



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO

**GUÍA METODOLÓGICA PREVIO A LA OBTENCION DEL
GRADO DE:**

**MAGÍSTER EN EDUCACIÓN
MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA**

TÍTULO DEL PROYECTO:

**PROPUESTA METODOLÓGICA PARA EL USO DE NARRATIVAS
TRANSMEDIA COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE PARA EL
FORTALECIMIENTO DE LA EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA
EN LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL DE BÁSICA SUPERIOR DE LA
UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR STABILE EN LA CIUDAD DE
GUAYAQUIL**

TUTOR:

GUILLERMO SEGUNDO DEL CAMPO SALTOS

AUTOR:

OLAYA ROJAS JOHNSON CRISTOPHER

Milagro, enero 2023

ACEPTACIÓN DEL TUTOR

En calidad de Tutor de Proyecto de Investigación, nombrado por el Comité Académico del Programa de Maestría en Educación.

CERTIFICO

Que he analizado el Proyecto de Investigación con el tema **PROPUESTA METODOLÓGICA PARA EL USO DE NARRATIVAS TRANSMEDIA COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA EN LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL DE BÁSICA SUPERIOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR STABILE EN LA CIUDAD DE GUAYAQUIL**, elaborado por el **ING. JOHNSON CRISTOPHER OLAYA ROJAS**, el mismo que reúne las condiciones y requisitos previos para ser defendido ante el tribunal examinador, para optar por el título de **MAGÍSTER EN EDUCACIÓN, MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA**

Milagro, 21 de Noviembre del 2022



Firmado electrónicamente por:
**GUILLERMO SEGUNDO
DEL CAMPO SALTOS**

GUILLERMO SEGUNDO DEL CAMPO SALTOS

C.I: 0914078340

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

El autor de esta investigación declara ante el Comité Académico del Programa de Maestría en Educación de la Universidad Estatal de Milagro, que el trabajo presentado de mi propia autoría, no contiene material escrito por otra persona, salvo el que está referenciado debidamente en el texto; parte del presente documento o en su totalidad no ha sido aceptado para el otorgamiento de cualquier otro Título de una institución nacional o extranjera.

Milagro, 23 de enero del 2023



Firmado electrónicamente por:
JOHNSON CRISTOPHER
OLAYA ROJAS

Ing. JOHNSON CRISTOPHER OLAYA ROJAS
C.I 0932256951

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO
DIRECCIÓN DE POSGRADO
CERTIFICACIÓN DE LA DEFENSA

El TRIBUNAL CALIFICADOR previo a la obtención del título de **MAGÍSTER EN EDUCACIÓN MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA CON MENCIÓN EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA**, presentado por **ING. OLAYA ROJAS JOHNSON CRISTOPHER**, otorga al presente proyecto de investigación denominado "PROPUESTA METODOLÓGICA PARA EL USO DE NARRATIVAS TRANSMEDIA COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA PARA LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA SUPERIOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR STABILE EN LA CIUDAD DE GUAYAQUIL.", las siguientes calificaciones:

TRABAJO DE TITULACION	59.33
DEFENSA ORAL	39.33
PROMEDIO	98.67
EQUIVALENTE	Excelente



JORGE ANTONIO
CORDOVA MORAN

Dr. CORDOVA MORAN JORGE ANTONIO
PRESIDENTE/A DEL TRIBUNAL



Firmado digitalmente por
VIENA LARISSA
MUIRRAGUI
IRRAZABAL

Mgti. MUIRRAGUI IRRAZABAL VIENA LARISSA
VOCAL



LUIS ARTURO ROSERO
CONSTANTE

Msc. ROSERO CONSTANTE LUIS ARTURO
SECRETARIO/A DEL TRIBUNAL

DEDICATORIA

Este trabajo va dedicado especialmente a mis primeras docentes, mi madre Dra. Ruth Patricia Rojas Chasiguasin y abuela Lcda. Luz Maria Chasiguasin Guanoluisa, porque ambas me enseñaron lo principal de ser una persona de bien y los primeros pasos de una buena enseñanza; que a pesar de mis dificultades, no perdieron la fe en que alcanzaria mis metas tarde o temprano, desde las puertas del cielo estoy seguro que ven con agrado lo que estoy alcanzando.

Al personal docente y estudiantes que se esfuerzan todos los días y a pesar de las adversidades que enfrentan todos los días, las que superan para avanzar en la sociedad, que ante las recaídas que tengan, sepan que alguien estuvo en el mismo lugar en su momento.

A mi Sr. Padre que si no fuera por el talvez no hubiera conocido a la institución y la maestría en si, por acompañarme en el proceso y siempre estar pendiente a mi desarrollo.

OLAYA ROJAS, JOHNSON CRISTOPHER

AGRADECIMIENTO

Agradezco principalmente a mi padre, ya que sin su presencia no habría tenido en cuenta como un objetivo a corto plazo la obtención del título de Máster; a la Universidad Estatal de Milagro, por aceptarme dentro del programa de maestría y a su administración para el llamado de docentes en el 2020, pues en ese momento conocí a la institución.

A mis hermanos y madre política que siempre están pendientes de mi desarrollo y como logró manejar las materias.

Cesión de derechos de autor

Sr. Dr.

Jorge Fabricio Guevara Viejó

Rector de la Universidad Estatal de Milagro

Presente.

Mediante el presente documento, libre y voluntariamente procedo a hacer entrega de la Cesión de Derecho del Autor del Trabajo realizado como requisito previo para la obtención de mi Título de Cuarto Nivel, cuyo tema fue ***“Propuesta Metodológica para el uso de Narrativas Transmedia como Herramienta de Aprendizaje para El Fortalecimiento de la Educación Cultural Y Artística En Los Estudiantes del Nivel de Básica Superior de la Unidad Educativa Particular Stabile en la Ciudad De Guayaquil”***, y que corresponde al Vicerrectorado de Investigación y Posgrado.

Milagro, 23 de enero del 2023



Firmado electrónicamente por:
**JOHNSON CRISTOPHER
OLAYA ROJAS**

Ing. JOHNSON CRISTOPHER OLAYA ROJAS
C.I 0932256951

Tabla de contenido

ACEPTACIÓN DEL TUTOR.....	ii
DECLARACIÓN DE AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN	iii
DEDICATORIA.....	v
AGRADECIMIENTO.....	vi
Cesión de derechos de autor	vii
Resumen.....	xiv
Abstract	xv
Introducción.....	1
Capítulo I: Fundamentación de la guía metodológica	2
1.1 Antecedentes	2
1.2 Planteamiento del problema.....	5
1.3 Pregunta Problema	8
1.4 Delimitación y alcance	8
1.5 Objetivo general	9
1.6 Objetivos específicos	9
1.7 Justificación.....	9
1.8 Marco Teórico	11
1.8.1 Narrativa Transmedia, evolución y desarrollo del término	11
1.8.2 Los Siete Principios de la Narrativa Transmedia.....	15
1.8.3 Educación y Transmedia, de entretener a estudiar	17
1.8.4 Educación Digital e Interactiva.....	20
1.8.5 Uso de herramientas digitales de aprendizaje en la educación	23
1.8.6 Narrativa en la Educación, el uso de la narrativa digital	26
1.8.7 Narrativa transmedia para el aprendizaje.....	28
1.8.8 Narrativa transmedia para fomentar la lectura	29
1.8.9 Narrativa	30
1.8.10 Transmedia.....	30
1.8.11 Interacción	30
1.8.12 Herramientas de comunicación masiva.....	31
1.8.13 Narrativa transmedia aplicable según la LOEI	31

Capítulo II: Metodología	33
2.1. Población y Muestra.....	35
2.2. Tipo de propuesta	36
2.3. Beneficiarios.....	36
2.4. Técnicas utilizadas.....	37
2.5. Resultados	40
2.6. Análisis de los resultados.....	56
Capítulo III: Guía metodológica.....	58
3.1 Estructura general de la guía (diagrama).....	58
3.2 Bloque 1 <i>Unidad #4 EL MUNDO AUDIOVISUAL</i>	63
3.2.1 Objetivo del bloque 2	63
3.2.2 Actividades/tareas.....	63
3.2.3 Herramientas/Técnicas	64
3.2.4 Propuesta de evaluación.....	65
3.2.5 Resultados esperados	65
Capítulo IV: Conclusiones y Recomendaciones.....	66
4.1 Conclusiones.....	66
4.2 Recomendaciones	67
Bibliografía	68
Anexos	76

Lista de Tablas

Tabla 1. Operalización De Variables	35
Tabla 2. Resultado De La Entrevista	40
Tabla 3	58

Lista de figuras

Figura 1. Portada Powerpuff Girls D De La Galería De Comics Snafu.....	12
Figura 2. Matrix – La Narrativa Transmedia	13
Figura 3. Captura De Pantalla Sobre Correcciones Dentro De Syncsketch.....	25
Figura 4. Captura De Pantalla Del Encabezado Y Menú De Aggie.io.....	25
Figura 5.....	42
Figura 6.....	43
Figura 7.....	44
Figura 8.....	45
Figura 9.....	46
Figura 10.....	46
Figura 11.....	47
Figura 12.....	48
Figura 13.....	49
Figura 14.....	50
Figura 15.....	50
Figura 16.....	51
Figura 17.....	52
Figura 18.....	52
Figura 19.....	53
Figura 20.....	53
Figura 21.....	54
Figura 22.....	54
Figura 23.....	55
Figura 24. Canva Como Herramienta De Presentación	59
Figura 25. Flip Para Hacer Monólogos.....	59
Figura 26. Para Contar Historias En Manera De Poema.....	59
Figura 27. Página De Proyectos Canva	60
Figura 28.Canva De Las Bellas Artes Por Estudiante	60
Figura 29. Sección De Agregar Sonido Al Diaporama	61
Figura 30. Pagina Inicial Del Docente En Flip	61

Figura 31. Creación De Episodio Podcast.....	62
Figura 32. Colección De Podcasts Realizados	62

Lista de anexos

Anexo 1. Entrevistas	76
Anexo 2. Formato De Encuestas.....	83

Resumen

El trabajo de investigación presenta los resultados que permiten una propuesta metodológica para el uso de narrativa *transmedia* como herramienta de aprendizaje para fortalecer el conocimiento de la educación cultural y artística en estudiantes de nivel básico superior y que involucre una nueva forma de dar clases y aprendizaje en una época post pandemia. El estudio se realizó en la Unidad Educativa privada Stabile de la ciudad de Guayaquil y el mismo es de tipo mixto, descriptivo, documental y deductivo, lo cual permitió conocer las necesidades y formas de uso de herramientas tecnológicas para aprender a partir de la producción de contenidos mediante la participación activa, interacción en entorno multi y transmediales, permitiendo de manera consciente en los estudiantes un mayor desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño. Los resultados del estudio confirman que el conocimiento, dominio y uso de narrativa *transmedia* permite al usuario desarrollar capacidades socioemocionales al tiempo que consume y produce de manera simultánea, esto debido a que cada medio brinda un contenido distinto, complementario, dinámico y alternativo donde los consumidores/educandos/destinatarios participan como sujetos activos en el desarrollo de una propuesta ejecutable. Además, los resultados permiten establecer lineamientos con el propósito de generar contenidos realizados por los estudiantes y presentados fuera del aula de clase, motivando a una participación activa de los estudiantes durante las clases de ECA. Al mismo tiempo la investigación aporta al desarrollo de nuevas investigaciones que permitan identificar estrategias que sirva a los docentes poder aplicar en otras áreas del conocimiento, realizando las adaptaciones correspondientes.

Palabras Clave: Narrativa Transmedia, herramientas tecnológicas, herramientas de aprendizaje, aprendizaje, Educación Cultural y Artística

Abstract

The research work presents the results that allow a methodological proposal for the use of transmedia narrative as a learning tool to strengthen the knowledge of cultural and artistic education in upper basic level students and that involves a new way of teaching and learning in a post pandemic era. The study was carried out in the private Stabile Educational Unit of the city of Guayaquil and it is of a mixed, descriptive, documentary and deductive type, which allowed to know the needs and ways of using technological tools to learn from the production of contents through active participation, interaction in multi and transmedia environments, consciously allowing students to further develop skills with performance criteria. The results of the study confirm that the knowledge, mastery and use of transmedia narrative allows the user to develop socio-emotional capacities while consuming and producing simultaneously, this is due to the fact that each medium provides different, complementary, dynamic and alternative content where consumers /learners/recipients participate as active subjects in the development of an executable proposal. In addition, the results allow establishing guidelines with the purpose of generating content made by the students and presented outside the classroom, motivating an active participation of the students during the ECA classes. At the same time, the research contributes to the development of new research that allows the identification of strategies that teachers can apply in other areas of knowledge, making the corresponding adaptations.

Keywords: Transmedia Narrative, technological tools, learning tools, learning, Cultural and Artistic Education

Introducción

La narrativa transmedia es una práctica muy usada dentro de la rama del entretenimiento, donde su uso no se limita a ser transmitida en un solo medio sino a muchos, al mismo tiempo que se aprovecha de las diferentes ventajas que tienen entre ellas. Por lo tanto, su uso en el sistema educativo del Ecuador junto a las Tics, permitiría un mejor funcionamiento dentro de clases para docentes y estudiantes, quienes vuelven a clases presenciales después del confinamiento por COVID-19 que duró 2 años.

Una materia como Educación Cultural y Artística vería su contenido desarrollado de mejor manera, debido al currículo priorizado 2021 donde los docentes del área deben desarrollar destrezas con criterio de desempeño en los estudiantes, dichas destrezas requieren de un ambiente digital. En ese sentido, el desarrollo de una guía metodológica permitiría a todos los docentes a producir contenidos usando las ventajas que ofrecen las Tics.

En el ámbito educativo, la investigación aporta para determinar cómo y de qué manera el uso de la narrativa transmedia como herramienta metodológica en el contexto ecuatoriano permitiría un aporte significativo en la educación dentro de distintas áreas, a partir del conocimiento y uso de las destrezas tecnológicas que sería indispensable obtener para desarrollar alternativas válidas de ejecución.

Capítulo I: Fundamentación de la guía metodológica

1.1 Antecedentes

El sistema educativo del Ecuador se ha visto obligado a transformarse o reinventarse, en el que se considera los cambios que trae la aplicación de TICs y su incidencia dentro de los procesos de aprendizaje; sobre todo, con la imposición del confinamiento para toda la población educativa, producto de la pandemia por COVID-19, solo aceleró la modificación al dinamismo de la enseñanza tradicional: las tendencias, que invitan en la actualidad a proponer prácticas cada vez más didácticas, lúdicas, colaborativas y participativas (Castro & Hidalgo, 2021).

La creación de contenido no es fácil, especialmente en un área tan poco aplicada como la educación, lo que lleva al docente a no conocer cómo desarrollar su aplicación para las Destrezas con Criterio de Desempeño (DCD), a pesar de dar más ampliación en temas como la creatividad, el desarrollo de ideas, pensamientos, sentimientos y expresiones del arte visual -pintura, dibujo, fotografía, video y cómic-, pero sin duda alguna se puede mencionar que dicho proceso consta de una creación y fabricación.

De acuerdo al Ministerio de educación de Ecuador (2021) las acciones que se desarrollan para la elaboración de destrezas implica el intercambiar opiniones e impresiones por medio de la observación de personajes los cuales intervienen o están representados dentro de las obras artísticas (p. 40). Dentro de esta sección se puede hacer uso de plataformas digitales, sobre todo un ejemplo es el uso de la plataforma *YouTube*, donde se pueden observar trabajos o podcast grabados de los artistas que se ven dentro de clase.

Además, el Ministerio de educación de Ecuador (2021) menciona dentro de una de las destrezas la construcción de un diario personal donde se coloquen imágenes, objetos, recortes de prensa, fotografías, grabaciones sonoras, videos o textos significativos que representen al estudiante que la desarrolla (p. 41); su

construcción, se asemeja a la realización de un diario artístico¹ el cual se acerca más a lo que la materia de ECA puede ofrecerle a los estudiantes, Sin embargo su presentación puede expresarse más a un público más con el que se sienta identificado con el/la estudiante usando las redes sociales, teniendo la motivación para continuar.

Otro aspecto que agrega el Ministerio de educación de Ecuador (2021) es la creación de un portafolio “digital” que contenga productos artísticos creados por el estudiantes además de la presencia de comentarios críticos para una mejora, por esta razón, el uso de las redes sociales y plataformas similares que presentan un diseño con aspecto de portafolio, en el que se puede agregar un producto creado y este puede recibir crítica además de un aporte emocional para el estudiante.

La creación o producción de obras dentro del área artística se basa en su mayoría por el inicio, el desarrollo de un borrador o boceto -dependiendo del área aplicada-, el cual es la idea inicial de lo que se desea desarrollar para la fabricación completa del tema en sí; un libro empezó con errores ortográficos, un dibujo empezó siendo un garabato, un cómic empezó con un escrito, entre otros. Según Dabner (2008), los dibujos preliminares son un método de explorar ideas, una forma de trasladar el mundo exterior y dar forma concreta a ideas abstractas.

Sin embargo, entre el desempeño y potencial para la adquisición de conocimiento Siemens (2004) menciona:

El aprendizaje es un desarrollo en el que se forma un cambio dentro del desempeño humano para su potencial, que debe de producirse a través de resultados de la experiencia del aprendiz y su interacción con el mundo. (p. 2)

Dichas experiencias los estudiantes deben de comprenderlas, más si se encuentra en la era digital donde se exploran los desarrollos prácticos tales como

¹ El diario artístico o diario del artista, es una forma de expresión en la que se realizan anotaciones y dibujos, para recoger ideas que surgen durante el momento en el que nacen las emociones, no consta con guías su espontaneidad es parte del propio diario.

teorías del caos, redes neuronales, complejidades y auto organización, motivando su desarrollo por sobre la teoría.

Por lo tanto, los docentes del Área de Educación Cultural y Artística deben tener conocimiento sobre las herramientas tecnológicas que le permitan desarrollar las destrezas mencionadas por el Ministerio de Educación; de acuerdo con George Siemens, el uso de la tecnología *Web 2.0* o mayor que permita una comunicación directa tal como el uso del podcast para el desarrollo de debates, dejar de lado los *RSS/aggregation*, además hacer uso de redes personales/sociales, las cuales permitirán reestructurar el conocimiento para crearlo, compartirlo y validarlo (Rodríguez & Molero, 2009, p. 77).

Además, según Ortiz (2018) se debe de considerar la proposición de Matt Miller, la cual consta de abrir las aulas con la interacción de videollamadas con autores de textos, intercambiar presentaciones con otras clases, resolución de retos reales y actividades investigativas las cuales son alcanzables para desarrollar mediante el constante uso de los medios digitales; en consecuencia, el uso de estas herramientas permite la colaboración de los estudiante en su construcción del conocimiento. (p. 182)

Por otra parte, hay que tener conocimiento sobre la alfabetización mediática y alfabetización transmedia dentro del ámbito educativo es una nueva área para muchos profesores y docentes; tal fue el caso de Orson80 (2017), debido a que el problema que apareció fue el no saber relacionar lo intra con lo extraescolar, el punto que hay entre lo que los estudiantes hacen afuera del colegio y lo que les enseñan adentro del aula, pues el pensamiento dentro de estos ambientes son diferentes (Albarello & Mihal, 2018).

Según Global Digital (2020) el 40% de la población mundial está siendo excluida del espacio cibernético, espacio donde es posible un estudio mucho más interactivo y una adquisición de información más rápida, gracias a la rapidez con la que trabaja la actual red de internet.

1.2 Planteamiento del problema

Desarrollar contenidos para clases tienen siempre la finalidad de alcanzar al alumnado, comienza a alejarse de lo tradicional y esto se debe a la llegada de las *Tics* y su alto contenido audiovisual, “con la llegada de la revolución digital y la narrativa transmedia, los relatos/contenidos dejan de ser mono canales y pasan a desplazarse por distintos medios y plataformas de comunicación” (García & Bravo, 2019, p. 162). Esto impacta de gran manera a la lectura, sobre todo cuando ciertos aspectos se omiten en la transformación de un medio a otro.

Actualmente, “Según Rosendo (2016), el joven estudiante no se guía por consumir mundos narrativos y/o literarios con base a su formato original, sino a mundos con una inclinación más transmedial” (Rivera & Bravo, 2019, p. 117). Mundos los cuales abarcan mucho más que un simple escrito ya predeterminado o historias que se conocen por cultura general, innovando las fábulas con un tono más contemporáneo y expandiendo de cierta forma la historia.

Ciertamente, lo expuesto demuestra que las narraciones tradicionales han cambiado a un nuevo formato el cual expande la narrativa, donde se profundiza su aplicación en historias de mitos y leyendas, encontrando patrones y usando su potencial para la educación lectora/literaria.

Sin embargo, ¿Qué tan profundo es la *transalfabetización*? Y ¿Qué es la *transalfabetización*? Según Lugo (2016, p. 9) “este término se enfoca en la escolaridad donde se contempla la ecología transmedia y las necesidades formativas para una mejor comunicación y participación dentro de diferentes esferas de la vida pública que tienen los alumnos que permanecen en constante conexión”. Donde el alumno, docente o usuario debe recibir, crear, modificar, compartir y difundir contenidos los cuales pueden ser usados como medios participativos, cada uno cumpliendo con su respectiva función.

Otro aspecto al tomar en cuenta es el por qué se tiene un interés o vínculo con determinados medios, productos o contenidos; muchos autores mencionan que esto se debe a ciertas habilidades socioculturales o como ellos se refieren a “capacidades”, las cuales enfocadas correctamente en lo educativo y socioformativo se definen como: “Actividades necesarias para identificar,

analizar y resolver problemas del contexto en distintos escenarios integrando: el saber ser, el saber conocer y el saber hacer” (Tobón et al., 2010, p. 12).

Ciertamente, no se puede enseñar una actividad en medios digitales a través de un libro o impartir un curso de alfabetización mediática donde el protagonista sea el prosumidor. Esta actividad se aprende a medida que se va desarrollando tal como la participación de los alumnos dentro del desarrollo de material junto a sus profesores, quienes actuarían como asesores, llevando un seguimiento y diseñando el aprendizaje, a través de la perspectiva del ABP.

Charria (2017) realizó una aplicación de la Narrativa Transmedia en el área educativa, con ubicación en Colombia con el **IED Néstor Forero Alcalá** de Bogotá el cual realizó un estudio con estudiantes de Octavo Grado, donde se promovió la motivación por el aprendizaje en el área de matemáticas mediante la lectura del libro Malba Tahan - *El hombre que calculaba*.

Por tanto, “su aplicación en la educación sigue siendo objeto de investigación central en pedagogías críticas y en los llamados estudios culturales latinoamericanos” (Amador, 2018, p. 79), sin embargo, esto impide tener a disposición ejemplos aplicados para un repertorio más extenso del cual tener precedentes.

A pesar de todo, la participación de la narrativa transmedia como tema de estudio dentro del territorio ecuatoriano va desde lo cultural, las redes sociales, la lectura y la educación.

En lo cultural la palabra analfabetismo aparece nuevamente, sin embargo con un contexto en el que “el leer y/o escribir no son habilidades suficientes para acceder a la red de comunicación/información de las Tics” (Rosas, 2012). Lo que impide a muchos usuarios llegar a una completa inserción de las Tics en plena era digital del siglo XXI. Lo que permitirá el uso de un espacio lúdico y de entretenimiento, que se convertirá como un trabajo de campo para aquellos que participan, cumpliendo con el papel de una comunicación educativa y un aporte a la cultura.

Dentro de su investigación Yépez (2018) menciona a la narrativa basándose como un “aprendizaje en servicio” donde se vincula la colectividad y la docencia. Mientras Jacoby (2015) lo define como una modo experimental dentro de la educación, donde los estudiantes forman parte en las necesidades humanas y de comunidades, que permiten generar reflexión y alcanzar resultados con aprendizajes compartidos.

También en la investigación “Educación Transmedia: Confinamiento, Aprendizaje y Nuevas Plataformas” desarrollada por Castro e Hidalgo (2021) en la que se explica como el sistema nacional educativo se vio afectado por el confinamiento por COVID-19 y los cambios que llegaron con la aplicación de las Tics. Explicando “Los medios no desaparecen con el tiempo, tan solo mutan cambiando sus formatos y experiencias”, además menciona que el MINEDU, destaca dentro de sus instructivos priorizados, lo importante de la implementación de metodologías para una participación activa de los educandos.

A pesar de haber pasado por un proceso de digitalización en el nivel educativo dentro del territorio ecuatoriano, volvió a su rigidez, retrocediendo de cierta manera a lo que era antes de la pandemia. Cuando se habla de narrativa transmedia su mayor desarrollo se enfoca dentro de la rama del entretenimiento, ya sea para la elaboración de productos en distintos medios como novelas, historietas, películas, animaciones, entre otros.

Ciertamente, el regreso a clases presenciales después del confinamiento por pandemia modificó los procesos de enseñanza en Ecuador y se estableció una metodología para un aprendizaje mediado por tecnología desde el 2020, sin embargo, dejar de usar las metodologías junto a las herramientas aplicadas en clase hasta el 2022, permite al sistema volver a una clase unidireccional, más aún en el área de ECA.

Según el currículo priorizado del MINEDU (2021), dentro de la destreza dentro del área ECA con la numeración 4.1.8. se menciona “Desarrollar un portafolio digital que contenga muestras de la producción artística propia y comentarios críticos sobre los productos incluidos”, sin embargo, ciertos

docentes no conocen la posibilidad del uso de redes sociales u otros medios de los cuales se pueden usar como portafolios, entre ellas Instagram con su gran galería de presentación, sirviendo como un excelente ejemplo de portafolio digital.

Finalmente, se considera que los docentes del área de ECA, necesitan una guía para aplicar dentro de las plataformas o herramientas digitales, desarrollar una mejor manera para que las destrezas sean aplicadas por los estudiantes durante las actividades en las horas de clase; esto se debe al motivo de ser considerado por muchos como un saber informal de poca importancia (Hernández, 2010, p. 30).

1.3 Pregunta Problema

¿Qué tipo de propuesta metodológica permitiría el uso de la narrativa transmedia como herramienta de aprendizaje que fortalezca la educación cultural y artística de los estudiantes de básica superior de la UEPS?

Otras preguntas que abarca el estudio son:

¿Cuáles son las falencias que impiden incluir la narrativa transmedia para un aprendizaje significativo con el uso apropiado de las TICS?

¿Cómo se utiliza la narrativa transmedia como herramienta de aprendizaje para la Educación Cultural Artística en los estudiantes de nivel básica superior?

1.4 Delimitación y alcance

Se realizará una investigación sobre el desarrollo de destrezas dentro de las clases de ECA mediante el uso de TICS en los estudiantes de Básica General subnivel Superior de la Unidad Educativa Particular STABILE (UEPS²) dentro del periodo lectivo 2022-2023; dado que, el currículo priorizado dictado por el MINEDU en el 2021 implica el desarrollar ciertas destrezas acompañadas del uso de tecnología, las cuales se mencionaron con anterioridad.

² Abreviatura con la que se distinguirá a la *UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR STABILE*

Sin embargo, ¿Cuáles son? Y ¿Cómo aplicarlas? Las respuestas estarán basándose en el uso de la narrativa transmedia, la cual permitirá al docente a una creación de contenidos que llamen la atención del alumno, a la par que van aprendiendo y desarrollando sus destrezas con mucha más práctica.

1.5 Objetivo general

Diseñar una propuesta metodológica para el uso de narrativas transmedia como herramienta de aprendizajes interactivos para el fortalecimiento de destrezas en estudiantes del nivel de Básica Superior del área de Educación Cultural y Artística en la Unidad Educativa Particular STABILE en la ciudad de Guayaquil.

1.6 Objetivos específicos

- Fundamentar teóricamente el uso de la Narrativa Transmedia como herramienta educativa para fomentar el aprendizaje de destrezas con criterio de desempeño en estudiantes de básico subnivel superior.
- Determinar el nivel de conocimiento sobre el uso de herramientas tecnológicas que poseen los docentes de la Unidad Educativa Stabile en la narrativa transmedia.
- Definir el grado de interés y formas de uso que le dan los alumnos de básica superior a la tecnología como herramientas de aprendizaje significativo.
- Proponer, a partir de los resultados de los objetivos 2 y 3, una metodología para el uso de herramientas tecnológicas en ambiente transmedia que permita el aprendizaje interactivo-participativo en estudiantes del nivel básico superior.

1.7 Justificación

La presente investigación permitirá fomentar el conocimiento, desarrollo y propuestas de estrategias educativas con el uso de NT como herramienta de aprendizaje en el área de ECA durante el Primer Parcial del Segundo Quimestre. Sobre todo, para que el personal docente pueda impartir de mejor manera el desarrollo de destrezas con criterio de desempeño digitales mencionados dentro del Currículo Priorizado 2021.

Puesto que, a pesar de haber vuelto a la presencialidad, no hay que olvidar las experiencias que se vivieron durante la temporada estudiantil en la que se aplicó la virtualidad debido al confinamiento. El uso de las TICS, no solo debe de enfocarse en seguir desarrollando actividades para la clase, sino contenidos que generen en los estudiantes una motivación de aprender y que sean amigables con ellos, contenidos didácticos que vayan más allá de una simple memorización.

Por lo tanto, el poder adaptar los contenidos que se desarrollaban durante las clases virtuales a clases presenciales, mediante el uso de la tecnología y demás siga en práctica, sobre todo en una materia como lo es Educación Cultural y Artística.

1.8 Marco Teórico

1.8.1 Narrativa Transmedia, evolución y desarrollo del término

Su concepto fue introducido por Jenkins (2003) en *Technology Review*, en el que afirma que todos entramos a una llamada era de la convergencia de medios, donde existe un flujo de contenidos inevitable a través de varios canales. Sin embargo, viendo al pasado su primera aparición fue como *composición transmedia* por Stuart Smith en 1975, quien menciona que se trata del componer sonidos tales como melodías, armonías y ritmos realizador por diferentes instrumentos interpretar una obra, la cual se complementaría de manera armónica por pieza (Sauer, 2009).

Su aplicación dentro del ámbito comunicativo no llegaría hasta 1991 al publicarse "*Playing with Powerin Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*" de Marsha Kinder (Gosciola, 2012), donde menciona el desarrollo de su hijo con la serie de Tortugas Ninja, donde se observa al infante como creaba una historia propia después de haberlas visto en televisión y en la noche ir al cine a ver la película la cual contaba una historia adicional.

Esto último le permitió comprender que su hijo buscaría y experimentaría la expansión de dicha narrativa, la cual despertó su interés cada vez más. Nombrándolo como *intertextualidad transmedia*, donde más adelante de su libro lo definiría como el "supersistema de entretenimiento" (Kinder, 1993).

De acuerdo a Jenkins, un ejemplo de NT se encuentra en los niños quienes han crecido consumiendo y disfrutando Pokémon a través de sus diversos canales de difusión, donde esperan tener una experiencia similar dentro de juegos, programas de TV, cine y lectura, donde ningún medio se privilegia de otro. (Scolari, 2013, p. 20)

Por ese motivo, los jóvenes son cazadores y recolectores de información, ahondando en las historias, para reconstruir el pasado de personajes y conectarlos con otros canales (textos) dentro de la misma franquicia. Este accionar se puede encontrar más en el uso del internet con la creación de

Alternative Universe, donde como se mencionó anteriormente, la historia se reconstruye, pero sin cambiar la historia principal o simplemente desarrollar contenido en base a la obra principal.

Un ejemplo es la existencia de la serie “*Power Puff Gils D³*”, el cual cuenta la historia de las Chicas Superpoderosas quienes se mudan a Megavilla, donde sus historias chocan con las de otros personajes conocidos quienes viven en el mismo lugar, su producción se la conoce bajo el nombre de *Doujinshi⁴*.

Figura 1. Portada PowerPuff Girls D de la Galería de Comics SNAFU



Fuente: SNAFU Comics

Así mismo, los hermanos Wachowski realizaron algo similar con *THE MATRIX* (1999-2005), “quienes esbozaron un plan elaborado para desarrollar la historia principal e incorporar todo el material mediático como secundario dentro de la franquicia incluyendo cómics, una serie de cortometrajes de anime, un videojuego y un MMOG” (Long, 2007, p. 14).

³ Power Puff Girls D es un web cómic escrito por Nek y su arte realizado por Bleedman dentro del sitio web de SNAFU

⁴ Doujinshi se deriva de las palabras “Doujin” el cual se refiere a una persona misma y “shi” se refiere a revista o periódico, la cual es una mezcla de auto publicación de trabajos realizados por fans.

Figura 2. Matrix – La Narrativa Transmedia



Fuente: Frikoide

Por lo tanto, cada medio realiza diferentes aportaciones dentro de lo que se conoce como construcción del mundo narrativo, utilizando cada medio, canal o plataforma comunicativa que se diferencian entre sí, Jenkins afirma:

En las NT cada medio hace lo que mejor sabe hacer: una historia puede ser introducida en un largometraje, expandirse en la televisión, novelas y cómics, este mundo puede ser explorado y vivido a través de un videojuego. Cada franquicia debe ser lo suficientemente autónoma para permitir un consumo autónomo. O sea, no debes ver la película para entender el videojuego, y viceversa. (Scolari, 2013, p. 24)

Por eso, las narrativas transmedia no se tratan como lenguajes de adaptación, en donde las películas son meramente adaptaciones de un cómic predecesor, el cual no sigue la narrativa antes planeada en ella. De la misma manera, las empresas de comunicación desarrollan una misma historia, pero desarrollada dentro de diferentes medios, canales o lenguajes, entre ellos se menciona la trilogía *El señor de los Anillos* de J.R. Tolkien -producción cinematográfica por Peter Jackson-, además del cómic/historieta basada en la película *Alien: resurrección* de Jeunet (1997), escrita por James Vance e ilustrada por Eduardo Rizzo (p. 24).

Por lo tanto, “Jenkins menciona que el verdadero protagonista de las historias transmediáticas es el universo que las contiene” (Pérez, 2016). Dando a entender que la narrativa tradicional se centra en las acciones de personajes individuales los cuales son series causales con un efecto final. Mientras que la narrativa transmedia, muestra el desarrollo de un complejo universo de ficción por explorar el cuál aporta más anécdotas a la narrativa, en las que no presentan una necesidad de relación entre ellas o que se muestre la existencia de una línea temporal determinada o continua.

Es decir, la narrativa transmedia está más enfocada en el *World Building*, en pocas palabras, contando una historia que amplía la comprensión del mundo, contribuyendo directamente a una narrativa ya avanzada. Dentro de esta, no solo se refiere a una ubicación o delimitación geográfica, sino, a una geografía cultural en las que intervienen tanto sus normas, rituales, vestimenta, entre otros, lo que se suele ser el placer de leer una narración de fantasía o ciencia ficción.

Muchos confunden la Transmedia con la Multimedia, cuando ambas asumen diferentes roles como espectadores, consumidores y lectores. La aplicación de la multimedia se da cuando se da un clic para leer el siguiente contenido, mientras que la transmedia motivaría al estudiante a cazar y recolectar el contenido de forma mucho más activa a través de la participación activa en las múltiples plataformas mediáticas.

Para aplicar la NT dentro del área educativa Jenkins (2010) menciona que existen 7 principios para ser entendida, producida y consumida, denominados como: Propagación vs Disponibilidad, Continuidad vs Multiplicidad, Inmersión vs Extracción, Construcción del mundo, Serialidad, Subjetividad y Rendimiento.

Según Pratten (2012), la NT consiste en el compromiso que tiene cada medio para aumentar el entendimiento, el deleite y el cariño del público por la narrativa. Para que una historia pueda tener éxito, debe ser satisfactoria en cada medio y por sí misma.

1.8.2 Los Siete Principios de la Narrativa Transmedia

La concepción del término y su uso en diferentes áreas como el entretenimiento, la política, el marketing y la educación, tiene su raíz en los siete principios que describe Jenkins (2011) y que se desarrollan a continuación:

Propagación vs Disponibilidad

La aptitud y categoría en que el contenido se comparte, además del factor de motivación de una persona para compartir ese contenido contra la habilidad de la persona para explorar, profundizar bien la extensión de la narrativa cuando ellos tropiezan frente a una ficción que realmente capta su atención (Jenkins, 2010). Se podría decir que se use temas de interés de los estudiantes para que ellos generen una propia capacidad de indagación e investigación sobre la aplicación de dicho tema dentro de la hora clase.

Continuidad vs Multiplicidad

Algunas franquicias que hacen uso de la transmedia fomentan una conexión o enlace lineal para garantizar la máxima veracidad entre todas las posibles extensiones. Mientras, otros utilizan una versión alternativa de la historia para demostrar un dominio del material original (Jenkins, 2010). Su aplicación en la educación, consiste en mencionar cuales son los libros que valen la pena y se deberían saber, mientras su contraste menciona que puede existir más de una opción para llegar a desarrollar el problema que se plantea en clase.

Inmersión vs Extracción

En la inmersión, el consumidor o comprador explora el mundo de la narrativa, mientras la extracción menciona que los recursos dentro de una historia son desplegados como espacios de la vida diaria de un aficionado (Jenkins, 2010). Manejarse dentro de un ambiente digital el cual replica aspectos clave de la historia o geografía, permite a los estudiantes construir un conocimiento que a través del monitor no lograría, o también al crear objetos y artefactos en modo de exposición, como recuerdo traídos del extranjero, exponiéndolos como parte de una clase cultural.

Construcción del mundo

Las ampliaciones transmedia, que no se centran en la narración principal ofrecen un detalle más refinado del mundo en general donde se desarrolla toda la narración, el cual muchas franquicias explotan (Jenkins, 2010). En pocas palabras se habla de cartografiar un mundo, pero no geográficamente, sino de hablar de historias que tengan que ver con saberes sociales o culturales; tales como el vestir, comer, religión y acontecimientos importantes, logrando enriquecerse de ellos.

Serialidad

La NT toma una dirección que consta en dividir un arco narrativo en varias o múltiples piezas discretas, esto incluye entregas dentro de un solo medio, en vez de repartirlos en múltiples sistemas de medios (Jenkins, 2010). Esto se trata de una continuidad con la satisfacción, pero finalizándola en un momento satisfactorio para que su motivación se mantenga y esperen a volver por más, siendo parte de un flujo mayor.

Subjetividad

Las ampliaciones transmedia las cuales exploran la narrativa principal a través de nuevos ojos, tales como los personajes secundario o terceras partes, permite visualizar inmensas perspectivas que llevan al pensamiento de “quien habla” y “para quien lo hace” (Jenkins, 2010). Esto permite saber las distintas perspectivas que contiene la historia, lo que nos permitiría saber el fondo de los conflictos que existían durante los tiempos caóticos en los que se vivía.

Rendimiento o Actuación

La posibilidad que ofrecen las extensiones transmedia da lugar a las actuaciones producidas por los fans de una determinada franquicia que pueden formar parte de la NT, donde algunas son invitadas por el creador y otras no, esto se debe a que los fans buscan lugares para actuar (Jenkins, 2010). Dentro del aula una aplicación de esta, puede basarse en la gamificación, debido a que se debe de observar que información “valiosa” podría ser introducida en ella.

1.8.3 Educación y Transmedia, de entretener a estudiar

Mientras que las elaboraciones de entretenimiento cultural buscan aumentar el consumo de productos mediante la NT, su uso dentro de las prácticas pedagógicas permite visualizar un gran potencial como su uso para llamar la atención de los estudiantes y producir en ellos un motivo auténtico de interés por el cual aprender.

Sin embargo, la escuela y su rigidez no ha cambiado desde el siglo pasado, pese a existir diferentes medios de interacción y las posibilidades de las diversas alternativas que ofrece la era digital con la aplicación de la virtualidad dentro de un salón de clase.

Sobre todo, “la exposición del maestro sigue siendo el eje central de las clases dentro del aula desde la educación básica hasta la superior, debido al miedo que cunda cuando se menciona el salir de las aulas para realizar trabajo de campo” (Ortiz, 2018). No obstante, el conocimiento no debe ser adquirido en un solo lugar, sino, se debe de aplicarlo a través de la participación de lugares que existen más allá y no exijan una presencia física.

De acuerdo a Matt Miller, el abrir las aulas generaría una resolución de retos reales, dando respuesta a problemas concretos de poblaciones lejanas, lo que exige, un trabajo colaborativo y consulta de distintas fuentes; una variedad de actividades propias del quehacer investigativo que son posibles gracias al uso de los medios digitales (Ortiz, 2018, p. 182).

Entre los medios digitales como redes sociales, canales de video, sitios webs, salas de chats, sitios de blogs, entre otros. “Volviendo de esta manera a los espectadores en sujetos activos dentro del proceso de creación de historias debido a la característica de la interactividad presente en la plataformas de comunicación actuales” (Jenkins, 2003).

Ciertamente, existen producciones transmedia dentro del ámbito educativo las cuales son: *Inanimate Alice* (Hernández, 2014), Gamificación Transmedia (Pérez & Almela, 2018), Filosofía con Transmedia (E. Alonso &

Murga, 2018), Aprendizaje Basados en la Producción Participativa de Contenidos Digitales (Amador, 2018).

Lo que se lleva a examinar el impacto que estos tuvieron dentro del proceso de aprendizaje y aprendizaje. “El sistema escalable de mensajes que representan una narrativa o experiencia central que se desarrolla a partir del uso de múltiples medios, involucrando emocionalmente a emocionalmente a los alumnos al involucrarlos personalmente en la historia” (Raybourn, 2012, p. 7).

En un texto publicado el 2010, Jenkins señala un posible encuentro entre la NT y las prácticas educativas:

Como educadores, debemos modelar el uso eficaz de diferentes plataformas mediáticas en el aula, una práctica que apoyaría lo que Howard Gardner nos ha dicho sobre las multi inteligencias. En este caso, me refiero a la idea de que los distintos alumnos aprenden mejor a través de diferentes modos de comunicación y, por tanto, la lección es más eficaz cuando se transmite a través de más de un modo de expresión. Podemos reforzar con elementos visuales o actividades lo que comunicamos mediante palabras habladas o textos escritos. Hacerlo de forma eficaz nos empuja a pensar en cómo las múltiples plataformas de comunicación pueden reforzar lo que hacemos a través de nuestras aulas. (Jenkins, 2010, párr. 8)

Ciertamente los estudiantes hoy en día son capaces de procesar la información de manera mucho más efectiva, dando la posibilidad de interactuar con los demás estudiantes, profesores e incluso TICS a través de programas interactivos.

El Confinamiento ha provocado que el sistema escolar ecuatoriano realice un proceso de transformación tanto el nivel básico como el superior donde no se apoya suficiente la independencia creativa, confianza en sí mismo y el valor de los alumnos y estudiantes (Castro & Hidalgo, 2021). Sobre todo, cuando los estudiantes estaban en constante uso de la memorización como esencia de la inteligencia, más aún cuando el hombre tiene el cerebro lleno mayormente de hechos, los cuales no entienden por qué deben saber de ellos.

Cuando se debería de fomentar la curiosidad de los estudiantes para llegar a una decisión basada en conexiones lógicas. Más aun cuando esas conexiones, pueden realizar en poco tiempo gracias a la aparición del internet y la modernización de las tecnologías trayendo de esta manera creatividad, compromiso e interacción en las aulas, logrando cambiar la ecología media – la cual puede ser sintetizada en movimiento al presente ecosistema enfocado en la participación del *broadcasting* a uno enfocado en la interacción como el *networking* (Scolari, 2008)- del cual se tiene que repensar los modelos de alfabetización dentro de los medios (Scolari, et al., 2019, p. 120).

Sin embargo, muchos procesos de alfabetización digital o media continúan en base a la postulación de jóvenes como “víctimas” de productos presentados a través de los medios, donde se menciona que deberían ser “salvados” por los profesores.

La vieja línea de investigación ("los efectos de la televisión en los niños") hoy se ha relanzado bajo nuevos fantasmas: "los efectos de los videojuegos en los niños", "los efectos de las redes sociales en los niños", "los efectos de los dispositivos móviles en los niños", etc. Una forma de alejarse de este punto de vista -o, al menos, de complementarlo con otros enfoques- es insertar a los jóvenes desde otro lugar: no considerarlos como "víctimas" sino como sujetos activos que están "haciendo cosas" con los medios de comunicación, a veces de forma un poco salvaje, pero con mucha pasión y poniendo en práctica un denso conjunto de habilidades que no están incluidas en el sistema de educación formal. (Scolari, et al., 2019)

“Actualmente, el profesor ya no es un instructor o alguien que transmite conocimientos. Ahora debe asumir el rol de mediador del aprendizaje a partir de la comunicación transmediática” (Amador, 2015). Esto no significa que el docente deba convertirse en diseñador o programador, nos referimos a que el docente debe de adquirir ciertas capacidades las cuales le permitirá identificar mejores rutas para el aprendizaje y la generación de contenidos.

“En lugar de actuar como emisores y receptores, comenzar a actuar como usuarios/actores, y en lugar de mensajes cerrados se configuran contenidos/narrativas” (J. A. Rodríguez, 2011), con esta frase en mente “se parte de los intereses de los estudiantes” lo que permitirá abordar una mayor creación de contenidos educativos, en otras palabras, hacer uso de las diferentes redes sociales como *Facebook*, *TikTok*, *Twitter*, *Instagram*, entre otros.

Se menciona que ha existido una poca iniciativa de los docentes para aplicar la implementación de las redes sociales, porque solo se conocen como medios de entretenimiento; por esta razón, se debe cambiar dicha perspectiva de uso y aplicación, las cuales servirían para presentar un portafolio y trabajo online como lo pide el ministerio de educación en ciertas destrezas de desempeño dentro del plan curricular, sino se realiza una propuesta o indicaciones de cómo usarlas nunca se sabrá con veracidad si estos factores, podrían afectar de manera positiva dentro de la aplicación docente en las distintas instituciones alrededor del país.

Para finalizar, debe de existir una metodología en específico que permita a los docentes saber sobre el correcto uso de la NT en los diferentes canales de difusión, pero presentando un enfoque más educativo, además de lograr atraer el interés de los estudiantes.

1.8.4 Educación Digital e Interactiva

La irrupción de lo digital abre una nueva era en la educación desde finales de los 90's, lo que marca la llegada de la tecnología como el Internet (1992) o el camino de innovaciones con el procesamiento de la información (Vilaseca, 2005). Logrando impactar a la docencia y el aprendizaje, reestructurando el sistema educativo; como los pilares del proceso de enseñanza-aprendizaje o el cambio correlacional entre docente y máquina para lograr mejores aprendizajes.

La educación contemporánea se enfoca en la generación de ambientes presenciales o virtuales para que favorezcan una comunicación bilateral, permitiendo a los participantes contar con opciones que potencien interacciones y aprendizaje. No obstante, la docente continua un trato hacían los alumnos como meros recipientes de la información y no son considerados como agentes

de colaboración en las que interviene el canje y la producción cooperativa de los trabajos dentro de clase.

También, Porcher (1976) se encontraba cuestionando el sistema educativo que preparaba a las jóvenes mentes en un mundo que ya no existe, siendo este “la lógica de la sociedad industrial, en donde los operarios hicieran lo que les era requerido en un proceso de producción fragmentado y en serie” (Aparici & Silva, 2012). Para Tapscott (2010), a inicios del siglo XXI se menciona la aparición de enseñanzas enfocadas en el alumnado fomentando colaboración y la solidaridad entre ellos.

Por lo tanto, el modelo educativo se transforma o reconfigura dentro de áreas como: las prácticas pedagógicas, las coberturas, el estudiante, los contenidos, los currículos, el docente y los paradigmas educativos. Sin embargo, para poder construir progresivamente la educación interactiva se necesita de 3 condiciones:

Uno, aceptar que, al participar en la comunicación digital interactiva, los estudiantes pueden potenciar sus percepciones y experiencias sensibles (*sensorium*) para aprender en calidad de usuarios y/o prosumidores (Piscitelli, 2009); dos, se requiere de una voluntad ética y política del docente para transformar el modelo comunicativo-pedagógico predominante, transitando de la lógica uno-todos a un estilo todos-todos; y tres, es necesario dinamizar el carácter logocéntrico y enciclopédico que ha predominado en la configuración del conocimiento escolar en el tiempo, con conocimientos originados y mediados por múltiples narrativas, entre ellas, las digitales. (Amador, 2018)

Además, la educación interactiva busca un estilo comunicativo todos-todos, donde los contenidos son adelantados por el profesor; anteriormente, estos contenidos eran en su mayoría textos, pero en la escuela moderna, pueden presentarse como ilustración o recursos de internet. Los cuales están estructurados a su público objetivo de manera secuencial (edades, grados, niveles...), aunque también se puede considerar otros tipos de texto que circulan dentro de instituciones educativas como: *el hipertexto, la hipermedia y la NT*.

En esto participa la comunicación por medio de las redes virtuales las cuales cambian los modos de relacionarse, reunirse, amar y saber amar o por lo menos imaginarlo (García, 2007). Por lo tanto, la educación no debe ser una mera transferencia de información, que requiere una interacción entre estudiante y docente, la cual es base para alcanzar el aprendizaje.

Una de las primeras producciones transmedia relevante en el ámbito educativo a nivel mundial es *Inanimate Alice*, una novela *hipermedia* australiana, la cual imparte un gran nivel de participación activa en el usuario, a la vez que estudia elementos socio semióticos los cuales mejoran el potencial interactivo e interpersonal. (Hernández, 2014)

También, existe el uso de los juegos, los cuales son definidos como la aplicación de elementos de un juego dentro de actividades que no solo son de entretenimiento, sino, en la inclusión de ambientes/contextos sobre todo en la educación, cuyo objetivo no es otro más que motivar los instintos motivacionales de sus participantes. Por esta razón, solo se usa pequeños aspectos “psicológicos” de los juegos que son importantes.

Autores como Perrotta, Featherstone, Aston, and Houghton (2013) lo llaman *Digital Game Based Learning* (DGBL) el cual está desarrollado a partir de principios y mecanismos que demuestran su efectividad, los cuales son:

Motivación intrínseca, Aprender disfrutando intensamente, Autenticidad, Autonomía, Aprendizaje experiencial, Puntos, niveles, Insignias e Insignias, Tabla de clasificación, Premios y recompensas, Barra de progreso, Trama y Retroalimentación.

1.8.4.1 El conectivismo mediante el uso de Tics

El Conectivismo es definido como una teoría de aprendizaje que pertenece a la era digital (Siemens, 2004), debido a que sus predecesores como las teorías tradicionales del aprendizaje, las cuales fueron desarrolladas cuando la tecnología no impactaba en el aprendizaje, sin embargo, el conectivismo se basa en el cambio drástico de las decisiones y su comprensión, dada a la velocidad con la que se adquiere la información.

Nos encontramos en un cambio educativo, donde prevalece la rápida captación de información y como está directamente se aplica en realizar alguna actividad educativa, es decir, pese a volver a la presencialidad, no hay que olvidar los beneficios de las TICS para la adquisición de información, tanto dentro como fuera del aula.

Por eso, se aplica el conectivismo como método de aprendizaje dentro de estos medios de aprendizaje, “Este ciclo de desarrollo del conocimiento permite a los aprendices mantenerse actualizados en el campo del cual se han formado las conexiones” (Rodríguez & Molero, 2009).

1.8.4.2 El constructivismo en el aprendizaje continuo

“El constructivismo es el proceso de adquirir conocimiento, habilidades, actitudes o valores, a través del estudio, la experiencia o la enseñanza” (Romero, 2009). Además, es una idea en donde las personas construyen el conocimiento en base a un funcionamiento y de esta manera construyen sus aprendizajes, implicando que debe de existir una aportación completamente activa del alumno, mientras que el docente únicamente se encarga de guiar y mediar en gran parte el conocimiento del alumno.

En pocas palabras, el estudiante recibe la información necesaria y con ella pone en práctica lo aprendido o desarrolla nuevas formas de aplicación, todo debido a su experiencia en usar la información. Sobre todo, cuando el docente le presenta sobre el uso de herramientas digitales y quiere solo guiar al estudiante, para que este último encuentre su propia forma de desarrollo en ella.

1.8.5 Uso de herramientas digitales de aprendizaje en la educación

Durante el 2014, una investigación que llevo a cabo los estudiantes de la Universidad Javeriana; comprobaron durante esta, que se realizó una exploración la capacidad de cuatro artefactos o medios -el texto literario, comic, videojuego y juego de rol- a partir de un texto literario fuente, para lograr desarrollar sensibilidad durante la resolución de problemas con características conectadas a una inteligencia colectiva (Charria, 2017, pág. 25).

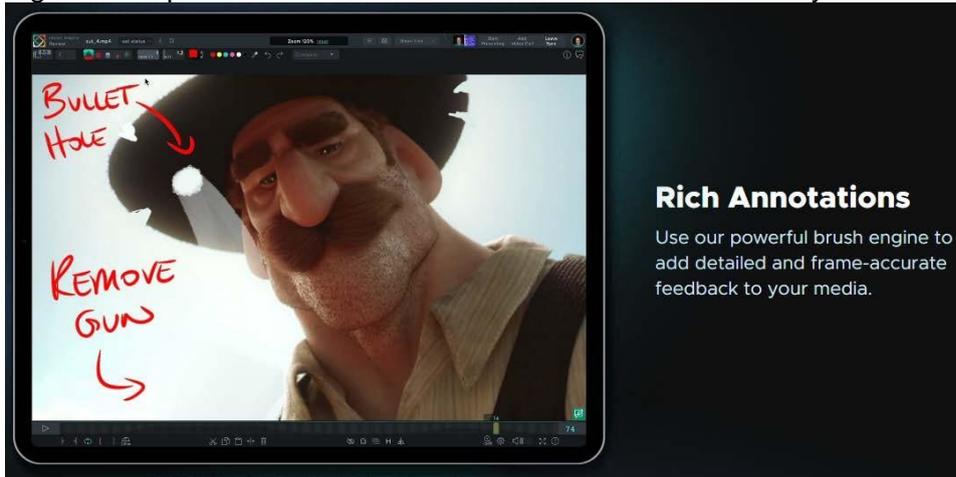
Y, desde el 2017 - antes de la aparición del *COVID-19* - se menciona que existen trabajos en las IE María Josefa Escobar y Pedro Estrada del Municipio de Itagüí (Colombia), además de los estudiantes pertenecientes a la carrera de Comunicación Social de la Universidad EAFIT y de la carrera de diseño de la Universidad Pontificia Bolivariana, en los cuales se menciona que se busca incentivar la lectura entre estudiantes (Charria, 2017). Los productos que lograron hacer se basan en la conocida obra literaria "Odisea", de los cuales salieron web series, producciones audiovisuales, Book Tráiler, Animaciones, Juegos de Mesa y E-book.

Tras la emergencia sanitaria debido a la aparición del corona virus (COVID-19), el cual afecto a varios países a nivel mundial, obligando a los estados a tomar medidas que puedan salvaguardar la salud de sus ciudadanos entre estos el confinamiento y el aislamiento social. Por consiguiente, la importancia de adquirir entornos virtuales, permitió dar una continuidad a la educación, donde solo fueron consideradas relevantemente en la educación superior.

Sin embargo, Renés (2018) explica que, debido a la no existencia de un plan de contingencia en el Ecuador, no se ha podido comprobar las capacidades que deben de desarrollar tanto alumnos como profesores en este nuevo proceso de enseñanza-aprendizaje, las cuales han sido una demanda constante en la sociedad.

Tanto como, las instituciones o grupos que ofrecen servicios de capacitación o educación trabajan con la implementación de redes sociales, ejemplo, es la aplicación de Facebook mediante la creación de un grupo para el desarrollo de las clases, en el cual se puede optar por un mejor desarrollo de clases, además de la resolución de dudas fuera de clases. También, se podría tomar en consideración a *Syncsketch*, aplicación online usada para la corrección de trabajos artísticos sin la necesidad de la presencialidad en tiempo real, gracias a sus características facilita el desarrollo y corrección de trabajos artísticos.

Figura 3. Captura de Pantalla sobre Correcciones dentro de Syncsketch



Fuente: Pagina Inicial de Syncsketch - *Rich Annotations* (2010)

Otra plataforma que tiene un mismo principio, pero enfocado más al desarrollo en conjunto y del aprendizaje mediante observación en tiempo real, es la aplicación *Aggie.io* creada por Magma, la cual es considerada para trabajos colaborativos vía online, pues crea salas privadas en las que el *Host* o dueño de sala permite el ingreso de personas con las cuales desea trabajar.

Figura 4. Captura de pantalla del Encabezado y Menú de Aggie.io



Fuente: Aggie.io Página Principal (2012)

En otras palabras, existen muchas plataformas las cuales pueden ser aplicadas en el ambiente educativo; de acuerdo a Howkins (2001) la creatividad -como economía creativa- pasa a ser un factor de mayor producción y mucho más representante, mientras que el dinero queda en segundo plano, por ese motivo se considera que los poseedores de las ideas son más poderosos que aquellos que poseen máquinas, dando a entender que la aplicación de ideas lleva más lejos a un mejor desarrollo a futuro; sin embargo, el analfabetismo

digital de ciertos estudiantes o docentes no permite ponerlos en práctica debido a varios factores personales o económicos; además de ser herramientas nuevas para muchos de ellos o no saber sobre su aplicación en un ambiente educativo.

De esta manera se muestra como el alumnado puede lograr relacionarse con el rastreo y método con el que se adquiere la información de un texto literario, mientras se lo hace circular por diversos canales, plataformas y apoyo textual, visual, audio, icónico y digital. Gracias a esta información, se necesita generar métodos pedagógicos que fomenten la exploración de diferentes fuentes; cambiando la comunicación en el aula, dejando de ser monocanal (receptor-emisor) a multicanal/multimedial (*feedback*).

1.8.6 Narrativa en la Educación, el uso de la narrativa digital

La narración es considerada una actividad humana que ha existido desde la historia de la humanidad, debido a que cuenta con antigüedad y riqueza, desde la tradición oral hasta la escritura a través del género épico-narrativo (Nieto & Vargas, 2017).

En pocas palabras la narrativa como recurso literario siempre ha estado ahí, pero no más allá de contar con una simple historia, ahora con la actualidad la y los medios de comunicación masivos, se ha vuelto necesario comprender estos últimos para hacer un uso correcto de ellos en el área educativa.

Según Buckingham (2004), la educación en los medios se centra en proporcionar herramientas y habilidades a los sujetos para que se muevan en el entorno mediático, a través de la comprensión crítica y la participación activa, que se refiere a la capacidad de los individuos para convertirse en productores (Scolari, Rodríguez, et al., 2019, p. 119).

Sin embargo, hay que tener en cuenta que se debe de regular la narrativa para la educación la cual es considerada como parte responsable de la construcción de una realidad en la educación, como lo es su reconceptualización, cambio de nombre o su modo de realizar la clase.

La educación es considerada un entorno de fácil acceso a la información y altas velocidades para su distribución en múltiples plataformas, de hiper

segmentación, de nuevos lenguajes y renovadas formas de ser, comunicar y pensar está en el deber de revisar los efectos socioculturales que acarrear dichos cambios en entornos escolares. (Gutiérrez, 2010)

En pocas palabras, la educación en la actualidad ha roto las barreras que antes eran poco accesibles para muchos, sobre todo en el país con el confinamiento que se vivió durante el 2020, sin embargo, se debe de confirmar su aplicación en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el periodo 2022 no ha parado, sino que se ha vuelto un proceso de reflexión dentro de una especie de empresa, para presentar una innovación en la educación.

La innovación educativa se presenta mediante el uso de tecnologías digitales de manera activa en las aulas de clase, las cuales impulsan las ideas, modifican la concepción, actitud y transforma los métodos de enseñanza y aprendizaje que los docentes están acostumbrados a usar. Por este motivo, el docente debe de promover un nuevo enfoque en los estudiantes para que el conocimiento se adquirido de mejor manera, una opción es utilizar las narrativas digitales y el *storytelling*, los cuales serían usados como sistemas que puedan ser comprendidos y asimilados por medio de diferentes recursos.

La narrativa de una serie se elabora bajo el presupuesto de un espectador previamente existente en un doble sentido: en cuanto cómplice del relato que va a disfrutar, y también como sujeto instituido en determinado contexto cultural que condiciona su percepción.
(Ordóñez, 2013, p. 30)

Otro aspecto, es lo mencionado en el párrafo anterior donde la narrativa no solo participa el texto, dado que también participan las imágenes y sonido, transformándolo a tener un carácter mucho más dinámico e interactivo; identificando de esta manera e la industria televisiva y cinematográfica.

La innovación educativa enmarcada con el uso de las narrativas digitales, no solo está impulsando la idea de generar un sistema metodológico que permita generar procesos de transferencia adecuado de enseñanza y asimilación de aprendizaje, sino que también posibilita el logro de un currículo oculto, ya que promociona el manejo de tecnologías, provoca un

proceso de formación continua, intercambio de experiencias, generación de investigación y cambio de la práctica educativa, de un modelo unidireccional, hacia uno de tipo dialógico y multidireccional. (Hermann, 2018, p. 3)

Por esta razón, se debe de aplicar sistemas interactivos, tanto de navegación como de co-creación entre los usuarios, aludiendo al uso de la web 2.0, 3.0 y web semántica, para lograr la comunicación multidireccional (todo a todos).

1.8.7 Narrativa transmedia para el aprendizaje

Contreras y Eguia, citando a Rish y Scolari (2015; 2013) señalan: “La narrativa transmedia permite desplegar una historia a través de múltiples medios y plataformas de comunicación, en el cual una parte de los consumidores asume un rol activo durante el proceso de expansión”.

Por ese motivo la introducción de la narrativa transmedia es considerada como nueva metodología de enseñanza. Una metodología que los docentes en esta edad contemporánea no saben cómo aplicar dentro de clase, debido al modelo de enseñanza que se considera como obsoleto, en consecuencia, del cambio de época y la aparición de la tecnología.

Por lo tanto, los estudiantes y docentes que trabajan con narrativas transmedia solo son usadas para levantamiento de información de un aprendizaje a través de la investigación, discusión y análisis en varios canales. Donde se aplican métodos de narración junto con el uso de múltiples plataformas para crear un aprendizaje inmersivo, otorgando de esta manera varios puntos de entrada y salida (bidireccionales) para la enseñanza-aprendizaje (Jenkins, 2011).

Lo que nos permite considerarlos como una fuente de apoyo para mejorar la experiencia de aprendizaje, pero para lograrlo se necesita identificar los retos y ajustarlos a un proceso de aprendizaje el cual se desea lograr en los estudiantes (Contreras & Eguia, 2017, p. 32). Por lo tanto, su uso no se reduce en su aplicación de medios digitales; sino, busca poder generar contenidos,

objetivos de aprendizaje, entre otros, para de esta manera consolidar sus competencias culturales.

1.8.8 Narrativa transmedia para fomentar la lectura

Tras la pandemia por COVID-19 varios campos sociales se vieron afectados, entre ellos la educación, debido a su abrupto cambio de modalidad conocida como presencial a otra completamente diferente y con recursos, herramientas y plataformas tecnológicas, generando desafíos a ambas partes (docente-estudiante) logrando exponer el peligro de una calidad educativa y de un método de enseñanza-aprendizaje completamente nuevo (CEPAL-UNESCO, 2020).

Sobre todo, con el antecedente de una educación desmejorada, donde la (UNESCO, 2017) en un análisis menciona que “seis de cada diez niños, niñas y adolescentes a nivel mundial no lograban adquirir los niveles mínimos de la competencia lectora y tampoco de la comprensión lectora”.

Este análisis no sorprende debido a que en la actualidad los millennials - niños y adolescente nacidos desde el año 2000- adquieren información de una manera más audiovisual que de memoria o comprensión, además, “se agrega que existe bajos niveles de motivación, interés por la lectura los cuales no están de acuerdo a la convergencia cultural tecnológica de los estudiantes” (Guzmán, 2022, p. 15).

Más aún con la llegada de la tecnología, con la cual muchos estudiantes se han criado, lo que permite también determinar estructuras y modelos que revolucionan y alteran las prácticas de los individuos en diferentes áreas, como lo es la comunicación audiovisual la cual deja de ser exclusiva y pasa a ser una herramienta que le permite al ciudadano a realizar sus propias producciones.

De igual manera, en el ámbito educativo, es usual ver a los consumidores de nuevos medios haciendo uso de todas las redes en las que participan activamente, pero se ven enfrentados al continuo acceso de información presentado cada vez de manera más veloz, esto demanda nuevos

procesos formativos que nos permitan herramientas para su análisis y comprensión. (Fernández & Ramírez, 2018, p. 7)

1.8.9 Narrativa

Según Gutiérrez (2003), la narración trata de relatos los cuales se crearon desde las más bellas leyendas sobre conquistas, derrotas, tragedias y amores; permitiendo mezclar y transformar mitos o fabulas de nuestra memoria e imaginación, construidas en base a nuestra identidad y cultura. (p. 21)

Siendo así que dichos convergen de intereses sociales como las conferencias o reflexiones donde participan elementos tales como personajes, acciones, área y época. Sobre todo, con la llegada de los medios masivos en el siglo XX transforma la producción y consumo de relatos o fabulas, donde las personas no solo los consumen, también los producen.

1.8.10 Transmedia

El término transmedia consta de varios conceptos dependiendo de su área de aplicación, se lo puede tomar como el despliegue de un relato a través de varios medios (Scolari, 2013).

Transformar las enseñanzas o los contenidos educativos para distintos medios, permitirá tanto a docentes como a estudiantes lograr experimentar nuevos horizontes los cuales anteriormente no se conocían debido a la falta de conocimiento sobre el termino, más aún en un área como lo es la educación.

1.8.11 Interacción

La interacción, es un elemento que marca la diferencia de las TICS en relación a las convencionales, llega ser notoria su velocidad y rapidez (Shavelson & Salomon, 1985). Mientras que en su enfoque más educativo, se indica que debe de ser proceso de aprendizaje basado y enfocado en el ámbito multimedia (Tucker, 1990).

El uso de la interacción es lo principal dentro de una educación tipo *feedback* y de participación, para que el alumno deje de solo ser un contenedor

de información, para volverse un ser participativo que confirma su conocimiento a través de la aplicación.

1.8.12 Herramientas de comunicación masiva

Son aquellas que utilizan TICS, desarrollando capacidades de interacción y comunicación; en pocas palabras, capacidades informativas (María Pinto, 2019), pero enfocadas en llegar a un número mayor de personas de manera simultánea.

Debido a la aparición de estos medios los estudiantes pueden lograr fácilmente una búsqueda rápida de información, sin embargo, pueden llegar a ser víctimas de la desinformación. Por lo tanto, el trabajo de un docente que hace uso de estas herramientas dentro y fuera de clase es el guiar a los estudiantes hacia la verdadera información y no confiar demasiado en lo que no está totalmente respaldado.

1.8.13 Narrativa transmedia aplicable según la LOEI

Dentro del desarrollo de la Educación se basa en desarrollar algunos cambios de manera continua y constante, lo cual eleva los niveles de requerimiento sobre los docentes de Unidades Educativas las cuales expondrán al sistema, la realización de actividades y responsabilidades dentro de la labor docente donde se debe de considerar las áreas contextuales de la persona encargada de la enseñanza.

El Artículo 10 de Derechos Docentes, literal A, la Ley Orgánica de Educación Intercultural [LOEI] -Capitulo Cuatro- (2011), en el que menciona de manera importante que el profesorado puede “Acceder gratuitamente a procesos de desarrollo profesional, capacitación, actualización, formación continua, mejoramiento pedagógico y académicos en todos los niveles y modalidades...”. De igual manera en el Artículo 11, literal K, indica la obligación del docente “Procurar una formación académica continua y permanente a lo largo de su vida, aprovechando oportunidades de desarrollo profesional existentes”.

Estos literales antes mencionados dan a entender que el docente/profesor debe estar en constante estudio para mejorar su forma de enseñar, no solo eso

sino también de estar al día con todo lo que ocurre dentro de su área; en el caso de ser un docente de una Facultad de Artes o Diseño, el tener conocimiento sobre la “Narrativa Transmedia” podría permitirles adaptar los proyectos que son dirigidos a sus estudiantes, para que estos sean implementados en nuevas áreas.

Mientras tanto en el Artículo 22, literal e, en las atribuciones del rector, plantea que se debe “Aprobar la participación de todos los actores del proceso educativo, democrática, participativa e inclusiva el Plan Nacional de Educación, los programas y proyectos que deban desarrollarse a nivel nacional y vigilar su correcta y oportuna ejecución”. Esto significa que, a pesar de proponer un nuevo plan educativo o experimental, este necesita ser aprobado por distintas autoridades para poder ser aplicada en la institución.

Mientras tanto el Artículo 350 de la Ley Orgánica de Educación Superior (2018), “Tiene como finalidad la formación académica y profesional con visión científica y humanista; la investigación científica y tecnológica; la innovación, promoción, desarrollo y difusión de los saberes y las culturas; la construcción de soluciones para los problemas del país, en relación con los objetivos del régimen de desarrollo”.

Dichos saberes viniendo de la educación previa que los estudiantes reciben en escuelas y colegios, “... entre otros al sector educación, a la educación superior, y a la investigación, ciencia, tecnología e innovación en los términos previstos en la ley. Las transferencias correspondientes a preasignaciones serán predecibles y automáticas” (“LOEI”, 2018, p. 3)

Por otra parte, el Artículo 355 garantiza “El ejercicio de la libertad académica y el derecho a la búsqueda de la verdad, sin restricciones; el gobierno y gestión de sí mismas, en consonancia con los principios de alternancia, transparencia y los derechos políticos; y la producción de ciencia, tecnología, cultura y arte.” Por lo tanto, con este artículo el producir material artístico que permita ejercer en lo académico es aceptable gracias al aumento de desarrollo en la búsqueda del conocimiento que no perjudique la transparencia y política del Estado.

Capítulo II: Metodología

La metodología aplicada dentro de la investigación es de carácter descriptivo y explicativo, partiendo desde su propósito el cual es teórico, sobre todo busca presentar la Narrativa Transmedia como herramienta de aprendizaje. A continuación, se describirá el tipo de investigación que se usará dentro de este trabajo para su mejor comprensión.

La teoría es la parte fundamental de una investigación, porque en ella mostramos un gran bagaje de conocimientos previos a una posible aplicación, “Esta investigación busca aumentar el conocimiento teórico; sin una aplicación o consecuencia práctica, mucho más formal y persiguiendo las generalizaciones con vistas al desarrollo de una teoría basada en principios y leyes” (Zorrilla, 1993)

La profundidad de este trabajo, muestra ser una investigación descriptiva, dicha investigación sirve para recolectar datos los cuales sirven para explicar ciertas relaciones causales de propiedades o dimensiones de los hechos, eventos del sistema y de los procesos sociales (Gay, 1996). Por esta razón, una recolección de datos nos permite tener una idea en donde se busca la causa-efecto en base a preguntas directas, donde sus respuestas nos ayudaran a tomar decisiones correctivas para re plantear los comportamientos de persona o instituciones.

La aplicación de estudios mixtos, permite tener una perspectiva mucho más amplia y profunda, permitiendo la aproximación a fenómenos que se desconocen, mediante las ventajas de cada procedimiento (cuantitativo y cualitativo), abordando correctamente la investigación. “Según Cresswell (2009), La investigación hoy en día necesita de un trabajo multidisciplinario...refuerza la necesidad de usar diseños multimodales”. (Hernández et al., 2010, p. 549)

De acuerdo a la obtención de datos la investigación presente es documental, según Tancara (1968) el termino nace del “INFORME UNISIST” donde se menciona como una serie de métodos y técnicas las cuales fueron descubiertas y perfeccionadas a través del tiempo con la finalidad de ser presentadas a la sociedad. Estos datos bien podrían recolectarse, organizarse,

analizarse e incluso interpretarse en torno a un determinado tema e indagarlo con profundidad (Alfonzo, 1994).

Esto último, se toma de referencia documentos digitales y de libros, debido a que dicha investigación no limita la búsqueda de información que se necesita, sino de abordar los datos para una mejor comprensión o interpretación del tema que se investiga.

Al manipular los datos dentro de esta investigación, se considera que la misma sería no experimental. Debido a que no se busca manipular de manera deliberada ninguna variable, sino observarla tal y como actúa naturalmente para ser analizada posteriormente. Kerlinger (1979) menciona: “Dentro de la investigación no experimental resulta imposible manipular variables o asignar sujetos y condiciones de manera aleatoria” (p, 116).

Esto se debe a que la investigación requiere ver una naturalidad en ella, ver como se desenvuelve sin construirse en base a alguna situación o intervención de terceros. La investigación experimental trabaja en base a un tratamiento, condición o estímulo, mientras en la no experimental las variables independientes ya han ocurrido y no pueden ser manipuladas (Agudelo et al., 2008).

De acuerdo al tipo de inferencia es de método deductivo el cual está asociado comúnmente con la investigación cuantitativa. Donde su razonamiento comienza con las generalizaciones aplicadas en casos específicos (Hyde, 2000).

El método deductivo, significa exponer las reglas de las proporciones del cuerpo humano o el uso del trazo al dibujar, para que los alumnos puedan practicar por cuenta propia, logrando crear sus propios desarrollos. Dicho método implica responsabilidad y protagonismo del profesor (Martín, 2010), mientras Ellis (2005) lo describe como una enseñanza que requiere de la atención de los alumnos para que puedan entender y aprender con ayuda de sus propias reflexiones.

Según el periodo temporal en el que se realiza la investigación será un estudio transversal, según Rodríguez M. & Mendivelso (2018) dentro de este

estudio el investigador solo realiza una medición de variables por individuo. Además, el objetivo de este estudio es identificar la frecuencia de una condición dentro de la población estudiada (Gerstman, 2013).

Por esta razón, el estudio busca observar tanto en docentes como en estudiantes durante el Segundo Quimestre como desarrollan sus clases con normalidad para poder implementar la narrativa transmedia junto al uso de la Tics.

Tabla 1. Operalización de Variables

Variable	Definición	Dimensión/ elementos	Indicadores
VI <i>Transmedia Storytelling</i>	Una definición tradicional de este tema sería el de contar una historia a través de múltiples plataformas, donde se permite la participación de la audiencia, provocando el disfrute de la audiencia (Pratten, 2011).	Usabilidad de los medios en Redes Sociales	Frecuencia con la que se puede transformar un proyecto a otras plataformas.
		Creación de Contenido	Mejor manejo de contenido para las plataformas.
		Gestión del relato	Aumenta la cantidad de contenido original creado a través de sus redes.
VD <i>Fortalecimiento de ECA</i>	Según Lara (2013), el aprendizaje por competencias del Dibujo Artístico tiene gran importancia para el mejoramiento de la calidad de los aprendizajes en la formación profesional del nivel universitario.	Comprende innovación para las áreas laborales	No. De Puestos de oferta laboral de los graduados de la facultad.
		Mejora la calidad del aprendizaje	Frecuencia de la publicación en plataformas personales de los estudiantes.
		Una mejor producción al usar medios tecnológicos.	Cantidad de nuevos materiales creados usando herramientas tecnológicas.

Fuente: Elaborado por el autor (2022)

2.1. Población y Muestra

La presente investigación se concentra en la Unidad Educativa Particular “STABILE”, de la ciudad de Guayaquil, institución que imparte clases a más de

1500 alumnos, pertenecientes a Educación elemental, inicial, básica, media y superior. Nuestra población consta de estudiantes de educación superior comenzando por 8vo grado hasta 10mo grado, cursos los cuales constan de dos paralelos cada uno; por lo tanto, para sacar nuestra muestra se usó de la siguiente formula:

$$n = \frac{N\sigma^2Z^2}{(N-1)e^2 + \sigma^2Z^2}$$

σ = Desviación estándar de la población con un valor de 0,5

N = Tamaño de la población 195

Z = Valor del nivel de confianza: aplicando el valor del 95% (1,96)

e = Límite aceptable del error muestral: será con un valor del 5% (0,05)

La muestra determina un equivalente total de 130 (129.57) encuestas a realizar entre 195 estudiantes de la sección superior, cuyo modelo se encontrará en la sección de anexos.

2.2. Tipo de propuesta

La investigación será de corte mixto, esto debido a la recolección de datos cualitativos y cuantitativos por parte de las técnicas e instrumentos que se van a usar para dicha recolección, además de ser una investigación descriptiva de la cual se pretende analizar el uso y sus formas sobre la tecnología.

2.3. Beneficiarios

La Escuela de Educación Básica Stabile está basada en la fe católica e inicia clases por primera vez el 17 de junio de 1969 bajo la tutela del Padre Manuel Freire Eras, actualmente imparte clase a los distintos niveles de educación general básica, además de contar con 3 edificios donde se imparte clase a cada uno de los niveles e incluyendo una sección para pre escolar.

Esta institución se encuentra ubicada en el suburbio de Guayaquil en las calles 26 (Abel Gilbert Vásconez) y Maldonado, es conocida en el sector por el desarrollo de actividades llamadas “certámenes” donde todo el conocimiento adquirido en las clases es puesto a prueba frente a sus representantes.

Desde el nivel inicial hasta el elemental, los cursos cuentan con sus maestros(as) de ECA, sin embargo, en la educación media y superior actualmente trabaja con un docente de ECA para ambos niveles, las aulas cuentan con computadoras y con la posibilidad de usar proyectores.

El desarrollo de las clases de ECA se enfoca en la construcción de piezas artísticas como artes gráficas, teatro, fotografía, etc. a través de prácticas y saberes los cuales pueden aplicar en su día a día, sin embargo ¿Cómo se aplicarían las clases en un contexto del cual se vuelve a la presencialidad? Después de un largo periodo en la virtualidad, debido al confinamiento para básica superior. Estudiantes adolescentes y preadolescentes los cuales deben manejar la tecnología para sacar provecho de sus ventajas en esta era moderna.

2.4. Técnicas utilizadas

Entrevista

Dentro de la presente investigación se considera aplicar como instrumento de investigación la entrevista para la recolección de datos cualitativos. La cual se define como una comunicación verbal entre personas las cuales tratan de un asunto para recoger información con una finalidad (Aktouf, 1992; Grawitz, 1984; Mayer & Ouellet, 1991).

Se considera también a estas personas como entrevistador e informante, donde el entrevistador dirige y registra la encuesta, cuyo propósito solo es favorecer un discurso continuo y con cierta participación dentro de la línea de conocimiento del entrevistado sobre un tema que conoce y define con claridad (Alonso, 1999).

Por tanto, se considera como una forma específica de interacción cuyo objetivo es la recolección de datos para una investigación (Sabino, 1992). En conclusión, se establece un dialogo entre partes donde se presenta a una parte que busca información y la otra parte facilita la adquisición de dicha información. “La función del investigador-entrevistador es fundamentalmente la de servir como catalizador de una expresión exhaustiva de los sentimientos y opiniones del sujeto” (Diaz, 2003).

Perfil de entrevistados

Perfil de Entrevistado # 1

Profesión: Magister en Liderazgo Educativo

Nombre: Rebecca Ojeda

Lugar de trabajo: Unidad Educativa Particular Stabile

Aporte cualitativo:

Perfil de Entrevistado # 2

Profesión: Licenciada en Educación Primaria

Nombre: Julia Salgado

Lugar de trabajo: Unidad Educativa Particular Stabile

Aporte cualitativo:

Perfil de Entrevistado # 3

Profesión: Licenciado

Nombre: Vicente Moran Ruiz

Lugar de trabajo: Unidad Educativa Particular Stabile

Aporte cualitativo: Nos permite conocer su trayectoria como parte del personal docente de ECA durante pandemia y como logro impartir sus clases en esta nueva área para su persona.

Perfil de Entrevistado # 4

Profesión: Tecnóloga en Computación

Nombre: Laura Gaona Zamora

Lugar de trabajo: Unidad Educativa Particular Stabile

Aporte cualitativo: Nos permite conocer como desarrollo las clases de ECA dentro del subnivel de Educación Superior, durante el periodo lectivo 2020 - 2022.

Encuesta

Instrumento de investigación descriptiva y la más usada en campos sociales (Bello & Guerra, 2014) las cuales van desde investigaciones hasta sondeos de opinión; lo que permite la obtención y elaboración de datos de manera rápida y eficaz.

Además, las encuestas se consideran entrevistas dirigidas a un gran número de personas usando un cuestionario prediseñado y estructurado, el cual está diseñado para obtener información específica (Malhora, 2004). Presentando datos cuantitativos dentro de la investigación, donde el perfil del encuestado está presente en los estudiantes de nivel básica superior quienes manejan en su diario vivir Tics y pueden adquirir de manera activa destrezas dentro de la materia de ECA.

2.5. Resultados

Resultados de las entrevistas realizadas

Tabla 2. Entrevista a Rebecca Ojeda directora académica

Nombre del Entrevistado	Aporte del tema	Comentario del Investigador
Rebecca Ojeda	La Mgs. Rebecca Ojeda como directora académica aporta su conocimiento dentro de la administración y la enseñanza que la institución ha realizado durante la virtualidad, explicando las metodologías a utilizar, además de su aplicación con los estudiantes y sus representantes permitiendo su adaptación a las tecnologías.	Durante la entrevista se profundizo bastante el cómo la educación ha tenido una evolución muy dependiente del estado político en el que vive el país, pues esta es la que permite fortalecer la educación pública y privada. Además, menciona el uso de la red WhatsApp como medio de comunicación entre institución y representantes, para estar al día con la información, también agrega que la aplicación de la metodología conectivista si se aplicara en la institución debería combinarse con otra que permita un mejor desarrollo de destrezas.
Julia Salgado	La subdirectora menciona el cambio drástico y progresivo que ha realizado cada gobierno permitiendo la evolución de la educación, además de la posibilidad de que poco a poco varios cambios se hayan realizado; durante la pandemia el nivel de logro de los estudiantes tuvo un declive en comparación de años anteriores, debido a la dificultad de aprendizaje y con un nivel académico un poco bajo, porque las clases cambiaron a la virtualidad realizando una reestructuración al currículo.	En la entrevista la subdirectora apporto su punto de vista conforme al desarrollo de clases durante pandemia y como este afecto a varios estudiantes en su rendimiento académico, como se realizado una capacitación sobre la narrativa transmedia en la institución donde se habla del consumidor y el uso de distintas plataformas para transmitir un mensaje.

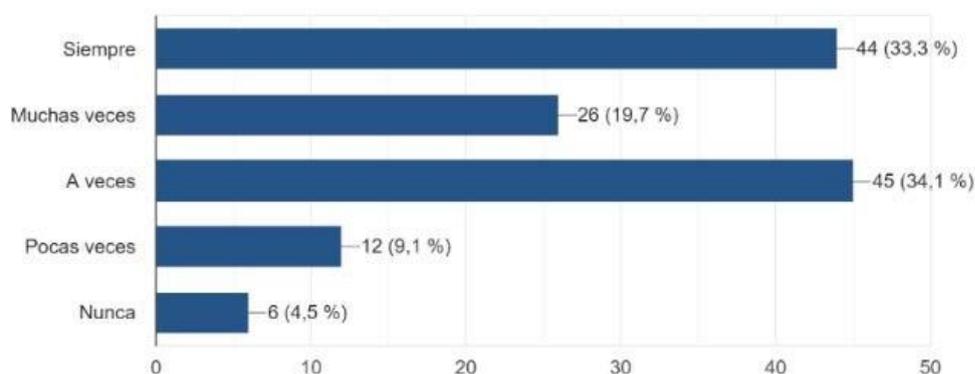
<p>Vicente Moran</p>	<p>El Profesor Vicente aporta su conocimiento como docente derivado al área de ECA durante la virtualidad dentro de la institución.</p> <p>Menciona que a pesar de no tener conocimiento sobre el área realizó una investigación donde pudo ayudarse con ejemplos y guías que le permitieron continuar las clases.</p>	<p>Dentro de la entrevista se puede evidenciar la derivación de ciertos docentes a áreas que no conocen debido a factores como el despido o falta de personal docente en la institución, sin embargo, su continuidad como docente fue fructífera porque encontró información que le ayudo a continuar impartiendo sus clases.</p>
<p>Laura Gaona</p>	<p>Profesora derivada a la materia de ECA durante dos años, logro implementar TICS y realizar un continuo manejo en el desarrollo de las clases, además de motivar en sus clases un libre desarrollo de contenido basándose en el constructivismo para que los estudiantes se sintieran más motivados e interesados.</p>	<p>Su conocimiento de TICS como Tecnóloga en computación le permitió implementar TICS de manera simple y sencilla, además permitió que los estudiantes puedan crear sus propias historias o relatos, además de explorar otras herramientas de desarrollo para evitar cualquier limitante por parte del software que usaban durante clase.</p>

Fuente: Elaborado por el autor (2022)

Resultados de la encuesta

El siguiente acápite permite conocer los resultados de la encuesta realizada a los estudiantes de educación básica superior de la Unidad Educativa Stabile.

Figura 5. Tipo de investigación que se realiza antes de clases

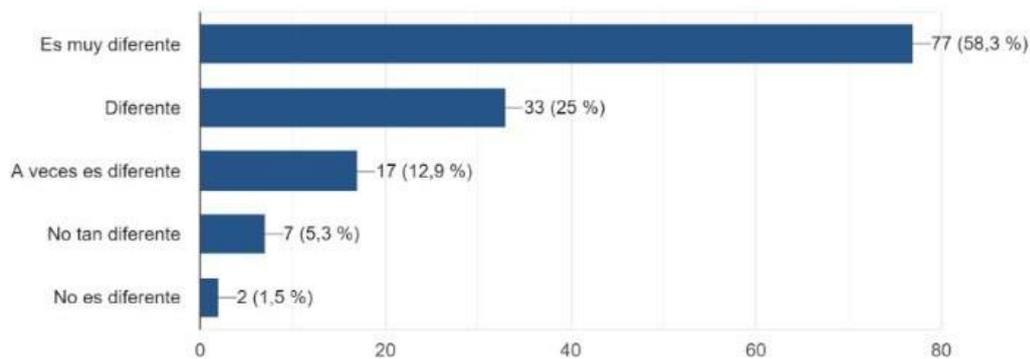


Fuente: Elaborado por autor (2022)

Nota. La gráfica presenta datos de la cantidad de estudiantes que aplican el aula invertida durante las clases de sus materias.

Se puede observar que existe un gran número de estudiantes que realizan la investigación antes de aplicarla en la siguiente clase, representándose en una frecuencia con la que realizan la presente actividad en “Siempre” (33.3%), “Muchas veces” (19.7%) y “A veces” (34.1%) respectivamente. Sin embargo, existe un pequeño grupo de estudiante que abarca en “Pocas veces” (9.1%) y “Nunca” (4.5%), durante el envío de material y su respectiva investigación antes de la clase.

Figura 6. Diferencias entre la enseñanza virtual y presencial

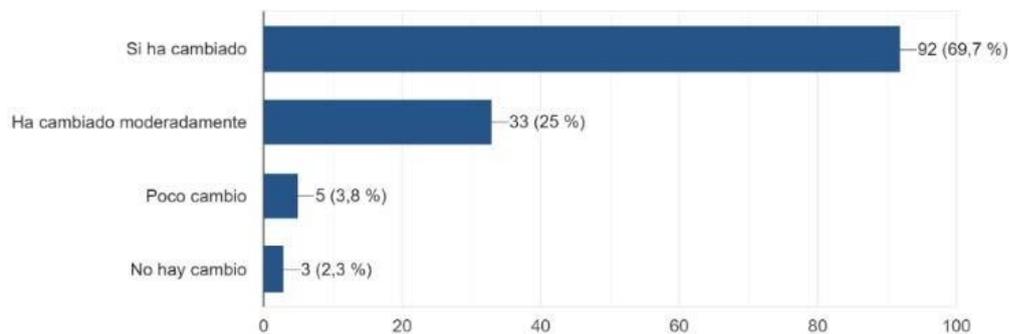


Fuente: Elaborado por autor (2022)

Nota. La gráfica presenta la diferencia del ambiente de aprendizaje que experimentan los alumnos durante la presencialidad en comparación a la virtualidad.

La finalidad de la pregunta se basa en el conocer que tanto los alumnos sienten la diferencia de su ambiente educativo entre presentarse en clase y recibir clase desde casa o por medio virtual, se puede observar que existe un gran número de estudiantes que afirman sentir dicha diferencia siendo 58.3%, permitiendo así mejorar el aprendizaje en comparación a la virtual por motivo de estar más cómodos a dicho ambiente y poder introducir una nueva herramienta para desarrollar su conocimiento sin mayor problema.

Figura 7. Criterios sobre efectos y cambios de los tipos de clases a la presencialidad

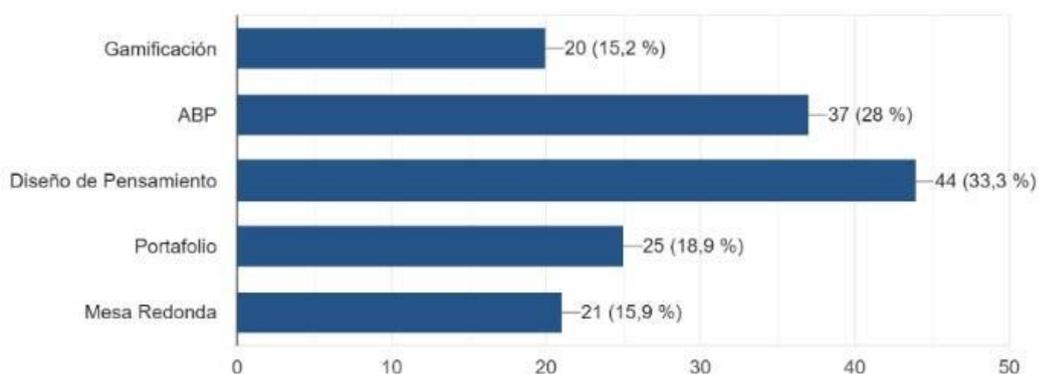


Fuente: Elaborado por autor (2022)

Nota. La gráfica presenta la información sobre la existencia de un cambio en el aprendizaje de las clases.

Ante el cambio que rigió desde el año lectivo 2022 – 2023, la pregunta busca esclarecer o definir si el desarrollo de las clases ha cambiado, se puede evidenciar que 69.7% de los estudiantes afirman que su desarrollo si ha cambiado desde que volvieron de la virtualidad, lo que nos indica que se han aplicado metodologías en clase, cambiando su manera de aprender donde con anterioridad la comunicación que presentaban era unidireccional. Esto permite conocer la posibilidad de una aplicación de herramientas que le permitan al estudiante interactuar entre ellos y con el docente convirtiéndose en una comunicación multidireccional.

Figura 8. Estrategia de aprendizaje que más motiva

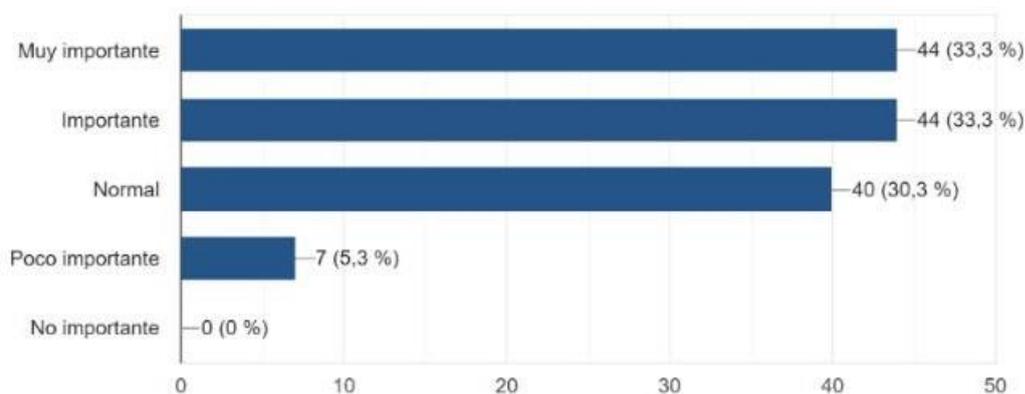


Fuente: Elaborado por autor (2022)

Nota. La gráfica presenta el tipo de metodología que más llama la atención del alumnado.

Ante la presente pregunta, se enfoca en conocer que metodología están más familiarizados los estudiantes para su desarrollo de clases, se puede observar un gran interés en el ABP con un 28%, pero siendo el más familiarizado el Diseño de Pensamiento con un 33.3% de estudiantes. Sin embargo, las demás estrategias de aprendizaje que también recibieron apoyo son la aplicación de la gamificación con un 15.2%, el desarrollo de un portafolio con un 18.9% y la Mesa Redonda con un 15.9% finalmente. Esto permite conocer sobre la estrategia más acogedora para los estudiantes, en el que se puedan desarrollar sus conocimientos con las herramientas adecuadas.

Figura 9. Criterios sobre la materia ECA

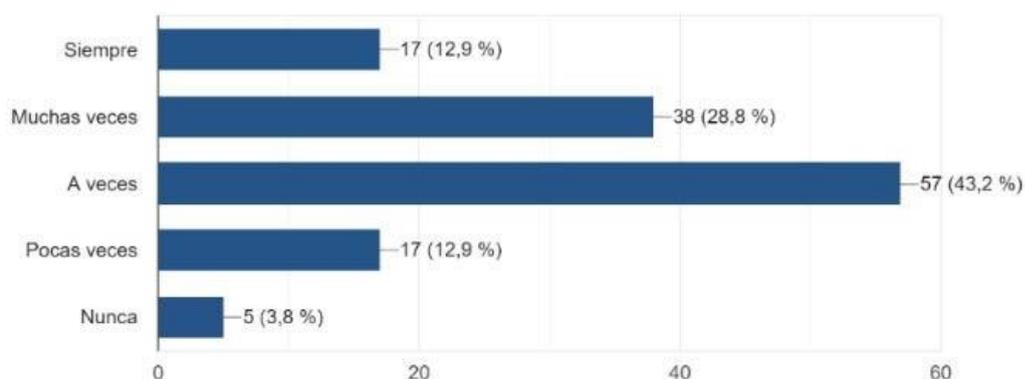


Fuente: Elaborado por autor (2022)

Nota. La gráfica presenta la información sobre el pensamiento acerca de los estudiantes sobre si la importancia de la materia de ECA es alta o baja según su criterio.

La finalidad de la pregunta, se basa en la percepción e interés que aporta la materia de ECA, se puede observar dentro de la gráfica que existe un valor similar en las partes de “Muy Importante” e “Importante” siendo el 33.3% de los estudiantes, pero existe un 5.3% de los estudiantes que lo consideran poco importante, siendo un porcentaje aceptable, debido a que se busca fortalecer la materia mediante el uso de una herramienta. El conocer que una gran mayoría de estudiantes tengan una atracción moderada a máxima por la materia no resultará en problemas, sin embargo, el bajo porcentaje de alumnos, quienes consideran a ECA con poca importancia podrían presentar problemas durante la aplicación de la herramienta, dicho esto se buscaría una forma para activar su motivación y que no presenten problemas a futuro.

Figura 10. Uso de la tecnología en clases de ECA

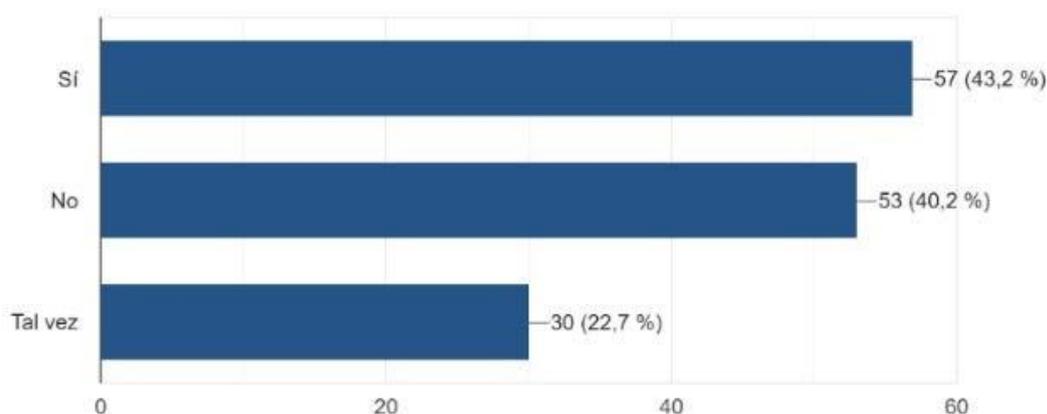


Fuente: Elaborado por autor (2022)

Nota. La gráfica presenta la frecuencia con la que se usa la tecnología dentro de las clases de ECA.

Con esta pregunta se busca conocer la frecuencia con la que los estudiantes ven presentadas las clases de ECA con el uso de tecnologías, es decir un 43.2% de los estudiantes observa al docente hacer uso de la tecnología “A veces” durante la impartición de sus clases en los diferentes cursos, mientras un 28.8% de los estudiantes ha observado que se ha hecho uso de la tecnología muchas veces, sin embargo, existe un 12.9% de los estudiantes que discrepan entre que siempre se usa en clase y que se usa pocas veces. Teniendo esto en cuenta, se puede decir que actualmente en la institución si se aplican las tecnologías para un mejor entendimiento de las clases de ECA, además de cumplir con ciertas destrezas que requieren de su uso.

Figura 11. Uso de portafolio digital en destrezas de ECA



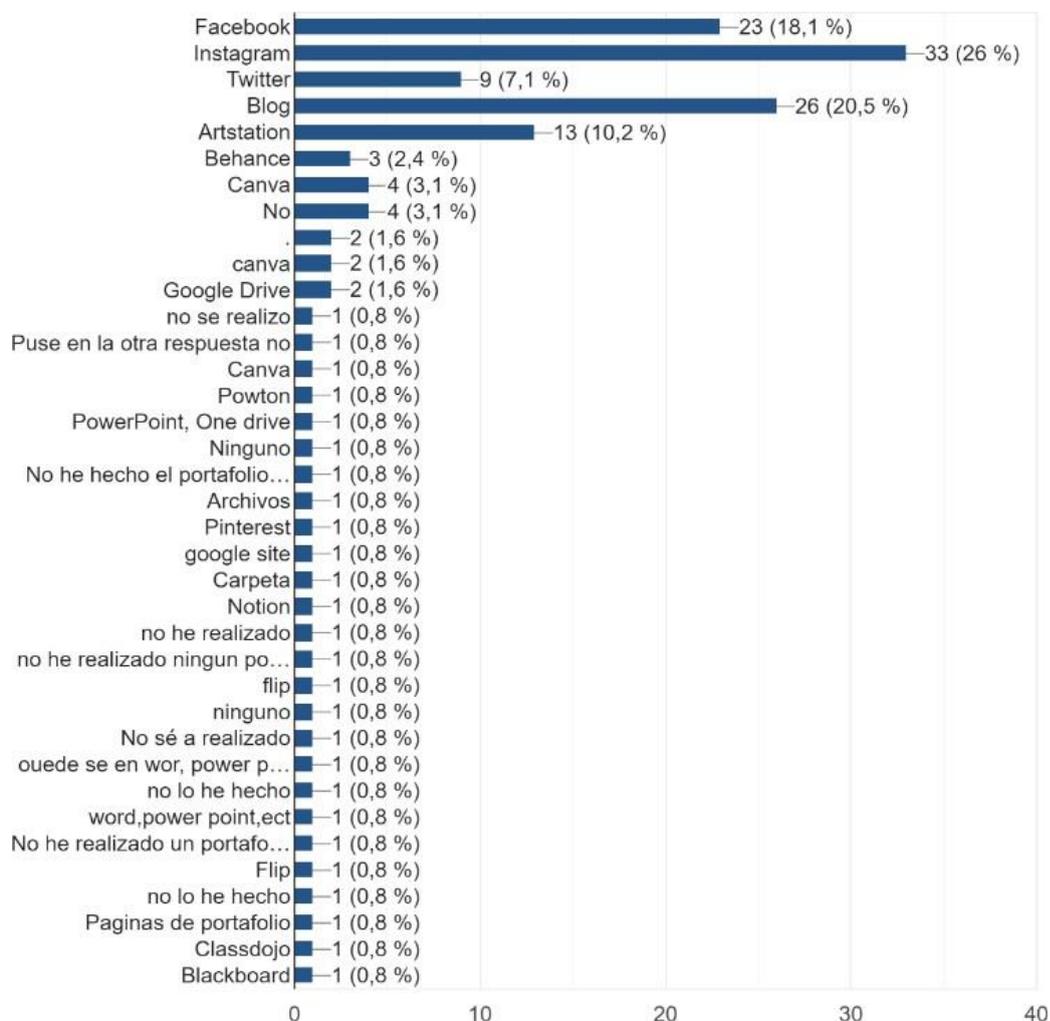
Fuente: Elaborado por autor (2022)

Nota. La gráfica presenta la información sobre la realización del portafolio digital en base a la destreza con criterio de desempeño ECA 4.1.8. el cual deben de desarrollar durante el año de clase.

En base a las respuestas obtenidas a la presente pregunta, se busca determinar cuanta es la cantidad de estudiantes que ha realizado la actividad de un portafolio digital, se demuestra que el 43.2% de los estudiantes si ha realizado dicha actividad, pero un 40.2% menciona que no ha realizado la actividad, mientras que el 22.7% no recuerda si lo hizo o no mencionando el “Talvez”. Con esto presente se puede conocer si el desarrollo de un portafolio digital debe de explicarse con mucho más detalle y profundidad, esto debido a que la

presentación de herramientas para fortalecer dicha destreza ayudaría al estudiante a mejorar de gran manera su aprendizaje.

Figura 12. Formas de uso de portafolio digital



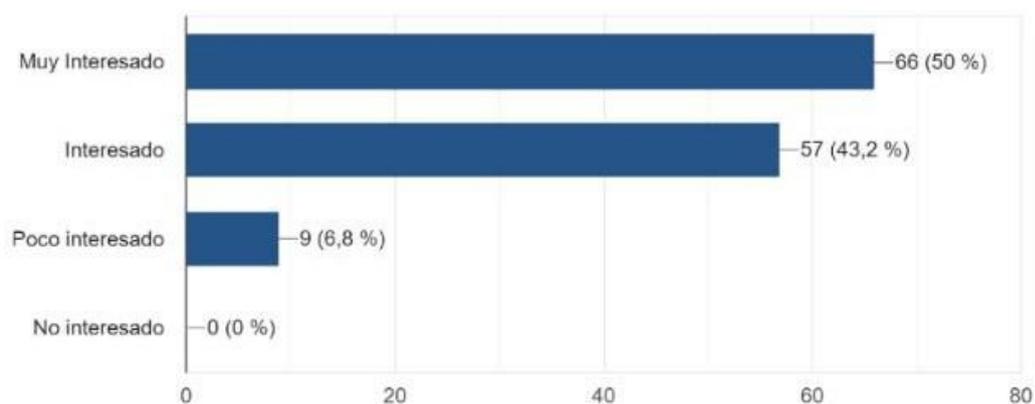
Fuente: Elaborado por autor (2022)

Nota. La gráfica presenta información sobre lo estudiantes que realizaron portafolio digital y en qué tipo de plataforma o red social realizo dicho portafolio.

La gran mayoría de estudiantes realiza un portafolio digital a través de las redes sociales y plataformas digitales, donde las 3 más usadas según ellos y en base al contenido que han recibido durante clase son Instagram con un porcentaje del 26%, el uso de Blogs con un porcentaje del 20.5% y Facebook con un porcentaje del 18.1%. Sin embargo, también se mencionan a “Otros” programas los cuales según el estudiante son considerados como plataformas para la presentación o

realización de un portafolio o simplemente no conocen las plataformas antes mencionadas y agregan otras respuestas con relación.

Figura 13. Uso de la tecnología para desarrollar un mejor aprendizaje

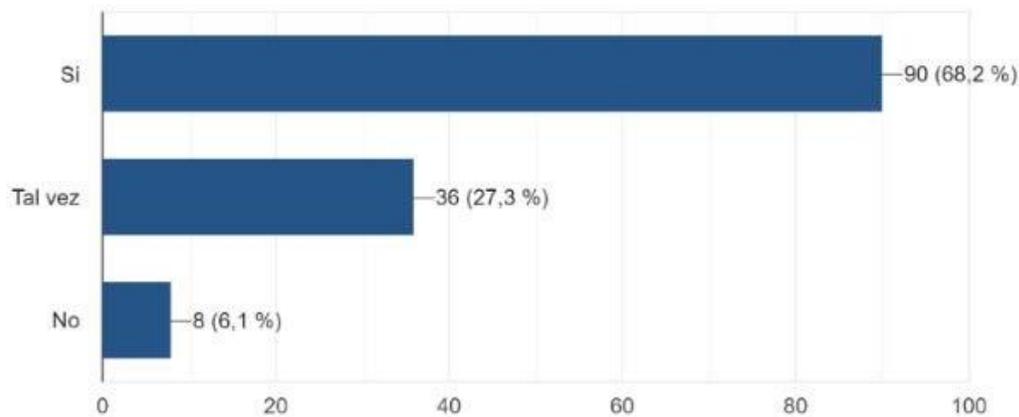


Fuente: Elaborado por autor (2022)

Nota. La gráfica presenta sobre como el estudiante valora la introducción de tecnología durante las clases para que los estudiantes puedan lograr un mejor aprendizaje.

El resultado de la pregunta busca conocer el nivel de interés del alumno por si la implementación de la tecnología pudiera mejorar su aprendizaje dentro de clase, demostrando un 60% como gran nivel de interés de los alumnos, un interés normal del 43.2% y solo un 6.8% que muestra poco interés en la aplicación de tecnología durante la hora de clase, debido a que estas no ayudarían en una mejoría del aprendizaje. Esto permite tener un conocimiento sobre la aceptación que le darían los estudiantes a la intervención de la tecnología durante sus horas de clase, para su aplicación pueda mejorar o fortalecer el conocimiento que ya tienen.

Figura 14. Nivel y tipo de uso de tecnologías para realizar trabajos en clases



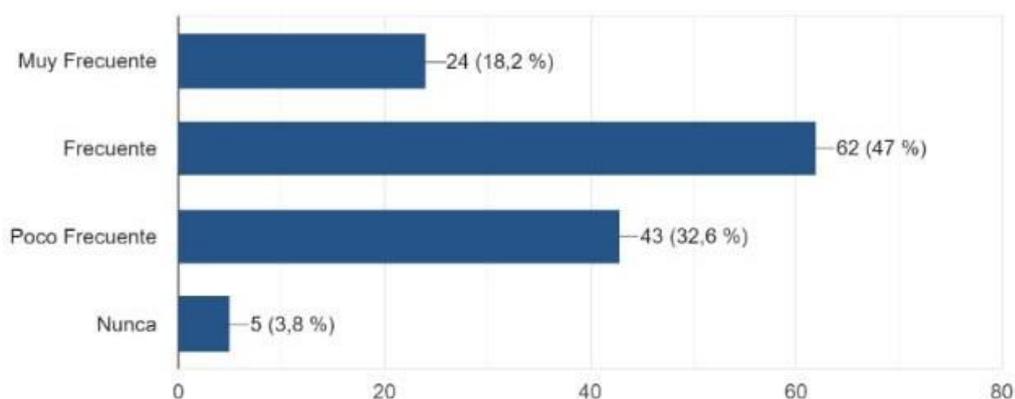
Fuente: Elaborado por autor (2022)

Nota. La gráfica presenta información la cual tiene que ver con la aplicación de tecnologías en la presentación o desarrollo de trabajos y actividades en clase.

Ante las respuestas de la pregunta, se busca conocer si los alumnos hacían uso de las tecnologías para la realización de tareas o trabajos para una clase, se evidencia que un 68.2% de los estudiantes, indica que sus trabajos y tareas dentro de las horas de clase si fueron realizadas mediante el uso de tecnología, ya se mediante plataformas o herramientas tecnológicas. Es importante el destacar que existe aún un porcentaje en contra de 6.1% que no realizaron actividades dentro de clase y un porcentaje de 27.3% de estudiantes que Talvez lo hicieron, pero no se dieron cuenta.

Considerando el gran número de estudiantes familiarizado al uso de tecnologías, se debe de reforzar a los demás para que puedan estar a la par y sus desarrollo con las herramientas tecnológicas y materia sea uniforme.

Figura 15. Frecuencia de aplicación de tecnología en clases



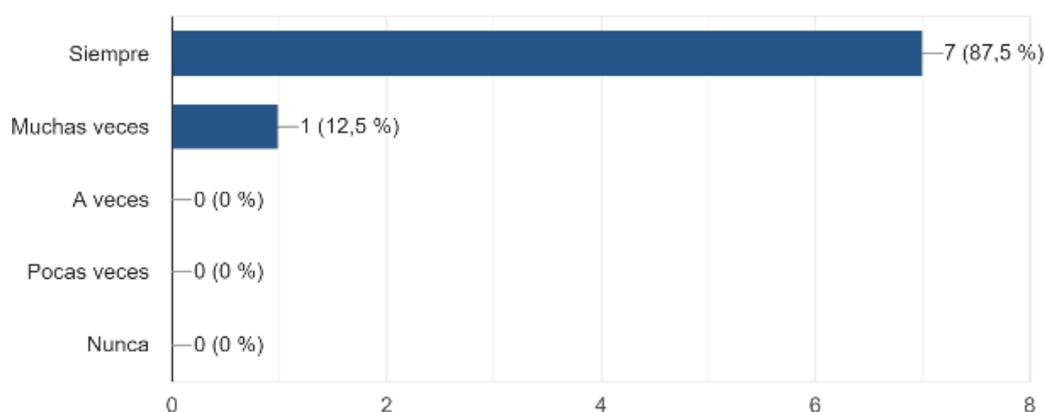
Fuente: Elaborado por autor (2022)

Nota. La gráfica presenta la información sobre la frecuencia con la que los estudiantes aplican el uso de tecnologías dentro de clase.

El resultado obtenido dentro de la encuesta y visualizado por el gráfico evidencia que los estudiantes, un 47% para ser exactos hacen de uso común hacen uso de las tecnologías durante el desarrollo de sus clases y un porcentaje del 32.6% como poco frecuente en clase. Con esto en mente se debe de realizar muchas más actividades con el uso de tecnología, con la finalidad de crear una adaptación y de esta manera realizar mejor sus actividades.

Encuesta realizada a los docentes de básica superior

Figura 16. Uso de procesos de investigación pertinente antes de clase

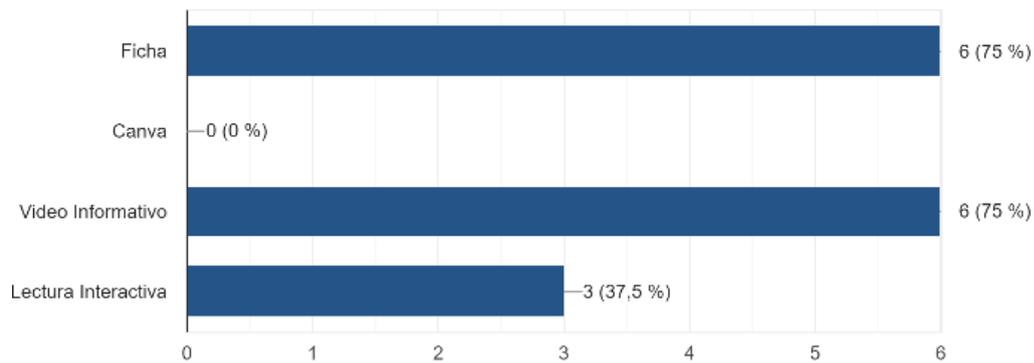


Fuente: Elaborado por autor (2022)

Con la información que se obtiene de la siguiente pregunta permitirá conocer si el docente realmente realiza la investigación al igual que el alumno durante la aplicación del aula invertida.

Se puede evidenciar que la mayoría de docentes de básica superior si realiza la investigación pertinente en su área teniendo en cuenta que siempre lo hace un 87.5% de los docentes y mayormente lo realiza un 12.5%. Esto da a entender que todos los docentes siempre están preparados para la realización de sus clases.

Figura 17. Tipos y formas de presentación para creación de contenido

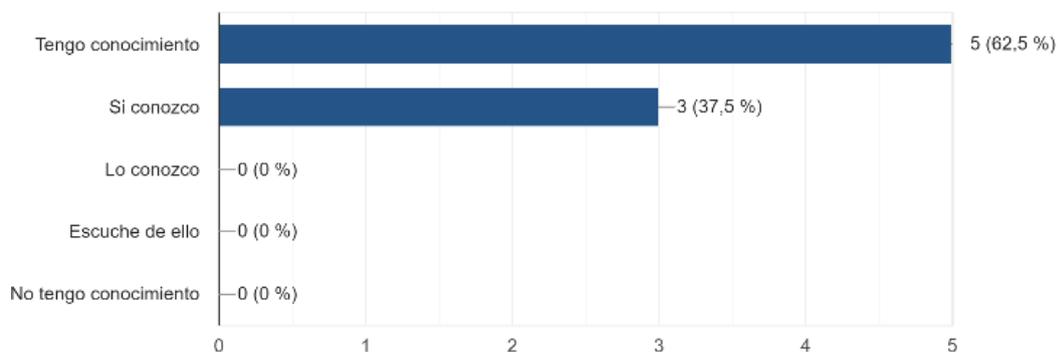


Fuente: Elaborado por autor (2022)

En la pregunta presentada, se obtiene información en base al medio por el cual los docentes presentan antes y durante la clase los contenidos a realizar.

Se puede evidenciar una cantidad igual de docentes quienes suelen hacer uso de la Ficha y el Video Informativo siendo el 75% correspondiente, además de que algunos de ellos también hacen uso o combinan en sus clases la lectura interactiva siendo este el porcentaje más bajo con un valor del 37.5%.

Figura 18. Conocimiento de uso de TICS en la educación

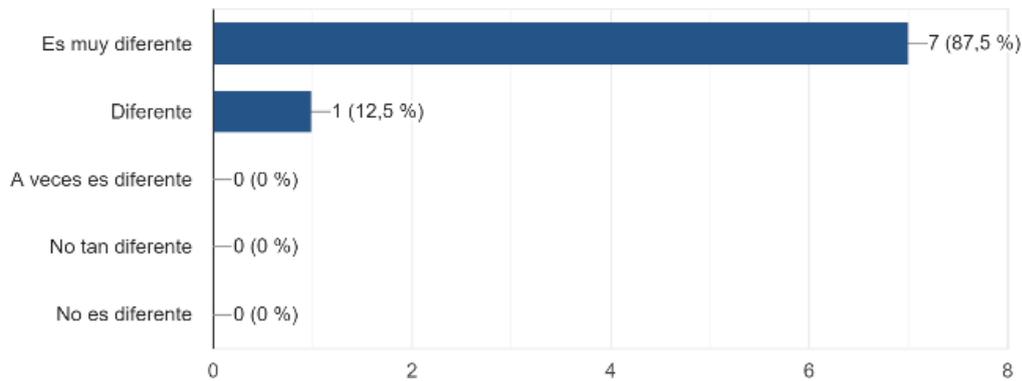


Fuente: Elaborado por autor (2022)

En esta pregunta, se busca obtener la información del uso de TICS en sus clases y con qué profundidad las conocen.

Se puede observar que un gran número de profesores tiene conocimiento sobre las TICS en su proceso de enseñanza siendo el 62.5%, mientras que el 37.5% si ha conocido alguna en el transcurso de su trabajo como docente.

Figura 19. Diferencias entre enseñanza virtual y presencial

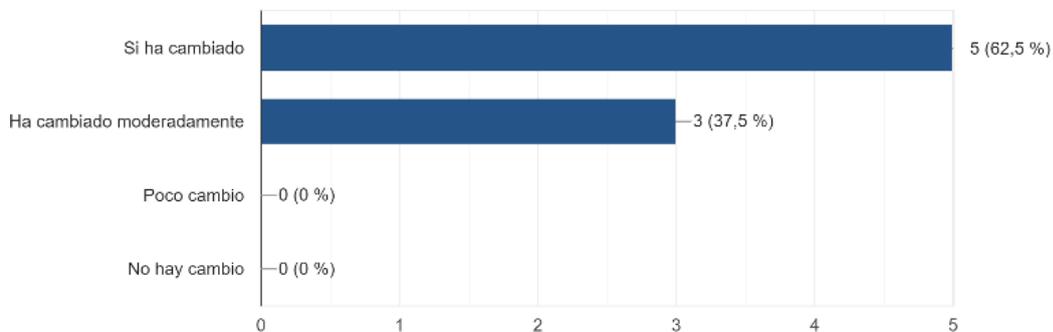


Fuente: Elaborado por autor (2022)

En esta pregunta, la información que brinda ayudara a tener un conocimiento en el cambio que se obtuvo en la forma de enseñar entre la virtual y la presencial.

Se observa que como evidencia un 87.5% de los docentes siente que, si existe una gran diferencia entre la virtualidad y la presencialidad, mientras que el 12.5% está de acuerdo en que es algo diferente a lo que realizaba con anterioridad.

Figura 20. Percepción de cambios en las clases y la presencialidad

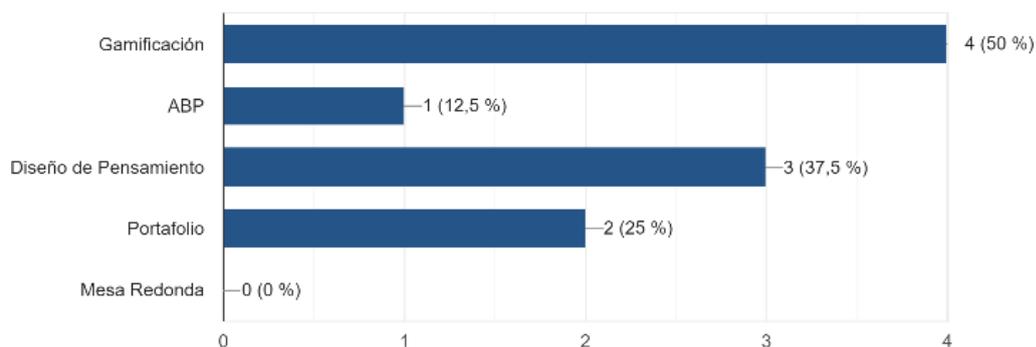


Fuente: Elaborado por autor (2022)

En esta pregunta, la información ofrecida busca confirmar si el desarrollo de las clases ha cambiado en comparación a los años que transcurrieron para volver.

Se observa que los docentes si sienten un cambio en el desarrollo de clases siendo los porcentajes el 62.5% y el 37.5% correspondiendo a “si ha cambiado” y “Ha cambiado moderadamente”, los cuales demuestran por experiencia de ellos un cambio.

Figura 21. Estrategia de aprendizaje que aplicar en clase

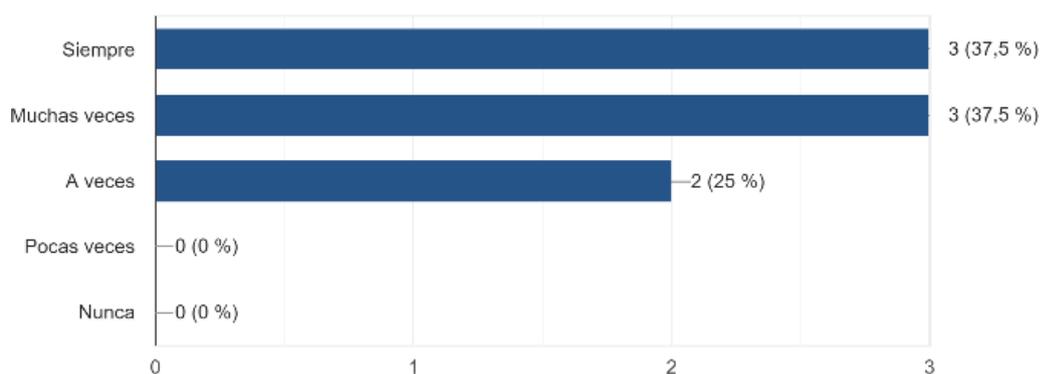


Fuente: Elaborado por autor (2022)

En la presente pregunta, se busca evidenciar la estrategia que más le motiva al docente realizar en sus clases, para un mejor desarrollo de las mismas.

En ellas se demuestra un gran interés en la aplicación de la conocida gamificación con un porcentaje del 50%, esto debido a que un juego constante permitiría al alumno el mantenerse alerta ante cualquier situación de la situación, además de adaptar todo contenido a un formato divertido para el alumno.

Figura 22. Frecuencia y uso de la tecnología física o virtual

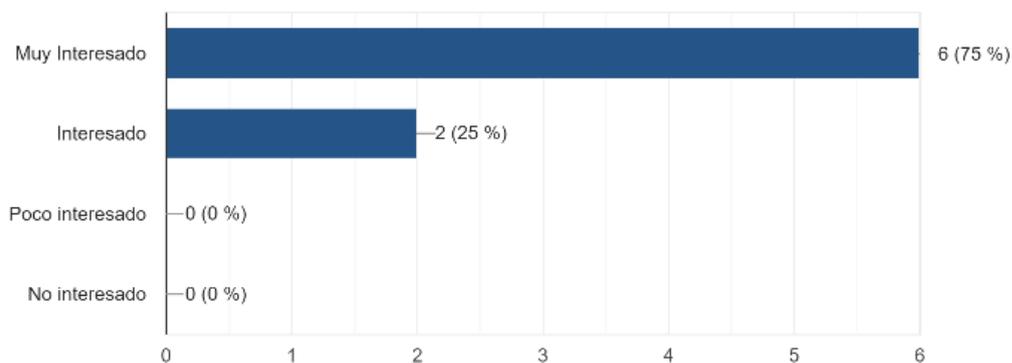


Fuente: Elaborado por autor (2022)

En la presente pregunta, se busca obtener datos que permitan tener conocimiento sobre el uso que hacen los docentes de la tecnología durante las horas de clase.

El uso de aparatos físico o virtuales es usado siempre por algunos docentes y por otros en muchas ocasiones, teniendo ambos un porcentaje del 37.5%, además que algunos docentes a veces usan la tecnología en clase teniendo un porcentaje del 25%.

Figura 23. Uso de la tecnología para desarrollar un mejor aprendizaje



Fuente: Elaborado por autor (2022)

La finalidad de la presente pregunta, es de presentar la información por parte del docente como una consideración del uso de tecnología para desarrollar de manera más efectiva el aprendizaje.

Se evidencia que el uso e implementación de la tecnología en clase permitirá al docente teniendo un porcentaje del 75% de los docentes mostrando interés por aplicarlas en clase, mientras que el 25% de los docentes muestra un interés moderado.

2.6. Análisis de los resultados

La realización de las encuestas hacia docentes y estudiantes, consistía en conocer su nivel de los docentes dentro del desarrollo de Narrativas Transmedia y el nivel de interés de los estudiantes en aplicar dicha herramienta dentro de la cual se realizó la encuesta a los 8 docentes de básica superior con la que cuenta la Unidad Educativa Particular Stabile, de la provincia del Guayas a través de un formulario de Google Forms, permitiendo conocer la regularidad y las herramientas con la que los docentes trabajan en clase.

Dicha encuesta demuestra que el 75% demuestra un mayor grado de interés en los estudiantes y un 25% muestra un interés de los docentes, en la aplicación de tecnologías durante el desarrollo de sus clases. Además, se observa una mayor motivación sobre el uso y aplicación de la estrategia de aprendizaje conocida como Gamificación dentro del desarrollo de sus clases, obteniendo la aprobación del 50% de los docentes, Diseño de pensamiento 37.5%, Portafolio 25% y ABP 12.5%.

Durante la encuesta realizada por 133 estudiantes de básica superior, se puede observar en la Figura 12 el conocimiento de los estudiantes en el desarrollo de un portafolio digital, mencionando que un 25.8% realiza la presentación de dichos trabajos a través de la red social Instagram, la cual en un principio tenía la finalidad de usarse como un portafolio para la sección artística fotográfica. De la misma forma se tiene 43.6% (Si) y 22.6% (Tal vez) correspondiente a la realización de portafolio digital.

También, se toma en consideración el interés que tienen los estudiantes por aplicar el uso de tecnologías para la realización de trabajos, donde se muestra un porcentaje de aprobación del 68.4%, teniendo una frecuencia normal de 46.6% y con más frecuencia en un 18.8%; demuestra, que existe un precedente del uso de tecnologías aplicadas en clase. Además, se observa que los estudiantes tienen una mayor preferencia hacia el desarrollo de clases con la metodología de “Diseño de pensamiento”, teniendo un porcentaje del 33.1%.

Teniendo en cuenta que la educación se vio revolucionada por la aplicación de herramientas tecnológicas, cambiando los vientos de la educación tradicional mediante metodologías que fomentan la interacción, trabajos en

grupo, ABP, Gamificación y entre otras. Donde anteriormente el docente era el guía y mediador entre el estudiante y el libro, del cual se adquiría mediante la construcción su nuevo y propio conocimiento, además, que se basaba en la memorización de dicho conocimiento.

En cambio, en las entrevistas, brindaron una información sobre aspectos de gran interés que ocurrieron durante la virtualidad y la aplicación de herramientas tecnológicas, tales como:

- Derivación de profesores de otras materias durante el confinamiento
- Conocimiento sobre narrativas transmedia
- Aplicación del ABP y aula invertida.
- Hacer uso de otros softwares que no limiten el aprendizaje

El uso y aplicación de herramientas tecnológicas que no conocían antes es lo que permitirá al estudiante, obtener un nuevo conocimiento, a través del desarrollo de contenidos, haciendo uso de las ya mencionadas herramientas tecnológicas.

En la actualidad el avance tecnológico ha sido mayor debido a que los estudiantes pueden obtener dicha información a través de su smartphone en las versiones de Android, Iphone entre otros. Donde se dan a conocer distintas herramientas y metodologías educativas mediante la tecnología en este caso el uso de la narrativa transmedia como herramienta de aprendizaje en el área de ECA, donde la derivación o falta de conocimiento de ciertos docentes no permite indagar a profundidad que herramientas son perfectas para su aplicación dentro de esta área.

Capítulo III: Guía metodológica

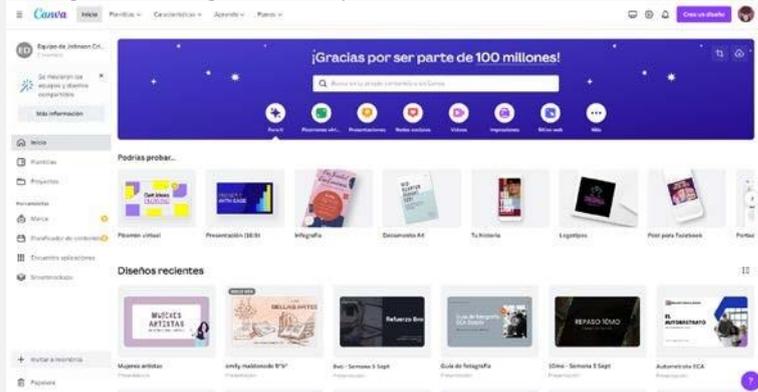
3.1 Estructura general de la guía (diagrama)

Tabla 3. Narrativa o Storytelling - Estructura de guía

Tema	La Narrativa o Storytelling
Asignatura	Educación Cultural y Artística
Contenidos	<p><u>Anticipación (15 minutos)</u> Mencionar sobre el desarrollo de la historia mediante el uso del video https://youtu.be/Aqn8bEAVixI Presentar un libro digital realizado por estudiantes, representando el tema que escogieron por si mismos https://issuu.com/sgextravaganza/docs/extravaganza_artbook_comic Explicar el desarrollo de las actividades a realizar y las herramientas a aplicar</p> <p><u>Construcción del conocimiento</u> Escribir una historia en base a un propio criterio (10min) Conocer sobre los géneros narrativos https://www.youtube.com/watch?v=h2NX7TE5gg8 (5 mins) Mencionar el género que pertenece la historia desarrollada en clase (2 a 3 mins) Contar las historias realizadas en clase a través de Flip, formando grupos de 4 estudiantes e intercambiar historias cambiando sus puntos de vista (15 mins) Realizar votación para hablar de una historia que se contara al público del salón. (10 min) Realizar un intercambio de opiniones en grupo de compañeros sobre los personajes en base a un debate iniciado mediante un Podcast mediante Anchor. (15 min)</p> <p><u>Consolidación</u> En base a lo desarrollado en clase responder las preguntas en base a un video realizado por el docente mediante el uso de la aplicación Flip(flipgrid), comentando o respondiendo por video. (7 a 8 min) Recordar que la narrativa no tiene forma definida, sino que puede ser adaptada a diferentes formas. (2 min)</p>
Metodología	Constructivismo Conectivismo
Objetivo del bloque	Indicar las distintas plataformas digitales y medios en los que se puede realizar los trabajos de presentación y su relación con los temas expuestos que permitan un desarrollo de aprendizaje.
Actividades Pasos y Actividades en el proceso de Transmedialización	<p>Primer paso</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Presentar parte del contenido a través de un video de YouTube y un libro hecho en parte por estudiantes de Issuu. ➤ Explicar el desarrollo de las actividades que se realizarán durante la unidad, mediante la aplicación de la narrativa transmedia como herramientas de aprendizaje. ➤ Desarrollar una historia para ser adaptada o continuada a través de los distintos medios y herramientas tecnológicas como Flip, Canva y Anchor <p>Segundo Paso</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Demostrar la manera correcta de realizar contenido transmedia mediante el uso de las herramientas digitales, que expandirán su conocimiento de aplicación en cada una de ellas. ➤ Observar el progreso y aplicación de las herramientas digitales mediante el uso del debate para poder analizar los aspectos que se deben de reforzar durante el proceso de aprendizaje para un mejor desarrollo de actividades. <p>Tercer Paso</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Reconstruir los contenidos realizados en base a los cambios presentados por el docente, a través de video respuestas para un mejor desarrollo. ➤ Presentar dichos contenidos en la tabla de anuncios de la escuela, mediante el uso de códigos QR o portadas para llamar la atención de los estudiantes de los niveles inferiores. <p>Cuarto Paso</p> <p>Formas de uso y aplicación de las plataformas</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Toda actividad realizada en clase hará uso de la transmedia y las herramientas mencionadas para la realización de los contenidos expuestos por los estudiantes. ➤ Aplicación de Flipgrid/Flip para la presentación audiovisual de poemas, monólogos y performance o el uso de Anchor para contar monólogos o historias de personajes.
<p>Herramientas/Técnicas Desarrollo de actividades en Canva, Flip y Anchor</p>	<p>Figura 24. Canva como herramienta de presentación</p>  <p>Fuente: https://1000marcas.net/canva-logo/</p> <p>Figura 25. Flip para hacer monólogos</p>  <p>Fuente: Illinois State Illinois State University</p> <p>Figura 26. Para contar historias en manera de poema</p>  <p>Fuente: Wikimedia Commons</p>

Figura 27. Página de Proyectos Canva



Fuente: <https://www.canva.com>

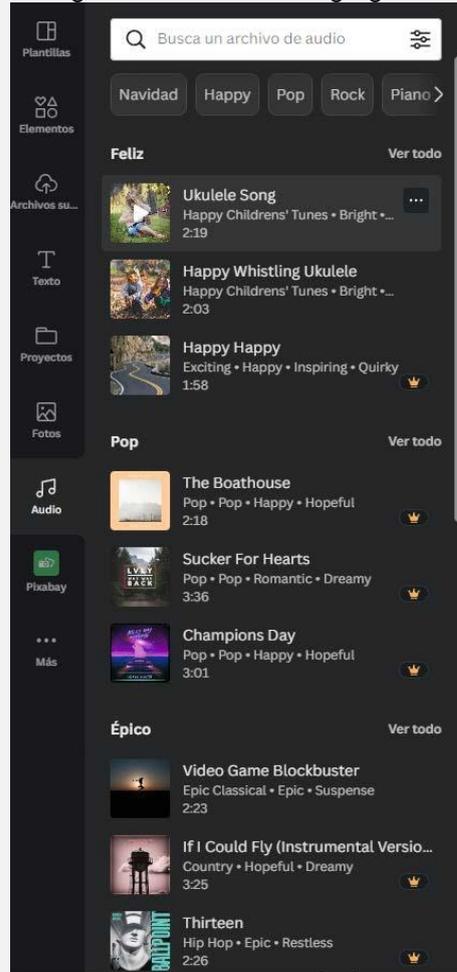
Actividades a realizar por los estudiantes para el desarrollo de diaporamas, Portafolio Digital, Monólogo y Performance

Figura 28. Canva de Las Bellas Artes por estudiante



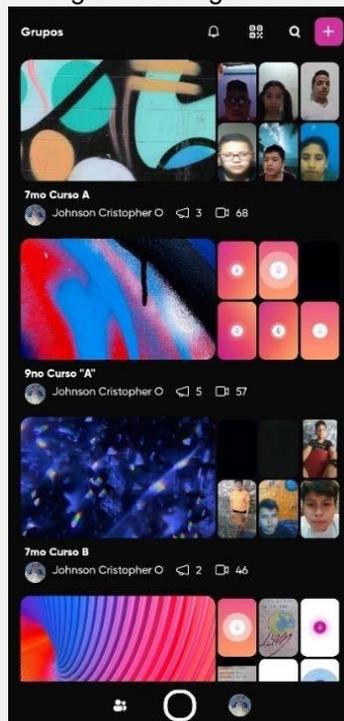
Fuente: Canva | Archivo de lectura compartido

Figura 29. Sección de agregar sonido al diaporama



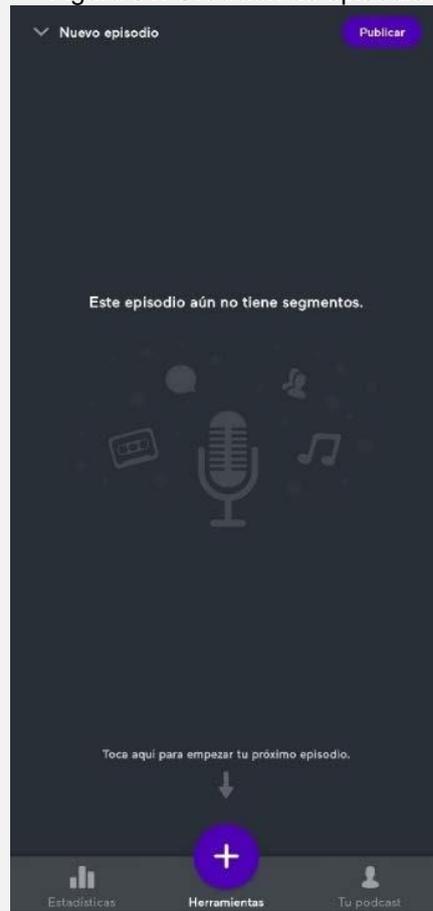
Fuente: Canva | Integrar audio a diaporama

Figura 30. Pagina Inicial del Docente en Flip



Fuente: Captura de la pantalla de Flip

Figura 31. Creación de episodio Podcast



Fuente: Captura de pantalla a la aplicación

Figura 32. Colección de Podcasts realizados



Fuente: Captura de la pantalla desde Anchor

Fuente: Elaborado por el autor (2022)

3.2 Bloque 1 Unidad #4 EL MUNDO AUDIOVISUAL

- Narrativa / Storytelling
- Historieta
- Producción Audiovisual
- Storyboard / Folioscopio
- Afiche
- Musicalización

3.2.1 Objetivo del bloque 2

Analizar, definir y replicar contenidos para ser adaptados mediante el uso de las herramientas mencionadas que permitan una expansión mayor del conocimiento, lo que permitirá a los estudiantes aprender mientras realizan sus actividades.

3.2.2 Actividades/tareas

Primer paso

- Presentar parte del contenido a través de un video desarrollado por el docente a través de la plataforma YouTube con una duración de 2 minutos y un mapa conceptual desarrollado en base al contenido explicado en el video, pero presentado a través de CANVA.
- Explicar el desarrollo de las actividades que se realizarán durante la unidad, mediante la aplicación de la narrativa transmedia como herramientas de aprendizaje, además de explicar que la narrativa transmedia es la forma de transmitir una información a un nuevo medio de comunicación haciendo uso de sus características, como es el desarrollo de un podcast con una duración de 5 minutos donde se escucha del tema a través de “Anchor” o Spotify.
- Desarrollar una historia para ser adaptada o continuada a través de los distintos medios y herramientas tecnológicas como: Flip donde se desarrollan los enunciados para actividades o tareas que el estudiante va a realizar; Canva utilizada para la presentación del tema y Anchor para el desarrollo narrativo auditivo.

Segundo Paso

- Demostrar la manera correcta de realizar contenido transmedia mediante el uso de las herramientas digitales, que expandirán su conocimiento de aplicación en cada una de ellas.
- Observar el progreso y aplicación de las herramientas digitales mediante el uso del debate para poder analizar los aspectos que se deben de reforzar durante el proceso de aprendizaje para un mejor desarrollo de actividades.

Tercer Paso

- Reconstruir los contenidos realizados en base a los cambios presentados por el docente, a través de video respuestas para un mejor desarrollo.
- Presentar dichos contenidos en la tabla de anuncios de la escuela, mediante el uso de códigos QR o portadas para llamar la atención de los estudiantes de los niveles inferiores.

Cuarto Paso

- Formas de uso y aplicación de las plataformas
- Toda actividad realizada en clase hará uso de la transmedia y las herramientas mencionadas para la realización de los contenidos expuestos por los estudiantes.
- Aplicación de Flipgrid/Flip para la presentación audiovisual de poemas, monólogos y performance o el uso de Anchor para contar monólogos o historias de personajes.

3.2.3 Herramientas/Técnicas

Se hará uso de la narrativa transmedia que permitirá al estudiante continuar la realización de las actividades a partir de su adaptación a las diferentes aplicaciones:

- Durante el proceso se usarán actividades que comenzarán desde el uso de medios tradicionales hasta el uso de medios digitales, en pocas palabras desde la escritura junto al video y podcast.
- El uso de la escritura es importante debido a que en el medio donde se desarrolla la narrativa quien se lleva el crédito de su desarrollo es el escritor.

3.2.4 Propuesta de evaluación

La propuesta evaluativa para el tema “La Narrativa o Storytelling” es la creación de contenido para una expansión de historias realizadas por los estudiantes, dichas historias contarán con personajes y situaciones presentadas a un público en este caso el resto del salón.

De esta manera los estudiantes pueden ver aplicada su narrativa a través de distintos formatos y medios los cuales pueden contrastar el inicio del estudiante en la presente unidad con el aprendizaje adquirido durante el desarrollo de las actividades, a su vez de conducirlo hacia una correcta realización de las mismas.

3.2.5 Resultados esperados

Se espera que al implementar una metodología constructivista junto a la conectivista y al desarrollo de narrativas transmedia durante la realización de las actividades dentro de clases, permita al estudiante aprender de su aplicación, mientras adapta el contenido desarrollado en clase a los distintos medios/herramientas de aprendizaje que se usarán en clase para su difusión.

Motivando a realizar de forma más debida sus trabajos los cuales están siendo presentados al internet. Es necesario precisar que si el resto de estudiantes participa al formar parte del debate realizando preguntar y despejando más las dudas acerca de la historia de los compañeros.

Capítulo IV: Conclusiones y Recomendaciones

4.1 Conclusiones

La narrativa transmedia permite al usuario poder contar un fenómeno, desde que el propio usuario participa en más de un medio al mismo tiempo que los consume de manera simultánea, esto debido a que cada medio brinda un contenido distinto, donde los consumidores/educandos/destinatarios participan como sujetos activos en el desarrollo de una estrategia de Narrativa Transmedia no sería ejecutable.

En las encuestas realizadas se puede observar un interés por el uso de herramienta tecnológicas que ayudarían a mejorar el aprendizaje durante las horas de clase, siendo el porcentaje de estudiantes 50,4% y en los docentes un porcentaje del 75%. Teniendo en cuenta el gran interés de ambas partes se realiza la guía metodológica para proponer el uso de narrativas transmedia como herramienta de aprendizaje, permitiendo destacar los contenidos artísticos desarrollados por los estudiantes frente a la familia educativa, colocándolos en la vitrina de notificaciones.

Durante el proceso de la presente investigación se logró encontrar las maneras de aplicación de narrativas transmedia, mediante el uso de herramientas tecnológicas al alcance de los estudiantes y docentes. La flexibilidad y el fácil manejo de muchas de estas herramientas, es el motivo por el cual son tomadas en consideración para la producción de contenido. Como dato adicional es importante considerar que la investigación dentro de la entrevista se menciona al conductismo el cual se refiere a guiar al estudiante durante la adquisición de un conocimiento totalmente nuevo para él o ella.

La presente guía metodológica para el uso de narrativas transmedia como herramienta de aprendizaje para estudiantes de básica superior, tiene el propósito de generar contenidos realizados por los estudiantes y presentados fuera del aula de clase, motivando a los estudiantes durante las clases de ECA. Al mismo tiempo que sirve a los docentes para aplicar en distintas materias realizando sus adaptaciones correspondientes.

4.2 Recomendaciones

En base a los resultados obtenidos de la presente investigación, se debe de fomentar la escritura para la realización de los contenidos que serán desarrollados durante clase y expuestos al finalizar permitiendo una satisfacción de que todo el colegio sepa el contenido que está generando. La narrativa transmedia al ser flexible, con la realización de contenidos en distintos medios, permite a futuro que el estudiante adapte los conocimientos adquiridos a otras materias o temas dentro y fuera de la institución.

Es de suma importancia el comenzar la aplicación de narrativas transmedia en la materia considerando que el acceso a las aplicaciones es gratuito y al alcance de los estudiantes; sin pagar un centavo, además fortalece de manera exponencial las DCD del currículo priorizado desarrollado por el MINEDUC, esto debido a que los estudiantes y docentes tienen a su disposición esta guía. Sin embargo, los docentes son aquellos que deben de saturarse de esta información, para hacer un correcto uso de las herramientas tecnológicas y saber aplicarlas en clase para explicar a los estudiantes.

También hay que considerar que, aunque su número sea poco (Fig. 13) se debe de motivar a parte de la población para mostrar interés en el desarrollo de actividades mediante el uso de narrativas transmedia. Aun así, se ha hecho bastante uso y aplicación de ellas tanto así que se muestra un gran número de personas que, si han realizado actividades con herramientas y hay un muy bajo número de personas que mencionan no haber usado herramientas tecnológicas, por lo cual se debe de reforzar con la participación a ese grupo de personas.

Debido a esta información recolectada entre estudiantes y docentes, se recomienda hacer uso de la metodología constructivista como estrategia de aprendizaje, esto debido a que un conocimiento como este solo puede ser realizado por 1 o más estudiantes mediante el uso de las herramientas tecnológicas antes mencionadas. Esto debido a la importancia del tema el cual es promover un aprendizaje interactivo-participativo.

Bibliografía

- Agudelo, G., Aigner, M., & Ruiz, J. (2008). Diseños De Investigación Experimental Y No-Experimental. *Centro de Estudios de Opinión*, 1–46. http://bibliotecadigital.udea.edu.co/dspace/bitstream/10495/2622/1/Agudelo_Gabriel_disenosinvestigacionexperimental.pdf
- Aktouf, O. (1992). *Méthodologie des sciences sociales et approche qualitative des organizations. Sainte-Foy, Presses de l'Université du Québec.*
- Albarello, F., & Mihal, I. (2018). Del canon al fandom escolar: # Orson80 como narrativa transmedia educativa. *Comunicacion y sociedad*, 33, septie, 223–247.
- Alfonzo, I. (1994). *Técnicas de investigación bibliográfica. Caracas: Contexto Ediciones.*
- Alonso, E., & Murga, V. A. (2018). Enseñar y aprender con narrativa transmedia . Análisis secundaria de Argentina. *Comunicación y Sociedad*, 33, 203–222.
- Alonso, L. E. (1999). Sujeto y discurso: el lugar de la entrevista abierta en las prácticas de la sociología. *Madrid: Síntesis.*, 225–240.
- Amador Baquiro, J. C. (2018). Interactive education through transmedia narratives: Possibilities at school. *Magis*, 10(21), 77–94. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.m10-21.eint>
- Amador, J. C. (2015). Aprendizaje transmedia en la era de la convergencia cultural interactiva. *Revista Educación y Ciudad*, 25, 11–24. <https://doi.org/10.36737/01230425.v.n25.2013.50>
- Aparici, R., & Silva, M. (2012). Pedagogía de la interactividad. *Revista Comunicar*, 19(38), 51–58. <http://www.revistacomunicar.com/%5Cnhttp://dx.doi.org/10.3916/C38-2012-02-05>
- Bello, F., & Guerra, F. (2014). LA ENCUESTA COMO INSTRUMENTO DE CONSTRUCCIÓN TEÓRICO-METODOLÓGICO. *Mañongo. Revista Semestral de Historia y Ciencias Sociales*, 22, 242–259.

- Castro, N., & Hidalgo, P. (2021). Educación Transmedia: Confinamiento, Aprendizaje y Nuevas Plataformas. *Revista Enfoques de la Comunicación*, 5.
- CEPAL-UNESCO. (2020). La educación en la pandemia de Covid-19. *Informe COVID-19*. <https://bit.ly/31I55fR>
- Charria Castaño, L. (2017). La Experiencia Transmedia, la Interactividad y los Aprendizajes en clase de matemáticas. En *Universidad Distrital Francisco José de Caldas*. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Contreras Espinosa, R., & Eguía Gómez, J. (2017). Transmedia Storytelling:: explorando su uso en la educación. *Elisava Temes de disseny*, 0(33), 26–35.
- Dabner, D. (2008). Diseño Grafico: Fundamentos y Prácticas. *Barcelona: Blume*.
- Diaz, G. I. (2003). Entrevista cualitativa. *ACADEMIA Accelerating the world's research*, 32.
- Driscoll, M. P. (2000). Psychology of Learning for Instruction. *Needham Heights*.
- Ellis, R. (2005). La adquisición de segundas lenguas en un contexto de enseñanza análisis de las investigaciones existentes. *Nueva Zelanda: Ministry of Education*.
- Fernández Perdomo, C., & Ramírez Leal, A. (2018). Diseño de una estrategia de educomunicación, a través de las narrativas transmedia, orientada al desarrollo de pensamiento y lectura crítica en plataformas VoD. *Corporación Universitaria Minuto de Dios*, 1–26.
- García Canclini, N. (2007). Lectores, espectadores e internautas. *Gedisa Editorial*.
- García Rivera, G., & Bravo Gaviro, A. (2019). Narrativa transmedia y textos tradicionales para la educación literaria. *Contextos Educativos. Revista de Educación*, 23(23), 161. <https://doi.org/10.18172/con.3388>

- Gay, L. (1996). Educational Research New Jersey. *Prentice Hall Inc.*
- Gerstman, B. B. (2013). Epidemiology Kept Simple: an introduction to traditional and modern epidemiology. *San José: Wiley, 3.*
- Global, D. (2020). *El Uso de las Redes Sociales Abarca Casi la Mitad de la Población Mundial. We are social.*
<https://wearesocial.com/es/blog/2020/01/digital-2020-el-uso-de-las-redes-sociales-abarca-casi-la-mitad-de-la-poblacion-mundial/>
- Gosciola, V. (2012). Narrativas transmedia: Entre teorías y prácticas. *Universidad del Rosario.*
- Grawitz, M. (1984). Métodos y técnicas de las ciencias sociales. *México, Editia mexicana.*
- Gutiérrez, A. (2010). Creación multimedia y alfabetización digital, en Educomunicación más allá del 2.0. *Gedisa.*
- Gutiérrez, M. (2003). Géneros informativos en televisión. *Lima: Universidad de Lima.*
- Guzmán Quishpe, K. N. (2022). *LA NARRATIVA TRANSMEDIA PARA LA COMPRENSIÓN LECTORA EN SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA ESCUELA BÁSICA HIMMELMANN, AÑO LECTIVO 2021-2022.*
- Hermann, A. (2018). Innovación , tecnologías y educación. *Revista Killkana socialeslkana sociales, 2(2), 31–38.*
[https://doi.org/10.26871/killkana_social.v2i2.295.](https://doi.org/10.26871/killkana_social.v2i2.295)
- Hernández. (2014). Narrativas transmediáticas en entornos digitales: la novela hipermedia Inanimate Alice y sus aplicaciones docentes. *CIC. Cuadernos De Información Y Comunicación.*
https://doi.org/https://doi.org/10.5209/rev_CIYC.2014.v19.43916
- Hernández, F. (2010). Educación y cultura visual. *Octaedro, S.L. Barcelona, España., 30–32.*

- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2010). Metodología de la Investigación. *Editorial Mcgraw-Hill*, 5.
- Howkins, J. (2001). The Creative Economy: How people make money from ideas. *PENGUIN BOOKS*, 9–25.
- Jacoby, B. (2015). Service-Learning Essentials. Questions, Answers, and Lessons Learned. *Jossey-Bass*.
- Jenkins, H. (2003). *Transmedia Storytelling*. Technology Review. <https://www.technologyreview.com/2003/01/15/234540/transmedia-storytelling/>
- Jenkins, H. (2010). *Transmedia Education: the 7 Principles Revisited*. Confessions of an AcaFan. http://henryjenkins.org/blog/2010/06/transmedia_education_the_7_pri.html
- Jenkins, H. (2011). *Transmedia 202: Further Reflections*. *Confessions of an Aca-Fan [en línea]*. The oficial weblog of Henry Jenkins.
- Kerlinger, F. N. (1979). *Behavioral research a conceptual approach*.
- Kinder, M. (1993). Playing with power in movies, television, and video games: om Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles. *University of California*.
- Long, G. A. (2007). *Transmedia Storytelling: Company*, H., Long, G. A., English, B. A., & Jenkins, H. (2007). *Transmedia Storytelling*. <http://talkingobjects.files.wordpress.com/2011/08/thesis-by-geoffrey-long-transmedia-storytelling2.pdf>
- Lugo Rodríguez, N. (2016). Diseño de narrativas transmedia para la transalfabetización. *TDX (Tesis Doctorals en Xarxa)*, 1. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=115391>
- Malhora Naresh, P. (2004). Investigación de Mercados un enfoque aplicado. *Educación México, S. A.*
- Martín Sánchez, M. A. (2010). Apuntes a la historia de la enseñanza de lenguas

- extranjeras. *TEJUELO*, 8. <https://tejuelo.unex.es/article/view/2438>
- Mayer, R., & Ouellet, F. (1991). *Métodologie de recherche pour les intervenants sociaux*. Boucherville, Gaëtan Morin Éditeur.
- MinisteriodeEducación/Ecuador. (2021). *Currículo priorizado - Educación General Básica Subnivel Superior*.
- Nieto Bravo, J. A., & Vargas Pérez, J. J. (2017). Investigación narrativa en educación. En *Revista del IICE (Instituto de Investigaciones en Cs. de la Educación)* (Vol. 7763).
- Ordóñez, G. (2013). La narrativa del amor y la intimidad en una serie de televisión. *Corporación Editora Nacional*, 1.
- Organización de Naciones Unidas para la Educación, la C. y la C. (2017). Más de la mitad de los niños y adolescentes en el mundo no están aprendiendo. *Informe N° 46*. <https://bit.ly/3n79Amv>
- Ortiz Morales, E. F. (2018). Narrativas transmedia en el aula de clase: reconocimiento, disputa y construcción permanente. *Revista Educación y Ciudad*, 35, 179–188. <https://doi.org/10.36737/01230425.v0.n35.2018.1973>
- Pérez-Manzano, A., & Almela-Baeza, J. (2018). Gamification and transmedia for scientific promotion and for encouraging scientific careers in adolescents. *Comunicar*, 26(55), 93–103. <https://doi.org/10.3916/C55-2018-09>
- Pérez Pérez, J. (2016). *Creando Universos - La narrativa Transmedia*. 4(1), 1–79.
- Perrotta, C., Featherstone, G., Aston, H., & Houghton, E. (2013). Game-based learning: Latest evidence and future directions. *NFER Research Programme: Innovation in Education*. <https://goo.gl/D6cmdq>
- Piscitelli, A. (2009). Nativos digitales, dieta cognitiva, inteligencias colectivas y arquitecturas de participación. *Editorial Santillana*.
- Pratten, R. (2012). *Transmedia Storyteller*.

- Raybourn, E. M. (2012). Beyond serious games: Transmedia for more effective training & education. *Sandia National Laboratories* and Advanced Distributed Learning Initiative*.
- Renés, P. (2018). Planteamiento de los estilos de enseñanza desde un enfoque cognitivoconstructivista. *Tendencias pedagógicas*, 47–68.
- Rish, R. (2015). Investigating the implications of racelifting: Critical considerations of race in transmedia storytelling. *SIGNAL*, 37, 1–14.
- Rodríguez, J. A. (2011). Narratopedia. Reflexiones sobre narrativa digital, creación colectiva y cibercultura. *Pontificia Universidad Javeriana*, 39–68.
- Rodríguez, M., & Mendivelso, F. (2018). Diseño de investigación de Corte Transversal. *Revista Médica Sanitas*, 21(3), 141–146.
<https://doi.org/10.26852/01234250.20>
- Rodríguez Rodríguez, A. J., & Molero de Martins, D. M. (2009). Conectivismo como gestión del conocimiento. *REDHECS: Revista electrónica de Humanidades, Educación y Comunicación Social, ISSN-e 1856-9331, Año 4, Nº. 6, 2009, págs. 73-85, 4(6), 73–85*.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2937200>
- Romero Trenas, F. (2009). APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO Y CONSTRUCTIVISMO. *Temas para la Educación*.
<https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd4981.pdf>
- Rosas, M. C. (2012). El analfabetismo digital. *ALAI. América Latina en Movimiento*.
- Rosendo Sánchez, N. (2016). Mundos transmediales: revisión conceptual y perspectivas teóricas del arte de crear mundos. *ICONO14. Revista científica de Comunicación y Tecnologías emergentes*, 14, 49–70.
<https://doi.org/https://doi.org/10.7195/ri14.v14i1.930>.
- Sabino, C. (1992). El proceso de investigación. *Bogotá: Panamericana*.
- Sauer, T. (2009). *Notations 21Continuing Global Research/Innovative Music*

- Notation*. Notations21. <http://notations21.wordpress.com/interview-with-stuart-saunders-smith-and-sylvia-smith/>.
- Scolari, C. A. (2008). Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva. *Gedisa Editorial*.
- Scolari, C. A. (2013). NARRATIVAS TRANSMEDIA Cuando todos los medios cuentan. En *Deusto*. <https://doi.org/10.15304/9788417595661>
- Scolari, C. A., Lugo Rodriguez, N., & Masanet, M.-J. (2019). Transmedia Education. From the contents generated by the users to the contents generated by the students. *Latina, Revista de Comunicación*, 74, 734–747. <https://doi.org/10.4185/RLCS-201>
- Scolari, C. A., Rodríguez, N. L., & Masanet, M. J. (2019). Transmedia education. From the contents generated by the users to the contents generated by the students. *Revista Latina de Comunicacion Social*, 74, 116–132. <https://doi.org/10.4185/RLCS-2019-1324>
- Shavelson, R. J., & Salomon, G. (1985). Information technology: Tool and teacher of the mind. *Educational Researcher*.
- Siemens, G. (2004a). *A learning theory for the digital age [en línea]*. <http://www.elearnspace.org/Articles/connectivism.htm>
- Siemens, G. (2004b). Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital. *Academia. Accelerating the world's research*, 2004, 1–11. https://ateneu.xtec.cat/wikiform/wikiexport/_media/cursos/tic/s1x1/modul_3/conectivismo.pdf
- Tancara, C. (1968). LA INVESTIGACION DOCUMENTAL. *Temas Sociales*, 17, 91–106. http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0040-29151993000100008&lng=es&nrm=iso&tlng=es
- Tobón, Pimienta, & García. (2010). Aprendizaje y evaluación de competencias. *D.F. Pearson Educación*.
- Tucker, R. N. (1990). The Interactive Learning Revolution; Multimedia in

Education and Training. *Nichols Publishing Company*.

Yépez Reyes, V. (2018). Analfabetismo digital: una barrera para las narrativas transmedia y el diálogo social al margen de la industria cultural. *Razón y Palabra*, 22(2_101), 285–301.

Anexos

Anexo 1. Entrevistas

Entrevistada: Mg. Rebecca Ojeda

- **¿Cómo ha visto la evolución de la educación en Ecuador?**

La evolución de la educación dentro del país ha tenido momentos importantes, marcados por las intenciones de cada gobierno. Algunos preocupados por fortalecer la educación religiosa, otros por fortalecer la educación pública y gratuita. En general, la educación ha dependido de las decisiones políticas que se establecen en la Constitución Política del Estado, la cual enmarca buenas e importantes leyes. En general, los cambios deberían seguir el objetivo de cerrar las brechas en el acceso de la educación en todas las regiones y la capacitación docente.

- **¿Cuál fue la diferencia educacional de la institución al volver a la presencialidad?**

La diferencia estuvo en el nivel de conocimientos que manejaban los estudiantes. Ya que aquellos que recibieron apoyo de sus familias en los procesos de aprendizaje en casa demostraron poseer mejores destrezas que aquellos que no tuvieron la misma ayuda, así como aquellos niños(as) y jóvenes que tuvieron acceso a la información.

- **¿Cuál fue la estrategia educativa que se aplicó durante la virtualidad?**

En nuestra institución la estrategia fue crear grupos de WhatsApp por grados con docentes y padres/madres de familia para poder comunicarnos. También se fortaleció el uso de una plataforma educativa para la gestión docente. La estrategia que más nos ayudó fue la de mantener canales de comunicación permanentes entre todos los miembros de la comunidad educativa.

- **¿Dentro de su labor administrativa ha escuchado de la narrativa transmedia?**

Si he escuchado y leído, tuvimos la oportunidad todos los docentes en el año 2021 de participar de un diplomado en uso de la tecnología en el cual tuvimos 1 capítulo a cerca de este tema que tiene relación con dar importancia al cliente o consumidor o receptor del mensaje. Es una técnica en la que se utiliza diferentes sistemas o plataformas para transmitir mensajes a un público determinado.

- **Desde su contexto ¿Cuál ha sido su conocimiento con las metodologías constructivista y conectivista?**

En la Escuela proponemos la metodología constructivista en la que los docentes ponen en práctica diversas técnicas que permita a los estudiantes adquirir conocimientos desde sus experiencias y va aprendiendo más o mejor con una participación activa. La metodología conectivista surge a partir del uso de nuevas tecnologías que involucra las redes y cobra relevancia en la era digital.

Su enfoque es que las personas aprenden también por la información que reciben y a la velocidad del cambio de las mismas y depende de lo que se recibe por estas vías.

- **¿Qué metodología de aprendizaje usa la institución actualmente? Y desde su punto de vista ¿Cómo se aplica?**

Metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos, mediante la implementación de productos los cuales son realizados durante las horas de clase.

- **¿Considera que los estudiantes de educación general básica superior aplican la metodología de la institución?**

La aplican, sin embargo, no de forma permanente, este año es la primera vez que se está manejando de forma más organizada y detallada. Por esto considero que los resultados se podrán observar luego de un mayor tiempo de aplicación, en ese tiempo los docentes y los alumnos habrán tenido la práctica y también podrán palpar los aspectos positivos de la metodología.

- **Como directora académica, ¿Cómo socializa con el personal docente sobre el uso de las estrategias educativas cada año?**

Se socializan al inicio del año escolar antes del ingreso de los estudiantes; justamente, con el trabajo de elaboración de planificaciones. También se realizan capacitaciones a partir de las observaciones áulicas realizadas a los docentes.

- **Considera que las Tics (Tecnologías de la información y la comunicación) ayudaron al personal docente en sus clases durante la pandemia.**

Claro que sí, sino hubiera sido por las TICS no habiéramos podido acercarnos ni llegar a los hogares de nuestros estudiantes. Tampoco hubiera sido posible permanecer conectados para seguir aprendiendo y planificando actividades.

- **Considera al conectivismo como una metodología a desarrollar durante las clases Post Pandemia.**

Sí, pero no de forma aislada o única. Debe ser combinada con otras metodologías que permiten al estudiante desarrollar destrezas y/o habilidades que no solo se logran con la conectividad.

Entrevistada: Lic. Julia Salgado

- **¿Cómo ha visto la evolución de la educación en Ecuador?**

La evolución en la educación ha caminado junto con la sociedad, de acuerdo con la intención de cada gobierno, las leyes educativas establecidas a través de los años ha permitido esa evolución y es así que hace mucho tiempo las mujeres no tenían derecho a la educación, más adelante existieron las instituciones solo de mujeres o solo de varones, actualmente estos colegios aceptan a varones y mujeres juntos. Otro cambio importante es en cuanto a la forma como se impartía, antes el docente solo transmitía información, mientras que los estudiantes eran receptores, actualmente se enseña a trabajar en equipo, este cambio contribuye para preparar al estudiante a su vida futura cuando sea un profesional.

- **¿Cuál es la diferencia entre la educación de antes de pandemia y la actual?**

La diferencia está en el nivel conocimientos adquiridos por los estudiantes, antes de la pandemia se alcanzaban los aprendizajes en mejores niveles de logro, en cambio durante la pandemia esos niveles de aprendizaje bajaron, actualmente la educación recoge los resultados obtenidos de la pandemia, es decir estudiantes con dificultades de aprendizaje y con poco nivel académico de acuerdo con el grado en el que cursa, lo que ha dado lugar a reestructurar el currículo. Por otro lado antes de la pandemia la tecnología en varias instituciones educativas no era un tema para tratar, sin embargo la pandemia permitió abrirle las puertas a la tecnología y actualmente tecnología y educación no lo podemos separar.

- **¿Cuál fue la estrategia educativa que se aplicó durante la virtualidad?**

Se crearon grupos de whatsapp por grados con docentes y padres/madres de familia para poder comunicarnos y enviar las tareas además de la plataforma. Se usó una plataforma educativa para la gestión docente que permitió dar inicios a la clase invertida con los estudiantes.

- **¿Dentro de su labor administrativa ha escuchado de la narrativa transmedia?**

Si he escuchado y leído. En la institución realizamos una capacitación acerca del tema en el 2021 sobre el uso de la tecnología en el cual tuvimos 1 capítulo acerca de este tema que tiene relación con dar importancia al cliente o consumidor o receptor del mensaje. Es una técnica en la que se utiliza diferentes sistemas o plataformas para transmitir mensajes a un público determinado.

- **Desde su contexto ¿Cuál ha sido su conocimiento con las metodologías constructivista y conectivista?**

En la constructivista el estudiante construye su aprendizaje, participando de trabajos en equipo, aportando desde su experiencia, para luego formar el

aprendizaje; la metodología conectivista surge a partir del uso de las nuevas tecnologías. Desde el enfoque conectivista se enseña al alumno a seleccionar las fuentes de investigación, enseñar entre la información importante y la trivial, con esta metodología se involucra al estudiante en los foros, además puede buscar información en la red

- **¿Qué metodología de aprendizaje usa la institución actualmente? Y desde su punto de vista ¿Cómo se aplica?**

Metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos, clase invertida

Dentro de la clase invertida el docente envía material para que los estudiantes previo a la clase revisen el contenido y puedan socializar luego con sus compañeros, retroalimentar, aclarar dudas y formar el aprendizaje con las aportaciones del docente.

- **¿Considera que los estudiantes de educación general básica superior aplican la metodología de la institución?**

. Si lo aplican, pero falta mayor trabajo del docente para encaminar los procesos de la metodología, estamos iniciando con esta nueva forma de enseñar, los resultados se verán el próximo año.

- **Considera que las Tics (Tecnologías de la información y la comunicación) ayudaron al personal docente en sus clases durante la pandemia.**

Claro que sí, si no hubiera sido por las TICS no habiéramos podido llegar a los hogares de los estudiantes para impartir la enseñanza y que el aprendizaje se lleve a cabo

- **Considera al conectivismo como una metodología a desarrollar durante las clases Post Pandemia.**

Si, porque el avance que hemos dado con la pandemia con respecto a la tecnología no lo podemos dejar a un lado, sino fortalecerlo en los estudiantes y docentes, pero debe ser combinada con otras metodologías que permitan al estudiante desarrollar destrezas y/o habilidades que no solo se logran con la conectividad.

Entrevistado: Profesor Vicente Moran

- **¿Cuánto tiempo lleva siendo docente? Y ¿Por qué?**

Soy docente desde que termine mis estudios, trabaje un tiempo, después pare y nuevamente volví, se podría decir que llevo 20 años como docente. Me gusta ser mucho docente, me encanto en pocas palabras.

- **¿Cuándo tomo el manto de docente en el área de ECA?**

Fui docente de ECA durante el periodo lectivo 2021 – 2022, durante la época de confinamiento.

- **¿Cuál sería su grado de conocimiento en la materia de ECA conocida como Cultura Estética?**

Anteriormente, yo la conocía como manualidades en mis días de estudiante, aunque siguen siendo lo mismo. Mi conocimiento de la materia fue lo poco que conocía y las investigaciones que realice durante la virtualidad, como la compañera de Laura que imparte clases y es tutora.

Yo comencé siendo profesor de Cultura Física y fui derivado a ECA en ese año, tal vez por necesidad de personal o los despidos que ocurrieron durante el periodo lectivo, al impartir las clases de ECA investigaba en buscar guías o maneras de trabajar la materia, porque solo contaba con los conocimientos básicos.

- **¿Alguna vez aplico clases con una metodología constructivista o conectivista?**

Durante la impartición de mis clases use el constructivismo solamente para el desarrollo de las actividades.

- **¿Alguna vez escucho del término narrativa transmedia?**

La narrativa son cuentos o leyendas; si las aplique durante mi trabajo en el área de ECA, pero hasta ahí.

Entrevistada: Tecnóloga Laura Gaona Zamora

- **¿Cuánto tiempo lleva siendo docente? Y ¿Por qué?**

Soy docente desde hace 6 años, me ha interesado bastante por la razón de enseñar y un poco más de lo que yo he aprendido durante mi vida escolar, además he tenido profesores, que solo enseñaban lo básico, lo que se les obligaba a dar. Ahora en la actualidad, los estudiantes necesitan saber algo más para despertar esa curiosidad e investigación, la carrera me gusta más por vocación.

- **¿Cuándo tomo el manto de docente en el área de ECA?**

El manto lo tome desde el año 2020 hasta el 2022 cerrando su periodo lectivo.

- **¿Cuál sería su grado de conocimiento en la materia de ECA conocida como Cultura Estética?**

Lo nuevo que podemos decir en la materia de ECA se lo llevo de manera práctica, no solo la teoría de saber sobre los dibujantes; su nombre, a que se dedicaban, sus técnicas, sino despertar en el estudiante su creatividad, que los propios estudiantes innovaran con el conocimiento que tenían en el momento.

La repetición constante del trabajo de artistas famosos extranjeros como Leonardo Da Vinci o nacionales como Oswaldo Guayasamin donde son conocidos por sus técnicas, sin embargo, durante ese año se impartió que el estudiante aplicara las técnicas que ellos deseaban, valorando el conocimiento previo que tenían para poder innovar en base a eso, eso fue lo que les despertó y podría decirte interesante en la materia de ECA.

- **¿Alguna vez aplico clases con una metodología constructivista o conectivista?**

La metodología constructivista me encanta aplicar, porque los estudiantes van realizando las actividades de acuerdo al conocimiento previo que ya adquirieron, donde me he enfocado, pero la acompaño con la conductivista, debido a que no todos tienen esa habilidad de desarrollar cierto conocimiento.

La conectivista no la haya aplicado o tal vez lo hice de manera empírica sin saber cómo lo hemos realizado.

- **¿Alguna vez escucho del término narrativa transmedia?**

De narrativa si, de transmedia no. En narrativa se realizo ciertas historietas a nivel tecnológico (TICS) con aplicaciones que se dieron en la época como el Storyboard App, que se uso mucho para dar forma a las historietas que se daban en clase, pero también recuerdo que los estudiantes mencionaban las limitaciones de estructuración de las imágenes dentro de las aplicaciones.

Debido a que ellos querían realizar sus narraciones, su expectativa, sus cuentos, historietas e historias vividas, las cuales deseaban hacer a nivel gráfico,

más aún con el estilo manga que llamaba su atención. En pocas palabras existió la libertad de estilo e incluso del uso de cualquier aplicación con las mismas finalidades que el Storyboard.

Anexo 2. Formato de Encuestas

Encuesta para estudiantes de básica superior



UNEMI
UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

Encuesta sobre el uso de narrativa transmedia en ECA

Se le agradece el responder las siguientes preguntas. Toda la información será utilizada como referencia previa al desarrollo de la investigación: **PROPUESTA METODOLÓGICA PARA EL USO DE NARRATIVAS TRANSMEDIA COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA EN LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL DE BÁSICA SUPERIOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR STABLE, EN LA CIUDAD DE GUAYAQUIL, DEL PRIMER PARCIAL DEL SEGUNDO QUIMESTRE 2022-2023**

kdolaya@gmail.com (no compartidos) [Cambiar de cuenta](#)

[Ocultar datos](#)

¿Realizas la investigación pertinente antes de clase? *

Siempre

Muchas veces

A veces

Pocas veces

Nunca

¿Sientes alguna diferencia entre la virtualidad y la presencialidad? *

Es muy diferente

Diferente

A veces es diferente

No tan diferente

No es diferente

Las clases han cambiado al volver a la presencialidad? *

Si ha cambiado

Ha cambiado moderadamente

Poco cambio

No hay cambio

¿Cuál es la estrategia metodológica es la que más te motiva? *

Gamificación

ABP

Diseño de Pensamiento

Portafolio

Mesa Redonda

Considera que la materia de ECA es una materia de saber informal de poca importancia? *

Muy importante

Importante

Normal

Poco importante

No importante

Con qué frecuencia las clases de ECA implican el uso de la tecnología? *

Siempre

Muchas veces

A veces

Pocas veces

Nunca

Según la destreza ECA 4.1.6 ¿Alguna vez ha realizado un portafolio digital? *

Sí

No

Tal vez

De ser su respuesta Sí, ¿En dónde realiza su portafolio digital? *

Facebook

Instagram

Twitter

Blog

Anststation

Behance

Otro: _____

Considera que a través del uso de la tecnología puede desarrollar un mejor aprendizaje? *

Muy interesado

Interesado

Poco interesado

No interesado

[Enviar](#) Página 1 de 1 [Borrar formulario](#)

Nunca envíe contraseñas a través de Formularios de Google.
Este contenido no está respaldado por Google. [Reportar abuso](#) [Ayuda](#) [Términos de Servicio](#) [Política de Privacidad](#)

Google Formularios

Encuesta para docentes de básica superior

UNEMI

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

Encuesta sobre el uso de TICS

Se le agradece el responder las siguientes preguntas. Toda la información será utilizada como referencia previa al desarrollo de la investigación: "PROPUESTA METODOLÓGICA PARA EL USO DE NARRATIVAS TRANSMEDIA COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA EN LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL DE BÁSICA SUPERIOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR STABLE, EN LA CIUDAD DE GUAYAQUIL, DEL PRIMER PARCIAL DEL SEGUNDO QUIMESTRE 2022-2023"

idtolaya@gmail.com (no compartidos) Cambiar de cuenta

*Obligatorio

Como docente ¿Realiza la investigación pertinente antes de clase? *

Siempre

Muchas veces

A veces

Pocas veces

Nunca

¿Cómo presenta el contenido a dar a los estudiantes? *

Ficha

Curva

Video Informativo

Lectura Interactiva

¿Conoce a profundidad el uso de TICS en la educación? *

Tengo conocimiento

Si conozco

Lo conozco

Escucho de ello

No tengo conocimiento

¿Sientes alguna diferencia entre la enseñanza virtualidad y la enseñanza presencialidad? *

Es muy diferente

Diferente

A veces es diferente

No tan diferente

No es diferente

De acuerdo a tu criterio, las clases han cambiado al volver a la presencialidad? *

Si ha cambiado

Ha cambiado moderadamente

Poco cambio

No hay cambio

¿Cuál es la estrategia de aprendizaje que más le motiva aplicar en clase? *

Gamificación

ABP

Diseño de Pensamiento

Portafolio

Mesa Redonda

¿Con qué frecuencia sus clases implican el uso de la tecnología física (proyector, computadora, teléfonos) o virtual(juegos, e-learning, videos, entre otros)? *

Siempre

Muchas veces

A veces

Pocas veces

Nunca

Considera que a través del uso de la tecnología puede desarrollar un mejor aprendizaje? *

Muy Interesado

Interesado

Poco interesado

No interesado

Enviar

Página 1 de 1

Borrar formulario

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google. [Ver más detalles](#) - [Terminos del Servicio](#) - [Políticas de Privacidad](#)

Google Formularios

