

**“Kit para profesores” Material didáctico para la creación de contenidos pedagógicos digitales
dirigido a docentes.**

Presentado por: Gabriela Alexandra Pinto Malagón
Trabajo de grado para obtener el título de Licenciada en Artes Escénicas

Asesor:
Romanoff Calderón

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
FACULTAD DE BELLAS ARTES
ARTES ESCÉNICAS
BOGOTÁ
2022

Resumen

El presente documento es un artículo investigativo, que sustenta el proceso de diseño, creación y evaluación de proyectos educativos mediados por TIC y se denomina “Kit para profesores”, un material didáctico para maestros que deseen emplear su rol docente desde espacios formales con apoyo de competencias transmedia, como un espacio de reflexión y movilización de contenidos.

Palabras Claves

Material Didáctico, Arte escénico, Docente, Tic (Tecnologías de la información y las comunicaciones)

Abstract

This document is an investigative article, which supports the process of design, creation and evaluation of educational projects mediated by TIC and is called “Kit for teachers “, a didactics material for teachers who wish to use their reaching role from formal spaces with the support of transmedia skills, as a space for reflection and mobilization of content.

Keywords

Teaching materials, Scenic art, Teacher, TIC (Technology of the information and communication).

1. Introducción.

La investigación del presente artículo parte del deseo de lograr una relación entre educación y medios tecnológicos, siendo esta la herramienta que al vincularla en la educación potencie la enseñanza en el aula de clase. Este vínculo permitirá una construcción de narrativa transmedia, así como lo mencionaría

Henry Jenkins, el primero en hablar de Transmedia Storytelling como un lenguaje narrativo que se desarrolla a través de múltiples plataformas mediáticas, y cada nuevo texto hace una contribución específica y valiosa a la totalidad, también lo reconoce Scolari como una particular forma narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de significación (verbal, icónico, audiovisual, interactivo, etcétera) y medios (cine, cómic, televisión, videojuegos, teatro, etcétera).

Durante la situación de pandemia por COVID 19, la educación vivió un proceso de indagación en nuevos entornos de aprendizaje ya que la enseñanza paso de ser presencial en algunos casos a ser mediada por la tecnología, dichos entornos de aprendizaje se conocen según como. Este proceso de educación forjó un reto a los docentes e instituciones educativas a nivel mundial, esto se observa en una encuesta diagnóstica realizada a 10 docentes de diversos campos del saber, en dónde se reconocen las falencias y fortalezas a las que se enfrentaron los docentes, llevándolos a que conocieran, aprendieran e indagaran frente a herramientas digitales, pedagógicas, didácticas, creativas y comunicativas para la enseñanza mediada por la tecnología que se vivió en el confinamiento del 2019.

Luego de culminar los procesos de confinamiento se retoma la presencialidad, sin embargo al volver a las aulas de clase, se puede afirmar gracias a la encuesta realizada a 10 docentes¹, que al reanudar la presencialidad los hallazgos, las habilidades adquiridas a nivel didáctico y pedagógico durante la enseñanza mediada por la tecnología, se dejaron a un lado y no se vincularon en la educación presencial para seguir potenciando los procesos de enseñanza desde la presencialidad.

Por otro lado, las tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) pueden llevar a la mejora de la calidad educativa según lo mencionan Cabrol & Severin en el 2010, en la medida en que cumplan algunas condiciones en su diseño, su implementación y su evaluación. Por lo anterior también se puede afirmar que el vínculo de tecnología y educación genera nuevas herramientas para la enseñanza presencial generando mecanismos didácticos en el aula de clase.

En el año 2005 Sharples, Taylor y Vavoula realizan un estudio el cual sitúa que el ser humano es un ser Inter contextual². Esto lleva a la investigadora a considerar que vinculando los medios transmedia³ en la educación los estudiantes pueden aprender desde diversos tipos de discursos y relatos, estos generando entornos de aprendizaje cercanos a la vida diaria de los alumnos, utilizando una gran diversidad de medios. Además, los beneficios de implementar estas narrativas transmedia en el aula de clase, es que a través del

¹ Para conocer todas las encuestas diagnóstica te invitamos a visitar el siguiente link: <https://docs.google.com/document/d/1NwsZrJIIQsWGQ-jcmygdIPR4vV0TmWYt/edit?usp=sharing&ouid=100177564438565137582&rtpof=true&sd=true>

² Significa que es capaz de aprender de los recursos que lo rodean, haciendo de la vida un permanente estado de aprendizaje y adaptación que trasciende cualquier currículo o plan de estudios

³ Manera de contar historias a través de múltiples medios, plataformas y formatos.

uso de este tipo de herramientas los docentes encuentran nuevas oportunidades para llevar a cabo experiencias educativas más interactivas y participativas.

Por otro lado, la vinculación de contenidos transmedia en el aula permite que se genere un aprendizaje invisible, como lo menciona Cristóbal Cobo desde su experiencia, como un proceso que permite que los estudiantes actúen sobre su propio conocimiento, aplicando lo que han aprendido a través de la resolución práctica de problemas, desde sus vivencias, intercambios de saberes y conocimientos. Es decir que el “aprendizaje invisible”, debe ser el resultado de la acción y la interacción, en lugar de a través de la instrucción.

El objetivo principal del presente artículo de investigación parte de la creación de un material didáctico denominado “Kit para profesores”, una herramienta autónoma, creativa, novedosa y didáctica la cual busca dar instrumentos claros y pertinentes a los docentes de educación básica primaria para vincular los beneficios y habilidades transmedia adquiridas durante el proceso de pandemia por COVID 19, y así lograr que en los espacios presenciales se vincule la educación y la tecnología. Partiendo del precepto que el arte escénico puede hacer grandes aportes en el desarrollo pedagógico en general como lo plantea García. 2008), quien dijo: “El teatro es una escuela de llanto y de risa” (p. 45), además también, así como lo menciona Henry Jenkins, el teatro también es un tipo de discurso y relato que hace parte de la narrativa transmedia.

De igual forma García habla de hacer teatro expresándose con el cuerpo, y de esta manera ver un reflejo de la esencia, la interpretación y la expresión de sentimientos de quién lo ejecuta, todo esto se puede implementar en el diario vivir del desarrollo pedagógico del docente, dando estrategias para captar, evolucionar y dinamizar su proceso formativo. Es por ello que el material didáctico que surge de la presente investigación es un recurso digital compuesto por videos, y el lenguaje de estos videos es escénico.

Por otro lado, la investigación llamada “Aprovechar al máximo la tecnología para el aprendizaje y la formación en América Latina” realizada en el 2020 por la OCDE (organización para la cooperación y desarrollo económico), genero un informe que proporciono información valiosa sobre los retos específicos a los cuales se enfrentaron todos los países latinoamericanos a la hora de aprovechar las tecnologías digitales para el aprendizaje en medio de la crisis sanitaria por COVID 19. Según este estudio se abstrae que dicha situación fomentó el desarrollo de nuevas tecnologías ayudando a forjar las capacidades del siglo XXI, estas facilitaron el despliegue de prácticas de aprendizaje innovadoras durante la pandemia, y es por eso que según este informe la educación debe pensar en adaptar e impulsar la conectividad y adaptar el internet en espacios formales para aprovechar todas las oportunidades de aprendizaje y formación que aportan las nuevas tecnologías.

Para el desarrollo de esta investigación se cuenta con la participación de 30 docentes para dos momentos

de la investigación y construcción del material didáctico “Kit para profesores”, de los 30, 26 son de básica primaria, 2 de educación media y 2 de educación superior de espacios formales de la ciudad de Bogotá; el primer momento se lleva a cabo con 13 docentes, el proceso que se realizó fue una encuesta diagnóstica que permitió evaluar la condición de los docentes frente al uso de los medios digitales dentro del aula de clase, antes, durante y después del proceso por pandemia, este análisis consta de 18 preguntas abiertas que lleva al docente a situarse desde su experiencia personal frente al manejo de medios tecnológicos, los resultados de esta encuesta⁴ permiten visualizar la dificultad para captar la atención del alumnado en tiempos prolongados debido a que mediante las clases mediadas por la tecnología los estudiantes se encontraban en espacios de cotidianidad y en un ambiente familiar que los llevaba a la dispersión, generando un esfuerzo mayor para el maestro que lo llevaba a buscar otras estrategias diagnósticas dinámicas, sin embargo esto no dio el resultado esperado.

A raíz de todo lo referenciado en dicho diagnóstico, el resultado arrojado del análisis de este permite enfocar la investigación en vincular los medios transmedia en el aula, desde el punto de vista en que el docente entienda dicha influencia en el alumnado y pueda generar espacios de aprendizajes creando nuevos lenguajes narrativos, en este caso de espacios narrativos transmedia. Por lo anterior es que se desarrolla una herramienta guía para transmitir el aprendizaje basado en la tecnología digital como medio pedagógico, este material didáctico denominado “Kit para profesores”.

2. Aspectos preliminares: Situación problema

Según el artículo del año 2020 de competencias para el desarrollo profesional docente del Ministerio de Tecnologías de la Información y Comunicaciones, la pandemia del covid-19 puso en evidencia la necesidad de que la educación y los docentes desarrollaran habilidades digitales, en un momento de paré en todos los procesos educativos presenciales a nivel mundial, momento en el cual para seguir con dichos procesos solo fue posible optar por la mediación tecnológica lo que generó en la educación y los docentes vivir una adaptación para desempeñar las mismas funciones de la presencialidad con una mediación digitalizada, sin embargo las dinámicas son diferentes.

3. Pregunta orientadora

¿De qué manera puede un material didáctico virtual aumentar las competencias transmedia en docentes de primaria para la vinculación de contenidos disciplinares en el aula de clase?

4. Objetivos de la investigación

4.1 Objetivo general.

⁴ Para conocer todas las respuestas de la encuesta de diagnóstico, lo invitamos a dirigirse al siguiente link.
<https://docs.google.com/document/d/1NwsZrJIIQsWGQ-jcmygdIPR4vV0TmWYt/edit?usp=sharing&ouid=100177564438565137582&rtpof=true&sd=true>

Crear un material didáctico virtual para docentes que les permita construir y movilizar contenidos pedagógicos por medio de las competencias Transmedia

4.2 Objetivos específicos

- Establecer una metodología innovadora para el diseño y movilización de contenidos en el aula de clase
- Crear una estrategia didáctica a través de un material audiovisual que permita a los docentes de primaria entender como vincular las competencias transmedia en espacios formales educativos
- Identificar los aportes que ofrecen las competencias transmedia en la construcción de contenidos educativos aportando desde un material didáctico herramientas escénicas y audiovisuales que contribuyan en la educación desde medios tecnológicos

5. Marco conceptual

Para un progreso adecuado de la investigación, es esencial que se establezca una disposición teórica. En este caso, y dada la naturaleza del problema que surge, es necesario revisar las referencias de recursos de aprendizaje digital y tecnología actual de la información y la comunicación.

Aunque el proceso de aprendizaje de la población en general parte de un origen neurológico estandarizado, varios aspectos teóricos intervienen con la idea de que cada individuo tiene una forma específica de adquirir conocimientos y puede variar entre uno y otro (James & Gardner, 1995), es decir, aunque todos los estudiantes comparten un mismo patrón neurológico, las técnicas usadas para procesar los conocimientos son diferentes en cada individuo.

Una de las estrategias digitales de aprendizaje en la actualidad es el E-learning, este crea ambientes de aprendizaje virtuales con herramientas multimedia de carácter tecnológico. Según Vallejo (2010), con la modalidad E-learning se pueden desarrollar acciones pedagógicas:

- Online o E-learning: El alumnado accede a información, tareas, valores, tutorías, etc. Por medio de la plataforma virtual. todo esto se desarrolla a distancia.

El material didáctico “kit para profesores” es creado por medio de una página web, considerándolo E-Learning, esta página web es un ambiente virtual de aprendizaje, en la que aunque no hay un docente conectado que guíe el desarrollo, la estructura del Kit está diseñada, para que vayan indagando y entren a un viaje, en dónde está el paso a paso, y así mismo hay un espacio para que suban sus avances y de dicha manera se puedan evaluar los procesos de los docentes que ingresan para prender a crear contenidos didácticos que les permitan desempeñar sus clases de manera creativa.

La estructura de esta página web lleva a los usuarios a implementar el paso a paso estipulado en la plataforma, de tal forma que al ver todos los ítems del material lleven a cabo los objetivos propuestos⁵ y que este proceso termine siendo un ambiente de aprendizaje autónomo.

Gran parte del aprendizaje por medios digitales se lleva a cabo sin que exista una enseñanza explícita: implica exploración activa, “aprendizaje por la práctica” y al pasar por este proceso genera un aprendizaje invisible, como lo mencionaría Cristóbal Cobo, no consciente de la adquisición de conocimientos, este proceso se define como un lugar de aprendizaje aun cuando no hay instrucciones directas.

Sobre todo, este es un aprendizaje profundamente social: surge como resultado de la inmersión en una “comunidad de práctica” (Lave y Wenger, 1991). Se encuentra vinculada en forma ineludible a la pregunta respecto de quién tiene la propiedad y el control de la información, y es cada usuario aquel que tiene el control, a través de qué medios quien genera y distribuye esa información. “Las tecnologías de la información y la comunicación se han instalado en nuestros usos cotidianos y afectan a las relaciones de los diversos ámbitos de nuestra vida: en el espacio laboral como en el plano social y personal, así como en el entretenimiento y también en la educación. Las TICS son en parte responsables y protagonistas de las transformaciones de la sociedad de la información en que nos hayamos insertos de tal manera que toda nuestra actividad social y cultural está mediatizada por este tipo de tecnologías” (Lara, 2008).

5.1 Esquema de modalidades de aprendizaje

Desarrollado por Burke, Swassing y Milone (1979), se basa en la relación entre los impulsos sensoriales y el aprendizaje. Según los autores, todo el mundo según sus preferencias sensoriales (una tendencia a hacer más uso o confiar en uno de sus sentidos) aprende. Según las obras de estos autores los impulsos sensoriales son vista, oído y tacto, los cuales se convierten en los tres aspectos principales que afectan el aprendizaje directamente.

Bajo esta orientación y con referencia a cada uno de los tres sentidos anteriores surgen tres estilos de aprendizaje diferentes, cada uno de los cuales requiere proporcionar información de forma diferenciada.

5.1.1 Un **estilo visual** que como su nombre indica, incluye personas con un predominio del sentido de la vista. Estas personas aprenderán mucho más simple a través de información visual como imágenes, gráficos, videos o texto escrito.

5.1.2. Estilo de **audición**, para personas con predominio de la audición. Es más fácil para estas personas almacenar y procesar información sobre la naturaleza auditiva como conferencias y explicaciones orales, palabra hablada, así como música, se convierten en el medio principal de su aprendizaje.

⁵ Conozca la estructura del KIT PARA PROFESORES en el siguiente link: <https://www.arteduc.info/>

5.1.3. Un toque de **estilo kinésico**, que incluye a los individuos con predominio del tacto y la posición del cuerpo. Para este grupo de personas, hay elementos como gestos y lenguaje que se convierten en un aspecto muy importante de su aprendizaje. Suelen requerir elementos mecánicos, como escritura a mano o digitación para fortalecer sus conocimientos.

5.2 Qué son las TIC.

Actualmente vivimos en un mundo donde casi toda la población está conectada por recursos tecnológicos. Gracias al artículo de competencias para el desarrollo profesional docente del Ministerio de Tecnologías de la Información y Comunicación, se denota que el internet ha revolucionado la comunicación en la sociedad, esto cambiando las reglas de la humanidad como se dio a conocer, convirtiéndose en la sociedad de la información y la comunicación. En la sociedad, las tecnologías de la información juegan un papel importante en la comunicación (TIC).

Las tecnologías de la información y la comunicación, según Belloch (2011) son "un conjunto de tecnologías que permiten el acceso, producción, procesamiento y comunicación de información presentada en diferentes códigos (texto, imagen, sonido, etc.)" (p.1).

Por otro lado, Cabero (2000) citado en Pérez (2016) define las TIC como "una serie de nuevos medios como hipertextos, multimedia, internet, realidad virtual o televisión por satélite" (p. 5), Ambos autores se refieren a las TIC como estas tecnologías o recursos que nos permiten comunicarnos e informarnos sobre un nuevo medio, el soporte online.

Finalmente, Díaz (2013) establece que "Las nuevas tecnologías vendrían como posibilidades de crear nuevos entornos de comunicación y expresión que facilitan a los destinatarios el desarrollo de nuevas experiencias formativas, expresivas y educativas. "(p.7). Gutiérrez (2015) señala que: "Las TIC en sí mismas no tienen posibilidades educativas, pero es en su uso que los profesores y los estudiantes pueden utilizarlo para debatir, investigar, acceder y transformar la información para generar conocimiento. Aquí es donde se encuentra el gran potencial de las TIC" (p.10).

5.3 Narrativas Transmedia.

La definición del concepto transmedia surge cuando Henry Jenkins, profesor del instituto tecnológico de Massachusetts, publicó un artículo titulado transmedia storytelling, donde presentaba este concepto. Jenkins definió la narrativa transmedia, como aquella que a través de diferentes medios ofrece puntos de vista de una misma historia que enriquece la experiencia del usuario. La narrativa transmedia es compleja

y sofisticada y no consiste simplemente en inundar los diversos medios de piezas relacionadas con una misma historia, sino que debe proporcionar al usuario diferentes “punto de entrada”.

Se podría decir, según Jenkins que las narrativas transmedia no se refieren a la adaptación de un lenguaje a otro sino más bien, a una técnica que trasciende y crea un nuevo mundo narrativo, que abarca varios lenguajes y medios, consiguiendo de esta manera que el relato se expanda y que aparezcan nuevos usuarios. Es importante puntualizar que debe existir una amplitud del relato por medio de diversos medios digitales para que se consolide el concepto de narrativa transmedia.

5.4 Storytelling

Al observar las diferentes respuestas de la encuesta ejecutada, se hace evidente la necesidad de la creación de historias o videos cortos, con ejercicios basados en la narrativa, es decir, la creación de historias o videos para captar la mayor atención del alumno, sabiéndola enfocar a cada área interdisciplinar para ser ejecutada por el docente, aquí toma relevancia el Storytelling, o relato digital que se describe como “un nuevo arte narrativo presente en el ámbito cultural y educativo, capaz de integrar recursos multiformato para presentar y conceptualizar la información, a partir del lenguaje hipermedial” (Del Moral, Villalustre, y Neira, 2014, p. 115). Londoño-Monroy (2012) lo describe como Relatos Digitales Personales caracterizados porque un autor con ayuda de las TIC crea un producto (generalmente un vídeo corto) en el que comparte con su propia voz y estilo asuntos propios: memorias o sus reflexiones de situaciones o fenómenos que le son cercanos. Rosales-Statkus y Roig-Vila (2017) se refieren a una combinación del arte de contar cuentos con el uso de las herramientas digitales multimedia (imágenes, audio, vídeo, música, etc.). Estamos viviendo en una era transmedia y se requiere, por lo tanto, una “mentalidad transmedia”. Entendiendo por transmedia lo que entiende Scolari (2013): una expansión del relato a través de varios medios (video, podcast, fotografía) y que los usuarios participen llevando al docente a poder crear contenidos pedagógicos.

5.5 Didáctica

Es la disciplina del campo pedagógico de carácter teórico – práctico, cuyo objeto de estudio son los procesos de enseñanza, es decir en los elementos, técnicas, modelos, estrategias que se utilizan en la formación integral del estudiante para lograr un aprendizaje significativo, esta permite una comprensión integral de los contenidos pedagógicos gracias a los procesos de planificación y estrategias didácticamente implementadas para este proceso de aprendizaje.

5.6 Material didáctico digital

Son los recursos producidos partiendo de medios electrónicos para la creación de material, distribuido y ampliado, que debe usar un profesor con el fin de propiciar aprendizajes significativos en el estudiante, este

integra una combinación de textos, gráficos, sonidos, animación, video permitiendo que el estudiante desarrolle su memoria, organice y sistematice la información, es un espacio que promueve el estudio independiente y autónomo.

6 Metodología

Para este estudio se utilizan principios de enfoque cualitativo dentro de investigación acción educativa. El estudio se enmarca en un método cualitativo. Por otro lado, en la presente investigación se plantea la averiguación de tácticas para la enseñanza de diversos contenidos por medio de las artes escénicas, se ha orientado este proyecto a usar herramientas que promuevan un aprendizaje que posibilite la vinculación de medios transmedia en espacios formales, logrando de esta forma que los docentes de primaria partan de los hallazgos tecnológicos adquiridos a lo largo del riguroso proceso de cuarentena del año 2019. Por esto, nació la idea de llevar las narrativas transmedia y los lenguajes audiovisuales para aprovecharlos y así fomentar la comprensión y vinculación de los medios tecnológicos en el aula. No obstante, se analizó que era primordial llevar a cabo un modelo pedagógico y educativo que encamine el proceso y construcción del material didáctico, para conseguir que los docentes de primaria accedan al material y comprendan las enseñanzas adquiridas y puedan aplicarlas en sus contextos y aulas de clases presenciales.

Las herramientas usadas son: observaciones, entrevistas que servirán como prueba previa para los docentes participantes, además de videos de implementación y testimonios.

Este estudio es de carácter cualitativo, según particularidades que definen Hernández Sampieri, Fernández Collado y Baptista (2010), teniendo en cuenta sus lineamientos se desarrolla un análisis del problema antes y después del desarrollo del estudio (encuesta previa y análisis de logros y testimonios de los participantes), haciendo contacto con la pregunta problema, los escenarios, las circunstancias, la población y el objeto de estudio. Aunque al inicio de la investigación se proyectó un problema y una metodología, a lo largo del desarrollo del trabajo fue necesario incursar la investigación y se modificó, ya que, al entrar a la presencialidad, los temas expuestos no tuvieron interés en medio de la población docente y perdieron relevancia, inicialmente estaba dirigida a educación virtual, por esto se replanteo la pregunta y se re direccionó de tal manera que fuera útil en la educación presencial, incluyendo todos los conocimientos adquiridos en la virtualidad.

En la primera fase la población estudio era muy amplia y se notó con claridad que el material debía estar dirigido a un tipo de población determinado, por lo que en la segunda fase se escogen docentes de educación básica primaria solamente. Esta investigación es de carácter inductivo ya que permite examinar las experiencias y conocimientos de los docentes, detallar sus fortalezas y dificultades con el uso de herramientas tecnológicas y se puede concluir la necesidad de crear un material claro, dirigido a la

población docente para impartir sus conocimientos con mayor fluidez y libertad escénica, siendo su escenario su entorno diario. No se realiza recolección de datos ya que este tipo de investigación permite exponer testimonios e ideas, además de logros de cada participante, sin embargo, si hay un espacio para evaluar los avances y aprendizajes de los docentes que participan en todo el Kit para profesores. La herramienta usada en la fase de observación es una encuesta tipo Forms de Google que permite al investigador evaluar las acciones tomadas por el maestro para su clase, con el propósito de analizar dichas descripciones y desarrollar un mejor proyecto curricular, así mismo como propuestas didácticas que mejoren su rol profesional, en la fase de acción se utilizan herramientas dadas por videos explicativos⁶ donde se plasman todos los temas de interés para el observador, en este caso comunicación efectiva , comunicación efectiva desde el cuerpo, comunicación efectiva desde la voz, importancia de los medios transmedia, herramientas para el cuidado del docente (Respiración), creación de su propia herramienta transmedia y se evalúa por medio de actividades que cada maestro desarrolla a lo largo de cada parada y un testimonio final en el que puede plasmar sus experiencias y logros a lo largo del proceso.

7 Diseño de Investigación Acción educativa.

Este estudio se realiza teniendo como objetivo principal impartir conocimientos desde el área artística para suministrar herramientas transmedia a los docentes que aun estando en la presencialidad se puedan apoyar en las tecnologías mejorando la atención sostenida en sus estudiantes, capturando así por medio de técnicas didácticas y dinámicas la atención del estudiante y mejorando también sus resultados académicos en cualquier área disciplinar como refiere Ander-Egg (2003) cuando afirma que “concibe al colectivo con el que se trabaja y a cada uno de sus miembros, como el principal e insustituible recurso metodológico... que la gente tenga intervención en el estudio de su realidad, en la programación de lo que se decide realizar y en la forma de llevarlo a cabo” (p. 4 y 5).

La investigación acción educativa es un proceso que permite construir saber pedagógico por parte del docente. Es por esto que se desarrolla esta exploración desde este enfoque, este permite establecer un orden estructural de los datos que surgieron en la investigación, a partir de esto se logra contribuir en la construcción y reflexión de perspectivas subjetivas frente a la educación mediada por la tecnología, y la implementación de materiales didácticos pensados desde los avances tecnológicos.

Dentro de la investigación acción educativa se reconoce que los procesos de construcción de saber hacer pedagógico, deben ser probados en todo tiempo y medio social, para asegurar su poder generalizador, es por lo anterior que se desarrolló el proceso a partir de la creación, diseño e implementación del material didáctico realizado en los periodos académicos 2021-1 al 2022 – 1, se hace el proceso de implementación con la población de estudio, la cual fue docentes de primaria, y gracias a esto es que se evalúa la

⁶ Para conocer esta propuesta didáctica lo invitamos a visitar la entrada del KIT para profesores: <https://www.arteduc.info/>

construcción del saber pedagógico por parte del docente de primaria que culmina todo el proceso en el Kit para profesores.

Se decide implementar la investigación acción educativa ya que se reconoce que esta aspira orientar la práctica pedagógica de los docentes y todos los interesados en la educación, y de la misma manera la presente investigación busca orientar a docentes de primaria para vincular dentro de espacios formales narrativas transmedia como potencializador dentro de la educación. Además, esta metodología alude a un saber profesional práctico, así como lo menciona Bernardo Restrepo como aquel que tiene que ver sobre todo con la formalización del “saber hacer pedagógico”, construido por docentes, en este sentido la presente investigación hace una adaptación de la teoría dentro del Kit para profesores y el hacer pedagógico por parte de los docente de primaria que participaron en el pilotaje del presente trabajo de grado, se ve reflejado en la página web en la entrada de “Tus experiencias”⁷.

Esta metodología de la investigación es más individual, más personal, y se relaciona profundamente con las competencias que llevan a una práctica efectiva, por los educadores. Así mismo relacionamos esta definición dada por Restrepo, para situar que tomamos como base esta metodología, ya que el Kit para profesores es un lugar de conocimiento individual, personal y autónomo para todos los usuarios que participan de esta adquisición de conocimiento.

El proceso de construcción del material didáctico inicia partiendo de analizar las problemáticas que sitúan los docentes en las encuestas diagnosticas realizadas a 13 docentes, algunas de estas problemáticas abordaban el hecho de que no se conocía mecanismos o estrategias para vincular de manera óptima los medios digitales en la educación (Esto se verá a profundidad en las fases de la investigación) en seguida se construye un primer acercamiento a los contenidos que podría tratar el material didáctico, una posible guía de este, y una primera estructura, sin embargo esta cambio a medida del proceso, pilotaje y acercamientos con la pedagógica de los docentes de primaria que probaron el material.

Durante el pilotaje se sistematizó la información, partiendo de la experiencia con el fin de exponer la estructura de la metodología, praxis, pedagogía y didáctica, antes de la pandemia por COVID 19, durante la emergencia sanitaria y en la apertura de la presencialidad después de la pandemia por COVID, sometiéndolas a crítica con la intención de mejorar las estrategias didácticas con ayuda de la mediación tecnológica (Restrepo, 2002). La investigación acción educativa debe partir de la crítica a la propia práctica, a través de una reflexión profunda acerca del quehacer pedagógico, esta situación preside de la situación que vive la población, en este caso la crítica y reflexión que se hace, es frente a la manera en que los docentes están vinculando los hallazgos obtenidos durante el proceso de cuarentena estricta, dentro de la

⁷ Para conocer el saber hacer de los docentes que participaron en la investigación dirígete al siguiente link: Cajita de profundización- baja hasta profundiza en- “Tus experiencias”: <https://www.arteduc.info/cajita-de-profuncizacion/>

educación y sus procesos de enseñanza. Este proceso va más allá de un autoexamen de la práctica, se debe entrar en diálogos más amplios, es por esto que se hizo una encuesta diagnóstica para conocer la postura crítica de 13 docentes, y de esta manera observar los componentes que explican, las razones y las tensiones que enfrentan durante la práctica educativa por medio de la mediación tecnológica.

7.1 Fases de la investigación acción educativa:

Fase de deconstrucción, fase de reconstrucción de la práctica, fase de la validación de la efectividad de la práctica alternativa o reconstruida.

Cada una de estas etapas tiene significado en la experiencia educativa porque permiten reconocer la práctica inicial, modificarla y de esta manera armonizar la teoría pedagógica con la realidad social.

7.1.1 Fase de Deconstrucción

La deconstrucción es la crítica a la propia práctica a través de una reflexión profunda sobre el quehacer pedagógico, sobre las teorías que presiden dicho actuar, sobre la situación que viven los estudiantes. Esta fase de deconstrucción es un proceso que trasciende la misma crítica, que va más allá de un autoexamen de la práctica para entrar en diálogos más amplios con componentes que explican la razón de ser de las tensiones que la práctica enfrenta. (Restrepo, 2006, p. 96), Partiendo de lo anterior con respecto a la educación y la enseñanza, nos situamos para buscar un saber hacer más acorde con la realidad, en este caso la situación de la educación que fue retomada en espacios presenciales sin tener en cuenta los hallazgos adquiridos durante el proceso de enseñanza con mediación tecnológica.

En esta fase se desarrolló una encuesta a 13 docentes de la ciudad de Bogotá que permite conocer y evidenciar sus falencias y experiencias en el salto de la educación virtual y presencial durante el tiempo de pandemia y así determinar cuáles tensiones surgieron durante este proceso, la encuesta diagnóstica permite reconocer las experiencias de los docentes y así abordar la contextualización de su práctica, y en esta poder partir para dar una solución a las falencias percibidas.

Se realiza la entrevista diagnóstica a 13 docentes, de los cuales 9 de ellos son del colegio distrital Alfonso Reyes Echandía de básica primaria, uno de ellos del Colegio Mayor de San Bartolomé de educación media, otro de los docentes del colegio General Gustavo Rojas Pinilla en la modalidad de media fortalecida y dos docentes de la Universidad Pedagógica Nacional, los cuales se encuentran entre edades que oscilan en 29 y 56 años, con años de experiencia que oscilan entre 3 y 21 años. Esta entrevista se ejecuta con el propósito de determinar a manera diagnóstica la influencia de los avances tecnológicos en sus procesos de enseñanza antes de la pandemia por Covid 19 y durante este proceso, los cuales pese a su experiencia no tenían mucho conocimiento de las herramientas digitales, sin embargo aseguran que a pesar de verse sumergidos en la tecnología, tienen aún vacíos de la implementación y uso de las competencias transmedia,

y tienen preguntas de cómo vincular desde la presencialidad en el aula dichas competencias⁸.

Después de la implementación de la encuesta⁹ se encuentran como resultados relevantes:

- El 8,3% de la población tiene de 1 a 3 años de experiencia, El 47,1 % de la población tiene de 8 a 12 años de experiencia, el 33,3% de la población tiene de 13 a 19 años de experiencia y el 8,3 % de la población tiene más de 20 años de experiencia.
- El 31% de la población empleaba aplicaciones, plataformas digitales y/o ambientes virtuales de aprendizaje en el desarrollo de actividades en el aula, el 47% no las empleaba y el 22% las empleaba ocasionalmente
- Antes de la pandemia el 31% de la población desarrollaba alguna estrategia metodológica, que incluyera el uso de las TIC en las clases del aula, el 47% no y el 22% ocasionalmente
- Antes de que empezará la pandemia por Covid19, el 93% de la población docente tenía el interés de desarrollar estrategias didácticas en plataformas digitales o aplicaciones para el proceso de enseñanza en el aula, sin embargo, estas se veían limitadas por la falta de acceso a recursos en la institución o en el entorno de los estudiantes y maestros y a la falta de conocimientos para su ejecución limitando así el desarrollo de estas herramientas.
- Durante el inicio de la pandemia, el 61% de los docentes aseguran no haber participado de algún espacio que le haya brindado herramientas para desarrollar la planeación de las clases, pero mediada por la tecnología, el 39% asegura haber participado.
- Dentro de la encuesta se evaluó además la participación del alumno durante el desarrollo de la clase, el manejo de voz, didáctica empleada en la enseñanza del aula virtual en la mediación tecnológica, manejo de cuerpo, interacción estudiante/docente y se evidenció la dificultad presentada por los docentes para el desarrollo de su labor pedagógica, la atención del estudiante y la interacción con el mismo, dando como resultado que los docentes no cuentan con suficientes conocimientos, herramientas ni dominios tecnológicos y esto no permite vincular el área de clase como potenciador de enseñanza para poder desarrollarlo en su área interdisciplinar de manera eficiente y eficaz, además que muchos de ellos no han encontrado un espacio que guíe su rol docente y los potencialice en una educación transmedia.

7.6 Fase de reconstrucción de la práctica

La deconstrucción de la práctica termina en un conocimiento profundo y una comprensión absoluta de la estructura de la práctica, en este caso frente a las experiencias que atravesaron los docentes en el proceso de enseñanza con ayuda de la mediación tecnológica, vivencia por pandemia en el 2019, gracias a la

⁸ Para conocer la encuesta, diríjase al siguiente link:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSd6qV6AXPBvF5RYAzUiCIZXLSqbysta3s9U25WFaJxPzOYTYA/viewform?usp=sf_link

⁹ Revisa a profundidad las respuestas de la encuesta diagnóstica en el siguiente link:

<https://docs.google.com/document/d/1NwsZrJIIQsWGQ-jcmygdIPR4vV0TmWYt/edit?usp=sharing&ouid=100177564438565137582&rtpof=true&sd=true>

encuesta diagnóstica se reconocen los fundamentos teóricos, las fortalezas y debilidades que mencionan los docentes. Ya que se cuenta con entender a profundidad esta deconstrucción, ya es posible avanzar hacia una reconstrucción, en la que se da una transformación intelectual y tecnológica.

En esta fase se desarrolla un plan de acción para la construcción y diseño del material didáctico, analizando sus contenidos a emitir, los medios para su emisión y presentación, se realiza la investigación del tema de carácter teórico y se inicia el desarrollo del material a utilizar, con el fin de construir una propuesta alternativa más efectiva. Conocidas las falencias de la práctica anterior y presente, es posible incursionar en el diseño de una práctica nueva, vinculando los hallazgos adquiridos del proceso de enseñanza mediada por la tecnología, a la presencialidad.

Partiendo del resultado arrojado de la encuesta, es la oportunidad de ensamblar de manera holística una propuesta que recoja estas ideas y que se apoye en teorías pedagógicas vigentes. Allí se empiezan a recopilar todos los temas teóricos que pueden vincularse en el material didáctico, partiendo de la búsqueda y lectura de concepciones pedagógicas para adelantar un proceso de adaptación, que ponga a dialogar una vez más la teoría de los contenidos de enseñanza y la práctica con ayuda de narrativas transmedia.

PROCESO:

1. El primer momento de acercamiento al material didáctico, se ejecutó pensando en la virtualidad, se llevó a cabo durante el aislamiento preventivo de la pandemia, iba enfocado a docentes que mediaran su enseñanza por la tecnología, este inicia en una página web de wix, en donde el interés parte de analizar los parámetros que debería tener un contenido digital para redes sociales que aporte en la enseñanza de contenidos pedagógicos, luego de reconocer parámetros pedagógicos para dichos contenidos, se genera un contenido audiovisual y se analizan los referentes teóricos y prácticos, es por ello que este manual de enseñanza es un cuadro donde se ve el video del contenido audiovisual generado y en seguida el análisis de este y consejos para que otros espectadores que lo vean puedan hacerlo y tomar dichos consejos.

Esta primera versión se llamó “manual un camino por recorrer”¹⁰.

Para conocer la imagen tomada de la primera versión del manual de enseñanza por medio de narrativas transmedia, dirígete al KIT para profesores¹¹.

En el primer acercamiento de la construcción del material didáctico, se hace un análisis de los contenidos teóricos pedagógicos y la estructura de adaptación, se observa que la teoría, la estructura y la práctica de

¹⁰ Si quieres ver este primer acercamiento de la investigación te invito al siguiente link:
<https://gabrielaalexandra22.wixsite.com/misitio/post/manual-un-camino-por-recorrer>

¹¹ Conoce la primera versión en el siguiente link:

dicho material no cumple con los parámetros a cabalidad de lo que es un material didáctico, este en totalidad no cumple con aportar un saber pedagógico subjetivo, sino que se queda mucho desde la reflexión, sin embargo a partir de dicho dialogo de la teoría, la práctica y los medios transmedia se empiezan hacer modificaciones y adaptaciones para que este sea funcional.

1. Gracias al proceso y el dialogo con el primer acercamiento del material didáctico surgen nuevos referentes teóricos, estéticos y prácticos para la construcción de dicho manual para profesores, este segundo momento permite tejer un saber practico que tiene la investigadora del presente proyecto, la noción de conocimientos pedagógicos y el medio académico y adaptarlo con el fin de movilizar aprendizajes por la mediación tecnológica, ya que se ejecutó durante el aislamiento preventivo de la pandemia, y por ende este material didáctico iba enfocado a docentes que mediaran su enseñanza por la tecnología. Se realiza la producción del material didáctico; la creación de libretos¹², la grabación de videos, la producción audiovisual, la edición de la página web¹³ y su posterior emisión.

Se desarrollaron temas como: herramientas llamativas a utilizar a lo largo de la clase, dominio de voz, dominio de cuerpo, dominio de planos, planeación de la clase teniendo en cuenta la mediación tecnológica, importancia de manejo de cámara, planos fotográficos e iluminación. La implementación de esta fase se inició en el mes de septiembre de 2021, su desarrollo se vio afectado debido a que este mes se levantó la virtualidad y se autorizó la semi presencialidad y aunque se convocaron 8 docentes solo 1 implementó, ya que pese a que todos vieron el material no hubo claridad en cómo siendo docentes de primaria podrían implementar estos los contenidos audiovisuales que estaban enfocados para emplear con la mediación tecnológica dentro de espacios formales.

Este panorama lleva a la docente investigadora a realizar una transformación de la investigación y el material didáctico, para que la herramienta no sea solo implementada en espacios digitales sino presenciales, incentivando un mejor desarrollo de la enseñanza en áreas formales como es el área de clase. Los nuevos temas a desarrollar guían al docente a vincular los hallazgos obtenidos durante el proceso virtual.

2. El tercer momento en la construcción del material didáctico parte de que el momento de cuarentena estricta por COVID19 había culminado, y era un momento en el cual los espacios presenciales volvieron a tomar fuerza, esto hizo que el enfoque de la investigación se enfocara a situar dichos hallazgos de la mediación tecnológica en dialogo en espacios formales de educación. Esta investigación acción educativa permite que el proyecto sea un espacio de experimentación y transformación continua.

¹² Primera versión del guion de contenido del Manuel: KIT PARA PROFESORES, para conocerlos te invito al siguiente link:

<https://docs.google.com/document/d/1pPKIqIFYfWtPFX20hwU90id8h4o2eUOK/edit?usp=sharing&oid=100177564438565137582&rtpof=true&sd=true>

¹³ Veasé la segunda versión del material didáctico en el siguiente link: <https://www.arteduc.info/versiones-de-material-didactico/>

En esta versión, se hace la adaptación de los libretos¹⁴ de la versión anterior, enfocando dichos contenidos a una enseñanza pedagógica, y guiando a los docentes a las múltiples maneras e importancias de vincular las narrativas transmedia en el aula de clase, como potenciador del aprendizaje, siendo así un espacio subjetivo, individual y funcional, luego se hace la grabación de videos y la producción audiovisual de todo el material, la edición de la página web y su posterior emisión.

Este proceso de creación del material didáctico ha sido un momento de experimentación que ha permitido que este sea un estudio evolutivo sobre la práctica pedagógica, siendo así un aprendizaje comparativo alrededor de la efectividad de la enseñanza de este material didáctico, esta comparación frente a: estudios sobre currículo, sobre evaluación del aprendizaje, la interacción del conocimiento que adquieren los docentes para ponerlo en dialogo en el salón de clase, los estilos de enseñanza, intervenciones para elevar la comprensión en el aula con nuevos lenguajes de narrativas transmedia con el fin de optimizar el aprendizaje.

Este tercer momento de modificación en la creación del material, fue un ensamble refinado con todos los componentes y hallazgos adquiridos a partir de la experimentación en los dos momentos anteriores, en la cual se permitió que los contenidos audiovisuales tuvieran referentes teóricos y también espacios para llevar a la práctica dichos aprendizajes adquiridos, y de esta manera poder evaluar a quiénes culminan todo este proceso.

También a partir de conocer las falencias de la práctica anterior y presente, es posible incursionar en el diseño de una práctica nueva. Esta, inclusive, pasó por momentos y fragmentariamente durante la fase crítica de la práctica que se deconstruye, como sucedió con la estructura y el diseño del material didáctico¹⁵, que pasó por varios momentos hasta llegar a ser concisa, clara, específica y generara espacios de saber.

Este Kit para profesores se desarrolló teniendo en cuenta que debería ser un espacio de aprendizaje autónomo, que pueda ponerse en práctica y en seguida se demuestre dicha práctica, y así poder evaluar los procesos de aquellos que transitan por este manual, para ello se creó un tipo de mapa de 8 estaciones:

Cada estación, se ve en forma de insignia roja, al darle click se despliega dicha parada, cada estación tiene un aprendizaje que se adquiere al ver un video, luego hay un ejercicio guía que se pide hacer y finalmente un momento para que suban sus resultados.

La estructura de cada parada es: Vídeo con la teoría desde un lenguaje cotidiano. Podcast que integra pasos para realizar ejercicio, aquel que tiene que ver con pautas para poner en práctica el contenido visto en dicha

¹⁴ Conozca la última versión de base que se usó para la construcción del Kit para profesores: <https://docs.google.com/document/d/1v2RXevvW2J43Av60s69InHM5UATbzAmR/edit?usp=sharing&oid=100177564438565137582&rtpof=true&sd=true>

¹⁵ Para conocer la versión final del material didáctico visita el siguiente link: <https://www.arteduc.info/kit-profes/>

parada.

Después de que los docentes de primaria hayan visto y entendido el ejercicio, se pide que suban su resultado a una entrada de padlet. El interés de generar este espacio en Padlet, es poder conocer y evaluar que cada docente no solo pasó por el aprendizaje, sino que también lo puso en práctica y de este modo reconocer si adquirió el conocimiento.

7.3 Fase de validación de la efectividad de la práctica

Todos los componentes de la práctica alternativa o reconstruida deben materializarse, así como menciona Restrepo, este debe someterse a prueba para evaluar su desempeño. Este proceso lo llamaremos pilotaje, proceso que permitió profundizar desde la propia experiencia y ver el discurso pedagógico que adquieren agentes externos y que desde dicho proceso pueden compartir su experiencia personal desde miradas reflexionas sistemáticamente sobre la práctica instructiva y formativa. En el caso de la evaluación de los procesos de los docentes que hicieron el viaje por el Kit para profesores, los relatos, comentarios y participación activa, fueron interpretados o releídos, produciendo en seguida conocimiento acerca de las fortalezas y efectividad del material didáctico Kit para profesores, así como también dejan ver las necesidades no satisfechas, que permiten una reconstrucción partiendo de dichas necesidades para ajustar progresivamente el material.

Fue importante llevar a los docentes de primaria que transitan por el material que lo pongan en práctica, ya que se conoce que cada vez que el docente reconoce el saber que enseña, es más fácil y efectivo la transmisión de este. Dentro de la investigación acción educativa, el ámbito pedagógico, investiga y construye el saber, para ello se necesita poner en práctica antes los contenidos adquiridos en este caso las narrativas transmedia, para lograr luego la apropiación del saber disciplinar en el aula de clase al momento de usar dentro de este espacio presencial las narrativas transmedia.

El proceso de pilotaje se llevó a cabo con 20 docentes de dos instituciones educativas de la ciudad de Bogotá, 10 de ellos del colegio distrital Gustavo Rojas Pinilla y 10 del colegio Liceo Femenino Mercedes Nariño, el 100% de los docentes son de educación básica primaria. A todos los docentes convocados se les envió el material didáctico llamado “kit para Profesores”, pero se evidencia que de 20 docentes 7 pusieron en práctica el Kit para profesores, de los cuales 4 terminaron de manera satisfactoria el proceso, 3 no lo pusieron en práctica totalmente y 13 de ellos no lo realizaron por falta de tiempo.

La fase de implementación, es importante para comprender cuales de los componentes de dicha práctica tuvieron resultado valiosos y efectivos, como en este caso la estructura del material, ya que guía al docente por todo el proceso del Kit de una manera autónoma, el Kit para profesores es un proceso de aprendizaje paulatino, y lo invita constantemente a ponerlo en práctica, y de esta manera los contenidos se hagan

participes del momento de aprendizaje.

Al iniciar este proceso, los docentes no estaban de acuerdo con la posibilidad de que los hallazgos adquiridos y su experiencia con la virtualidad pudieran ser vinculados en la presencialidad, sin embargo luego de tomar y desarrollar el Kit para Profesores y sus actividades, los docentes afirman que encontraron herramientas, ideas, tips, consejos para incluir y desarrollar los medios transmedia en medio de sus clases y así poder asociar al alumno con los avances tecnológicos dándole un mejor uso en medio del ámbito educativo.

Todos los componentes de esta investigación debían materializarse, y someterse a prueba, este proceso se vivió en el pilotaje con los 7 docentes que probaron el material, la técnica que se usó para monitorear y poder evaluar que el proceso se pusiera en práctica, y así analizar los resultados de cada parada, fue en el ítem del Padlet, el lugar en donde los docentes hacían los ejercicios planteados en cada estación. Sin embargo, para reconocer si hubo una transformación y adquisición de conocimientos por medio de los docentes de primaria, fue reconocer el primer ejercicio que situaron en la primera¹⁶ parada los docentes, el cual era subir una planeación que ya tuvieran realizada de sus clases, y el último ejercicio que paso por 7 estaciones anteriores, que les permitió reconocer, modificar y vincular los medios transmedia, para generar nuevos mecanismos pedagógicos y didácticos transmedia para ser usados en sus clases, y de esta manera movilizar enseñanzas en la presencialidad con ayuda de la mediación tecnológico.

Para conocer las actividades de las estaciones desarrolladas por los docentes en cada parada, le invitamos a dirigirse a ejercicios de evaluación en el KIT para profesores.¹⁷

8 Conclusiones finales

La creación de este material y la práctica inicial, estuvo experimentando tensiones, ya que muchas veces surgía una dificultad de armonizar la teoría pedagógica con la manera en la que se debería vincular también la realidad social, al inicio este proceso de creación y diseño de material didáctico enfrente sus primeros acercamientos con una práctica insertada solo en reflexiones, luego en teorías o discursos pedagógicos abstractos y generales, y a medida de la experimentación, este proceso se logra aterrizar, y ser una estrategia que vincula lo teórico pedagógico, la práctica y la evaluación, aquel lugar para evaluar los procesos de quienes transitan permiten ver otros lugares para seguir reconstruyendo constantemente el material didáctico sin modificar su estructura en sí.

¹⁶ Para conocer el primer ejercicio de los docentes de primaria que transitaron por este material, diríjase al siguiente link:

<https://padlet.com/gabrielaalexandrapintomalagon/u1phsc33objk6w9h>

¹⁷ Para ver el cuadro de evaluación y profundizar en el análisis de las actividades:

<https://docs.google.com/document/d/1UuX7jqh1AITX2Y-ZnHdAGFqRTDyEZ3jz/edit?usp=sharing&oid=100177564438565137582&rtpof=true&sd=true>

Al analizar las respuestas de la participación de cada ejercicio del Kit para profesores y releer las respuestas, se capturan indicadores subjetivos y objetivos de que el material para docentes tuvo efectividad de la práctica. Hay una satisfacción frente al cambio que reflejan los procesos de cada docente en planeación pedagógica para el aula, dando como resultado que el kit para profesores si cumplió con crear una estrategia didáctica autónoma y de sencilla comprensión para que los docentes aprendieran a vincular competencias transmedia en sus espacios formales, esto se ve al comparar como partieron los ejercicios de los docentes antes de transitar por el manual, y el resultado final de esos mismos ejercicios integrando y pensando como vincularlos en sus disciplinas y para el aula de clase. A lo largo del pilotaje se puede resaltar que, aunque inicialmente tenía un enfoque totalmente virtual, en el primer desarrollo este no contaba con ningún ítem de evaluación que nos dejara conocer los avances y aprendizajes adquiridos por parte de los docentes y por esta razón es que pese a que los 10 primeros docentes que participaron en el pilotaje, vieron el material, no quedó constancia de ello, porque no había un lugar dentro del material para sistematizar, solo uno de ellos decidió ponerlo en práctica, sin embargo este primer acercamiento de experimentación permite plantear nuevos parámetros y estructuras para que el material pueda generar aprendizajes para quienes transitan por el manual y así mismo para obtener una sistematización y participación certera de los docentes.

La segunda versión del material didáctico se decide implementar en docentes de básica primaria y se vinculan los hallazgos del primer momento de pilotaje. Se desarrolla un plan de acción dirigido a la búsqueda de herramientas claras, didácticas y pedagógicas que lleven al docente a encontrar un mayor acercamiento con el estudiante, permeando su ambiente con la narrativa transmedia de manera autónoma. Esto conlleva la realización de actividades en medio de cada parada, en donde cada docente puede auto evaluar sus conocimientos, y retroalimentar sus propios métodos pedagógicos, con el lenguaje corporal, y vocal adecuado, logrando que el estudiante pueda entender con más claridad y facilidad sus temas a exponer.

Se puede evidenciar que la educación tiene un campo muy amplio para el aprendizaje tanto presencial como virtual y estas se encuentran recopiladas en el “kit para profesores” en donde se puede encontrar un video que vincula los temas teóricos desde un lenguaje expresivo y escénico, además un podcast con pautas y ejercicios para que el docente lo implemente, gracias a esto se logra llevar al docente a descubrir por medio de cada parada y la práctica de esta cada docente reconoce sus limitaciones y fortalezas. Se logra cumplir el objetivo de nuestra presente investigación la cual es vincular un KIT que sea conciso y lleve a la autonomía, y se perciba la participación de la población y esto permitiera reflexionar y generar logros por parte de cada docente para el crecimiento del alumno y del proceso pedagógico, cautivando al estudiante en la presencialidad.

En la segunda fase del pilotaje se pudo evidenciar la necesidad que tiene el docente por lograr el equilibrio entre lo tecnológico y lo tradicional, ya que hay un desconocimiento a nivel general de manejo de espacio, tonalidad y protección de la voz y además de la intensión de esta, lo que lleva a verificar que la información plasmada en este kit si logra alcanzar el objetivo inicial de esta investigación que es crear un material didáctico virtual, al alcance de la población docente, de fácil entendimiento que permite movilizar contenidos pedagógicos en medio de la presencialidad siendo este un ambiente virtual de aprendizaje.

Este Kit si permitió que el docente creara su propio contenido transmedia de manera autónoma implementándola en su aula de clase, cumpliendo las cualidades de material didáctico y pedagógico, además el diseño del material es tan claro, que el docente puede ponerlo en práctica sin necesidad de tutor.

La transformación entre la primera y segunda fase del pilotaje fue la más importante ya que permitió generar una metodología eficaz e innovadora en el material didáctico logrando que fuera adecuada y que los docentes adquirieran conocimientos claros y concisos durante el proceso. Cada parada el Kit para profesores forja un espacio de aprendizaje que busca generar en el maestro la realización de contenido transmedia, para emplearlo en el aula de clase creando así una vinculación entre lo presencial y lo virtual evolucionando en los lenguajes de enseñanza, permitiendo que el docente vea en los medios Transmedia una oportunidad de transformar la educación tradicional transitando desde un lenguaje contemporáneo.

Esta investigación no se concluye, al contrario, es un estudio que se espera poder expandir a mas docentes, para lograr impartir la influencia de los medios tecnológico en el aula de clases.

9 Bibliografía

1. Cuayal, J.O., y Figueroa, O. (2016). Efecto de la intervención del Estado en el sector TIC para cerrar la brecha digital en Colombia 2012-2015 (Tesis de maestría). Universidad Santo Tomás, Bogotá, Colombia.
2. Gutiérrez, L. (2012). Conectivismo como teoría del aprendizaje: conceptos, ideas y posibles limitaciones. Revista Educación y Tecnología N° 1. 111-112.
3. Jenkins, H. (2010). "He-Man and the Masters of Transmedia". Confessions of an Aca-Fan: The Official Weblog of Henry Jenkins. May 21, 2010. Jenkins, H. (2011).
4. "Transmedia 202: Further Reflections". Confessions of an Aca-Fan: The Official Weblog of Henry Jenkins. August 1, 2011.
5. Fernández, A; rodríguez, P; (2014). "Relación Entre El Tiempo De Uso De Las Redes Sociales En Internet

- Y La Salud Mental En Adolescentes Colombianos.” Acta colombiana de psicología, 131-140.
6. Graells, P. M. (2013). Impacto de las TIC en la educación: funciones y limitaciones. 3 c TIC: cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC, 2(1), 2.
 7. Area Moreira, Manuel. 2008. “Las redes sociales en Internet como espacios para la formación del profesorado”. Razón y Palabra 63. En línea, disponible en <http://www.razonypalabra.org.mx/n63/marea.html>. (Visitado 10 de agosto 2013).
 8. Juan Luis Álvarez y Gayou Jurgenson (2012). Cómo hacer investigación cualitativa, fundamentos y metodología. Paidós Educador, México D.F.
 9. Álvarez-Gayou Jurgenson, J.Luis. (2003). Cómo hacer investigación cualitativa. Fundamentos y metodología. México: Paidós.
 10. Mauri, T. y Onrubia, J. (2008). El profesor en entornos virtuales: condiciones, perfil y competencias. En: Coll, C. (Edit.). Psicología de la educación virtual: aprender y enseñar con las tecnologías de la información y la comunicación (pp. 132– 152). Barcelona: Ediciones Morata.
 11. Ministerio de Educación Nacional – MEN. (2012). Recursos Educativos Digitales Abiertos. Disponible en: http://www.colombiaaprende.edu.co/html/home/1592/articles-313597_reda.pdf (consultado el 28 de mayo de 2015).

Material didáctico “Kit para Profesores” : <https://www.arteduc.info/>

Video pilotaje: <https://youtu.be/2d-ImtnoxTs>