



FACULTAD REGIONAL CONCEPCIÓN DEL URUGUAY

LICENCIATURA EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA
EXTENSIÓN ÁULICA VILLAGUAY

TÍTULO TESINA

¿Cómo utilizar la Narrativa Transmedia en Educación Superior?

AUTORA: Profesora Silvana Echeverria

DIRECTOR: Lic. Heraldo Follin

Fecha de Entrega: Villaguay, Febrero de 2017

Contenido

Introducción	7
Capítulo I. Problematización y construcción del objeto de estudio.....	9
Plantemaineto del problema	9
Delimitación del objeto de estudio	10
Objetivos de investigación	10
Objetivo general:.....	10
Objetivos específicos:.....	10
Justificación e importancia.....	11
Capítulo 2. Antecedentes	14
Fuentes del problema	14
Antecedentes y estado del arte	14
Capítulo 3. Encuadre teórico conceptual de referencia.....	16
Cultura digital y educación.....	16
Sociedad de la información y Educación.....	16
Web 2.0 y educación	16
Alfabetización digital.....	17
Enfoques y tendencias en Educación y Tic (Tendencias emergentes)	17
Cambio de paradigma de usuario pasivo a usuario activo. Usuario Prosumidor.	17
Las TIC y la formación docente	18
Importancia de los relatos en educación	19
La era de la convergencia.....	19
Narrativas transmedia. Nuevas formas de contar.	20
¿Por qué la Narración Digital?.....	20
¿Cómo realizar narrativas?.....	21
Disponibilidad de herramientas tecnológicas, web 2.0	24
¿Por qué el uso en el ámbito educativo? El poder de las narrativas digitales. Ventajas y desventajas de su uso	25
Aprendizaje	26
Aprendizaje mediado por tecnología	27
Aprendizaje colaborativo	29
Capítulo 4. Aspectos metodológicos	31
Enfoque	31
Contextualización.....	31

Diseño de la investigación.....	35
La muestra.....	36
Instrumentos.....	36
Cómo se recolectaron los datos.....	36
Qué datos se tuvieron en cuenta. Y el aporte de herramientas digitales a lo metodológico.....	37
Capitulo 5. La propuesta.....	39
Procedimiento metodológico.....	39
Capítulo 6. Análisis e interpretación.....	47
Obtención y sistematización de datos.....	47
Conclusiones.....	54
Bibliografía.....	56
Anexo.....	59

Agradecimientos

A los profesores que nos acompañaron durante este trayecto de formación, en especial a Heraldo Follin, que guió muy amablemente este trabajo final.

A la Familia y amigos que siempre están presentes y acompañan de forma permanente cada iniciativa que llevo adelante.

A los compañeros de cursada que aprovechando la posibilidad de aprender en red, fueron sumando aportes y miradas que posibilitaron el debate y el repensar las nuevas teorías.

A la comunidad educativa donde se realizó la experiencia que nos permite trabajar libremente.

Y a mi amiga y compañera de cátedra Ivana Zárate, que me permitió llevar adelante esta experiencia de trabajo con narrativas digitales.

Universidad Tecnológica Nacional
Facultad Regional Concepción del Uruguay
Licenciatura en Tecnología Educativa

Título: **¿Cómo utilizar la Narrativa Transmedia en Educación Superior?**

Autora: Silvana Echeverria

Director/Tutor: Heraldo Follin

Año: 2017

Resumen:

Las Narrativas digitales, brindan una estrategia potente para incorporar las nuevas tecnologías a la enseñanza de la educación superior. La alfabetización digital es un desafío para quienes quieran realizarla con sentido pedagógico. La siguiente investigación exploratoria, tiene como propósito, diseñar y desarrollar una propuesta metodológica que utilice narrativa transmedia en la enseñanza superior. Utilizando diferentes herramientas que posibiliten conocer diferentes formatos de publicación digital, y permitan al mismo tiempo motivar a los alumnos a mejorar su comunicación oral y escrita y su comprensión lectora. Esta investigación exploratoria, intenta describir una estrategia posible y extraer algunas conclusiones sobre las condiciones o limitaciones de la aplicación de las narrativas transmedia a la enseñanza superior y sus posibles usos, aplicaciones y beneficios pedagógicos.

Palabras claves: narrativas transmedia - educación superior - metodología didáctica

Abstract

Digital Narratives, provide a powerful strategy to incorporate new technologies to teaching higher education. Digital literacy is a challenge for those who want to do it with pedagogical sense. The following exploratory research aims to design and develop a methodology that uses transmedia storytelling in higher education. Using different tools that enable know different digital publishing formats, and allow at the same time motivate students to improve their oral and written communication and reading comprehension. This exploratory research attempts to describe a possible strategy and draw some conclusions about the conditions or limitations of the application of transmedia narratives to higher education and its possible uses, applications and educational benefits.

Keywords: transmedia narratives - higher-education - teaching methodology

Introducción

La Licenciatura en Tecnología Educativa, busca formar profesionales que puedan realizar una inclusión genuina de las Tecnologías de la Información y la comunicación en sus contextos de desempeño, brindando teoría y metodología que permitan integrar la cultura digital innovando pedagógicamente, diseñando, planificando e implementando proyectos, asesorando, produciendo materiales o realizando investigaciones en este campo.

La necesidad de incorporar las nuevas tecnologías con las que convivimos hoy en día, en las prácticas de enseñanza para favorecer la multialfabetización, instala en la actualidad un nuevo tema para repensar el debate educativo. Debemos reflexionar sobre los nuevos problemas o necesidades pedagógicas que se pueden atender, si aprovechamos las oportunidades que hoy ofrece la tecnología. Y, a partir de allí, ver como la narrativa transmedia puede favorecer los aprendizajes y desempeños de nuestros estudiantes.

Plantearnos cómo podemos lograr que los materiales, además de permitir un acceso fluido y permanente a la información, colaboren en la construcción de conocimiento socialmente relevante, al tiempo que esta situación adquiere su especificidad en la educación superior.

En este contexto de transformaciones sociales, tecnológicas y educativas, se encuentra inmerso el Instituto de Formación Docente de Villaguay, que cuenta con un gabinete de computación y muchos de los alumnos que llegan a él han recibido las netbooks del Programa Conectar Igualdad al egresar de la escuela Secundaria. En un contexto que plantea la necesidad de que las TIC sean incorporadas a las prácticas de enseñanza como recurso de enseñanza aprendizaje y que se apliquen para aprovechar oportunidades satisfaciendo estas necesidades.

Este proyecto se desarrolló durante el ciclo lectivo 2015, con los alumnos de Primer año del profesorado de Educación Secundaria en Biología que cursan la materia "Taller de oralidad, lectura, escritura y TIC" de la Escuela Normal Superior "Martiniانو Leguizamón".

Mediante este proceso de investigación de enfoque cualitativo, a través de un estudio de casos, se pretende conocer más, sobre cómo utilizar las narrativas digitales en la enseñanza superior. Las características y condiciones para llevar este tipo de propuesta metodológica adelante y las limitaciones de su aplicación, así como los posibles usos y los beneficios pedagógicos que pueden ofrecer en los procesos de enseñanza-aprendizaje de la educación superior.

Este informe final, está estructurado de la siguiente manera:

En el capítulo I encontrarán la contextualización del problema, así como los objetivos de esta investigación y la justificación de la misma.

En el capítulo II las fuentes, los antecedentes y el estado del arte, en relación a la problemática planteada.

En el capítulo III se intenta dar significado a los conceptos utilizados en la investigación, para entender los cambios que se han dado en las formas de enseñar y aprender hoy teniendo en cuenta los escenarios actuales, así como los principales conceptos para entender de qué hablamos cuando hablamos de narrativas digitales y cuál es el posicionamiento pedagógico desde el que se pueden llevar adelante.

En el capítulo IV se describe la metodología que permitió estructurar y llevar adelante la investigación.

En el capítulo V se describe el prototipo de la metodología, utilizando narrativas digitales.

En el capítulo VI se presenta la información obtenida como resultado.

Luego aparecen las Conclusiones de la investigación, dando respuesta a la problemática planteada, y a los objetivos seguidos.

Y finalmente las Referencias Bibliográficas y el Anexo.

Capítulo I. Problematicación y construcción del objeto de estudio

Plantemaineto del problema

Las formas en que nos comunicamos evolucionan día a día, una de las primeras tecnologías que posibilitó la comunicación fue la oralidad, luego la escritura, y con el correr del tiempo comenzaron a aparecer otras, como el telégrafo, el teléfono, el fax, la radio, la televisión, el cine, internet, el correo electrónico, las redes sociales. La rápida evolución de los medios de comunicación, la aparición de la digitalización, o la posibilidad de convertir todos los valores de la realidad en ceros y unos y el avance del tratamiento de la información en forma automática, fueron influyendo de a poco en las maneras en que las personas se comunican.

Esta convergencia de las telecomunicaciones ha posibilitado comunicaciones antes impensadas, pero al mismo tiempo, éste ecosistema ha modificado las prácticas de comunicación, aparece la comunicación en red y colaborativa, es posible realizar llamadas, enviar textos, imágenes, audios, videos. Cognitivamente hemos sobrepasado la capacidad humana de contactar personas, pensemos, por ejemplo, en la gestión de nuestros contactos a través de redes sociales como LinkedIn, donde la tecnología se convierte en una extensión de la capacidad humana. Alejandro Pisticelli dice que esto se debe a la baja de los costos con el contacto, antes comunicarse por ejemplo, con alguien que vivía en España, implicaba un costo muy alto, porque se tenía que realizar una comunicación telefónica a ese lugar, sin embargo, hoy se puede hacer a través de un clic y el costo es mucho menor, sólo se necesita una computadora conectada a internet, la limitación económica es menor, se pueden hacer tantos clic como sean necesarios y comunicarse con personas de diferentes lugares del mundo, formando una comunidad.

También la aparición de diferentes plataformas que no sólo permiten comunicarse, sino producir la información de una manera diferente. Hoy en día desde un celular o desde una PC, con conexión a Internet, podemos acceder a la información, de forma ubicua, en todo momento y desde cualquier lugar, en forma cada vez más instantánea, móvil y social, la escuela, la casa, o la plaza. Enviar y recibir trabajos a través del correo electrónico. Descargar contenidos digitales, como fotos, textos, videos o archivos de audio y mezclarlos o modificarlos, al mismo tiempo que podemos hacerlo solos o trabajando en forma colaborativa, con otros. Esto repercute en los modos de gestionar la enseñanza y el aprendizaje, que traspasa los límites del aula, y posibilita caminos nuevos e impensados producto de cierto trabajo autónomo de los estudiantes. Otros estudiantes u otras personas pueden participar de los trabajos de los estudiantes, visitarlos diariamente y participar de sus progresos académicos.

Por eso, hoy en día muchos autores afirman que es necesario que los alumnos, aparte de aprender a leer y escribir, reciban una alfabetización múltiple. “De este modo podemos hablar de alfabetización auditiva, y/o musical, visual, audiovisual, digital, informacional,... ya que los contextos, canales y formas de comunicación son diversos lo que implicaría formar los individuos y a las comunidades en la interpretación de los signos, iconos y textos propios de cada una de esas formas de comunicación o de utilización de tecnologías y lenguajes específicos” (Moreira, 2008)

Henry Jenkins, en un post realizado el 8 de Septiembre de 2014 en su weblog: *confessions of an Aca –Fan*, utiliza el término transmedia “a través de diferentes medios” (Jenkins, *Confessions of an Aca - Fan*, 2014) para hablar de esta convergencia. Esta convergencia trae otro fenómeno, que es el de las Narrativas transmedia. Las Narrativas transmedia son una particular forma narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de significación (verbal, icónico, audiovisual, interactivo, etc.) y medios (cine, comic, televisión, videojuegos, teatro, etc.). Las narrativas transmedia no son simplemente la adaptación de un lenguaje a otro: la historia que cuenta el comic no es la misma que aparece en la pantalla de cine o en la microsuperficie del dispositivo móvil” (Scolari, 2013)

Ahora bien, ***¿De qué manera se pueden utilizar estas nuevas formas de narrar para formar alumnos que puedan interpretar, textos, signos e íconos, utilizando las tecnologías? ¿Cómo se pueden incorporar las narrativas transmedia a la práctica docente?***

Delimitación del objeto de estudio

¿Qué estrategias se pueden utilizar en la educación superior para que los futuros docentes generen contenidos al mismo tiempo que adquieran capacidades para su uso? ¿Cuáles son los beneficios?

Objetivos de investigación

Objetivo general:

1. Diseñar y desarrollar una propuesta metodológica que utilice las narrativas transmedia en la enseñanza superior.

Objetivos específicos:

1. Implementar una propuesta metodológica y describir las características del procedimiento empleado y de los productos obtenidos.
2. Describir las condiciones o limitaciones de la aplicación de narrativas transmedia en la enseñanza superior.

3. Describir los posibles usos o aplicaciones y los beneficios pedagógicos, que pueden ofrecer estos en los procesos de enseñanza-aprendizaje de la educación superior.

Justificación e importancia

Los medios digitales se expanden cada vez mas llegando también a la escuela. Los estudiantes van por los pasillos con el sonido del mp3 en sus oídos, sacan fotos de los apuntes de la pizarra, los modifican, los comparten, crean videos, se comunican.

En el Diseño Curricular, para el profesorado de Educación Secundaria de Entre Ríos, dice que se espera formar un docente que entre otras capacidades, debe “seleccionar, diseñar y utilizar diversos recursos didácticos, como elementos de laboratorio, de TIC, entre otros, en situaciones de enseñanza formal y no formal.” (Diseño Curricular Profesorado de Educación Secundaria en Biología, 2014)

Ahora bien, ¿cómo se utilizan estos medios (herramientas digitales) en la educación superior para que los futuros docentes generen contenidos al mismo tiempo que adquieran capacidades para su uso? ¿Qué estrategias se pueden utilizar?.

El análisis de estas problemáticas, contribuirá a ver cómo la escuela se está adaptando a estos cambios y proporcionará información útil para docentes inquietos que quieran saber más acerca de las posibilidades creativas y cognitivas que ofrecen estos medios.

Para comenzar a entender esta temática, me parece necesario aclarar ¿de qué hablamos, cuando hablamos de convergencia de medios? Ramón Salaverría dice que cuando se estudia la evolución de la convergencia de los medios de comunicación, es necesario tener en cuenta cuatro dimensiones: la dimensión empresarial (la posibilidad de articular canales de comunicación para potenciar estrategias comunicativas), la tecnológica (digitalización de la información, gestión de contenidos para que la información fluya), la profesional (poder utilizar las potencialidades de la multiplataforma profesionalmente) y la comunicativa (integración de códigos para comunicar, que exige la convergencia de medios). Salaverría, sostiene: “La digitalización y el advenimiento de las redes interactivas han supuesto, en verdad, el mayor factor desestabilizador de los medios de comunicación. Ahora bien, es un reto al que los medios no pueden dar la espalda, puesto que los hábitos de la vida y, en particular, de consumo de información por parte de los ciudadanos están cambiando rápidamente movidos por una revolución digital.

En este panorama, pretender que cada medio se mantenga aislado, como si los medios de la competencia y las demandas del público fueran los de hace 20 años, además de un error estratégico, es imposible. Los medios deben enfrentarse al reto de la convergencia y esto,

como hemos apuntado, exige grandes dosis de planificación, creatividad y apuesta por los profesionales.” (Salaverría, 2003)

Para Henry Jenkins la “convergencia es el flujo de contenido a través de múltiples plataformas mediáticas, la cooperación entre múltiples industrias mediáticas y el comportamiento migratorio de las audiencias mediáticas, dispuestas a ir casi a cualquier parte en busca del tipo deseado de experiencias de entretenimiento... la convergencia representa un cambio cultural, toda vez que se anima a los consumidores a buscar nueva información y establecer conexiones entre contenidos mediáticos dispersos.” (Jenkins, *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación.*, 2008)

Para Jenkins la convergencia, posibilita la narrativa transmedia, la transmedia necesita ser entendida como un cambio en cómo la cultura se produce y se consume, una forma diferente de organizar la dispersión de los contenidos de los medios a través de plataformas de medios. Podríamos entender esto en términos de una distinción que hace entre multimedia y transmedia. Multimedia se refiere a la integración de múltiples modos de expresión dentro de una sola aplicación. Así, por ejemplo, un cd-rom educativo una década atrás podía combinar archivos de texto, fotografías, archivos de sonido y vídeo a los que se accede a través de la misma interfaz. Transmedia se refiere a la dispersión de los mismos elementos a través de múltiples plataformas de medios. Así, por ejemplo, el uso de la web para ampliar o anotar el contenido de televisión es transmedia, mientras que el iPad está promoviendo un retorno a interés en multimedia. (Jenkins, *Confessions of an Aca-Fan*, 2010)

Henry Jenkins opina que hoy en día, tenemos un sinfín de posibilidades para la toma de los medios de comunicación en nuestras propias manos para conectarse con otros en formas significativas. Tenemos nuevas formas de trabajar en conjunto para desarrollar el conocimiento y las nuevas formas de utilizar los medios de comunicación para dar forma a la manera en que nos presentamos a los demás y aprender de ellos. Para conectarse y colaborar entre sí para producir y hacer circular la información en esta nueva cultura de la participación, se han desarrollado nuevas herramientas como motores de juego y nuevas instituciones como YouTube y Facebook. (Jenkins, *Confessions of an Aca-Fan*, 2009)

En la educación, por años el docente ha sido mediador entre el libro de texto y el alumno. ¿Cómo se puede mediar hoy entre lo que nos propone esta convergencia mediática y los futuros docentes?

Begoña Gros dice “la función fundamental del profesorado es diseñar las actividades y espacios en los que éstas deberán desarrollarse. La metodología debe contemplar un entorno rico y a la vez debe supervisar y ayudar a definir bien los objetivos y las

competencias que se pretende que los estudiantes adquieran... el profesor no es un transmisor de contenidos, sino un diseñador de espacios de aprendizaje” (Gros, 2011)

Considero importante analizar esta metodología. Creo que esta investigación resultará interesante ya que es una problemática relativamente nueva y aportará información sobre una temática ante la que se encuentran pocos estudios similares.

Capítulo 2. Antecedentes

Fuentes del problema

Las fuentes utilizadas en la siguiente investigación son:

Fuentes de información primarias:

En relación a los estudiantes: observaciones, encuestas y entrevistas.

En relación a los docentes: entrevistas.

Fuentes de información secundaria:

Análisis de documentos: publicaciones, otras investigaciones, literatura pertinente, actas de congresos.

También, la experiencia personal y profesional, dado que siempre me he preocupado por intentar llevar adelante prácticas con verdadero sentido pedagógico y me inquietaba que este tipo de cátedras que muchas veces se concursan por separado, no logran llevar una metodología conjunta de trabajo y se trabajan inclusive por separado.

Antecedentes y estado del arte

Algunas de las figuras mas representativas en el estudio de las narrativas transmedia, las narrativas digitales y las formas de llevarlas adelante:

Jason Ohler, a escrito y publicado numerosos artículos sobre la utilización de narrativas digitales en el ámbito educativo, promoviendo el aprendizaje de los alumnos como usuarios activos de la tecnología.

Carlos Scolari, dice que en este entorno donde todo cambió, aparece esta nueva forma de contar, la narrativa transmedia. Lo que implica un cambio en los modos de consumir y de producir.

Jason Ohler, Joe Lambert y Samantha Morra, proponen caminos, pasos, posibles para realizarlas.

Algunas experiencias en el mundo...

En un artículo "La narrativa transmedia como alfabetización digital" publicado en 2013, en un compendio de la Universidad de Barcelona "Aprendizaje y educación en la sociedad digital" los autores José Luis Rodríguez Illera y Nuria Molas Castells (Rodríguez Illera, 2013) muestran una forma de integración de la "narrativa transmedia" a la educación formal. Aprovechando la alfabetización digital que utiliza lo que los estudiantes realizan habitualmente a través de los usos cotidianos, fuera de la escuela. Este trabajo parte de la hipótesis de que la alfabetización digital supone un desafío para la educación formal, que

debe garantizar la adquisición de nuevas competencias o habilidades como vía de interacción dentro de una comunidad. Lo que implica, no solo nuevos escenarios y nuevas prácticas sino también los procesos de apropiación y compartición. La alfabetización digital incluye el uso de herramientas y desempeño de carácter técnico. El uso de lenguajes multimedia y el acercamiento crítico a las herramientas tecnológicas. Para esto, se creó "La Carta Astral" un diseño y producción de un argumento de ficción y producción de materiales. El desarrollo se ha configurado a los tiempos y espacios escolares. Algunos resultados obtenidos tienen que ver con el aprendizaje continuo, dentro y fuera de la escuela, la motivación que producen estas narrativas permiten una continuidad de las actividades, dentro y fuera de la escuela. Con respecto a la alfabetización digital, si bien el tiempo de desarrollo fue limitado, permitió globalmente desarrollar algunas competencias básicas y avanzadas.

En un libro electrónico publicado por Microsoft en 2010 "Tecnología para docentes" Narre una historia, conviértase en un estudiante durante toda su vida. (Microsoft, 2016) Dice que al incorporar proyectos que utilicen transmedia se logra llegar a los estudiantes y al mismo tiempo ayudarles a desarrollar capacidades que necesitan para desenvolverse en un mundo enriquecido con tecnología. Allí se pueden apreciar varios proyectos de narración digital, entre otros, uno de Clifford Lee, un profesor del instituto de la Academia en Ockland, California, que utiliza la narrativa digital para enseñar a sus estudiantes a pensar críticamente acerca de la inmigración y de la historia, utilizando la tecnología como una forma de complementar la escritura y una forma alternativa de comunicar.

En el sitio web de la Universidad privada Escuela de Administración, Finanzas y Tecnología EAFIT (Montoya, 2014) cuya sede se encuentra en Medellín, en la página de investigación, se hace mención a un proyecto desarrollado por los estudiantes María José Escobar y Pedro Estrada del Municipio de Itagüí y estudiantes de las carrera de Comunicación Social y Diseño de la Universidad Pontificia Bolivariana, cuyo objetivo es incentivar la lectura de un clásico de la literatura universal. la Odisea. La idea de este grupo fue expandir a través de diferentes herramientas, el universo narrativo de esa historia. La estrategia se basó en adaptar el cuento original a otros formatos.

Capítulo 3. Encuadre teórico conceptual de referencia

Cultura digital y educación

Sociedad de la información y Educación

La sociedad de la información, a diferencia de lo que era hace unos años el concepto de información, si pensamos en una biblioteca, con todos sus estantes y los libros organizados y clasificados por temas, el conocimiento estaba en los libros, es hoy entrelazada, confusa, compleja hay muchísima información, se puede acceder fácilmente gracias al desarrollo de las nuevas tecnologías y las nuevas formas de codificarla, lo que hace fácil el acceso y modifica las formas en que se accede al conocimiento. Esto genera nuevos problemas educativos. Porque si bien podemos acceder a cualquier información, es tanta la información que a veces es difícil interpretarla. Esto nos lleva a repensar ¿qué es alfabetizar hoy?. Lo que lleva a pensar que un ciudadano hoy aparte de saber leer y escribir, debe estar capacitado para poder moverse ante tanta información, entender los códigos y cómo generarla. Area Moreira habla de Multialfabetización, un sujeto debe saber localizar y validar información, expresarse con diferentes códigos y comunicarse con otros.

Web 2.0 y educación

Internet nos permite realizar muchas cosas, está en permanente movimiento, y se ha ido modificando.

La web 1.0 era una web estática, nos permitía acceder a la información, visitarla. La Web 2.0 es una internet mucho más participativa, los usuarios pueden construir la información, hoy en día pueden escribir y comunicarse con otros. Realizando un videoclip, o mezclando una imagen.

Esto quiere decir que la web 2.0 posibilita acceder a la información en forma libre, pero también permite modificarla, compartirla con otras personas que se encuentren conectadas, intercambiar con otros. Para eso brinda innumerables recursos que permiten comunicarnos a través de las redes sociales.

Existen muchos recursos o servicios, repositorios de archivos: flicker, youtube, slideshare, cloudsound, recursos para comunicarnos como Facebook, twitter, twenty, o algunas más específicas como Ning. Los de publicación como blog, blogger o wordpress. La wiki, como wikipedia o wikispaces, etc. Hace unos años los docentes creaban su página web estática, hoy en día existen las aulas virtuales. Todos estos recursos permiten aprender a través de elerning, de la lectura y escritura, entendida no solo como texto escrito sino también audiovisual, con metodología constructivista. Todos estos recursos permiten utilizar PLE (Entornos Personales de Aprendizaje) para abrir las aulas virtuales, o sea que los alumnos

puedan guardarse, compartir en entornos personales, lo que producen en el aula virtual que es un entorno cerrado, académico.

Alfabetización digital

Estamos en un tiempo de transformaciones, los diferentes formatos que transmitían la cultura, como libros, películas, cine, tv... etc comienzan a ser reemplazados por otros formatos digitales computadoras, tablets, smartphones. El formato digitalizado comienza a reemplazar al formato papel y como dice Zigmunt Bauman es líquida, está en todos lados, se puede copiar, modificar, es abundante.

El concepto de alfabetización en el Siglo XXI, ha cambiado, la escuela no sólo debe educar para codificar y decodificar la escritura, hoy en día es necesario además, alfabetizar en otros formatos, en múltiples alfabetizaciones. Debe poder comunicar y expresarse en diferentes formatos y sostener una conversación con otros a través de una red social.

Enfoques y tendencias en Educación y Tic (Tendencias emergentes)

Este ecosistema, formado por internet y los servicios que ella brinda, han conformado un ecosistema del que los docentes podemos hacer uso para nuestras cátedras.

Como ofreciéndonos una gigantesca biblioteca, comunicarnos e interactuar, elaborar y publicar contenidos en diferentes formatos, producir información. Ser ubicuos, conectarnos desde cualquier lugar y en cualquier momento. Todas estas características nos llevan a adoptar nuevas tendencias o enfoques en cuanto al uso de las mismas en educación. Algunas de ellas son MOOCS, cursos online masivos y abiertos o gratuitos; flipped classroom el contenido expositivo se ve en casa y en el aula se realizan tareas o actividades de trabajo, modelo 1:1 una computadora por alumno, una variante es el BYOD (bring your own device) trae tu computadora a clase. Otro concepto es PLE (Personal Learning Enviroment) entorno personal de aprendizaje, es crear el propio entorno de aprendizaje; portafolio electrónico, una especie de portafolio que le permite guardar sus producciones y al mismo tiempo ir haciendo una reflexión sobre lo que va haciendo. Otro es la Realidad aumentada.. gamificación, narrativas transmedia: participación e interactividad.

Cambio de paradigma de usuario pasivo a usuario activo. Usuario Prosumidor.

Hoy en día, los usuarios no sólo consumen contenidos de la web, sino que también los producen, asumen un rol activo, elaborando sus propios recursos. La web 2.0, ofrece una amplia variedad de recursos para combinar imágenes, videos, textos y sonido; fáciles de utilizar, gratuitos y que permiten que los usuarios puedan compartir lo realizado en las redes sociales. “Estamos frente a un cambio de actitud por parte de la nueva generación de

consumidores mediáticos. Como el lector de libros que no puede dejar de hacer anotaciones en los márgenes de la página, hoy muchos consumidores ven como algo natural apropiarse de un contenido, modificarlo y volver a ponerlo en circulación. Los prosumidores no dudan en cambiar el final de Lost. O en inventarse el avance de la segunda parte de Titanic. O en contar Los Soprano en nueve minutos. O en convertir El Resplandor en una comedia. O...

Dentro de la nueva generación de consumidores hay un sector que apuesta por ir más allá de ese rol y convertirse en prosumidores mediáticos. Son estos prosumidores los que se apropiarán de un mundo narrativo y lo extenderán creando nuevos personajes y aventuras." (Scolari, 2013)



Prosumidor. Fuente: CD 26 - "Publicar en internet" - Colección Educ.ar

Las TIC y la formación docente

En el Informe sobre Educación Superior 2015 de NMC (NMC Horizon Report: 2015 Higher Education Edición, en inglés), entre los desafíos que se proponen para los próximos cinco años para las instituciones de éste nivel, se encuentra la mejora de la alfabetización digital, así lo dejan expresado en el documento "con la proliferación de Internet, de los dispositivos móviles y otras tecnologías que son ahora omnipresentes en la educación, la visión tradicional de la alfabetización como la capacidad de leer y escribir se ha expandido para abarcar la comprensión de las herramientas digitales y la información. Esta nueva categoría de competencia afecta a cómo las instituciones de educación abordan los problemas de alfabetización en sus objetivos curriculares y programas de desarrollo docente. La falta de consenso sobre lo que abarca la alfabetización digital está impidiendo a muchas escuelas y universidades formular políticas y programas que aborden este desafío de forma adecuada. Los debates entre educadores han incluido la idea de la alfabetización digital como igualdad en competir con una amplia gama de herramientas digitales con diferentes objetivos educativos, o como un indicador de tener la capacidad de evaluar críticamente los recursos disponibles en la web. Sin embargo, ambas definiciones son amplias y ambiguas.

Agravando este problema está la noción de que la alfabetización digital engloba habilidades que difieren para los educadores y los educandos, ya que la enseñanza de la tecnología es intrínsecamente diferente del aprendizaje con ella. Apoyar la alfabetización digital requerirá políticas que afronten la formación en fluidez digital para el profesorado en servicio y pre-servicio, junto con los estudiantes a los que enseñan¹”.

Importancia de los relatos en educación

El psicólogo Jerome Bruner en su libro *Realidad mental y mundos posibles* explica que hay dos formas de conocer, dos maneras de construir la realidad.

Bruner habla de pensamiento paradigmático y narrativo. Para Bruner el primero, intenta ser un sistema matemático formal de descripción y explicación. El segundo, es el más antiguo en la historia de la humanidad, y consiste en contar historias de uno a uno mismo y a los otros, al narrarlas vamos construyendo un significado y las experiencias cobran sentido. El significado surge de la narración. (Bruner, 1996)

"En otras palabras, construir un relato –en nuestro caso poniendo en juego diferentes medios y lenguajes– permite expresar una predicción o contar un experimento (procesos conceptuales). Por otro lado, producir una narrativa implica fijar objetivos y planificar una serie de actividades (desde la redacción de un guión hasta la edición final del texto)(procesos analíticos). Finalmente, el trabajo en equipo, la negociación y las descripciones son partes integrantes del proceso de producción narrativa (procesos sociales), son contar con la evaluación (proceso conceptual) de la influencia (proceso social) del relato."²

La era de la convergencia

Hace unos años atrás la palabra multimedia, la posibilidad de usar diferentes medios: audio, texto, imágenes, sonido, animación, para generar información, estaba de moda, hoy es reemplazada por “convergencia”. La convergencia, según Henry Jenkins, es el flujo de contenido a través de múltiples plataformas mediáticas, la cooperación entre múltiples industrias mediáticas y el comportamiento migratorio de las audiencias mediáticas, dispuestas a ir casi a cualquier parte en busca del tipo deseado de experiencias de entretenimiento.

¹ Johnson, L., Adams Becker, S., Estrada, V., and Freeman, A. (2015). *NMC Horizon Report: Edición Educación Superior 2015*. Austin, Texas: The New Media Consortium.

² Relpe "Convergencia de Medios. Nuevos desafíos para la educación en Latinoamérica." (Asunción, Paraguay, 10 -12 de Noviembre de 2010).

Para Jenkins la convergencia, da lugar a las “narrativas transmedia” historias que se expanden por diferentes medios.

Hace unos pocos días en un famoso programa de radio, contaban una historia más o menos así: Un amigo de Paul Mc Cartney, estaba de visita por el sur, y recorriendo el lugar, se encuentra una carnicería, cuyo nombre era Paul Mc Carne, le resulta gracioso, entonces toma una fotografía del cartel con su celular y se la envía a Paul por whatsapp, a Paul le resulta simpática y la publica en Instagram inmediatamente, miles de seguidores, en pocas horas colocaron un sinnúmero de me gusta. Una de las fans le agrega un marco a la foto y la publica en un blog de otros fanáticos que automáticamente la comparten. Estas historias se están volviendo habituales en nuestra vida cotidiana.

Hoy en día contamos con nuevos medios de comunicación que podemos tener en cuenta para enseñar la escuela puede ser un lugar en el que se desarrolle la creatividad, la inteligencia, la curiosidad. Y se deben tener presentes, estas nuevas prácticas de escritura, producción, distribución y consumo.

Narrativas transmedia. Nuevas formas de contar.

¿Por qué la Narración Digital?

Jason Ohler, habla de la DAOW de la alfabetización Digital - Art - Oral - Written, haciendo alusión a un entrecruzamiento de habilidades digitales, de arte, y de narración oral y escrita.



DAOW de la alfabetización. Fuente: Sitio personal de Jason Ohler

Ohler justifica la importancia de las narrativas digitales en el desarrollo de estas cuatro habilidades:

Importancia de la Narración oral en la narrativa digital

Debido a que es la forma que ha predominado por años, para comunicarnos. Dice que para educar bien, hay que saber contar historias.

Permite desarrollar habilidades cognitivas y lingüísticas que se utilizarán durante toda la vida.

Es una habilidad muy importante en el mundo laboral, principalmente para el futuro docente. Ya que seguramente en su paso por los estudios terciarios, y luego en la actividad docente, necesitará realizar múltiples presentaciones y exposiciones orales.

Importancia de la narración escrita en la narrativa digital

Porque la escritura, será la vía que le permitirá plasmar, planificar y crear la historia digital.

Es una forma de incentivar al alumno a la escritura creativa, obligándolo a reflexionar y a organizar ideas con claridad.

Para llegar a la narrativa digital, es necesario realizar un guión escrito para crear y organizar una historia que pueda expresar un determinado contenido.

Importancia del arte en la narrativa digital

Porque los futuros docentes, necesitan desarrollar competencias que les permita utilizar nuevos medios de comunicación para estar al alcance de los consumos culturales de los adolescentes de hoy.

La importancia de la alfabetización digital

Jason Ohler dice que “la alfabetización digital es el uso de la tecnología, de manera efectiva, creativa y sabiamente” (Ohler J. , 2016).

¿Cómo realizar narrativas?

Para realizar una narrativa digital, es necesario tener presente los elementos de la misma, veremos aportes de los diferentes autores:

Para todos ellos, lo más importante es la historia en sí misma.

Jason Ohler, utiliza un conjunto de elementos que permiten expresar los elementos claves de la historia. El dice que para comenzar la historia, trazar un mapa de la historia permite expresar el por qué de la historia que se está contando.

El proceso narrativo que utiliza al contar cualquier historia, es el siguiente (Ohler J. , 2016):

1. Obtener una idea de la historia, la inspiración.
2. Crear un mapa de la historia.
3. Contarla a su maestro y compañeros.
4. Crear un guión gráfico - storyboard.
5. Escribir la historia.
6. Revisarla por pares, y por el profesor, para recibir una crítica que permita la retroalimentación y revisión de la misma.

7. Producción (la creación de películas implica la producción en cada paso del camino; en proyectos digitales en gran medida, la producción se suele dividir en pre-producción, producción y post-producción)
8. Rendimiento, ver si cubre las expectativas.
9. Evaluación / Mejoramiento - después de una evaluación, se puede re-escribir, re-editar o hacer lo que sea necesario para incorporar las sugerencias de mejora en el proyecto.

Ohler afirma que se le debe prestar especial atención al punto 2, el mapa de la historia, cuyos elementos son: un principio, un medio y un fin. Cada parte tiene que tener ciertos elementos con el fin de ser eficaz.

Estos elementos se explican a continuación:

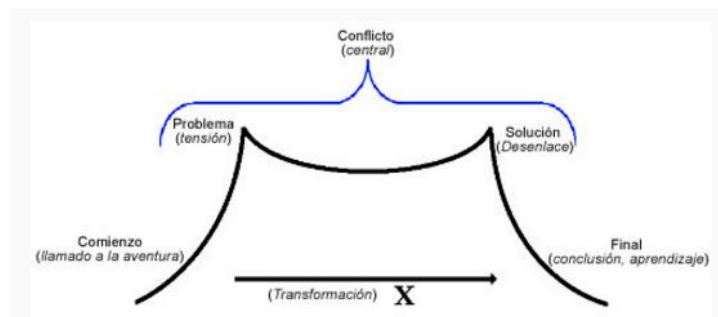


Diagrama visual de la historia. Fuente: Sitio personal de Jason Ohler

- Un llamado a la aventura. La vida normal se ve interrumpida por un evento significativo, que desencadena, para el personaje principal, una travesía Física, emocional, intelectual o espiritual.
- Una situación de problema/solución que involucra una transformación. Los personajes se enfrentan a problemas que resuelven mediante una transformación personal de diferente tipo. Esa transformación puede sucederse de muchas maneras que incluyen, la adquisición de habilidades, procesos de maduración, diferentes aprendizajes y auto descubrimiento.
- Cierre. La Historia llega a un final significativo, no necesariamente feliz. A menudo, la conclusión implica realizar algo que tiene valor, de carácter moral, para el personaje principal o la evidencia de que algo o alguien ha cambiado (Ohler J. , 2008).

Para Samantha Morra, los 8 pasos necesarios para que los alumnos puedan crear las narrativas digitales son (Morra, 2014):



Pasos para la narrativa. Fuente: Sitio Web de Samantha Morra

1. **Idear** (pensar en la idea que queremos transmitir con nuestra Narración Digital o un posible argumento).
2. **Investigar, explorar y aprender** (para documentarnos sobre los temas necesarios, al respecto).
3. **Escribir** (redactar nuestro guión narrativo, a partir de la idea inicial).
4. **Planear y diseñar** (conceptualizar el *storyboard* o guión técnico).
5. **Reunir, remezclar y/o crear** (imágenes, audios, vídeos...).
6. **Integrar** (los diferentes productos que configurarán nuestra Narración Digital).
7. **Compartir** (difundir en los canales que consideremos oportunos).
8. **Comentar y reflexionar** (en función del *feedback* y sugerencias recibidas).

Para Joe Lambert, los 7 elementos de una narración digital son (Lambert, 2002):

1. **El punto de vista:** tiene que ver con el objetivo que se persigue al contar la historia, a quién va dirigida, cuál es el mensaje y por qué se quiere transmitir.
2. **La pregunta dramática:** se refiere a la pregunta que el narrador plantea al principio de la narración. Puede sugerirse como pregunta directa o como una afirmación que lleve a los receptores a plantearse esa misma por sí mismos. En consecuencia se crea tensión y se capta la atención de la audiencia.
3. **El componente emocional:** hace que la audiencia se identifique con la historia.
4. **La voz del narrador:** permite que el mensaje llegue de una manera directa, asegurando una mejor transmisión del mismo.

5. **La banda sonora:** puede convertirse en un elemento complementario a la hora de transmitir el mensaje y reforzar la intención. Si decidimos incluir banda sonora en nuestra ND, deberemos ser cuidadosos a la hora de elegirla (para evitar contradicciones en el mensaje), moderar su volumen y, preferentemente, escoger música de tipo instrumental, para no interferir con la voz del narrador.
6. **La economía narrativa:** sirve para evitar que la narración contenga demasiada información y, de este modo, se sobrecargue la historia.
7. **El ritmo de la historia:** se refiere tanto a la narración en sí como a las imágenes y elementos, que no deben ser ni muy rápidos ni muy lentos. La finalidad será que la historia sea comprensible pero no aburrida. Para evitar la monotonía visual, se pueden incluir efectos de zoom y de planos panorámicos; respecto a la voz, daremos a cada fragmento una entonación, articulación y velocidad adecuadas.

Disponibilidad de herramientas tecnológicas, web 2.0

Existen innumerable cantidad de herramientas que brinda la web 2.0, que se pueden utilizar al momento de transformar la historia escrita en formato digital.

Podríamos categorizar las herramientas según el tipo de narrativa que queramos crear. Aquí recopilé algunas a modo de ejemplo, según la función del tipo de formato en que se basan.

Nos encontramos con muchas opciones para trabajar en la pc, pero también cada vez contamos con más opciones de aplicaciones para trabajar en smartphones o tabletas, son de fácil utilización y permiten capturar fotografías, grabar audios, editar videos o imágenes, crear dibujos, etc.

Herramientas que permiten crear imágenes: pueden ser utilizadas para crear historias con avatares, infografías o cómics. Permiten crear imágenes o secuencias de imágenes estáticas.

- Pixton, es un creador de comics on line, que también cuenta con app para smartphones. <http://www.pixton.com>
- Storyjumper, permite crear cuentos que se pueden ilustrar con imágenes o fotografías tomadas por el usuario, <http://www.storyjumper.com>
- Visual.ly, permite crear infografías <http://visual.ly>

Herramientas que permiten crear imágenes en movimiento: pueden ser utilizadas para crear videos, animaciones.

Estas herramientas permiten generar contenidos que incorporen diferentes recursos multimedia, como: imágenes, sonidos, animaciones.

- Powtoon, permite crear presentaciones muy dinámicas a modo de video. <http://www.powtoon.com>
- Audacity, permite editar audios, grabarlos, cortarlos, modificarlos. <http://audacity.es>
- Voki, permite crear una animación o personaje a modo de avatar, hoy en día cuenta con aplicación para el celular. <http://www.voki.com/>
- Movie maker, permite editar videos en forma sencilla, incorporando fragmentos de video, imágenes y sonido.

Herramientas para publicar y compartir las producciones.

- Blogger: es un servicio para crear y compartir contenidos en internet.

¿Por qué el uso en el ámbito educativo? El poder de las narrativas digitales. Ventajas y desventajas de su uso

En la página de Microsoft, aparecen una serie de materiales para profesores, entre los cuales se encuentra un cuadernillo, de proyectos de aprendizaje con narrativa digital y entre los beneficios de educativos de las mismas, menciona (Microsoft, 2016):

Fomenta la investigación al ayudar a que los estudiantes inviertan en temas y se involucren en un proceso dinámico e interactivo de aprendizaje.

Fomenta habilidades de pensamiento crítico al ayudar a que los estudiantes piensen con mayor profundidad, claridad y complejidad acerca del contenido, en especial cuando éste es desafiante. Les ofrece práctica en habilidades de establecimiento de secuencias, lógica y construcción de argumentos persuasivos. Crear guiones gráficos y posteriormente editar historias refuerza estas habilidades.

Alienta a los estudiantes a redactar y trabajar para convertirse en mejores escritores. Muchos estudiantes no se conciben a sí mismos como escritores, o se sienten intimidados por el proceso de escritura. Redactar, revisar y editar guiones de historias digitales vuelve natural y placentero este proceso. Promueve la revisión iniciada por los estudiantes, en lugar de la edición con base en los lineamientos de un docente o el requisito de una calificación.

Da voz a los estudiantes. Los faculta para encontrar su propio punto de vista único y relación con el material que investigan, así como para expresar ese punto de vista de manera más completa y clara. Muchos estudiantes averiguan que compartir sus historias digitales es mucho menos intimidante que leer sus ensayos en voz alta.

Cuenta una narrativa personal. Permite que los estudiantes compartan algo de sí mismos, como un punto de retorno clave en sus vidas o la historia de su familia. Las historias digitales pueden personificar la historia de alguien más, en la cual el estudiante asume un personaje y lo comparte desde su punto de vista.

Ayuda a que los estudiantes retengan el conocimiento por más tiempo. Investigadores de la Universidad de Georgetown descubrieron que el aspecto emocional de narrar historias mejora el aprendizaje porque ayuda a que los estudiantes recuerden lo que aprendieron.

Mejora el aprendizaje al fomentar que los estudiantes se comuniquen con efectividad. También promueve el análisis en el salón de clase, la conciencia de la comunidad, la conciencia global y una conexión entre lo que hacen los estudiantes en el salón de clase y la comunidad en general. Publicar los proyectos de historias digitales de los estudiantes en los sitios Web de la clase, o en los portales de la institución, refuerza estas conexiones y mejora la comunicación.

Ayuda a que los estudiantes establezcan una conexión entre lo que aprendieron en el salón de clase y lo que sucede afuera de él. Los proyectos de historias digitales se orientan al desempeño, una habilidad fundamental para el éxito en el mundo real. También se prestan a sí mismos naturalmente con forma de muchas presentaciones públicas comunes, como conferencias de docentes de museos, ensayos fotográficos y películas documentales, lo cual ofrece a los estudiantes práctica en habilidades del mundo real.

Fomenta la creatividad, al ayudar a que los estudiantes abran nuevas formas de pensar y organizar los materiales. Este nuevo medio promueve el desarrollo de inteligencia de múltiples canales y comunicación, lo cual combina el pensamiento intelectual, la investigación, la emoción y la comunicación pública.

Funciona bien con la evaluación de portafolios. Para solicitar el consejo de una experta sobre cómo utilizar los portafolios electrónicos y la narrativa digital para "el aprendizaje durante toda la vida y para toda la vida"

Promueve la alfabetización digital. Adquirir experiencia en habilidades digitales es fundamental para el éxito de los estudiantes en el siglo XXI.

Aprendizaje

Esta forma de integrar la narrativa transmedia a la educación favorece el aprendizaje colaborativo, propiciando espacios para el intercambio y discusión entre los integrantes del grupo al momento de explorar nuevos conceptos, o compartir y ampliar la información/conocimiento que cada uno tiene sobre un tema y al mismo tiempo utilizando herramientas que les permiten desarrollar competencias de utilización de las tic, utilizando

diferentes soportes textuales. Se propicia con este método la generación de conocimiento, debido a que cada estudiante se ve involucrado en el desarrollo de la actividad, en donde el aporte que cada uno es considerado muy valioso, lo que permite principalmente pasar de ser un sujeto pasivo, que recibe información, a ser un sujeto activo. Aprender con otros y de otros, en psicología social se conoce como Zonas de Desarrollo Próximo (ZDP), término introducido por Vygotsky. Este tipo de actividades, si se enmarcan dentro de una concepción constructivista, colocan al alumno en el centro del proceso de aprendizaje. La enseñanza deja de ser verticalista, y pasa a ser horizontal en la medida que entre los mismos alumnos - es decir los pares - se produce el intercambio de ideas, discusiones, opiniones respecto del tema de aprendizaje en cuestión. El trabajo colaborativo, posibilita pasar por la experiencia de construir en red, integrando las ideas de cada uno de los integrantes del grupo y al mismo tiempo convirtiéndonos en co-editores del mismo texto. Tarea compleja... desde el punto de vista de tener que leer lo que otro escribió y tener que continuar ese hilo. Muy desafiante y desestructurador. Ya que permite ir revisando el trabajo a medida que se va realizando y al mismo tiempo ir transformándolo, realizándole los ajustes necesarios, a través de las distintas ideas, intercambios, sugerencias y reflexiones, donde cada uno puede colaborar.

Aprendizaje mediado por tecnología

La relación entre Aprendizaje y conocimiento, impactado hoy por la cultura digital, interpela a los sistemas educativos como ventana de oportunidad para poder pensar, planificar, hacer escuela de una manera diferente.

Esta relación está atravesada por diferentes elementos, desde los actores que están formando parte de esta nueva ecología del aula, la escuela, el aula expandida, si es que todavía se puede hablar del afuera y el adentro en la cultura digital. Nuevas subjetividades. Estos nuevos estudiantes que hoy tenemos en el aula. También la perspectiva desde los profesores, los directivos, los supervisores y los políticos que toman determinaciones.

Cristobal Cobo ha estudiado sobre la relación entre el aprendizaje, el conocimiento y la cultura digital. ¿Cómo concibe en la cultura digital el conocimiento el aprendizaje y la enseñanza? La producción de contenidos digitales, es una nueva manera de construir conocimiento, en esta ruptura entre los modos tradicionales de hacer escuela, aportando la mirada hacia las pedagogías emergentes. ¿Cómo conviven en estos tiempos las tecnologías tradicionales con las pantallas? ¿Cómo vé el aula del futuro? Aprender entre muchos, en forma colaborativa, no separar por edades, por tiempos, por materias, traducir la clase de sala al laboratorio donde hay una dinámica de aprendizaje que se genera en forma simultánea. Organización y gestión de la escuela: tiempos, espacios, nuevos

agrupamientos, no se trata de reproducir el aula que conocemos. ¿Cómo es posible aprender en el Siglo XXI?

En su libro, *Aprendizaje Invisible*, (Cobos, 2011) dice que es necesario pensar modelos de aprendizaje, que no solo promuevan la adquisición de contenidos, sino también de competencias necesarias para desempeñarse en el mundo actual.

La educación tradicional, necesita repensarse desde los nuevos escenarios actuales.

“mientras más valor se asigne al conocimiento a lo largo de la vida, menos probable será que podamos certificar todos nuestros aprendizajes con diplomas u otros documentos oficiales. Aunque ello los haga invisibles para los sistemas formales de educación, no lo son de ninguna manera para la vida profesional y social. No deja de ser curioso que el mundo técnico profesional requiera de conocimientos – habilidades y destrezas que muchas veces ni siquiera se enseñan dentro de los circuitos formales de la educación. Aquí preguntamos ¿cómo son adquiridas esas habilidades críticas? Y los resultados nos llevan a reconocer que, aunque no se vean (ni se midan, ni se certifiquen), sabemos que esos aprendizajes existen y que son tremendamente valiosos para una “economía de talentos”

"Así por ejemplo cuando decidimos incorporar tecnología y esta se utiliza en pequeños grupos aparece lo que Cobos llama “experiencias prácticas de aplicación de conocimientos y habilidades que ocurren en microentornos de aprendizaje y que también resultan fértiles para la adquisición, combinación y transferencia de conocimientos (da tácitos a explícitos) a través de hábitos de interacción cotidiana como la observación, el boca a boca, el ensayo y error, el aprendizaje entre pares, etc."

“El desafío de las competencias digitales es que requieren ser estimuladas mediante experiencias prácticas. Además de conocer la funcionalidad instrumental de un software o dispositivo, se requiere ser capaz de aplicar el pensamiento complejo para resolver problemas de diversas maneras. Es decir, invisibilizar las tecnologías en sí y ser capaz de generar, conectar y diseminar el conocimiento creado.

Al respecto Buckingham agrega “Una buena parte de este aprendizaje (informativo y tecnológico) se lleva a cabo sin que haya enseñanza explícita: es el resultado de la exploración activa, del aprendizaje a través de la práctica” (...). Esta forma de aprendizaje es social en grado sumo: se trata de colaborar e interactuar con otros y de participar en la comunidad de usuarios” (2008, p.135)

Si bien considero que en las escuelas, según la cantidad de recursos con que se cuenta, y dependiendo del equipo de gestión y de los profesores, las posibilidades de utilización de tic se dan de manera diferente, creo que es necesario plantearse ¿qué saberes necesitan

conocer nuestros alumnos hoy? Como plantea Manuel Área Moreira, los niños necesitan ser multialfabetizados, trabajando las diferentes dimensiones (instrumental, cognitiva, sociocomunicacional, axiológica) que ésta práctica implica.

Las nuevas pedagogías plantean diferentes modos de aprender, en diferentes espacios, la ubicuidad, con que los jóvenes se manejan hoy, produciendo y consumiéndose información, permite pensar o repensar los tiempos, agrupamientos horarios, etc. Como plantea María Teresa Lugo la tarea docente hoy es social y colaborativa, no se puede concebir una tarea individual. Para obtener un sistema justo y de calidad. Para lograr la democratización del conocimiento, debemos saber que tenemos que "poder" trabajar superando el formato tradicional del curso, trasladarnos hacia nuevas formas, redes de profes, comunidades, para lo cual, también hay que prestar atención a la transformación del curriculum y los nuevos profesores que se forman necesitan también, tener estas habilidades, estar alfabetizados en tic.

Aprendizaje colaborativo

Las nuevas herramientas disponibles hacen que las formas de comunicarnos cambien y esto también se ve reflejado en los escenarios educativos, provocando cambios en la manera de enseñar y aprender.

En el cuadernillo Trabajo colaborativo (Pico, 2011) las autoras creen que el valor del trabajo colaborativo responde a un modelo pedagógico que pone el acento en la interacción y la construcción colectiva de conocimientos, que sin duda se optimizan cuando se combinan con el trabajo en red. La colaboración en el contexto del aula invita a docentes y estudiantes a caminar juntos, sumando esfuerzos, talentos y competencias. Incentiva el aprender haciendo, el aprender interactuando, el aprender compartiendo. La riqueza de la colaboración también reside en que los estudiantes aprenden reflexionando sobre lo que hacen, ya que en el intercambio los saberes individuales se hacen explícitos y se tornan comprensibles para los demás. La capacidad para responder a demandas complejas y llevar a cabo adecuadamente diversas tareas supone una combinación de habilidades prácticas, conocimientos, motivaciones, valores, actitudes, emociones que se deben movilizar conjuntamente para lograr una acción eficaz. Contar con un caudal importante de competencias para trabajar con otros y colaborar en experiencias de aprendizaje es cada vez más necesario en las llamadas sociedades de la información y la comunicación.

¿Pero cómo la web 2.0 beneficia al trabajo colaborativo en el aula? Ya defini la web 2.0 como un potencial grupo de servicios que posibilita la generación de contenidos y el intercambio a través de Internet, que fomentan la colaboración y el intercambio ágil de información y habilitan la creación de contenidos por parte de los usuarios. Dinámica,

participativa, colaborativa y caracterizada por la interactividad, la Web 2.0 ofrece un universo de posibilidades para la construcción colaborativa de conocimientos a través de herramientas pensadas para trabajar con otros. Así, el uso pedagógico de estas aplicaciones puede ser muy potentes para llevar adelante actividades colaborativas en el aula. Es sumamente necesario que como profesores centremos nuestra atención en los usos que les demos a estas herramientas o servicios y en las producciones colaborativas que realicemos con ellas. Las decisiones pedagógicas que tomemos en este sentido no deberían perder de vista el singular entramado que los diversos contenidos escolares, los particulares contextos y las características del grupo de alumnos imprimen a nuestras prácticas educativas.

Más allá de la aplicación o servicio Web 2.0 que seleccionemos para desarrollar nuestras propuestas, lo que marca la diferencia es la acción docente que irrumpe en la cotidianidad y los usos habituales que los alumnos hacen de estas tecnologías para proponerles otros vínculos con el conocimiento, con experiencias diversas y con variados puntos de vista que amplíen sus universos culturales (Dussel, 2010).

Según (Harris, 2016), al momento de seleccionar herramientas para el trabajo colaborativo en el aula debemos priorizar aquellas que favorezcan en nuestros estudiantes la interdependencia, la responsabilidad individual por la tarea, las habilidades interpersonales, la interacción productiva y la reflexión sobre los procesos grupales. La mejor herramienta es siempre la que mejor se adapta al desarrollo de los objetivos y actividades que se quieran poner en marcha.

Capítulo 4. Aspectos metodológicos

Enfoque

La investigación es de enfoque cualitativo, según Sampieri, usa la recolección de datos sin medición numérica para descubrir o afinar preguntas de investigación en el proceso de interpretación. (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista, 2010)

En cuanto a sus objetivos es una investigación exploratoria - observacional, de tipo descriptivo, ya que pretende abordar un tema poco estudiado como es la utilización que de los medios digitales pueden hacer los alumnos y docentes del primer año de la materia “Taller de oralidad, lectura, escritura y tic” del Instituto de Formación Docente “Martiniano Leguizamón, de la ciudad de Villaguay al implementar una metodología utilizando la narrativa digital y describir las variables que allí intervengan.

En cuanto al recorte temporal es de tipo transaccional porque recopilará datos en un momento único, durante el año 2015. A través del estudio de un caso consistente en una propuesta de intervención áulica que involucra a los alumnos antes mencionados, en busca de pistas sobre los pasos a seguir para utilizar las narrativas transmedia en la educación superior. Si bien se analizan algunos datos en forma cuantitativa, esta tesis está pensada en un marco cualitativo.

Desde esta mirada, la pregunta que guió la investigación fue:

¿Cómo utilizar las narrativas transmedia en la educación superior?

También se ha tenido presente el contexto de políticas públicas existentes a nivel local y mundial.

La metodología utilizada acorde a lo planteado anteriormente es el estudio de casos, para desarrollar y analizar la implementación de la metodología.

La recolección de la información se realizará a partir de la observación directa del trabajo de los alumnos, reuniones con el curso, entrevistas, encuestas a los alumnos y docentes participantes.

Contextualización

La Escuela Normal “Martiniano Leguizamón” se encuentra ubicada en la ciudad de Villaguay, en zona céntrica, ocupa toda una manzana entre calles Tomas de Rocamora, Caseros, Hermelo y Concordia. El frente da hacia la avenida Rocamora N° 72.

En el proyecto Educativo Institucional, se puede leer una pequeña reseña histórica, a partir de la cual se pueden conocer los primeros antecedentes de la institución, que se registran desde 1933 con la puesta en marcha de un instituto que permitiera a los alumnos de esa

época terminar sus estudios secundarios, tres años después comenzaría a funcionar el **COLEGIO NACIONAL**.

La escuela cuenta con una historia de 80 años de vida que comenzó el **4 abril de 1936** por ese entonces su nombre era COLEGIO NACIONAL primeramente funcionaba en Rivadavia 442, luego se traslado a calle Alem en zona céntrica.

En el año 1982 mediante resolución ministerial nº 190 se le cambia el nombre al actual (**Escuela Normal Superior Martiniano Leguizamón**), hasta que en 1949 se traslada a la dirección donde funciona actualmente.

El edificio está compuesto por una parte más antigua, de dos pisos y otra más reciente que es toda un ala con aulas y cuenta con dos patios.

La escuela hoy es un complejo educativo que reúne los siguientes niveles educativos: Inicial, Primaria, Secundaria y Superior.

El 30 de Agosto de 1956 fue creado por Resolución D. P. Nº 1364, el Ciclo del Magisterio Anexo al entonces Colegio Nacional "Martiniano Leguizamón", fue el Sr. Rector don Julio César Puchulo, el encargado de su organización y funcionamiento. Comenzando a funcionar el 18 de marzo de 1957.

El 31 de marzo de 1971 fue creado por Resolución 2779/70 el Profesorado de Nivel Elemental, hoy conocido como Profesorado de Educación Primaria, cuya denominación se encuadra en el Decreto Provincial Nº 5420/08.

En el año 1982 el Ministerio de Educación mediante la Resolución Nº 190 le asigna el nombre de Escuela Nacional Normal Superior "Martiniano Leguizamón", por constar con el nivel terciario.

Desde allí se comenzaron a incorporar las diferentes carreras que se ofrecen en el Instituto de Formación Docente y que al día de hoy son:

Profesorado de Educación Primaria

Profesorado de Educación Inicial

Profesorado de Educación Secundaria en Lengua y Literatura

Profesorado de Educación Secundaria en Inglés

Profesorado de Educación Secundaria en Matemática

Profesorado de Educación Secundaria en Biología

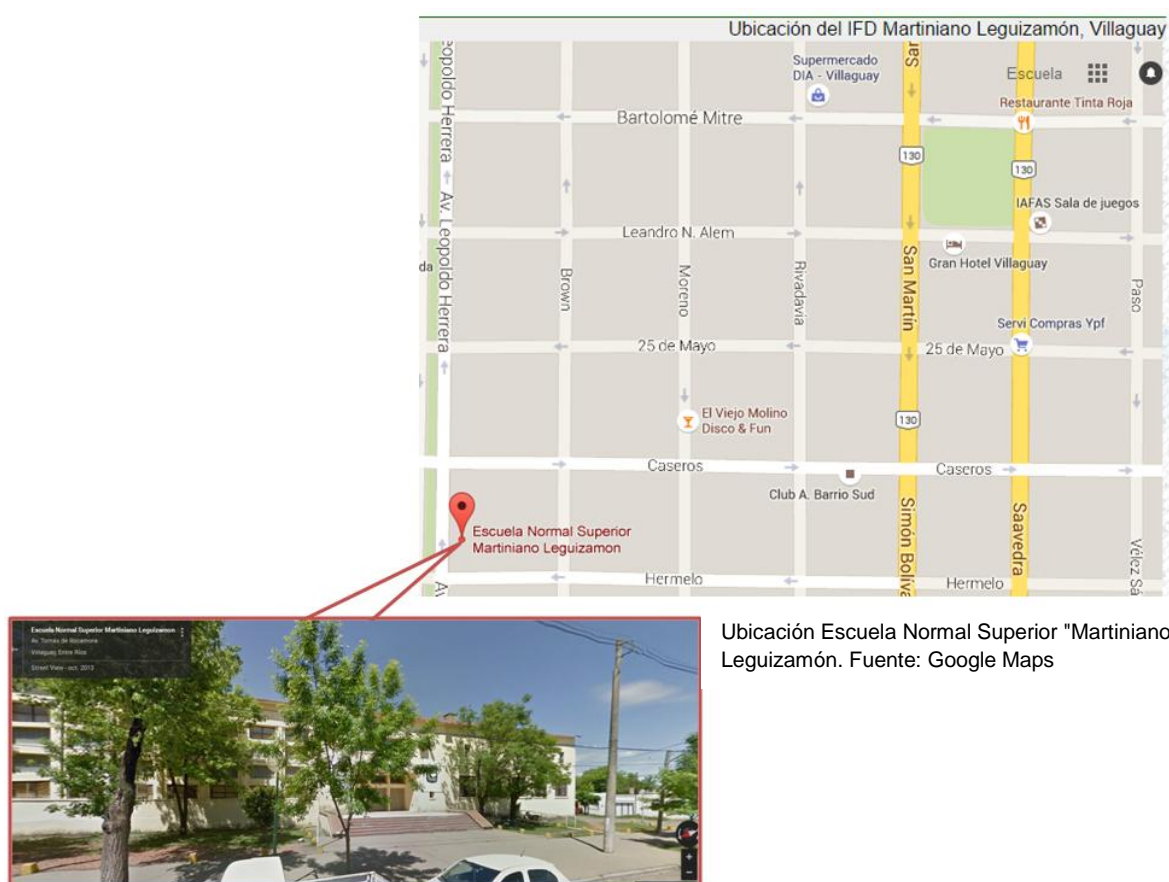
Profesorado Técnico Profesional

Tecnicatura en mantenimiento Industrial

Con respecto a los alumnos que asisten a la institución son de todos los estratos sociales, con gran diversidad, aunque se observan ciertas diferencias respecto de los turnos, en correlación con las condiciones socio- económicas.

Los alumnos provienen de diferentes zonas, de diferentes instituciones de la ciudad, como de zonas rurales, lo que es causa de una gran heterogeneidad, respecto a los aprendizajes, realidades, costumbres y creencias.

A la fecha cuenta con una población escolar de **1.800** alumnos y una planta de personal de **250** empleados (docentes, administrativos, ordenanzas); distribuidos en una oferta educativa de “**Multiniveles**”.



Este trabajo está basado en la experiencia del uso de narrativas digitales como metodología didáctica en la materia “Taller de oralidad, lectura, escritura y TIC”, que es una de las cátedras que compone la estructura curricular del Profesorado de Educación Secundaria en Biología. Esta se lleva a cabo en el Instituto de Formación Docente “Martiniano Leguizamón” de Villaguay, como iniciativa de las responsables de la materia, para utilizar nuevas formas de enseñar que incluyan un uso de la tecnología con sentido pedagógico.

En el Diseño Curricular de la carrera “Profesorado de Educación Secundaria en Biología” para la provincia de Entre Ríos dice:

“Los procesos de lectura y escritura se vinculan con diferentes prácticas de lenguaje y pensamiento de acuerdo al ámbito o área de conocimiento y a los modos particulares de circulación de los discursos.

El ámbito de la Educación Superior no es una excepción: hay prácticas de lenguaje y pensamiento que les son propias, modos instituidos de circulación de la palabra, de validación de la misma, condiciones de producción y socialización de los conocimientos.

Proponer un taller de estas características en el comienzo de la carrera docente implica preguntarse cuál es la relación de la lectura, la escritura con el aprendizaje.

Leer y escribir son procesos cognitivos que se aprenden leyendo y escribiendo, y a partir de reflexiones posteriores sobre esas prácticas. Asimismo se hace necesaria una reflexión sobre los modos en que estos procesos se construyen en contextos y culturas diversas que evidencian el fenómeno de socialización tecnológica de las nuevas generaciones.

Desde esta perspectiva, el trabajo del Taller se orienta a que los alumnos desarrollen sus propios modos de construcción, organización y comunicación del conocimiento, ya que los modos de indagar, aprender y pensar en las distintas áreas están estrechamente vinculados con modos de leer y escribir, y con los soportes que se utilizan.

Por esta particular relación entre lectura, escritura y prácticas de oralidad con los modos peculiares de ser el discurso en las distintas áreas disciplinares, el trabajo sobre los discursos y los textos no puede estar desvinculado del contexto de los mismos, y se hace necesario el trabajo colaborativo con los docentes de las otras unidades curriculares, tanto en las actividades del taller, como en sus propias clases.” (DES, 2016) Allí se proponen tres grandes ejes de contenidos:

- Lectura, escritura y oralidad académica.
- TIC y educación
- Enseñanzas y aprendizajes en escenarios virtuales

En el documento Estándares de competencia en TIC para Docentes (UNESCO, 2008) publicado por la UNESCO en 2008, dice que los planes de estudio deben contener nociones básicas del uso de TIC y dice que se debe preparar a los estudiantes en “Herramientas básicas. Las TIC involucradas en este enfoque comprenden: el uso de computadores y de software de productividad; entrenamiento, práctica, tutoriales y contenidos Web; y utilización de redes de datos con fines de gestión.”

La incorporación de las TIC en la educación constituye un desafío para los educadores del sistema educativo argentino. Algunos especialistas plantean que hay que revisar los modos en que los docentes incorporan las nuevas tecnologías en sus prácticas educativas. Pero, no se puede usar, lo que no se conoce... por lo que para poder enseñar con tic, es necesario que los futuros profesores desarrollen competencias en el uso de estas herramientas. **En el curriculum prescripto aparece el uso transversal de las TIC, pero esto ¿asegura la incorporación de las TIC a las prácticas de la enseñanza?**

Esta propuesta pedagógica, está pensada para un grupo de entre 45 y 50 alumnos de 1er Año, cuyas edades oscilan entre 19 y 50 años, y cursan en forma presencial la carrera. Estos alumnos están utilizando la plataforma virtual, en algunas materias.

El Instituto de Formación Docente “**Martiniano Leguizamón**” de Villaguay, Entre Ríos, cuenta con un aula digital móvil compuesto por 18 máquinas y los alumnos de esta carrera han recibido las netbooks del Programa Conectar Igualdad.

El aprovechamiento del campus, con el que cuenta el Instituto, será también un escenario privilegiado para establecer un ambiente de formación mediado por tic, ya que brindará la flexibilidad, para atender las distintas necesidades de los estudiantes, la autonomía, en la toma de decisiones en el qué y por qué incorporar las TIC, potenciando la comunicación entre estos y sus docentes, y la posibilidad de compartir e intercambiar propuestas educativas y recursos didácticos con el uso de TIC.

Diseño de la investigación

Se realizó un estudio de caso, desde la cátedra "Taller de Oralidad, lectura, escritura y TIC", que es una cátedra compartida, 3 hs de TIC y 3 hs de Lengua, y consistió en proponer dos historias, a partir de las cuales, los alumnos diseñaron y gestionaron, el flujo de la narrativa transmedia, y planificaron su expansión a través de diferentes medios (videos, comics, blog, etc.).

Esta propuesta, basada en la investigación acción se desarrolló en tres fases:

- Una primera fase, de inmersión: donde los alumnos debían sumergirse en la historia. Y la docente en otros casos, y bibliografía del tema que permitieran realizar el diagnóstico de la situación.
- Una segunda fase, de diseño y puesta en práctica de la propuesta metodológica por parte del docente, y producción que permitió la creación del relato y la elaboración de los materiales, por parte de los alumnos del IFD, permitiendo un aprendizaje colaborativo y el desarrollo de competencias digitales. Fase, en la que se recopiló información para el análisis del caso.

- Y una tercera fase de resignificación, donde a partir del análisis de la información obtenida en la etapa anterior, se resignificó el uso de los medios (herramientas digitales) y se obtuvieron algunas conclusiones sobre las características de las narrativas digitales, condiciones, limitaciones, beneficios pedagógicos que de su aplicación resultan.

El ambiente virtual (plataforma) posibilitó el desarrollo colaborativo y la obtención del diseño, también permitió la permanente comunicación. Las herramientas de la web 2.0, facilitaron la socialización del proyecto.

La muestra

Como se mencionó anteriormente, este trabajo se realizó con un grupo de entre 45 y 50 alumnos de primer año del profesorado de Biología, los alumnos tienen durante el primer año de formación un grupo de materias a modo de talleres, que sirven para integrar al alumno a su nuevo rol profesional. Intentan desarrollar capacidades que le permitan resolver situaciones en forma práctica que aporten a su formación y les permita poner en práctica diferentes capacidades lingüísticas, de trabajo en equipo, de búsqueda, gestión y comunicación de información, etc. Este taller se realiza de forma presencial, con una carga horaria de tres horas semanales, donde se trabaja en equipo, resolviendo y reflexionando sobre diferentes situaciones, se desarrollan algunos temas, se aclaran dudas, pero también se continúa extra clase, a través del campus virtual en el que se comparten las producciones, se socializan dudas, se dejan aportes teóricos y tutoriales y se intercambia sobre lo producido.

Instrumentos

- Para obtener información de los estudiantes: entrevistas y observaciones.
- Para obtener información de la docente que comparte la cátedra y del desarrollo: registros de clase y entrevista.
- Análisis de documentación: producciones.

Cómo se recolectaron los datos

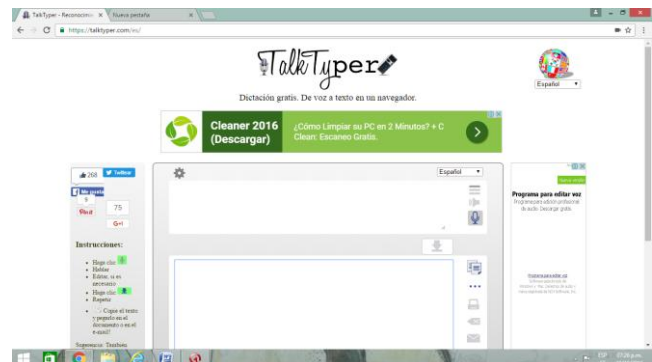
Los datos se recolectaron durante todo el procedimiento a través de observaciones, con entrevistas permanentes a los participantes, que se seleccionaban en función de la riqueza de las respuestas, y encuestas al inicio y al final, a la totalidad de la muestra, suministrada por formularios de google, a través de la plataforma. Algo muy interesante es la utilización del campus como repositorio de toda la experiencia.

Qué datos se tuvieron en cuenta. Y el aporte de herramientas digitales a lo metodológico.

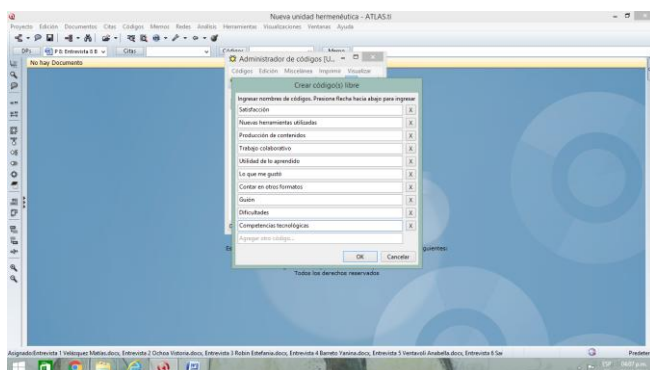
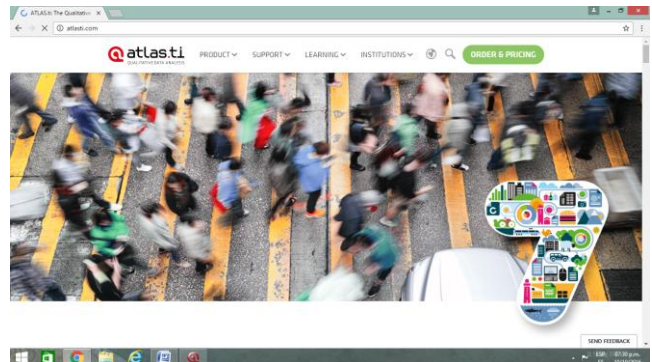
La observación directa y el llevar adelante la cátedra me permitió realizar anotaciones en todo momento y entrevistar en forma permanente a los alumnos, así como leer sus intervenciones. Lo que constituyó un gran insumo al momento de recopilar los datos.

Para pensar las categorías, una vez que se obtuvieron las entrevistas, que habían sido grabadas con el celular, se desgarbaron utilizando un software que transforma voz en texto Talktyper, una herramienta on line que permite reconocer la voz y transformarla a texto.

Captura de pantalla de
Talktyper

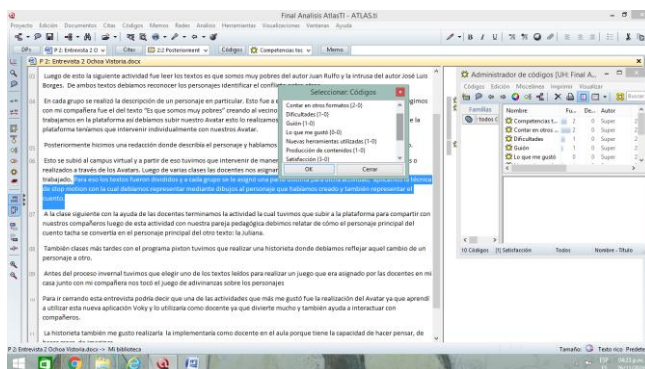


Luego se guardaron para poder ser analizadas con el software Atlas ti. Que es un software que permite realizar el analisis de datos cualitativos de manera ágil. Ya que posibilita asociar códigos o etiquetas a diferentes fragmentos de la entrevista, buscando patrones y clasificandolos.



Capturas de pantalla de
Atlas.ti

¿Cómo utilizar la Narrativa Transmedia en Educación Superior?
Capítulo IV



Categorías que fueron surgiendo durante el proceso:

Tema	Variable	Categoría	Subcategoría		
Proceso de elaboración	Satisfacción	<ol style="list-style-type: none"> Nuevas herramientas utilizadas. Producción de contenidos. Trabajo colaborativo. Utilidad de lo aprendido. Lo que más te gustó Relatar en otros formatos Utilización del guión. Adopción de la propuesta 			
	Vivencia				
Aportes metodológicos	Dificultades			<ol style="list-style-type: none"> En cuanto al proceso. En cuanto a los estudiantes En cuanto al piso tecnológico 	Objetivos Competencias comunicativas Competencias de trabajo en equipo Competencias de uso de tic Etc...
	Aportes metodológicos			En relación a la propuesta En relación a las competencias	

Capítulo 5. La propuesta

Procedimiento metodológico

Aquí describo el trabajo de campo realizado.

Fases del trabajo de campo:

- Fase de ingreso en el ambiente
- Fase de desarrollo del procedimiento y recolección de datos
- Fase de entrevistas, finalizado el año.

Esta experiencia de narrativas digitales se llevó adelante durante el ciclo Lectivo 2015, con alumnos del primer año del profesorado de Educación Secundaria en Biología que tienen el espacio Taller de Oralidad, Lectura, Escritura y Tic, cuyas edades oscilan entre los 19 y los 50 años, en la Escuela Normal Superior “Martiniano Leguizamón” de Villaguay, provincia de Entre Ríos. El instituto de Formación Docente, por ser único en la ciudad, recibe alumnos de todo Villaguay y de localidades cercanas como Domínguez, Clara, Durazno, la mayoría trabaja o tiene familia. La Institución tiene una matrícula en el nivel superior de alrededor de 300 alumnos entre todos los profesorados y tecnicaturas que integran la oferta de éste nivel. Estos alumnos cuentan con computadoras personales y tenemos a disposición un carrito de netbooks de la escuela, en la escuela la conexión a internet es limitada.

El Taller de oralidad, lectura, escritura y tic tiene como propósito ofrecer a los ingresantes herramientas que les permitan realizar lecturas comprensivas, leer en voz alta, mejorar la técnica de escritura, y la oralidad, desarrollando al mismo tiempo competencias tic.

En este marco, se me ocurrió diseñar una propuesta que permita integrar todas estas capacidades. Ya que en muchas oportunidades hasta se trabajan por separado.

Previo a la realización de las actividades, al comienzo del curso, el primer día se indagó sobre los conocimientos que tenían para narrar en otros formatos que no fueran papel, algunos, muy pocos, la mayoría de los que venían recientemente de culminar la escuela secundaria y traían las netbooks, contaron algunas experiencias de realización de videos o presentaciones multimediales (en Power Point) realizadas durante su paso por la escuela secundaria. Al indagar más a fondo al grupo que traía las netbooks de la escuela secundaria sobre los usos de las mismas, la mayoría las utilizaba para escuchar música, jugar, o presentar algún trabajo. Otros no tenían idea de la utilización de este tipo de herramientas ya que hacía mucho tiempo que habían pasado por la escuela secundaria.

¿Cómo se desarrollaron los diferentes talleres, durante el cursado de la materia?

Toda esta experiencia se realizó en el aula y fuera de ella, con el soporte del aula virtual, durante los meses de abril a noviembre de 2015 y fueron planificadas y organizadas por el equipo de cátedra.

La plataforma se utilizó como un medio para documentar el proceso de trabajo (producciones, borradores), generar un espacio de comunicación, facilitar los materiales, programas, tutoriales, realizar devoluciones sobre la escritura etc.

La plataforma utilizada es la que nos provee el ministerio para los Institutos de Formación Docente, en forma gratuita, e-educativa, que posibilita a través de sus aulas virtuales contar con espacios de intercambio, mensajería interna, repositorio de materiales, etc.

También se utilizaron otros servicios web como, pixton para generar historietas, blogger para generar blogs, programas como audacity y movie maker para generar audios y editar videos. Y programas de diseño, procesadores de texto, y presentaciones visuales. Repositorios como youtube, etc.

Sobre la elección de cada herramienta y la relación con el trabajo a realizar...

Voky es una herramienta que permite crear un personaje (avatar) que se mueve y habla. Al personaje, en las versiones gratuitas se le puede cambiar el fondo del lugar en el que se encuentra, cambiar el color de la piel, los ojos, el pelo, el peinado, la ropa, los accesorios, etc. El voki obtenido se puede incorporar en una página web, en un blog, en un foro, etc. Nos resultó novedosa, ya que el alumno podía crear un nuevo personaje que interviniera en la historia, darle las características que necesitara, presentarlo en el foro del aula virtual, haciéndolo dialogar con otros personajes y también compartirlo en el blog de la historia. Como la herramienta utiliza la tecnología text to speech (convierte el texto en voz) nos resultó interesante para que el alumno pudiera reflexionar sobre el texto creado.

Movie maker es un programa que permite combinar imágenes, audio y video en proyectos de películas, editando de forma sencilla. Lo que nos motivó a utilizarlo fue la facilidad de su uso, aunque existen otros más complejos y no se limitó la utilización de este sólo programa. Por otro lado, venía instalado en la mayoría de las netbooks con las que contaban los estudiantes.

Audacity permite editar audio en forma sencilla, y también estaba incluido en la mayoría de las netbooks.

Pixton, si bien es una herramienta para utilizar on line, nos pareció ingeniosa la posibilidad de crear los personajes, darles movimiento, crear los fondos y contaba con aplicación para los celulares, lo que hacía más fácil su utilización. Los tutoriales para el uso del mismo se

fueron charlando desde un foro del aula virtual, ya que muchas veces la conectividad era insuficiente para trabajar en el aula.

Blog esta herramienta nos permitió compartir las historias de los personajes creados.

¿Qué se quería investigar?

La posibilidad de utilizar una nueva metodología, utilizando narrativa digital, en la educación superior.

¿Para qué les serviría esto a los alumnos?

Para conocer un uso posible de las narrativas transmedia en el ámbito educativo.

Para desarrollar capacidades de realizar materiales en diferentes formatos.

¿Cómo se desarrollaron las Actividades propuestas en cada taller?

Cronología de los talleres

	Fecha	Asistentes
Primer taller	21/04/15	46
Segundo taller	5/05/15	46
Tercer taller	19/05/15	46
Cuarto taller	9/06/15	46

Primer taller:

Se comienza a partir de la lectura de dos cuentos: Es que somos muy pobres de Juan Rulfo y, la intrusa de Jorge Luis Borges. La primera narra la historia de una familia humilde, luego de la inundación y la segunda la historia de dos hermanos que comparten una mujer. El taller comienza con la invitación a leer estos cuentos, que previamente fueron dejados en el aula virtual de la materia, se distribuyeron en formato digital y en formato papel (para que los que no tengan computadora, pudieran leerlos).

Luego de la lectura, en voz alta, de los dos cuentos se comentaron ambas historias, se identificaron los personajes y el conflicto de cada una. Se reconocieron las secuencias causales (relación causa-consecuencia) y se identificaron en el texto descripciones. Finalmente se les pidió que escribieran un pequeño texto en el que se describiera en detalle a los personajes “Tacha” y “Juliana” de ambos cuentos.

Luego de la lectura se dividieron en grupos, de no más de seis integrantes, los alumnos debían crear otros personajes, caracterizarlos y describir cómo se insertaban en la historia. Esos personajes, podían ser los que aparecían en la historia, pero no se describían demasiado. O nuevos personajes que podrían ser del entorno del niño. Del entorno de las hermanas, de los padres, etc. Cada grupo tenía que definir ese personaje, recrearlo y hacer un avatar en Voki que lo representara.

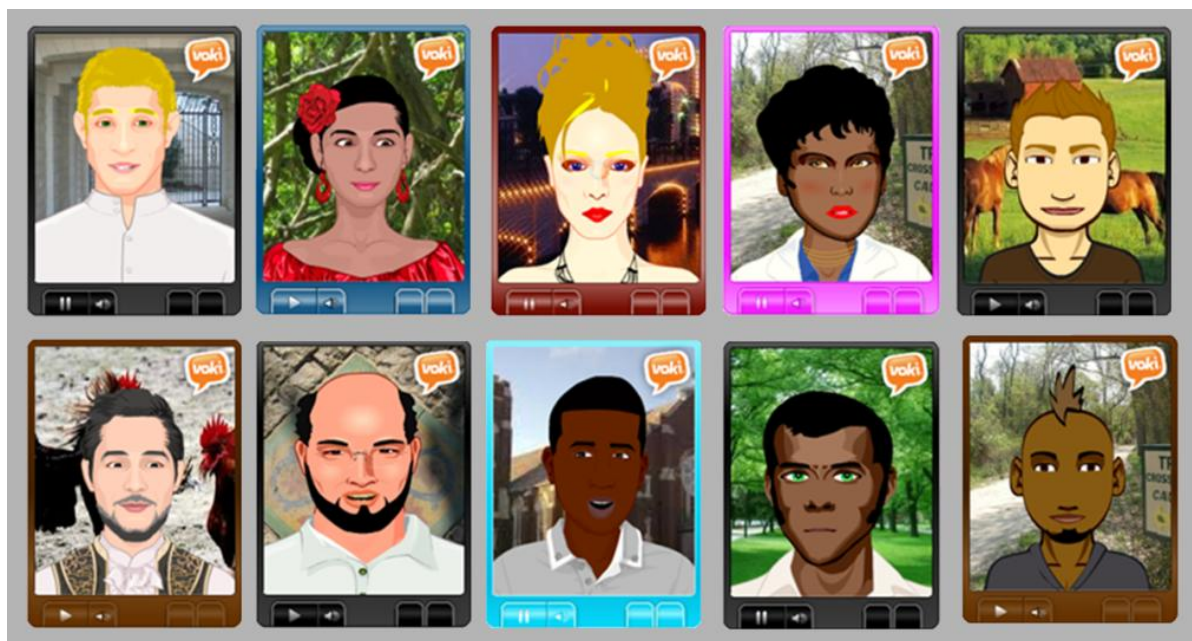
¿Cómo?

1º Pensar en el personaje.

2º Crear la historia, para contar.

3º Crear un avatar, que identifique a cada uno de esos personajes.

Estos personajes creados se presentaron luego en un foro del aula virtual, cada personaje a su vez, tenía que interactuar con otro.



Personajes creados por los estudiantes en Voki.

A continuación, se pueden ver algunas capturas de estas actividades en el aula virtual.

¿Recuerdan la actividad que comenzamos en el aula?, luego de la lectura de los cuentos.

Consistía en crear un personaje. Podía ser uno que apareciera en la historia y no apareciera del todo descripto. O personajes nuevos, que podían ser del entorno del niño, de las hermanas, de los padres, etc (según el cuento).

Una vez que la descripción del personaje creado esté listo, lo compartiremos en [este foro](#). (hagan un clic en el link y dejen la descripción del personaje. ¡no olviden poner los nombres de los integrantes del grupo, y a qué cuento pertenece) En otras intervenciones, cada miembro del grupo, Para cada personaje, deberá publicar...¿qué se dirían estos avatares al conocerse? ¿qué les llamaría la atención del otro? ¿qué preguntarían? ¿qué contarían de sí mismos? escriban diálogos de presentación, entre cada uno de los avatares.

¡Ahora sí! A crear el avatar que identificará nuestro personaje.

Pero... ¿qué es un avatar?

Se denomina **avatar** a una representación gráfica, generalmente humana, que se asocia a un usuario para su identificación. Los avatares pueden ser fotografías o dibujos artísticos, y algunas tecnologías permiten el uso de representaciones tridimensionales.

¿Cómo lo vamos a hacer?

Vamos a trabajar en esta plataforma: <http://www.voki.com/>

Pasos para crear el avatar... [hagan clic acá](#).

Cuando lo terminen, compártanlo en el foro.



Consigna del Aula Virtual

Material de estudio



Tutorial_Voki_Creación_del_personaje_paso_a_paso.pdf

(1.598,1 KB)

Paso a Paso, para crear el avatar.



27 de 40



Presentamos nuestros personajes...

Silvana Echeverría 30/04/2015 22:01

¡Hola!

En este foro, presentarán sus personajes...

1. Recuerden compartir la descripción, los integrantes del grupo, a qué cuento pertenece el personaje.
2. El avatar.

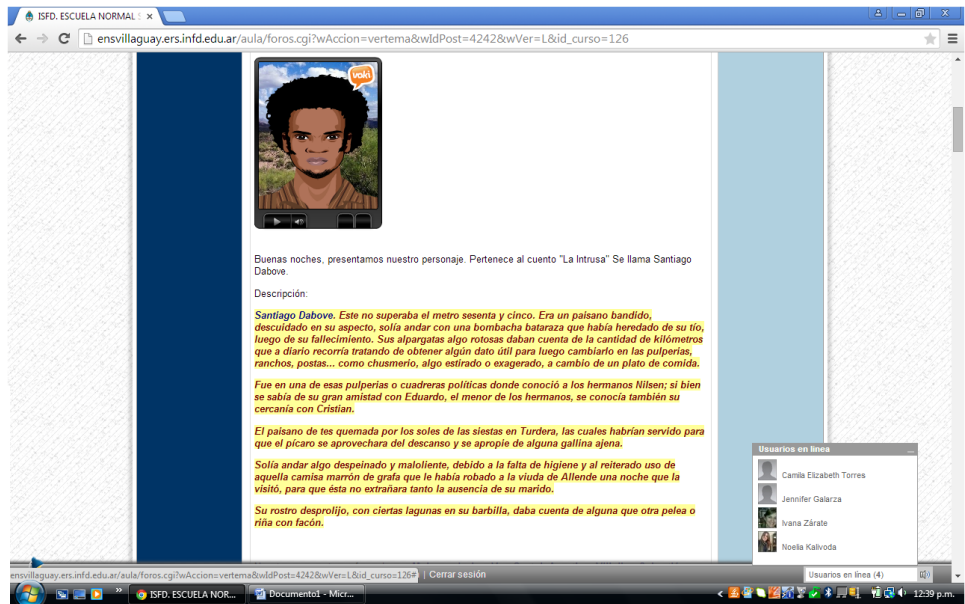
Luego cada integrante podrá ingresar y para cada personaje, [deberá](#) publicar...¿qué se dirían estos avatares al conocerse? ¿qué les llamaría la atención del otro? ¿qué preguntarían? ¿qué contarían de sí mismos? escriban un diálogo de presentación, en el que cada uno de los avatares muestre que tiene sentido del humor.

Los leemos!

Ivana y Silvana.

Consigna del Foro

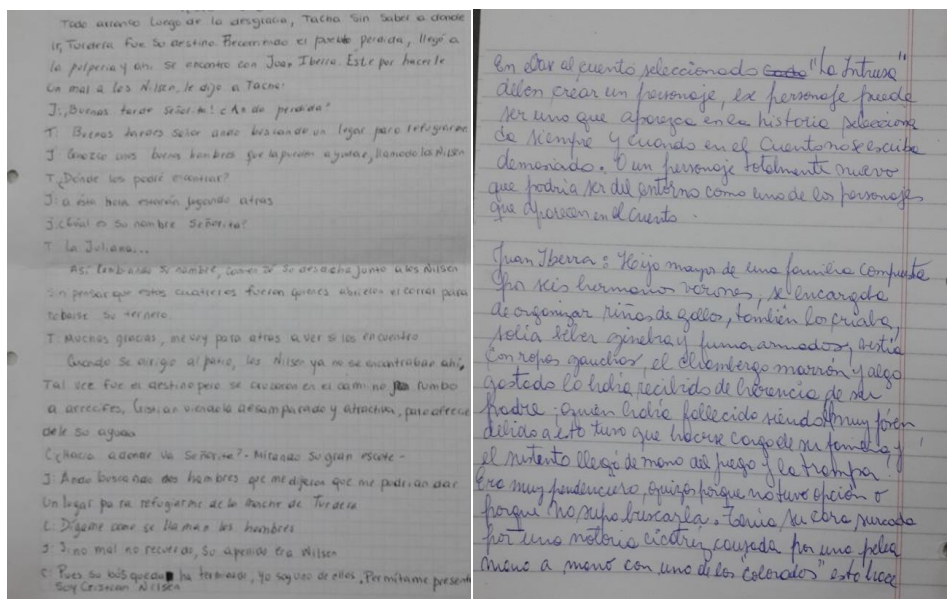
Captura de intervención de estudiante, presentando la descripción de un personaje, en el foro.



Segundo taller:

En otra actividad, siguiendo las mismas historias, editaron videos, siguiendo la trama principal del cuento, re narrando en otros formatos. Para hacer este trabajo los alumnos, otra vez se reunieron en pequeños grupos, que podían ser los mismos del trabajo anterior u otros, y previamente tenían que imaginar el fragmento de la historia que les tocaba contar, siempre a partir de los cuentos leídos durante la primer clase, y realizar los pasos de la narrativa digital creando el mapa de la historia. En este caso las habilidades digitales tenían que ver con recrear la historia a través de imágenes, utilizando la técnica conocida como stop-motion y luego producir un video con un editor de videos.

Fotografías de historias creadas por los estudiantes.



Tercer taller:

En esta oportunidad, se les pidió a cada grupo que escribiera el diario de vida de ese personaje a través de una publicación en un blog, una historia donde se debían hacer participar el personaje, que habían creado durante el primer taller (el avatar en Voki), introduciendo el personaje creado en el cuento real y relacionándolo con los personajes reales de la historia.

Cuarto taller:

En este encuentro, se realizaron historietas vinculando el personaje principal de cada cuento, imaginando que el personaje de un cuento, podía ser a futuro el personaje del otro cuento. Para realizarlas, primero escribieron la historia siguiendo los pasos de la narrativa digital y luego utilizaron Pixton para crear las historietas.

Previo al comic...

Crear una historia a partir del vínculo que pudiera existir entre Tacha y Juliana.

Pensar en la posibilidad de que fueran la misma persona, en dos etapas de su vida diferentes: Niñez, adultez. ¿Cómo y qué sucedió en el período de tiempo que no conocemos?

Para el trabajo en cada uno de los talleres, los estudiantes siguieron este prototipo que armamos en base a los pasos descriptos en el marco teórico, casi aferrándonos al modelo de Ohler.

1. Pensar la historia.
2. Crear un mapa de la historia.
3. Compartirla ante sus compañeros.
4. Crear un guión gráfico - storyboard.
5. Escribir la historia.
6. Revisarla.
7. Realizar la Producción digital.
8. Ver si cubre las expectativas.

Pre escritura

Los estudiantes comienzan el proceso de pre escritura, con la lectura del cuento como disparador. En cada instancia de escritura, ellos tienen que crear un personaje, recrear una escena, contar una parte del cuento en un microrelato (sintetizando los núcleos narrativos). Para eso comienzan escribiendo el guión, para luego pasar a la representación en el formato que la actividad solicite (historieta, video, presentación en blog)

Siempre trabajaron en pequeños grupos, realizando una escritura colaborativa.

Los alumnos desde el comienzo conocen que tendrán que contar o continuar las historias utilizando diferentes formatos.

Redacción

Para obtener la narración escrita, los estudiantes trabajan en pequeños grupos y en permanente retroalimentación con sus profesoras.

Revisado

Antes de pasar a la siguiente etapa los alumnos comparten sus textos con el resto de los compañeros de clase, leyendolos. Luego se analizan algunas historias digitales llevadas al aula por la profesora, realizadas en otras escuelas o en años anteriores. Nos detenemos en los aspectos que deberían considerarse en el armado de cada historia si es el cómic: los diálogos, el orden de los mismos, los personajes, sus movimientos, si es el video, el relato, la claridad, el volumen, la rapidez de la animación, etc).

Edición

Dependiendo del medio utilizado, algunas se realizan en la escuela, otras desde sus hogares cuando necesitan internet.

Capítulo 6. Análisis e interpretación

Obtención y sistematización de datos

Resultados: ¿Qué opinaron los alumnos finalizado el año?

Estos datos fueron recolectados a través de una encuesta realizada a los alumnos.

¿Cómo les resultó esta experiencia de trabajo?

De los 46 alumnos encuestados, la mayoría (38) coinciden en que la experiencia fue muy buena. Aparecen también palabras como entretenido, productiva, enriquecedora, innovadora, gratificante y llevadera, muy positiva. Algunas de sus opiniones:

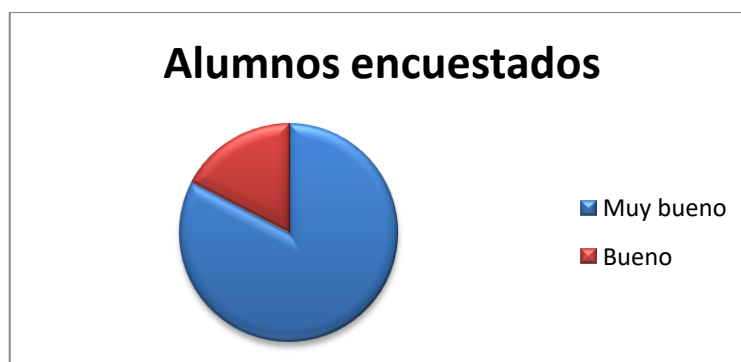
“Me pareció una experiencia muy buena y productiva, como también desafiante, ya que muchos programas que utilizamos los desconocía. En cuanto al contacto de los profesores, fue muy fluido con mucha claridad y disposición por parte de los mismos.”
Jesica

“Muy satisfactoria, a veces exigente por falta de tiempo, pero sobre todo productiva, he aprendido a utilizar programas nuevos, que no me imaginaba que existían, me sorprendió lo que se puede realizar con las net, considero que serán útiles a la hora de presentar trabajos o realizar actividades que me soliciten en mi futura tarea como docente y en lo personal.” María del Pilar

“La experiencia ha sido enriquecedora en muchos aspectos, máxime teniendo en cuenta que yo la puedo comparar con la que tuve en mis estudios secundarios y esto sucedió hace 28 años atrás.” Rosana

“Como experiencia me pareció enriquecedor e innovador, aprender a utilizar diferentes recursos, pienso que como materia se debería aplicar en todos los años de carrera ya que las tecnologías evolucionan y uno como profesional también debe hacerlo.” Noelia

“Mi experiencia con el uso de la computadora fue muy buena ya que aprendí a utilizar programas que nunca había utilizado.” Belén



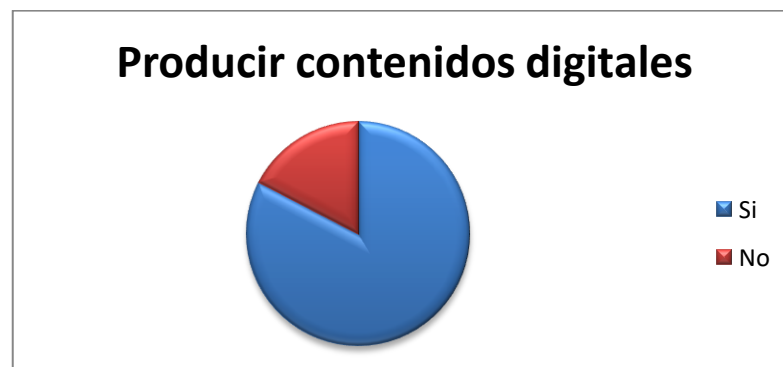
Los 8 que consideran la experiencia buena, creen haber tenido dificultades técnicas, y argumentan que estas actividades llevan mucho tiempo.

¿Qué nuevas herramientas conoces?



Del total de alumnos, 41 reconocen las herramientas utilizadas durante el año: lector de pdf para leer los cuentos, Voki para la creación de la animación del personaje, Movie Maker para la creación de los videos, Audacity para editar los audios, Pixton para la creación de historietas, bloguer para la publicación de las historias de los personajes. Sólo 5 recordaban al menos 3.

¿Crees que puedes, o al menos te animas crear contenidos en distintos lenguajes?



Del total de alumnos, 38, consideran haber desarrollado capacidades que les permitan realizar materiales digitales y creen que se animarían a realizarlos y a seguir intentando para aprender y descubrir secretos nuevos. Sólo 8 creen que les costaría mucho.

¿Cómo te sentiste trabajando colaborativamente?

Todos coinciden en la importancia de haber trabajado en equipo, aparecen ventajas como: ayuda a la comprensión, te permite crear productos más interesantes, compartir dudas,

“si cuando trabajamos en la producción de la historieta y la de una historia en movimiento ya que es muy agradable poder producir algo en conjunto con otras

personas donde todos hacen su aporte para lograr que el trabajo resulte agradable.”
Marianela

“Por supuesto que sí, en mi caso al no llevarme bien con la tecnología necesitaba mucha ayuda a la hora de hacer algo y cuando necesitaba esa ayuda la recibía así mismo cuando lograba comprender algo que alguno de mis compañeros no entendía y necesitaba mi ayuda lo ayudaba, aunque creo que fueron mas las veces que yo necesite ayuda. Por ejemplo, cuando hicimos la historieta donde Tacha se convertía en la Juliana recibí mucha ayuda por parte de mi compañera porque usamos un programa que yo ni sabía que existía y aprendí a usarlo cosa que antes nunca hubiera pasado por mi mente.” Victoria.

“Si, sentí que todos colaboramos con lo que podíamos. Una ponía la casa, otra la net y después entre todas pensábamos y realizábamos los trabajos. Cuando a una se le acababa la paciencia, otra continuaba y así... Me gusto trabajar en grupo también porque nos integramos más.” Judith

Ante la pregunta ¿Qué prácticas nuevas crees llevarte de éste taller?

Aparecen respuestas como...

“El uso de la computadora como herramienta de estudio y como herramienta de trabajo.” Pío.

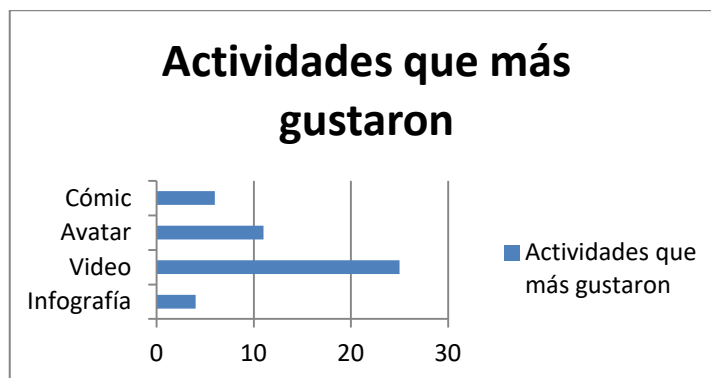
“La enseñanza que me llevo del taller, que hay muchas maneras de presentar una clase o defender un trabajo.” María José.

“Al haber cursado el taller, mejoré mi destreza en la manipulación de las tecnologías, mejoré la forma de comprender textos y pude implementar el uso de las técnicas aprendidas, en el estudio.” Jennifer.

“Las prácticas nuevas que creo que he incorporado al haber cursado el taller son: editar textos para estudiar, hacer vídeos, historietas, diálogos, imágenes con movimiento, infografías, etc.” Marianella

“Lo principal que he aprendido en este taller es que a toda actividad se le puede dar una vuelta de tuerca y usar la creatividad.” Anabella.

¿Cuál es la actividad que más te gustó? ¿Por qué?



“la actividad que mas me gusto fue una historia en movimiento y la historieta. creo que porque teníamos que recurrir mucho a la imaginación, a la creatividad y trabajar eso en grupo fue terrible... salíamos con cada cosa en el desarrollo de estas actividades.” Germán

Otros argumentan que les permitía escribir y narrar de manera diferente.

¿Qué te pareció relatar historias en formato digital?

“Interesante, porque es como ponernos del otro lado, como productores de ellas. Siempre nos limitamos a leerlas nada mas.” Gisela

“Al principio algo complicado pero no imposible.” María de los Ángeles.

“Me llamo mucho la atención!!” Débora

“Muy bueno, ya que no tenía mucho conocimiento sobre el cambio los formatos digitales.” María José.

“Relatar historias en formato digital fue bueno. Favoreció la manera de expresarme, narrar y relatar para otros trabajos.” Jennifer

“Me pareció ingenioso ya que es otra manera de enseñar y aprender a relatar una historia, y a su vez se aprende a manejar el uso de pc y las redes virtuales.” Noelia

“Fue algo complicado pero divertido, nos llevo tiempo el armado y pensar que podía llegar a pasar con cada personaje pero logramos hacerlo y quedó como esperábamos. La verdad me gusto mucho porque anteriormente nunca había hecho algún trabajo así o parecido.” Victoria

¿Cómo te resultó realizar el video y la historieta? ¿Les sirvió el guión para poder realizarlo?

“La realización de la historieta y el video fueron experiencias nuevas para mi, resultado de fácil interpretación, más tiempo de realización y la utilización de nuevas herramientas, pero divertido de realizar y llevadero como actividad grupal. Tener como guía el guión fué de gran ayuda.” Jesica

“el video y la historieta permitió poder hacer una conexión directa entre un escrito (cuentos) y poder re interpretarlo, con nuestras ideas e imaginación.” Jessica

“El guión sirvió bastante, aunque al momento de realizar la historieta o el video hubo que hacerle ciertos ajustes para poder transmitir lo que queríamos.” Rosana

“Me gustó realizar ambos trabajos porque podíamos utilizar nuestra creatividad y fue lindo ver la variedad de producciones que surgieron en el aula. Los guiones fueron de gran ayuda, porque a la hora de realizar este tipo de trabajos es fundamental tener una base de ideas de lo que vas a llevar a cabo.” Ailen

“No resultó tan fácil, porque hay detalles, gestos y movimientos que necesitan estar bien. El guión nos sirvió para guiarnos, pero el dialogo lo hicimos un poco mas corto, porque no llegábamos a describir todo.” Fátima.

¿Harías una actividad así con tus estudiantes? ¿Cuáles crees que pueden ser los usos educativos que le des como futuro profesor?

“Si lo implementaría. Y como futuro docente creo que le daría el mismo uso en cuanto los docentes lo dieron conmigo, ya que son herramientas que son de gran utilidad.” Irina.

“si en algunas situaciones si. para llevar cosas nuevas y tecnológicas al aula, para llamar la atención del alumno y motivarlo a seguir estudiando.” Estefanía

“si haría actividades para trabajar mas dinámico ya que con lo aprendido utilizaría los recursos para desarrollar un tema para que el alumno se interese más por aprender y llegar a ser mas creativo.” Marisa.

De las entrevistas realizadas a diferentes alumnos mientras trabajaban en los diversos talleres, se puede observar que en sus relatos van apareciendo algunos conceptos como:

Se puede apreciar en estas descripciones, que han pasado por experiencias en las que han desarrollado habilidades tecnológicas

"Después pasamos a crear un avatar usando la herramienta Voki donde le tuvimos que poner un cuerpo y una voz a nuestro personaje “la Marta” con el que también nos divertimos mucho y aprendimos a la vez con la creación del Avatar tuvimos que pensar y darle características hacerle una gran historia que la relacionara con el cuento". Matías.

"En el caso que elegimos con mi compañera fue el del texto “Es que somos muy pobres” creando al vecino de la tacha. Una vez en mente el personaje trabajamos en la plataforma ahí debíamos subir nuestro Avatar, que realizamos desde una

aplicación llamada Voki. Dentro de la plataforma teníamos que intervenir individualmente con nuestros Avatar." Vicki

"En las siguientes clases las docentes nos designaron a cada grupo distintas partes de los cuentos para poder realizar un video narrativo a través de un nuevo método para narrativas llamadas stop motion. Este consistía una captura de varias fotos para tener el efecto de movimiento sobre la parte del cuento designado." Verónica

"la próxima Consigna consistía en hacer que el personaje principal del primer cuento se convierta a través de un proceso en el personaje de el otro cuento. Este proceso se plasmó a través de otra herramienta online conocida como Pixton." Ana

"Este taller me sirvió mucho ya que me introdujo a las tic que no son algo que yo solía utilizar, en especial la computadora. Todos los trabajos nos van a ayudar enriquecer nuestro trabajo en el aula." Male

"A lo largo de este año nos fuimos encontrando con diferentes herramientas para llevar a cabo varias actividades que en mi caso nunca había realizado o ni siquiera hubiese pensado utilizar" Yanina

En estos fragmentos, se puede apreciar la valoración de expresarse y comunicar en formatos diferentes, como habilidad para presentar trabajos, proyectos.

"Luego tuvimos que realizar un video donde teníamos que contar una parte de la historia que nos tocaba en el cual tuvimos que usar nuestro ingenio y dibujar los personajes y un paisaje para hacer el cuento, la historia con movimiento en el que pasé un gran dolor de cabeza." Pío

"Después de Pedro vino la creación de un video. En mi opinión el trabajo más cansador de todos. Esta actividad no llevo mucho tiempo ya que debíamos dibujar y pintar cada parte del texto que teníamos que representar al final esta tarea quedó realmente hermosa cuando las fotos estaban unidas y formaban el video con los sonidos y el relato de la historia." Vero

Cuando aparecen dificultades, están ligadas a el tiempo que lleva realizar este tipo de producciones digitales y la utilización de algunas aplicaciones o programas.

"lo que no me agradó mucho fue el video ya que nos lleva mucho tiempo hacerlo y fue complicado" Matías

"La creación del stop motion fue algo difícil para nosotros ya que usamos el programa Corel para crear" Lucas

Sus opiniones sobre las actividades que más les gustaron, por la forma de trabajo colaborativo y poner en juego la creatividad.

"Las actividades que más me gustaron y me motivaron fueron la creación del Voki, ya que lo daría como docente. Otro que también me gustó mucho fue el programa de historieta y la creación del juego fueron muy lindas experiencias y buenos aprendizajes para poder llevar a cabo en el aula de trabajo colaborativo". Vicki

"La historieta trataba de conectar los personajes de ambos cuentos en este caso la tacha y la Juliana. Este trabajo nos resultó muy entretenido y divertido al experimentar con los personajes, los escenarios y los accesorios que podíamos incluir." Juli

"Este taller nos brindó la posibilidad de llevar a cabo todo tipo de actividades donde pudimos aplicar nuestra imaginación, creatividad, reflexión, etcétera" Estefanía

"Desde mi punto de vista la cosa se puso interesante cuando empezamos a leer los cuentos es que somos muy pobres y la intrusa ahí empezó la acción." Victoria

También aparece el involucramiento en el proceso de aprendizaje.

"Para finalizar agregó que fue una experiencia muy linda haber hecho este taller porque aparte de los conocimientos los métodos y las herramientas adquiridas se produjo un ámbito de compañerismo respeto y sobre todo de responsabilidad, por nuestra parte y por parte de las docentes, ya que se nota mucho el esfuerzo y la dedicación que pusieron de ambas partes. Terminó este taller más que satisfecha. Muchas gracias!" Vero.

Conclusiones

Informe final

Esta investigación, permitió poner a prueba, una propuesta metodológica que utilizó narrativas digitales en la educación superior, al mismo tiempo que posibilitó integrar las diferentes habilidades en cuanto a los modos de construcción, organización y comunicación del conocimiento que se pretende desarrollar en el taller de oralidad, lectura, escritura y tic, que de otra forma a veces se enseñan en forma aislada, incorporando códigos en la comunicación que habilitan en el futuro docente nuevas formas de producir de una manera diferente.

Los objetivos de la investigación, tenían que ver con diseñar y desarrollar una propuesta metodológica que utilice las narrativas transmedia en la enseñanza superior. Implemetándola para describir las características del procedimiento empleado y de los productos obtenidos. Describir las condiciones o limitaciones de la aplicación de narrativas transmedia en la enseñanza superior. Y también describir los posibles usos o aplicaciones y los beneficios pedagógicos, que pueden ofrecer estos en los procesos de enseñanza-aprendizaje de la educación superior.

Esta investigación basada en el análisis de un caso, que se desarrolló llevando adelante 4 talleres, planificados y organizados con los 46 alumnos del primer año del profesorado de educación secundaria en Biología permitió otener cada dato relatado en el capítulo VI y el análisis de esta situación y su relación con el marco teórico, permite describir algunas variables.

En cuanto al proceso de elaboración

Se puede ver que en gran medida, los estudiantes se sienten motivados y movilizados a realizar los pasos necesarios para llevar adelante sus narraciones digitales, lo que permite que la alfabetización digital sea significativa. Por mas que ésta sea una tarea solicitada por el profesor. De esta manera se llevan adelante nuevas prácticas, utilizando los escenarios actuales y facilitando los proceso de aprendizaje.

Los estudiantes crean la narrativa, arman la historia a modo de guión gráfico, escriben la historia, la narran, sacan las fotos, editan las fotos y arman un video. Este tipo de proyectos, hace unos años atrás hubiese sido muy difícil de llevar adelante por sus costos en las instituciones educativas, pero hoy en día gracias a la disponibilidad de recursos tecnológicos como celulares, cámaras digitales, webcams y la infinidad de servicios y aplicaciones gratuitos que nos brinda internet, es posible hasta compartirlos. Y permite que los estudiantes utilicen nuevas herramientas, nuevos escenarios, presentes en el mundo de

hoy. Al mismo tiempo los expone frente a nuevos escenarios y ofreciéndoles nuevas maneras de producir contenidos utilizando diferentes soportes.

Se fomenta el trabajo colaborativo, desarrollan habilidades de comunicación, al trabajar e interactuar con otros y surgen los líderes que se encargan de llevar el grupo adelante. Realizando estas narrativas digitales los alumnos se convierten en partícipes activos en vez de en consumidores pasivos.

Desarrollan capacidades para expresar y comunicar, proyectos, trabajos, experiencias utilizando otros formatos, diferentes a los tradicionales.

Muchas veces el alumno por la motivación, se compromete a continuar con el aprendizaje fuera de la escuela.

Las dificultades que aparecieron, fundamentalmente tienen que ver con el piso tecnológico. Ya que la escuela no tiene suficiente conectividad. Pero también aparecen algunas dificultades de tiempo, en los alumnos que trabajan, ya que este tipo de actividades muchas veces no puede ser terminado en el tiempo áulico y lleva tiempo extra.

En cuanto a los aportes metodológicos

Se podría decir que la utilización de narrativas digitales, permite poner en foco, la historia que se quiere contar. Y luego una vez que ésta, esta escrita, corregida, reescrita, recién en el medio digital. Lo que mejora el proceso de lectura y escritura. Y permite que el docente pueda guiar el progreso del estudiante.

A mi puntualmente en esta investigación me interesó estudiar las competencias tecnológicas que el alumno debe desarrollar, pero también se podría profundizar en las capacidades de escritura y analizar las producciones teniendo en cuenta la historia, los elementos de la misma, etc.

Bibliografía

- Bruner, J. (1996). *Realidad mental y mundos posibles*. Barcelona: Gedisa.
- Cobos. (2011). *Aprendizaje Invisible. Hacia una nueva ecología de la educación*. Barcelona: Col·lecció Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius / Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona.
- DES. (18 de Enero de 2016). *Dirección de Educación Superior*. Obtenido de Diseño Curricular "Profesorado de Educación Secundaria en Biología":
http://des.ers.infed.edu.ar/sitio/upload/0761-14_CGE_Dise%F1o_Curricular_Profesorado_de_Educ._Sec._en_Biolog%EDa.pdf
- Dussel, I. (2010). *La escuela y los nuevos medios digitales. Notas para pensar las relaciones con el saber en la era digital*. Buenos Aires: Sangari.
- Educación, C. G. (07 de 12 de 2014). *Diseño Curricular Profesorado de Educación Secundaria en Biología*. Obtenido de Direccion de Educación Superior:
http://des.ers.infed.edu.ar/sitio/upload/0761-14_CGE_Dise%F1o_Curricular_Profesorado_de_Educ._Sec._en_Biolog%EDa.pdf
- Gros, B. (2011). *Evolución y retos de la Educación Virtual*. Barcelona: Editorial UOC.
- Harris, J. (Julio de 2016). *Promising practices: the pragmatics of educational telecooperation and telcollaboration*. Obtenido de
http://www.learn.cat/index.php?option=com_docman&task=cat_view&gid=72&Itemid=38.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista, L. (2010). *Metodología de la Investigación 5ta Edición*. Mexico: McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.
- Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona, España: Paidós.
- Jenkins, H. (6 de Mayo de 2009). *Confessions of an Aca-Fan*. Recuperado el 2 de Marzo de 2015, de Confessions of an Aca-Fan:
http://henryjenkins.org/2009/05/what_is_learning_in_a_particip.html
- Jenkins, H. (21 de Junio de 2010). *Confessions of an Aca-Fan*. Recuperado el 2 de Marzo de 2015, de Confessions of an Aca-Fan:
http://henryjenkins.org/2010/06/transmedia_education_the_7_pri.html
- Jenkins, H. (8 de Septiembre de 2014). *Confessions of an Aca - Fan*. Recuperado el 17 de Febrero de 2015, de <http://henryjenkins.org/2014/09/transmedia-202-reflexiones-adicionales.html>
- Lambert, J. (2002). *MOOC Uso educativo de la Narración Digital*. Obtenido de
http://mooc.educalab.es/courses/INTEF/INTEF157/2015_ED1/about

- Microsoft. (14 de 07 de 2016). *Narre una historia, conviértase en un estudiante durante toda su vida*. Obtenido de [download.microsoft.com/.../A/.../DIGITALSTORYTELLING\(Narrativadigital\).pdf](http://download.microsoft.com/.../A/.../DIGITALSTORYTELLING(Narrativadigital).pdf).
- Montoya. (27 de Febrero de 2014). *EAFI*. Obtenido de Universidad privada Escuela de Administración, Finanzas y Tecnología: http://www.eafit.edu.co/programas-academicos/pregrados/comunicacionsocial/noticias/2014/Paginas/trasmedia-otra-forma-de-comunicar-odisea-diego-montoya_270213.aspx#.WJlWX2_hDIU
- Moreira, M. A. (2008). INNOVACIÓN PEDAGÓGICA CON TIC Y EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS INFORMACIONALES Y DIGITALES. *Investigación en la escuela*, pgs. 5-18.
- Morra, S. (Marzo de 2014). *Educational Technology and Mobile Learning*. Obtenido de <http://www.educatorstechnology.com/2014/03/the-8-steps-of-great-digital.html>
- Ohler, J. (1 de Febrero de 2008). *EduTEKA*. Obtenido de EduTEKA: <http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/NarracionesDigitales2>
- Ohler, J. (15 de Enero de 2016). *Jason Ohler ideas*. Obtenido de Jason Ohler ideas: <http://www.jasonohlerideas.com/>
- Pico, M. L. (2011). *Trabajos colaborativos : serie estrategias en el aula en el modelo*. Buenos Aires: Educ.ar S.E.
- Rodríguez Illera, J. (2013). Aprendizaje y educación en la sociedad digital. . (págs. 123-134). Barcelona: Universidad de Barcelona.
- Salaverría, R. (Marzo de 2003). Convergencia de los medios. *Revista Latinoamericana de Comunicación CHASQUI*(081), 32 - 39.
- Scolari, C. (2013). *Narrativas Transmedia*. DEUSTO S.A. EDICIONES.
- UNESCO. (2008). *OEI*. Obtenido de Organización de los Estados Iberoamericanos: <http://www.oei.es/tic/UNESCOEstandaresDocentes.pdf>

Otras fuentes digitales consultadas

- Castrillo, F. M. (2 de Junio de 2009). *educ@ con TIC*. Obtenido de *educ@ con TIC*: <http://educacontic.es/blog/buenas-practicas-en-el-colegio-san-walabonso-de-niebla>
- Dena, C. (18 de Octubre de 2010). *TEDx Talks*. Obtenido de *TEDx Talks*: <https://www.youtube.com/watch?v=GtuthYUrntw>
- Dena, C. (17 de Diciembre de 2012). *COMeIN*. Obtenido de *Revista de Estudios de Cs de la Información y la Comunicación*: <http://www.uoc.edu/divulgacio/comein/es/numero17/articles/Article-Antoni-Roig.html>

Jenkins, H. (27 de Febrero de 2013). Confessions of an Aca-Fan. Recuperado el 30 de 12 de 2016, de Confessions of an Aca-Fan: <http://henryjenkins.org/2013/02/how-sound-can-unify-transmedia-christy-dena-on-authentic-in-all-caps.html>

Jenkins, H. (15 de Noviembre de 2016). Immerse. Obtenido de immerse: <https://immerse.news/transmedia-what-15edf6b61daa#.39yohm4vb>

Nación, M. d. (2010). Colección Educ.ar. Obtenido de Educ.ar: <http://coleccion.educ.ar/coleccion/CD26/datos/prosumidores.html>

New, J. (2 de Diciembre de 2005). Edutopia. Obtenido de edutopia: <https://www.edutopia.org/digital-storytelling-classroom>

Robin, B. (2016). The Educational Uses of Digital Storytelling Website. Obtenido de University of Houston College of Education: <http://digitalstorytelling.coe.uh.edu>

Scolari, C. (10 de Octubre de 2010). Hipermediaciones. Obtenido de <https://hipermediaciones.com/2010/10/10/narrativas-transmediaticas-10-textos-y-10-links-fundamentales/>

Sun, C. (11 de Junio de 2014). The digital shift. Obtenido de The digital shift: <http://www.thedigitalshift.com/2014/06/featured/many-ways-tell-story-transmedia-transforming-education-classrooms/>

Anexo

Modelo de Encuesta Inicial a Estudiantes, realizada a través de formulario de Google:

The image shows a browser window displaying a Google Forms survey titled "Recursos TIC". The browser tabs include "Recibidos (53) - profesori...", "Mi unidad - Google Drive", and "Recursos TIC". The address bar shows the URL: "https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSe24X-n6FC_p5qD11RmNIYaAzRhIk4ullkyZG55Or3BcOtfIQ/viewform".

The form content is as follows:

Recursos TIC ✎ Editar este formulario

Hola!
Aquí va la primera actividad a realizar on-line.
Necesito que contesten esta encuesta, para saber con qué recursos contamos para trabajar. Por favor sean sinceros.
Al terminar de contestar, no se olviden de hacer clic en ENVIAR.
¡Los leo!

***Obligatorio**

Nombre *

Apellido *

Curso *

¿Tenés notebook o netbook?
 Sí
 No

¿Tenés tablet?
 Sí
 No

¿Tenés cámara digital o celular con cámara?
 Sí
 No

¿Tenés internet en tu casa?
 Sí
 No

¿Tenés módem Claro o Personal?
 Sí
 No

¿Tenés celular con plan que incluya internet ilimitado?
 Sí
 No

En caso de venir recientemente de la secundaria ¿Has utilizado en la escuela las computadoras?

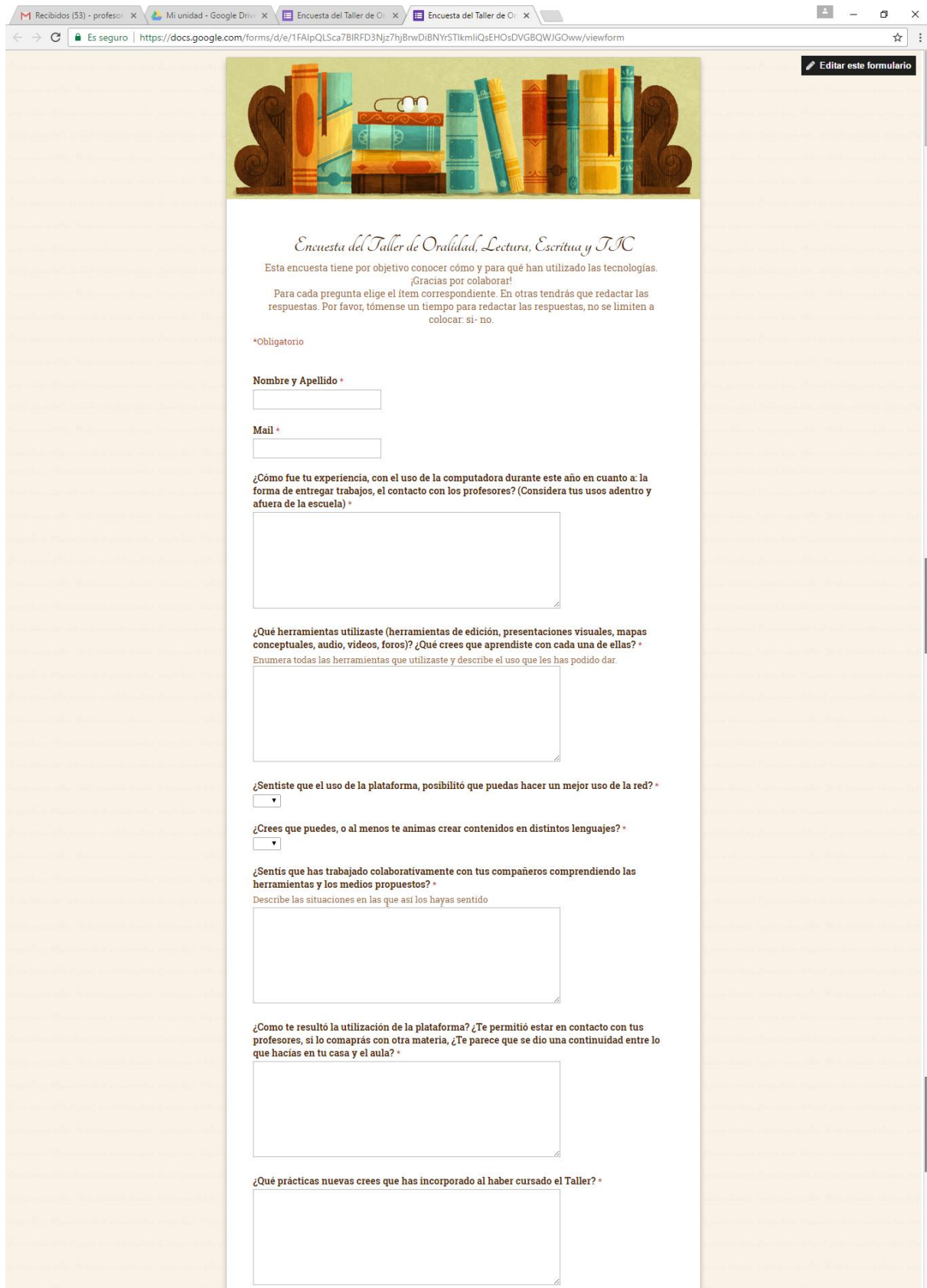
En caso de haberla utilizado... ¿Para qué la usabas?

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

Con la tecnología de Google Forms

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google.
[Informar sobre abusos](#) - [Condiciones del servicio](#) - [Otros términos](#)


Modelo de Encuesta final a Estudiantes, realizada a través de formulario de Google:



Recibidos (53) - profes... x Mi unidad - Google Drive x Encuesta del Taller de O... x Encuesta del Taller de O... x

Es seguro | <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSca7BIRFD3Njz7hjBnwDi8NYrSTlkmIQsEHOsDVGbQWjGOww/viewform>

Editar este formulario



Encuesta del Taller de Oralidad, Lectura, Escritura y TIC

Esta encuesta tiene por objetivo conocer cómo y para qué han utilizado las tecnologías.
¡Gracias por colaborar!

Para cada pregunta elige el ítem correspondiente. En otras tendrás que redactar las respuestas. Por favor, tómate un tiempo para redactar las respuestas, no se limiten a colocar: si- no.

***Obligatorio**

Nombre y Apellido *

Mail *

¿Cómo utilizar la Narrativa Transmedia en Educación Superior? Anexos

¿Cuál es la actividad que más te gustó? ¿Por qué? *

¿Qué te pareció relatar historias en formato digital? *


¿Cómo te resultó realizar el video y la historieta? ¿Les sirvió el guión para poder realizarlo? *

¿Cómo te resultó el proceso de obtener las imágenes? *

¿Harias una actividad así con tus estudiantes? ¿Cuales crees que pueden ser los usos educativos que le des como futuro profesor? *

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

100% has terminado.

Con la tecnología de  Google Forms

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google.
[Informar sobre abusos](#) - [Condiciones del servicio](#) - [Otros términos](#)

Capturas del espacio de difusión del Proyecto:

