

El niño y el mundo de la imagen digital

Hacia la creación de nuevas narrativas a partir de la imaginación, construcción y producción de textos orales.

Autores: Elvira Mendoza Mendoza

Ángela Lucía Puerto Cardona

Universidad Distrital Francisco José De Caldas

Facultad De Ciencias Y Educación

Maestría En Comunicación – Educación

Línea De Investigación Literatura

Julio del 2015

El niño y el mundo de la imagen digital

Hacia la creación de nuevas narrativas a partir de la imaginación, construcción y producción de textos orales.

Autores: Elvira Mendoza Mendoza

Ángela Lucía Puerto Cardona

Director: Hernán Javier Riveros Solórzano

Universidad Distrital Francisco José De Caldas

Facultad De Ciencias Y Educación

Maestría En Comunicación – Educación

Línea De Investigación Literatura

Julio del 2015

NOTA DE ACEPTACIÓN

Director de tesis

Hernán Javier Riveros Solórzano

Evaluador 1: Nombre

Evaluador 2: Nombre

Acuerdo 19 de 1998 del consejo superior universitario, artículo 177:

“La Universidad Francisco José de Caldas no será responsable por las ideas expuestas en ésta tesis”.

Agradecimientos a la Facultad de Posgrados de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas por todos los momentos de aprendizaje, a nuestros profesores de la Maestría, a nuestro Director de tesis, a nuestras familias que nos motivaron día a día a continuar con esta ardua tarea, a Dios por regalarnos esta oportunidad de construir nuevas experiencias académicas y a nuestros estudiantes que son el motivo de mejorar nuestro quehacer en la búsqueda de una mejor calidad de la enseñanza, por ultimo a la Secretaria de Educación por abrir espacios de profesionalización docente.

Tabla de contenido

Resumen- abstract.....	8
INTRODUCCIÓN.....	10
Planteamiento del problema.....	11
Objetivos.....	13

Capítulo 1. MARCO CONCEPTUAL

Antecedentes conceptuales.....	19
--------------------------------	----

De la narración a la creación oral a través de las imágenes

1. Narrativa y oralidad.....	20
1.1 Que es narrativa.....	20
1.1.2 Definiciones y función de la narrativa.....	21
1.2 Como opera el universo narrativo en los niños.....	23
1.3 Adquisición del lenguaje oral y la oralidad en los niños.....	23
2. Imaginación y creación	27
2.1 Proceso de imaginación y creación.....	27
3. Imagen e imagen digital.....	33
3.1 La imagen.....	33
3.2 Lectura interpretación de imágenes.....	34
3.3 Relación de imagen con las palabras.....	36
3.4 Lo digital.....	38

3.4.1 Imagen digital.....	38
3.4.2 El niño y las imágenes digitales.....	39

Capítulo 2. ENFOQUE METODOLOGICO Y METODOLOGIA

De la experiencia a la práctica.....	42
Metodología.....	44

Capítulo 3. HALLAZGOS

Fortaleciendo la oralidad desde la imagen digital a partir de la imaginación, creación y producción de textos orales.....	54
---	----

Capítulo 4. CONCLUSIONES

Lo que logramos.....	81
----------------------	----

Bibliografía.....	91
--------------------------	-----------

RESUMEN

La presente investigación plantea una reflexión y propuesta pedagógica hacia el mejoramiento de las prácticas orales en niños de grado primero a través de la creación de historias a partir de la imagen digital. En la observación de la oralidad en los estudiantes evidenciamos que dichas prácticas son meramente descriptivas e interpretativas, sus producciones no pasan a un nivel inferencial y/o propositivo, de esta manera surge la propuesta de elaborar una simulación de una narración oral a través de imágenes digitales, en la cual los niños tendrán la posibilidad de construir desde sus procesos de creatividad, imaginación y vivencias, una narración oral en donde se transforme o se cree una narrativa propositiva teniendo en cuenta los elementos propios de una historia e involucrando su experiencia y conocimientos del mundo que lo rodea. Es así como vemos la importancia de establecer los modos en los cuales las tecnologías median en los procesos de lectura, oralidad e interpretación de la imagen en la construcción de nuevas perspectivas de su realidad hacia un mejoramiento de sus producciones orales.

Palabras clave: oralidad, creación, narrativa, imaginación, experiencias, imagen digital.

ABSTRACT

The present research formulate a reflection and a pedagogic proposal that leads towards the improvement of the kid's oral practices from first grade through the creation of stories set up from the digital image. we can evidence through the observation of the oral practices that those are just descriptives and interpretative, their productions do not go further to the inferential and/or propositive, this way the proposal to elaborate a simulation of an oral narration trough the digital images, in which the children will have the possibility of creating using his own creativity, imagination and memories, an oral narration where a propositive story is transformed or created taking into account elements that belong to the story and

linking their experience and knowledge about the world around them. This is how we see the importance to establish ways in which the technologies support the processes of reading, orality and interpretation of the image in the construction of new perspectives of their reality in order to improve the oral productions.

Key words: Speech, Creation, Narrative, Imagination, experiences, digital image.

INTRODUCCIÓN.

Mientras, el cuerpo se concentra en el desciframiento y reproducción de signos escritos, pasará el tiempo de correr, de explorar con sorpresa cada novedad del entorno, de pasar las horas conversando y narrando historias inverosímiles, a través de las cuales se recrea el idioma y se fabrican los sentidos de la vida.

Francisco Cajiao, La piel del alma .Cuerpo, educación y cultura

La oralidad es ese escenario que permite crear nuevas formas de realidad y dar sentido a la sorpresa a lo inesperado de la narración, en esa re-creación de mundos fantásticos para atreverse a soñar y dar sentido a la vida. La práctica y el conocimiento de cada individuo permiten ampliar las posibilidades expresivas y comunicativas de la oralidad y ofrecen nuevos modos de acceder al universo simbólico, el anterior epígrafe de Cajiao nos invita a hacer esa reflexión y cambiar la mirada de la oralidad en la escuela.

Las prácticas orales en los niños se fortalecen en la construcción de narrativas a partir de la interpretación de imágenes, donde la oralidad es la primera práctica social de la comunicación, por lo cual consideramos importante potencializarla para la formación integral de los niños de ciclo uno, fortaleciendo así sus habilidades comunicativas y lingüísticas en el manejo de un lenguaje de acuerdo a su entorno sociocultural y la relación de la imagen a su mundo cotidiano.

Por otra parte el mundo de la imagen tiene una activa presencia en la vida humana, la imagen permite representar nuestro mundo interior y nuestra particular experiencia, nos permite hacer visibles ideas y emociones para re-crearlas, transformarlas a nuestra realidad. Estos aspectos permiten que nuestro proyecto tome fuerza e iniciativa en el abordaje del lenguaje oral de los niños y niñas de grado primero.

Nuestro proyecto de investigación nace a partir del cuestionamiento de la pregunta problema que construimos en el ámbito de la oralidad y su relación con la imagen digital y es ¿Cómo a través de la imagen digital el niño genera nuevas narrativas en la construcción, producción y creación de historias orales? Teniendo en cuenta que las tecnologías son esa herramienta que permite la motivación hacia la elaboración de historias fantásticas basadas en su cotidianidad.

Por consiguiente en la reflexión anterior y en la observación de las prácticas narrativas de nuestros estudiantes, encontramos la necesidad de fortalecer la oralidad como habilidad comunicativa en la producción de textos orales para trascender del nivel descriptivo a un nivel propositivo e inferencial narrativo.

En dicho diagnóstico se evidencio la poca fluidez y capacidad de crear relatos orales en los niños de primer grado, ya que existe un escaso vocabulario en sus expresiones orales, preexiste timidez al exponer sus ideas, poca construcción oral al realizar preguntas, poca interacción entre los niños al discutir algún tema o proponer alternativas, analizar, comparar, sistematizar e inferir situaciones, en algunos se presenta la mera descripción de lo que ve, sin relacionar y enlazar una idea o situación que le permita encontrar un sentido a lo que observa y poder inventar una corta historia.

Es por esto que vemos necesario entrar en el análisis de estos dos conceptos: oralidad e imagen, la primera como propuesta e iniciativa en abordar y mejorar la habilidad oral en las practicas escolares y aportar en el desarrollo posterior de la lectura y escritura en los niños y la segunda en la interpretación de imágenes como herramienta que motive a los niños en las producciones orales. A partir de la propuesta de investigación en la construcción de una simulación con imágenes digitales que busca desde este ambiente digital que los niños de grado primero tengan la posibilidad de construir desde sus procesos de creatividad, imaginación y experiencia crear una producción oral.

Además realizar una reflexión pedagógica entre la imagen digital y la producción oral como expresión literaria con el propósito de fortalecer la oralidad en niños de ciclo uno, especialmente el grado primero aprovechando que los niños se

encuentran inmersos en un mundo dado por las imágenes digitales podemos así promover la creación de nuevas narrativas teniendo en cuenta la imaginación, creatividad y vivencias para la producción de textos orales.

A raíz de la pregunta general problematizadora surgen unas preguntas específicas que formularemos a continuación, las cuales ampliaron la problemática del objeto de estudio, esto con el fin de no buscar una respuesta inmediata a estos interrogantes sino para poder rastrear y hacer una reflexión frente a esa relación de la imagen y la oralidad como medio que fortalece la construcción de sujetos narrativos, las cuales son:

- ¿Qué relación existe entre la imagen digital y la narración oral?
- ¿De qué modo la imagen digital promueve entornos que facilitan la construcción de narrativas en los niños?
- ¿Cómo a través de la imagen digital se generan o desarrollan nuevas narrativas?
- ¿Existe un mejoramiento en la oralidad de los niños al incorporar imágenes digitales a sus prácticas orales?
- ¿Cómo el niño incorpora esas imágenes en el proceso de imaginación y creación narrativa?
- ¿Qué papel juega el niño en un ambiente digital?

La población con la que se desarrolló esta experiencia pedagógica fue aplicada a niños de 6 a 7 años de las instituciones educativas distritales Morisco y Charry de la localidad decima de Engativá, que corresponde al primer ciclo, la gran mayoría están en el proceso de aprendizaje del código lector, lo cual vemos oportuno iniciar con la exploración de la oralidad como apertura a la lectoescritura, para mejorar la interpretación, comprensión y argumentación de situaciones basadas en la imagen ya que consideramos que las imágenes son una herramienta

importante en el proceso de descripción e interpretación, además hacen parte de la cotidianidad de los niños, con ellas se puede tener la posibilidad de producir textos orales permitiendo así adquirir nuevos conocimientos realizando narraciones a partir de sus vivencias y experiencias. También es importante que nosotros como docentes promovamos la oralidad ya que es una manifestación lingüística fundamental para el desarrollo integral de los niños y niñas, permitiendo en ellos el desarrollo no solo de la producción de texto oral sino también la argumentación.

Hemos fijado unos objetivos que nos permiten establecer unas metas para poner en práctica los resultados de la investigación y mejorar la enseñanza en nuestro quehacer pedagógico los cuales son:

Objetivos

General

- ✓ Proponer entornos digitales en la utilización de imágenes en donde los niños construyan historias orales empleando su creatividad, imaginación y expresión verbal.

Específicos

- ✓ Promover y fortalecer la producción oral en los niños a partir de la interpretación de la imagen digital.
- ✓ Desarrollar en los niños la producción y construcción oral a través de imágenes digitales en la ampliación de su vocabulario y fortalecimiento de su creatividad e imaginación.
- ✓ Mejorar en la habilidad de comprensión, interpretación y análisis de imágenes digitales.

Con esta propuesta pedagógica queremos fortalecer la oralidad y formación de niños y niñas como lectores y narradores de historias a través de imágenes digitales, planteando la posibilidad de interpretar imágenes autónomamente para aprender y conocer más del mundo, comprender una realidad, resolver un problema, crear, transformar, comunicar y compartir con otros construyendo nuevas formas de lectura.

En el primer capítulo abordamos los referentes teóricos que aportaron en la construcción del marco conceptual del proyecto de investigación, en la primera parte abordamos el concepto de narración como lenguaje oral visto como instrumento de codificación del pensamiento, que permite organizar y ayudar a la reflexión y a la conceptualización, para este concepto referenciamos a Bruner, en su planteamiento de la narración como forma de pensamiento caracterizado por el ordenamiento de la experiencia para dotarla de significado, Fisher nos aporta acerca del paradigma narrativo haciendo referencia a toda “comunicación con sentido” que refuerza la experiencia y ve esta comunicación en forma de una historia, por último los aportes de Vygotsky en la contribución al concepto de narración como esa “zona de desarrollo proximal” en donde el desarrollo del niño refleja la influencia de los acontecimientos vividos en la representación de su mundo basado en sus experiencias relacionando al individuo con la sociedad.

Los aportes de Rodari permitieron conocer las estrategias con las cuales se motiva al niño en la construcción de historias a partir del “binomio fantástico”, permitiendo en el niño su imaginación y creatividad en la búsqueda de sus realidades para transformarlas y darles un nuevo sentido

En cuanto al concepto de imagen tomamos referentes como Fanual Hanan Díaz, en donde nos muestra “la imagen como la representación de la relación del objeto y el observador” es decir que no solo son representaciones sino que producen un significado ya que al observarlas se les puede interpretar de diferentes formas, es

así como en las creaciones de los niños permitieron evidenciar que sus experiencias son reflejo de sus recuerdos volviéndolas en nuevas interpretaciones de la realidad.

Por otra parte Roberto Aparici, nos dice que la “formación en lectura de imágenes puede ser el primer paso para conseguir espectadores reflexivos” donde se convierte en una herramienta para que a través de ellas no solo se haga una lectura descriptiva sino que se involucren las experiencias personales y así poder desarrollar la producción oral, esto permitió clasificar las producciones de los niños en una interpretación denotativa y connotativa.

Es así que se relaciona la palabra con la imagen donde se utilizan imágenes digitales a través de una simulación y así nos apoyamos en Julio Cesar Goyes, en donde habla que “La imagen digital se ha convertido en un soporte de la memoria” ya que las imágenes digitales son la representación utilizando diferentes dispositivos y al ser observadas de una forma fija o en movimiento permiten no solo transmitir un mensaje sino que se evocan los recuerdos desarrollando la parte oral.

Por ultimo Pierre Levy, argumenta que “Estas tecnologías posibilitan nuevas dinámicas de creación, participación, interactividad y socialización”, donde las imágenes digitales se vuelven interesantes y sugestivas para los niños permitiendo en ellos la creación de sus relatos de manera imaginativa.

En el segundo capítulo trabajamos el enfoque metodológico situando nuestro proyecto en la investigación cualitativa en donde se desarrolló la investigación acción educativa IAE incluyendo el análisis y reflexión de prácticas pedagógicas a partir de la observación, talleres aplicados y trabajo de campo. Empleamos como instrumento de recolección de la información la rejilla de observación y la rejilla de evaluación, arrojando una matriz de categorías de análisis, además se comenta la experiencia pedagógica ósea la metodología implementada con los niños de grado

primero detallando cada uno de los talleres aplicados en la secuencia didáctica y en la metodología de la propuesta de trabajo donde se realizó una reflexión para ver la relación entre la imagen digital y la producción oral en niños de grado primero, a partir de la simulación de una narración de imágenes digitales, en donde los estudiantes finalmente construyeron una narración con los elementos aportados a través de la aplicación teniendo la posibilidad de establecer varias rutas de recorrido, las cuales esencialmente se construyen desde sus experiencias, vivencias, procesos de creatividad, imaginación y construcción narrativa.

Los estudiantes tuvieron la siguiente ruta de trabajo:

- ✓ **Elementos de la narración:** Escoger dentro de la aplicación unos personajes, un escenario y algunos elementos que le motiven en la construcción y creación literaria.
- ✓ **Elaboración del guion oral:** En este momento inicia la etapa de gestar la idea teniendo en cuenta las partes de la narración, se construye el texto oral a partir de sus experiencias y vivencias.
- ✓ **Exposición oral:** Finalmente el estudiante narra y expone su historia empleando la aplicación y elementos simulados.

En el tercer capítulo se exponen los hallazgos de la investigación en donde se desarrollan las categorías de análisis encontradas en la aplicación de la propuesta, estos hallazgos son:

- Las practicas orales en los niños se fortalecen en la construcción de narrativas a partir de la interpretación de imágenes, en donde se evidencia que las actividades de expresión oral se fortifican en la interrelación con las imágenes dándole sentido a lo que se observa y a la misma vez creando la oportunidad de proponer nuevas historias, nuevos contenidos narrativos.

- La interpretación de imágenes evoca recuerdos y experiencias, dándole significado a lo que se observa generando nuevas realidades, por lo que al observar una imagen, sus representaciones, sus formas, sus colores, permiten que se active la memoria y se recuerde lo que hemos escuchado y lo que hemos vivido promoviendo nuevas transformaciones de la realidad.
- La creatividad y la imaginación de los niños permiten una fluidez en la creación de historias a partir de la imagen digital, ya que al tener variedad de elementos narrativos dentro de la imagen estos estimulan en la mente del niño su creatividad e imaginación, por consiguiente existe un enriquecimiento en sus producciones narrativas.
- Las imágenes digitales son una herramienta que motivan a los niños en la producción de narraciones, puesto que la utilización de herramientas digitales o el simple uso de un computador genera en el niño más interés y gusto en la realización de sus actividades académicas, donde existe una interacción del sujeto con estos artefactos tecnológicos y en el que el niño puede crear nuevas ideas de lo que observa o se muestra en dicha imagen para modificar y construir su realidad.

Finalmente en el cuarto capítulo exponemos las conclusiones y reflexiones encontradas en el proyecto de investigación donde damos una mirada desde el aspecto de los hallazgos, marco teórico, propuesta metodológica, proyección, aportes a la línea de literatura, comunicación y educación.

A manera de conclusión final nuestro proyecto de investigación permitió mostrar como a partir de la imagen digital se promueven nuevos escenarios de la oralidad en las practicas escolares en niños de grado primero a partir de la interpretación de la imagen en la construcción de narrativas, en donde los niños fortalecen su vocabulario, su creación narrativa, su imaginación y su expresión verbal, teniendo en cuenta sus experiencias y dando inicio a una exploración literaria.

Es importante que nosotros como docentes promovamos este tipo de comunicación visual ya que la imagen y las palabras están relacionadas y hacen parte de una manifestación lingüística fundamental para el desarrollo integral de los niños y niñas.

CAPÍTULO 1. MARCO CONCEPTUAL

Antecedentes conceptuales

Para el desarrollo de la investigación se tomaron como referencia algunas tesis que tuvieran relación con el tema escogido y aportaran conceptualmente al trabajo de investigación, en esta exploración se tuvo en cuenta conceptos relevantes como la oralidad, narración e imagen digital, dicha indagación nos permitió delimitar nuestro proyecto y darle una mirada desde el campo de la investigación acción educativa, por consiguiente a continuación se mencionan dichos trabajos:

Rodríguez Ruiz Jaime Alejandro (2004) *Para el estudio y disfrute de las narraciones. Módulo de narratología.*

En este trabajo el autor muestra una distinción entre narración, narrativa y narratología. Propone que narración es poner en palabras la experiencia, mientras que narrativa es prestar atención a las narraciones, una atención tanto para quien elabora las narraciones como para quien las escucha o interpreta y el término narratología para designar el estudio sistemático de las narraciones y las narrativas.

Arrieta León Ana María (2011) *Narrativa digital: concepto y práctica. Narratopedia, un caso de estudio.*

En este trabajo se caracterizan las transformaciones de las prácticas narrativas dadas en una comunidad virtual de narradores, para ello se toma como estudio de caso la Narratopedia porque propicia un espacio para la creación narrativa digital.

León Muñoz Sandra (2011) *Narrativas Orales y Lectura de imágenes en niños prescolares.*

Este estudio tuvo como objetivo caracterizar las producciones narrativas orales de niños de pre-escolar y relacionar estos desempeños con la lectura de imágenes.

De la narración a la creación oral a través de las imágenes.

1. Narrativa y oralidad

1.1 ¿Qué es narrativa?

El ser humano se encuentra inmerso en un mundo dotado de tradiciones orales y no puede desconocer su capacidad para narrar historias, más que eso, no puede negar el alcance que tienen estas sobre los demás. Desde la antigüedad los primitivos crearon sus propios sistemas de comunicación y plasmaron sus experiencias a través de jeroglíficos, símbolos que puestos en un orden representaban un acontecimiento importante en sus vidas hasta llegar al día de hoy a la oralidad, donde las formas de comunicación son diversas como el lenguaje mismo; nuestro legado es narrativo en todo el sentido de la palabra, es a través de ésta que conocemos o suponemos el pasado a través de las leyendas, memorias y tradiciones orales que conocemos el pasado y de esta manera se forma el futuro. Las personas buscan ilustrar sus conceptos para hacerlos más comprensibles, buscan ponerlos en términos reales, justificarlos por medio de experiencias que sean comunes para todos, es ahí donde se produce el conocimiento, donde el mensaje teórico toma forma humana y el receptor lo puede relacionar con su esencia, con lo que ha vivido. Fisher es uno de los grandes defensores del Paradigma Narrativo, él argumenta que “Los humanos somos contadores de cuentos y que los valores, emociones, y las consideraciones estéticas se basan en nuestras creencias y comportamientos, en otras palabras, nos convence más una buena historia que un buen argumento”. La narración es una herramienta social pues esta se construye a través de las experiencias y vivencias del ser humano, este depende de la cultura y el contexto del individuo.

En este aspecto observamos la narración entendiéndola como una herramienta de imaginación, exploración, creatividad que permite el planteamiento y la construcción de nuevas narraciones a partir de su cotidianeidad.

El contar historias es un procedimiento opuesto al pensamiento paradigmático que según Bruner “la paradigmática se ocupa de causas generales y está dirigida por hipótesis de principios, emplea la categorización, un lenguaje regulado por requisitos de coherencia”, por el contrario, la narrativa surge de lo sorpresivo, lo inesperado, construyendo un significado con nuestras experiencias.

Cuando se habla de narrativa es importante destacar que dicha palabra abarca otros campos, no solamente el literario, sino que hace referencia también, a la vida humana (las anécdotas personales, los sentimientos, lo audiovisual, los juegos, etc.) en todos los usos imaginativos del lenguaje esto para darle sentido a la existencia humana.

1.1.2 Definiciones y función de la narrativa

A continuación señalaremos algunas definiciones de la narración visto de diferentes enfoques así como lo muestra Fisher, Rodríguez, Gil, Sartre y Kristeva, hacia una aproximación del concepto y funcionalidad de la narración.

- Según Walter Fisher el paradigma narrativo hace referencia a toda “comunicación con sentido” que refuerza la experiencia y ve esta comunicación en forma de una historia. El género narrativo o narrativa es el género literario que se caracteriza porque se relatan historias reales o ficticias (sucesos o acontecimientos) que constituyen una historia ajena o no a los sentimientos del autor, aunque sea imaginaria, la historia literaria toma sus modelos del mundo real.
- Para Jaime Alejandro Rodríguez, la narrativa implica un grado de consciencia sobre el uso de las palabras, sobre la elaboración dela

misma y la forma de narración, sobre su organización y especialmente sobre el efecto que produce y como es un ejercicio que busca y a la vez exige la atención, la narrativa es ejercida por el que cuenta y por el que recibe la narración. (2004, p.26)

- En palabras de Carmen Gil “la narrativa es la capacidad que poseen los objetos para generar, evocar o sugerir historias”
- Jean-Paul Sartre dice que el fenómeno narrativo es el encuentro y a la vez la colisión de dos actos libres: la creación y el consumo recreador, encuentro que es tanto para el autor como para el lector una experiencia lúdica.
- Julia Kristeva propone reconstruir la generación de los sistemas de significación más allá de la visión de que todo posee una racionalidad explícita. Apoyándose en la Semiótica, Kristeva destaca al sujeto como generador, como autor, que inconscientemente se expresa a través de los textos. La cultura no se limita a formalizaciones ni es estrictamente una «satisfacción alucinatoria» del deseo: es a la vez singular y plural, goce estético y pulsión expresiva. Kristeva analiza la narratividad, el universo semántico y el espacio pulsional.

Teniendo en cuenta los anteriores acercamientos se tiene que la narrativa permite recrear realidades y ficciones, las cuales son concebidas como una serie de acontecimientos y que toda comunicación significativa es alguna forma de narrativa o un reporte de eventos y así los seres humanos experimentan y comprenden la vida como una serie de continuas narrativas, cada una con sus propios conflictos, personajes, comienzos, medios y finales. Utilizamos las historias en prácticamente todos los aspectos de nuestras vidas cotidianas: para pasar el tiempo, para transmitir la información, para dejar que alguien sepa quiénes somos (o al menos quienes queremos ser), para situarnos en un lugar, familia o comunidad. Recurrimos a las historias tanto para sobrevivir como para

imaginar, así como diferentes propósitos instrumentales, por placer y porque debemos hacerlo. Las historias forman parte de nuestra herencia humana.

1.2 Cómo opera el universo narrativo en los niños.

Un primer acercamiento de la narración en los niños es la lectura de cuentos en voz alta, palabras y sonidos que los preparan a percibir, sentir y pensar, y en la mente se va abriendo un archivo de imágenes que ayudan a construir ese mundo paralelo entre la lectura y la imaginación, el oyente constituye lo que Vygotsky llama *“la zona de desarrollo proximal”* el desarrollo del niño refleja la influencia de los acontecimientos vividos en la representación de su mundo basado en sus experiencias relacionando al individuo con la sociedad. De acuerdo con la teoría de Vygotsky, tanto la historia de la cultura del niño como la de su experiencia personal son importantes para comprender el desarrollo cognoscitivo. Este principio de Vygotsky refleja una concepción cultural-histórica del desarrollo. En su perspectiva, el conocimiento no se construye de modo individual como propuso Piaget, sino que se construye entre las personas a medida que interactúan. Las interacciones sociales constituyen el medio principal del desarrollo intelectual. Según Vygotsky, *“el conocimiento no se sitúa ni en el ambiente ni en el niño. Más bien, se localiza dentro de un contexto cultural o social determinado”*, en otras palabras, los procesos mentales del individuo como recordar, resolver problemas o planear tienen un origen social y a su vez estas herramientas culturales comienzan a introducir en el niño palabras que conoce y el adulto es un facilitador en este proceso ya que participa hasta que el niño construya su propia interpretación del mundo, identificando su propio contexto.

1.3 Adquisición del lenguaje oral y la Oralidad en los niños

La adquisición del lenguaje oral en el niño empieza en forma espontánea y continúa durante toda la infancia y no es consecuencia sólo del desarrollo biológico y psicológico, también es aprendizaje cultural relacionado con el medio

de vida de cada niño, por consiguiente la oralidad es una habilidad natural exclusiva del ser humano que le permite comunicar desde su interior a través del uso de la voz, su individualidad, sentir y pensar para alcanzar y afectar a otros.

Bruner (1995) es uno de los primeros investigadores del desarrollo humano que, influenciado por los estudios realizados por Vygotsky, propone que la lengua oral se aprende mediante la socialización del individuo con el entorno en situaciones concretas. Según Vygotsky “el desarrollo del pensamiento está determinado por el lenguaje, es decir, por las herramientas lingüísticas del pensamiento y la experiencia socio-cultural” (Vygotsky, 1968, p.66). Sus estudios lo llevaron al planteamiento de una conclusión fundamental acerca del desarrollo del pensamiento: *“El pensamiento verbal no es una forma innata, natural de la conducta pero está determinado por un proceso histórico-cultural y tiene propiedades específicas y leyes que no pueden ser halladas en las formas naturales del pensamiento y la palabra.”* (Ib. P.66).

El desarrollo del lenguaje oral en la etapa de educación infantil tiene máxima importancia, puesto que es el instrumento que permitirá a los niños realizar un aprendizaje escolar satisfactorio, sobre el que se fundamentarán todos los conocimientos posteriores.

Desde un punto de vista social, el lenguaje permite la comunicación entre las personas de forma que se convierte en instrumento útil de socialización, a la vez que sirve para satisfacer las necesidades básicas, para expresar sentimientos, para regular el comportamiento de los demás, etc. Ésta es, quizá, la función más evidente y la que, por lo tanto, guía la mayoría de actividades que se preparan en la escuela. Liberar la expresión; aumentar la competencia gramatical referida a los sistemas fonológico, morfosintáctico, léxico y semántico; enseñar a los niños los aspectos pragmáticos del discurso: las peticiones de turno, la formulación de preguntas, la intervención en los debates, etc., son objetivos presentes en la propuesta de trabajo.

Desde un punto de vista individual, el lenguaje oral es un instrumento de codificación del pensamiento. Permite organizarlo y ayuda a la reflexión y a la

conceptualización. El ejercicio de esta función tiene enormes repercusiones en el desarrollo cognitivo del individuo, puesto que hace progresar las capacidades mentales superiores involucradas en los procesos de aprendizaje, como son la abstracción, la capacidad de análisis y síntesis, la capacidad de representar a personas, objetos y situaciones más allá del "aquí y ahora".

En primer lugar, influye en las acciones. El niño pequeño que habla durante el juego o la realización de otras actividades, está usando el lenguaje como una ayuda. Conversación y acción son parte de una misma función psicológica, encaminada a la resolución del problema práctico (Vygotsky, 1988). Progresivamente, el lenguaje va precediendo a las acciones del niño, hasta que llega un momento en que le permite organizar y planificar la acción previamente, antes de llevarla a cabo. Independientemente de este lenguaje relacionado con la acción, el niño aprende a razonar expresando su pensamiento, a través de la palabra -oral o escrita- ayudamos a dar forma a nuestros pensamientos.

En segundo lugar, como herramienta para el desarrollo de la abstracción y la conceptualización. Con la ayuda del lenguaje, el niño se relaciona con el entorno, lo comprende y lo aprehende. Le da forma. Al realizar sus acciones, observa la realidad, discrimina sus cualidades, establece categorías, generaliza y elabora conceptos. La conceptualización es una de las operaciones mentales fundamentales, necesarias para todos los aprendizajes. Es función de la escuela proporcionar materiales y promover situaciones, actividades y juegos para desarrollar esta capacidad, que no se construye sola, sino que se elabora de forma consciente y metódicamente.

En tercer lugar, influye en la posibilidad de usar un lenguaje sin depender del contexto. La capacidad de referirse a la realidad más allá de los límites marcados por la situación es una característica propia del lenguaje escrito. Sin embargo, en la escuela pueden realizarse muchas actividades orales en las que sea necesario el empleo de un lenguaje descontextualizado, una de ellas, es la explicación de

cuentos, que, transmitida por vía oral, facilita la interacción verbal, comentar características de los personajes, lugares y épocas alejados de la experiencia cotidiana del niño y a la par que estimula su fantasía, le ayuda a situarse en mundos distintos al suyo.

En general, todas las actividades que supongan exponer a los demás hechos ya pasados, resultados de observaciones realizadas o experiencias personales, por poner sólo algunos ejemplos, fomentan el uso del lenguaje descontextualizado. Con ello, favorecen el aprendizaje del discurso propio del escrito y preparan a los niños a adaptarse a las exigencias inherentes del sistema escolar.

Vygotsky (1989), señala como diferencia fundamental entre el lenguaje hablado y el lenguaje escrito y en el que este último se basa en una instrucción artificial y en lugar de basarse en las necesidades de los niños a medida que se van desarrollando y en sus actividades, se les presenta desde fuera, de las manos del profesor y es por esto que hoy en día es importante ver las necesidades e intereses de los niños ya que han crecido en un mundo visual permitiendo que ellos desarrollen una serie de habilidades donde a través de las imágenes narren con más facilidad, impulsando la capacidad de expresarse y dando razones de lo que se observa.

Por otra parte, Teresa Colomer en su libro, *Andar entre libros*, hace un recorrido y reflexión acerca de la escuela, los lectores y los libros, ve a la escuela como institución que otorga un sentido específico a la lectura de obras, ve a los lectores como personas que desarrollan sus capacidades y competencias literarias y ve los libros desde la perspectiva de su apoyo a ese recorrido, de esta manera nos centraremos en explorar que los libros infantiles construyen a su lector, es decir, que se sitúan a la altura de los niños, les llevan a actuar como lectores literarios y los introducen en posibilidades de lectura cada vez más amplias. *“No somos lectores de textos escritos únicamente, sino que leemos todo lo que nos rodea”* (Colomer) aunque pertenezca a otros códigos o aparezca en otros formatos. Esto se observa desde la práctica cuando los niños leen lo literario desde sus propias

claves: la televisión, los videojuegos o Internet muchas veces son las plataformas desde las que los niños construyen sus saberes acerca del mundo (además de la familia y la escuela) y desde las que leen y con las que relacionan lo literario.

Jerome Bruner dice que la experiencia humana se expresa a través de la participación en los medios simbólicos de la cultura, de tal modo que la vida solo nos resulta comprensible en virtud de esos sistemas de interpretación; es decir, a través de las modalidades del lenguaje y del discurso, de las formas explicativas lógicas y narrativas y de los patrones de vida establecidos por nuestra comunidad, es así como estas formas narrativas del discurso dependen del sistema cultural para dar forma a la experiencia, a las historias que hemos leído u oído para construir nuevas narrativas, además, el placer que surge de lo lúdico es índice de una adquisición cognoscitiva importante para el niño como Bruner ha señalado la importancia del goce y los efectos del juego en el proceso de adquisición del lenguaje por parte del niño. Por eso, más allá de las características literarias vinculadas con el uso poético del lenguaje, consideramos que el enfoque lúdico es sumamente rico. Según Bruner, *la sorpresa “es un fenómeno extraordinariamente útil para los estudiosos de la mente porque nos permite investigar lo que la gente da por supuesto”* Asimismo, es muy estimulante para la inteligencia, dado que cuánto más inesperada es la información, mayor es el espacio del procesamiento que requiere.

2. Imaginación y creación

2.1 Proceso de Imaginación y creación

Antes de desarrollar este concepto cabe precisar qué se entiende por imaginación y creatividad, pues es importante destacar el punto de partida. Al averiguar el concepto de imaginación, es puntual determinar el significado de imagen, ésta tiene su origen en el latín *imago* que permite describir y representar una figura, las

imágenes son signos y por lo tanto representaciones que remiten a una cosa. Ahora bien, a partir de estas imágenes o representaciones, el proceso cognitivo del hombre permite crear una representación a través de los sentidos y la mente ósea los recuerdos, esta información hace que el individuo le dé un significado a las cosas a partir de sus experiencias y posea una percepción e interpretación de ese objeto en particular, por consiguiente se entiende que la *imaginación* es toda actividad humana generadora de algo nuevo, para *Vygotsky*, en ésta acción humana existe la presencia de dos funciones psíquicas: la memoria y la imaginación.

La memoria entonces funciona como lo plantea *Vygotsky* como la reproducción de esas normas de conducta ya realizadas, revive imágenes, impresiones, sentimientos, pensamientos y reproduce esos recuerdos ya vividos en la asimilación de esas experiencias, por lo tanto la memoria es un dispositivo cultural que conecta la experiencia social histórica con la actividad creadora individual, *“sin recuerdo no hay conciencia para imaginar, sin memoria no podríamos evocar el conjunto de creaciones humanas que constituyen la cultura y que interiorizamos como punto de partida mental de nuevas creaciones, entonces, la función imaginativa permite la producción de nuevas imágenes a partir de esa representación mental pero es capaz de combinarlas y reelaborarlas para crear nuevas ideas y nuevas realidades”* *Vygotsky*.

Esta información que evoca la mente en la representación e interpretación de la imagen es aquella que ha pasado por nuestros sentidos, es decir; hemos visto, oído, olido o sentido a través del sistema sensorial, esto significa que la información se ha formado a través de un estímulo del ambiente externo que conforma la construcción de esa representación mental de algo.

Es así como la imaginación incorpora información previamente adquirida mediante los sistemas sensoriales es decir las experiencias, las vivencias. Para Kant la imaginación *“es la base de todo conocimiento a priori y la mediadora entre la sensibilidad y el entendimiento por consiguiente no solo es reproductora sino creadora de conocimiento”* entonces la función imaginativa permite la producción

de nuevas imágenes, osea, no se limita a conservar o a reproducir pasadas experiencias sino a reelaborarlas, a recrearlas, estableciendo una nueva realidad.

Vygotsky (1989) plantea cinco leyes que explican el concepto de imaginación, estas son:

1. “Ley de la acumulación de la experiencia”: Nada se crea de la nada, la imaginación se encuentra en relación directa con la experiencia acumulada ya que ésta es la materia prima, la memoria se convierte en la base funcional de la actividad imaginativa sin ella sería imposible la creación, esta actividad combinatoria permite la transformación y nuevo sentido a la luz de la imaginación.
2. “Ley del apoyo imaginario”: Los datos de la imaginación sirven de apoyo a nuevos estados de la imaginación y de la experiencia, es decir cuando nos cuentan sobre los sucesos históricos que no hemos presenciado nuestra imaginación nos permite configurar imágenes sin necesidad de la experiencia personal, es así que el ser humano es capaz de imaginar lo que no ha visto, al poder reconstruir los relatos ajenos a partir del apoyo imaginario de la experiencia, los contenidos de la imaginación, es así que se vuelve una actividad recíproca entre experiencia e imaginación.
3. “Ley de la doble expresión de las emociones”: Toda emoción posee además de su manifestación externa, corpórea una expresión interna manifestada en la selección de imágenes, pensamientos e impresiones, por ejemplo, la alegría no se manifiesta externamente solo con risa sino también internamente en pensamientos sobre la fiesta, el juego u otras imágenes concordantes con ella, de esta manera hay una combinación de elementos que hace surgir la imaginación creadora.
4. “Ley del signo emocional común”: Explica el carácter de la combinación de elementos que sustentan la imaginación, todo aquello que nos causa un efecto emocional produce una combinación de imágenes basadas en

sentimientos comunes o en un mismo signo emocional, eventos que propician alegría o tristeza poseen un sinnúmero de imágenes.

5. “Ley de la representación emocional de la realidad”: Ribaud, citado por Vygotsky, dice que todas las formas de representación creadora encierran en si elementos afectivos, esto significa que todo lo que construye la imaginación influye en nuestra emoción y aunque esa construcción no concuerde con la realidad, todas las emociones que provoca son reales y efectivamente vividas por el hombre que las experimenta, por ejemplo cuando un niño imagina que en los tejados aparecen sombras de extrañas criaturas, experimenta sentimiento de miedo real aunque esas criaturas sean irreales.

Para Vygotsky entonces la imaginación creadora es un proceso de transformación cultural de la realidad y no solo un proceso de adaptación natural al estado presente de las cosas. En ese proceso el objeto, la idea o la emoción contruidos por la imaginación representan algo nuevo, no existente en la experiencia previa del hombre ni semejantes a otros componentes de la realidad, pero al convertirse en imaginación cristalizada, en obra, empiezan a existir en el mundo y a influir sobre los demás elementos de la cultura. Los contenidos de la imaginación cobran vida histórica.

Retomando los aportes de Rodari G, (1973) en Gramática de la Fantasía, nos hace ver una reflexión entre fantasía y realidad con preguntas como las siguientes:

Es imprescindible, en primer lugar, rechazar esa tradicional oposición entre fantasía y realidad, en la que realidad significa lo que existe y fantasía aquello que no existe. Esa oposición no tiene sentido. ¿No existen acaso los sueños? ¿No existen los sentimientos por el hecho de no tener cuerpo? ¿De dónde sacaría la fantasía los materiales para sus construcciones si no los tomara, como de hecho hace, de los

datos de la experiencia, ya que no entran en la mente más datos que los de la experiencia?

Entonces para Rodari la fantasía es un instrumento para conocer la realidad.

“Nadie puede prescindir de la fantasía, ni el científico ni el historiador. Recientes investigaciones han puesto en evidencia importantes homologías entre los procesos de creación artística y los de la creación científica”

En gramática de la fantasía Rodari nos expone una propuesta que tiende a enriquecer de estímulos el ambiente donde el niño crece, como lo menciona una de ellas es la mente, su creatividad se ha de cultivar en todas las direcciones, el uso libre de todas las posibilidades de la lengua no representa más que una de las direcciones en que puede expandirse. Pero la imaginación del niño estimulada para inventar palabras aplicará sus instrumentos sobre todos los aspectos de su experiencia que desafíen su creatividad. Las fábulas sirven a las matemáticas como las matemáticas sirven a las fábulas.

El principal método de estimulación de la imaginación que propone Rodari es el denominado "binomio fantástico". Consiste en enfrentar dos palabras extrañas entre sí. El binomio de palabras así creado obliga al uso de la fantasía para ponerlas en relación. Resulta muy importante que las palabras sean suficientemente lejanas la una de la otra. Como dice Rodari, "caballo-perro" no es un verdadero binomio fantástico, pero sí lo es, por ejemplo, "perro-armario". Esta pareja de palabras nos invita de inmediato a imaginar relaciones entre ellas. El hecho de que sean palabras suficientemente extrañas entre sí, obliga a realizar un esfuerzo (usar la fantasía) porque la relación entre un perro y un armario no es obvia. A modo de ejemplo, Rodari desarrolla todo un cuento a partir del binomio "armario-perro".

"La función creadora de la imaginación es esencial tanto para los descubrimientos científicos como para el surgimiento de la obra de arte."

Rodari (Gramática de la fantasía)

Según Rodari, la creatividad es sinónimo de pensamiento divergente. Una mente creativa es activa, inquieta, descubridora de nuevos problemas allí donde otros temen indagar. La creatividad, además, tiene un carácter gracioso y a esto Rodari le da mucha importancia. Reivindica una sociedad y una escuela no represiva en la que aprender no sea una manera de evitar castigos. Rodari propone, en definitiva, una educación basada en la creatividad. Añade que, para crear, es mucho mejor cuanto más se conozca de la realidad, porque el conocimiento amplía la acción de la mente creativa, entonces todo el pensamiento de Rodari acerca de la creatividad, del juego, incluso de la necesidad urgente de una reforma de la escuela, está siempre mediado por la reflexión acerca del lenguaje. Rodari está convencido de que la palabra es acción y que a través de su uso creativo es posible no sólo transformar el pensamiento, sino también la realidad.

Por otro lado el psicólogo cognitivo Robert Sternberg (2012) habla acerca de la inteligencia creativa en donde propone que este proceso creativo se da en tres partes básicamente:

1. “Generación de la idea”: en este momento suceden las conexiones asociativas, es decir existe una interpretación de estos conceptos o palabras que se asocian para su posterior creación.
2. “Análisis de la idea”: aquí se comprueba que la idea sea factible y que en efecto sea idónea, o sea hay un análisis de los instrumentos; palabras, imágenes en donde haya una concordancia.
3. “Venta de esa idea”: en esta fase se comparte la experiencia creadora, se socializa y se comenta con los demás la creación final de la idea, o sea el producto.

Esto quiere decir que la creatividad es una capacidad que puede desarrollarse y perfeccionarse, modificando el pensamiento del individuo en donde la experiencia y el conocimiento son la base de la creatividad, estas conforman una nueva idea, una nueva mirada a la inicial, dando cabida a la construcción de un nuevo

conocimiento, transformando la realidad, modificando el pensamiento actual con las nuevas experiencias creadoras.

3. Imagen e imagen digital

3.1 La imagen

El término imagen proviene del latín Imago, que significa figura, y se refiere a la representación de algo. Así como dice Fanuel Hanan Díaz “la imagen es una representación entre la relación del objeto y el observador” es una experiencia estética dando sentido a lo observado, la imagen atrae la atención, es motivante, mantiene el interés y desarrolla la imaginación.

Las imágenes no solo son representaciones sino que pueden producir un significado ya que a través de ellas se puede reflexionar sobre un tema y se le puede dar diferentes interpretaciones desarrollando más fácilmente la narración oral, ya que la palabra como medio de comunicación es muy rico en su léxico porque al hablar uno puede darle más significado a lo que se está diciendo pues se permite ampliar una idea no solamente con palabras sino que también nos ayudamos expresándonos con el tono de la voz o con gestos.

Laura Malosetti Costa (2001) historiadora de arte dice en el libro “Atrapados por la Imagen” que las imágenes son poderosas ya que pueden transmitir ideas, emociones y valores, es así que las imágenes tienen un gran poder ya que con ellas podemos reír, llorar, impresionarnos permitiendo que los colores, las formas, los tamaños y la misma imagen en si despierten nuestros sentidos dando como resultado un aprendizaje trayendo a nuestra mente los recuerdos de las experiencias vividas.

3.2 Lectura e interpretación de Imágenes

Desde el principio de la humanidad el hombre ha tenido la necesidad de establecer comunicación con el mundo que lo rodea es así que es a través de las ilustraciones o imágenes se ha transmitido diferentes conocimientos y mensajes, con la lectura de imágenes es posible contar una historia, permitiendo que hayan una interpretación y una producción oral por parte de los niños.

Hoy en día nos encontramos en una sociedad donde la imagen se nos presenta a diario, siendo inevitable darnos cuenta que habitamos en una cultura visual que permite que haya una mayor interpretación de estas, y esto tiene que ver con comprender lo que observan dándole un significado.

Desde que Marshall McLuhan (1996) afirmó que el “medio es el mensaje”, podemos decir que las imágenes son un medio que transmiten un mensaje, teniendo en cuenta que hay unas imágenes que tienen un solo significado llamadas monosémicas y otras que dan lugar a múltiples interpretaciones que son las polisémicas, las cuales ayudan a los niños a tener un mayor nivel de imaginación y creatividad.

Para realizar una lectura de imágenes Roberto Aparici (1998) nos dice que se puede realizar de dos formas una Denotativa y otra Connotativa, la denotativa es donde se realiza una lectura en una forma objetiva es decir se describe o enumera lo que se encuentra en una imagen, que es lo que hacen inicialmente los niños, cuando se hace una lectura Connotativa se realiza de una manera más subjetiva que es cuando se analiza los mensajes ocultos, por consiguiente es desde la imagen que las personas interpretan lo que desean desde su punto de vista pero además involucran su interacción con el medio que ha vivido.

En la imagen se condensan distintos niveles de significación según explica Ledesma (2011), “sus distintos sentidos se encuentran de manera subyacente

entre sus significantes, en calidad de una “cadena flotante” de significados, según la expresión de Roland Barthes; la denotación, en una imagen, se refiere a la relación que une el signo icónico con un referente y la connotación sobrepasa el marco estricto de la imagen para atribuirle un significado en el plano de los códigos culturales”.

Las imágenes se han vuelto una herramienta importante, pues hacen parte de la cotidianidad de los niños llegando a ellos con una fuerza y valor insuperables que combinadas con las vivencias y experiencias se puede tener la posibilidad de una producción oral donde realicen narraciones, así como lo dice Colomer:

La imagen ha brindado una buena solución al dilema de ofrecer historias escritas a niños y niñas capaces ya de entender historias bastante complejas si las oyen, pero aún sin habilidad de lectura suficiente para comprenderlas a través del escrito. Si una parte de la información puede darse a través de la ilustración, el texto queda aligerado y pueden conseguirse buenas historias, a la altura de los pequeños con textos breves y limitados recursos literarios (Colomer, dir 2002: p.201).

Los niños sobre todo están creciendo en esta cultura visual en la cual a medida que estas imágenes son observadas las interpretan permitiendo que haya una producción de historias teniendo en cuenta sus recuerdos y vivencias personales, contándolas de una forma oral, lo cual es un gusto darle sentido a lo que ha observado.

Es así que al ver una imagen le damos varias miradas o interpretaciones las cuales permiten desarrollar la imaginación que juega un papel importante en la narrativa oral especialmente de los niños que cautivados por estas les permite contar o narrar más fácilmente una historia. A su vez, las imágenes evocan y dialogan con otras imágenes: así como en la literatura se habla de intertextualidad cuando el texto se relaciona con textos anteriores, en el mundo de la imagen

podemos hablar de intertextualidad visual: detrás de una imagen, podemos encontrar muchas otras con las cuales el ilustrador dialoga, cuestiona, imita, ridiculiza.

Las imágenes no son una copia exacta de la realidad, puesto que se van construyendo teniendo en cuenta las experiencias vividas, para Kant las percepciones no son registros directos, sino que se construyen internamente de acuerdo a ciertas reglas innatas y ciertas constricciones (pre-conocimientos) que vienen de la energía del sistema nervioso, cada imagen tiene un significado y tiene diferentes interpretaciones (personal, contextual, social, cultural y simbólica) según la persona que la observe, es así que estas son una gran ayuda para desarrollar la oralidad en los niños, ya que si hay una interacción con las imágenes permitirán que haya una narración al igual que una producción oral.

Las imágenes son creadas por las personas sobre diferentes materiales papeles, pantallas, paredes, billetes o cualquier otro tipo de superficie que gracias a estas técnicas permiten representar cosas de la realidad o imaginarias pero lo importante no es de donde vienen o a través de que aparatos se crean, las imágenes son una herramienta para leer e interpretar el mundo en el que están los niños.

3.3 Relación de la Imagen con las palabras

La narración es un aspecto fundamental de la condición humana, Barthes afirma que la narrativa está presente en toda época, todo lugar y toda sociedad. La narrativa es más que un conjunto de textos que comparten elementos, es una capacidad innata, una habilidad, la gente se sirve de la narrativa para organizar sus experiencias coherentemente.

Las imágenes y las palabras se vinculan ya que ambas transmiten un mensaje, y siempre comunican algo a los demás, es entonces que a través de la narración

oral las palabras nos sirvan para entender y explicar las imágenes teniendo en cuenta nuestra experiencia.

Es así que para ayudar a que los niños realicen una narración o una historia a través de las palabras es necesario primero imaginar y esto implica pasar por la mente una serie de imágenes, dándose luego la oralidad, Albert Einstein pensó que para él primero era la imagen y después podían venir las palabras y los símbolos matemáticos. “La imaginación es más importante que el conocimiento”, dijo Einstein en un aforismo que pocos han discutido o entendido (Estañol, 2008)

Es importante que como maestros accedamos al mundo de las imágenes ya que hoy en día los niños se encuentran inmersos en ellas siendo agradables y útiles para tomarlas como recursos didácticos en la comunicación y producción oral, para Gerard Berger (citado en el texto Lectura de imágenes de Roberto Aparici y Agustín García Mantilla, 1998) “lo que el niño busca en la imagen es una forma de placer” ya que permite imaginar e interpretar de diferentes maneras creando espontánea y creativamente narraciones de historias teniendo en cuenta sus vivencias personales, lo cual es un placer o goce para sí mismo y para los demás.

Las ilustraciones no son un reflejo de la realidad (parece una obviedad) sino un recorte singular orientado a comunicar. En sentido estricto, constituyen un texto en sí mismo en tanto se presentan como un conjunto de signos relacionados entre sí, secuenciados, para producir significado. La lectura de imágenes implicará entonces preguntarse por qué se han seleccionado unos elementos en detrimento de otros, y qué mensaje se ha querido construir. El código visual nos ubica como lectores desde cierto punto de vista. Silva Díaz (2006)¹ y también Bosch (2007) señalan que este adquiere una función narrativa propia; en tanto hay un encadenamiento, un despliegue espacio temporal, a través de las ilustraciones es posible contar una historia.

¹ Bosch; E. (2009) *Libros sin palabras: ¿hay que aprender a leerlos? Elementos constitutivos de la imagen*. Universidad de Barcelona, España.

3.4 Lo digital

La narrativa digital permite precisamente eso una experiencia cotidiana, una interacción con lo digital y la palabra hablada tiene una función simbólica en representar y recrear una historia, este ambiente digital posibilita juegos narrativos en alternativas de lectura, navegación e interacción entonces podría decirse que narrativa digital es contar una historia utilizando distintas tecnologías y plataformas incluyendo los entornos reales, según Pierre Levy estas tecnologías posibilitan nuevas dinámicas de creación, participación, interactividad y socialización.

Por consiguiente la narrativa digital rompe con la distancia estética, desde la estética de la representación se plantea que es el lector quien actualiza la obra con su lectura, reviviendo entornos situaciones y personajes; conecta fragmentos de la narración y también conecta la narración con otros textos, en el ámbito de la participación valora la intervención del espectador porque es quien realiza la obra, la dota de sentido, la materializa y la transforma, la situación entre autor y lector es descrita claramente por Rodríguez así: “En el juego hipertextual el autor no se impone como figura de autoridad, confía en su lector y le otorga autonomía para que actúe también creativamente, según su interés inmediato, eligiendo, creando extendiendo los trayectos disponibles” se expone al lector para que este actúe en la obra.

3.4.1 Imagen digital

El término digital está vinculado a la tecnología e informática, a todos los aparatos a los que hoy en día nos rodean los cuales permiten transmitir o procesar, como los computadores que pueden almacenar todo tipo de información.

La imagen digital es la representación de una imagen utilizando diferentes dispositivos una cámara fotográfica, un dibujo escaneado o las imágenes que están directamente en el computador utilizando cualquier programa, para luego

ser almacenadas en este y poder ser observada por los espectadores, volviéndose lo visual importante y llamativo para un aprendizaje significativo.

Para que haya un aprendizaje significativo es necesario que haya una buena comunicación donde lo que se transmita sea interesante y tenga un buen significado para los receptores, es así que la imagen ha tomado una gran importancia como medio de transmisión de conocimientos.

Howard Gardner nos dice que lo primero que se desarrolla es el sentido de la vista por lo cual así se reconocen las imágenes, afirma que “la inteligencia visual-espacial” permite que estas por contener líneas, colores y formas llegan más rápido al cerebro y es por esto que actualmente los medios de comunicación se valen de imágenes digitales permitiendo que haya una mayor interpretación y adquisición de la información.

La representación de imágenes es una actividad que produce gusto y fortalece la capacidad para comunicarse entre las personas pero la tecnología ha permitido que las imágenes digitales sean asequibles y se vuelvan una herramienta educativa interesante para los niños en el proceso de comunicación.

La imagen digital ha tomado gran importancia ya que contiene lo visual y en ocasiones lo sonoro y es la tecnología quien ha hecho posible que las imágenes digitales se vuelvan asequibles y con las cuales se ha podido enseñar a que se interpreten más fácilmente.

3.4.2 El niño y las imágenes digitales

Sabemos que hoy en día estamos inmersos en un mundo de diversos tipos de imágenes y con las nuevas tecnologías “la imagen digital se ha convertido en un soporte de la memoria” como dice Julio Cesar Goyes en su texto Horizontes de la Comunicación Visual, es decir que las imágenes son nuestra evocación que permite estimular nuestros recuerdos, lo que estábamos haciendo en ese instante

y el significado que tuvo, es así que también se reactiva la imaginación desarrollando la producción oral.

Las imágenes digitales proporcionan elementos que permiten la creatividad e imaginación en espacios simulados en la recreación de realidades y ficciones, la narrativa digital da cuenta de una nueva forma de contar, usando diversos artefactos en este caso las imágenes a través del computador posibilitan la interactividad, la participación, la intertextualidad con elementos que aportan en la construcción de la narración.

Las imágenes se pueden clasificar en dos grupos: Imágenes de movimiento e Imágenes fijas.

Las imágenes de movimiento que están compuestas por imágenes organizadas en secuencias, llevan generalmente audio y se les da el nombre de audiovisuales y los principales son el cine, el video, la televisión y los videojuegos. Las imágenes fijas son aquellas que no se mueven y pueden ser únicas como los dibujos, las pinturas, las fotografías, etc. Las imágenes fijas múltiples forman imágenes visuales secuenciales como el comic, el libro álbum o la novela gráfica.

Tanto las imágenes en movimiento y fijas transmiten un mensaje al receptor permitiendo que haya una relación con las palabras, teniendo diferentes funciones como el de promocionar productos, persuadir a las personas para toma de decisiones, para expresar o para narrar historias, Roberto Aparici nos dice “La formación en lectura de imágenes puede ser el primer paso para conseguir espectadores reflexivos” ya que estas ayudan a que ellos utilicen su imaginación y creatividad, donde cada uno dará una interpretación diferente a lo observado y narrara teniendo en cuenta sus vivencias personales.

Teniendo en cuenta que las imágenes son concretas e inmediatas y estas influyen de acuerdo a las etapas de Piaget, en la Etapa Sensomotriz las imágenes son inconstantes y proporcionan sus primeras pre-representaciones y al final de esta

etapa los niños almacenan en su memoria las imágenes de cosas y personas donde piensa en estos seres queridos, Piaget le llama Función Simbólica.

En la etapa pre operacional las imágenes son ordenadas y coordinadas teniendo la capacidad de representarlas desarrollando la imaginación y la invención de cuentos. La imagen hace parte de la vida de los niños desde que nacen están observando imágenes ya que sin saber hablar, observan los rostros de los seres queridos y pueden comprender lo que ellos les manifiestan, es así que han crecido en un mundo todo visual y es allí donde la escuela influye para que se realice una observación detenida y desarrolle habilidades de asociación y discriminación a través de diferentes actividades lúdicas con imágenes digitales, permitiendo que desde pequeños los niños interactúen con ellas y se les facilite la narración oral.

El uso de las imágenes digitales a través del computador ofrece características positivas ya que para los niños es motivante y permite un mayor aprendizaje, por lo tanto la imagen es un signo que tiene un significado, ya que Pierce dice que la imagen es un Icono que se presenta una relación entre el objeto y lo que representa es decir es solamente visual.

Las imágenes digitales hacen que se transforme la forma de pensar de los niños, ya que permite el acceso a lo virtual y las imágenes se vuelven significantes para ellos, proporcionan elementos que permiten la creatividad e imaginación en espacios simulados en la recreación de realidades y ficciones, la narrativa digital da cuenta de una nueva forma de contar, usando diversos artefactos en este caso las imágenes a través del computador posibilitando la interactividad, la participación, la intertextualidad con elementos que aportan en la construcción de la narración.

CAPÍTULO 2. ENFOQUE METODOLOGICO Y METODOLOGIA

De la experiencia a la práctica.

Nuestro proyecto de investigación se basa en una IAE investigación acción educativa enmarcada en un modelo de investigación cualitativa, en donde se incluye el análisis y reflexión de prácticas pedagógicas a partir de la observación, talleres aplicados y trabajo de campo.

La IAE Investigación Acción Educativa nace a partir de los años 70 con estudios realizados por Stenhouse (1970) y John Elliot (1983), planteando que las clases deben ser dialogadas donde los estudiantes gocen de libertad para poder expresar sus ideas, es así que son los docentes los que tienen la responsabilidad de plantear criterios para modificar y mantener la calidad educativa desarrollando habilidades, donde observe críticamente la realidad educativa,

La IAE es un proceso dinámico y constructivo que parte de un problema de investigación, es utilizada para comprender los procesos educativos y se hace una reflexión sobre lo que se hace, no solo se queda en la descripción sino que busca que el docente modifique y plantee nuevas alternativas de cambios para mejorar la practica pedagógica utilizando diferentes instrumentos de recolección de información adecuados, los cuales son observados, sistematizados y evaluados donde el docente se empodere y reflexione sobre su quehacer pedagógico además produzca conocimiento y transforme la acción.

Sandoval, C (2002) en investigación cualitativa nos presenta la etnografía como método que emplea la observación como mecanismo para generar datos descriptivos con el fin de comprender e interpretar las acciones de los sujetos, objetos de estudio, por lo cual se utilizan técnicas e instrumentos de entrada y de salida donde se demuestra lo que ha ocurrido durante la reflexión de la practica pedagógica.

La etnografía se emplea en la descripción de los problemas que emergen de una determinada cultura dentro de un grupo social, es así, como el escenario de la escuela se vuelve un objeto de estudio, en este caso las prácticas que se constituyen desde lo cotidiano, las costumbres, las experiencias y las vivencias.

Por otra parte una de las técnicas empleadas en la recolección de información es la observación. Ávila, R. (cinta de moebio) atribuye la observación como practica transversal, la eventual contribución a su re-significación puede convertirse en insumo para distintos campos del saber (apertura del proceso investigativo), puesto que toda observación está marcada por las diferentes perspectivas de los observadores y desde allí solo es posible tener visiones fragmentadas de la realidad, los sujetos no tienen verdades sino versiones construidas desde un particular, punto de vista o perspectiva “la objetividad nace de la confrontación de las subjetividades”, con esto queremos acortar la importancia que tiene lo anteriormente expuesto frente a la posición que debe tener el investigador, por lo tanto no pretendemos ser jueces, ni tampoco universalizar lo decible y lo visible convirtiéndolo en una práctica hegemónica de la observación. Podemos ser observadores de nosotros mismos, lo cual significa tener la posibilidad de ser sujetos y objetos de la observación, sujetos y objetos del saber, en este caso la acción de observar comienza en el sujeto y termina en el sujeto, por medio de un proceso de reflexión, debemos estar dispuestos a emprender la difícil tarea de reeducar nuestra mirada.

Entonces, consideramos que la observación en este caso es esa mirada que se le da al sujeto en sus prácticas, comportamientos e interacciones dentro de un grupo, de esta manera se realizó una valoración inicial observando la atención de los estudiantes en la lectura de cuentos para luego reconocer partes y elementos de la narración, realización de predicciones e indagaciones de la historia para posteriormente crear dibujos a partir de ese recreación mental de lo escuchado e imaginado, por lo tanto la observación es un instrumento que no solo hace parte de todo proceso de investigación, sino que además nos lleva “abrir una nueva ventana” en el campo investigativo a través de una reflexión crítica y objetiva, que

nos enseñe a mirar todas las áreas en las que se desenvuelve el sujeto dentro de un contexto educativo y nos ayude a repensar sobre los supuestos que subyacen en las instituciones, por esta razón creemos que la observación es una técnica fundamental para ser incluida como parte de nuestro proceso de investigación.

Una investigación cualitativa donde se brinda una descripción e interpretación detallada de cada una de las fases realizadas con los niños con las cuales pudimos observar y explorar como fortalecer la narración oral a partir de las imágenes.

Como ya sabemos en la investigación cualitativa se pueden utilizar diferentes métodos de observación directa y recolección de datos, análisis de documento, con las cuales a través de ellas se puede explicar más detalladamente de una manera conceptual en nuestro caso en la exploración y observación acerca de la imagen y los niños, utilizamos observaciones, videos, fotos los cuales llevan a una categorización.

Finalmente en el campo de investigación acción enmarcada como un proceso de búsqueda de conocimientos sociales y prácticos con la participación de los sujetos en esas vivencias cotidianas que permite ligar la reflexión teórica con la práctica transformando una determinada realidad, en síntesis se destacan dos aspectos importantes: el referente al proceso de producción del conocimiento y el propósito transformador mediante la participación de los estudiantes que se constituyen en el eje de la reflexión presentada en este trabajo.

A continuación se presenta el diseño metodológico abordado en la experiencia pedagógica en la aplicación de instrumentos y talleres con los niños de grado primero.

Metodología.

Luego de ubicar el tipo de metodología abordada en este proyecto de investigación se presenta a continuación la caracterización de la población en la ejecución del trabajo.

La población con la que se realizó la experiencia pedagógica son niños de 5 a 6 años de edad, del grado primero correspondientes al ciclo uno de los colegios IED Morisco y IED Justo Víctor Charry ubicados en la localidad 10 de Engativá, con estrato socioeconómico tres.

Durante la planificación del proyecto observamos que la gran mayoría de niños están en el proceso de aprendizaje del código lector, lo cual vemos oportuno iniciar con la exploración de la oralidad como apertura a la lectoescritura, para mejorar la interpretación, la comprensión y argumentación de situaciones basadas en la imagen. Se evidencia en un primer tiempo la poca fluidez verbal en el momento de participaciones grupales, exposiciones breves frente a situaciones o acontecimientos ocurridos durante la hora de descanso, sucesos familiares o momentos que llamaron su atención, ya que lo hacen de manera descriptiva y no narrativa.

Observando lo anterior en un primer diagnóstico en cuanto a la caracterización del grupo frente a las prácticas orales, vimos necesario implementar una propuesta pedagógica que promueva espacios de oralidad en donde intervengan herramientas de creación, imaginación, narración y construcción de textos orales mediados por la imagen digital buscando espacios narrativos que a partir de sus representaciones gráficas de personajes y escenarios realicen posteriormente la creación de una historia o narración oral interviniendo sucesos o acontecimientos que le pueden ocurrir a esos personajes.

Todo esto enmarcado en una pedagogía por proyectos en el cual se busca la relación del aprendizaje significativo, como menciona Ausubel en donde el estudiante haga una relación de su experiencia a la realidad en la construcción de nuevos saberes a partir de estos aprendizajes. Por lo tanto nos enfocamos en el análisis de estos discursos elaborados por los niños en donde se muestra el uso del lenguaje como parte importante en la representación y construcción del mundo generando nuevas posibilidades de interpretación y re-creación de la realidad generando otros mundos posibles como lo argumenta Brunner.

Por consiguiente este proyecto se concibe desde los procesos de enseñanza aprendizaje donde se toma como prelación las experiencias de los estudiantes, para construir nuevos aprendizajes en torno a la recreación de esos significados.

Dentro de la propuesta por pedagogía por proyectos se elaboró la siguiente secuencia didáctica, (cuadro 1.) en donde se plantea la metodología que se abordó en la implementación de las diferentes fases de la misma.

Proyecto de investigación: El niño y la imagen digital				
Meta: Mejorar en la habilidad de comprensión, interpretación y análisis de imágenes digitales en la construcción de narrativas orales.				
Objetivo: Proponer entornos digitales en la utilización de imágenes en donde los estudiantes construyan una historia creativamente (narrativa oral) y la puedan exponer fluidamente ampliando su vocabulario e imaginación.				
Implementación	Responsables	Recursos	Cronograma	Evaluación
1. Lectura en voz alta del cuento por parte de la docente	Docente titular	Cuento “ <i>Tengo Miedo</i> ” de Ivar Da Coll Cámara de video, grabadora	1º semana de octubre	Preguntas de comprensión, interpretación, reconocimiento de personajes, lugar, etc (a manera oral), registro (escritura) de dichas intervenciones
2. Creación de dibujos (estudiantes) de monstruos basados en el	Docente titular	Hojas blancas, colores Cámara de video, grabadora	1º semana de octubre	Observación de los dibujos, exposiciones de los estudiantes mencionando las

cuento y luego exposición				características de sus monstruos, se tendrá en cuenta la creatividad, la imaginación e innovación de los dibujos
3. Escaneo de dibujos de los estudiantes	Docente titular	Computador, scanner, dibujos, usb	2º semana de octubre	Previamente se seleccionara los mejores dibujos de los estudiantes para escanearlos (estos serán los personajes de la simulación*)
4. Elaboración de la simulación con las imágenes de los dibujos de los estudiantes	Docente titular	Programas como power point, scartch, go anímate	3º semana de octubre	Emplearemos estos programas para la construcción del ambiente digital, tomando como referencia los imágenes digitales de los estudiantes y algunos lugares creados en el buscador de imágenes de google. En esta etapa no habrá

				intervención de los estudiantes ya que es la construcción del material (simulación) para poderlo aplicar
5. Incorporación de la simulación en la practica	Docente	Computador, recursos humanos(estudiantes) imaginación y creatividad	4° y 5° semana de octubre	Los estudiantes tendrán la posibilidad de construir una narración con los elementos aportados a través de la aplicación teniendo la posibilidad de establecer varias rutas de recorrido, las cuales esencialmente se construyen desde sus experiencias, vivencias, procesos de creatividad, imaginación y construcción narrativa.

Cuadro 1. *Secuencia Didáctica*

Inicialmente se realizó un diagnóstico frente a actividades de oralidad, comprensión, interpretación de cuentos en donde se tomó como referencia el cuento de Ivar Da

Coll *Tengo Miedo*, inicialmente se indago acerca del título y portada del cuento donde los niños realizaban predicciones sobre el contenido de la historia y reflexionando sobre algunas situaciones de miedo que enfrentan ellos, muchos realizan una descripción de la imagen de la portada, otros comentan que le tienen miedo a la oscuridad, a dormir solos ó a escuchar voces fuertes y graves.

Previo la indagación se procedió a realizar la lectura en voz alta del cuento *Tengo Miedo* de Ivar Da Coll por parte de la docente, realizando diferentes tonalidades de voz permitiendo una mejor recreación del mismo, además utilizando elementos de gesticulación.



Tengo Miedo

Es hora de dormir.

Hay tanto silencio, que se oye el golpear de las hojas contra el cristal de la ventana.

Todo está oscuro.

Sólo unas pocas estrellas acompañan a la luna en el cielo.

Eusebio no se puede dormir. Tiene miedo.

"¡Ananías! ¡Ananías! ¿Estás dormido?" pregunta Eusebio muy bajito.

"No, aún no", responde Ananías. "¿Qué te pasa?"

Eusebio le cuenta por qué no puede dormir tranquilo.

"Tengo miedo de los monstruos que tienen cuernos..."

"De los que se esconden en los lugares oscuros y sólo dejan ver sus ojos brillantes..." "De todos, todos esos que nos asustan tengo miedo."

"De los que escupen fuego..."

"De los que son transparentes..."

"De los que tienen colmillos..."

"De los que vuelan en escoba y en la nariz les nace una verruga..."

"Te entiendo", replica Ananías. "Ven, siéntate a mi lado y deja que te cuente algo",

le propone.

"Sabías tú que los que escupen fuego..."

"Los que tienen cuernos..."

"Los que son blancos, muy blancos, tan blancos que parecen transparentes..."

"Los que tienen colmillos..."

"Los que vuelan en escoba y tienen una verruga en la nariz..."

"Los que se esconden en lugares oscuros y sólo dejan ver sus ojos brillantes..."

"También deben lavarse los dientes antes de ir a dormir."

"A veces no les gusta la sopa."

"Se bañan bien con agua y jabón."

"Les da miedo cuando sale el sol."

"Prefieren los helados de muchos sabores."

"Y les gusta mucho jugar a la pelota."

"¿Es cierto todo eso?", pregunta Eusebio.

"Claro que sí", responde Ananías

"¿Sabes? Ya no tengo miedo. Ahora me voy tranquilo a dormir a mi cuarto."

"Hasta mañana, Eusebio."

"Hasta mañana, Ananías."

Ivar Da Coll

Sin mostrar las imágenes, inicialmente se motivó a los niños a imaginar y pensar lo que le sucedía a los personajes, a medida que se va leyendo el cuento se van realizando preguntas para observar la atención y participación de los niños, evidenciando que algunos niños participan espontáneamente en la actividad pero a otros hay que preguntarles para que respondan, al terminar de leer el cuento se realizan preguntas a nivel interpretativo de la lectura destacando los personajes que interviene en la historia, el lugar donde se desarrolla los hechos, que situaciones conflictivas enfrenta el personaje, además se les pide que comenten como se imaginaron los monstruos del cuento y en qué orden aparecieron en la historia, de esta manera se identifica la secuencia de sucesos del mismo .

Se solicitó a los estudiantes que basados en el cuento que se les leyó de Ivar Da Coll dibujaran monstruos inventados por ellos mismos, algunos niños representaron los monstruos que se habían nombrado en el cuento utilizando algunas características como forma y color de los ojos, dientes y cuerpo, además la descripción grafica de las acciones que realizaron los monstruos como esconderse, escupir fuego, volverse transparentes, volar etc., otros niños dibujaron monstruos o personajes que habían observado en otros cuentos y sólo algunos dibujaron monstruos utilizando su imaginación y creatividad.

Esta actividad fue interesante ya que se les dijo que iban a realizar una exposición de los dibujos creados, luego al pasar al frente del grupo cada estudiante iba mencionando las características y nombre de su monstruo. A continuación una muestra de los dibujos.







Posterior a la exposición de dibujos se realizó una preselección de diseños para luego ser escaneadas y así realizar la simulación en el computador, para esta simulación se utilizó programas como Scratch y Power Point, además buscamos las imágenes de escenarios en google gif y se construyó la simulación para ser colocada en cada computador y poder ser utilizada por los estudiantes.

En la imagen 1. Se muestran los escenarios que los niños podían escoger para su creación narrativa y en la imagen 2. Los personajes que a su selección podían elegir para su producción oral.



Imagen 1. *Escenarios de la simulación.*



Imagen 2. *Personajes de la simulación.*

Se les explicó a los niños como se utilizaba la simulación en el computador y se les dijo a los niños que cada uno de ellos debía realizar un cuento o narración basándose en la observación de las imágenes y escenarios vistos en la simulación.

Para los niños fue muy agradable observar en el computador las imágenes hechas por ellos mismos y poderlas utilizar en la narración de sus cuentos.

Al empezar a utilizar la simulación algunos niños no narraron ningún cuento sino que realizaron una descripción de los escenarios y personajes que observaron en las imágenes es decir que realizaron una lectura denotativa.

La mayoría de los niños contaron un pequeño cuento utilizando no solo los escenarios y personajes de la simulación sino que involucraron vocabulario que ya habían escuchado de otros cuentos, de su imaginación y de su entorno familiar.

Algunos cuentos narrados por los niños observando las imágenes digitales fueron los siguientes:

- *Había una vez un castillo que había un señor y afuera había un perrito, y el perrito no sabía que había un monstruo, y el monstruo le dio al gato y el gato le dio al perro y después el gato se fue a donde el señor y después estaba dando una tormenta y después el perrito se mojó y se tuvo que esconder adentro de la casa, subió y se bajó y se subió, ¿y qué más?, y las tormentas eran duras y el monstruo asusto al gato y luego la bruja.*
- *Habían una vez unos peces que nadaban en un lago y no sabía que había un monstruo, y el monstruo se comió unas plantas y después se congeló todo, y se encontró un amigo que era como un mago y mató el monstruo y se los quitó a los peces y después llegó el otro amigo que se comió las plantas.*
- *En un parque de diversiones, que había un monstruo y quería destruir todo, el parque de diversiones y se quería comer toda la gente y luego llevarse todo para destruirlo, y se quería comer toda la gente, el parque de diversiones y quería destruir todo, todo, el parque de diversiones, pero luego llegan los cazadores y lo capturaron y luego todos vivieron tranquilos*

- *Una vez que una niña estaba en el cuarto, y ella estaba durmiendo y se abrió la ventana y ella pensó que era un fantasma y era un gato y una bruja, pero la verdad era la bruja y ella se asustó y ella dijo ayuda, ayuda y después la bruja la encontró y después la bruja dijo: oh, que rico por fin me pude comer una persona otra vez, y ya.*

El instrumento que utilizamos en la experiencia fue la elaboración de dos rejillas: una rejilla de observación (cuadro 2.) Y otra rejilla de evaluación (cuadro 3.), en la primera rejilla se pudo observar la manera de como los niños participaron en la actividad teniendo una motivación en la lectura leída en voz alta, además se evidencia en la mayoría de los niños un reconocimiento de personajes, lugares, sucesos y secuencias de la historia involucrando un nuevo vocabulario, por ultimo una representación gráfica de las imágenes de los monstruos a partir de su creatividad.

En la rejilla de evaluación se pudo observar como los estudiantes al involucrar las imágenes digitales empiezan a hacer narraciones realizando una interpretación y creación de textos narrativos a partir de diferentes elementos y se manifiesta una mejor producción oral en la incorporación de palabras evocando sus vivencias.

ACTIVIDAD		
1. Lectura en voz alta del cuento “Tengo miedo” por parte de la docente 2. Preguntas de comprensión, interpretación, reconocimiento de personajes, lugar, etc 3. Creación de dibujos (estudiantes) de monstruos basados en el cuento y luego exposición		
ORALIDAD	SE OBSERVO	NO SE OBSERVO
Es atento en la escucha de lectura de cuentos		
Reconoce y nombra los personajes del cuento		
Identifica el lugar donde se desarrolla la historia		

Realiza predicciones de la historia		
Narra la secuencia de sucesos de la historia		
Ampliación y reconocimiento de un nuevo vocabulario		
Participa espontáneamente en la actividad de lectura		
Emplea un buen tono de voz		
Respeto el turno de habla		
Expresa gustos mencionando la parte del cuento que más le agrado		
Realiza preguntas de indagación sobre el cuento		
IMAGEN	SE OBSERVO	NO SE OBSERVO
Disfruta la elaboración de dibujos de una manera individual y espontanea		
Elabora las imágenes a partir del cuento escuchado		
Realiza dibujos de personajes involucrando lo que ha visto en su entorno		
Representa imágenes a partir de su imaginación		
Elabora dibujos teniendo en cuenta otros cuentos		

Cuadro 2. *Rejilla de observación***ACTIVIDAD**

1. Incorporación de la simulación en la práctica. Los estudiantes tendrán la posibilidad de construir una narración con los elementos aportados a través de la aplicación teniendo la posibilidad de establecer varias rutas de recorrido, las cuales esencialmente se construyen desde sus

experiencias, vivencias, procesos de creatividad, imaginación y construcción narrativa.		
ORALIDAD Y PROCESOS COGNITIVOS	SE OBSERVO	NO SE OBSERVO
Se motiva en la narración de historias a partir de la implementación de herramientas digitales		
Inventa nombres a sus personajes del cuento		
Menciona el lugar donde se desarrolla la historia		
Realiza una producción verbal desde una imagen digital		
Narra la secuencia de sucesos de la historia(inicio, nudo, desenlace) relacionando acción – consecuencia		
Incorpora nuevas palabras a su vocabulario		
Participa espontánea y fluidamente en la actividad de narración		
Emplea un buen tono de voz		
Inventa historias desde sus propias vivencias		
Expresa gustos y sentimientos en la narración de historias		
Emplea elementos narrativos (imaginación, creatividad) en la construcción de su historia		
Existe una relación de la producción narrativa y la imagen digital		
IMAGEN Y PROCESOS COGNITIVOS	SE OBSERVO	NO SE OBSERVO
Las imágenes digitales son llamativas para los niños		

La lectura de imagen es denotativa		
La lectura de imagen es connotativa		
Tiene en cuenta los elementos que hay en la imagen		
Se le facilita la lectura de imágenes a través del computador		
Utiliza elementos (escenarios, personajes) de la imagen digital en la construcción de su narración		

Cuadro 3. Rejilla de evaluación

Al analizar las rejillas de observación y evaluación encontramos los siguientes resultados que se muestran en la matriz de las categorías de análisis que se abordaran específicamente en el siguiente capítulo de hallazgos, pero antes es necesario explicar de dónde sale esta información. Una vez aplicada estas rejillas a 20 estudiantes de ambas instituciones educativas se analizaron conceptos relevantes para la investigación como lo son los elementos narrativos en la creación literaria; distinción de personajes, lugares, inicio, problema y final de la historia, también la invención de personajes y sucesos fantásticos, la capacidad de construir historias enlazando elementos creativos e imaginativos teniendo en cuenta las imágenes digitales, la involucración de acontecimientos personales, experiencias y vivencias que le dan sentido a lo que se habla y la expresión oral manejando un vocabulario nuevo, esto permitió la tabulación de la información y la construcción de las categorías que a continuación se presentan en la matriz con las tres grandes categorías y subcategorías y a la vez se muestra una breve descripción de lo observado en cada una. Ver cuadro 4.

CATEGORIA	SUBCATEGORIA	DESCRIPCION	
ELEMENTOS NARRATIVOS.	Creación literaria	En algunos niños se evidencia el uso de elementos de la imaginación en el momento de realizar predicciones de la historia leída en clase	En la mayoría de los niños se observó el uso de elementos imaginarios en la construcción de su historia
	Narración de historias oralidad	Pocos niños se animan a participar casi siempre son los mismos niños que lideran la actividad	Se nota la incrementación de niños que quieren contar su historia a los demás compañeros
	Incorporación de nuevas palabras	Emplean palabras de su contexto más próximo muy pocos inventan nombres a los personajes la mayoría lo relacionan o le dan nombres a los personajes a partir de otros cuentos,	Se evidencia un poco más de dominio e incorporación de palabras a su vocabulario ya que juegan e involucran los elementos aportados en la presentación en la narración de su historia
ORALIDAD Y CREACIÓN			

		mascotas o muñecos favoritos	
	Identificación de elementos narrativos	Algunos niños realizan aproximaciones narrativas utilizando algunos elementos aunque algunos se quedan en la mera descripción de lo que observan, “un monstruo volando”	La mayoría inicia su historia nombrando elementos narrativos como lugar, personajes, dándole un desarrollo y un final a la misma, aunque estas narraciones son un poco más elaboradas se emplea los elementos descriptivos de un cuento
REPRESENTACION E INTERPRETACIÓN DE IMAGENES	Representación de imágenes	Los niños representan sus dibujos espontáneamente al escuchar un cuento	La mayoría de los niños sienten agrado por las imágenes e involucran su imaginación

			para representarlas
	Interpretación de imágenes	Los niños realizan una lectura denotativa de las imágenes donde hacen una descripción de lo que observa	La mayoría de los niños realizan una lectura connotativa involucrando sus vivencias personales
IMÁGENES DIGITALES EN LA CREACIÓN DE TEXTOS NARRATIVOS ORALES	Relación de la imagen con la narración	Algunos niños realizan una narración sin utilizar una imagen	Las imágenes ayudan a que los niños realicen una narración utilizando escenarios y personajes de lo que observa.
	Imágenes Digitales	Pocos niños realizan una narración con imágenes fijas	Las imágenes digitales desarrollan más fácilmente la imaginación de los niños para la realización de una narración oral.

Cuadro 4. Categorías de análisis. Estudio de casos - método cualitativo

Es así que al observar la matriz de categorías de análisis obtenidas de las rejillas, se evidencia que en cada ítem arroja un concepto relevante en común y es el de la imagen, el cual consideramos una herramienta importante, ya que éstas hacen parte de la cotidianidad de los niños, con ellas se puede tener la posibilidad de producir textos orales permitiendo así adquirir nuevos conocimientos realizando narraciones a partir de sus vivencias y experiencias, incentivando a la creación y la imaginación de relatos, para darle sentido y transformar su propia realidad. Por consiguiente es importante que nosotros como docentes promovamos la oralidad ya que es una manifestación lingüística fundamental para el desarrollo integral de los niños y niñas, permitiendo en ellos el desarrollo no solo la producción de texto oral sino también la argumentación.

Antes de la elaboración del proyecto de investigación se elaboró el siguiente plan de acción y cronograma de actividades que permitieron la realización del plan en cada una de sus etapas. Ver cuadro 5.

Para la realización del proyecto se tuvo en cuenta el siguiente cronograma.

ACTIVIDADES	2014			2015			
	AGO- SEP	OCT- NOV	FEB- MAR	ABR- MAY	JUN- JUL	AGO- SEP	
Ampliación del marco teórico referentes							
Elaboración de la metodología y propuesta							
Trabajo con los grupos focales o realización de la práctica							
Recolección de la información							
Análisis de la información y Elaboración de informes							
Conclusiones y sustentación							

Cuadro 5. Plan de acción y cronograma de actividades.

CAPITULO 3. HALLAZGOS

Fortaleciendo la oralidad desde la imagen digital a partir de la imaginación, creación y producción de textos orales.

En este apartado se presentan los resultados obtenidos a partir de la información recogida de los instrumentos de recolección de datos; observación, rejillas y matriz de categorías de análisis, en donde hacemos referencia desde el abordaje de nuestro planteamiento del problema, trabajo de campo, análisis de la información, respondiendo a los objetivos propuestos y frente a las preguntas específicas de nuestro proyecto de investigación, por lo tanto atañimos que la incorporación de herramientas tecnológicas en el aula permiten una mayor interacción y gusto del estudiante en el aprendizaje y en el acontecer de sentido a lo que se observa, además aporta elementos que permiten el descubrimiento del sujeto a esas subjetividades que afloran en la relación e interpretación de la imagen con sus vivencias, dándole correlación a su mundo y formando sujetos críticos y reflexivos que generen producciones orales con sentido. Además prestarle importancia a la innovación y construcción de historias que nacen de la creatividad e imaginación de los estudiantes.

A continuación se desarrollan los cuatro hallazgos formulados a partir de los resultados, estas ideas hacen que nuestro proyecto se fortalezca como propuesta pedagógica que incita la promoción de entornos digitales en busca del mejoramiento de las practicas orales en niños de grado primero en el fortalecimiento de la creación e imaginación narrativa.

Las prácticas orales en los niños se fortalecen en la construcción de narrativas a partir de la interpretación de imágenes

La oralidad es la primera práctica social de la comunicación es por esto que vemos la importancia de abordar la oralidad en las aulas de ciclo uno, ya que ha sido un aspecto que no se ha potencializado dentro del quehacer cotidiano formal, por ello esta propuesta didáctica se realizó, haciendo énfasis en la oralidad, aspecto que consideramos importante para la formación integral de los niños de ciclo uno.

En el ciclo uno los niños evidencian ya algunas habilidades lingüísticas y manejan un lenguaje informal de acuerdo a su entorno sociocultural, el cual han ido adquiriendo de manera natural desde las experiencias que viven los niños en sus interacciones dentro de su contexto familiar y social.

Como refiere Camps (2005) *“el aula es un espacio donde se desarrollan actividades discursivas diversas e interrelacionadas”*, por lo cual como docentes vemos la necesidad de crear espacios intencionados para el fortalecimiento de esta práctica para fortalecer en los niños condiciones óptimas para que, como lo describen Pérez & Roa (2014), se logre *“la construcción de una voz para la participación en la vida social”*. Nuestra propuesta pedagógica pretende abrir espacios para el desarrollo de actividades que propicien el uso y análisis de prácticas del lenguaje oral en diferentes contextos.

Por tal razón la oralidad es entendida como practica social que permite construir nuestras ideas para poder interactuar con el otro, al expresarnos frente a un grupo mostramos una posición frente a esas premisas que razonamos y defendemos para poderlas socializar y reconstruir con el otro.

Pérez & Roa (2014) refieren la importancia de construir desde la educación inicial las condiciones para la vida social, para la participación y para la vivencia de las primeras formas de ciudadanía y democracia, donde el trabajo sobre el lenguaje no es un fin en sí mismo sino una condición de la vida social. Es decir, que los prepare para la construcción de una voz propia, el uso de la palabra en diferentes

contextos y el ejercicio de la escucha activa. Este es el propósito que tiene esta propuesta pedagógica.

El lenguaje es el principal mediador en la interacción social, el proceso de adquisición de conocimiento, en la vida cotidiana y principalmente en la institución educativa. El conocimiento se construye en la interacción con otros: asimilando, confrontando, indagando a través de intercambios verbales en situaciones de comunicación y así, ese saber se interioriza de manera individual (Vygotsky, 2000).

Así mismo, como afirman Roa & Pérez (2014) las palabras son la base con la que se construyen los vínculos emocionales y la llave para ingresar a la cultura. Para Casamiglia y Tusón (1999), la función social básica y fundamental de la oralidad es permitir las relaciones sociales.

De acuerdo con lo anterior, la oralidad da la posibilidad de comunicar y forja lazos sociales desde la infancia ya que de manera natural se hace uso de ella sin que se requiera para éstas interacciones un proceso de enseñanza específica. Casamiglia y Tusón (1999) mencionan al respecto: *“se aprende a hablar como parte del proceso de socialización, las personas desde la infancia están expuestas a situaciones de comunicación diferentes, participan de forma más o menos activa en diferentes eventos y van recibiendo normas explícitas por parte de los adultos que los rodean”*

Pero, el concepto de oralidad va más allá de los usos primarios y básicos que suceden solo en el contexto informal. El lenguaje oral requiere de prácticas que como lo refieren Roa & Pérez (2014) “suceden específicamente en la escuela”

Sin embargo, la escuela ha privilegiado la escritura, sin tomar en cuenta que la oralidad es un modo de producción del lenguaje, con sus características y sobre todo con normas propias de funcionamiento. Lo que Bajtín (1998) llamo *“géneros discursivos primarios”* es lo que permite diferenciar el carácter de esta práctica del lenguaje mediada por el lenguaje oral; los niños deben aprender a reconocer qué

contextos son los adecuados para intervenciones orales formales y cuáles para las informales

En el proceso de exploración del lenguaje en el ciclo uno, el aula de clase debe estimular en los niños las practicas orales desde la descripción de situaciones hacia la construcción de sus propias historias En su cotidianeidad los niños y niñas se relacionan con el lenguaje oral en la mayoría de sus acciones y aprenden a utilizar de forma general su voz para expresar y comunicar. Por eso en el contexto escolar se debe promover la oralidad como una manifestación lingüística fundamental para el desarrollo integral de niños, no sólo como algo natural que ya trae aprendido, sino como un elemento indispensable para el aprendizaje, el pensamiento, la comunicación y la convivencia en el aula.

En la interpretación de imágenes los niños exploran diversas situaciones desde la representación mental de lo que observa, hasta llegar a sus sentidos y manifestar una relación con la realidad, poderla contrastar y reinterpretar su lectura del mundo. Al reflexionar sobre secuencia didáctica que se desarrolló con los estudiantes evidenciamos que al crear situaciones que lleven a los niños y niñas a la práctica social del proceso de lenguaje permiten que los niños se apropien de su habla de manera libre y autónoma y generen más seguridad en sus intervenciones orales, además permitió analizar que aunque las primeras experiencias del lenguaje se construyen de manera espontánea y natural, en la cotidianidad de la vida familiar, se enriquece este proceso con la interacción que el niño tiene cuando habla, cuando escucha a los otros y cuando socializa sus puntos de vista. A partir de esta reflexión fue dirigido el trabajo a crear nuevas formas de acción que nos permitieran incentivar el proceso de oralidad en el aula; esto nos permitió ver que es urgente dotar a los niños de herramientas lingüísticas para desenvolverse en la sociedad en forma autónoma, promoviendo espacios de interacción oral, desarrollando habilidades de comunicación verbal, no verbal y artística en la incorporación progresiva de vocabulario nuevo, en donde se les facilite manifestar sus sentimientos, pensamientos, emociones y necesidades.

Entonces, las prácticas orales en los niños se fortalecen en la construcción de narrativas, como expusimos anteriormente la importancia de la oralidad en esta etapa escolar pero cabe resaltar que para que éstas prácticas orales se fortalezcan se debe generar espacios para el mismo, es por esto que en la simulación de nuestra experiencia pedagógica como se muestra en la figura 1. se emplearon las imágenes digitales como herramienta que permitieran evidenciar el mejoramiento del tono de voz en la participación de los niños, observar la incorporación de nuevo vocabulario, además notamos que los niños respetaron el turno del compañero, mejoraron en el manejo de su expresión verbal frente a los demás, participaron de manera activa en las actividades orales, encontraron mayor gusto en la creación de sus narraciones al incorporar en estas prácticas la imagen digital que apoyaban el desarrollo y producción de sus historias. En esta imagen se observa a una estudiante exponiendo su relato de manera espontánea, teniendo un buen tono de voz, fluidez verbal y utilizando todos los elementos de la imagen para la construcción de su creación oral.



Figura 1. *Practicas orales.*



Figura 2. *Prácticas orales*

En la figura 2. Se muestra la participación de los oyentes en el momento en el que una estudiante narra su cuento, aquí se evidencia que hay mayor interés en los niños en la escucha de la historia ya que van imaginando lo que la compañera les narra y lo van relacionando con la imagen que todos están observando.

La interpretación de imágenes evoca recuerdos y experiencias, dándole significado a lo que se observa generando nuevas realidades.

Las imágenes se encuentran inmersas en el mundo de los niños y ellos han crecido en esta cultura visual lo que ha permitido que desarrollen una serie de habilidades comprendiendo y haciendo una interpretación de las imágenes las cuales no solo dan un mensaje sino que a partir de ellas se puede crear narraciones teniendo en cuenta lo que se observa involucrando las vivencias personales dando paso a una oralidad y estableciendo una comunicación con otros.

Nuestro proyecto inició con la lectura del cuento Tengo Miedo de Ivar Da Coll a los niños de grado primero donde ellos debían ir escuchando e imaginando lo que fuese ocurriendo en el cuento, luego representaron y crearon los personajes de una manera espontánea utilizando su imaginación y creatividad.



Figura 3. *Representando personajes.*

Como nos damos cuenta en la *Figura 3*. “Representando personajes” los niños estuvieron concentrados realizando los dibujos de los personajes de acuerdo a lo que escucharon, se les facilitó ya que el cuento fue interesante y acorde a sus edades, además se evidenció la creatividad en la creación de sus dibujos teniendo en cuenta rasgos, características y atributos de los personajes del cuento.

Al observar los dibujos de los niños nos dimos cuenta que ellos no solo tuvieron en cuenta lo que habían escuchado del cuento Tengo Miedo de Ivar Da Coll, sino que involucraron en sus dibujos elementos de otros cuentos que habían escuchado y que habían observado.



Figura 4. *“La bruja en la escoba”*

En la *Figura 4*. “La bruja en la escoba” vemos que los niños han representado dentro de sus personajes una bruja con orejas puntiagudas que no es nombrada en el cuento de Ivar Da Coll, y al analizar el dibujo observamos que no solo recurren a la imaginación sino también evocan sus recuerdos ya que pudieron haber visto este personaje o haber escuchado un cuento de brujas.



Figura 5. *“Monstruo de ojos brillantes”*

En la *Figura 5*. los niños involucraron lo que han escuchado del cuento y le ponen elementos de su imaginación haciendo un monstruo con ojos brillantes, nombrado en el cuento “Tengo Miedo”, es así que podemos darnos cuenta que las imágenes hacen que los niños realicen una reactivación de la memoria.

Luego estos dibujos se utilizaron para realizar la simulación donde se colocaron los personajes creados por los estudiantes de grado primero, cuando observaron sus personajes en el computador sintieron agrado y fué significativo para ellos permitiendo una producción oral e intercambio de ideas, creando así nuevas realidades a partir de la comunicación con sus compañeros, como vemos en la figura 6. “simulación en el computador”



Figura 6. “Simulación en el computador”.

Al ir escuchando lo que los niños narraban nos dimos cuenta de que se presenta una relación entre “objeto y el observador” como dice Fanuel Hanan Díaz ya que los colores, formas, tamaños, posiciones, es decir todo este conjunto en las imágenes tienen el poder o la capacidad de despertar en los niños emociones diferentes, desarrollando en ellos la imaginación, creatividad y la habilidad para crear una historia, dándole un significado a las imágenes observadas.

En un comienzo al interpretar las imágenes digitales en la simulación algunos niños nombran, enumeran o describen lo que se encuentra en ellas, es decir realizaron una lectura Denotativa, otros estudiantes observan e interpretan las imágenes en una forma más detallada realizando una lectura Connotativa es decir que empiezan a evocar sus recuerdos y vivencias personales, involucrando su imaginación y su memoria y como dice Julio Cesar Goyes las imágenes digitales se conviertan en un “soporte de la memoria” que permiten hacer una producción oral más fluida, como en el ejemplo que vemos a continuación en la figura 7.



Figura 7. “Narración oral”

En un parque de diversiones, que había un monstruo y quería destruir todo, el parque de diversiones y se quería comer toda la gente y luego llevarse todo para destruirlo, y se quería comer toda la gente, el parque de diversiones y quería destruir todo, todo, el parque de diversiones, pero luego llegan los cazadores y lo capturaron y luego todos vivieron tranquilos.

En la historia nos damos cuenta como el niño nombra los elementos que observan en la imagen digital y luego al detallarla evoca a sus recuerdos y empieza a involucrar vocabulario de otros cuentos para terminar su narración.

Es así que con la simulación vimos que los niños mediante las imágenes digitales fortalecen la oralidad y realizan relatos cortos sobre lo observado expresando no solo lo que han visto sino que se valen de sus vivencias para ser entendidos por parte de sus compañeros, dándole sentido a las imágenes es decir que realizan una asociación con sus experiencias y lo que han percibido, creando unas historias con unas nuevas realidades.

Hubo una gran participación pues la simulación facilitó la producción oral y aunque cada uno le da una interpretación diferente es enriquecedor para ellos escuchar a sus compañeros y ser escuchados, ya que se comparten las ideas, asimilan y aprenden nuevos conocimientos proporcionándoles sensaciones de goce al realizar los cuentos.

Al hacer las narraciones los niños utilizan las imágenes como un medio donde a través de sus historias les cuentan a sus compañeros lo que conocen, lo que han vivido o han oído, realizándolo en forma divertida involucrando elementos de su imaginación donde las producciones orales son más significativas para ellos.

La interpretación de imágenes digitales contribuye a tener un éxito en el fortalecimiento de la producción de narraciones orales por parte de los niños involucrando la imaginación y la creatividad, ya que al ser observadas e interpretadas detalladamente se da paso a un mayor aprendizaje.

También permite que haya una oralidad donde los niños empiezan a realizar una comunicación más efectiva donde entienden lo que hacen, lo que ven y es así que cuando ellos narran utilizan todo lo que han aprendido a su alrededor y pueden construir una historia con la imagen vista, ya que se les facilita la narración porque se han apoyado con las imágenes observadas activando su memoria y permitiendo crear una historia mas fluida.

La creatividad y la imaginación de los niños permiten una fluidez en la creación de historias a partir de la imagen digital.

Al aplicar con los estudiantes la simulación evidenciamos que los niños involucran todos los elementos que observan dentro de la imagen digital tienen en cuenta los escenarios, los personajes, los colores, los fondos, los elementos decorativos y las imágenes en movimiento, que les sirve como herramientas que motivan a la imaginación, como bien nos muestra Gianni Rodari, un binomio fantástico surge cuando dos conceptos son tan lejanos uno al otro, que para lograr establecer una relación entre ellos, tenemos que poner a trabajar nuestro ingenio, la distancia entre las palabras y/o imágenes es necesaria para que la aproximación resulte fantástica, la lejanía hace que la imaginación deba trabajar para generar una asociación que construya una relación entre ambos, estas historias surgen de binomios fantásticos cuando se ponen en relación y forman nuevos significados.

De esta manera al escuchar las intervenciones de los niños se muestra un alto nivel de creatividad e imaginación, por ejemplo en algunas de las narraciones de los niños se mencionan personajes fantásticos que ellos crean a partir de sus experiencias, conocimiento e interpretación de la imagen, como vemos en la figura 8. Una estudiante llamo a su historia *“una bruja embrujada”*, bien sabiendo que ellas son las que embrujan, hechizan, convierten, en este caso la bruja se encuentra embrujada, encantada, quien quiere preparar una deliciosa sopa de rana que busca en el estanque, ésta bruja es buena pero los humanos son los que la asustan y la tienen hechizada para robarle sus poderes y vara mágica que tiene en el pozo. En esta creación narrativa se evidencia que la niña tuvo en cuenta la gran mayoría de elementos expuestos en la imagen que le permitieron nutrir su historia, además existe una relación con otros cuentos en donde se involucran personajes como la rana y la bruja en donde la estudiante cambio la historia dándole su toque personal.



Figura 8." *Una bruja embrujada*".

Otra de las narraciones, es la historia de un grupo de monstruos que viajan a la ciudad de los humanos y llegan a un parque de diversiones para "*monstruos muy terroríficos*" que quieren jugar y hacer cosas de humanos, entonces le piden un deseo a una planta encantada para que los convierta en humanos, pero ésta no los pudo convertir, entonces ellos empiezan a asustar a los humanos hasta llegar a un castillo al cual le pidieron que los revirtiera en humanos por toda la eternidad y así fue.

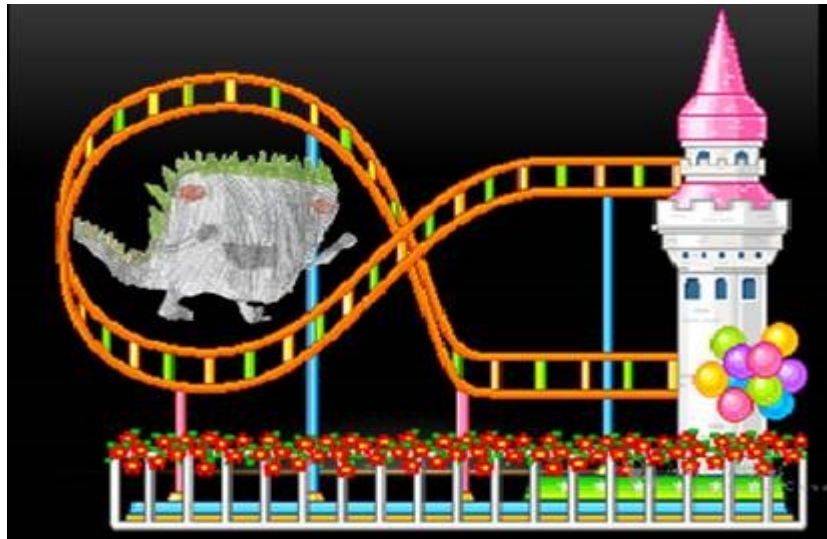


Figura 9. "*Monstruos muy terroríficos*".

En estas narraciones apreciamos la capacidad de invención de los estudiantes de grado primero al construir sus historias orales, en donde la creatividad y la imaginación de los niños permiten una fluidez en la creación de historias a partir de la imagen digital, jugando un papel importante en la construcción del pensamiento humano en la reinención de su mundo que aparentemente lo conoce pero le da una re-significación cada vez que lo representa y le da sentido a su realidad. De esta manera las estrategias empleadas para la invitación, motivación y creación de historias en los niños, nos muestra el mundo de la imaginación como herramienta que nos permite explorar en el conocimiento, la experiencia, la fabulación y la simbolización de esas imágenes en la mente de los niños como identificación de esa realidad. Rodari ejemplifica que la mente del niño es libre del principio de contradicción, su aproximación al mundo es científica pero a la vez animista, *“jugar con las cosas sirve para conocerlas mejor y no veo la utilidad de poner límites a la libertad del juego, que sería como negar su función formativa y cognoscitiva. La fantasía no es un lobo malo del cual haya que tener miedo, o un delito que haya que controlar con permanentes y pertinaces redadas, los cuentos en que la fantasía se mueve entre lo real y lo imaginario aparecen así como un juego instructivo y hasta indispensable para dominar la realidad, que se presenta ante el niño llena de posibilidades”* citado por Rodari G. (1.973)

Entonces este pensamiento creativo consiste en la formación de nuevas combinaciones de elementos asociados, cuanto más remotas sean estas combinaciones, más creativo es la construcción de esas narrativas orales. La creatividad se convierte entonces en un proceso basado en la experiencia y la cultura, en donde estas influyen en la producción de historias.

Durante la aplicación del taller final de la secuencia didáctica, en la simulación, encontramos que en la mente del niño opera la facultad de la imaginación para reinventar cosas que son inexistentes mediante la reproducción de imágenes con los objetos del entorno, que le dan forma sensible a las ideas y de cambiar la realidad, la creatividad recoge su material de la realidad interna y externa,

concibiendo una realidad distinta, transformándola, reformándola, asociándola con imágenes de la realidad y construyendo un significado nuevo.

Dentro de esta actividad buscamos generar espacios que fortalezcan la oralidad, la imaginación y la creatividad en la producción de textos narrativos a partir del uso de entornos digitales como herramienta que motive en los niños la oralidad a partir del juego de imágenes desarrollando sus capacidades imaginativas. Esta actividad permitió en los niños el reconocimiento de sus experiencias personales e identidad de su entorno con el uso de imágenes digitales descubriendo y produciendo relatos de aventuras, fantasía, sentimientos de miedo, angustia, tensión, ficción en el cual se transforma una realidad determinada y crea nuevos escenarios de conocimiento.

Las imágenes digitales son una herramienta que motivan a los niños en la producción de narraciones.

Con las nuevas tecnologías y el procesamiento de la imagen digital como portadora de conocimiento e información es importante que nosotros como docentes nos demos cuenta que usar las imágenes como estrategia pedagógica permite facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños los cuales disfrutan y valoran lo que van interpretando y esto da paso a la creación de narraciones de cuentos breves e impulsa a que haya un recuerdo de conocimientos dándole sentido a la imagen.

Hoy en día las imágenes han tomado gran importancia para mejorar el aprendizaje y comprender su entorno convirtiéndose así en una herramienta pedagógica para el aprendizaje de los niños desarrollando la producción de narraciones orales con elementos narrativos secuenciales como un inicio, un desarrollo y un final, también permite la atención y respeto hacia la escucha, ya que los niños se interesan por conocer las historias de sus compañeros.

El uso creativo de las imágenes digitales debe ser planificado, se debe buscar imágenes que sean acordes a su edad, que cumplan con el objetivo de fortalecer la habilidad comunicativa y así los estudiantes al ver las imágenes, les sean interesantes, motivantes, que las comprendan e interpreten para que puedan expresarse con mayor facilidad.

Es así que al trabajar con imágenes nos damos cuenta que no todos observamos de la misma manera ya que hemos tenido diferentes vivencias y experiencias, es así que los niños al escuchar las narraciones de sus compañeros aprenden nuevo vocabulario y nuevos conocimientos.

La simulación se realizó con un programa de PowerPoint, donde en las diapositivas se observa diferentes escenarios y personajes, que cada niño escoge a su preferencia utilizando el mouse y van narrando oralmente una historia de lo que han observado en el computador.

Es así que las imágenes digitales se convierten en una herramienta donde los estudiantes de grado primero percibieron con gran motivación, participando activamente, escucharon y valoraron las producciones hechas por sus compañeros, además manifestaron el interés por la simulación realizada en el computador.

Con las imágenes digitales se puede iniciar con los niños la creación de pequeñas historias que se nutren con la imaginación de ellos, permitiendo que poco a poco se desarrolle la oralidad donde se involucran sus recuerdos y vivencias dando como fruto narraciones más elaboradas, ya que se presenta una comprensión y motivación hacia el aprendizaje en el aula, relacionando los conocimientos con lo que están observando y así la comunicación entre ellos se les facilita.

Realizar este tipo de proyectos acompañados de imágenes digitales permite que haya un aprendizaje significativo ya que para ellos es llamativo e interesante utilizar compartir con sus compañeros, además estas actividades no solo les genera diversión y participación sino también nuevos conocimientos favoreciendo las dinámicas de las clases.

En conclusión si utilizamos las imágenes digitales como herramientas educativas en todas las asignaturas se permite que la oralidad en los niños sea mejor y haya un aprendizaje significativo para ellos, es así que como docentes debemos ver la importancia que tienen las imágenes digitales ya que estas se convierten en una herramienta que motivan en una herramienta que motivan ampliamente a los niños desarrollando en ellos la creatividad, atención y la escucha donde hay una interacción y comunicación compartiendo los conocimientos previos que poseen además se fomenta el respeto cuando escuchan atentamente a sus compañeros y es así que damos respuesta a nuestro objetivo de fortalecer la producción oral a partir de las imágenes digitales.

CAPITULO 4. CONCLUSIONES

Lo que logramos.

La relación de la imagen con la oralidad permitió que los niños realizaran una serie de historias orales en las que involucraban no solamente su imaginación sino también sus vivencias personales, teniendo como herramienta las imágenes digitales en el computador que aunque no haya una habilidad para manejar la tecnología las palabras apoyadas en las imágenes fueron una motivación para los niños las cuales permitieron una narración oral más productiva, dándole significado a lo que observaron.

Hacemos referencia a las siguientes conclusiones desde el abordaje de nuestro planteamiento del problema, trabajo de campo y análisis de la información, respondiendo a los objetivos propuestos y frente a las preguntas específicas del proyecto de investigación, por consiguiente se realiza un andamiaje por los siguientes aspectos:

Lo que se encontró.

De acuerdo al análisis realizado a través de la experiencia pedagógica en la aplicación de la secuencia didáctica y los instrumentos de recolección de la información; las rejillas de observación y evaluación y la realización de una matriz de categorías de análisis, logramos evidenciar cuatro hallazgos expuestos anteriormente donde obtenemos como resultado que:

- Las prácticas orales en los niños se fortalecen en la construcción de narrativas a partir de la interpretación de imágenes.

Ya que mediante la oralidad y las producciones orales el niño fortalece su capacidad de pensamiento narrativo en la creación de historias mediante la utilización e interpretación de imágenes que permiten la imaginación y creatividad a través del uso de la palabra, escuchando al otro, incorporando nuevas palabras a su vocabulario, construyendo sus ideas, intercambiando opiniones, inventando

relatos a partir de lo que ve y de sus experiencias, en donde es capaz de interiorizar y expresar de manera fluida a los demás.

- La interpretación de imágenes evoca recuerdos y experiencias, dándole significado a lo que se observa generando nuevas realidades.

A partir de las experiencias de sus vivencias, pensamientos y sentimientos, el niño es capaz de evocar esos recuerdos en donde las imágenes le son familiares y les da su propio sentido y significado pero aquí es donde juega un papel muy importante la narrativa ya que a partir de estas representaciones mentales estimuladas por las imágenes, transforma su realidad y da la posibilidad de crear nuevas realidades, nuevos significados para explorar e interpretar su mundo de otra manera.

- La creatividad y la imaginación de los niños permiten una fluidez en la creación de historias a partir de la imagen digital.

Observamos que al generar espacios dinamizadores en las actividades orales, estas motivan la creatividad y la imaginación en el niño, permitiendo el mejoramiento del lenguaje en la producción de historias ya que se presentan diversos elementos narrativos (como escenarios, personajes, objetos) dentro de la imagen digital que sirven como componente provocador en la construcción de sus textos orales en donde involucran estas herramientas para la creación de historias fantasiosas, en el cual la función imaginativa permite la producción de nuevas imágenes mentales para crear nuevas realidades.

- Las imágenes digitales son una herramienta que motivan a los niños en la producción de narraciones.

Encontramos mayor empatía en los niños al emplear el computador en sus actividades académicas es por esto que la imagen digital nos permitió un mayor goce en los niños al inventar y construir sus historias ya que estas le proporcionan elementos animados, elementos creativos, elementos decorativos y elementos narrativos que generaron la producción de sus textos orales con más libertad, dominio y creatividad.

Finalmente, dentro de este aspecto síntesis de hallazgos descubrimos que para los estudiantes es motivante la participación de actividades orales mediadas por entornos digitales en donde ellos comentaron sus experiencias y vivencias de manera fluida, incorporaron prácticas de lectura a partir de la interpretación de imágenes hacia la creación de sus historias, desarrollamos en los niños la producción oral a través de imágenes digitales en la cual dicha construcción fue creativa e imaginativa y por último se evidenció un mejoramiento en la habilidad de comprensión, interpretación y análisis de imágenes digitales en la construcción de narrativas orales.

De lo teórico a la práctica.

A partir de los referentes teóricos trabajados en el proyecto de investigación es necesario contextualizar dichos autores en la propuesta y experiencia pedagógica que se abordaron en la conceptualización de estos conceptos en el aporte de nuestro proyecto.

En la parte conceptual de narrativa y oralidad, trabajamos a Brunner en su libro “Realidad mental y mundos posibles” donde habla de la oralidad como la forma de pensamiento caracterizado por el ordenamiento de la experiencia para dotarla de significado, además señala que la narración oral sirve para explorar e interpretar su mundo, expresar sus ideas, dejar volar la imaginación que le da sentido a la experiencia y representa la realidad, es decir, al narrar historias vamos construyendo un significado con el cual nuestras experiencias adquieren sentido. Fisher aborda el paradigma narrativo haciendo referencia a toda “comunicación con sentido” que refuerza la experiencia y ve esta comunicación en forma de historia, es decir, la narrativa se caracteriza por relatar historias reales o ficticias que constituyen una historia ajena o no a los sentimientos del autor, aunque sea imaginaria la historia literaria toma sus modelos del mundo real, para Vygotsky la narrativa constituye “la zona de desarrollo próximo” a la que llamo así ya que el desarrollo del niño refleja la influencia de los acontecimientos vividos en la

representación de su mundo basado en sus experiencias relacionando al individuo con la sociedad, esta zona de desarrollo próximo refiere al primer acercamiento del niño hacia la narración mediante la lectura en voz alta como oyente, además también hace referencia a las interacciones sociales del niño a través de sus experiencias y mediante la socialización del individuo con el entorno.

En cuanto a la imaginación y la creación nos apoyamos en los referentes como Vygotsky y Rodari, donde el primero aborda la imaginación como esa representación que remite a una cosa, a partir de una imagen el proceso cognitivo del hombre permite crear una representación a través de los sentidos y la mente o sea los recuerdos, esta información hace que el individuo le dé un significado a las cosas a partir de sus experiencias y posea una percepción e interpretación de ese objeto en particular, por consiguiente se entiende que la imaginación es toda actividad humana generadora de algo nuevo, es así como la imaginación incorpora información adquirida mediante las experiencias, vivencias y las re-elabora las re-crea estableciendo una nueva realidad. Para Rodari, en “gramática de la fantasía”, la imaginación toma datos de las experiencias para sumergirse en la capacidad creadora de descubrir y construir nuevos pensamientos, es así como el niño crea historias a partir de la propuesta “binomio fantástico” en donde existe la experiencia de conocer dos conceptos totalmente aislados para ponerlos en relación y construir su historia.

En cuanto al concepto de Imagen abordamos a Fanual Hanan Diaz, en donde “la imagen es la representación de la relación del objeto y el observador” es decir que no solo son representaciones sino que producen un significado ya que al observarlas se les puede interpretar de diferentes formas, para Roberto Aparici. “la formación en lectura de imágenes puede ser el primer paso para conseguir espectadores reflexivos” es así que se habla de una lectura *denotativa* la cual hace referencia a la descripción interpretativa de lo que se observa y la lectura *connotativa* hace una interpretación subjetiva de lo que se observa. Finalmente en la conceptualización de imagen digital se trabajó a Julio Cesar Goyes, quien nos

aporta que “la imagen digital se ha convertido en un soporte de la memoria” ya que las imágenes digitales son la representación utilizando diferentes dispositivos y al ser observadas de una forma fija o en movimiento permiten no solo transmitir un mensaje sino que se evoca a los recuerdos desarrollando la parte oral. Para Pierre Levy, “estas tecnologías posibilitan nuevas dinámicas de creación, participación, interactividad y socialización”, donde las imágenes digitales se vuelven interesantes y sugestivas para la producción oral.

Finalmente consideramos que dichos referentes teóricos nos aportaron un conocimiento amplio en cada uno de los marcos conceptuales, además de su intención cognitiva nos dieron luces en la aplicación de la propuesta y el análisis de los hallazgos. Los marcos conceptuales permitieron la interrelación con los conceptos planteados en la argumentación de las prácticas y los hallazgos encontrados como finalidad de promoción de la oralidad a partir de la imagen digital.

Hacia una reflexión pedagógica

Nuestro proyecto de investigación a través del uso de la imagen digital pretende incentivar y mejorar la producción narrativa y oral en los niños de primer ciclo, generando nuevos sujetos lectores a través del análisis, la interpretación y recreación de textos orales, queremos promover nuevos escenarios de la oralidad a partir de la imagen digital, teniendo en cuenta la oralidad como eje central de nuevos aprendizajes, de esta manera incluir las diferentes habilidades creadoras del niño, por esta razón surge la necesidad de cambiar las practicas orales que aún se conservan en las aulas como la mera repetición de conocimientos en un discurso duplicado del docente, sin fundar en los estudiantes su capacidad creadora, propositiva a partir de la construcción de sus propios conocimientos, orientada a generar sujetos críticos, reflexivos, creadores e innovadores con la capacidad de trascender su realidad y construir nuevas realidades.

Uno de los factores que provocaron la iniciativa de este proyecto fue cambiar las prácticas pedagógicas en el aula y ver la oportunidad de ser garantes en el aprendizaje de los niños en el código lector, pues consideramos importante ampliar la habilidad oral como factor elemental en la enseñanza posterior de la lectura y escritura del código, de esta manera vimos favorable en el aportar en el mejoramiento de la oralidad en los niños como capacidad de relacionarse, interactuar, comunicarse e inventar historias, que fortalezcan su mundo oral, su proceso mental e imaginativo aportando elementos que le ayudaran a decodificar el signo lingüístico.

Además el trascender la integración de las tics al currículo escolar, siendo este abordado como mediación en el aprendizaje de los estudiantes, dejando de lado la instrucción centrada del docente donde hay acumulación de información por parte del estudiante, de esta manera la incorporación de ambientes digitales genera espacios activos, propositivos, creativos en la producción de sentido de su propio conocimiento, teniendo claro que las subjetividades que emergen a través de la interpretación de la imagen permiten crear sujetos abiertos a la creación de un pensamiento que trascienda el plano de las ideas hacia la re-creación de nuevos textos orales, retomando a Jorge Larrosa, pretendemos irrumpir en las practicas institucionalizadas desde el acontecimiento del sentido, pues es necesario re-significar la experiencia misma de la escuela y la incorporación que ésta ha otorgado, de esta manera al re-orientar las practicas pedagógicas estaremos ante la posibilidad de generar una poética de la re-creación, pues no se conforma y se opone a lo ya establecido, busca entonces a partir de la experiencia, apreciar lo nuevo y las diferentes subjetividades que surgen en el ámbito escolar.

Hacia donde vamos

La proyección de investigación de este trabajo se orienta hacia la didáctica en cuanto a la aplicación de la oralidad e imagen digital en niños de grado primero con el propósito de fortalecer la expresión oral en donde nos hemos dado cuenta que las personas utilizan varias formas para poder comunicar sus ideas y

pensamientos a los demás, es así que quisimos que los niños de ciclo uno se comunicaran utilizando las imágenes comprendidas estas como un lenguaje universal, con base en el soporte de las tics.

El impacto que se da en el Colegio Morisco y Charry donde se aplicó la investigación es que los niños de grado primero fortalecieron su vocabulario y su oralidad ya que realizaron diferentes narraciones observando las imágenes digitales las cuales se convirtieron un motivo para hacer historias creativas teniendo en cuenta su imaginación y su experiencia personal.

De igual manera a nivel de maestría la investigación genera un impacto sobre el uso de nuevas tecnologías dentro del aula de clase, donde los estudiantes generan nuevas expectativas en sus formas de aprendizaje ya que es el mundo en el que se desenvuelven.

Por lo cual nuestra propuesta surge de la responsabilidad que tenemos como docentes de realizar proyectos en los cuales los niños tengan un mejor aprendizaje teniendo en cuenta no solo la parte cognitiva sino también los intereses, su vida cotidiana, sus preconceptos o conocimientos previos, y que estos sean agradables para ellos.

La influencia que este proyecto tiene es que a través del uso de imágenes digitales en una simulación, los niños pueden fortalecer su oralidad, conocer nuevo vocabulario y aprender nuevos conocimientos, ya que las imágenes se pueden convertir en una herramienta pedagógica.

Nos hemos dado cuenta que el poder que tiene las imágenes digitales se puede aprovechar para crear proyectos con ellas y así haya un aprendizaje significativo, por lo cual es importante que utilicemos los medios o recursos que tenemos en los colegios para poder sacarles fruto con nuestros estudiantes y que nuestras clases sean más productivas y podamos resolver nuestras inquietudes con respecto a nuestro quehacer pedagógico.

Es así que otra de las proyecciones que tenemos es que las simulaciones se pueden colocar en los diferentes computadores de los colegios ya que esta no solo es útil a los niños de grado primero sino también a estudiantes de otros cursos que se encuentran en el proceso de lectoescritura ya que pueden realizar las narraciones de una forma escrita.

Un aporte a la literatura

El aporte que se hace en el campo de la literatura como manifestación cultural son actitudes, valores, objetos, métodos y técnicas, todo en relación con la investigación, así como la transmisión de la investigación o pedagogía de la misma, que con nuestro proyecto los niños desarrollan la parte narrativa desde la imaginación mediante los usos de imágenes digitales donde realizan creaciones de cuentos combinándolos con hechos que han visto o han vivido, de esta manera se mejoran las habilidades comunicativas en el uso del lenguaje, su manifestación creativa y gusto por la literatura.

Es importante mencionar que los niños realizan producciones orales significativas teniendo en cuenta las experiencias y vivencias personales donde a través de sus historias comunican sus ideas y sentimientos teniendo en cuenta las imágenes digitales vistas en la simulación

Es por esto que queremos que los niños de grado primero desarrollen su oralidad de una forma placentera y no de una forma repetitiva, ya que con nuestra propuesta pedagógica permite que se dé la narración espontánea por parte de los niños.

Además de la producción oral los niños aumentan su vocabulario a través del intercambio de la escucha de narraciones de sus compañeros permitiendo nuevos aprendizajes, como también aspectos importantes que se deben trabajar hoy en día con nuestros estudiantes como el respeto, la escucha y la atención hacia las producciones orales de sus compañeros.

La realización de historias por parte de los niños permite la práctica narrativa y comunicativa y como sabemos las palabras ligadas a las imágenes hacen parte de una manifestación lingüística fundamental para el desarrollo integral de los niños y niñas.

En cuanto a la contribución de la propuesta a la comunicación y educación.

La comunicación como relación de las personas a través de la comunicación verbal y no verbal, donde la primera involucra las palabras o parte oral y la segunda comprende las imágenes, gestos movimientos entre otros, todo lo anterior para poder darse a entender a los demás, es así que la oralidad es una cualidad importante de la comunicación y las imágenes ayudan a las palabras a realizar una comunicación más efectiva.

La comunicación ligada a la educación siendo esta un proceso de enseñanza donde hay un intercambio de ideas permitiendo la posibilidad de que haya un aprendizaje, por lo cual la educación y la comunicación no son conocimientos independientes sino que ambos permiten desarrollar el pensamiento de nuestros estudiantes.

La contribución de nuestra propuesta es continuar con la investigación en el ámbito educativo en la promoción de nuevas habilidades comunicativas ya que esta combinación de imagen y narración permitió que haya una producción oral como forma de comunicación, ya que cuando ellos inician en el proceso de oralidad utiliza el lenguaje para hacerse entender convirtiéndose la comunicación una herramienta para que ellos progresen en su parte lingüística.

Además se activó la memoria mediante la utilización de imágenes vistas donde al realizar sus narraciones involucraron sus vivencias y experiencias personales dándole significado a lo que se observó convirtiéndose la oralidad en un componente comunicativo.

Sabiendo que las imágenes digitales se han convertido significativas donde el aprendizaje se vuelve más fácil para su comprensión, es importante que se realice esta clase de propuesta para el mejoramiento y la asimilación del conocimiento.

Es importante también anotar que se mejoró las relaciones de grupo, desarrollando el trabajo participativo y el mejoramiento por parte de algunos estudiantes en el manejo del computador es decir el desarrollo de la destreza motriz.

Bibliografía.

Aparici, Roberto (1998); *Lectura de imágenes*. Ediciones de La Torre, tercera Edición

Barthes, Roland (1986); *Lo obvio y lo obtuso. Imágenes, gestos y voces*. Paidós

Bergson, H, y Deleuze G (1985). *Ontología de la imagen*. Revista de Filosofia.org. Nov2011

Bosch; E.; Durán, T. (2007) *Hacia una definición del álbum*. Universidad de Barcelona, España.

Bosch; E. (2009) *Libros sin palabras: ¿hay que aprender a leerlos? Elementos constitutivos de la imagen*. Universidad de Barcelona, España.

Bruner, Jerome (1986); *Realidad Mental y Mundos Posibles. Los actos de la imaginación que dan sentido a la experiencia*. Barcelona: Editorial Gedisa, 2001

Calsamiglia, H. y Tusón, A. (1999). *Las cosas del decir*. Barcelona: Ariel

Camps, A. (2005). Artículo publicado en aula de innovación educativa. Maig 2002. En hablar en clase. Barcelona: Grao.

Colomer, T. (2005). *Andar entre Libros*. Mexico: Fondo de Cultura Economica.

Fisher, Walter R. (1985). *The Narrative Paradigm*

Gardner, Howard (2011) *Inteligencias múltiples. La teoría en la práctica*. Paidós

Goyes, Julio Cesar (2013) Horizontes de la comunicación visual contemporánea, nº 22 Espéculo (UCM)

Levy, Pierre (2007) Cibercultura. La cultura en la sociedad digital.

Malosetti Costa, Laura. (2001) *Los primeros modernos. Arte y sociedad en Buenos Aires a fines del siglo XIX*, Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica.

McLuhan, Marshall (1996) Comprender los medios de comunicación. Las extensiones ser ser humano. Paidós

Marmolejo Rodríguez Karen, (2014) Lectura, imaginación y creatividad facultad de artes y diseño UNAM México

Roa Casas, C. & Pérez abril, M.(2014). Didáctica de la Oralidad. CERLALC (ed.) En Referentes para la didáctica del lenguaje: una propuesta de incorporación en Bogotá. Bogotá: CERLALC. Recuperado de <http://cerlalc.org/>

Roa Casas, C. & Pérez Abril, M. (2014). Exploración de Prácticas para la Enseñanza del Lenguaje. CERLALC (ed.) En Referentes para la didáctica del lenguaje: una propuesta de incorporación en Bogotá. Bogotá: CERLALC. Recuperado de <http://cerlalc.org/>

Rodari Gianni, (1973). Gramática de la fantasía. Barcelona. Ediciones del Bronce

Rodríguez, Jaime Alejandro. (2004) Para el estudio y disfrute de las narraciones. Narratología. Centro universidad abierta. Universidad Javeriana.

Sartre Jean P. (1973) La imaginación. Sudamericana. Buenos Aires

Sternberg Robert J. (2012). Redes para la ciencia. La inteligencia creativa, capitulo redes 217.

Vygotsky (1989) El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Editorial Crítica. Barcelona.

Ledesma, C. (2011) <http://www.tedoymipalabra.com.ar>

<http://www.redalyc.org/pdf/801/80120708.pdf>

<http://www.buenosaires.gob.ar/areas/educacion/niveles/especial/viisemana/proyecto/odeliteratura.pdf>

<http://edudistancia2001.wikispaces.com/file/view/PROPUESTA+DIDACTICA+PARA+EL+MEJORAMIENTO+DE+LA+ORALIDAD+SIGNIFICATIVO+EN+EL+GRADO+PRIMERO+DE+EDUCACION+BASICA+PRIMARIA.pdf>

<portal.educacion.gov.ar/primaria/files/.../Buenos-libros-para-leer-2.pdf>