencionados: <https://zaramajuan.wixsite.com/podcasteducativos-co/blank-1>

Abstrabt:

The objective of this undergraduate thesis is to design and implement effective sound strategies that promote and encourage the use of podcasts as a pedagogical tool among a group of high school students at I.E Alberto Mendoza Mayor, Liceo Comercial de Yumbo campus, enhancing and developing their communication skills. The methodological approach used in this thesis project is qualitative in nature, with a descriptive, exploratory, and correlational focus. It is divided into three main stages: Observation, Survey, and Interview. Additionally, sessions, presentations, and a sound effects bank are conducted. The study variable was the interest in learning generated by ICTs (Information and Communication Technologies). The population consisted of students from the aforementioned institution, with a sample size of 32 students from the 10th grade, group 2. The final results of this research reveal a process of horizontal construction within the educational environment recorded in the podcasts.

Keywords: *Podcast, ICTs, Educommunication, Gamification, Audible production.*

Contenido

1. Introducción	9
2. Planteamiento del problema	13
3. Justificación.....	19
4. Objetivos.....	23
4.1. Objetivo General.....	23
4.2. Objetivos específicos:	23
5. Estado del arte.....	25
6. Marco conceptual.....	34
6.1. Educomunicación y creatividad.	34
6.1.1. Movimientos de la educomunicación:.....	36
6.2. Enseñanza y producción audible: el podcast como documento sonoro y herramienta educativa.....	38
6.3. La Gamificación y procesos de aprendizajes en el aula.	47
6.4. Enseñanza y producción audible: el podcast como documento sonoro y herramienta educativa.....	49
6.5. Inmersión tecnológica en el medio educativo: las TIC como instrumentos de innovación y potenciación didáctica	54
6.6. Marco normativo o legal.....	61
6.7. Diálogo de saberes: el podcast como recurso didáctico para fomentar los aprendizajes significativos.....	65

6.8. Marco contextual	75
6.8.1. Contextualización de la IE Alberto Mayor	76
7. Metodología:	79
7.1. Primera etapa: Diagnóstico inicial	80
7.1.1. Observación en las zonas comunes (3 semanas):	80
7.1.2. Encuesta a los estudiantes (Ver anexo II):	81
7.1.3. Entrevista con la profesora a cargo de la materia de lengua castellana (Ver anexo III):	81
7.2. Segunda etapa: Desarrollo del taller radial	82
7.2.1. Sesiones y exposición:	82
7.2.2. Elaboración de banco de efectos de sonido:	82
7.2.3. Explicación de técnicas de grabación, escaleta y guion:	82
7.3. Tercera etapa: Registro compilatorio de las experiencias del taller	82
7.3.1. Fotografías (Ver anexo VI):	82
7.3.2. Bitácora de observaciones:	83
7.3.3. Ejercicio de análisis de la experiencia:	83
7.3.4. Sesiones y exposición sobre el lenguaje sonoro, referentes y ejemplos:	83
7.3.5. Elaboración de banco de efectos de sonido:	83
7.3.6. Explicación de técnicas de grabación, escaleta y guion:	84

7.4. Cuarta etapa: Generar un registro compilatorio de las experiencias del taller radial:	84
8. Análisis de Resultados	86
8.1. Beneficios del podcast gamificado	99
9. Conclusión	102
10. Referencias	106
11. Anexos	122
11.1. Anexo I, cuaderno de observación.	122
<i>OBSERVACIÓN I EN EL COLEGIO ALBERTO MENDOZA MAYOR LICEO COMERCIAL.</i>	122
<i>OBSERVACIÓN II EN EL COLEGIO ALBERTO MENDOZA MAYOR LICEO COMERCIAL.</i>	124
<i>OBSERVACIÓN III, EN EL COLEGIO ALBERTO MENDOZA MAYOR LICEO COMERCIAL, RECREO.</i>	126
11.2. Anexo II, Encuesta a estudiantes	129
11.3. Anexo III, Entrevista a Ana Lidia Pérez Samboní	134
11.4. Anexo IV, Cronograma de actividades:	138
11.5. Anexo V, Guía de sesiones.	142
<i>Sesión #1</i>	142
<i>Sesión #2</i>	144
<i>Sesión #3</i>	146

<i>Sesión #4</i>	147
<i>Sesión #5</i>	149
<i>Sesión #6</i>	150
<i>Sesión #7</i>	152
<i>Sesión #8</i>	152
11.6. Anexo VI, Contexto informativo de la IE.....	153
11.9. Anexo VII Ejercicios didácticos	159

1. Introducción

En el contexto educativo contemporáneo, caracterizado por rápidos avances tecnológicos, la integración efectiva de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y la educomunicación se erigen como una prioridad (Santos Martínez, 2016; Vesga Pérez, 2019; Sánchez Peña y Riaño 2019; El Forzoli Rojas y Ahumada Jaramillo, 2018). Este estudio se centra en la exploración de cómo estas herramientas, especialmente a través de la implementación de estrategias radiales de producción sonora en un proyecto de podcast, pueden potenciar el proceso de enseñanza y aprendizaje del Área de Lengua Castellana en el Colegio I.E Alberto Mendoza Mayor, Sede Liceo Comercial de Yumbo. Estos enfoques se han vuelto importantes, especialmente en el marco postpandémico (Morales García, 2022; Fernández Vivanco, 2022), esta misma situación ha hecho que las prácticas de enseñanza y aprendizaje en el campo educativo se vean permeadas por el uso de las TIC, la educomunicación, las realidades aumentadas, la gamificación, entre otros conceptos asociados al uso y apoyo de herramientas digitales en el aula y fuera de ella (Ochoa Paredes, 2022).

Los tiempos presentes y contemporáneos se exigen cada vez más compromiso formación e implementación de nuevas herramientas a los procesos cotidianos. En la era digital y tecnológica que se presenta actualmente, el ámbito educativo ha experimentado una transformación significativa. Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) se han convertido en aliadas poderosas para potenciar el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en los estudiantes. En este contexto, el podcast ha surgido como una herramienta pedagógica innovadora que permite crear y difundir contenidos educativos de forma accesible y atractiva.

Otrora, este trabajo se presenta como relevante en varios sentidos. En primer lugar, a nivel social, aborda la necesidad imperante de revitalizar el interés y la motivación de los

estudiantes en el entorno educativo. La falta de motivación y desinterés son problemáticas que afectan significativamente el proceso de enseñanza y aprendizaje, repercutiendo en la calidad de la formación y en la consecución de los objetivos educativos. En un contexto donde la deserción escolar se relaciona directamente con la falta de interés, este proyecto busca brindar soluciones para mantener a los estudiantes comprometidos con su proceso educativo. (Vahos, et, ál, 2019)

En segundo orden, y desde una perspectiva profesional, esta investigación pretende proporcionar herramientas y conocimientos a los docentes para enriquecer sus métodos pedagógicos y abordar la brecha digital en la educación (Álvarez Araque, et, ál, 2018). La integración efectiva de las TIC y la educomunicación en el aula tiene el potencial de transformar la dinámica educativa, permitiendo una enseñanza más dinámica, interactiva y acorde a las necesidades y habilidades de los estudiantes contemporáneos.

Como tercer aporte significativo, desde el ámbito científico, este trabajo aporta a la comprensión de cómo la implementación del podcast como herramienta educativa tiene el potencial de un impacto significativo en el proceso educativo (Rodríguez Muñoz, et ál, 2023). Asimismo, plantea nuevas perspectivas para futuras investigaciones sobre la integración de la tecnología en la educación y cómo esta puede ser aprovechada para fomentar un aprendizaje significativo y participativo en el contexto de Valle del Cauca y Yumbo.

El presente trabajo de grado se enfoca en el diseño e implementación de estrategias sonoras efectivas para promover y fomentar el uso del podcast como una herramienta pedagógica en un grupo de estudiantes de secundaria en el colegio I.E Alberto Mendoza Mayor, sede Liceo Comercial de Yumbo. El objetivo principal es potenciar y desarrollar las habilidades comunicativas de los estudiantes a través de la producción y consumo de podcasts educativos.

En esta investigación, se emplea un enfoque metodológico cualitativo con un enfoque descriptivo exploratorio y correlacional. El proyecto se divide en tres etapas principales: Observación, Encuesta y Entrevista. A través de estas etapas, se recopilan datos relevantes sobre el interés hacia el aprendizaje generado por las TIC y se analizan los efectos de la implementación de los podcasts en el entorno educativo.

La población de estudio está conformada por estudiantes de la Institución mencionada, específicamente se tomará una muestra de 32 estudiantes del grado 10°2 de entre 12 años y 15 años de edad (Ver anexo II). Se utilizarán diferentes técnicas y herramientas, como sesiones, exposiciones y un banco de efectos de sonido, para enriquecer la experiencia auditiva de los estudiantes y mejorar la calidad de los podcasts producidos.

El desarrollo de la investigación ocurre en diferentes momentos: en primer lugar, se aborda la problemática de la falta de interés y motivación de los estudiantes en el contexto educativo actual contenidos en el planteamiento del problema (2), justificación (3) y sus objetivos (4). Se analizarán los factores que contribuyen a esta problemática y cómo la tecnología puede ser una solución efectiva.

A continuación, se presenta una revisión detallada de los conceptos clave: las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), la educomunicación y la producción sonora en el proyecto de podcast. Se explora cómo estos elementos se integran y se aplican en el contexto educativo para mejorar la enseñanza y el aprendizaje. Primeramente, desde el estado del arte (5) y posteriormente desde el marco conceptual (6), este último explorando los conceptos relacionados a la educomunicación, el podcast como documento sonoro y herramienta educativa, la gamificación, las TIC como instrumentos de innovación y potenciación didáctica, así como el papel que tienen estos elementos en un aprendizaje significativo en el aula.

Posteriormente, se describe el diseño y la metodología del proyecto de podcast sobre estrategias radiales de producción sonora a través de la metodología empleada durante el trabajo de grado (7). En ese acápite se explica cómo se llevó a cabo la implementación y se detallarán las herramientas y técnicas utilizadas para recopilar datos e información relevante, dividiéndose estas en una etapa diagnóstica, el taller radial, el registro de las experiencias del taller radial, y el registro compilatorio del mismo.

Por último, se presentan los hallazgos y resultados obtenidos a partir de la implementación del proyecto (8). En este acápite se discutirán las ventajas, desafíos y el impacto en el interés y la participación de los estudiantes en el proceso de enseñanza y aprendizaje: Los resultados finales de esta investigación están encaminados a comprender y analizar el proceso de construcción horizontal de conocimiento en el entorno educativo a través de los podcasts como instrumento didáctico en el aula. Además, se buscará identificar las ventajas y desafíos del uso del podcast como herramienta pedagógica, así como su impacto en el interés y la participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

Finalmente se muestran las conclusiones, fruto de los esfuerzos recogidos durante el desarrollo de este trabajo de grado se enfocan en la integración de las TIC en la educación a través del podcast, con el propósito de promover el desarrollo de habilidades comunicativas y potenciar el interés de los estudiantes por el aprendizaje (9).

2. Planteamiento del problema

En el contexto de la educación actual, se observa una falta de interés y motivación por parte de los estudiantes, lo cual afecta el proceso de enseñanza-aprendizaje. Diversos estudios (Aypay, 2011; Nagashibaevna, 2019; Hadjikou, 2022) han identificado múltiples causas de esta problemática, como los métodos de enseñanza empleados, los contenidos curriculares fuera de contexto y los recursos didácticos poco innovadores. Algunos autores, como López Faicán y Jaén (2020), Ohuerrou et al. (2019) y Ismar de Oliveira Soares (2020), plantean que la escuela es una institución decimonónica² que no se adapta a las necesidades de los estudiantes del siglo XXI.

Esta falta de interés y motivación conllevan a un problema de gran magnitud, ya que el desarrollo educativo depende de la voluntad, el interés, la motivación, la pertinencia y el compromiso del estudiante. La carencia de estos aspectos dificulta el proceso educativo y puede llevar al estancamiento o retroceso en la formación y el rendimiento académico.

Por otra parte, y en el contexto de Colombia, se observa que, los datos relacionados a la falta de interés y motivación de los estudiantes están relacionados a la deserción escolar³; estos dos fenómenos conjugados son preocupantes. Según un informe del Laboratorio de Economía de la Educación de la Universidad Javeriana (2022), en el año 2021, la inasistencia escolar de los niños de entre 6 y 10 años fue del 5,7%, mientras que para los de 11 y 14 años fue del 5,5%. Además, para los estudiantes de 15 y 16 años la inasistencia alcanzó el 13,7%, y para el grupo de 17 años fue del 27,1%. Estos datos resaltan que a medida que aumenta la edad, también se incrementa la inasistencia a las aulas. La falta de interés es uno de los principales motivos por los

² Con decimonónico, los autores mencionados hacen referencia a que las escuelas funcionan como en los años 1800 en adelante, es decir antecediendo al siglo XX.

³ Se encontró por medio de la entrevista que la migración es uno de los problemas generales que interfiere en la deserción escolar de la institución.

cuales los estudiantes abandonan la educación en niveles de educación básica secundaria y media. Fenómenos como la pandemia han agravado esta falta de interés.

Esta situación tiene un impacto negativo en la calidad educativa y formativa durante la etapa escolar, ya que la inasistencia dificulta la generación de procesos de formación adecuados. Ante este contexto, los educadores y agentes educativos deben buscar estrategias que se ajusten a los estudiantes inmersos en un mundo digital, quienes ahora están familiarizados con dispositivos electrónicos y donde estos dispositivos ocupan un papel importante en su educación (Soriano Sánchez y Jiménez Vázquez, 2022). En adición a lo anterior, algunos autores agregan que el uso de Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en la educación busca aumentar la participación y mejorar la motivación de los estudiantes (Juan et al., 2018 como se cita en Soriano Sánchez y Jiménez Vázquez, 2022).

En consecuencia, se ha observado una notable falta de motivación e interés por parte de los estudiantes en el ámbito educativo. Este fenómeno se encuentra influenciado por el contexto social y las problemáticas socioeconómicas, lo cual aumenta el riesgo de deserción. No obstante, la introducción del ciberespacio y la comunicación tecnológica ha generado cambios significativos en la enseñanza al incorporar recursos didácticos como proyectores de contenido multimedia, bibliotecas virtuales, páginas web y las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC). En la actualidad, se destacan el aprendizaje electrónico (e-learning), el aprendizaje móvil (u-learning) y el uso de herramientas web 3.0 con aplicaciones de realidad aumentada y virtual, lo cual abre nuevas perspectivas para las generaciones venideras.

Por consiguiente, es importante mencionar que en la evolución tecnológica y comunicativa a menudo se pasa por alto el componente de la inteligencia emocional (IE). Sin embargo, se muestran los beneficios de implementar la IE en el uso de las TIC. La empatía, la

automotivación y las habilidades sociales son de gran importancia en el desarrollo de competencias digitales (Soriano Sánchez y Jiménez Vázquez, 2022). Por lo tanto, es necesario introducir actividades de IE a través de las TIC y metodologías innovadoras, como la gamificación,⁴ (Ortiz Colón, 2018; García Lázaro, 2019; Parra González y Segura Robles; Díaz Cruzado y Troyano Rodríguez, 2013; Fonseca, 2020; Gómez Goitia y Silva Uvidia, 2022), y el uso de la realidad aumentada,⁵ (Cano et,al, 2019; Cornejo García, 2021; León Lescano y Gao Chung, 2015; Rial Costa, et, ál, 2022), para mejorar los logros académicos y despertar el interés por el aprendizaje de nuevos contenidos.

Desde otra dimensión se observa que el uso de las TIC en el aula de clase ha provocado cierto distanciamiento comunicativo entre educadores tradicionales y estudiantes, ya que, estos últimos inmersos en un entorno tecnológico han perdido interés en la educación tradicional y se han volcado hacia formas de aprendizaje basadas en la información en la web, videos interactivos y juegos enfocados en el aprendizaje efectivo. En este sentido, el rol del educador es fundamental y debe fomentar la formación en el uso didáctico de las TIC, la incorporación curricular de estos elementos, la adaptación a nuevos espacios de acción y la aceptación de un nuevo rol por parte del docente y del estudiante, no obstante, en las generaciones anteriores hay una brecha digital aún más marcada.

⁴ La gamificación es una estrategia que consiste en aplicar elementos y principios de los juegos en contextos no relacionados con el entretenimiento, como la educación, el trabajo o el marketing, con el objetivo de motivar, comprometer y fomentar la participación de las personas. Utiliza la estructura y las dinámicas propias de los juegos y videojuegos para incentivar comportamientos deseables y lograr un mayor compromiso y aprendizaje por parte de los participantes. Esto se logra a través de la incorporación de elementos como desafíos, recompensas, niveles, puntuaciones, competencia amistosa y retroalimentación inmediata.

⁵ La realidad aumentada es una tecnología que combina elementos virtuales con el entorno físico, permitiendo que los usuarios interactúen con objetos virtuales o información digital superpuesta en tiempo real, puede utilizarse como una herramienta pedagógica para hacer que los contenidos educativos sean más interactivos, visuales y atractivos. A través de dispositivos como teléfonos inteligentes, tabletas o gafas especiales, los estudiantes pueden ver elementos virtuales en su entorno físico, lo que les brinda una experiencia más inmersiva y práctica.

Considerando lo anterior, se plantea la necesidad de desarrollar procesos de enseñanza-aprendizaje basados en el uso de las TIC y la recuperación del interés y la motivación de los estudiantes (Chávez, Molina, y Delgado, 2019). En primer lugar, se destaca la importancia de la comunidad educativa como elemento clave del interaprendizaje. La construcción de una comunidad en el aula permite el desarrollo de habilidades comunicativas, el diálogo y la capacidad de llegar a un consenso, fomentando el aprendizaje social.

En segundo lugar, se propone utilizar las herramientas TIC para fomentar un cambio positivo y abordar la problemática. Las TIC ofrecen diversidad de información, multiplicidad de formatos y contenidos, alcance masivo y un mayor atractivo para los estudiantes. Su uso puede mejorar las nociones de interés y participación de los estudiantes en los procesos educativos, así como desarrollar sus habilidades comunicativas.

Es así, como desde el contexto actual de la educación, se ha observado que la falta de interés y motivación por parte de los estudiantes es un factor común en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Aypay, 2011; Nagashibaevna, 2019; Hadjikou, 2022). Esto se debe a diversos factores, como los métodos de enseñanza utilizados, los contenidos curriculares descontextualizados y los recursos didácticos poco innovadores. Algunos autores, como López Faicán y Jaén (2020), Ohuerrou et al. (2019) e Ismar de Oliveira Soares (2020), aseguran que las instituciones educativas aún siguen utilizando modelos decimonónicos a pesar de que los estudiantes pertenecen al siglo XXI. Esta discrepancia plantea un problema de gran envergadura, ya que la falta de voluntad, interés, motivación, pertinencia y compromiso por parte de los estudiantes dificulta el proceso educativo, lo estanca e incluso puede hacerlo retroceder en términos de formación y rendimiento académico.

No obstante, y frente a esta misma problemática planteada se agrega la brecha digital presente en Colombia, pues las desigualdades que van desde la división regional de la nación colombiana, los lugares de difícil acceso de los departamentos y las zonas de baja estratificación son las que sufren de la carencia de insumos para llevar a cabo la incorporación del uso didáctico/pedagógico de las TIC's en el territorio nacional. Como lo plantean Sánchez, Reyes, Ortiz, y Olarte, (2017), Sin embargo, el maestro, docente o educando debe poder llevar estos conocimientos estratégicamente con las herramientas que tiene al alcance.

Varios argumentos giran en torno a la relación entre la falta de motivación e interés de los estudiantes y los factores sociales y socioeconómicos en los que se desenvuelven. Además, el contexto, la inmigración y la falta de seguimiento aumentan el riesgo de deserción o falta de motivación en el aula, lo que puede generar rechazo al currículo escolar o a las metodologías propuestas por las instituciones educativas.

Este proyecto plantea la implementación del podcast como una herramienta pedagógica en la institución educativa I.E. Alberto Mendoza Mayor, con el objetivo de abordar la problemática de la falta de interés y motivación de los estudiantes de los grados décimo hacia la educación colegial para poder llevar a cabo esta pretensión es de vital importancia utilizar en el procedimiento herramientas como la didáctica y pedagogía a través de las TIC, el uso de la educomunicación en entornos escolares, así como las vertientes investigativas resultantes de la investigación alrededor del uso del podcast como herramienta sonora para este tipo de proyectos que vinculan la tecnología con el proceso de enseñanza y aprendizaje escolar.

El uso del podcast como recurso didáctico de las TIC permitirá a los estudiantes generar contenidos sonoros, materializando su aprendizaje significativo y desarrollando habilidades de comunicación. Además, el podcast ofrece beneficios en los procesos de enseñanza-aprendizaje,

como captar el interés de los estudiantes, fomentar el análisis crítico de la información y promover la interrelación con los demás, la participación continua y activa por parte de los estudiantes en los procesos de enseñanza y aprendizaje, además de generar una relación horizontal donde el estudiante también es un agente educador.

Por lo tanto, el proyecto se enfoca en una educación integral, que tiene en cuenta el desarrollo cognitivo y proporcione una estrategia radial innovadora para estudiantes y docentes. Para abordar la problemática se empleará una metodología que consiste en su primera instancia, una observación no participante hasta ciertas estrategias radiales que permitieron hacer la producción del podcast. Por último, se busca implementar un blog que permita conocer acerca de la producción de podcast educativos, los productos sonoros realizados y las estrategias comunicativas implementada con los estudiantes.

Las preguntas orientadoras planteadas abordan aspectos como los temas a considerar para la producción del podcast, estas preguntas orientan la investigación en el sentido del acercamiento formal a los aspectos generales del podcast para la producción del producto final: ¿Qué es el lenguaje sonoro? ¿Cómo se utiliza el lenguaje sonoro en la radio? ¿Puedo identificar la música, los efectos de sonidos y los silencios de una pieza sonora online? ¿Cómo se escribe una escaleta o guion utilizando el lenguaje sonoro? la percepción de los estudiantes sobre sus intereses en el aula y la manera de crear un seguimiento o libro bitácora para servir como referente a otros educadores e investigadores. En última instancia, se busca implementar el podcast para la producción de contenidos sonoros que despierten el interés y mejoren las habilidades de comunicación de los estudiantes respecto al área de lenguaje en el grado 10°.

3. Justificación.

La presente investigación surge de mi interés por integrar el componente teórico y práctico de la comunicación social, especialmente en el ámbito de la producción de contenidos. Durante mis estudios universitarios, inicialmente en filosofía y posteriormente en Comunicación Social y Periodismo, pude experimentar diferentes formas de expresión, desde la fotografía hasta la realización de documentales, crónicas periodísticas y capítulos de podcast.

Mi formación en la Escuela de Comunicación Social y Periodismo de la Universidad del Valle ha estado influenciada por reconocidos académicos y profesionales del campo, como Jesús Martín Barbero, Diana Cuellar, Ana María Díaz, Julián González, Manuel Enrique Silva y Alejandro Ulloa, entre otros. A través de sus enseñanzas, he comprendido la importancia de la producción de contenidos en diversos formatos, incluyendo lo audiovisual, los medios transmedia,⁶ la radio y la prensa escrita.

En este contexto, el podcast radial ha despertado particularmente mi interés. Por un lado, su formato flexible y accesible lo convierte en un recurso indispensable para la investigación en diferentes temas. Por otro lado, su valor educativo como herramienta didáctica es innegable, ya que permite fomentar el espíritu crítico y compartir conocimientos de manera efectiva

Desde una perspectiva socrática,⁷ considero que el diálogo y la conversación son fundamentales para el desarrollo y la difusión del conocimiento. En este sentido, los podcasts

⁶ En un enfoque transmedia, el contenido se desarrolla y se presenta de manera coherente, pero se distribuye en diferentes medios, como películas, series de televisión, libros, cómics, videojuegos, redes sociales, sitios web, experiencias en vivo, entre otros. Cada medio aporta una parte de la historia, pero no es necesario consumir todos los medios para comprender la narrativa principal, es así como el fin último de estos se centra en involucrar a los usuarios de manera más profunda y extender la experiencia más allá de un solo medio.

⁷ En el contexto de la producción de contenidos, la perspectiva socrática implica la búsqueda de diferentes puntos de vista, la apertura al debate y la consideración de diferentes perspectivas en la creación de contenido. En el caso específico del podcast, implica la inclusión de diferentes voces, la exploración de diferentes opiniones y el fomento de la participación activa de los oyentes a través de interacciones y debates.

"Caminos ancestrales"⁸ y "Estados alterados de consciencia"⁹ me brindaron la oportunidad de experimentar el proceso de creación, desde la propuesta inicial consensuada en un grupo focal, hasta la investigación, el estudio del estado del arte y la producción y posproducción del material.

Creo firmemente que el podcast es una herramienta que puede incentivar la investigación y la educación en el contexto colombiano. El hecho de compartir el conocimiento con los demás, especialmente con los estudiantes, es fundamental para ejercer un verdadero impacto y promover el desarrollo de habilidades críticas y reflexivas. En este proyecto de investigación, centrado en el colegio I.E. Alberto Mendoza Mayor de Lengua Castellana, busco implementar el podcast como una herramienta pedagógica que despierte el interés de los estudiantes y mejore sus habilidades de comunicación.

La presente investigación tiene como objetivo principal indagar en la línea de comunicación y educación, explorando estrategias radiales que incentiven procesos educativos creativos y que promuevan el desarrollo de habilidades emocionales en el aprendizaje dentro de la Institución educativa Alberto Mendoza Mayor de la Ciudad de Yumbo. A partir de este objetivo se plantean preguntas fundamentales, como la efectividad de los procesos de aprendizaje, el rol de los educadores en la implementación de estrategias que fomenten la creatividad y la influencia de las emociones en dichos procesos.

En mi experiencia, durante mis años de secundaria, pude percibir cómo el interés por las asignaturas estaba estrechamente relacionado con la habilidad del profesor de ciencias sociales Javier Zuñiga para equilibrar los contenidos curriculares y el componente subjetivo. Este

⁸ Caminos Ancestrales es una producción de Manuel Pasajes y David Zarama, dirigido por la profesora Ana María Díaz Jordan, dónde se abordan las temáticas relacionadas con la medicina del yagé y sus ritos.

⁹ Se hace referencia a un podcast que analiza la creación, los efectos, los usos y abusos de las sustancias que han alterado la conciencia y la historia de la humanidad.

equilibrio se centraba en despertar el interés a través de la gestión de las emociones asociadas a los contenidos que se aprendían.

En este contexto, surge la oportunidad de acercarme a la Institución Educativa Alberto Mendoza Mayor, específicamente desde la asistencia de la profesora Ana Lidia Pérez, docente de Lengua y Castellano de décimo grado, cuya propuesta indagaba un espacio complementario a la asignatura que se centrará en el análisis de medios publicitarios, el desarrollo de un cuento sonorizado y una pauta publicitaria. En colaboración con la docente acordamos que estas actividades son pertinentes para la propuesta de producción sonora mediante el podcast, y los temas propuestos encajan perfectamente con los objetivos de esta investigación.

La relevancia de este proyecto radica en la necesidad de resignificar las estrategias didácticas en el ámbito educativo, integrándolas y adaptándolas al quehacer diario teniendo la cuenta las necesidades actuales de los estudiantes. La tecnología, lejos de separarse de la educación, debe ser aprovechada e integrada de manera efectiva.

El proyecto pretende generar instrumentos pedagógicos a través de las TIC, abriendo nuevos horizontes educativos con un enfoque innovador que despierte el interés y la motivación de los estudiantes, y así abordar la problemática de la falta de interés y la deserción escolar, contribuyendo al tejido social colombiano.

La implementación del podcast como herramienta pedagógica en el proyecto propuesto se justifica por diversas razones. En primer lugar, la oportunidad de mejora y potenciación educativa que ofrece la tecnología brinda una alternativa innovadora para abordar la problemática de la falta de interés y motivación de los estudiantes hacia la educación escolar.

Entre las propiedades del podcast se destaca que éste captura y desarrolla el interés de los estudiantes al explorar temas a través de grabaciones de audio, fomenta el desarrollo de

capacidades conceptuales y promueve la interrelación entre los estudiantes y su entorno educativo.

En segundo lugar, la elección del formato del podcast se justifica por su capacidad para promover el análisis crítico de la información. Al crear medios sonoros de comunicación, los estudiantes se ven involucrados en la valoración y elaboración de la información, así como en la construcción de instrumentos de análisis de los datos-información. Esto contribuye a desarrollar habilidades cognitivas y fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por último, la propuesta de una educación integral que incorpore el uso del podcast como estrategia pedagógica busca no solo mejorar habilidades de comunicación, sino también potenciar el desarrollo máximo y posible de los estudiantes. La implementación del proyecto busca impulsar la autorrealización plena de los estudiantes, estimulando la creatividad, la construcción de nuevos saberes, la innovación y el desarrollo de una autoestima saludable.

4. Objetivos.

4.1. Objetivo General

Diseñar e implementar estrategias sonoras que promuevan y fomenten el uso del podcast como una herramienta pedagógica en un grupo de estudiantes de secundaria en el colegio I.E Alberto Mendoza Mayor, sede Liceo Comercial de Yumbo, potenciando y desarrollando sus habilidades comunicativas de manera integral.

4.2. Objetivos específicos:

4.2.1. Objetivo Específico No 1:

Diagnosticar las oportunidades educativas en las que se puedan implementar estrategias sonoras en el contexto educativo del grado 10-2 en la asignatura de Lengua Castellana.

4.2.2. Pertinencia del objetivo:

Mediante un enfoque metodológico, se llevará a cabo un análisis exhaustivo con el fin de identificar los espacios y momentos oportunos para integrar estrategias sonoras, como los podcasts educativos, dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. El objetivo principal es formular una propuesta que permita aprovechar estas oportunidades y fomentar la participación activa de los estudiantes en la creación de contenido para podcasts.

4.2.3. Objetivo Específico No 2:

Proponer, con base al diagnóstico realizado, un primer prototipo de la propuesta que facilite el desarrollo de varios podcasts educativos.

4.2.4. Pertinencia del objetivo:

Esta propuesta abarcará desde el inicio de la idea, pasando por la integración de las habilidades académicas relevantes, hasta la producción y postproducción de los contenidos

realizados. Se buscará crear un entorno educomunicativo¹⁰ que satisfaga las necesidades de los estudiantes y promueva la creación de un podcast realizado por ellos mismos. Además, se abrirán espacios que permitan llevar a cabo procesos educomunicativos, fomentando la participación activa, el intercambio de ideas y la colaboración entre los estudiantes.

4.2.5. *Objetivo Específico No 3.*

Generar un registro compilatorio de las experiencias del taller radial, utilizando el registro de los procesos y la creación de un blog que incluya los podcasts y un libro bitácora del trabajo realizado.

4.2.6. *Pertinencia del objetivo:*

Se buscará documentar de manera exhaustiva todas las etapas del taller radial, desde la planificación hasta la implementación y los resultados obtenidos. El objetivo es recopilar y compartir estas experiencias a través del blog y el libro bitácora, brindando un recurso que pueda servir como referencia para otros docentes e investigadores interesados en la educomunicación y la implementación de estrategias sonoras en el ámbito educativo.

¹⁰ Se refiere a la integración de la educación y la comunicación como un enfoque pedagógico y didáctico. Se basa en la idea de que la comunicación es fundamental para la educación y que los procesos educativos pueden enriquecerse y fortalecerse mediante estrategias comunicativas efectivas.

5. Estado del arte

En el presente apartado se describen intervenciones prácticas que centraron su interés en la utilización del podcast como un ítem relevante dentro del marco educativo, encontrando inicialmente a aquellos aportes de índole internacional, seguido por los elementos hallados en el territorio nacional. Se mencionan elementos relevantes de cada insumo-antecedente, relacionando al final de cada uno de ellos el aporte y significancia respecto al desarrollo del actual proyecto.

Monserrat Hernández, Javier Mendoza y Francisco Martín, elaboraron en el año 2019, en España, titulado “El Uso Del Podcast Como Herramienta Educativa: La Experiencia En La Universidad De La Laguna”, en el cual desarrollaron un estudio de caso con 31 estudiantes del Grado de Pedagogía y 39 estudiantes del Grado de Turismo, de forma que su investigación giró en torno a la incorporación del podcasting¹¹ en el grupo poblacional descrito, con el objetivo de evidenciar los resultados educativos, empleando como metodología la aplicación de encuestas utilizando la escala Lickert¹² para la datificación y medición de resultados. “Los resultados obtenidos en este estudio demuestran que el uso del podcasting influye no solamente en una mejor relación entre estudiantes, sino que también puede ofrecerles una herramienta útil para avanzar en su carrera académica” (Monserrat Hernández, Mendoza y Martín., 2019, p. 209). Este artículo científico enmarca la potencialidad de las TIC en la educación como una forma innovadora de enseñanza, contemplando la tecnología como un recurso relevante en cuanto a

¹¹ El podcasting es una forma de distribución de contenido digital que permite a los usuarios acceder y escuchar grabaciones de audio en línea. Los podcasts son programas o episodios de audio que cubren una amplia variedad de temas, como noticias, educación, entretenimiento, historias, entrevistas y más. El podcast es un formato versátil y amplio capaz de llegar a mucho público gracias a su forma de consumo portátil.

¹² Técnica de medición utilizada para obtener respuestas cuantitativas en la investigación social y psicológica. Fue desarrollada por Rensis Likert en la década de 1930 y se utiliza para medir actitudes, opiniones, percepciones y otras variables subjetivas.

metodologías didácticas en contraposición a las metodologías tradicionales, teniendo como plus la capacidad de generar interés y motivación por parte de los estudiantes para ser efectores de su proceso de aprendizaje, pero sobre todo, de hacerlo de manera diferente, ya que el emplear la herramienta del podcast también significó que los estudiantes despertaran creatividad y formas de expresión más abiertas y fluidas, lo cual es un importante hallazgo.

El siguiente documento a abordar se denomina “El podcast como herramienta de enseñanza en física y química de bachillerato”, el cual es un artículo científico que fue desarrollado por Felipe Pérez en el año 2012, quien llevó a cabo una investigación en el Colegio Marista La Inmaculada, en Granada, España; con la participación de cincuenta alumnos de primer grado de bachillerato, en la asignatura de física y química, vinculando el podcasting en los procesos educativos a través de la herramienta Audacity¹³ bajo la temática de biografías de científicos reconocidos.

La anterior estrategia fue pensada con el propósito de gestionar tres etapas educativas constituidas por nueve tareas pedagógicas en torno a la creación de podcast y así precisar los efectos producidos a nivel académico y educativo. Luego de la implementación del proyecto, se concluyó que el podcast es un instrumento tecnológico que tiene una gran potencialidad educativa en tanto capta el interés de los estudiantes en el proceso educativo y fomenta aprendizajes adecuados, pero que tanto su uso como contribución, depende en gran manera de cómo se plantean los aspectos tecnológicos y didácticos en el proceso de enseñanza, los objetivos de aprendizaje y el alcance de los medios didácticos para llegar a alcanzarlos (Pérez, 2012).

¹³ Herramienta de software de edición de audio de código abierto y gratuita llamada "Audacity". Audacity es ampliamente utilizada para grabar y editar audio de manera sencilla y eficiente.

Contemplando el artículo elaborado por Pérez, se postula que el aporte que éste le brinda al actual proyecto se relaciona con el soporte argumentativo y planificación teórico-práctica que debe tenerse en cuenta al vincular el podcast en la educación, para que ello no se reduzca simplemente a un cambio en las formas metodológicas. Dicho esto, es clave que el podcast sea incluido en los procesos educativos con especial cuidado, de forma que su utilización sea provechosa y que sus alcances formativos vayan en línea con los propósitos educativos establecidos, es decir, que su integración sea coherente desde todo punto de vista; encontrando que, a raíz de las relaciones conceptuales expuestas en este apartado, se piensa que el podcast como herramienta TIC en el proyecto se encuentra posicionada e integrada de forma pertinente, puesto que se enlaza contundentemente con los propósitos expuestos (abordados a lo largo del planteamiento del problema, la justificación y el marco conceptual).

Desde una posición estructuralista la investigación propuesta por Katherine Chacón en el marco de la obtención del grado en la Licenciatura en Ciencias de la Educación de la Universidad Central del Ecuador publicada en septiembre del 2015 y titulada “El Podcast como herramienta en la expresión oral del idioma inglés como lengua extranjera en 1, 2, 3 de bachillerato del colegio particular Marcos Salas Yépez año lectivo 2015-2016”, en donde se hizo una intervención de campo con 80 estudiantes de los grados de primero, segundo y tercero de bachillerato, en el colegio Marcos Salas Yépez, ubicado en la ciudad de Quito, Ecuador; bajo el enfoque investigativo mixto junto con la modalidad de investigación de campo y bibliográfica, enfatizando en que se hizo uso del podcast como herramienta educativa para promover una mejor expresión oral de los estudiantes en la comunicación del idioma inglés. Posterior a la intervención realizada, se precisó que el podcast, como instrumento tecnológico, tiene altas contribuciones al ámbito educativo, entendiendo en primera instancia que éste “interviene en la

creación de ambientes constructivistas” (Chacón, 2015, p. 73) además de generar motivación para cimentar aprendizajes y producirlos-compartirlos en el aula y fuera de ella.

El principal aporte que subyace en el anterior antecedente, es alusivo a encontrar en los podcast la posibilidad de desarrollar procesos constructivistas, en los cuales los estudiantes forjan su conocimiento, su saber, entendiendo que esto es fundamental para el aprendizaje constructivo y crítico que se plantea desarrollar con el proyecto; adicionalmente, la inclusión de los podcast como herramientas educativas hacen viable la creación de espacios educativos innovadores que fomentan un interés genuino en los estudiantes respecto a sus procesos de adquisición de conocimiento, habilidades y competencias en el contexto escolar.

En una tesis de maestría realizada en 2021 por Alexis Eliana Devenisch Manotas y Katya Janet Ramírez Ibarra, del programa de Maestría en Educación de la Universidad de la Costa, se llevó a cabo una intervención con 30 estudiantes de grado décimo y undécimo de la Institución Educativa Técnica Policarpa Salavarrieta en Soledad, Colombia. El objetivo fue fortalecer las competencias lectoras de los estudiantes a través del uso educativo del podcast como herramienta didáctica.

El trabajo se desarrolló bajo un enfoque mixto descriptivo y explicativo, en el paradigma de corte emergente. Se encontró que los estudiantes tenían un rendimiento académico inferior antes de la implementación del podcast como herramienta de aprendizaje. Sin embargo, al incorporarlo en los procesos de enseñanza-aprendizaje, se observó un incremento en los índices de comprensión lectora en pruebas aplicadas posteriormente.

Estos resultados indican que la aplicación de herramientas TIC, específicamente el podcast, promueve la innovación educativa y tiene un impacto positivo en la motivación hacia el

aprendizaje de los estudiantes. Además, se destaca que el uso del podcast fomenta la lectura en niveles literal, inferencial y crítico.

El aporte que realiza esta tesis de maestría al presente proyecto es considerable, dado que existen varios puntos en común. El primer factor común tiene que ver con que la ejecución de la investigación se realizó en el contexto educativo que también compete al proyecto, abordando los niveles escolares de educación básica media, correspondientes a los grados de décimo y undécimo; el segundo factor común, tiene relación con el incremento del interés de los estudiantes hacia los procesos educativos, lo cual se conecta con el ítem de motivación que quiere potenciarse en este proyecto, lo cual es positivo para los efectos y objetivos del proyecto, por cuanto se entiende que el podcast como herramienta TIC y como insumo a las estrategias educativas tiene un alto potencial de mejora a niveles académicos y actitudinales en los estudiantes.

Posteriormente, un trabajo de investigación titulado "Implementación del podcast como herramienta tecnológica para promover la habilidad de escucha en el idioma inglés con los estudiantes de 9° grado del colegio Antonio María Claret Quibdó, Chocó", realizado en abril de 2019 por Fulton Palacios como parte de una especialización en ciencias de la educación, se llevó a cabo una intervención educativa con 33 estudiantes de noveno grado en el colegio Antonio María Claret de Quibdó, Chocó, Colombia.

El objetivo del estudio fue mejorar la habilidad de escucha en el idioma inglés a través de la implementación del podcast como recurso didáctico en clase. El trabajo se basó en pedagogías mediadas y utilizó un enfoque metodológico cualitativo-descriptivo. Los resultados de la investigación indicaron que el uso del podcast tuvo un impacto positivo en la mejora de las habilidades de recepción de información en inglés de los estudiantes. Además, se observó un

mayor nivel de motivación e interés por parte de los estudiantes, quienes se involucraron más activamente en su proceso de aprendizaje. (Palacios, 2020).

Por otra parte, en su trabajo de fin de Máster en educación secundaria, titulado "Inteligencia Emocional y aprendizaje de una lengua extranjera: el podcast como recurso ante la ansiedad al listening", Ramón González García investigó la relación entre la inteligencia emocional y el proceso de aprendizaje de una lengua extranjera, centrándose específicamente en el uso del podcast como herramienta para reducir la ansiedad en la comprensión oral y mejorar el proceso de aprendizaje.

El estudio, realizado en 2016 como parte de una especialidad en lengua extranjera-inglés en la Universidad de Almería, planteó dos hipótesis principales. La primera hipótesis fue que el podcast sería efectivo para reducir los niveles de ansiedad en estudiantes que están aprendiendo una lengua extranjera en la comprensión oral. La segunda hipótesis afirmaba que el podcast podría mejorar las habilidades de comprensión auditiva en comparación con los métodos de escucha tradicionales.

Los resultados de la investigación respaldaron ambas hipótesis. Se encontró que el uso del podcast como recurso didáctico ayudó a reducir la ansiedad en la comprensión oral de los estudiantes. Además, se demostró que el podcast fue una herramienta efectiva para mejorar las habilidades de comprensión auditiva en comparación con los enfoques de escucha tradicionales. González García, (2016).

Los aportes de esta investigación al proyecto son enriquecedores, por un lado, menciona algunos antecedentes históricos acerca de la inteligencia emocional Gonzales (2016, p.5) cita a los autores Salovey y Mayer (1990, 1997), Baron, (1997) y Goleman (1998). Estos antecedentes

históricos nos facilitan de manera somera conocer cada corpus sobre las emociones, sin embargo, nos interesa la definición que propone Gonzales (2016) de Goleman de inteligencia emocional:

La capacidad de motivarnos a nosotros mismos, de perseverar en el empeño a pesar de las posibles frustraciones, de controlar los impulsos, de diferir las gratificaciones, de regular nuestros propios estados de ánimo, de evitar que la angustia interfiera con nuestras facultades racionales y la capacidad empatizar y confiar en los demás. (Goleman, 2007, pp. 25-26, como se citó en Gonzales,2016).

En ese sentido, el manejo de las emociones permite conocer cómo se gestiona la ansiedad, el cual puede ser un causante del desinterés “muchos estudiantes sufren ansiedad frente a los exámenes, lo que influye negativamente en su rendimiento (Aznar García, 2014, como se citó en Gonzales,2016, p.20). Este concepto es de vital importancia para la presente investigación, ya que también utiliza el componente tecnológico en este caso el podcast, cómo un recurso educativo que permite que los alumnos puedan utilizarlo como un complemento educativo.

En referencia al anterior complemento auditivo, este permite “ser un facilitador en los procesos de comunicación, promoviendo una cultura de intercambio de conocimientos y la colaboración interdisciplinaria” (Harris y Park ,2008, como se cita en Gonzales 2016, p.21).

Aunque la asignatura en que se aplica la metodología de Inteligencia Emocional pertenece a los procesos de aprendizajes del idioma inglés, tiene un paralelismo vigente y de utilidad; estos aspectos referidos son las ganancias de esta investigación. En la investigación de González, participaron 50 estudiantes (de los cuales 26 eran mujeres y 24 eran hombres) en un Instituto de Educación Secundaria de la provincia de Almería. Los participantes tenían una edad

de entre 15 y 16 años pertenecientes a dos grupos de 4º de la Educación Secundaria Obligatoria en España, (ESO).¹⁴

García implementa una metodología experimental, realizada con dos grupos: un grupo A y un grupo B, al primer grupo se le realizó un cuestionario junto a la metodología Listening y al grupo B se le implementó un Podcast educativo, ambos realizaron un autoinforme que medía los niveles de ansiedad. Los dos grupos fueron evaluados en el mismo proceso educativo, dicha metodología permitió llegar a corroborar las dos hipótesis planteadas. En conclusión, el podcast nos permite fomentar habilidades como aumento de la motivación, reducir los niveles de ansiedad y mejorar el nivel académico en el aprendizaje del lenguaje inglés. Habilidades que son paralelas al objetivo de una educomunicación que incentive procesos creativos de aprendizaje y que están en armonía con nuestro proyecto.

Respecto a los elementos de interés que el trabajo de García aporta al desarrollo del proyecto en cuestión, se encuentra la importancia de articular la tecnología a los procesos de enseñanza-aprendizaje, ya que ello incide en un mayor rendimiento académico y en la atracción del interés y motivación de los estudiantes respecto a ser partícipes del proceso educativo, sin embargo, no solo se puede centrar en el componente tecnológico, si no que urge también en pensar en los procesos de aprendizajes los cuales son primordiales en los propósitos del presente proyecto, como se ha expuesto anteriormente.

En síntesis, a partir de los antecedentes y las contribuciones revisadas en este apartado, se concluye que el podcast es una herramienta TIC con potencial educativo en el sentido de generar motivación e interés, (Monserrat Hernández et al, 2019; Devenisch Manotas y Ramírez Ibarra,

¹⁴ Es una etapa educativa que sigue a la Educación Primaria y consta de cuatro cursos académicos, generalmente desde los 12 hasta los 16 años de edad. Al finalizar la ESO, los estudiantes obtienen el título de Graduado en Educación Secundaria Obligatoria, que les permite acceder a la educación postobligatoria, como el Bachillerato, la Formación Profesional de Grado Medio o la Formación Profesional Básica, entre otras opciones.

2021; Palacios, 2019), mejoras en el rendimiento académico, (Devenisch Manotas y Ramírez Ibarra, 2021; González García, 2016) innovación en las metodologías y recursos didácticos, (Pérez, 2012; Palacios, 2019) sumado a ambientes constructivistas,¹⁵ (Chacón, 2015), contemplando que el podcast debe ser incorporado al ámbito educativo de manera responsable y en concordancia con los demás elementos pedagógicos y curriculares a los que haya lugar.

Además, se presentan como pertinentes para el presente proyecto los aportes que hace Fulton Palacios (2019), en su investigación, la cual emplea una investigación aplicada y la cual define desde Murillo (2008), como:

La investigación aplicada recibe el nombre de investigación (práctica o empírica), que se caracteriza porque busca la aplicación o utilización de los conocimientos adquiridos, a la vez que se adquieren otros, después de implementar y sistematizar la práctica basada en investigación. (Murillo 2008, p.159 citado por Palacios, 2019).

La investigación aplicada tiene una conexión directa con nuestro trabajo de investigación, ya que permite examinar los conocimientos adquiridos en la realización de los podcasts y poder realizar una sistematización de experiencias de las actividades pedagógicas. Otro aporte que me parece importante mencionar es el que hacen las autoras Alexis Eliana Devenisch Manotas y Katya Janet Ramírez Ibarra en su proyecto fue la implementación metodológica del pretest,¹⁶ el grupo focal y una revisión documental en la web que se implementó, por un lado, para conocer el

¹⁵ El constructivismo es una corriente pedagógica que se basa en la idea de que el conocimiento es construido por el individuo a través de su interacción con el entorno y la participación activa en su propio proceso de aprendizaje. Algunos de los autores más representativos del constructivismo son Jean Piaget, Lev Vygotsky, Jerome Bruner, Ernst von Glasersfeld y David Ausubel.

¹⁶ Se refiere a una evaluación inicial realizada antes de implementar la estrategia de fomento de la lectura, tiene como objetivo medir el nivel lector de los 30 estudiantes antes de la intervención. Proporciona una línea de base para comparar los resultados obtenidos después de la implementación de la estrategia.

nivel lector de los 30 estudiantes y posterior, un postest¹⁷ para medir el nivel obtenido con la estrategia para fomentar la lectura por medio del podcast.

6. Marco conceptual

En este apartado se expresan las definiciones de aquellos conceptos clave que conforman el proyecto, encontrando que no solamente se hace claridad conceptual de estos, sino que se aborda una correlación entre dichos conceptos para establecer un diálogo de saberes que permita fundamentar la red conceptual en una práctica educativa real, integrando las TIC en los procesos formativos escolares.

6.1. Educomunicación y creatividad.

El término 'educar' proviene del latín educare, que tiene el sentido básico de 'criar', 'alimentar', no sólo niños sino también animales. Habitualmente se supone que este vocablo proviene de educere, un compuesto de ex y duco que significa 'hacer salir', 'tirar hacia afuera' y por extensión 'poner en el mundo' en el sentido de 'sacar del vientre de la madre' y en algunos contextos 'criar' o 'educar' un niño, “Educare guarda también un sentido de 'producir', especialmente aplicado a la tierra en expresiones como quod terra educat 'lo que la tierra produce'.” (Castellano y Mársico,1995, p.4).

Esta definición, nos aporta un sentido importante de la palabra educar y comunicación, permite una interpretación del concepto educomunicación: educar proveniente del latín educare y comunicación proveniente del latín comunicatio. La educomunicación es la intersección de educar o hacer salir un conocimiento a un ser humano por medio del lenguaje que se gesta en una comunidad humana.

¹⁷ Es una evaluación que se realiza después de la implementación de la estrategia de fomento de la lectura, su propósito es medir el nivel de lectura alcanzado por los estudiantes luego de haber participado en la intervención. El postest permite evaluar el impacto de la estrategia y determinar si ha habido mejoras en el nivel de lectura de los estudiantes.

La educomunicación es un concepto que no está definido en la RAE. El término empezó a ser utilizado en 1979 por la ONU (Organización de las Naciones Unidas) en su sede en París en el debate sobre *El nuevo orden mundial de la información y las comunicaciones*:

Todas las formas de estudiar, aprender y enseñar a todos los niveles (...) y en toda circunstancia, la historia, la creación, la utilización y la evaluación de los medios de comunicación como artes prácticas y técnicas, así como el lugar que ocupan los medios de comunicación en la sociedad, su repercusión social, las consecuencias de la comunicación mediatizada, la participación, la modificación que producen en el modo de percibir, el papel del trabajo creador y el acceso a los medios de comunicación (Morsy, 1984, como se citó en Barbas, 2012, p160).

Por otro lado, Jose Javier León (2017) define la Educomunicación en su artículo “*Etimología subversiva del verbo comunicar*”: “La etimología nos acerca a un verbo que está en la fundación de la vida comunitaria, cuando trabajar juntos y compartir eran la raíz y el fruto de la vida” (León, 2017, p.124). Esta definición nos permite dar apertura a estos dos conceptos: comunicación y educación, dos conceptos que se correlacionan. Esta definición nos permite soslayar un elemento clave y es el papel que juega la comunicación en los procesos educativos. En ese sentido:

La Educomunicación, por tanto, es proceso, movimiento, flujo de significados, acción creativa y re-creativa, construcción-deconstrucción-reconstrucción permanente de la realidad. Es, en suma, una forma de pedagogía crítica que concibe los procesos educativos, la comunicación, los medios y las tecnologías como herramientas de análisis y de acción para la comprensión y la transformación del mundo (Barbas Coslado, 2012, p 165).

Otro autor que ha indagado sobre el concepto de Educomunicación es Daniel Prieto Castillo, (2005), quien se basa en la teoría Constructivista Social de Mediación de Vygotsky (1997) que a su vez, postula la influencia educativa la cual “considera que los alumnos construyen el conocimiento individualmente, pero al mismo tiempo junto con otros.” (Rodríguez, Sánchez Álvarez, y Rojas de Chirinos, 2008).

El concepto del otro aparece cómo clave en este proceso de influencia educativa: “La condición humana, la posibilidad de humanización de cada una y cada uno de nosotros está signada por el aprendizaje. Y desde un comienzo, en el aprendizaje hay siempre otro.” (Prieto Castillo ,2005, p.24). Es por medio de la acción de escuchar al otro en la interrelación de pensamientos, que en el dialogo mayéutica propuesto por Sócrates se logra que se valore al otro en su humanidad.¹⁸ En ese sentido, Prieto señala que: “Aprender del otro, entonces es aprender con el otro y, el elemento sustantivo en esa relación: la comunicación.” (Prieto, 2005, p.24).

6.1.1. Movimientos de la educomunicación:

El concepto de Educomunicación es estratégico ya que conecta creatividad e influencia educativa como instrumentos nodales que permite consolidarse en un marco conceptual o como un referente pedagógico que permite integrar medios de comunicación en el aula de clase. Ismar De Oliveira Soares, (2020) en su artículo *La educomunicación en Latinoamérica: Claves del pasado, retos del futuro* que hace parte del libro *Redes sociales y ciudadanía* postula cuatro movimientos de la educomunicación que se consideran importantes.

¹⁸ En este contexto, la mayéutica socrática es un método de diálogo en el que se valora al otro en su humanidad, permitiendo la interrelación de pensamientos y el descubrimiento del conocimiento a través del cuestionamiento y la reflexión conjunta

El primer movimiento se vio en las primeras intervenciones con la participación de niños y jóvenes en el Plan de Educación Cinematográfica para Niños (PLAN DENI) en la ciudad de Quito en los años 60, Este tipo de iniciativas se extendió a algunos países de Latinoamérica. En Río de Janeiro esta iniciativa recibió la denominación de CINEDUC entre los 70 y 80 y el cual abordó el ámbito educativo con niños logrando hacer una representación de cómo era su vida en la periferia urbana (Ramos, 2000, como se citó en Gué Martin, 2020).

El segundo movimiento, tuvo como escenario la década de los años 70 juntos a nuevos estudios sobre el cine, los programas de televisión y películas de la época las cuales eran objetos de estudio y en cierta medida una práctica de la disciplina que abarcaba desde críticas a películas comerciales, programas de televisión hasta un análisis de las intenciones de los productores al realizar cierto tipo de contenidos audiovisuales (Monteiro, 1980, como se citó en Ismar, 2020)

Ismar menciona además que el tercer movimiento fue inspirado por los estudios culturales británicos, revisados en profundidad por investigadores latinoamericanos citados en su documento, como lo son Martín Barbero (1987), Orozco (1996; 1999), Fuenzalida y Hermosilla (1989). Este movimiento consideraba al consumidor con una capacidad crítica, el cual no solo era un mero receptor del mensaje de los medios de comunicación, sino que podría también ser productor y emisor del mensaje o prosumidor ¹⁹(Ismar, 2020).

El cuarto y último movimiento para el autor fue decisivo en la línea de investigación educación y comunicación, ya que fue el uso de los medios de comunicación como ejercicio democrático y participativo en los años 80, el que se dio con ayuda de la UNESCO para poner en la mesa la discusión de un «nuevo orden mundial de la información y de la comunicación»

¹⁹ El concepto de prosumidor hace referencia por el autor mencionado, a la evolución de la tecnología y la digitalización, facilitando a las personas no solo consumir contenido, sino también crearlo y compartirlo. Los prosumidores son aquellos usuarios que generan y comparten contenido en plataformas en línea, como blogs, redes sociales, videos, podcasts, entre otros.

(NOMIC). Gracias a este hecho relevante, los medios se convirtieron en una oportunidad de educar a la vez que pudieron ser puestos a favor de la construcción de democracia (tomando una gran fuerza en las universidades iberoamericanas). En ese sentido, el recorrido histórico permite conocer distintas perspectivas y en paralelo, posibilita plantear una definición de educomunicación como “un paradigma de carácter multidisciplinar y multicultural orientador de acciones inherentes a la planificación, ejecución y evaluación de procesos y programas destinados a la creación y el desarrollo de ecosistemas comunicativos abiertos y dialógicos” (Martini, R. G. 2020.p.22).

Aunando lo anteriormente descrito, la educomunicación permite integrar el podcast como una estrategia educomunicativa que incentiva la comunicación horizontal, el concepto nos ayuda a comprender cómo se produce el conocimiento en el contexto de la escuela, enfatizando en la importancia de la comunicación abierta y el dialógica fomentando el sentido crítico respecto a los contenidos culturales que avasallan en los dispositivos tecnológicos, generando un empoderamiento ciudadano en los que pueden lograr cierta autonomía y lograr una influencia educativa como prosumidores.

6.2. Enseñanza y producción audible: el podcast como documento sonoro y herramienta educativa

Teniendo en cuenta la jerarquía de conceptos y su importancia para con el presente proyecto de grado, el primer concepto a abarcar es el de Podcast, ya que esta es la herramienta TIC mediante la cual se plantea la realización y el desarrollo de la propuesta formulada. En primera instancia, se aborda al podcast desde la perspectiva de Olivia Rodríguez (2022), quien lo define como un medio de transmisión de información audible, con la particularidad de catalogarlo como un documento sonoro de origen digital; de forma que, se establece que los

documentos digitales subyacen precisamente, a raíz de la posibilidad tecnológica de crearlos, abarcando diferentes formatos como el visual, el audiovisual, el auditivo, el textual, entre otros.

Retomando lo anterior, para el caso del podcast, se determina que es un documento digital está estrechamente ligado a la producción radiofónica. Los primeros podcasts fueron elaborados a través de procesos radiales, comúnmente denominados como programas radiales, que fueron transformándose con el pasar de los años en lo que hoy se conoce generalmente como podcast: un archivo de audio que puede reproducirse, descargarse y que es portable para todo aquel que tenga acceso a una plataforma digital como Spotify²⁰ o Ivoox.²¹

Continuando con lo anterior, otras cualidades que destacan en el formato del podcast se sintetizan en la especificidad de temas abordados, considerando todo un abanico de temáticas: desde temas de actualidad, series, programas educativos, conversaciones, entre otros. Además de ser contemplado como un documento digital sonoro, el podcast también puede significarse como un relato sonoro, entendiendo que es una construcción auditiva que hace alusión a una narración acústica (Guamán y Gutama, 2022), estos puede ser de variada índole y naturaleza, tratándose de una narración ser artística, académica, científica, musical, lingüística, cultural, entre otras.

Dentro de las características que resaltan de este documento sonoro de origen digital, se destaca que la cualidad digital del podcast hace que éste sea un ítem configurable, editable,

²⁰ Spotify es una plataforma de transmisión de música y contenido multimedia en línea. Es una de las plataformas más populares a nivel mundial para escuchar música en streaming, ofreciendo acceso a una amplia variedad de canciones, álbumes, artistas y podcasts.

²¹ iVoox es una plataforma de audio y podcasting en línea que permite a los usuarios escuchar, descubrir y compartir contenido de audio de diversas categorías. Es una de las plataformas más populares en habla hispana para acceder a una amplia variedad de podcasts, programas de radio, audiolibros y otros contenidos de audio.

perdurable, multilenguaje, multicultural, pluritemático, multiformato, multitemático, ubicuos,²² volátil y con libre accesibilidad (Rodríguez Reséndiz, 2022).

Si bien lo anterior supone una gran cantidad de positivas percepciones y aplicaciones del podcast, por cuanto es codificable y reproducible como otros archivos binarios existentes en el mundo digital, es ecléctico en tanto ocupa un sin límite de temas, idiomas y culturas, sumado a la facilidad de formato que presenta en su constitución digital, además de su accesibilidad ágil y fácil entendiendo que el podcast no se limita por cuestiones de tiempo y/o espacio.

Además, aunque se advierte que el podcast, como documento digital, también presenta fragilidades en la que el producto dependa de un dominio o alguna plataforma para su difusión y conservación como Ivoox o Spotify. Sin embargo, el podcast como herramienta audible presenta una cobertura y accesibilidad inmensa frente a otros documentos digitales que requieren de mayor estructura física, como los vídeos o aplicaciones interactivas; de modo que se resalta también, la continuidad del podcast como un asunto cultural.

En medio del abordaje del concepto del podcast, es pertinente hacer un paréntesis para detallar un hecho a destacar que subyace a partir de la educación en medio de la pandemia del Covid-19, entendiendo que los encuentros presenciales fueron reducidos y en ocasiones suprimidos en su totalidad. Ante la imposibilidad de desarrollar la educación presencial, lo digital y lo virtual tomó cabida para continuar con la realización de las clases en los niveles escolares, haciendo del uso de las TIC un elemento casi que imprescindible en dicha labor. Fue así como el podcast, siendo una herramienta tecnológica aplicada al sector educativo, se convirtió en una forma de entretelar acciones formativas durante la pandemia, dado que gracias a

²² Este término hace referencia a algo que está presente o disponible en todas partes o en múltiples lugares al mismo tiempo. En el contexto de la tecnología y la informática, el término se utiliza para describir la capacidad de los dispositivos y servicios para estar constantemente conectados y accesibles en cualquier momento y lugar.

su capacidad ubicua y a su facilidad de acceso (vía internet o a través de archivos digitales como datos de audio) produjo, junto a otras herramientas TIC la continuidad de los procesos de enseñanza y aprendizaje aún con todo el fenómeno de aislamiento social y presencial causado por la pandemia (Da Silva Júnior et al., 2020) constituyéndose como un elemento facilitador de la construcción del conocimiento (Hidalgo Sosa y Quintero López, 2022).

Retomando lo anteriormente dicho, si bien el podcast es una herramienta digital con gran impacto mediático que ha tenido auge en los últimos años, se comprende que también es necesario señalar que ha tenido evoluciones y cambios con el pasar del tiempo y que ello es fundamental para los intereses del actual proyecto.

La anterior afirmación se entiende desde la producción del podcast, comprendiendo que antes, la manera más común de producirlo refería a la exclusividad de quienes poseían los medios radiales, dado que contaban con la estructura física de producción, pero también de difusión. Ello cambió con la incursión de la tecnología y con la capacidad de generar este tipo de medios digitales ya no de forma exclusiva (en el ámbito radial), sino ahora, de manera más democrática, debido a que su capacidad de creación se extendió prácticamente para cualquier persona que cuente con un ordenador, teléfono inteligente o algún artefacto con cualidades tecnológicas estándar y el acceso a internet.

Bajo la anterior premisa, los parámetros de creación de podcast se modificaron, a tal punto que se generó el transpodcast, es cual es un “medio digital promovido esencialmente por una comunidad de creadores independientes surgida a partir del avance tecnológico derivado de la llegada de la Web 2.0” (García-Marín, 2020, p. 4), lo cual diversificó los contenidos, creadores, consumidores y difusiones de los podcast, contemplando que los usuarios tenían ahora la posibilidad de producir contenidos diferentes a los que habitualmente se generaban. Dentro de

las implicaciones que de allí se derivaron surge una relación con la educación, pues la producción de podcast permitió nuevas incursiones en el ámbito educativo que posteriormente serán abordadas con la interrelación de conceptos.

Es preciso tratar en este punto conceptos relacionados con las tecnologías educativas actuales y cómo se conjugan en el presente proyecto. Inicialmente, se comprenden los conceptos de e-learning, definido como la modalidad de aprendizaje electrónico que aborda una educación virtual en su totalidad, en todos sus procesos y etapas; junto con el m-learning determinado como la modalidad de aprendizaje móvil, el cual facilita la educación digital al optar por las tecnologías móviles como celulares inteligentes, computadoras o tabletas (Solano et al., 2010).

Los retos educativos que supone la utilización del e-learning²³ se asocian con la baja interacción de los actores educativos, la necesidad de contemplar ciertos parámetros físicos como la conectividad y artefactos (como el computador) y la ausencia de comunicación interpersonal en la asimilación del conocimiento; en tanto, las bondades que pueden emerger del m-learning²⁴ son alusivas a un aprendizaje de carácter constructivista, a una mayor interacción de los estudiantes con los objetos que median el aprendizaje y potenciando la comunicación de los actores educativos.

Es relevante, que al planificar un proyecto alrededor de la creación de podcast educativos, se tenga en cuenta el diseño pedagógico contemplando competencias, temáticas, logros presupuestados, metodologías, técnicas y demás ítems curriculares a los que haya lugar para que la incorporación del m-learning no sea solo algo tecnológico o instrumental. Sumado a

²³ El E- Learning, también conocido como aprendizaje electrónico o educación en línea, se refiere al uso de tecnologías digitales y de Internet para facilitar y apoyar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

²⁴ El m-learning, también conocido como aprendizaje móvil, se refiere al uso de dispositivos móviles, como teléfonos inteligentes, tabletas y dispositivos portátiles, para facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje. También permite a los estudiantes acceder a contenidos educativos, participar en actividades interactivas, colaborar con otros estudiantes y recibir retroalimentación a través de aplicaciones móviles y plataformas adaptadas a dispositivos móviles.

ello, es importante destacar las facilidades de ubicuidad, acceso a la información, potenciamiento del aprendizaje, fomento de la enseñanza y adecuación de la formación acorde al tipo de población que las modalidades de e-learning y m-learning hacen factibles (Solano et al., 2010).

Se tiene en consideración el rol del docente como el actor que da vía a los ambientes de aprendizaje, pues es quien delimita y rige todos los elementos educativos que se entrelazan entre sí para generar procesos de enseñanza y aprendizaje basados en la construcción del podcast desde el m-learning, siendo un generador de autonomía en los estudiantes conociéndolos y adaptando el proceso acorde a sus necesidades, promoviendo además una educación integral que resulten en una mejora en la calidad de aprendizaje.

La educación integral tiene en cuenta el componente emocional en los procesos de aprendizaje. Con miras a lograr este propósito, es mediante la estrategia comunicativa que el educador identifica las emociones negativas que se producen en los estudiantes y los cuales son motivos para perder el interés en los temas, al respecto.

Las emociones dirigen la atención, crean significado y tienen sus propias vías de recuerdo, todo ello, se relaciona con el aprendizaje. Por ello, los docentes deben ayudar a que los estudiantes experimenten con claridad los sentimientos y puedan reparar los estados de ánimo negativos, lo cual incidirá en su rendimiento académico. (Calle, Remolina y Velázquez, 2011, p.104)

Por último, este rol como docente de proponer estrategias de comunicación no queda relegado solamente a la implementación del podcast cómo medio para incentivar procesos de aprendizaje, si no que el educador escucha al otro, le da importancia a la subjetividad del estudiante cómo punto de encuentro para la producción de saberes, en ese sentido, el educador

incentiva la comunidad a la participación y la apropiación y la pertinencia del manejo de las emociones en procesos de aprendizaje, en ese sentido:

Las nuevas propuestas y tendencias pedagógicas, es incuestionable que los docentes se comprometan a desarrollar su propia inteligencia emocional, es decir, ser capaces de expresar sus sentimientos en relación con sus estudiantes; demostrarles respeto, proponer estrategias de automotivación; controlar sus estados de ánimo negativos y manejar adecuadamente sus emociones; exteriorizar su empatía y la capacidad de escucha; cultivar el sentimiento de autoestima en forma estable; tratar convenientemente los conflictos que se producen en el aula y tener en cuenta que el tono utilizado en el trato a los estudiantes repercute en el desarrollo emocional de éstos, entre otros aspectos. (Calle, Remolina y Velázquez, 2011, p.104).

A partir de aquí, se inicia la interacción de conceptos y se establece cómo estos confluyen para la conformación del proyecto y su incidencia dentro del aula. Se comprende inicialmente, que el podcast complementa dentro del sector educativo las estrategias radiales que “estimulan la creación y la generación de nuevos modelos de producción narrativa” (García *et al.*, 2017, p. 158) que antes no existían dentro de las instituciones escolares. Por lo anterior, el podcast, apoyado por las estrategias radiales (radios locales escolares), se constituyen como innovaciones de producción narrativa que contribuyen al proceso de enseñanza-aprendizaje, dada su naturaleza y constitución. Se precisa entonces, que la riqueza educativa del podcast tiene que ver según la propuesta de Saborío Taylor:

- A. Ofrecer frescura y originalidad al proceso de enseñanza y aprendizaje.
- B. Generar mayor cultura participativa ya que puede dar inicio a una conversación.

- C. Fomentar el aprendizaje colaborativo mediante la construcción de conocimiento entre participantes.
- D. Brindar oportunidades de mayor expresión cultural y lingüística en la clase al crear escenarios de intercambio verbal.
- E. Impulsar el desarrollo de competencias colaborativas. (Saborío Taylor, 2018, p. 100).

En tanto, su riqueza como estrategia radial en que la construcción del documento digital demanda necesariamente del conocimiento temático de sus productores para abordar un tema específico, siendo para el caso escolar el rol de productores los estudiantes y el abordaje de temas educativos acordados con los docentes, de forma que hay implícitamente, un proceso de adquisición de conocimiento y aprendizaje significativo para su elaboración y posterior difusión, es decir, es a través de la estrategia radial donde el estudiante encuentra su lugar con el conocimiento para transformarlo y compartirlo en un lenguaje hablado, conectando con la audiencia escolar (los demás estudiantes) que se sumergen en dicho proceso educativo a través de la red comunicativa de la radio o de las plataformas digitales a las que haya lugar.

La estrategia radial en este medio consiste en utilizar los procedimientos que están estipulados para la realización de un podcast educativo desde la postura de Claudia Fabiola Ortega en su artículo *El podcast como material didáctico: proceso de producción* incorpore los procesos de: “pre producción, producción, post producción y publicación.” (Ortega, 2010, p.81)

Es allí donde se genera un nuevo ecosistema y unas nuevas narrativas educativas, como lo describe García Marín (2019), ya que sitúa al podcast y al ejercicio de producirlo (podcasting), como una vía que entrelaza complejos sistemas de relación, involucrando actores diversos de diferente naturaleza que convergen en torno a un punto en común: la distribución de contenidos a

través del lenguaje sonoro. Así este se entiende como una posibilidad educativa con gran potencial de impacto, de forma tal que:

Numerosos centros de Educación Secundaria y universidades apuestan por podcasting para la grabación de contenidos académicos de alta calidad en y ofrecerlos tanto a su alumnado de forma exclusiva o alojarlos en la red para su acceso abierto. Estos contenidos formativos son distribuidos tanto en las plataformas específicas de las instituciones educativas como en los servicios de alojamiento de podcast (García-Marín, 2019, p. 193).

La gran novedad respecto a lo anunciado por García Martín, (2019) en el anterior párrafo, consiste, como en los anteriores podcasts radiales, en que la producción no se limita a las estaciones o centros radiales, ni en este caso, a la universidad o colegios, de forma que son los estudiantes los artífices principales de su propio material y ejercicio de podcasting en la actualidad, dadas las posibilidades de estructura física y digital (las ventajas tecnológicas de los recursos de aprendizaje).

Por consiguiente, la primera relación conceptual se genera a partir del podcast como un recurso digital sonoro que, junto a las estrategias radiales en la escuela, se fundamenta como una innovación de las narrativas educativas de aprendizaje. Teniendo en cuenta lo expuesto en esta sección por García Martín (2019) , se puede entender el podcast como un documento sonoro con diversidad temática, que hace factible la realización de procesos educativos en el contexto escolar por cuanto demanda la utilización de habilidades cognitivas y relacionales en función de la comunicación verbalizada de tópicos curriculares particulares, contemplando como características del podcast la cualidad de ubicuidad, la facilidad de su producción en la actualidad y la práctica difusión comunicativa a través de las redes de comunicación.

6.3. La Gamificación y procesos de aprendizajes en el aula.

El podcast se presenta como un instrumento de las TIC que ofrece la oportunidad de utilizar estrategias de comunicación enfocadas en el desarrollo de habilidades comunicativas y emocionales. En este sentido, es posible gamificar el podcast, aplicando las mecánicas, elementos y técnicas de diseño de juegos para involucrar a los estudiantes y fomentar su participación activa en actividades comunicativas. Según Borrás (2015, p.4), la gamificación consiste en resolver problemas en contextos que no son juegos.

Es importante destacar que la implementación de juegos en el aula mediante el podcast permite desarrollar habilidades socioemocionales, como el autoconocimiento, la resolución de problemas, la colaboración y la comunicación (Aranda Romo y Calderas Montes, 2018, p.43). Al mismo tiempo, se busca generar un registro compilatorio de las experiencias del taller radial, mediante el registro de los procesos y productos finales como los podcasts y el libro bitácora.

La gamificación del podcast no solo fortalece el interés y la participación de los estudiantes, sino que también fomenta procesos de aprendizaje constructivistas. Según (Lee y Hammer, 2011 citados por Aranda Romo y Calderas Montes, 2018, p.45) los juegos motivan a los estudiantes al impactar directamente en sus áreas cognitivas, emocionales y sociales.

Una de las problemáticas del aula es la falta de interés por los temas tratados en clase, vinculada tanto al uso inadecuado de las TIC como a problemáticas socioculturales. Es fundamental que el docente asuma un nuevo rol educativo, actuando como guía o coach del aprendizaje, respondiendo a las inquietudes y necesidades de los estudiantes (Mengual et al., 2020, citado por (Soriano Sánchez y Jiménez Vázquez, 2022, p.9).

La gamificación del podcast permite implementar un nuevo enfoque educativo que promueva no solo habilidades comunicativas, sino también habilidades de inteligencia

emocional. Las emociones juegan un papel crucial en el aprendizaje, ya que dirigen la atención, crean significado y tienen un impacto en el rendimiento académico (Calle Márquez, Remolina De Cleves y Velásquez Burgos, 2011, p.104).

Al implementar estrategias de gamificación mediante el podcast, se busca estimular el interés, la atención, la motivación y la probabilidad de recuerdo en los estudiantes. Los elementos nuevos y distractores atraen la atención de manera más efectiva que los elementos conocidos (Yang, Xin Chen y Zelinsky, 2009, citado en Huertas Montes y Pantoja Vallejo, 2016, p.233).

Es a través de los juegos que se motiva a los estudiantes a participar activamente, utilizando el lenguaje sonoro experimental y fomentando la creación de un producto cultural propio en el que toda la comunidad del aula participe. El uso de recursos como la experimentación con sonidos y juegos de escritura fortalece habilidades como el trabajo grupal y la superación de momentos de estrés en los procesos de aprendizaje (Romo, Montes, 2016, p.60).

Es importante mencionar las competencias que se desarrollan en esta estrategia para poder medir el progreso de los estudiantes. Utilizaremos el modelo de Barón (2006), que categoriza las competencias en cuatro áreas generales: habilidad intrapersonal, habilidad interpersonal, gestión del estrés, adaptación y humor general.

En el componente intrapersonal, se busca promover la comprensión emocional de uno mismo, el asertividad, el autoconcepto, la autorrealización y la independencia. En el área de habilidad interpersonal, se busca fomentar la empatía, las relaciones interpersonales y la responsabilidad social. Para el manejo del estrés, se pretende desarrollar la tolerancia al estrés y el control de los impulsos. En cuanto a la adaptación, se busca fortalecer la solución de

problemas y la prueba de la realidad. Por último, en el área del estado de ánimo en general, se busca promover la felicidad y el optimismo (Aranda Romo y Caldera Montes, 2016, p.59).

Estas habilidades socioemocionales permiten identificar las emociones que se desean implementar en las estrategias comunicativas mediante el podcast. A través del uso de fotografías, escenas de la vida diaria, material gráfico, relatos, poesías, juegos de comunicación y expresión emocional, videos y películas, juego de roles, mensajes publicitarios, audiciones musicales y técnicas de juego con colores y formas, se busca estimular el aspecto emocional de los estudiantes (Calle, et al, 2011, p.105).

También mediante el uso de imágenes, paisajes sonoros, archivos audiovisuales, fotografías, textos escritos y poesías, se busca incentivar el desarrollo de la inteligencia emocional mediante la conformación de grupos en los que se fortalezcan las emociones mencionadas por Baron (2006). Continuando con la implementación del podcast gamificado como estrategia pedagógica, es fundamental destacar los beneficios que aporta al proceso de enseñanza-aprendizaje.

6.4. Enseñanza y producción audible: el podcast como documento sonoro y herramienta educativa

El concepto que se pretende referenciar en este apartado es el de enseñanza y producción audible a través del podcast como documento sonoro y herramienta educativa. Para mejorar la definición y respaldarla con citas, se plantea realizar las siguientes modificaciones:

En primer lugar, es importante definir el podcast como herramienta TIC. Según Olivia Rodríguez Resendíz, (2022), el podcast es un medio de transmisión de información audible que se considera un documento sonoro de origen digital. Los documentos digitales, incluyendo el

podcast, son posibles gracias a las tecnologías que permiten crear diferentes formatos como visual, audiovisual, auditivo y textual.

Además, se puede mencionar que el podcast es un archivo de audio reproducible y descargable, accesible a través de plataformas digitales como Spotify o Ivoox, y abarca una amplia gama de temas, desde actualidad hasta programas educativos (Rodríguez Reséndiz, 2022). También se puede destacar que el podcast puede ser considerado como un relato sonoro, una narración acústica que puede ser de naturaleza artística, académica, científica, musical, lingüística o cultural (Guamán y Gutama, 2022).

En cuanto a las características del podcast como documento sonoro digital, se destaca su configurabilidad, editabilidad, perdurabilidad, multilingüismo, multiculturalidad, pluritematismo, multiformato, ubicuidad, volatilidad y libre accesibilidad (Rodríguez Reséndiz, 2022). Aunque el podcast depende de plataformas como Ivoox o Spotify para su difusión y conservación, presenta una gran cobertura y accesibilidad en comparación con otros documentos digitales que requieren estructuras físicas más complejas como videos o aplicaciones interactivas.

Es importante mencionar el contexto de la pandemia del Covid-19 y su impacto en la educación presencial. Durante este periodo, el uso de herramientas tecnológicas, incluido el podcast, se convirtió en una forma de continuar con los procesos de enseñanza y aprendizaje a distancia (Da Silva Júnior et al., 2020). En este contexto el podcast, gracias a su accesibilidad y capacidad ubicua, permitió mantener la continuidad de la educación a pesar del aislamiento social y presencial causado por la pandemia (Hidalgo Sosa y Quintero López, 2022).

En relación con la evolución del podcast, se puede mencionar que este formato ha experimentado cambios significativos gracias al avance tecnológico. Antes, la producción de podcasts estaba limitada a quienes tenían acceso a los medios radiales, pero con la tecnología

actual, prácticamente cualquier persona con un dispositivo tecnológico y acceso a internet puede producir y difundir podcasts (García Marín, 2020).

En cuanto a las tecnologías educativas actuales, es relevante mencionar el papel que juegan tanto el E-learning como el M-learning. El E-learning se refiere a la educación virtual que utiliza tecnologías electrónicas en todos los procesos y etapas, mientras que el M-learning se basa en el aprendizaje móvil utilizando dispositivos móviles como teléfonos inteligentes, computadoras o tabletas (Solano et al., 2010). Ambas modalidades presentan desafíos y ventajas en términos de interacción, conectividad y comunicación interpersonal en el proceso de aprendizaje.

Numerosos centros educativos y docentes han reconocido el valor educativo del podcast y lo han integrado como una herramienta pedagógica en el aula. Según Gómez Galán et al., (2020), el podcast en el ámbito educativo puede fomentar la motivación de los estudiantes, la adquisición de conocimientos, el desarrollo de habilidades comunicativas y el trabajo colaborativo. Además, el podcast ofrece la posibilidad de personalizar el aprendizaje, ya que cada estudiante puede acceder al contenido y escucharlo a su propio ritmo.

En el contexto de la enseñanza y producción audible, el podcast se convierte en un documento sonoro y una herramienta educativa versátil. Según Morales López et al. (2022), el podcast educativo se puede utilizar para presentar contenidos, explicar conceptos complejos, contar historias, realizar entrevistas, discutir temas de actualidad, entre otras muchas posibilidades. A través del podcast, los estudiantes pueden acceder a información relevante y de calidad, y desarrollar habilidades de escucha activa, comprensión oral y pensamiento crítico.

Además, el podcast como documento sonoro presenta varias ventajas en comparación con otros medios educativos. Según García et al. (2017), el podcast es fácilmente accesible a través

de plataformas digitales como Spotify o Ivoox, lo que permite a los estudiantes escuchar los episodios en cualquier momento y lugar. Además, el podcast es un medio portable, lo que significa que los estudiantes pueden descargar los episodios y escucharlos sin necesidad de estar conectados a internet.

Otra utilidad del podcast es su capacidad para abordar una amplia gama de temáticas y adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje. Según Saborío Taylor (2018), el podcast ofrece frescura y originalidad al proceso de enseñanza y aprendizaje, promueve la participación y la colaboración, y permite la expresión cultural y lingüística. El podcast también fomenta el desarrollo de competencias colaborativas y el intercambio de conocimientos entre los estudiantes.

En el contexto de la pandemia de COVID-19, el podcast demostró ser una herramienta especialmente útil para la educación a distancia. Según da Silva Júnior et al. (2020), el podcast, junto con otras herramientas tecnológicas, ha permitido la continuidad de los procesos de enseñanza y aprendizaje durante el aislamiento social y presencial causado por la pandemia. El podcast, al ser accesible y portable, ha facilitado el acceso a contenidos educativos y ha brindado a los estudiantes la oportunidad de seguir aprendiendo de manera autónoma.

Por lo tanto, el podcast, al ser considerado tanto un documento sonoro como una herramienta educativa, ofrece una riqueza de oportunidades en el ámbito de la enseñanza y la producción de contenido audible. Este medio de transmisión de información de audio, configurable y perdurable, no solo permite a los estudiantes acceder a material de relevancia, sino que también les brinda la oportunidad de crear sus propios contenidos (Rodríguez Resendiz, 2022). En este contexto, la posibilidad de implementar un aprendizaje móvil (m-learning) a través del podcast (Solano Fernández et al., 2010), con un enfoque en el fomento de la

creatividad, se convierte en el eje central la estrategia educativa para el presente caso de la institución educativa Alberto Mendoza Mayor, Sede Liceo Comercial.

Es así, como desde estas estrategias el podcast se revela como una herramienta digital que trae consigo un abanico de nuevas posibilidades tanto en la comunicación como en el aprendizaje. En consonancia con las investigaciones de Guamán Zurita y Gutama Galán (2022), este medio sonoro se destaca por su capacidad para facilitar diversas formas de expresión, donde se considera la expresión como "la manifestación de procesos de reflexión que implican la capacidad de conceptualización y de la adquisición de conocimientos, motivados a su vez por la percepción multisensorial y la experiencia de cada individuo" (Moreno, 1998). El uso del podcast como vehículo de expresión, en consecuencia, se erige como un catalizador de procesos creativos y de aprendizaje.

El relato sonoro, en particular, se posiciona como un elemento esencial que permite a los estudiantes crear narrativas en armonía con sus percepciones y experiencias. Con una estructura que abarca la introducción, el desarrollo y la conclusión, el relato sonoro se diferencia del paisaje sonoro, que únicamente captura un lugar específico. En su lugar, busca narrar historias concretas a través de representaciones sonoras. La realización de estos relatos demanda la meticulosa elaboración de un guion y la cuidadosa incorporación de elementos sonoros en una línea temporal, lo que enriquece significativamente tanto la creatividad como el proceso de aprendizaje (Guamán Zurita y Gutama Galán, 2022).

La estrategia de aprendizaje en el contexto de los podcasts educativos se define como "un conjunto de acciones planificadas que involucran tanto estrategias cognitivas como interactivas" (Vivas Lopez, 2010, p. 27). Paralelamente, las estrategias interactivas resaltan la importancia de la cooperación entre estudiantes, la interacción con el entorno y el papel mediador del docente

(UPN México, 2000). Esta estrategia integral tiene como objetivo fomentar un aprendizaje activo y significativo, brindando a los estudiantes las herramientas necesarias para desarrollar habilidades de autorregulación y colaboración. La metodología asociada implica la selección, planificación, implementación y evaluación de estas estrategias, adaptándolas a las necesidades individuales y colectivas de los estudiantes (Vivas Lopez, 2010).

6.5. Inmersión tecnológica en el medio educativo: las TIC como instrumentos de innovación y potenciación didáctica

La cita proporcionada por Arriaga Delgado et al. (2021) resalta la importancia de comprender el concepto de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el contexto educativo. Las TIC se presentan como herramientas que potencian las interacciones y relaciones dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje en el aula. Al utilizar las TIC, los estudiantes tienen la oportunidad de desarrollar sus habilidades de manera plural, utilizando diversas formas para adquirir conocimiento.

Otro concepto relevante para abordar es el de las TIC. Dentro del marco de la educación, estas se comprenden como un tipo de herramientas que potencian y promueven las relaciones e interacciones dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje en el aula, de modo que el estudiante puede a través de ellas desarrollar sus habilidades a través de una pluralidad, de formas para llevar a cabo la adquisición de conocimiento. (Arriaga Delgado et al., 2021).

Este enfoque en las TIC destaca cómo la integración de la tecnología puede ser un recurso valioso para enriquecer la experiencia educativa. Al proporcionar a los estudiantes

acceso a estas herramientas, se fomenta la participación activa, el aprendizaje colaborativo y la adquisición de habilidades relevantes para un mundo cada vez más digitalizado.

En consecuencia, es esencial comprender el papel de las TIC en el contexto educativo y explorar cómo pueden aprovecharse de manera efectiva para potenciar el proceso de enseñanza y aprendizaje, brindando a los estudiantes nuevas oportunidades para desarrollar sus habilidades y adquirir conocimientos de manera dinámica y significativa.

Por otro lado, La cita de Marimon et al. (2022) destaca el impacto transformador de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el ámbito educativo. Se menciona que las TIC no solo actúan como simples instrumentos, sino que realmente cambian la dinámica de la educación al ofrecer a los estudiantes una amplia gama de contenidos y posibilidades de interacción. Como resultado, se afirma que el uso de estas herramientas tecnológicas mejora la calidad del proceso de enseñanza y contribuye al aumento del rendimiento académico de los estudiantes.

Las TIC son instrumentos que transforman el acto de la educación, ya que brindan toda una diversidad de contenidos y posibilidades de interacción a los estudiantes, lo cual hace que su proceso de enseñanza sea de mayor calidad y que puedan incrementar su rendimiento académico gracias a la utilización de estas herramientas tecnológicas.

(Marimon et al., 2022).

Este planteamiento resalta el papel crucial de las TIC como facilitadoras de un aprendizaje enriquecedor y efectivo. Al proporcionar acceso a diversos recursos y permitir interacciones interactivas, las TIC empoderan a los estudiantes y les brindan oportunidades para explorar, investigar y aprender de manera más activa y autónoma. Además, el uso de estas

herramientas tecnológicas puede fomentar la motivación y el compromiso de los estudiantes, ya que les permite participar en experiencias de aprendizaje más atractivas y personalizadas.

En consecuencia, se evidencia la importancia de comprender y aprovechar el potencial de las TIC en el ámbito educativo. La integración efectiva de estas herramientas puede promover un entorno de aprendizaje dinámico y estimulante, donde los estudiantes puedan desarrollar habilidades relevantes para enfrentar los desafíos de la sociedad digital actual y alcanzar un mayor rendimiento académico.

En el contexto de la educación, el podcast se considera una herramienta TIC que construye puentes de conocimiento para los estudiantes a través de pedagogías activas,²⁵. Los estudiantes interactúan directamente con las formas de conocimiento y asimilación de contenidos al producir sus propios podcasts sobre tópicos curriculares de asignaturas específicas, por ejemplo (Arriaga Delgado et al., 2021).

La influencia educativa se entiende como aquellos procesos que permiten a los profesores y otros agentes educativos ayudar de manera ajustada a los alumnos o aprendices a construir significados más ricos, complejos y válidos sobre determinadas parcelas u objetos de conocimiento (Coll et al., 2008).

Los mecanismos de influencia educativa actúan en el ámbito de la actividad conjunta que aprendices y agentes educativos despliegan en torno a los contenidos y tareas de aprendizaje, y lo hacen a través de las formas de organización que adopta esta actividad y de los recursos semióticos,²⁶ presentes en el habla de los participantes (Coll et al., 2008).

²⁵ Las pedagogías activas son enfoques educativos que promueven la participación activa de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje. Estas pedagogías se centran en el estudiante como protagonista de su propio aprendizaje, fomentando su participación, reflexión y construcción de conocimiento de manera significativa.

²⁶ Los recursos semióticos se refieren a los diferentes elementos y signos utilizados en la comunicación para transmitir significado. La semiótica es el estudio de los signos y símbolos, y los recursos semióticos son las herramientas utilizadas para representar y comunicar ideas, conceptos y mensajes.

En este proyecto, la influencia educativa se emplea a través de las herramientas TIC y del recurso didáctico del podcast para potenciar los aprendizajes curriculares. La influencia educativa se desarrolla mediante diversos elementos académicos, como contenidos, lineamientos curriculares, indicadores de logro, competencias, objetivos de aprendizaje, actividades de aprendizaje, recursos didácticos y estrategias de aprendizaje, todos ellos comunicados en un mismo lenguaje y con una misma significancia (Coll et al., 2008).

Para desarrollar una enseñanza constructivista,²⁷ e innovadora, se requiere que las relaciones entre el contenido como objeto de enseñanza-aprendizaje, la praxis docente y la acción de aprendizaje de los estudiantes estén presentes en el aula (Coll et al., 2008)

El término de educomunicación se entiende como un campo pedagógico y pragmático en el cual convergen dinámicas educativas y comunicativas dialógicas, bidireccionales, flexibles, cambiantes y enriquecedoras. Tanto el docente como el estudiante aprenden uno del otro a través de canales comunicativos que van más allá del simple intercambio de información. Estos canales se convierten en elementos posibilitadores de un sentido crítico en torno a una situación, estado o tópico dentro de un espacio formativo-escolar (Salanova Sánchez, s.f.).

En el ámbito educativo y de educomunicación, las TIC se utilizan como recursos de innovación que abren nuevas posibilidades desde la influencia educativa gestionada por el docente. Se establecen vínculos pedagógicos que articulan la didáctica de las TIC, como el podcast, con los propósitos de mejora en los procesos de enseñanza-aprendizaje. El objetivo es generar aprendizajes significativos, nuevas formas de construir y asimilar conocimiento, y

²⁷ La enseñanza constructivista es un enfoque pedagógico que se basa en la idea de que los estudiantes construyen su propio conocimiento a través de su interacción con el entorno y la manipulación activa de la información. Esta teoría del aprendizaje se atribuye principalmente al psicólogo suizo Jean Piaget, aunque también ha sido influenciada por otros teóricos como Lev Vygotsky.

enriquecer el entorno escolar y la calidad educativa (Arriaga Delgado et al., 2021; Marimon et al., 2022; Salanova Sánchez, s.f.).

Siguiendo con las afirmaciones anteriores, las TIC en el ámbito educativo son herramientas que potencian y promueven las relaciones e interacciones en el proceso de enseñanza y aprendizaje. A través de ellas, los estudiantes pueden desarrollar habilidades y adquirir conocimientos de diversas formas. Además, las TIC transforman el acto educativo al brindar una diversidad de contenidos y posibilidades de interacción, lo que contribuye a una enseñanza de mayor calidad y a un mejor rendimiento académico.

La educomunicación, como campo pedagógico y pragmático, promueve dinámicas educativas y comunicativas enriquecedoras, donde tanto el docente como el estudiante aprenden uno del otro a través de canales comunicativos. En este contexto, las TIC son recursos de innovación que, junto con la influencia educativa, contribuyen a mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje y promueven aprendizajes significativos y nuevas formas de construir y asimilar el conocimiento. Para complementar el concepto, es importante considerar algunas citas adicionales que refuerce las ideas presentadas: Sobre el uso de las TIC en la educación:

Las TIC se han convertido en una herramienta esencial para potenciar la interacción y el aprendizaje significativo en el aula. A través de su implementación, los estudiantes pueden acceder a una amplia variedad de recursos y actividades que enriquecen su experiencia de aprendizaje. (García, 2019).

Lo anterior pone en evidencia la afirmación de la importancia de las TIC en el ámbito didáctico/pedagógico, además de la elasticidad de sus funciones para con el estudiantado que, ayuda a acercar más al estudiante al aprendizaje significativo. También se agrega que, acerca del impacto de las TIC en el rendimiento académico:

La utilización de las TIC en el ámbito educativo ha demostrado tener un efecto positivo en el rendimiento académico de los estudiantes. Estas herramientas tecnológicas ofrecen nuevas formas de acceso a la información, fomentan la participación activa y facilitan la adquisición de habilidades clave para el siglo XXI. (UNESCO, 2019).

Esta afinación devela un enfoque constructivista de la información, pues aquí el estudiante tiene participación activa de su proceso de aprendizaje. Por su parte, y sobre el enfoque constructivista Ausubel agrega:

El enfoque constructivista promueve un aprendizaje activo y significativo, en el cual los estudiantes construyen su propio conocimiento a partir de su interacción con el entorno y con otros compañeros. Esto implica un cambio en el rol del docente, quien se convierte en facilitador y guía del proceso de aprendizaje. (Ausubel, 1968).

Esto a su vez ayuda a construir significados conjuntamente, puesto que las ideas sobre los procesos de enseñanza y aprendizaje ejercen una acción de retroalimentación continua, dicho lo anterior, Coll y otros autores hablan acerca de la importancia de la influencia educativa en la construcción de significados:

La influencia educativa se basa en la capacidad del docente para ayudar a los estudiantes a construir significados más ricos y válidos sobre los contenidos de aprendizaje. Esto implica generar espacios de interacción y diálogo que favorezcan la reflexión y la construcción conjunta del conocimiento. (Coll et al., 2008).

Es así como el constructivismo y la influencia educativa se unen al campo de la educomunicación, pues estas líneas de pensamiento y de metodología educativa se unen desde muchos puntos teniendo en cuenta la horizontalidad educativa, la comunicación, la participación activa de los estudiantes, entre otras. Freire, es uno de los máximos exponentes de la educación

horizontal y bidireccional, sobre la educomunicación como campo pedagógico y pragmático menciona que:

La educomunicación se centra en la integración de los procesos educativos y comunicativos, promoviendo dinámicas bidireccionales y flexibles que enriquecen la experiencia de aprendizaje. A través de la educomunicación, los estudiantes no solo adquieren conocimientos, sino que también desarrollan habilidades de comunicación crítica y participativa. (Freire, 1994).

Con relación a estas ideas, se fortalece el concepto presentado anteriormente. Las TIC en la educación son herramientas que potencian la interacción y el aprendizaje significativo, mejorando el rendimiento académico de los estudiantes. Al implementar un enfoque constructivista, el docente se convierte en un facilitador del proceso de aprendizaje, promoviendo la construcción activa de conocimiento. La influencia educativa desempeña un papel fundamental al ayudar a los estudiantes a construir significados más ricos y válidos sobre los contenidos de aprendizaje. Por su parte, la educomunicación promueve dinámicas educativas y comunicativas enriquecedoras, permitiendo que tanto el docente como el estudiante aprendan uno del otro a través de canales comunicativos. En conjunto, las TIC, la influencia educativa y la educomunicación contribuyen a mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje y promueven aprendizajes significativos y críticos.

Continuando con el desarrollo del concepto, es relevante mencionar que la integración de las TIC, la influencia educativa y la educomunicación implica una transformación en la práctica docente y en las estrategias de enseñanza. Para lograr una enseñanza constructivista e innovadora, es necesario reflexionar sobre los modelos educativos utilizados y adoptar nuevas formas de enseñanza que se adapten a las necesidades y características de los estudiantes.

Cerrando las ideas anteriormente presentadas, es fundamental considerar el papel del lenguaje y la comunicación como aspectos prioritarios del acto educativo. A través de un lenguaje común y significativo, tanto el docente como los estudiantes pueden comunicar ideas y construir conocimiento de manera efectiva.

En cuanto a las TIC, se deben utilizar como recursos de innovación que amplíen las posibilidades de influencia educativa por parte del docente. En el contexto de este proyecto, el podcast se posiciona como una herramienta TIC funcional en el ámbito educativo, ya que fomenta pedagogías activas y permite a los estudiantes interactuar directamente con los contenidos curriculares.

En síntesis, la conjunción de las TIC, la influencia educativa y la educomunicación en el ámbito educativo brinda la oportunidad de enriquecer los procesos de enseñanza-aprendizaje. Las TIC potencian la interacción y el acceso a recursos, la influencia educativa permite construir significados más ricos y válidos, y la educomunicación fomenta dinámicas de diálogo y participación crítica. Al adoptar un enfoque constructivista e innovador, se promueve el desarrollo de habilidades y competencias en los estudiantes, así como la mejora de la calidad educativa en general.

6.6. Marco normativo o legal

Para acción y efecto de la normativa vigente en Colombia sobre los entornos comunicativos, las TICs y los demás elementos considerados insumos en el presente trabajo de grado es importante tener en cuenta el marco normativo, de esta manera también se expresa un agregado a los conceptos, pues estos funcionan de manera contextual y normativa: como toda regla surgen de una necesidad ciudadana y en este caso se menciona la implementación específica del

podcast a través de las TIC, a continuación se mencionan algunas leyes y marcos normativos concernientes al uso de las TIC y los medios de comunicación en el sector educativo:

- *Ley 1978 de 2019:* Regula los derechos de autor y los derechos conexos en el entorno digital, incluyendo disposiciones sobre la producción, distribución y acceso a contenidos digitales, como los podcasts. En el artículo 3, numeral 7 se establece como un derecho desde la educación conectado al acceso al conocimiento y a la ciencia, además de mencionarse dentro de espectro de la educación integral. A su vez, el artículo 2, habla de la importancia de la radiodifusión, vinculándose así con el podcast.
- *Ley 1341 de 2009:* *Por la cual se definen principios y conceptos sobre la sociedad de la información y la organización de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones TIC, se crea la Agencia Nacional de Espectro y se dictan otras disposiciones.* Establece las normas generales para el despliegue y gestión de infraestructuras de tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) en Colombia. En esta ley se hace énfasis en la educación desde el artículo 2°, numeral dándole prioridad a este servicio en entornos educativos, asimismo, y como se presenta en la *Ley 1978 de 2019*, el acceso a la información desde las TIC, se presenta como un derecho inherente al entorno educativo. El artículo 20 menciona que está regulado el uso de las TIC para el entorno educativo.
- *Ley 115 de 1994:* *Por la cual se expide la ley general de educación.* Establece las disposiciones generales de la educación en Colombia, incluyendo aspectos como la estructura del sistema educativo, los planes de estudio y la formación integral de los estudiantes. Menciona en el artículo 16, epígrafe e, la importancia de la comunicación para con la educación integral. Además, en el artículo 44, se establece la importancia de la comunicación para la difusión de conocimientos como la importancia de la misma para con

la libertad de expresión del individuo; esta se presenta como un vehículo loable para el diálogo con las artes, la cultura, las ciencias, entre otros contenidos.

- *Ley 1151 de 2007: “Por la cual se expide el Plan Nacional de Desarrollo 2006-2010. El Congreso de Colombia”* Define el Sistema Nacional de Competencias, el cual busca desarrollar competencias básicas y ciudadanas en los estudiantes de todos los niveles educativos. Esta ley sitúa a las competencias dentro del capital humano de la nación, situándolas dentro de las normas expedidas por el ministerio de educación en cuanto al sector escolar.
- *Ley 1801 de 2016: Por la cual se expide el código nacional de policía y convivencia.* Contempla el Código Nacional de Policía y Convivencia, que tiene como objetivo regular las conductas que afectan la convivencia en la sociedad, incluyendo aspectos relacionados con las competencias comunicativas y el uso responsable de la tecnología en espacios educativos. Desde aquí se opta por utilizar en los podcasts y demás medios comunicativos la comunicación asertiva dentro de la sociedad educativa del plantel, puesto que es común que los adolescentes tengan querellas de carácter comunicativo gracias al mal uso de las redes sociales, medios de comunicación escritos, hablados, etc.

Para el caso concreto de este trabajo de grado el análisis, interpretación y experimentación del podcasting desde la educomunicación tiene lugar en un ambiente educativo, regulado por docentes, directivas y una estructura administrativa que deriva del MEN,²⁸ por esta razón se tienen en cuenta algunos criterios normativos concernientes a la comunicación social y su espacio profesional en los colegios e instituciones educativas, siendo los siguientes:

²⁸ Ministerio de educación nacional de Colombia.

- Ley 115 de 1994: Establece las normas generales de la educación en Colombia y enfatiza la importancia de desarrollar competencias comunicativas en los estudiantes.
- Decreto 2805 de 2008, el cual establece el Reglamento del Servicio de Radiodifusión Sonora en espacios educativos. Este decreto subraya la importancia de la radiodifusión sonora en el ámbito educativo al asignar a las Emisoras Educativas la responsabilidad de difundir la cultura, la ciencia y la educación, así como de estimular el flujo de investigaciones y de información científica y tecnológica aplicada al desarrollo. Esta normativa refuerza la función crucial de los sonidos en el proceso de aprendizaje, al promover la generación de una sociedad mejor informada y educada a través de la transmisión de conocimiento y la creación de espacios de formación auditiva y sensorial en entidades educativas de todos los niveles, desde básica
- Decreto 1075 de 2015: *Por medio del cual se expide el Decreto Único Reglamentario del Sector Educación*. Reglamenta la formación y ejercicio de profesiones en Colombia. Aunque no hace referencia específica a los comunicadores sociales en el contexto educativo, establece las disposiciones generales para el ejercicio de profesiones y puede aplicarse a los comunicadores.
- Decreto único reglamentario del sector TIC, 1078 de 2015: *Por medio del cual se expide el Decreto Único Reglamentario del Sector de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones*. Este busca consolidar y reglamentar el sector de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) en el país. Este decreto tiene como objetivo principal organizar y facilitar el acceso a la normatividad existente en este ámbito, simplificando y unificando la regulación para su aplicación y comprensión más fácil por parte de los ciudadanos, empresarios y entidades involucradas.

- Artículo 74 de la Resolución 2614 de 2022: esta se encarga de la gestión de medios sonoros y radiodifusión pública, dentro de la normativa se contemplan las emisoras educativas, para las cuales “el servicio se prestará a través de entidades oficiales educativas en los niveles de básica primaria y media e instituciones de educación superior de carácter público”. (MINTIC, 24 agosto 2023)

6.7. Diálogo de saberes: el podcast como recurso didáctico para fomentar los aprendizajes significativos

Antes de abordar los conceptos mencionados en los párrafos anteriores, es importante definir el término de creatividad, ya que desempeña un papel fundamental en esta propuesta. Según Serrano (2004), la creatividad es un proceso cognitivo complejo que está influenciado por diversas experiencias evolutivas, sociales y educativas, y se manifiesta de diversas formas en diferentes campos. No se puede considerar la creatividad como un rasgo simple de los seres humanos, ya que aspectos como la mente, los procesos cognitivos, la personalidad, la motivación, las emociones y el mundo afectivo desempeñan un papel significativo en este proceso. Además, todos poseemos cierto grado de creatividad y podemos desarrollarla (Serrano, 2004, p. 16).

Al combinar el concepto de creatividad con el proyecto, se puede deducir que es un elemento clave para desarrollar procesos de enseñanza-aprendizaje innovadores. Para integrar de manera efectiva la herramienta tecnológica del podcast, que pertenece a las TIC, dentro de las influencias educativas basadas en modelos constructivistas y que promueven aprendizajes significativos, es fundamental que el docente utilice funciones cognitivas superiores, como la capacidad de pensar de forma novedosa y relacionar conceptos.

Esto permitirá recopilar elementos de interacción entre el docente y los estudiantes, temas y contenidos de aprendizaje/curriculares, actividades de aprendizaje y recursos educativos, con el fin de crear una propuesta interesante y motivadora que tome en cuenta las impresiones de los estudiantes y también aborde el manejo de las emociones en los procesos de aprendizaje, desde la gestión del estrés hasta la resolución de conflictos.

Después de analizar y profundizar en los términos que conforman el proyecto, se establecen las interrelaciones que dan lugar a una intervención efectiva en el aula. Al considerar el avance tecnológico y las ventajas educativas que ofrecen las TIC en el contexto actual, el proyecto se centra en la producción de podcasts como herramienta TIC para facilitar aprendizajes significativos y críticos.

Se amplifica este panorama en cuanto a las actividades de aprendizaje diseñadas dentro de las influencias educativas implican que la creación de podcasts permita a los estudiantes acercarse a diferentes formas de conocimiento, apropiarse activamente del contenido curricular y convertirse en gestores autónomos de su aprendizaje en el aula. La elaboración de podcasts, a través de estrategias comunicativas radiales en el entorno escolar, implica integrar la tecnología con las formas contemporáneas de educación para promover nuevas dinámicas en los estudiantes.

Estas dinámicas, diseñadas a través de estrategias radiales para la creación de podcasts, se relacionan estrechamente con el entorno sociocultural en el que vive el estudiante, lo que implica que no hay una segregación²⁹ entre la vida diaria del estudiante y la escuela, sino que ambos convergen en una misma realidad del sujeto (Coll Salvador et al., 2008 a). Esto permite que el

²⁹ La segregación se refiere a la separación o división de personas o grupos en función de características específicas, como la raza, el género, la religión o la clase social. Este fenómeno se ha producido a lo largo de la historia en diferentes sociedades y ha tenido consecuencias significativas en términos de desigualdad y discriminación.

estudiante tenga un interés similar por utilizar la tecnología, no solo para actividades cotidianas, sino también para educarse, aprender y participar activamente en su proceso de enseñanza-aprendizaje. Este enfoque implica un proceso volitivo³⁰ relacionado con la voluntad de aprender, la disposición para participar en el proceso educativo y la inmersión en el conocimiento.

Se evidencia que la integración de la enseñanza con la tecnología puede ser fundamental para hacer funcionar todo este conjunto de ideas en el aula. Para lograr un ambiente de aprendizaje motivador, estrategias educativas efectivas y la promoción de la creatividad e innovación, es necesario que los docentes asuman un papel activo. Desde la perspectiva de la innovación educativa y la integración de las TIC en el entorno formativo, utilizando el podcast como recurso, los docentes se convierten en verdaderos facilitadores de aprendizaje efectivo, sin estas capacidades cognitivas, los conceptos abordados hasta ahora quedarían como ideas sueltas sin un impacto real.

En este marco conceptual, se presentan los conceptos que conforman un marco educativo coherente, donde cada elemento teórico adquiere un significado tangible en la práctica docente. Al adoptar un enfoque constructivista sociocultural, se puede beneficiar la investigación empírica sobre los usos educativos de las TIC. Este enfoque enfatiza que las TIC son herramientas mediadoras de la actividad mental constructiva de los estudiantes y de los procesos de enseñanza. También propone un espacio donde se pueden buscar e identificar estos usos: la actividad conjunta llevada a cabo por profesores y estudiantes en torno a las actividades, tareas y contenidos que estructuran el trabajo, la enseñanza y el aprendizaje en el aula (Coll, Mauri y Onrubia, 2008 b, p. 3).

³⁰ El proceso volitivo se refiere a la capacidad y el proceso mediante el cual una persona toma decisiones y realiza acciones basadas en su voluntad o intención. Es el proceso mental que nos permite establecer metas, evaluar diferentes opciones y seleccionar la acción más adecuada para lograr esos objetivos.

Después de explorar los conceptos interrelacionados que dan sentido a la propuesta educomunicativa, se concluye que el podcast, como un documento sonoro y herramienta TIC, ocupa un lugar central en la influencia educativa del docente para potenciar los procesos de enseñanza-aprendizaje. Este enfoque se basa en una educación fundamentada en el constructivismo, la creatividad, la innovación y la integración de recursos tecnológicos para enriquecer la experiencia educativa.

En este diálogo de conocimientos, se busca contribuir de manera efectiva a los aprendizajes críticos y significativos que pueden tener lugar en la escuela. Se reconoce la importancia de las palabras, sus significados y apropiaciones, al relacionar los elementos del podcast, las TIC, las estrategias radiales, las estrategias educativas, las influencias educativas y la creatividad en un marco educativo integral que responda a las necesidades actuales de educación y aborde las problemáticas del entorno educativo.

En este contexto, se menciona la importancia de la creatividad y la innovación en la propuesta educomunicativa basada en el uso del podcast como herramienta tecnológica en el ámbito educativo. Según Serrano (2004), la creatividad es un proceso cognitivo complejo que está influenciado por diversas experiencias evolutivas, sociales y educativas, y se manifiesta de formas diversas en diferentes campos. Se destaca que la creatividad no es un rasgo simple de los individuos, sino que está relacionada con aspectos como la mente, los procesos cognitivos, la personalidad, la motivación, las emociones y el mundo afectivo.

Desde la propuesta relacionada al concepto incorporado con respecto a la educación, se plantea que la creatividad es fundamental para desarrollar procesos innovadores de enseñanza-aprendizaje mediante el uso del podcast como herramienta tecnológica. Se enfatiza en la importancia de integrar la tecnología de manera adecuada en enfoques educativos

constructivistas que promuevan aprendizajes significativos y aborden problemáticas específicas. Para lograr esto, se menciona que los docentes deben utilizar funciones cognitivas asociadas a capacidades superiores del pensamiento, como la novedad y la cognición relacional, para recopilar elementos de interacción, temáticas, contenidos, actividades de aprendizaje y recursos educativos.

Se destaca que la elaboración de podcast a través de estrategias radiales-comunicativas en el entorno escolar permite a los estudiantes acercarse a las formas de conocimiento, apropiarse activamente del contenido curricular y ser autogestores de su aprendizaje en el aula. Esta integración de tecnologías y enfoques contemporáneos de educación busca eliminar la segregación entre el entorno sociocultural del estudiante y la escuela, promoviendo el interés y la inclinación del estudiante por utilizar la tecnología como medio educativo.

Se enfatiza que la creatividad y la innovación educativa son clave para conectar las TIC en el entorno formativo y convertir al docente en un gestor efectivo de aprendizajes. Se argumenta que la integración de la enseñanza con la tecnología, especialmente a través del podcast, puede generar dinámicas educativas enriquecedoras y motivadoras para los estudiantes. Se concluye que el podcast, como herramienta TIC, tiene un papel relevante en la influencia educativa docente y puede potenciar los procesos de enseñanza-aprendizaje en un marco constructivista, creativo e innovador.

Este marco conceptual se basa en referencias teóricas, como Serrano (2004) para la definición de creatividad, y Coll Salvador, Mauri y Onrubia (2008a, p. 3-4) para el enfoque constructivista de las TIC en la educación. Se destaca la importancia de adoptar un marco teórico que conceptualice las prácticas educativas inspirado en el constructivismo de orientación

sociocultural. Desde esta perspectiva, se reconoce que las TIC son herramientas mediadoras de la actividad mental constructiva de los alumnos y de los procesos de enseñanza.

Se infiere con la información planteada que el marco conceptual establece las interrelaciones entre la creatividad, la innovación educativa, el uso del podcast como herramienta TIC y los enfoques constructivistas en la educación. Se argumenta que el podcast, como recurso tecnológico, tiene el potencial de transformar los recursos didácticos, las estrategias comunicativas y educativas, y los supuestos pedagógicos tradicionales. Se busca alcanzar aprendizajes críticos y significativos mediante la integración de las TIC en el aula, promoviendo la participación activa de los estudiantes, la motivación, la creatividad y la autonomía en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Este marco conceptual se fundamenta en las obras de Serrano (2004) y Coll Salvador, Mauri y Onrubia (2008a, p. 3-4), quienes aportan fundamentos teóricos para comprender la importancia de la creatividad, la innovación y el enfoque constructivista en la educación mediada por las TIC.

Luego de haber examinado en detalle los términos y conceptos que componen este proyecto, se establecen las interrelaciones que dan lugar a una intervención efectiva en el aula, es decir, las relaciones que evidencian un marco conceptual aplicable a la realidad educativa. Tomando en consideración el contexto global y educativo actual, donde la tecnología avanza rápidamente, y encontrándose reconocidos los beneficios y ventajas que las TIC ofrecen en el ámbito educativo, se desarrolla el proyecto en torno a la producción de podcasts como una herramienta TIC que facilita aprendizajes significativos y críticos.

En el diseño de las actividades de aprendizaje, el podcast se presenta como un elemento que permite a los estudiantes acercarse a las diversas formas de conocimiento, apropiarse

activamente del contenido curricular y convertirse en autogestores de su aprendizaje en el aula. La elaboración de podcasts, mediante estrategias de comunicación radial en el entorno escolar, implica la integración de la tecnología en las formas contemporáneas de educación, con el objetivo de establecer una conexión entre estos dos elementos y potenciar la educación, generando dinámicas diferentes en los estudiantes.

Estas dinámicas promovidas a través del diseño de estrategias radiales para la creación de podcasts tienen una estrecha relación con el entorno en el que vive el estudiante en su vida diaria, así como con el entorno educativo. En otras palabras, no hay una segregación entre el ámbito sociocultural del estudiante y la escuela, sino que ambos convergen en una misma realidad del individuo (Coll Salvador et al., 2008a).

Esto permite que el estudiante tenga el mismo interés y entusiasmo por utilizar la tecnología, no solo para fines cotidianos, sino también para educarse, formarse y aprender haciendo. Esto implica un proceso volitivo relacionado con la voluntad de aprender, la disposición para participar en el proceso de enseñanza-aprendizaje y la inmersión en el conocimiento.

Retomando lo anteriormente mencionado, fundamentar la enseñanza con la tecnología tiene el potencial de convertirse en el elemento clave que hace funcionar todo este conjunto conceptual en el aula para lograr un ambiente de aprendizaje, motivación y estrategias educativas adecuadas, para este propósito es fundamental que el docente tenga en cuenta la creatividad y la innovación educativa. Desde la construcción de los tejidos pedagógicos, es donde las influencias educativas adquieren sentido y forma en los procesos educativos.

Por lo tanto, en este marco conceptual se presentan los conceptos que conforman un marco educativo con sentido, donde cada elemento teórico adquiere un significado concreto en la

práctica docente. Se comprende que el podcast, como herramienta TIC, tiene un gran potencial para cambiar el paradigma de los recursos didácticos, los supuestos pedagógicos y las estrategias de comunicación y educación que se han planteado tradicionalmente.

En este diálogo de saberes, se busca lograr una contribución efectiva a los aprendizajes críticos y significativos que pueden surgir en la escuela, reconociendo la importancia de las palabras, sus significados y apropiaciones. Esto implica establecer relaciones entre el podcast, las TIC, las estrategias radiales, las estrategias educativas, las influencias educativas y la creatividad dentro de un mismo contexto educativo que responda a las necesidades actuales de educación y permita abordar las problemáticas que se presentan en el entorno educativo, como se plantea en este proyecto. Considerando los aportes de Coll, Mauri y Onrubia (2008b), se entiende que:

Un enfoque empírico para el estudio de los usos educativos de las TIC puede beneficiarse al adoptar un marco teórico basado en el constructivismo de orientación sociocultural para conceptualizar las prácticas educativas. Por un lado, este enfoque destaca la idea de que las TIC son herramientas mediadoras de la actividad mental constructiva de los estudiantes y de los procesos de enseñanza, lo que naturalmente plantea la cuestión de cómo se utilizan esas herramientas. Por otro lado, esta perspectiva propone un espacio en el que se pueden buscar e identificar esos usos: la actividad conjunta realizada por profesores y estudiantes en torno a las actividades, tareas y contenidos que estructuran el trabajo, la enseñanza y el aprendizaje en el aula. (Coll, Mauri y Onrubia, 2008b, p. 3).

Después de recorrer conceptualmente los términos que se interrelacionan y convergen para dar sentido a la propuesta educomunicativa, se concluye que el podcast, como documento sonoro y herramienta TIC, ocupa un lugar importante en la influencia educativa del docente para potenciar los procesos de enseñanza-aprendizaje basados en una educación fundamentada en el

constructivismo, la creatividad y la innovación, y en la integración de recursos tecnológicos como medios de enriquecimiento educativo y pedagógico.

Se establecen las bases para un enfoque educativo significativo, donde cada elemento teórico se convierte en una pieza clave en la práctica docente. El podcast no solo se concibe como una herramienta tecnológica, sino como una forma de fomentar la participación activa de los estudiantes, promover el pensamiento crítico y creativo, y facilitar la construcción de conocimiento en el aula.

Conectando las ideas anteriores propuestas, este marco conceptual proporciona una base sólida para la implementación de un proyecto educomunicativo centrado en el uso del podcast como herramienta TIC en el aula. La creatividad, la innovación educativa y la integración de las TIC son elementos fundamentales que contribuyen al desarrollo de aprendizajes significativos y críticos en los estudiantes, promoviendo un enfoque constructivista y potenciando las habilidades cognitivas superiores. Este enfoque proporciona un espacio para el diálogo, la reflexión y la co-construcción de conocimiento entre docentes y estudiantes, fomentando una participación activa y una mayor autonomía en el proceso de aprendizaje.

Al implementar el uso del podcast en el aula, se abre la puerta a diferentes posibilidades educativas. Los estudiantes pueden investigar, recopilar información, analizar diferentes perspectivas y crear su propio contenido sonoro, lo que les permite desarrollar habilidades de investigación, síntesis, comunicación oral y creatividad. Además, el podcast brinda la oportunidad de utilizar diferentes formatos, como entrevistas, debates, narraciones o presentaciones, lo que diversifica las formas de expresión y promueve el aprendizaje a través de diferentes estilos y preferencias de los estudiantes.

El uso del podcast también fomenta el desarrollo de habilidades digitales, ya que implica el manejo de herramientas de grabación, edición y publicación de contenido en línea. Estas competencias digitales son cada vez más importantes en el mundo actual, donde la tecnología desempeña un papel fundamental en muchos aspectos de la vida cotidiana y profesional. Al brindar a los estudiantes la oportunidad de utilizar estas herramientas en un contexto educativo, se les prepara para enfrentar los desafíos de la sociedad digital.

Es importante destacar que la implementación del podcast como herramienta educativa requiere un enfoque pedagógico adecuado. El docente juega un papel fundamental como facilitador del proceso de aprendizaje, guiando a los estudiantes en la planificación, producción y evaluación de los podcasts. También es fundamental asegurar la accesibilidad y la inclusión, brindando apoyo y adaptaciones para aquellos estudiantes que puedan tener necesidades especiales.

Por último, se deduce que el podcast se presenta como una herramienta TIC poderosa que puede transformar el entorno educativo al fomentar aprendizajes significativos, críticos y creativos. Su integración en el aula implica una reconfiguración de los roles tradicionales, promoviendo la participación activa de los estudiantes y potenciando el desarrollo de habilidades digitales y comunicativas. Al utilizar el podcast como medio de expresión y difusión de ideas, se abre una ventana al mundo exterior y se promueve el diálogo, la reflexión y la construcción colectiva de conocimiento. En este sentido, el podcast se convierte en un recurso educativo versátil y valioso que puede enriquecer y diversificar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

6.8. Marco contextual

En el Municipio de Yumbo, ubicado en el Departamento del Valle del Cauca, se enfrenta a desafíos educativos significativos. El análisis de las necesidades educativas por parte de Becerra de la Torre, et al, (2020) ofrece un panorama más específico sobre la educación en el municipio, frente a lo anterior menciona que, El secretario de Educación y los personeros de las instituciones educativas de Yumbo reconocen la importancia de las habilidades blandas en el desarrollo de los estudiantes. Sin embargo, el 90% de ellos señala que actualmente no reciben formación específica en este aspecto. Los estudiantes expresan la necesidad de contar con profesionales flexibles, pacientes, comprensivos, con buenas habilidades de interacción y liderazgo, y enfoque en metodologías didácticas efectivas. Este panorama plantea un reto crucial para los docentes y el diseño de programas de formación, exigiendo la identificación de competencias clave y la incorporación de enfoques pedagógicos que integren habilidades blandas en el currículo educativo, tales competencias se definen como las pertenecientes a la dimensión estética y expresiva (Parra Méndez, et, al, 2023), entre estas, Parra y los investigadores del artículo “Emergentes en educación superior, competencias blandas y específicas de la enseñanza de la lengua castellana en tiempos de pandemia” cuentan con el apoyo de las TIC y los medios audiovisuales.

Por otra parte, El municipio de Yumbo cuenta con una población total de aproximadamente 110,068 habitantes, siendo el 2.42% de la población total del departamento del Valle. Este número incluye tanto el área urbana como la rural. En términos educativos, el municipio alberga 13 instituciones educativas oficiales con 45 sedes oficiales. La población en edad escolar (10 a 19 años), representa un 15.9% de la población total del municipio. Los resultados de las pruebas Saber 11 indican una calificación promedio en el municipio que se

encuentra en la media de Colombia, subrayando la necesidad de mejorar la calidad educativa.
(Becerra de la Torre, et al, 2020)

6.8.1. Contextualización de la IE Alberto Mayor

La I.E ALBERTO MENDOZA MAYOR de Yumbo, Valle del Cauca, queda ubicada en la Cl. 13 #7, Barrio Pizarro, municipio de Yumbo. Su misión y visión consisten que:

La Institucion Educativa Alberto Mendoza Mayor de yumbo, ofrece servicios educativos de 0° a 11° grados y tiene como mision preparar al estudiante en educacion preescolar, basica y media educativa con especialidad en comercio y bachillerato academico, para que pueda construir y asumir su proyecto de vida con responsabilidad y con competencia para el trabajo y para la educativa. (IE. Alberto Mendoza Mayor, S.f).

Por su parte, presenta una perspectiva estratégica, teniendo como centro la formación de un estudiantado y unos egresados preparados para ciudadanía, al respecto esta perspectiva estratégica dice:

La institución Educativa Alberto Mendoza Mayor de yumbo, tienes como visión ser una excelente institución formadora de estudiantes con capacidad para el trabajo y para ingresar a la educación superior, que contribuyan como ciudadanos a una solución de los problemas locales, regionales, nacionales y las exigencias de desarrollo internacional.
(IE. Alberto Mendoza Mayor, S.f).

Otrora, el Colegio I.E. Alberto Mendoza Mayor, Sede Liceo Comercial, ubicado en el municipio de Yumbo, desempeña un papel fundamental en la formación y desarrollo integral de sus estudiantes, así como en la interacción con la comunidad y el entorno local. Para comprender

plenamente su contexto, es esencial explorar su influencia en los aspectos académicos, sociales, culturales y su conexión recíproca con Yumbo y sus habitantes.

6.8.1.1. Aspecto Académico:

El Colegio I.E. Alberto Mendoza Mayor, Sede Liceo Comercial, con 60 años de trayectoria, representa un pilar académico en Yumbo. Ofrece una educación sólida y variada que busca brindar a los estudiantes las herramientas necesarias para su crecimiento personal y profesional. Además, su fusión con el colegio Juan B Palomino, un establecimiento de renombre en Yumbo, fortalece su impacto en la calidad educativa. (IE. Alberto Mendoza Mayor, 2023)

Con aproximadamente 38 estudiantes en el grado 10-2, el colegio enfrenta desafíos comunes, como la repetición de grados y la preparación insuficiente en algunos estudiantes. La disciplina y la participación son áreas de enfoque, buscando involucrar activamente a los estudiantes en sus procesos educativos y fomentar un ambiente propicio para el aprendizaje.

6.8.2.1. Aspecto Social:

El colegio actúa como un punto de encuentro para la juventud de Yumbo. En sus espacios comunes, como el patio, el coliseo y los corredores, los estudiantes se relacionan y comparten experiencias. La interacción entre compañeros, el intercambio cultural y la amistad se nutren en este entorno. Este aspecto social contribuye a la formación de valores, habilidades sociales y un sentido de comunidad. (IE. Alberto Mendoza Mayor, 2023)

Además, el colegio promueve actividades extracurriculares, proyectos y eventos que fomentan la interacción social y el trabajo en equipo. Estas iniciativas fortalecen las relaciones entre los estudiantes y la comunidad educativa en su conjunto. (IE. Alberto Mendoza Mayor, 2023)

6.8.3.1. Aspecto Cultural:

La institución valora la cultura local y busca incorporarla en su enseñanza, reconociendo la importancia de mantener y celebrar las tradiciones y costumbres de la región. Eventos culturales, festivales y actividades temáticas son organizadas para destacar y honrar la riqueza cultural de Yumbo.

6.8.4.1. Conexión Recíproca con Yumbo:

El Colegio I.E. Alberto Mendoza Mayor, Sede Liceo Comercial, no se limita a su rol educativo, sino que se involucra activamente en la comunidad de Yumbo. A través de programas de responsabilidad social, colabora con instituciones locales y promueve iniciativas que benefician a la comunidad.

Además, establece puentes entre la educación y las necesidades de la comunidad, preparando a los estudiantes para enfrentar desafíos locales y contribuir positivamente al desarrollo de Yumbo. La formación ciudadana y el compromiso cívico son parte integral de la educación impartida en el colegio.

7. Metodología:

Esta metodología tiene como objetivo realizar un diagnóstico previo al desarrollo de un taller radial que promueva procesos educomunicativos y la creación de un podcast por parte de los estudiantes. La metodología empleará como herramientas tres instrumentos: Observación, Encuesta y Entrevista³¹; y se complementa con la realización de sesiones, exposiciones y la elaboración de un banco de podcast. Además, se llevará a cabo una recopilación de las experiencias del taller mediante un blog. El enfoque metodológico utilizado en el presente proyecto de grado es de naturaleza cualitativa con un enfoque descriptivo exploratorio y correlacional.

El propósito del proyecto consiste en la implementación de un taller radial con el objetivo de fomentar los procesos educomunicativos y promover la creación de un podcast por parte de los estudiantes. Para lograr este objetivo, se emplearán tres instrumentos fundamentales: observación, encuesta y entrevista. Estos instrumentos desempeñarán un papel crucial al recopilar información y datos relevantes que serán fundamentales para el desarrollo y éxito del taller. Además de los mencionados instrumentos, se llevarán a cabo sesiones y exposiciones, los cuales se consideran como elementos complementarios dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje. Estas actividades proporcionarán a los estudiantes la oportunidad de adquirir conocimientos y habilidades necesarios para la producción de un podcast de calidad. Asimismo, se establecerá un banco de podcast donde los estudiantes podrán almacenar y compartir sus propias creaciones, fomentando así su participación activa y la difusión de sus producciones a una audiencia más amplia. Con el fin de documentar y compartir las experiencias y resultados obtenidos durante el desarrollo del taller, se utilizará un blog como plataforma de registro y

³¹ Se anexa la observación, encuesta y entrevista. La metodología realizará un análisis detallado de estas herramientas y guiará el enfoque de este estudio.

difusión. Este blog permitirá a los participantes plasmar sus reflexiones, aprendizajes y los logros alcanzados a lo largo del proyecto, creando así un espacio de intercambio y retroalimentación. En relación al enfoque metodológico, se ha adoptado una perspectiva cualitativa, la cual se caracteriza por su interés en comprender y describir los fenómenos desde la perspectiva de los participantes. De este modo, se busca obtener una visión detallada y enriquecedora de las experiencias y percepciones de los estudiantes en relación al taller radial y la creación del podcast. Además, se ha optado por un enfoque descriptivo exploratorio, como observación directa, entrevistas y análisis de datos cualitativos que permitirán un panorama más completo del fenómeno de estudio y posterior, constatar los hallazgos de la investigación. También se ha integrado un enfoque correlacional para establecer posibles relaciones entre las variables del proyecto.

7.1. Primera etapa: Diagnóstico inicial

7.1.1. Observación en las zonas comunes (3 semanas):

Durante un período de tres semanas, se llevará a cabo una observación detallada en el descanso especialmente los integrantes de 10-2 grado para recopilar información sobre el tipo de actividades que se realizan, para llevar a cabo esta observación, me remito a los apuntes de bitácora del día 23 de enero hasta el 21 de marzo, los cuales registró las tres primeras semanas en la jornada de la mañana de 10:15 a 10:45 AM.

Observación en el aula de clase: Se realizará la observación no participante de tres clases de Lengua Castellana del día 23 de enero hasta el 21 de febrero, una clase por semana en el horario de 10:45 Am hasta las 12:00 pm. Esta observación busca recolectar información que pueda aportar un primer diagnóstico de cómo se puede integrar el proyecto y un reconocimiento de la comunidad estudiantil.

En base a la observación surgieron algunas preguntas orientadoras claves para plantear las estrategias radiales : ¿Qué es el lenguaje sonoro? ¿Cómo se familiariza e lenguaje sonoro en los espacios de estudio de los estudiantes? ¿Cuál es la cultural sonora de los estudiantes? ¿Qué papel tiene lo sonoro en su proceso educativo?

7.1.2. Encuesta a los estudiantes (Ver anexo II):

Se diseñará y administrará una encuesta a los estudiantes con el objetivo de obtener información sobre sus edades, si cuentan con dispositivo móvil, las aplicaciones y uso habitual de estos dispositivos, gustos musicales y disposición de trabajar en grupo y medir la disponibilidad de conexión a internet. La encuesta permitirá identificar el rango de edad, organizar a los grupos según su disponibilidad de conectividad y así mismo, con base a los datos plantear estrategias que puedan cumplir con las expectativas y necesidades de los estudiantes en el desarrollo del taller radial.

7.1.3. Entrevista con la profesora a cargo de la materia de lengua castellana (Ver anexo III):

Se realizará una entrevista en profundidad con la profesora responsable de la asignatura de lengua castellana. La entrevista tendrá como objetivo explorar su experiencia, perspectivas y percepciones sobre el uso del lenguaje sonoro y los procesos educomunicativos. Se discutirán temas relacionados con la historia del colegio, los principales desafíos de la institución educativa y lo problemas más generalizados a nivel disciplinar y académico después de la pandemia, así cómo abordar cuales fueron los efectos de la pandemia y la educación a distancia, cómo proyectos y expectativas del año académico en curso.

7.2. Segunda etapa: Desarrollo del taller radial

7.2.1. Sesiones y exposición:

Se llevarán a cabo 8 sesiones y exposiciones que faciliten la creación de un podcast por parte de los estudiantes (Ver cronograma en Anexos V). Estas sesiones proporcionarán información y ejemplos sobre el lenguaje sonoro, referentes y técnicas de grabación. Se fomentará la escritura de textos para ser escuchados y se buscará la participación activa de los estudiantes brindando espacios para la generación de ideas y la colaboración.

7.2.2. Elaboración de banco de efectos de sonido:

Se realizará la creación y recopilación de efectos de sonido que servirán como recursos para la producción del podcast. Estos efectos de sonido estarán disponibles para que los estudiantes los utilicen de manera creativa en sus producciones.

7.2.3. Explicación de técnicas de grabación, escaleta y guion:

Se brindará una explicación detallada de las técnicas de grabación, la estructura de una escaleta y la elaboración de un guion. Los estudiantes recibirán orientación y ejemplos prácticos para que puedan planificar y organizar sus producciones de manera efectiva.

7.3. Tercera etapa: Registro compilatorio de las experiencias del taller

7.3.1. Fotografías (Ver anexo VI):

Se tomarán fotografías que registren los momentos y actividades relevantes del taller. Estas fotografías servirán como evidencia visual de la participación de los estudiantes y el desarrollo del proceso.

7.3.2. Bitácora de observaciones:

Se mantendrá una bitácora de observaciones donde se registrarán las observaciones, reflexiones y notas relevantes sobre el desarrollo del taller, el desempeño de los estudiantes y cualquier aspecto destacado que surja durante el proceso. Esta bitácora permitirá realizar un seguimiento detallado de las experiencias y servirá como base para futuras evaluaciones y mejoras.

7.3.3. Ejercicio de análisis de la experiencia:

Se realizará un ejercicio de análisis de la experiencia donde los estudiantes podrán expresar sus opiniones, reflexiones y aprendizajes adquiridos durante el taller (Ver Anexo VII). Esto se puede llevar a cabo mediante una actividad escrita, una discusión grupal o cualquier otra forma de expresión que fomente la reflexión y el intercambio de ideas.

7.3.4. Sesiones y exposición sobre el lenguaje sonoro, referentes y ejemplos:

Durante esta etapa, se llevarán a cabo sesiones y exposiciones que permitirán a los estudiantes explorar y comprender el lenguaje sonoro en el contexto del podcast. Se presentarán referentes y ejemplos significativos, tanto de producción profesional como de trabajos realizados por estudiantes en otros contextos. Estas sesiones brindarán la oportunidad de analizar y discutir las características del lenguaje sonoro, las técnicas de producción y las estrategias narrativas utilizadas del podcast, lo que permitirá a los estudiantes adquirir conocimientos y habilidades fundamentales para la creación de su propio podcast.

7.3.5. Elaboración de banco de efectos de sonido:

En esta fase, se llevará a cabo la creación de un banco de efectos de sonido. Los estudiantes explorarán y recopilarán diversos efectos de sonido que puedan ser utilizados en la

producción de su podcast. Esto incluirá la búsqueda de recursos en línea, la grabación de sonidos ambientales y la experimentación con técnicas de Foley y edición de sonido.

7.3.6. Explicación de técnicas de grabación, escaleta y guion:

Durante esta etapa, se proporcionará a los estudiantes una explicación detallada de las técnicas de grabación de audio, la estructura de una escaleta y la elaboración de un guion. Se les enseñará cómo utilizar los equipos de grabación de manera adecuada, cómo planificar y organizar el contenido de su podcast mediante una escaleta y cómo desarrollar un guion efectivo que les permita comunicar sus ideas de manera clara y coherente. Esta capacitación les brindará las herramientas necesarias para producir podcast de alta calidad.

7.4. Cuarta etapa: Generar un registro compilatorio de las experiencias del taller radial:

En esta etapa final, se hará un registro compilatorio de las experiencias del taller radial. Esto incluirá:

7.4.1. Fotografías:

Se tomarán fotografías durante las diferentes etapas del taller, capturando momentos significativos, interacciones entre los estudiantes y el uso de equipos y herramientas de producción.

7.4.1.1. Bitácora de observaciones (Ver anexo VII): Se utilizará la bitácora de observaciones previamente mencionada para registrar las reflexiones finales, conclusiones y recomendaciones obtenidas durante el taller.

7.4.1.2. Ejercicio de análisis de la experiencia (Ver anexo VIII): Se recopilarán los análisis y reflexiones realizados por los estudiantes sobre su experiencia en el taller.

7.4.1.4. Blog del proceso realizado: Se actualizará el blog o plataforma digital³² con una entrada final que sintetice y comparta los logros, aprendizajes y productos finales del taller. Se creará un sitio web o plataforma digital donde se documentará todo el proceso realizado en el taller. Este blog contendrá entradas que describan las actividades realizadas, compartan los trabajos de los estudiantes, guías educativas y reflexiones. Se busca que el blog sea un espacio que promuevan la interacción con otros interesados en el tema. El blog servirá como una herramienta de difusión y como un espacio para que los estudiantes exhiban sus logros y compartan sus experiencias con una audiencia más amplia.

Esta metodología busca combinar diferentes herramientas de diagnóstico, técnicas de enseñanza y estrategias de registro para obtener una visión integral del proceso de aprendizaje y desarrollo de habilidades en la creación de podcast. A lo largo de estas etapas, se promoverá la participación activa de los estudiantes, se fomentará la creatividad y se buscará establecer conexiones significativas entre el lenguaje sonoro, la educomunicación y el desarrollo de competencias comunicativas.

³²Visite este enlace para conocer el blog: <https://zaramajuan.wixsite.com/podcasteducativos-co>

8. Análisis de Resultados

El presente análisis se basa en las observaciones y actividades realizadas durante las sesiones de trabajo con los estudiantes del grado 10-2 de la I.E. Alberto Mendoza Mayor, con el objetivo de diagnosticar las posibilidades que la producción sonora representa para el desarrollo de habilidades comunicativas en los estudiantes, durante la primera sesión se observó que los estudiantes mostraron receptividad y atención hacia la exposición sobre el lenguaje sonoro y la importancia del sonido en nuestras vidas cotidianas.

Se les pidió que se percataran de los paisajes sonoros de su entorno y se les presentó una explicación teórica sobre el uso del sonido en la radio. Al finalizar la sesión, se diligenciaron encuestas para recopilar información adicional. Se hizo una actividad en la cual consistió que los estudiantes estuvieran más atentos y receptivos. (ver anexo VII)

En la segunda sesión, se trabajó en la lectura de cuentos cortos³³ y se explicaron las partes de los mismos. Además, se introdujo a los estudiantes en los recursos del lenguaje sonoro, como la música, las voces, el silencio y los efectos de sonido³⁴. Se les proyectó un video sobre los elementos del cuento y se les hizo una presentación de cómo grabar audios de calidad con el uso de dispositivos móviles. Los estudiantes se organizaron en grupos para trabajar en la realización de un cuento.

³³ Se utilizó el video de educatina para ilustrar las partes que debe contener un cuento. En este caso se presentó el video del canal educativo Flex Flix Teens en español (19 mayo 2012). El cuento fantástico - Literatura – Educatina [Archivo de Vídeo]. <https://www.youtube.com/watch?v=Xn0fmogZkOE>.

El Cuento Fantástico - Literatura - Educatina, n.d.) cómo repaso de los elementos que debe tener un cuento.

³⁴ Puede revisar en el blog, en la sesión de caja de herramientas, las presentaciones utilizadas para familiarizar a los estudiantes con el Lenguaje Sonoro y los Géneros radiales. Para visitarlo, puede dirigirse al siguiente enlace: <https://zaramajuan.wixsite.com/podcasteducativos-co>

En la tercera sesión, se mostró un video sobre la realización de un Foley³⁵ y se explicó cómo realizar un banco de sonidos para su uso en el podcast. También se abordó el tema de la atención en las cuñas radiales y se presentaron ejemplos de podcast educativos y publicidad sonora. Se pidió a los estudiantes que escribieran un guion para la publicidad de su cuento y se hizo énfasis en la importancia de contar historias concretas y en la escritura como herramienta de creación.

La cuarta sesión se centró en ejercicios prácticos en donde la lectura en voz alta del trabalenguas se repetía (ver anexos I- VII). Se presentó varios referentes radiofónicos y se mostró el respectivo guion de cada producto con el objetivo de familiarizarse e identificar el uso del lenguaje sonoro en este tipo de contenidos educativos. Se solicitó a los estudiantes que definieran el rol que iban a interpretar en el cuento y se enfatizó en la dicción y en la construcción de un banco sonoro. Se les dio tiempo para terminar el cuento escrito y entregarlo.

En esta sesión nos permitió inferir que el ejercicio de dicción contribuye al desarrollo de habilidades comunicativas, ya que permite a los estudiantes mejorar la claridad y la fluidez en su expresión oral. Al practicar los trabalenguas (ver anexos V, VII), los estudiantes se enfrentan a desafíos lingüísticos que requieren una correcta articulación de los sonidos, lo cual es fundamental para una comunicación efectiva.

Además, al realizar el ejercicio en forma de juego, se crea un ambiente lúdico y motivador que fomenta la participación activa de los estudiantes. Esto les ayuda a superar posibles inhibiciones o miedos a hablar en público, fortaleciendo su confianza y seguridad al expresarse verbalmente.

³⁵ Los recursos cómo videos nos permitió mantener las sesiones dinámicas y, por otro lado, tener material en que se pueda generar un ambiente educativo, en este caso se utilizó el canal educativo de YouTube El Futuro Es Apasionante de Vodafone (13 feb 2020). Así se crean los efectos sonoros del cine.[Archivo de Vídeo]. <https://www.youtube.com/watch?v=xAUSkvFgzBs&t=36s>

En la quinta sesión, se realizó un ejercicio de preguntas para romper el hielo y se corrigieron los cuentos entregados con sugerencias. Se hizo énfasis en la importancia de la dicción, la coherencia y cohesión en la escritura, y se visualizó un video de ejercicios de dicción. El video educativo de Tavo Garay³⁶, referente que nos permitió conectar la importancia de la dicción, por ejemplo, se pidió a los estudiantes que interpretaran sus historias identificando la entonación adecuada que debe tener cada personaje, tono de voz y pausas. También se retomó la explicación de la escaleta y se les entregó un formato de guion para que transcribieran sus cuentos.

En la sesión se observó que los ejercicios prácticos cómo la escritura de una idea, o el planteamiento de los efectos de sonido en un formato de guion pre establecido son mecanismos eficientes para que los estudiantes logren cierta productividad, en comparación cuando se dejó ciertas tareas para la casa en las que casi no se registraba la realización de actividades a realizar, en ese sentido es evidencia mayor participación y recepción de los estudiantes cuando se pedían ejercicios concretos con tiempo establecido, en este caso los grupos debían decidir el rol de quien interpretaría los personajes de sus cuentos y definir el equipo junto a la propuesta sonora en un tiempo límite, esto permitió que la sesión fuera productiva y cumpliera con su propósito inicial, (ver anexo IV).

En la sexta sesión, se realizó la grabación de los cuentos y la publicidad sonora. Algunos estudiantes grabaron en sus celulares debido a limitaciones de espacio. Se dejó la opción de enviar los cuentos por audios de WhatsApp siempre y cuando cumpliera con los requisitos de

³⁶ Nótese cómo mediante videos educativos de plataformas cómo YouTube se puede dinamizar o promover ejercicios educomunicativos, en este caso se utilizó el canal de Tavo Garay (13 sept 2018). TUTORIAL DICCIÓN con LÁPIZ | 3 pasos para mejorar tu dicción | Dicción y Voz | Tavo Garay [Archivo de Vídeo]. <https://www.youtube.com/watch?v=oy49t4XCqlo>

calidad enseñados previamente, se hizo un acompañamiento en el manejo de la grabadora Sony H.6, se explicó la importancia de monitorear el audio y los comandos básicos de la grabadora así como los parámetros para grabar audios en óptimas condiciones teniendo en cuenta el espacio donde está siendo grabado y la intención de lo que se quiere lograr con el registro sonoro que en este caso se centró en las voces de los cuentos de los estudiantes y algunos efectos de sonido.

En la séptima sesión, se llevó a cabo la edición del podcast con los efectos de sonidos seleccionados por cada grupo, las voces y las instrucciones de los efectos de sonido mediante una escaleta o guion, algunos grupos solo alcanzaron a esbozar sus ideas en una escaleta debido a la naturaleza no exhaustiva del ejercicio. Una escaleta es una estructura básica que presenta un resumen de los puntos clave y la secuencia de un contenido audiovisual, en este caso, el podcast. Esta escaleta proporciona una visión general de cómo se desarrollaría cada pieza sonora, incluyendo los efectos de sonido, las voces y las instrucciones asociadas a los efectos. Esta herramienta permitió explicar la importancia de tener este documento previo a la realización del podcast y permitió que los estudiantes se apropiaran de los elementos del lenguaje radiofónico.

Se editó un podcast de manera colectiva explicando las herramientas básicas de Audition³⁷. Para el ejercicio, previamente se ilustró un podcast ya realizado con su respectivo guion, se hizo un desglose y se explicó las funciones de las abreviaciones y la importancia del guion. Se hizo un acompañamiento a los grupos que decidieron utilizar sus dispositivos móviles, en el caso del cuento de *La Llorona* el grupo decidió utilizar un software de edición libre y se hizo un acompañamiento de cómo integrar los efectos de sonido, sin embargo, se dio total libertad para que los estudiantes pudieran explorar sus propias posibilidades de editar, teniendo en cuenta lo que querían transmitir.

³⁷ Programa de la Suite de Adobe para la edición de audio profesional. Aunque también se mencionó otros como Protool y se hizo énfasis que operan con los mismos comandos.

Sin embargo, con los otros grupos se hizo la actividad lúdica de hacer el ejercicio profesional de la radio, en este caso cada grupo debía entregar su respectivo guion o escaleta, las voces editadas y la música seleccionada junto con los efectos a un editor profesional³⁸ quien se encargaría del ejercicio de la edición, esta estrategia se implementó debido a que en el momento de aplicación de la actividad el colegio no cuenta con los recursos como una sala de sistemas que soporten software de edición de sonido y por el plazo estimado de la propuesta, que implicaría un estudio más minucioso por lo que se hizo este acompañamiento en la edición, familiarizando así, también a los estudiantes con la producción radial y sus respectivas roles y responsabilidades respecto al tiempo de entrega y estándares de calidad.

En la octava sesión, se llevó a cabo la socialización de los podcasts creados por cada grupo, incluyendo la presentación de la publicidad sonora. Después de escuchar y analizar los diferentes trabajos, se realizó un ejercicio de escritura libre en el que los estudiantes compartieron sus experiencias en la producción sonora. También se realizó una revisión y recolección de anotaciones y sugerencias para la última edición de los podcasts, con el objetivo de hacer los últimos cambios antes de la publicación final en el blog. Adicionalmente, se solicitó a los estudiantes que reflexionaran sobre los aportes que esta aproximación a la herramienta del Podcast les brindó, tanto a nivel personal como profesional, y plasmaran estas ideas por escrito³⁹. Finalmente, se llevó a cabo una socialización de estas experiencias junto con la docente Ana Lidia, fomentando el intercambio de perspectivas y enriqueciendo el aprendizaje colectivo.

El uso de recursos audiovisuales y multimedia: Durante el desarrollo del taller, se emplearon estos medios como videos explicativos y presentaciones visuales. Estos recursos son

³⁸ El editor profesional hace referencia al investigador del proyecto.

³⁹ Se puede revisar los escritos de los estudiantes en la siguiente sección del blog: <https://zaramajuan.wixsite.com/podcasteducativos-co/blank-2>

altamente efectivos para captar la atención de los estudiantes y facilitar la comprensión de los conceptos presentados.

A lo largo de las sesiones, se fomentó el trabajo en grupo y se promovió la retroalimentación entre los estudiantes. El trabajo colaborativo les permitió compartir ideas, discutir y enriquecer sus proyectos de manera conjunta.

Estas prácticas les ayudaron a mejorar sus habilidades de escucha activa, empatía y comunicación asertiva, además de la importancia de la comunicación escrita: Durante el taller, se hizo énfasis en la importancia de la comunicación escrita como una herramienta vital para el desarrollo de habilidades comunicativas. Se resaltó que la escritura, tanto en forma de cuento como en la elaboración de guiones radiofónicos, es una forma de comunicación efectiva y necesaria en diversos contextos.

Se trabajó en la coherencia, cohesión y el uso adecuado de los signos de puntuación en la escritura de los cuentos y los guiones⁴⁰. Estos aspectos son fundamentales para transmitir claramente las ideas y facilitar la comprensión por parte del receptor. Asimismo, se resaltó la importancia de adaptar el lenguaje escrito al formato radiofónico, considerando los recursos sonoros como los efectos de sonido, la música y el silencio.

A partir del empleo de las herramientas metodológicas mencionadas, se logró un acercamiento efectivo al lenguaje sonoro y su aplicación en la radio. Los estudiantes pudieron adquirir conocimientos teóricos sobre el sonido y su importancia en la comunicación, así como desarrollar habilidades prácticas en la producción de contenidos radiofónicos.

⁴⁰ Se tuvo en cuenta la propuesta educativa para fortalecer habilidades de escritura de la profesora Ana Lidia. Se hizo énfasis en la importancia de tener textos coherentes, con buen uso de los signos de puntuación. Se hizo un acompañamiento de corrección de los cuentos entregados por parte de la docente y el investigador.

El ejercicio de dicción con trabalenguas permitió a los estudiantes mejorar su articulación y pronunciación, lo cual es esencial para una comunicación clara y efectiva. Además, el juego lúdico les ayudó a superar posibles barreras o inseguridades al hablar en público, fortaleciendo su confianza y desenvoltura en la expresión oral.

El uso de recursos audiovisuales y multimedia, como videos explicativos y presentaciones visuales, fue una estrategia efectiva para captar la atención de los estudiantes y facilitar su comprensión. Estos recursos visuales y auditivos les permitieron visualizar y entender mejor los conceptos teóricos, estableciendo conexiones más significativas entre la teoría y la práctica.

El trabajo en grupo y la retroalimentación entre pares brindaron a los estudiantes la oportunidad de compartir ideas, discutir y enriquecer sus proyectos de manera colaborativa. Esta dinámica fomentó habilidades comunicativas como la escucha activa, la empatía y la comunicación asertiva.

Se destacó la importancia de la comunicación escrita como una herramienta fundamental en el desarrollo de habilidades comunicativas. Los estudiantes aprendieron a escribir cuentos y guiones radiofónicos, prestando atención a la coherencia, cohesión y uso adecuado de la puntuación. Estos aspectos son clave para transmitir claramente las ideas y facilitar la comprensión por parte de los oyentes.

Además de los aspectos mencionados anteriormente, el taller de desarrollo de habilidades comunicativas mediante el lenguaje sonoro y la radio también proporcionó a los estudiantes una oportunidad para explorar y desarrollar su creatividad.

A lo largo del taller, se les animó a experimentar con diferentes formatos radiofónicos, como programas de entrevistas y dramatizaciones, lo que les permitió ejercitar su imaginación y

encontrar nuevas formas de expresión. En este ejercicio de interpretar los personajes de los cuentos sonorizados cada grupo escogió los integrantes según el tono de voz y las características de la voz, en ese ejercicio el acompañamiento fue crucial ya que en el ensayo de los cuentos se evidencio algunas debilidades cómo la falta de lectura, la expresión oral y la falta de seguridad.

El acompañamiento de la docente y el investigador fue crucial, en cuanto se les ayudaba a los estudiantes a identificar las falencias y corregirlas permitiendo que se supere estos obstáculos desde lo práctico, permitiendo aprendizajes significativos.

Durante la producción de contenidos radiofónicos, los estudiantes aprendieron sobre la importancia de la narrativa y la estructura en la comunicación efectiva. Aprendieron a construir historias interesantes, atractivas y bien organizadas, utilizando técnicas como la introducción, el desarrollo y la conclusión.

El uso de la radio como medio de comunicación también les permitió reflexionar sobre la importancia de la voz y el sonido en la transmisión de emociones y mensajes. Los estudiantes aprendieron a utilizar su voz de manera expresiva y a emplear recursos sonoros, como la música, los efectos de sonido y las pausas, para enfatizar y transmitir diferentes emociones y significados.

Otro aspecto importante del taller fue el aprendizaje de habilidades técnicas relacionadas con la producción de radio. Los estudiantes tuvieron la oportunidad de familiarizarse con el equipo de grabación y edición de audio, aprender a utilizar programas de edición de sonido y a crear una producción de calidad. Estas habilidades técnicas son cada vez más relevantes en un mundo donde los medios digitales y la comunicación en línea desempeñan un papel fundamental.

Durante el taller, los estudiantes tuvieron la oportunidad de explorar su lado creativo al crear contenido original para los programas de radio. Fueron desafiados a generar ideas, escribir

guiones, seleccionar música y efectos de sonido, y dar vida a su imaginación a través del medio sonoro. Esta experiencia les permitió desarrollar habilidades creativas y aprender a pensar fuera de lo convencional para producir contenido único y atractivo.

La radio es un medio que estimula la imaginación, ya que los oyentes deben visualizar mentalmente lo que están escuchando. Al trabajar con el lenguaje sonoro, los estudiantes aprendieron a utilizar diferentes técnicas y recursos para crear imágenes auditivas y transmitir emociones a través del sonido. Esto les permitió desarrollar su capacidad de evocar imágenes y despertar la imaginación de su audiencia, habilidades que también son transferibles a otras formas de expresión artística.

Otro aspecto significativo del taller fue el desarrollo de habilidades de comunicación efectiva. La radio requiere que los comunicadores sean claros, concisos y capaces de transmitir su mensaje de manera efectiva. Durante el taller, los estudiantes aprendieron a estructurar su podcast de manera coherente, a utilizar un lenguaje claro y comprensible, y a adaptar su estilo de comunicación al público objetivo.

También se trabajó en el desarrollo de habilidades de escucha activa. Los estudiantes aprendieron a prestar atención a los detalles sonoros, como los matices en la voz de los locutores, los efectos de sonido y la música de fondo. Esta habilidad les permitió mejorar su capacidad para interpretar y comprender el mensaje transmitido, así como para responder de manera adecuada en situaciones de entrevista o debate.

En esa misma línea, se enfatizó la importancia de la investigación y la preparación previa. Antes de cada programa de radio, los estudiantes tuvieron que investigar y recopilar información relevante sobre el tema a tratar. Por lo tanto, en los trabajos realizados aprendieron a seleccionar fuentes confiables, analizar datos y elaborar un plan de trabajo para llevar a cabo una idea,

realizar entrevistas o presentar debates fundamentados. Se hizo hincapié en la importancia de tener en cuenta las fuentes que se utilizan para la escogencia de los cuentos y se hizo la claridad entre una versión adaptada y la importancia de citar los autores de los cuentos originales, y al mismo tiempo también se hizo una discusión sobre el plagio y las consecuencias en la vida académica. Esta práctica les ayudó a desarrollar habilidades de investigación y a adquirir conocimientos sobre diversos temas de interés.

Como resultado, se fomentó la confianza y la autoexpresión. Los estudiantes tuvieron la oportunidad de expresarse libremente a través del medio sonoro y de compartir sus ideas, opiniones y emociones con el público. A medida que ganaron experiencia y recibieron retroalimentación positiva, su confianza en sus habilidades de comunicación aumentó, lo que les permitió desarrollar su propia voz y estilo como comunicadores.

Otro aspecto relevante fue cómo la actividad de la realización de la idea para los cuentos sonoros permitió que los estudiantes aprendieran sobre la construcción de realidades a través de los medios de comunicación, es decir los medios de comunicación pueden moldear diferentes realidades mediante la narrativa que presentan. En ese sentido, los estudiantes se percataron de como mediante la selección de una historia, el tono utilizado y la estética escogida influye en la percepción de la audiencia.

Por otro lado, se les instruyó sobre el papel de la radio como medio de servicio público y se les insistió a utilizar su plataforma de manera responsable, respetando los principios éticos y promoviendo la diversidad, la inclusión y el respeto a los derechos humanos.

En cuanto a la tecnología, los estudiantes también tuvieron la oportunidad de familiarizarse con el equipo de producción de radio, como los micrófonos, mezcladoras de audio y software de edición. Aprendieron a utilizar estas herramientas de manera efectiva y a

aprovechar al máximo las posibilidades que ofrecen la radio, no solo como radioescuchas sino cómo productores de contenidos en espacios académicos o extracurriculares.

Finalmente, el taller concluyó con la creación y presentación de proyectos finales, en donde los estudiantes tuvieron la oportunidad de aplicar todas las habilidades y conocimientos adquiridos a lo largo del taller para crear su propio programa de radio. Desde la conceptualización hasta la producción y la presentación final, los estudiantes pusieron en práctica todo lo aprendido y mostraron su creatividad y capacidad de comunicación.

El taller abordó la importancia de la planificación y organización en la producción de programas de radio. Los estudiantes aprendieron sobre la importancia de tener una estructura clara y coherente en sus programas, desde la selección de temas, la elaboración de guiones, la programación de segmentos y la gestión del tiempo. A través de ejercicios prácticos, los estudiantes pudieron desarrollar habilidades de planificación y organización que son esenciales para la producción exitosa de programas de radio.

El taller brindó a los estudiantes la oportunidad de explorar diferentes formatos de programas de radio, como programas de noticias, programas de entrevistas, programas de música, programas de debate, entre otros y se enfocó en el aspecto creativo de la radio. Los estudiantes fueron alentados a desarrollar su propia identidad y estilo en la creación de sus productos sonoros, a través de la elección de temas, la selección de música, la selección de la historia y la incorporación de elementos de entretenimiento. Se les animó a ser originales y a experimentar con nuevas ideas y enfoques para hacer que su programa de radio sea único y atractivo para la audiencia.

Continuando con el tema de la radio, es importante destacar que la industria radiofónica ha experimentado cambios significativos en los últimos años debido al avance de la tecnología y

la digitalización. El surgimiento de las plataformas de streaming y los podcasts ha abierto nuevas oportunidades para los productores y creadores de contenido radiofónico.

Los podcasts, en particular, se han convertido en una forma popular de consumir contenido auditivo. Los estudiantes que participaron en el taller de radio también tuvieron la oportunidad de aprender sobre la producción de podcasts y cómo adaptar sus habilidades radiofónicas al formato de podcasting. Aprendieron sobre la creación de guiones, la edición de audio, la grabación de entrevistas y la promoción de sus podcasts en línea. Esto les brindó una comprensión más completa de las diferentes formas en que pueden compartir su contenido y llegar a una audiencia más amplia.

Los estudiantes tuvieron la oportunidad de trabajar con equipos de grabación y aprender técnicas para obtener una calidad de sonido óptima en sus producciones. También se les presentaron herramientas de software de edición de audio y se les enseñaron habilidades básicas de edición para mejorar la calidad y el flujo de sus programas de radio.

La propuesta consistió en 8 sesiones que permitió mejorar cada sesión. Con la realización de estas, se logró conocer qué elementos de la propuesta estaban funcionando y cuáles no. Por ejemplo, se evidenció que los estudiantes tenían mayor productividad cuando los ejercicios se realizaban en el mismo espacio del salón de clase, mientras que los ejercicios delegados para casa tenían poca participación.

Se pudo observar que mediante dinámicas de juego y estrategias que involucraran la participación grupal, el interés y la participación aumentaron de manera general en el aula. Es por ello que incorporar ejercicios de juego relacionados con los temas académicos, como en este caso la dicción y la importancia de los signos de puntuación en el habla, permitió enriquecer la experiencia de aprendizaje.

Se reveló la importancia del contexto físico en el rendimiento de los estudiantes. Al realizar los ejercicios en el mismo espacio del salón de clases, se pudo observar una mayor productividad y participación por parte de los estudiantes. Esto sugiere que el entorno y la disposición del aula pueden desempeñar un papel significativo en el proceso de aprendizaje, y es algo que los docentes e investigadores deben tener en cuenta al diseñar sus estrategias educativas.

No obstante, a través de la investigación, se pudo mejorar progresivamente el enfoque pedagógico utilizado. La incorporación de dinámicas de juego y estrategias grupales despertó el interés y la participación de los estudiantes, mientras que el ajuste del entorno físico demostró ser un factor importante para el éxito del proceso educativo. Estos hallazgos resaltan la importancia de un enfoque reflexivo y adaptable en la práctica docente, y cómo la investigación puede proporcionar valiosos insights⁴¹ para optimizar el aprendizaje en el aula.

Cerrando las ideas que anteriormente se plantearon, queda claro que el taller de desarrollo de habilidades comunicativas mediante el lenguaje sonoro y la radio brindó a los estudiantes la oportunidad de desarrollar habilidades de comunicación efectiva, mejorar su expresión oral y vocal, practicar la escucha activa, aprender a investigar y prepararse adecuadamente, y fortalecer su confianza y autoexpresión. Estas habilidades son valiosas tanto en el ámbito de la radio como en otros contextos de comunicación, y contribuyen al crecimiento personal y profesional de los participantes.

⁴¹Los insights son descubrimientos o comprensiones valiosas que se obtienen a través del análisis, la observación o la reflexión sobre datos, información o situaciones y pueden ser utilizados para tomar decisiones informadas, desarrollar estrategias efectivas o tener una comprensión más profunda de un fenómeno o problema.

Por último, el taller también proporcionó a los estudiantes oportunidades de networking⁴² y colaboración. Se organizaron actividades en las que los estudiantes pudieron interactuar y colaborar con otros participantes, compartiendo ideas, experiencias y proyectos. Esto les permitió establecer conexiones en el campo de la radio y ampliar su red profesional.

8.1. Beneficios del podcast gamificado

En primer lugar, el uso de esta herramienta tecnológica estimula la creatividad y el pensamiento crítico de los estudiantes. Al involucrarlos en la producción de contenido para el podcast, se les brinda la oportunidad de expresar sus ideas, investigar, analizar información y presentarla de manera original y atractiva. Esto contribuye a desarrollar habilidades comunicativas efectivas, tanto en la expresión oral como en la escritura. (Díaz Cruzado y Troyano Rodríguez, 2013).

Además, la gamificación del podcast fomenta la colaboración y el trabajo en equipo. Los estudiantes pueden participar en la creación de episodios conjuntamente, compartiendo responsabilidades y roles. Esto promueve la interacción entre pares, el aprendizaje colaborativo y la valoración de las distintas habilidades y fortalezas de cada miembro del grupo, como lo plantean nuevamente Díaz Cruzado y Troyano Rodríguez, (2013), desde la aplicación de la gamificación en el ámbito educativo, destacando el modelo de *I-Help*, el cual destaca, precisamente por el rol del trabajo en equipo.

Otro aspecto relevante es el estímulo de la motivación intrínseca de los estudiantes. Al convertir el aprendizaje en una experiencia lúdica y entretenida, se genera un mayor interés y

⁴² El networking incluye el establecimiento de protocolos de comunicación y la implementación de medidas de seguridad para proteger los datos y la privacidad de los usuarios. Además, abarca aspectos como la gestión de direcciones IP, la configuración de las redes, el monitoreo del tráfico de red y la resolución de problemas. Se refiere a la infraestructura y a las tecnologías que permiten la interconexión de dispositivos electrónicos y la comunicación entre ellos.

compromiso por parte de los alumnos (Piñeiro Otero et, al, 2022). La posibilidad de experimentar el "efecto novedad" del medio del podcast, combinado con desafíos y recompensas dentro del juego, potencia la atención, la concentración y la retención de la información.

La utilización del podcast como herramienta pedagógica también permite abordar temas transversales y promover la reflexión sobre problemáticas sociales (Aparicio et, al 2018; Méndez Casanova, 2013). Desde este enfoque los estudiantes pueden investigar y debatir sobre temas de interés, aplicando sus conocimientos y habilidades comunicativas para analizar y proponer soluciones. Esto contribuye al desarrollo de una conciencia crítica y ciudadana, (Hidalgo Sosa, 2022)

En cuanto a las habilidades socioemocionales, el podcast gamificado proporciona un espacio para el autoconocimiento, la expresión emocional y la empatía. A través de la narración de historias, la interpretación de personajes y la exploración de diferentes perspectivas, los estudiantes pueden desarrollar su inteligencia emocional, reconocer y gestionar sus propias emociones, así como comprender y respetar las emociones de los demás. Respecto a esto, Jiménez Mariscal, et, ál, (2021) plantean varios ejemplos, desde personajes de época, personajes de acontecimientos históricos representativos, desde herramientas como *Museumvievver Merge*, *Classcraft*, *GoNoodle*, y *Change4Life*.

Además de los beneficios mencionados, el podcast gamificado como herramienta pedagógica también contribuye a mejorar la autonomía y la autogestión de los estudiantes (Jerónimo Montes, 2015). Teniendo en cuenta este referente, es posible argumentar que, al participar en la producción y planificación de los episodios, los estudiantes adquieren habilidades organizativas y de gestión del tiempo. Aprenden a establecer metas, distribuir tareas y cumplir con plazos, lo que les brinda mayor autonomía en su proceso de aprendizaje.

Asimismo, el podcast gamificado puede servir como una plataforma para promover la inclusión y la diversidad (Lluch Mollins, et al, 2022). En este sentido, los estudiantes tienen la oportunidad de expresar sus opiniones y compartir sus experiencias desde sus propias perspectivas culturales, lingüísticas y sociales. Esto enriquece el contenido del podcast y fomenta el respeto y la valoración de la diversidad en el aula.

Es importante destacar que la implementación del podcast gamificado requiere una planificación cuidadosa por parte del docente. Es necesario establecer objetivos claros, diseñar actividades que promuevan el desarrollo de las habilidades comunicativas y socioemocionales deseadas, y evaluar de manera formativa el progreso de los estudiantes. El docente cumple un rol fundamental en guiar y facilitar el proceso, proporcionando retroalimentación y apoyo a los estudiantes a medida que avanzan en la producción de los episodios. (Terán Bustamante y Mendieta Jiménez, 2019)

Finalmente, es fundamental destacar que el uso del podcast gamificado como herramienta pedagógica no reemplaza otras formas de enseñanza, sino que se integra de manera complementaria. Puede ser utilizado en combinación con otras estrategias y recursos educativos para enriquecer y diversificar los procesos de enseñanza-aprendizaje.

9. Conclusión

Al terminar el proceso de educativo con los estudiantes del grado 10-2 desde la asignatura de Lengua Castellana en el colegio Alberto Mendoza Mayor, sede Liceo Comercial de Yumbo, se concluyen los siguientes hallazgos encontrados tanto en las experiencias evidenciadas en el aula de clase formal, así como lo vivenciado por los estudiantes:

1. Como primer paso para la consecución del objetivo y meta general de la presente investigación, se han diagnosticado de manera efectiva las oportunidades educativas para implementar estrategias sonoras en el contexto educativo del grado 10-2 en la asignatura de Lengua Castellana: los estudiantes fueron receptivos, de manera positiva hacia la exposición sobre el lenguaje sonoro y su relevancia en la vida diaria, demostrando interés y atención en las actividades prácticas que involucraban la lectura de cuentos y la experimentación con sonidos. Además, la incorporación de recursos audiovisuales y multimedia se destacó como un enfoque efectivo para captar la atención de los estudiantes y facilitar la comprensión de los conceptos relacionados con el lenguaje sonoro.

2. A partir del diagnóstico realizado, se logró la consecución de un primer prototipo de propuesta que facilita el desarrollo de varios podcasts educativos: este se centró en diseño de un contenido relevante y atractivo basado en las técnicas de grabación y edición, estructura y guionización, y el uso efectivo de efectos de sonido. El diseño del cual fueron partícipes los estudiantes logró captar la atención y participación activa, esto a su vez les permitió demostrar habilidades mejoradas en producción de audio y trabajo conjunto, generando podcasts educativos de alta calidad y enriqueciendo su experiencia de aprendizaje del área de lenguaje para el grado 10°.

3. También se logró generar un registro compilatorio de las experiencias del taller radial, incluyendo la creación de un blog⁴³ con los podcasts y un libro bitácora del trabajo realizado.

Los anteriores puntos hicieron posible la realización del objetivo general: diseñar e implementar estrategias sonoras efectivas para fomentar el uso del podcast como herramienta pedagógica en estudiantes de secundaria en el colegio I.E. Alberto Mendoza Mayor, sede Liceo Comercial de Yumbo:

1. Los hallazgos resultantes de la discusión y análisis de resultados demostraron que las estrategias centradas en el lenguaje sonoro y la radio son efectivas para mejorar la dicción y expresión oral de los estudiantes, además de fomentar la colaboración y el trabajo en grupo.

2. También se resalta la importancia de la comunicación escrita, específicamente en la escritura de cuentos y guiones, fortaleciendo la coherencia, cohesión y puntuación adecuada, además, el taller proporcionó una comprensión completa de cómo compartir contenido a través de formatos radiofónicos y de podcasting, ampliando así las habilidades comunicativas de los estudiantes.

3. El taller demostró que la implementación de un podcast gamificado en el ámbito educativo tiene el potencial de mejorar la experiencia de aprendizaje: se destaca la capacidad de esta metodología para estimular la creatividad y el pensamiento crítico de los estudiantes al implicarlos activamente en la producción de contenido

4. A su vez, el podcasting fomenta la colaboración y el trabajo en equipo, permitiendo la interacción entre pares y valorando las habilidades individuales de cada estudiante.

⁴³ <https://zaramajuan.wixsite.com/podcasteducativos-co/blank-2>

- <https://zaramajuan.wixsite.com/podcasteducativos-co>

5. Asimismo, el podcast gamificado se revela como una herramienta efectiva para incrementar la motivación intrínseca de los estudiantes, convirtiendo el proceso de aprendizaje en una experiencia lúdica y atractiva. Teniendo en cuenta otros beneficios, contribuye al desarrollo de habilidades socioemocionales, promoviendo la autonomía y autogestión en los estudiantes.

6. El enfoque del podcast gamificado también se muestra como un vehículo para fomentar la inclusión y la diversidad en el aula, permitiendo a los estudiantes expresar sus perspectivas desde distintos trasfondos culturales y sociales. Sin embargo, para aprovechar al máximo esta herramienta, es importante que el docente, guía o tutor educativo, planifique de manera consciente los contenidos y los relacione a la experiencia, teniendo en cuenta objetivos claros y diseñando actividades coherentes para con estos objetivos.

7. En última instancia, la integración del podcast gamificado de manera complementaria con otras estrategias educativas enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje, proporcionando una experiencia educativa integral.

También presenta algunas limitaciones y unas respectivas recomendaciones o prospectiva de futuro:

Limitaciones y recomendaciones: de cara a futuros estudios, sería conveniente analizar este fenómeno en muestras más representativas de población como sujetos de estudio, así como combinar otras metodologías, abordajes y mecanismos de participación educativa conjunta para con las competencias comunicativas desde el área de lenguaje para estudiantes de grado 10°. Por esta misma razón, los resultados y conclusiones obtenidos están limitados al contexto educativo específico del grado 10-2 en el colegio Alberto Mendoza Mayor, sede Liceo Comercial en Yumbo.

Entre las recomendaciones y prospectiva de futuro se recomienda replicar este estudio en diferentes contextos educativos y con una muestra más amplia para obtener una comprensión más completa de la efectividad de las estrategias sonoras y el podcast como herramienta pedagógica, por otra parte, y para efectos de mejorar la investigación, se sugiere diversificar los temas y géneros de los podcasts educativos para adaptarse a los intereses y necesidades variadas de los estudiantes, fomentando así una mayor participación y aprendizaje, En miras de mejores diseños para la implementación de estrategias educomunicativas con el uso de materiales sonoros y de las TIC, se sugiere proporcionar capacitación continua a los docentes desde la creación y gestión efectiva de podcasts educativos, así como en la integración adecuada de herramientas multimedia para maximizar su impacto en el proceso educativo.

¿Cómo nos impactó la experiencia?

La oportunidad de contribuir a través de la construcción de relatos sonoros en el ámbito de la formación educativa me permitió conectar diferentes saberes y contextualizarlos en el entorno educativo. Las reflexiones a nivel educativo resultaron sumamente interesantes y nos brindaron una visión más clara del papel del comunicador en los procesos educativos y cómo pueden impactar de manera positiva los procesos de enseñanza-aprendizaje.

10. Referencias

- AlubínVences, N., y Vinader Segura, R. (2011). El desarrollo de la World Wide Web en España: Una aproximación teórica desde sus orígenes hasta su transformación en un medio semántico. *Razón y palabra*, (75). fecha de Consulta 13 de septiembre de 2022]. ISSN: Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199518706065>
- Alfaro, R. M. (2000). Educación y comunicación: ¿a la deriva del sentido de cambio. *Comunicación-Educación. Coordenadas, abordajes y travesías*, 181-198.<http://books.openedition.org/sdh/199>
- Álvarez Araque, W. O., Forero Romero, A., y Rodríguez Hernández, A. A. (2018). Formación docente en TIC: Una estrategia para reducir la brecha digital cognitiva. *Revista espacios*, 40(5), 2-16.
- Aparicio, D., Torres Barreto, M., y Alvarez Melgarejo, M. (2018). Competencias ciudadanas desde un enfoque de gamificación. HallOpenScience. <https://hal.science/hal-01952203>
- Arbeláez Giraldo., A. (2017). El ciberespacio y el problema de la realidad virtual. *Revista Filosofía UIS*, 16(2), 173–195. <https://doi.org/10.18273/revfil.v16n2-2017009>
- Arriaga Delgado, W., Bautista Gonzales, J. K., y Montenegro Camacho, L. (2021). Las TIC y su apoyo en la educación universitaria en tiempo de pandemia: una fundamentación factotéorica. *Revista Conrado*, 17(78), 201-206. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v17n78/1990-8644-rc-17-78-201.pdf>
- Arroyo, R.M. (2019). Materiales didácticos tradicionales y digitales. Logos Boletín Científico de la Escuela Preparatoria No. 2, 6(11), 1-4. Obtenido de <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa2/article/view/3647/5821>

- Asamblea Nacional Constituyente. (1994). Ley 115 de 1994, por la cual se establece la Ley General de Educación en Colombia. Diario Oficial No. 41.265, de 8 de febrero de 1994. Recuperado de https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf
- Aypay, A. (2011). Elementary School Student Burnout Scale for Grades 6-8: A Study of Validity and Reliability. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri, Educational Sciences: Theory & Practice, Spring. 11*(2), 520–527. Obtenido de <https://psycnet.apa.org/record/2012-11259-001>
- Barbas Coslado, Á., (2012). Educomunicación: desarrollo, enfoques y desafíos en un mundo interconectado. *Foro de Educación, 10*(14), 157-175.
- Barroilhet Díez, Agustin. (2019). Criptomonedas, economía y derecho. *Revista chilena de derecho y tecnología, 8*(1), 29-67. <https://dx.doi.org/10.5354/0719-2584.2019.51584>
- Becerra De la Torre, S., Galvis Galvis, A. C. Salcedo Moncada, B. F. y Valencia Giraldo, V. P. (2020) Modelo de negocios de servicios educativos complementarios en habilidades blandas para los grados 10 y 11 de instituciones de educación públicas de yumbo en el 2020 business model of complementary educational. *Innovación Organizacional, Experiencias y reflexiones del Valle del Cauca y Quindío. p.p. 436- 466*
- Borrás Gené, O. (2015). Fundamentos de gamificación. Universidad Politécnica de Madrid, [Manual]. Obtenido de: https://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf
- Bravo Ramos, J. (2004). Los medios de enseñanza: clasificación, selección y aplicación. Pixel-Bit. *Revista de Medios y Educación, 24*, 113-124. Obtenido de <https://idus.us.es/handle/11441/45587>

- Calle Márquez, M., Remolina De Cleves, N., & Velásquez Burgos, B. (2011). Incidencia de la inteligencia emocional en el proceso de aprendizaje. *NOVA*, 9(15).
<https://doi.org/10.22490/24629448.492>
- Cano, B., Hernández, J., Bacca, J. (2019). Aplicación móvil con realidad aumentada para practicar las preposiciones de lugar en inglés: Estudio de usabilidad y aceptación. En: Investigación Formativa en Ingeniería (Tercera edición, pp. 22-31). Instituto Antioqueño de Investigación.<https://drive.google.com/file/d/1aBD0detnd0h4nCXLyHQEaWqSmOUgFy/view>
- Castañeda, M. A., Mayne Guerra, A. M., y Ferro, R. (2018). Analysis on the gamification and implementation of Leap Motion Controller in the IED Técnico industrial de Tocancipá. *Interactive Technology and Smart Education*, 15(2), 155-164.
<https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/ITSE-12-2017-0069/full/html>
- Chacón Bedón, K. E. (2015). *El Podcast como herramienta en la expresión oral del idioma inglés como lengua extranjera en 1, 2, 3 de bachillerato del colegio particular Marcos Salas Yépez año lectivo 2015-2016*. Quito; Ecuador: [Trabajo de Fin de Grado; Universidad Central del Ecuador]. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/8890>
- Coll, C., Onrubia Goni, J., y Mauri Majos, T. (2008). Ayudar a aprender en contextos educativos: el ejercicio de la influencia educativa y el análisis de la enseñanza Supporting Learning in Educational Contexts: the Exercise of Educational Influence and the Analysis of Teaching. *Revista de Educación*, 346, 33-70.
<https://sede.educacion.gob.es/publiventa/ayudar-a-aprender-en-contextos-educativos-el-ejercicio-de-la-influencia-educativa-y-el-analisis-de-la-ensenanza/investigacion-educativa/23332>

- Coll, C., Mauri Majós, T., & Onrubia Goni, J. (2008 b). Análisis de los usos reales de las TIC en contextos educativos formales: una aproximación socio-cultural. *Revista electrónica de investigación educativa*, 10(1), 1-18. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1607-40412008000100001&script=sci_abstract&tlng=pt
- Cornejo García, M. D. R. (2021). *Uso de la realidad aumentada en el aprendizaje significativo: Aplicación móvil basada en realidad aumentada*, [Tesis de grado]. Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/53259>
- Cubillos, D. (2012, 26 de febrero). Origen, historia y evolución de las TICS. Nacimiento y evolución de las telecomunicaciones. <https://sites.google.com/site/ticsyopal5/assignments>
- de Fontcuberta, M. . (2001). Comunicación y educación: Una relación necesaria. *Cuadernos.Info*, (14). <https://doi.org/10.7764/cdi.14.190>
- Devenisch Manotas, A. E., y Ramírez Ibarra, K. J. (2021). *Fortalecimiento de las competencias lectoras mediante el uso educativo del podcast como herramienta didáctica en los estudiantes de la media vocacional*. [Tesis de Maestría; Universidad de la Costa]. Obtenido de <https://hdl.handle.net/11323/8670>
- Díaz Cruzado, J., y Troyano Rodríguez, Y. (2014). El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. In *Innovación educativa [recurso electrónico]: respuesta en tiempos de incertidumbre: III Jornadas de Innovación Docente Innovación educativa (8 y 9 de mayo de 2013, Universidad de Sevilla)* (p. 7). Universidad de Sevilla. <https://idus.us.es/handle/11441/59067>
- El Forzoli Rojas, D. S., y Ahumada Jaramillo, M. V. *La fuga de cerebros en Colombia: una propuesta de educomunicación para potenciar una identidad nacional en los jóvenes* [Tesis de grado], Universidad de La Sabana, Bogotá. D.C. Colombia.

- Elizondo Moreno, A., Rodríguez Rodríguez, J. V., y Rodríguez Rodríguez, I. (2018). La importancia de la emoción en el aprendizaje: Propuestas para mejorar la motivación de los estudiantes. *Cuaderno De Pedagogía Universitaria*, 15(29), 3 - 11. <https://doi.org/10.29197/cpu.v15i29.296>
- Engel, M. (14 de junio de 2022). Konrad Zuse y su Z4. DW. Obtenido de <https://www.dw.com/es/konrad-zuse-inventor-de-la-primera-computadora/a-5717799#:~:text=En%201941%2C%20Konrad%20Zuse%20fue,en%20un%20avión%20a%20motor.>
- Fernández Vivanco, L. P. (2022). *La educomunicación y su aporte en el proceso de enseñanza aprendizaje en la carrera de comunicación en la pandemia por covid-19-año 2020* [Tesis de pregrado] Universidad Nacional de Chimborazo. Riobamba, Ecuador.
- Ferrés Prats, J. (2010). Educomunicación y cultura participativa. In *Educación: más allá del 2.0* (pp. 251-266). Gedisa.
- Fonseca, V. (2020). Umbrales: Gamification for Intercultural Education. *EDU REVIEW. International Education and Learning Review / Revista Internacional De Educación Y Aprendizaje*, 8(1), pp. 57–72. <https://doi.org/10.37467/gka-revedu.v8.2423>
- García Lázaro, I. (2019). Escape Room como propuesta de gamificación en educación. *Revista Educativa HEKADEMOS*, (27), 71-79. Recuperado a partir de <https://hekademos.com/index.php/hekademos/article/view/17>
- García Marín, D. (2019). La radio en pijama. Origen, evolución y ecosistema del podcasting español. *Estudios sobre el mensaje periodístico*, 25(1), 181-196. doi:<https://doi.org/10.5209/ESMP.63723>

- García Marín, D. (2020). Hacia una lingüística de la interacción mediática. Aproximación al diseño de la participación significativa medio-usuario desde el podcasting independiente. *Profesional De La información*, 29(5).
<https://doi.org/10.3145/epi.2020.sep.05>
- García Rodríguez, J. J., y Cañal de León, P. (1995). ¿Cómo enseñar? Hacia una definición de las estrategias de enseñanza por investigación. *Revista Investigación en la Escuela*, 25, 5-16.
Obtenido de <http://hdl.handle.net/11441/59627>
- Gertrúdx, M., Gertrúdx, F y García, F. (2017). El lenguaje sonoro en los relatos digitales interactivos. *CIC. Cuadernos de Información y Comunicación*, 22, 157-167. doi:
<https://doi.org/10.5209/CIYC.55972>
- Gómez Goitia, J.M y Silva Uvidia, N. P. (2022). *Gamificación como estrategia educativa para la enseñanza de Estudios Sociales en Educación General Básica* [Tesis de Maestría], Universidad Tecnológica Indoamérica. Ambato, Ecuador.
<https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/5710>
- Guamán Zurita, J. E., & Gutama Galán, J. (2022). Creación de relatos sonoros como recurso pedagógico en la enseñanza artística. *Pedagogías de las artes y humanidades: praxis, investigación e interculturalidad*. Universidad Nacional de Educación. Obtenido de <http://201.159.222.12:8080/handle/123456789/2283>
- Gué Martin, R. (2020). Educomunicación: ¿Contracampo o intersección?. *Redes sociales y ciudadanía: hacia un mundo ciberconectado y empoderado* (pp. 677-685). Grupo Comunicar. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7945770>
- Gumucio, A. (2007) Comunicación y Educación: una deuda recíproca. *La Hojarasca*. No 31.
<http://www.escriitoresyperiodistas.com/NUMERO31/alfonso.htm>

- Guzmán, J., Mata, J., y Gómez, M. (2008). El sonido como herramienta tecnológica de apoyo a la educación. Monterrey; México: Universidad Autónoma de Nuevo León. Obtenido de <https://www.iiis.org/cds2008/cd2008csc/sieci2008/paperspdf/x654im.pdf>
- Hadjikou, C. (2022). Students' motivation to engage in music lessons: The Cypriot context. *Research Studies in Music Education*, 44(2), 413-431. <https://doi.org/10.1177/1321103X20985302>
- Hernández López, M., Mendoza Jiménez, J., & Martín Álvarez, F. (2019). El uso del podcast como herramienta educativa: la experiencia en la Universidad de La Laguna. In *De los procesos de cambio al cambio con sentido* (pp. 201-210). Servicio de Publicaciones. 201-210. <http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/14288>
- Hernández, C. A. (1996). Educación y comunicación: pedagogía y cambio cultural. *Nómadas (Col)*, (5). Universidad Central. Bogotá, Colombia. <https://www.redalyc.org/pdf/1051/105118998005.pdf>
- Hidalgo Sosa, M. (2022). Análisis del uso del Podcast en los procesos de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de Sociedad, Economía y Política del México actual en el bachillerato. [Tesis de Especialización] Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. Pachuca de Soto, México.
- Hidalgo Sosa, Mercedes, y Quintero López, Irma. (2022). El podcast en pandemia: herramienta para la enseñanza y aprendizaje en bachillerato, una mirada constructivista. *Conrado*, 18(85), 372-377. Epub 02 de abril de 2022. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442022000200372&lng=es&tlng=pt

- Huertas Montes, A., y Pantoja Vallejo, A. (2016). Efectos de un programa educativo basado en el uso de las TIC sobre el rendimiento académico y la motivación del alumnado en la asignatura de tecnología de educación secundaria. *Educación XX1*, 19(2),229-250. [fecha de Consulta 23 de noviembre de 2022]. ISSN: 1139-613X. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/706/70645811009.pdf>
- Jalaluddin, I., Darmi, R., y Ismail, L. (2021). Application of mobile augmented visual reality (MAVR) for vocabulary learning in the ESL classroom. *Asian Journal of University Education (AJUE)* , 17(3), 162-173. doi:10.24191/ajue.v17i3.14507
- Jeronimo Montes, J. A. (2015). El Aprendiz Estratégico y el Aprendizaje mediado por recursos digitales innovadores. Universidad Nacional Autónoma de México. <http://www.innovacioneducativa.unam.mx:8080/jspui/handle/123456789/4671?mode=full>
- Jiménez Mariscal, L. M., Morales Alarcón, J. A., y Ríos Fernández, D. (2021) Método educativo (PRPM) podcast y role playing mediante el uso de moodle. *Tecnología y educación en tiempos de cambio*, 178- 187.
- LEE, PUJ. (6 de julio de 2022). Informe 56: Inasistencia a establecimientos educativos en Colombia antes y durante la pandemia: cifras y razones. *Pontificia Universidad Javeriana*, 1-13. Obtenido de <https://economiadelaeducacion.org/informe056/>
- León Lescano, N. B., & Gao Chung, J. G. (2015). Método de inclusión de una herramienta de realidad aumentada como apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje del curso de Personal Social en educación primaria, Perú. https://recursos.educoas.org/sites/default/files/RA_Peru_Articulo_Virtual_Educa2015.pdf

- López-Faicán, L., y Jaén, J. (2020). EmoFindAR: Evaluation of a mobile multiplayer augmented reality game for primary school children. *Computers & Education*, 149, 103814. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0360131520300166>
- Luch, L., Cano, E., Valero Garcia, M., y Meseguer, R. (2022). ¿Otro tipo de gamificación es posible?: experiencia de retos gamificados y de evaluación entre iguales desde el aprendizaje cooperativo y la atención a la diversidad. *Escenarios y recursos para la enseñanza con tecnología: desafíos y retos* (pp. 337–352). Capítol de llibre presented at the *Escenarios y recursos para la enseñanza con tecnología: desafíos y retos*, barcelona: Octaedro. doi:10.36006/16361
- Marimon, Á. M., Martínez Yanes, N., y Restrepo Serna, V. (2022). Las TIC y el rendimiento académico de los estudiantes de grado tercero. *Memorias de investigación: Feria de Semilleros y Jornadas de Investigación de UNIMINUTO*. Obtenido de https://repository.uniminuto.edu/xmlui/bitstream/handle/10656/14247/Memoria_Memorias%20de%20investigaci%C3%B3n%20semilleros%20y%20jornadas%20de%20investigaci%C3%B3n_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y#page=10
- MEN. (2015). Decreto 1075 de 2015, por medio del cual se expide el Decreto Único Reglamentario del Sector Educación. Diario Oficial No. 49.642, de 26 de mayo de 2015. <https://www.suin-juriscol.gov.co/viewDocument.asp?ruta=Decretos/30019930>
- Méndez Casanova, E. M., Hernández Cruz, E., Pérez Chavarría, K. G., y Vázquez Vincent, M. (2013). El Uso de podcast, una alternativa pedagógica en la enseñanza. *Univest*. <https://dugi-doc.udg.edu/handle/10256/8337>

- MEN. (2008). Decreto 2805 de 2008, por el cual se establece el Reglamento del Servicio de Radiodifusión Sonora en espacios educativos. Recuperado de <http://www.suin-juriscol.gov.co/viewDocument.asp?ruta=Decretos/1641767>
- MEN. (2015). Decreto 1075 de 2015: Por medio del cual se expide el Decreto Único Reglamentario del Sector Educación. Diario Oficial No. 49.642, de 26 de mayo de 2015. Recuperado de <https://www.suin-juriscol.gov.co/viewDocument.asp?ruta=Decretos/30019930>
- MINTIC. (2023, 24 de agosto). Resolución 2614 de 2022. https://mintic.gov.co/portal/715/articles-238203_recurso_2.pdf
- MINTIC. (24 de Agosto de 2023). *Otorgamiento concesión Servicio Público de Radiodifusión Sonora de Interés Público*. <https://www.mintic.gov.co/portal/inicio/Oferta-Institucional/Radiodifusion/6446:Otorgamiento-concesion-Servicio-Publico-de-Radiodifusion-Sonora-de-Interes-Publico>
- Morales García, E. K. (2022). *Educomunicación y gestión de crisis en época de pandemia* [Tesis de Pregrado], Universidad Láica Vicente Rocafuerte de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador. <http://repositorio.ulvr.edu.ec/bitstream/44000/5199/1/T-ULVR-4195.pdf>
- Nagashibaevna, Y. K. (2019). Students' Lack of Interest: How to Motivate Them? *Universal Journal of Educational Research*, 7(3), 797-802. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1207717.pdf>
- Ochoa Paredes, M. C. (2022). *Nuevos escenarios de la educomunicación como resultado de la pandemia COVID-19. Estudio de caso: campamento virtual aventurarte* [Tesis de Pregrado]. Universidad politécnica Salesiana. Quito, Ecuador. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/21798/1/TTQ575.pdf>

- Ohuerrou,N., Elhammoumi, O., Benmarrakchi, F., y El Kafi, J.(2019). Comparative study on emotions analysis from facial expressions in children with and without learning disabilities in virtual learning environment. *Education and Information Technologies*, 24, 1777-1792.
<https://link.springer.com/article/10.1007/s10639-018-09852-5>
- Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., y Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e pesquisa*, 44, 1-17.
<https://www.scielo.br/j/ep/a/5JC89F5LfbgvtH5DJQQ9HZS/?format=pdf&lang=es>
- Palacios, F. (2020). *Implementación del podcast como herramienta tecnológica para promover la habilidad de escucha en el idioma inglés con los estudiantes de 9° grado del colegio Antonio María Claret Quibdó*, [Trabajo de Especialización]. Universidad Nacional Abierta y a Distancia. Chocó. Quibdó; Colombia: Obtenido de
<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/35122>
- Parra González, M. E., y Segura Robles, A. (2019). Producción científica sobre gamificación en educación: Un análisis cuantitativo. *Revista de educación*.386. 113-135.
<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/190050>
- Párra Mendez, C,A, Pineda Romero, M. M. y Santos Méndez, D. J. (2023). Emergentes en educación superior, competencias blandas y específicas de la enseñanza de la lengua castellana en tiempos de pandemia. *Revista Interamericana de Investigación Educación y Pedagogía* *RIIEP*, 16(2), 93-119.
<https://revistas.usantotomas.edu.co/index.php/riiep/article/view/7968/8041>
- Pérez Tornero, J. M. (2008). Comunicación y educación: 3 cuestiones clave. *Mentor Media Educación*. 3- 36. <https://ddd.uab.cat/record/220433>

- Pérez, F. (2012). El podcast como herramienta de enseñanza en física y química de bachillerato/Podcast as a tool of teaching physics and chemistry of high school. *Estudios sobre el mensaje periodístico*, 18, 729-738. <https://core.ac.uk/download/pdf/38814637.pdf>
- Piñeiro-Otero, T., Paniagua Rojano, F. J., & González Vallés, J. E. (2022). Comunicación lúdica, videojuegos y gamificación. *Revista Latina De Comunicación Social*, (80), 34
Recuperado a partir de
<https://nuevaepoca.revistalatinacs.org/index.php/revista/article/view/1764>
- Prieto Castillo, D. (2006). El interaprendizaje como clave de la educomunicación. *Mediaciones*, 4(6), 23-35. Obtenido de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6549550>
- Presidencia de la República de Colombia. (2007). Ley 1151 de 2007, por la cual se expide el Plan Nacional de Desarrollo 2006-2010. Diario Oficial No. 46.619, de 14 de julio de 2007.
Recuperado de
<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=25932>
- Presidencia de la República de Colombia. (2009). Ley 1341 de 2009, por la cual se establecen las normas generales para el despliegue y gestión de infraestructuras de tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) en Colombia. Diario Oficial No. 47.444, de 30 de julio de 2009. Recuperado de
<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=36913>
- Presidencia de la República de Colombia. (2015). Decreto único reglamentario del sector TIC, 1078 de 2015: Por medio del cual se expide el Decreto Único Reglamentario del Sector de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. Recuperado de
<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=36368>

- Presidencia de la República de Colombia. (2016). Ley 1801 de 2016, por la cual se expide el Código Nacional de Policía y Convivencia. Diario Oficial No. 49.959, de 29 de julio de 2016. Recuperado de <https://www.policia.gov.co/sites/default/files/ley-1801-codigo-nacional-policia-convivencia.pdf>
- Presidencia de la República de Colombia. (2019). Ley 1978 de 2019, por la cual se establecen disposiciones sobre los derechos de autor y derechos conexos en el entorno digital. Diario Oficial No. 50.890, de 23 de julio de 2019. Recuperado de <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=98210>
- Rial Costa, Manuel, Rial Costa, Sandra, & Sánchez Oropeza, Gregorio. (2022). Realidad aumentada en los PPEA. Estudio en alumnado de secundaria. *Revista Científica UISRAEL*, 9(3), 149-174. Epub 10 de diciembre de 2022. <https://doi.org/10.35290/rcui.v9n3.2022.614>
- Rodríguez, Ana, Sánchez Álvarez, Mari Sol, & Rojas de Chirinos, Blanca. (2008). La mediación, el acompañamiento y el aprendizaje individual. *Investigación y Postgrado*, 23(2), 349-381. Recuperado en 02 de octubre de 2023, de http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-00872008000200013&lng=es&tlng=es
- Rodríguez Reséndiz, Perla Olivia. (2022). Aproximaciones al estudio del pódcast como documento sonoro de origen digital. *Investigación bibliotecológica*, 36(90), eib0905851209. Epub 09 de mayo de 2022. <https://doi.org/10.22201/iibi.24488321xe.2022.90.58512>

- Rodríguez-Muñoz, G., Rojas, D. F., y Pemberty-Gutiérrez, A. F. (2023). La educomunicación como herramienta para fortalecer prácticas educativas en contextos rurales. *Zegusqua*, (2), 58-95. <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/FHP/article/view/19933/12599>
- Romo, M. G. A., Montes, J. F. C., & en Procesos, E. D. L. M. (2018). Gamificar el aula como estrategia para fomentar habilidades socioemocionales. *Directorio*, 8(31), 41. Obtenido de: <https://revistaeducarnos.com/wp-content/uploads/2018/11/educarnos31-1.pdf#page=41>
- Saborío Taylor, S. (2018). Podcasting: Una herramienta de comunicación en el entorno virtual. *Innovaciones educativas* (29), 95-103. Obtenido de <https://repositorio.una.ac.cr/handle/11056/19730>
- Sain, G. (2015). Historia de internet. *Revista pensamiento penal*. recuperado de: <https://www.pensamientopenal.com.ar/system/files/2015/03/doctrina40745.pdf>
- Salanova Sánchez, E. M. (s.f.). Educomunicación. *educomunicacion.es*. Obtenido de <https://educomunicacion.es/didactica/0016educomunicacion.htm>
- Sanchez Peña, C. F., y Riaño, J. G. (2019). Estrategia de Educomunicación como metodología de innovación educativa en el programa de Comunicación Social de la Universidad Cooperativa de Colombia. [Tesis de especialización] <https://repository.ucc.edu.co/server/api/core/bitstreams/29224a71-aec6-4b73-910c-85e0009b7b96/content>
- Santos Martínez, C. J. (2016). Cultura de paz, educomunicación y TIC en Colombia. Universidad autónoma del caribe. <http://190.144.180.114/handle/11619/3789>
- Serrano, M. T. (2004). Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones. *Revista Digital Universitaria*, 5(1), 1-17. Obtenido de <https://www.ru.tic.unam.mx/handle/123456789/693>

- Sevilla, M. (2020). Resumen sobre Internet. Universidad de Guadalajara. 1-59. Obtenido de <http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx/jspui/handle/123456789/3088>
- Silva Júnior, E. A., Pereira da Silva, C. F., y Franciscatto Bertoldo, S. R. (2020). Educação em tempos de pandemia: o uso da ferramenta podcast como estratégia de ensino. *Tecnia*, 5(2), 31-51. Obtenido de <https://revistas.ifg.edu.br/tecnica/article/view/815/624>
- Solak, E., & Cakır, R. (2016). Investigating the role of augmented reality technology in the language classroom. *Croatian Journal of Education: Hrvatski časopis za odgoj i obrazovanje*, 18(4), 1067-1085. doi:doi: 10.15516/cje.v18i4.1729
- Solano Fernández, I. M., Llorente Cejudo, M. d., Marín Díaz, V., Gutiérrez Porlán, I., Rodríguez Cifuentes, M. T., Román Graván, P., . . . Camacho Martí, M. d. (2010). Podcast educativo: aplicaciones y orientaciones del m-learning para la enseñanza. España: Editorial MAD, S. L.. Obtenido de <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/66318>
- Soriano-Sánchez, J., & Jiménez-Vázquez, D. (2022). Una revisión sistemática de la utilización de las TIC e inteligencia emocional sobre la motivación y el rendimiento académico. *Technological Innovations Journal*, 1(3), 7–27. <https://doi.org/10.35622/j.ti.2022.03.001>
- Terán Bustamante, Antonia, & Mendieta Jiménez, Bertha. (2019). Modelo de transferencia de conocimiento a través de la gamificación: un gcMooc. *Actualidades Investigativas en Educación*, 19(2), 105-131. <https://dx.doi.org/10.15517/aie.v19i2.36997>
- Vahos, L. E. G., Muñoz, L. E. M., & Londoño-Vásquez, D. A. (2019). El papel del docente para el logro de un aprendizaje significativo apoyado en las TIC. *Encuentros*, 17(02), 118-131.
- Valderrama, B. (2015). Los secretos de la gamificación: 10 motivos para jugar. *Capital humano*, 295, 73-78

Vivas Lopez, N. A. (2010). Estrategias de Aprendizaje. GONDOLA, 5(1), 27-37.

<https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/GDLA/article/view/5220/6850>

11. Anexos

11.1. Anexo I, cuaderno de observación.

OBSERVACIÓN I EN EL COLEGIO ALBERTO MENDOZA MAYOR LICEO COMERCIAL.

Fecha: miércoles 25 de enero 2023

Lugar: Alberto Mendoza Mayor, Liceo Comercial

Hora De Inicio: 9:00 am Hora de finalización: 10:00 am



• Localización:

Alberto Mendoza Mayor, Liceo Comercial. Salón de clase tercer piso 10-2.

La participación, la timidez como oportunidad de aprendizaje

Presentación de los directivos la coordinadora Lina de la mañana y la rectora Yolima. Se conocieron los espacios institucionales y se hizo una presentación breve como estudiante de comunicación social y se socializo el propósito de mi investigación de tesis.

En el grado 10-2 hay un aproximado de 38 estudiantes. La profesora me dio el aval para trabajar los días lunes de 8:50 a 9:45 de la mañana y el día miércoles de 10 a 11 de la mañana. El curso presenta dificultades en cuanto algunos estudiantes han repetido varias veces 10 grado y en la mayoría de casos los estudiantes han llegado al año escolar con poca preparación o déficits para los nuevos aprendizajes. Uno de los problemas más comunes es la indisciplina o la ausencia de participación en clase y de las actividades académicas. Hay estudiantes que luego de repetir dos años deben ser expulsados de la institución.

En el aula, los estudiantes deben asistir con el uniforme. En la clase de español de la profesora Lidia se comenzó a trabajar desde el inicio de año, es decir desde la semana pasada (enero 16, 2023) una reflexión sobre la comunicación, la cual está adscrita a la rúbrica propuesta por el Sena y ha sido incorporada en el colegio.

En primera instancia, la profesora Lidia me presentó en el aula de clase. Luego de ello y conforme a mi presentación anotó tres palabras las cuales dio cómo tarea investigar: Podcast, Lenguaje Radiofónico y Radio. La profe hizo la invitación de participar en clase y advirtió a los estudiantes que esta sería evaluable.

La actividad del día de hoy se enfocó en la escritura de un texto en base a un video del Chavo del Ocho, texto que tenían que traer los estudiantes para socializar en clase. En la hora de clase se discutió acerca de cómo estaban redactados los textos, la forma de pronunciación y lectura en voz alta. En la actividad se corrigieron algunos textos y se mencionó la coherencia,

la cohesión y estructura que debe tener un texto académico. Se hizo una actividad grupal en el que se mencionaron varios sinónimos para mejorar los escritos. La profesora Lidia hacía preguntas que invitaban a la reflexión o argumentación de porqué debía un texto tener sentido y cómo la forma de redactarlo influye en ello.

Se detectó en los estudiantes miedo escénico al presentar sus textos o miedo al hablar en público. Son estudiantes que son muy creativos y enérgicos. Los estudiantes muestran un interés por la comunicación social y realizaron muchas preguntas de la universidad, guiada con la reflexión de la profesora Lidia sobre cómo ellos si se proponen pueden entrar a la universidad pública. La profe me hizo una invitación para que la próxima clase trajera un texto conforme de la actividad del papel de la comunicación con base del video del Chavo del Ocho.

OBSERVACIÓN II EN EL COLEGIO ALBERTO MENDOZA MAYOR LICEO COMERCIAL.

Fecha: 31 de enero de 2023

Lugar: Alberto Mendoza Mayor, Liceo Comercial

Hora De Inicio: 9:20 am Hora De Finalización: 9:45 am

Espacios comunes del Colegio Alberto Mendoza Mayor, Liceo Comercial: El patio, el coliseo y los corredores del colegio.



Caracterización del espacio etnográfico:

Compartir con el otro, un modo de descanso

El Colegio Alberto Mendoza Mayor, Liceo Comercial cuenta con varios espacios en los que abundan los ambientes de naturaleza y es apto para un colegio: cuenta con comedores, cancha de fútbol, un coliseo, tres patios y varios pasajes paralelos a los edificios en lo que se encuentran las aulas de clases. Los estudiantes se reúnen en grupos de tres a seis o más, algunos deciden socializar con sus compañeros u otros deciden adelantar sus deberes de manera autónoma. Algunos de los grupos comparten contenidos de su celular y son objeto de conversación. También, se hace uso de los dispositivos móviles para escuchar música, ver series o compartir memes con los compañeros. En esta franja de horarios la mayoría aprovecha para socializar acerca de sus contextos o situaciones, por otro lado, otros deciden jugar futbol, caminar por todo el espacio con un grupo de amigos o sentarse y relajarse. Es interesante, cómo los estudiantes se organizan en grupos y cómo se relacionan entre ellos. Un ejemplo de ello, es el coliseo, un espacio donde se ven solo grupos de estudiantes en los que se organizan por un mismo rango de edad y los cuales mantienen conversaciones acerca de las últimas novedades entre amigos, tendencias en internet, moda y gustos musicales. Las conversaciones en este espacio se realizan de manera informal y es notorio que cada grupo no

solo se comunica entre ellos mismos, sino que también se relacionan con los otros grupos creando una atmósfera de compañerismo. Las actividades de este espacio dan cuenta de un compañerismo que se ha gestionado con anterioridad, y cualquier actividad o persona nueva es notorio en el espacio ya que la mayoría de los estudiantes son muy perceptibles al espacio y lo que está pasando a su alrededor.



OBSERVACIÓN III, EN EL COLEGIO ALBERTO MENDOZA MAYOR LICEO COMERCIAL, RECREO.

Fecha: 31 de enero de 2023

lugar: Alberto Mendoza Mayor, Liceo Comercial

Hora De Inicio: 8:20 am Hora De Finalización: 11:00 am

- Alberto Mendoza Mayor, Liceo Comercial. Salón de clase tercer piso 10-2



Caracterización del espacio etnográfico:

En el aula de clase los estudiantes deben llegar puntuales, la formalidad y la organización de los uniformes es prioridad al entrar al aula, ya que la docente Ana Lidia evalúa el estado de los estudiantes y si cumplen con la normativa. En el aula de clase los estudiantes deben estar receptivos y atentos a las instrucciones de la maestra, la organización en filas de pupitres permite que todos los estudiantes tengan un buen espectro de la pizarra y las instrucciones. El día de hoy se trabajaron los textos acerca de la comunicación, se les solicita a los estudiantes agruparse de a cuatro, en parejas con el objetivo de lograr juntar los cuatro textos en uno solo o también de hacerlo de manera individual. La instrucción de la profesora es mantener el orden sugerido del texto, el cual debe contener una introducción y un párrafo de conclusión, para ello se utilizó una lista de conectores y se leyeron algunos textos en voz alta, posterior se socializa si el texto se puede mejorar y se abre un espacio para hacer sugerencias o aportes.

La profesora les deja un espacio a los estudiantes para realizar la actividad, en ese lapso de tiempo tres estudiantes le expresan a la maestra sus inquietudes, acerca de cómo debería iniciar el texto en la introducción, la cual la maestra sugiere algunas frases como: “La siguiente reflexión abarca mi punto de vista de que es la comunicación” “El siguiente texto tiene como objetivo” ... Luego de resolver algunas dudas los estudiantes redactan sus textos, en general el grupo 10-2 es un grupo receptivo y las dificultades que se identifican son la carencia de escritura, el uso de algunos signos de puntuación y falta de léxico para expresarse. Otra dificultad de carácter disciplinario es la facilidad para desconcentrarse ya sea por medio de un elemento distractor externo o en la misma interacción con los mismos compañeros del salón. Conforme a ello, la profesora Lidia hace una pausa activa en que los estudiantes tienen 10 minutos para hablar sobre sus trabajos y cómo los pueden mejorar.

La actividad propuesta que comunicó la profesora Ana Lidia está supeditada al ministerio de cultura y por medio de ella se busca incentivar el sentido crítico, argumentativo y expositivo.

Posterior al trabajo en grupos, la profesora hace la pregunta a todo el grupo acerca de qué entienden por comunicación y para ello pone de ejemplo la radio. Los estudiantes intentan responder desde varias perspectivas desde la explicación científica de que la radio emite ondas en la que se transmiten mensajes hasta cómo posibilita el expresar mensajes a otros mediante noticias, programas y anuncios. La actividad se ve interrumpida por las conversaciones fortuitas, uno de los elementos que más distracción se puede notar es la ida al baño, ya que los estudiantes tienen este derecho por lo menos una vez cada hora. Otra distracción notable son las conversaciones externas al tema de la clase, por ejemplo, algunos estudiantes sentían curiosidad por lo que estaba escribiendo en las notas de observación de cómo era entrar a la universidad del Valle, entre otros ejercicios. Otros elementos distractores notorios son que

algunos estudiantes entran algunas golosinas y las comen a escondidas, o iniciar conversaciones acerca de asuntos personales entre los grupos. Este factor de distracción es utilizado por la profesora cómo una excusa para hacer participar a los estudiantes que están desatentos. Por otro lado, la atención de los estudiantes logra una mayor consistencia cuando alguno estudiante expresa alguna duda en voz alta sobre el significado de una palabra o cómo realizar una conclusión, en este aspecto, se puede identificar que otros estudiantes ponen mucha atención a sus pares quizá para lograr resolver sus preguntas que no hacen por pena o falta de participación o simplemente porque reafirman cómo se debe hacer el escrito o ayuda a afianzar los aprendizajes. Los estudiantes no terminan la actividad aun en clase y se deja como tarea, sin embargo, la profesora recomienda comunicarse con ella si tienen alguna duda y por último deja el anuncio que posiblemente se cambie el horario de clase.

Los estudiantes finalizan la clase y proceden a cambiar de salón para ver su próxima asignatura, la líder estudiantil es la encargada de llevar la asistencia y por medio de ella es el canal de la profesora y el grupo estudiantil. El horario de finalización es muy puntual y está estipulado por el timbre que avisa del cambio de clase.

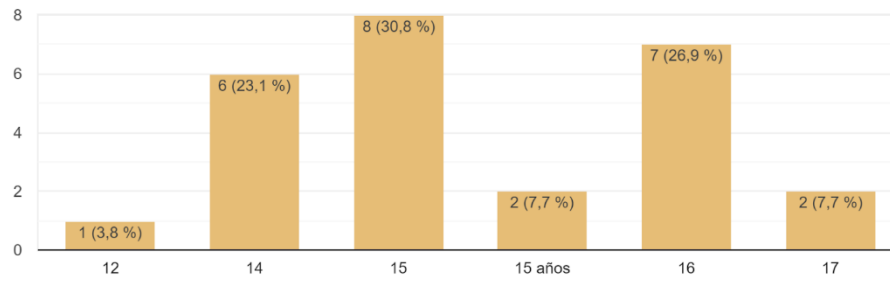
11.2. Anexo II, Encuesta a estudiantes

Encuesta de conectividad estudiantes del grado 10-2.

La encuesta se realizó el 1 de febrero y se envió vía WhatsApp a los estudiantes por medio de un formulario de encuesta de Google Drive.

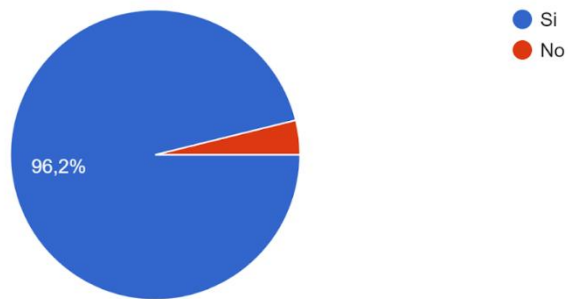
¿Edad?

26 respuestas



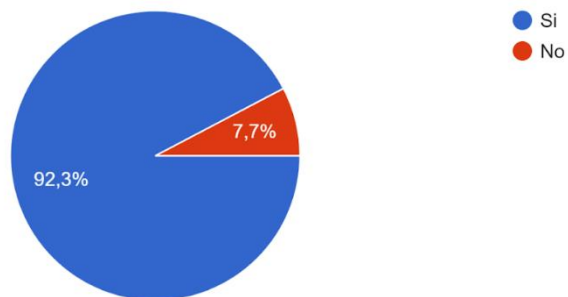
¿Cuenta con dispositivo móvil o celular?

26 respuestas



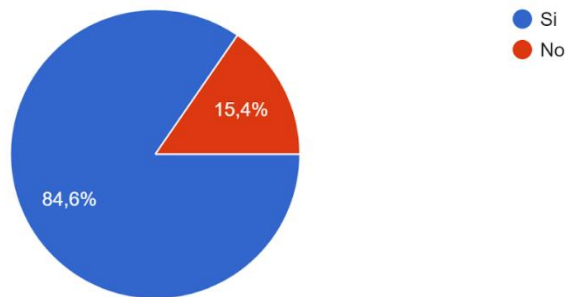
¿Es propio el celular?

26 respuestas



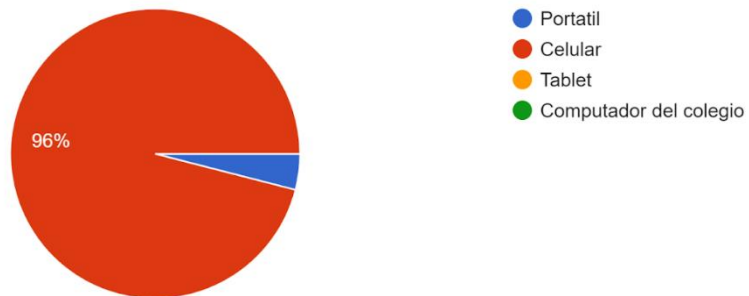
¿Tienen disponibilidad de utilizar su celular en grupos de trabajo o con otro compañero?

26 respuestas



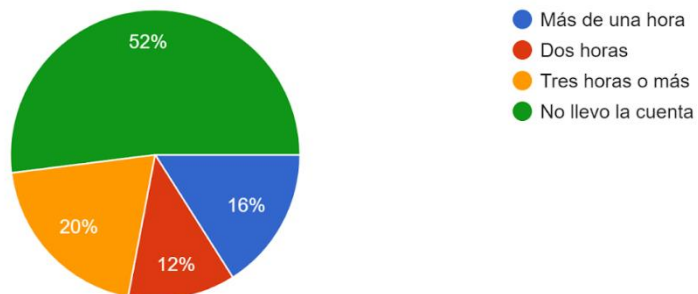
¿Qué tipo de dispositivo utiliza con más frecuencia?

25 respuestas



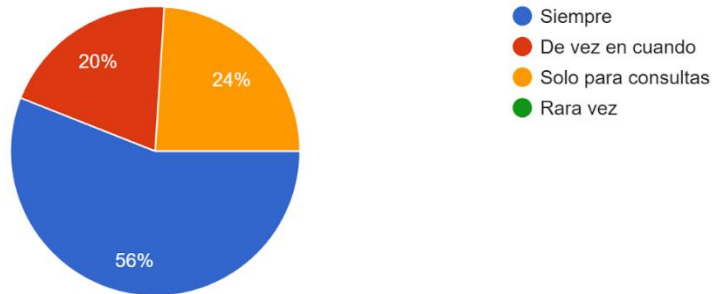
¿Con qué frecuencia utiliza el celular?

25 respuestas



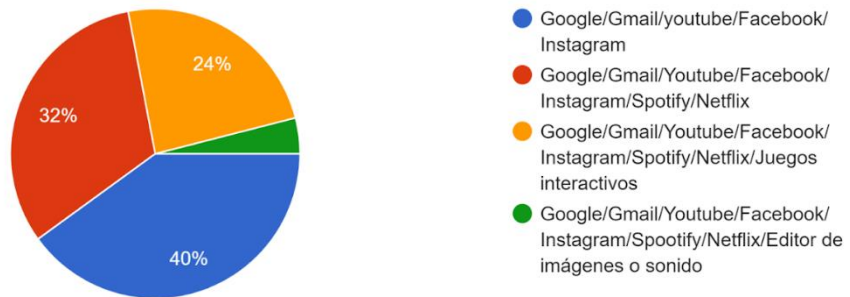
¿Realiza sus tareas con ayuda del dispositivo móvil?

25 respuestas



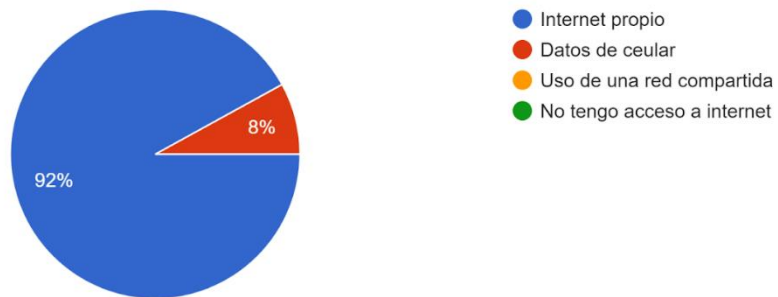
¿Qué tipo de aplicaciones manejas con más frecuencia?

25 respuestas



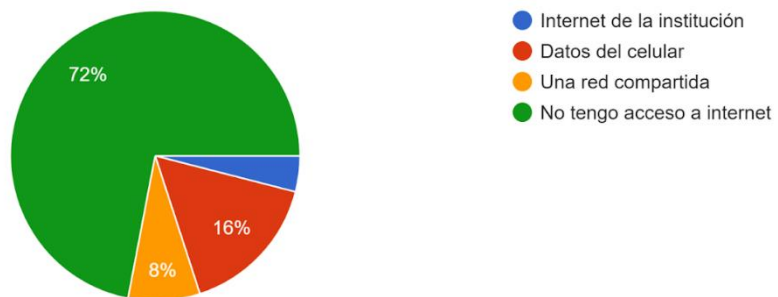
¿Cómo se conecta a internet desde su casa?

25 respuestas



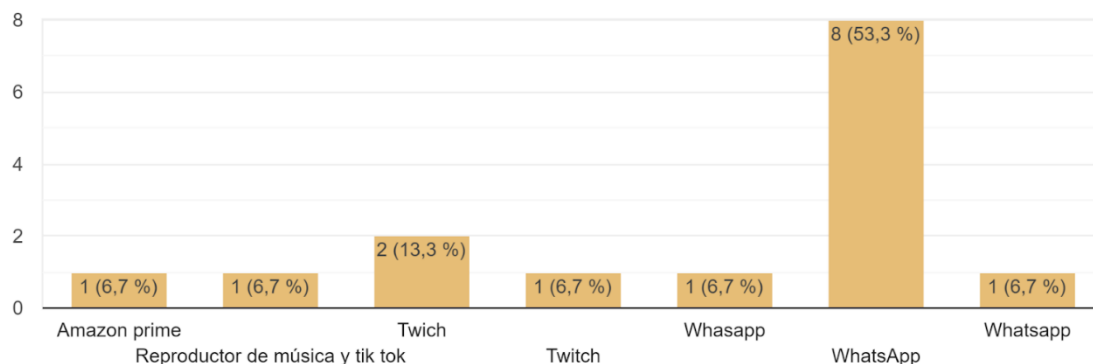
¿Cómo se conecta a internet desde el colegio?

25 respuestas



Uso otras apps ¿Cuales?

15 respuestas



11.3. Anexo III, Entrevista a Ana Lidia Pérez Samboní

Duración total del audio: 1:10:00

Fecha: miércoles 1 de febrero de 2023

Lugar de la entrevista: Institución Educativa Alberto Mayor, Sede Liceo Comercial Yumbo.

-Entrevistador: ¡Hola! Gracias por estar aquí. Me gustaría hacerle algunas preguntas sobre su trayectoria y consejos para los estudiantes. ¿Está listo para comenzar?

-Ana Lidia: ¡Claro! Estoy listo para responder tus preguntas.

-Entrevistador: Genial. Comencemos. ¿Cuál ha sido su experiencia académica y profesional hasta ahora?

-Ana Lidia: He tenido una sólida formación académica como docente por más de 20 años. Durante mis estudios, participé activamente en el tema de la docencia como profesora de primaria y secundaria.

-Entrevistador: ¡Impresionante! Basado en su experiencia, ¿cuáles considera que son las habilidades y cualidades más importantes para que los estudiantes desarrollen durante su educación?

Ana Lidia: Creo que hay varias habilidades y cualidades clave que los estudiantes deben desarrollar. En primer lugar, considero fundamental la capacidad de aprender de manera autónoma y tener una mentalidad de crecimiento. También es importante desarrollar habilidades de pensamiento crítico, resolución de problemas y toma de decisiones. Otras habilidades valiosas son la comunicación efectiva, el trabajo en equipo y la adaptabilidad. Además, las cualidades como la perseverancia, la disciplina y la pasión por el aprendizaje también son cruciales para alcanzar el éxito académico y profesional.

-Entrevistador: Excelentes consejos. En su opinión, ¿qué consejos específicos les daría a los estudiantes para aprovechar al máximo su educación?

-Ana Lidia: Recomendando lo siguiente:

Establecer metas claras y realistas: Definan qué quieren lograr en su educación y tracen un plan para alcanzar esas metas. Gestionar su tiempo de manera efectiva: Establezcan un horario de estudio y equilibren sus responsabilidades académicas con otras actividades. Aprovechar las oportunidades: Participen en proyectos, eventos y programas extracurriculares que les permitan ampliar sus horizontes y adquirir nuevas habilidades.

Buscar apoyo y orientación: No duden en buscar el apoyo de profesores, tutores o mentores que puedan guiarlos en su camino educativo. Cultivar el hábito de estudio: Dediquen tiempo regularmente al estudio y establezcan un ambiente propicio para concentrarse.

-Entrevistador: Muy útiles consejos. ¿Hay algo más que les gustaría agregar para motivar a los estudiantes?

-Ana Lidia: Sí, me gustaría decirles que no se desanimen por los obstáculos o los fracasos que puedan enfrentar en el camino. El aprendizaje y el crecimiento implican superar desafíos, y es importante utilizar esas experiencias como oportunidades para aprender y mejorar. Mantengan la motivación, la pasión y el compromiso con su educación. Recuerden que cada paso que dan hacia adelante, por pequeño que sea, los acerca a sus metas. También les insto a que exploren diferentes áreas de estudio y se mantengan abiertos a nuevas oportunidades. La educación es un proceso continuo, incluso después de graduarse, y siempre hay algo nuevo por descubrir y aprender.

Además, les recomendaría que busquen inspiración en personas exitosas en su campo de interés y que se rodeen de compañeros motivados y ambiciosos. Juntos, pueden formar una red de apoyo y motivarse mutuamente para alcanzar sus objetivos.

Por último, no olviden disfrutar del viaje. La educación es un proceso enriquecedor que les brinda la oportunidad de crecer como personas y desarrollar sus talentos. Aprovechen al máximo cada experiencia y mantengan una actitud positiva hacia el aprendizaje.

-Entrevistador: Muchas gracias por compartir sus consejos y palabras motivadoras. Estoy seguro de que serán de gran ayuda para los estudiantes que lean esta entrevista. Aprecio su tiempo y conocimientos. ¡Le deseo mucho éxito en sus futuros proyectos!

-Ana Lidia: ¡Gracias! Ha sido un placer compartir mi experiencia y consejos. Espero que pueda inspirar a otros estudiantes a perseguir sus metas educativas. ¡Mucho éxito para ti también en tu carrera periodística!

-Entrevistador: Muchas gracias por sus amables palabras. Antes de concluir esta entrevista, me gustaría hacerle una última pregunta. ¿Cuál es su visión para el futuro de la educación?

-Ana Lidia: Excelente pregunta. En mi opinión, el futuro de la educación se perfila hacia un enfoque más personalizado y centrado en el estudiante. Con los avances tecnológicos, las herramientas digitales y la inteligencia artificial, se abrirán nuevas oportunidades para adaptar la enseñanza a las necesidades individuales de cada estudiante.

Creo que veremos un mayor énfasis en el aprendizaje activo y práctico, donde los estudiantes tengan la oportunidad de aplicar lo que han aprendido en situaciones reales. Además, se fomentará el desarrollo de habilidades socioemocionales, como el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la colaboración y la comunicación efectiva.

También es posible que veamos un cambio en la forma en que se evalúa el aprendizaje. Las evaluaciones tradicionales basadas en exámenes podrían complementarse con otros métodos más inclusivos y holísticos, como proyectos, portafolios y evaluaciones continuas.

En resumen, visualizo un futuro de la educación en el que cada estudiante pueda tener una experiencia personalizada y significativa, donde se promueva el desarrollo integral de habilidades y competencias, y donde se fomente el amor por el aprendizaje a lo largo de toda la vida.

-Entrevistador: Gracias por compartir su visión tan inspiradora. Resultan estas ideas muy interesantes y prometedoras. Una vez más, agradezco su participación en esta entrevista y le deseo todo lo mejor en sus esfuerzos futuros.

-Ana Lidia: Ha sido un placer. Agradezco la oportunidad de compartir mis pensamientos y espero que contribuyan a la reflexión sobre el futuro de la educación. ¡Les deseo a todos mucho éxito en su búsqueda del conocimiento y el crecimiento personal!

11.4. Anexo IV, Cronograma de actividades:

Sesión 1 - miércoles 6 de febrero

- -Finalización de encuesta sobre conectividad
- -Explicación de los elementos del lenguaje sonoro
- -Explicación del paisaje sonoro
- -Socialización de algunos podcasts y reconocimiento del lenguaje sonoro utilizado
- -Actividad de grabar un paisaje sonoro cotidiano
- -Actividad en casa: idea para la escritura de un cuento.

Sesión 2 - lunes 13 de febrero

- -Socialización de los paisajes sonoros realizados
- -Ejercicio grupal de sinestesia
- -Ejemplos de cuentos sonorizados
- -Ejercicio de escritura creativa grupal para el cuento
- -Actividad en casa: terminar el cuento

Sesión 3 - lunes 20 de febrero

- Ejercicio de escritura creativa grupal para el cuento
- Ayuda de la actividad complementaria del SENA: El cuento y sus partes
- Exposición de las ideas por cada grupo (inicio, nudo y desenlace)
- Exploración de escaleta para la producción del podcast
- Ejemplo de una escaleta y un podcast ya realizado
- Actividad en casa: terminar el cuento

Sesión 4 - lunes 27 de febrero

- -Realización en grupos de la adaptación del cuento al formato de guión o escaleta

- -Presentación de la publicidad sonora del cuento propuesta por los estudiantes
- -Ejercicio de escritura sobre una cuña radial que publicite el cuento
- -Explicación de sonidos hechos con Foley
- -Actividad en casa: realizar un banco de sonidos grabados manualmente

Sesión 5-Fecha: 6 de marzo de 2023

- Realización de grabación de las voces en off y la publicidad sonora de los cuentos de cada grupo. Realizar la grabación de las voces y la publicidad sonora para los cuentos de cada grupo. 1 hora Se asignará un espacio en el aula para que los grupos realicen la grabación de las voces en off y la publicidad sonora de sus cuentos.
- Se les proporcionará el equipo necesario para la grabación (micrófonos, grabadoras, etc.).
- Los estudiantes trabajarán en grupos para asegurarse de que todos los miembros del grupo tengan la oportunidad de participar en la grabación.
- Se les dará orientación sobre cómo realizar una grabación de calidad y se les animará a practicar varias veces antes de hacer la grabación final.
- Una vez que las grabaciones estén listas, se procederá a la siguiente fase de edición del podcast. -Micrófonos
- -Grabadoras
- -Guiones o escaletas de los cuentos
- -Pistas de sonido adicionales si es necesario

Sesión 6-Fecha: 13 de marzo de 2023

- Posproducción de los podcasts realizados con el editor Anchor. Realizar la edición de los podcasts utilizando el editor Anchor. 1 hora Se les proporcionará a los estudiantes el acceso al editor Anchor y se les dará una breve instrucción sobre cómo utilizarlo.
- Se les mostrará cómo importar las grabaciones de voz y las pistas de sonido adicionales, cómo recortar, ajustar el volumen y agregar efectos de sonido si es necesario.
- Los estudiantes trabajarán en grupos para editar su propio podcast y asegurarse de que estén listos para su publicación.
- Una vez que los podcasts estén editados, se procederá a la última fase de la producción: la emisión en vivo. -Computadoras con acceso a Internet y el editor Anchor instalado
- -Grabaciones de voz y pistas de sonido
- -Auriculares para escuchar y editar los podcasts.

Sesión 7-Fecha: 20 de marzo de 2023

- Emisión del cuento mediante una sesión de radio en vivo en el colegio. Realizar una emisión en vivo de los podcasts en el colegio. 2 horas Se organizará una sesión de radio en vivo en el colegio, donde se transmitirán los podcasts producidos por los estudiantes.
- Se establecerá un espacio adecuado con equipos de transmisión, como micrófonos, mezcladoras de audio y altavoces.
- Los estudiantes tendrán la oportunidad de presentar su podcast en vivo, compartiendo sus historias con la comunidad escolar.
- Se asignarán roles específicos para cada estudiante durante la emisión en vivo, como presentadores, locutores, técnicos de sonido, etc.
- Se realizará una prueba técnica antes de la emisión en vivo para asegurarse de que todos los equipos estén funcionando correctamente.

- Durante la emisión en vivo, se animará a los estudiantes a interactuar con la audiencia, presentar sus historias y responder preguntas.
- Al finalizar la emisión en vivo, se agradecerá a los participantes y se realizará una breve evaluación del proceso de producción del podcast.
- Se celebrará el logro de los estudiantes y se les animará a seguir explorando y desarrollando sus habilidades en el mundo de los medios de comunicación.

Sesión 8-Fecha: 27 de marzo de 2023

- Evaluación del proyecto y cierre del mismo. Realizar una evaluación del proyecto y cerrar el proceso de producción del podcast. 1 hora. Los estudiantes completarán una encuesta o cuestionario para evaluar su experiencia en el proyecto de producción del podcast.
- Se les pedirá que reflexionen sobre lo que aprendieron, las habilidades que adquirieron y cualquier desafío que enfrentaron durante el proceso.
- El facilitador del proyecto revisará las respuestas y utilizará la retroalimentación para mejorar futuras iteraciones del proyecto.

11.5. Anexo V, Guía de sesiones.

Guía de sesiones⁴⁴:

	Ejercicios	Objetivos
Sesión #1 Fecha: 8 de febrero de 2023 Hora: 10 AM a 11 AM Duración: 1 hora máx. Categorías: Elementos del lenguaje sonoro.	• Finalización de encuesta. • Presentación de los elementos del lenguaje sonoro por Juan David Zarama. • Explicación del sonido y su importancia para la radio.	- Finalizar la encuesta de conectividad. - Se realizará una exposición breve de los elementos del lenguaje radiofónico y que es el sonido. - Explicar el origen del término. Explorar cómo mediante este recurso podemos conocer distintos espacios y culturas. Indagar en ¿Cuál es la importancia del sonido en nuestras vidas? ¿En nuestros contextos? Mediante la explicación del investigador se resolverá las

⁴⁴ Se puede consultar el cronograma completo en la sesión caja de herramientas en la parte de miscelánea: <https://zaramajuan.wixsite.com/podcasteducativos-co/general-7>

		preguntas orientadoras: ¿Qué es el lenguaje sonoro? ¿Cómo se utiliza el lenguaje sonoro en la radio? ¿Puedo identificar la música, los efectos de sonidos y los silencios de una pieza sonora online? ¿Cómo se escribe una escaleta o guión utilizando el lenguaje sonoro?
--	--	---

Sesión #2 Fecha: 13 de febrero Duración: 1 hora. Horario: 9:45-10:45 Grado 10-2 Categorías: Podcast El paisaje sonoro.	● Socialización de los registros sonoros realizados. ● Presentación de Paisajes sonoros hechos por estudiantes. ● Utilizar el celular cómo grabadora	-Realizar la proyección de los registros sonoros de los estudiantes de manera organizada. Se realizará el ejercicio que los estudiantes cierren los ojos e imaginen la pista de audio de su compañero y logren identificar la situación en el que fue grabado. ¿Qué es el sonido? ¿Qué importancia tiene el sonido para nuestras vidas? ¿Cómo suena el lugar donde vivo cómo mi barrio, mi colegio o mi cuadra? ¿Qué es un paisaje sonoro y qué papel tienen en la actualidad? -Explicar la técnica de cómo realizar una grabación con el celular hasta cómo almacenarla, nombrarla y
---	--	--

		compartirla. Se utilizará la aplicación “Grabadora “de play store. Se dejará cómo ejercicio capturar un paisaje sonoro cómo trabajo en casa. Para la explicación del podcast se intenta resolver las preguntas guías: ¿Qué es un podcast? ¿Cómo me familiarizo con los podcasts? ¿Qué tipo de podcast existen? Dejar como actividad adelantar el cuento grupal.
--	--	--

Sesión #3 Pre producción. Fecha: 20 de febrero 2023 Hora: 9:45 AM a 11:45AM Duración: 2 horas máx. Categorías: Foley Guión radiofónico.	● Ejemplos de cuentos sonorizados ● Explicación sobre el Foley en la sonorización de películas y podcasts. La importancia de un banco de sonidos. ● Ejercicio de escritura creativa grupal para el cuento. El cuento y sus partes. ● Acompañamiento escritura creativa	● Escuchar los ejemplos de cuentos sonorizados, identificación de los recursos sonoros. Mediante la proyección de una secuencia de audición se busca socializar cómo es el proceso de edición y cómo el recurso del lenguaje sonoro nos permite potenciar nuestros audios. ● Se les pedirá a los estudiantes que realicen un banco de sonidos con la técnica Foley la cual utilizaremos en la sonorización del cuento Se
---	---	---

		complementará con un video sobre cómo se hace el Foley para algunas películas. ● Se realizan en grupo de cuatro o parejas, se busca realizar el cuento de manera conjunta. ● Se realizará una explicación de la guía propuesta por la profesora Ana Lidia para realizar un cuento corto.
Sesión #4 Producción	● Escritura del guión radiofónico ● Realización de grabación de las	● Luego de que los estudiantes identifiquen mediante el desglose

Fecha: 27 de febrero de 2023 Hora: 9:45 AM a 11:45AM Duración: 2 horas máx. Categorías: Publicidad sonora	voces en off y la publicidad sonora de los cuentos de cada grupo. • Presentación de publicidad sonora. • Ejercicio de publicidad sonora.	o el uso de marcadores los componentes de sus cuentos se le pedirá hacer una transcripción del cuento al formato de guion entregado. • Cuando cada grupo finalice su guión se procederá a realizar las grabaciones de voces que cada grupo solicite en su cuento. • Se pedirá a los estudiantes en los mismos grupos que preparen por lo menos una publicidad sonora para sus cuentos la próxima sesión, en
---	--	---

		este caso deben aplicar todo lo aprendido, la cuña no puede durar más de 30 seg.
Sesión #5 Postproducción Fecha: 6 de marzo de 2023 Hora: 9:45 AM a 11:45AM Duración: 2 horas máx. Categorías: Elementos de la edición.	● Finalización de las grabaciones faltantes. ● Posproducción de los podcasts realizados con el editor Anchor ● Ayuda con la edición de algunos podcasts.	● Realizar las grabaciones pendientes de la publicidad sonora o el cuento, si se solicita. ● Explicar cómo funciona Anchor y cómo podemos editar nuestro podcast desde el celular. ● Explicación grupal de cómo se edita profesionalmente en Audacity un podcast de radio con podcast

		que requieran ayuda en la edición
Sesión #6 Fecha: 13 de marzo de 2023 Hora: 9:45 AM a 11:45AM Duración: 2 horas máx. Categorías: Parrilla de contenidos de un programa de radio.	• Finalización de la edición de los productos. • Realización de una parrilla radial para la realización del ejercicio de radio en vivo.	• Terminación de la grabación del podcast. Acompañamiento por el investigador quien también estará ayudando en la edición de los productos de cada grupo. • Se realizará la construcción colectiva de una escaleta de cómo se va a presentar la radio en vivo. Quienes serán los presentadores y cómo se llevará a cabo la programación.

		• La parrilla se realizará para un programa de 45 minutos y se intentará realizar en el espacio de descanso en el colegio o realizarlo si no es posible, en el aula de clase.
--	--	---

Sesión #7 Fecha: 20 de marzo de 2023 Hora: 9:45 AM a 11:45AM Duración: 2 horas máx. Categorías: Emisión de un programa de radio en vivo.	● Socializar sobre los aprendizajes adquiridos, retroalimentación.	● Retroalimentación. Las posibilidades del podcast. Reflexión sobre el papel de la radio en la actualidad.
Sesión #8 Fecha: 27 de marzo de 2023 Hora: 9:45 AM a 11:45AM Duración: 2 horas máx. Categorías: Emisión de un programa de radio en vivo.	● Emisión del cuento y mediante una sesión de radio en vivo en el colegio	Realizar una simulación de radio en vivo, en el que los estudiantes puedan presentar sus podcasts y tener la experiencia de transmitir al aire en distintas plataformas cómo el Facebook del colegio y una plataforma virtual.

11.6. Anexo VI, Contexto informativo de la IE.



El Colegio colegio I.E Alberto Mendoza Mayor, sede Liceo Comercial se encuentra ubicado al norte de la ciudad de Cali en Yumbo.



Se realizó un acompañamiento con los estudiantes en los procesos teóricos del manejo de podcast, así como en cuestiones técnicas como el uso de la grabadora



Durante cada sesión, se llevó a cabo un seguimiento para asegurarse de que las presentaciones no excedieran los 20 minutos. Además, se buscó alternar entre exposiciones y juegos relacionados con el podcast.



Una de las características destacadas de la actividad fue la disposición de los estudiantes en forma de círculo, permitiendo que todos tuvieran contacto visual entre sí.



El acompañamiento de la profesora resultó crucial para orientar los procesos educativos del currículo. Su participación permitió abordar, por otro lado, las competencias que necesitaban fortalecerse tanto a nivel grupal como individual.



En la foto, se puede apreciar la última actividad de socialización, donde se les brindó a los estudiantes la libertad de expresar sus opiniones sobre el proceso llevado a cabo.

11.7. Anexo VII, Cuaderno de observaciones, sesiones radiales

Cuaderno de observaciones, sesiones radiales

Sesión 1-miércoles 6 de febrero: El taller se hizo mediante la introducción al lenguaje sonoro y una explicación sobre qué es el sonido y la importancia de este para nuestras vidas cotidianas, se pidió a los estudiantes que se percataron de los paisajes sonoros de su entorno cotidiano, cómo la escuela, su barrio y lugares comunes. Se hizo una presentación sobre qué es el sonido y una explicación teórica abreviada sobre el uso del sonido en la radio. La sesión nos permitió conocer a los integrantes del grupo. La duración de la sesión fue de dos horas. En conjunto se dejó cómo actividad lograr capturar un audio del lugar que más les interesara a los estudiantes para la próxima sesión o un escrito si no contaban con dispositivo móvil. En la última media hora se pidió a los estudiantes que diligenciaron las encuestas, los estudiantes que tenían celular lo podían realizar o se suministró una Tablet para los estudiantes que no contaban con conectividad.

Sesión 2-lunes 13 de febrero: Se pidió a los estudiantes que leyeran algunos cuentos cortos de la página Ciudad Seva, una biblioteca digital gratuita, en complemento se explicó algunas partes importantes del cuento, las cuales se realizaron conforme a la sugerencia de la maestra Ana Lidia y las guías del Sena, complemento de estudio para el año 2023. Se repartió una hoja con los conectores lógicos y se explicó la estructura del cuento clásico, también se socializó El corazón delator de Edgar Allan Poe, identificando cuál era el argumento, el inicio, conflicto y desenlace.

En la sesión se explicó los recursos del lenguaje sonoro cómo la música, las voces, el silencio y los efectos de sonido. Al terminar la sesión se hizo un ejercicio de cerrar los ojos y escuchar un sonido propuesto para imaginar qué tipo de escenario suscitaba en los estudiantes. Se explicó que es el paisaje sonoro y cómo estamos familiarizados en la cultura general con la música, los efectos de sonidos, el silencio y las voces.

Se proyectó un video sobre el cuento y sus partes, a la par se hizo un tutorial sobre cómo grabar un audio de calidad con el teléfono celular, posterior se pidió que se realizarán en grupos de 4 o 5 estudiantes para la realización del cuento y que discutieron sobre la idea que iban a trabajar a lo largo de la actividad.

Observación: Se hizo un acercamiento paulatino al lenguaje sonoro, desde una exposición sobre qué es el sonido hasta el lenguaje sonoro y sus recursos. Se trató de que las actividades se realizarán en la misma clase. Los estudiantes estuvieron atentos a la exposición. Este primer encuentro los estudiantes fueron muy receptivos y atentos, algunos estudiantes expresaron sus dudas sobre qué es la comunicación social y la producción radial en cuanto a lo que se iba a realizar con la dinámica. Se explicó cuáles serían los temas a trabajar. Al finalizar, en conjunto con la profesora Ana Lidia me expresó que antes de la escritura del cuento le gustaría que trabajamos conectores lógicos y la importancia de la comunicación, es decir integrar estos temas a la actividad propuesta.

Sesión 3-lunes 20 de febrero: Se mostró un video sobre cómo se realizó un Foley, así como también cómo hacerlo. Se explicó cómo realizar un banco de sonidos y cómo lo íbamos a utilizar en nuestro podcast. Se hizo una presentación sobre la atención en las cuñas radiales y que hacía que una cuña atrapa nuestra atención, se presentó un audio sobre la economía de la atención. Se mostraron varios referentes sobre podcast educativos y sobre publicidad sonora. Al final de la sesión se pidió que se realizará un escrito el cual sería el guía para la publicidad del cuento, este escrito se hizo conforme a lo explicado de lo que era una cuña radial. Se hizo un acompañamiento o sugerencias sobre cómo las historias más concretas eran más potentes para los escuchas. Se dejó

cómo actividad ir adelantando el cuento escrito y enviarlo al WhatsApp del grupo para poder enviar retroalimentación cómo de la profesora Ana Lidia y de Juan David Zarama.

Observaciones: Se mostraron varias cuñas radiales de ejemplo, también se seleccionó un video de YouTube explicativo sobre qué es la economía de la atención. La participación en esta sesión fue clave, se intentó que se discutiera sobre los productos expuestos, tratando de analizarlos desde la perspectiva de los estudiantes, la profesora y del investigador.

Sesión 4-lunes 27 de febrero: Se realizaron varios ejercicios de romper el hielo, se realizó el ejercicio de realizar un círculo y se realizó el ejercicio de leer en voz alta varios trabalenguas, conforme se realizaba el juego de tingo tango. Se hizo la proyección de una fantasmagoría hecha por el investigador y se socializo la escaleta original del mismo, se explicó la importancia de la escaleta y del guion radiofónico en este tipo de productos. Se solicitó a cada integrante que definiera el rol que iba a interpretar en el cuento para la próxima sesión, e hizo énfasis en la dicción y en el ejercicio de construir un banco sonoro. Se dejó el espacio para terminar el cuento escrito y entregarlo.

Observación: Los ejercicios de romper el hielo fueron fundamentales, ya que la sesión se realizaba en las dos últimas horas de la jornada, por lo tanto, tener la atención de los estudiantes en la explicación de un tema es un reto enorme, por lo que se descubrió que si se realizaba una actividad lúdica los estudiantes eran más participativos y propositivos con la actividad que se había estipulado.

Sesión 5-lunes 10 de marzo: Se realizó un ejercicio de preguntas el cual intentaba romper el hielo, el ejercicio consistía en hacer dos filas y los primeros debían enfrentarse en un diálogo de solo

preguntas, las preguntas debían ser oralmente entonadas y gramaticalmente correctas, el ganador se mantenía en primera fila y así iba rotando hasta que cada integrante se bloqueará o no tuviera más preguntas. Se corrigieron los cuentos y se entregaron con algunas sugerencias, se revisó de manera conjunta los cuentos entregados y analizar de forma grupal, los aportes y las correcciones. Se hizo énfasis en la dicción y en la importancia de que un escrito tuviera coherencia y cohesión y el uso adecuado de los signos de puntuación. Se hizo énfasis en el lenguaje escrito cómo una herramienta de comunicación vital que se conecta con los recursos escritos cómo el guion y posterior su uso para la radio. Se visualizó un video con ejercicio de dicción con la ayuda de un lápiz. Se pidió a cada grupo de cómo imaginaba que podía interpretar su historia y que explorará la manera más acertada en cuanto entonación, tono de voz y pausas.

Se retomó la explicación de la importancia de una escaleta o guion radiofónico, posteriormente se entregó el formato de guion y se les pidió a los estudiantes que transcribieran sus cuentos al formato radial.

Observación:

Los estudiantes tuvieron dificultades a la hora de entender la estructura del guion, ya que ello implicaba un acompañamiento más prolongado, por lo que se solicitó que los guiones especificar los efectos de sonido, música y silencio en una columna en la derecha, especificando en qué parte del cuento iría, dejando la opción libre de poner el metraje del tiempo esto con el propósito de los estudiantes no se sintieran confundidos y pudieran avanzar en la realización de su producto y de igual modo, entender la funcionalidad del guion.

Sesión 6- jueves 23 de marzo: Conforme a los escritos realizados en la segunda sesión y el guion elaborado por los estudiantes se realizó la grabación de los cuentos y la publicidad sonora. La grabación se hizo en conjunto con la profesora Ana Lidia y el investigador, se hicieron sugerencias sobre entonación y dicción en la lectura de los guiones. Por cuestiones de espacio también se dio la posibilidad de que los estudiantes que no pudieron asistir o quedaron faltando por grabar sus cuentos los pudieran grabar en su celular conforme a las instrucciones indicadas.

Observación:

Se dejó la opción que los estudiantes que aún no habían realizado el cuento lo pudieran enviar por medio de un audio, este recurso incrementó la participación en la actividad de dos grupos. Hubo un grupo que fue el más destacado el cual en esta sesión ya había editado su podcast, *La Llorona*

Sesión 7- viernes 24 de marzo: Se realizó la edición de un podcast en Audición y se explicó algunos conceptos claves para el montaje sonoro, sin embargo, solo un estudiante editó de manera autónoma su podcast. Se solicitó a los estudiantes que entregaran su guion especificando que efectos de sonido, música y silencio incorporaron en sus podcasts. Se hizo el ejercicio de imaginar que el guion sería entregado a un editor profesional pero la autoría de los productos seguiría siendo de cada grupo. En esta sesión se terminó de grabar a los grupos faltantes y la recepción de los guiones radiofónicos.

Observación:

Cada grupo entregó un guion el cual especificaba cómo lo imaginaba a nivel sonora. Se hizo el ejercicio de que cada grupo intercambiará sus guiones y posteriormente hacer una retroalimentación de los guiones de sus compañeros.

Sesión 8- viernes 24 de marzo: Se hizo una sesión de cierre donde se socializó los productos finales y se realizó un último ejercicio de escritura que hacía énfasis en que le había llamado más

la atención de la experiencia y que deja los podcasts a nivel personal y académico. Se pidió a los estudiantes una retroalimentación sobre sus productos y si les gustaría que hubiera algunos ajustes. Se terminó la sesión con un compartir.

Observación:

Se hicieron algunas correcciones mínimas por parte de algunos grupos, los podcasts se enviaron a cada grupo, aunque aún no se han publicado en un blog ni en ninguna plataforma de audio.

11.8. Anexo VIII, Ejercicio de análisis de la experiencia

Ejercicio de análisis de la experiencia

Para consultar los textos realizados por los estudiantes puede consultar las imágenes en el blog:

<https://zaramajuan.wixsite.com/podcasteducativos-co/blank-2>

11.9. Anexo VII Ejercicios didácticos

Caja de herramientas:

Estos ejercicios pueden ser catalogados como ejemplos destacados de ejercicios educomunicativos debido a su enfoque práctico y su capacidad para integrar de manera efectiva

la educación y la comunicación. A continuación, se presenta una reflexión sobre cada uno de los ejercicios mencionados:

Ejercicios de romper el hielo:

Se pidió al grupo que formara un círculo. Posteriormente, se explicó la actividad, que consistía en que dos voluntarios del grupo salieran al centro. Cada voluntario debía hacer una pregunta al otro voluntario y este debía responder con una contra pregunta, y viceversa, continuando de esta manera hasta que uno de los voluntarios no tuviera más preguntas o se sintiera confundido. La regla era siempre hacer una pregunta en forma de afirmación o negación correcta y con sentido. El resto del grupo debía evaluar a los dos voluntarios y determinar si la pregunta que se hizo era válida, es decir, si la entonación indicaba que era una pregunta y si estaba bien estructurada. En caso de que no se realizara correctamente la pregunta en el turno correspondiente, el voluntario debía ceder su lugar a otro. Este ejercicio fortaleció la participación y la atención del grupo, lo que permitió introducir el tema a trabajar, que en este caso fue la escritura del guion del proyecto radiofónico.

A través de la dinámica de preguntas y respuestas, se promueve la comunicación y se fortalecen habilidades como la formulación de preguntas pertinentes y la capacidad de escucha. Además, al introducir el tema de la escritura del guion del proyecto radiofónico, se establece una conexión directa entre la actividad y el contenido educativo, lo que enriquece el proceso de aprendizaje.

Ejercicio de dicción:

El ejercicio realizado por el investigador para ilustrar cómo hacer ejercicios de dicción.

Se solicitó a los estudiantes que formaran un círculo y jugaran al "Tingo Tango", donde un estudiante seleccionado debía decir un trabalenguas. Esta actividad permitió trabajar la dicción y el manejo de la voz, siendo un recurso para introducir la importancia de la pronunciación precisa de las palabras, el control de la respiración y la postura corporal al hablar en público y en voz alta.

Este ejercicio se destaca por su enfoque en el desarrollo de habilidades comunicativas específicas, como la dicción y el manejo de la voz. Al jugar al tingo tango y practicar los trabalenguas, los estudiantes mejoran su pronunciación, respiración y postura al hablar en público. Estas habilidades son fundamentales para una comunicación efectiva y contribuyen al desarrollo de la confianza y la expresividad verbal.

Ejercicio de reconocimiento del espacio:

Se solicitó a cada estudiante que realizaran una grabación de sonido de un espacio de su elección, que podría ser el barrio donde viven, un lugar en sus casas o en la escuela. En un encuentro grupal, los estudiantes compartieron sus grabaciones con otros compañeros, quienes debían especular sobre el lugar donde se había realizado la grabación. La estrategia consistió en convocar y guiar a los estudiantes que cerraran los ojos al escuchar el paisaje sonoro y que imaginaran el entorno en el que se había producido. Además, se utilizaron algunos audios propuestos por el investigador.

Con este ejercicio, se buscaba que los estudiantes descubrieran cómo el paisaje sonoro estimula la imaginación y su capacidad para estimular cognitivamente al oyente.

El ejercicio de grabar y especular sobre los sonidos de diferentes espacios promueve una comprensión más profunda del entorno sonoro y estimula la imaginación de los estudiantes. Al cerrar los ojos y visualizar el escenario en base al paisaje sonoro, los estudiantes desarrollan

habilidades cognitivas y creativas. Esta actividad permite una conexión directa entre el lenguaje sonoro y el proceso de percepción y comprensión del entorno, lo cual enriquece la experiencia educomunicativa.

Reconocimientos y apropiación del lenguaje sonoro

Estos ejercicios educomunicativos destacan por su enfoque práctico, su conexión directa con el contenido educativo y su capacidad para desarrollar habilidades comunicativas específicas. A través de estas actividades, los estudiantes no solo adquieren conocimientos teóricos, sino que también experimentan y aplican de manera activa los conceptos aprendidos, lo que enriquece su proceso de aprendizaje y promueve una mayor participación e interacción en el aula.

Se requirió que los estudiantes que se organizaran en grupos previamente conformados para la realización de los cuentos. Luego, se les entregaron varias fichas que señalaban los elementos del lenguaje radiofónico y su función, como las cortinillas, los efectos, las cuñas y los efectos. A continuación, se les solicitó a los estudiantes que integraran lo aprendido en sus propios guiones. En este caso, se les proporcionó el formato de guion, pero los estudiantes debían completarlo con sus propias propuestas sonoras.

En este ejercicio, se fomenta el conocimiento y la aplicación práctica de los elementos del lenguaje radiofónico. Al proporcionar fichas con información sobre cortinillas, efectos y cuñas, se brinda a los estudiantes las herramientas necesarias para comprender y utilizar estos elementos en sus propios guiones. Esto fomenta la creatividad, la capacidad de expresión y la comprensión de cómo utilizar el lenguaje sonoro de manera efectiva en el contexto de la radio.