



**Sistematización de práctica docente en la Institución Educativa San José de Itagüí con
estudiantes de 8° grado, 2016. Transmedia: una herramienta narrativa para la creación con
dispositivos móviles en el área de Educación Artística**

Melissa Montoya Gallego

**Sistematización de práctica para optar por el título de
Licenciada en Educación Artes Plásticas**

Asesora:

Wilde María Salazar Vargas

Mag. En Ciencias de la Educación USB

Candidata a Doctora en Ciencias de la Educación USB

Universidad de Antioquia

Facultad de Artes

Departamento de Artes Visuales

Medellín

2018

Dedicatoria

A mis padres y a todos aquellos que estuvieron como compañía y apoyo durante todo el proceso de mi formación.

Agradecimientos

Agradezco a las conspiraciones universales por llevarme rumbo al mundo del arte y emprender un viaje de constante disfrute y creación.

Síntesis

Esta sistematización de Práctica Docente para optar por el título de Licenciada en Educación en Artes Plásticas trata de dar cuenta de la experiencia pedagógica: *Transmedia: una herramienta narrativa para la creación con dispositivos móviles en Educación Artística* con estudiantes de grado 8° de la jornada de la mañana de la Institución Educativa San José de Itagüí, realizada entre el segundo semestre de 2016 y el primer semestre de 2017. Es la búsqueda de experimentar la creación de narrativas mediante la metodología de transmedia como herramienta para crear contenidos, a través de las formas expresivas, mezclando diferentes técnicas artísticas y audiovisuales en el desarrollo de procesos formativos que fomentan la expresión y la creatividad.

Palabras Clave: sistematización, transmedia, herramienta narrativa, creación, experiencia pedagógica.

Abstract

This systematization of Teaching Practice to opt for the Degree in Education in Plastic Arts tries to account for the pedagogical experience: Transmedia. A narrative tool for the creation with mobile devices in Artistic Education with 8th grade students of the morning of the San José de Itagüí Educational Institution, held between the second half of 2016 and the first half of 2017. That it wanted to experience the creation of narratives through the transmedia methodology as tools to create content, through expressive forms, mixing different artistic and audiovisual techniques in the development of training processes that encourage expression and creativity.

Keywords: systematization, transmedia, narrative tool, creation, pedagogical experience.

Tabla de Contenido

Síntesis	IV
Abstract	V
Introducción	XIII
1 Antecedentes.....	XV
1.1 Estado del Arte.....	XV
2 Planteamiento del Problema.....	15
3 Objetivos	16
3.1 Objetivo General	16
3.1.1 Objetivos Específicos.	16
4 Marco de referencia	17
4.1 Marco Institucional	17
4.1.1 Principios institucionales.	18
4.1.2 Proyecto Educativo Institucional. (P.E.I.).....	19
4.1.3 Área de Educación Artística y Cultural.....	22
5 Marco Conceptual	23
5.1 Sistematización.....	24
5.1.1 Experiencia Pedagógica.	24
5.2 Creación.....	25
5.3 TIC	26
5.4 Dispositivos móviles	27
5.4.1 Teléfono móvil.....	27
5.5 Narración Transmedia.....	28
5.5.1 Fenómeno de la convergencia.	29
5.5.2 Convergencia tecnológica.	29
5.5.3 Convergencia cultural.	30
5.5.4 Prosumidor.	31
5.6 Herramienta Narrativa.....	31
5.7 Educación Artística	32
6 Metodología.....	34
6.1 Primer proceder: sistematización de la metodología	36
6.2 Informe de Prácticas Docentes I y II en la Institución Educativa San José de Itagüí 2016-2017.....	39

6.2.1 Infografía del proceso de Práctica Docente I y II.	40
6.3 Segundo proceder	41
6.4 Método	46
6.4.1 Presentación de la propuesta.	46
7 Análisis e Interpretación de la propuesta en relación con los resultados y objetivos	53
7.1 Otros análisis sobre el ambiente, el espacio...	56
8 Conclusiones de la Sistematización de la Práctica Docente I y II	59
9 Recomendaciones	63
10 Bibliografía	65
Anexos	70

Índice de Tablas

Tabla 1. Trabajos de Grados comprende desde Tesis Doctorales hasta Trabajos de Grado de Pregrados.	XV
Tabla 2. Artículos Científicos sobre Narrativas Transmedia en la Educación.	XIX
Tabla 3. Metodología Clase Invertida. Aplicación del paso a paso.	37
Tabla 4. La sistematización según Jara. Se realiza un paso a paso de la experiencia de la Práctica Docente y de la Sistematización.	41
Tabla 5. Conclusiones de la sistematización de la Práctica Docente I y II.	59

Índice de gráficos

Gráfico 1. Ubicación espacial de la Institución Educativa San José en el mapa. (2018). Recuperada de Google Maps.	18
Gráfico 2. Escudo. Institución Educativa San José de Itagüí. (2016) Recuperada de la página web de la Institución Educativa San José. https://www.sanjoseitagui.edu.co/	19
Gráfico 3. Bandera. Institución Educativa San José de Itagüí. Recuperada de la página web de la Institución Educativa San José (30 de septiembre 2016) https://www.sanjoseitagui.edu.co/	19
Gráfico 5. Presentación de la sistematización de práctica docente (2018)	45
Gráfico 6. Presentación de la Propuesta. (2016- 2017)	48
Gráfico 7. Informe de Práctica Docente (2017)	50

Índice de figuras

Figura 1. Recuperada de Google Maps. (2018). Fachada de la Institución Educativa San José	17
Figura 2. Melissa Montoya Gallego. (2016) Estudiantes del grado 8°4 en la clase de Artística. [Fotografía]	18
Figura 3. Melissa Montoya Gallego. (2017). Narraciones consecutivas transmediáticas realizadas por Estudiantes de 8° de la Institución Educativa San José de Itagüí. [Narración Transmedia]	29
Figura 4. Leonardo da Vinci, Homo Universalis, xunto ao home de Vitruvio. Homo Universalis. Agís-Balboa. (2015). Recuperado de https://www.gciencia.com/bitacora/ciencias-moleculares/el-homo-universalis/	35
Figura 5. Melissa Montoya Gallego. (2017). Estudiantes del grado 8°1 en la práctica con dispositivos móviles. [Fotografía]	37
Figura 6. Melissa Montoya Gallego. (2017). Acompañamiento a las estudiantes en actividad Institucional. [Fotografía]	38
Figura 7. Melissa Montoya Gallego. (2017). Estudiantes de 8°3 en la práctica de fotonovela. Trabajo grupal durante la clase de artística. [Fotografía]	38
Figura 8. Melissa Montoya Gallego. (2017). Socialización de actividad realizada en clase por estudiantes del grado 8°4. [Fotografía]	38
Figura 9. Melissa Montoya Gallego. (05/10/ 2016). Estudiantes del grado 8°1 en trabajo grupal. Visita de observación a la Institución Educativa. [fotografía]	41
Figura 10. Melissa Montoya Gallego. (2017). Estudiantes de 8° durante la clase de Artística. [Fotografía]	42
Figura 11. Mariana Gaviria Ríos, Alejandra Romero Cardona y Natalia Suárez (estudiantes). (2017). Fotografía de Instagram sobre retrato.	43
Figura 12. Melissa Montoya Gallego. (2017). Estudiantes de 8° en la práctica de la fotonovela. [Fotografía]	43
Figura 13. Shary Saldarriaga. (2017). Fotonovela 1 de estudiantes del grado 8°3.	45
Figura 14. Cuenta de Instagram de la Práctica Docente. (2017).	45
Figura 15. Vídeo presentación del proyecto de Práctica Docente. (2017).	46
Figura 16. Mariana Gaviria, Alejandra Romero y Natalia Suárez. (2017). Fotografía en Instagram sobre Bodegón.	53
Figura 17. Realizado por estudiantes de 8°. (2017). Caricatura 1.	54
Figura 18. Realizado por estudiantes de 8°. (2017). Cuento 1.	54
Figura 19. Realizada por estudiantes de 8°. (2017). Historieta 1.	55
Figura 20. Sara Martínez, Luisa Gonzáles, Daniela Álvarez y Mariana Pérez (estudiantes de 8°4). (2017). Fotonovela 2.	55
Figura 21. Melissa Montoya Gallego. (2017). Estudiantes del grado 8°1 en clase de artística. [Fotografía]	58

Figura 22. Uso de las TIC en el área de Artística. (2017). Estudiante del grado 8°.	59
Figura 23. Natalia Suarez (estudiantes de 8°3). (2017). Fotonovela 3.	59
Figura 24. Melissa Montoya Gallego. (2017). Estudiantes del grado 8° en la Práctica de la Fotonovela con el uso de los dispositivos móviles. [Fotografía]	59
Figura 25. Estudiantes de 8°3. (2017). Cuento 2.	60
Figura 26. Estudiantes de 8°. (2017). Historieta 2	60
Figura 27. Melissa Montoya Gallego. (2017). Estudiantes del grado 8° en la Práctica de la Fotonovela con el uso de los dispositivos móviles.	60
Figura 28. Estudiantes de 8°. (2017). Historieta 3.	61
Figura 29. Melissa Montoya Gallego. (2017). Estudiantes del grado 8° en la Práctica de la Fotonovela con el uso de los dispositivos móviles.	61
Figura 30. Sara Cano (estudiantes de 8°3). (2017). Fotonovela 4.	62

Lista de anexos

Anexo A. Constancia Laboral de Eafit. Melissa Montoya Gallego (2019).....	70
Anexo B. Gráficos: Cuestionario Saberes Previos.....	70

Introducción

El presente trabajo con el cual pretendo optar por el título de Licenciada en Educación en Artes Plásticas contiene la Sistematización de la Práctica Docente, *Transmedia: una Herramienta Narrativa para la Creación*, realizada entre el segundo semestre de 2016 y el primero de 2017. Aquí se contempla el uso de dispositivos móviles en Educación Artística con estudiantes de grado 8° de la jornada de la mañana de la Institución Educativa San José de Itagüí.

La práctica consistió en la aplicación metodológica de las narrativas transmedia en el aula de clase, donde las estudiantes exploraron las diferentes maneras de contar una historia desde diversas técnicas artísticas, por ejemplo: el cuento, la historieta, la fotografía y la fotonovela utilizando los dispositivos móviles como herramienta para la creación artística y narrativa.

Esta práctica se realizó en la Institución Educativa San José del Municipio de Itagüí, una Institución de carácter público y dedicada a la formación de niños(as) y jóvenes. La Práctica estuvo dirigida a la población estudiantil femenina del grado 8°, con la que se compartió la experiencia docente. Fueron mujeres, en su mayoría preadolescentes y adolescentes entre los 13 y los 15 años, con acceso constante a Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC).

La transmedia es un tema de auge tecnológico en los medios digitales actuales y en las transformaciones que se vienen dando en el contexto comunicativo a partir de los procesos de convergencia mediática, cultural y social, que tienen que ver con la transformación de los usuarios que han adoptado una participación en los nuevos medios digitales y en las múltiples plataformas de los medios de comunicación, generando una nueva forma de interactuar y de crear a través de las TIC. Este tema, cada vez, es más importante en la industria cultural y del entretenimiento, ya que impacta de manera directa lo digital y tecnológico por la forma de adaptar una narración, por lo tanto, es de interés para una ciudad como Medellín, reconocida mundialmente como la “ciudad de la innovación”, que busca resolver las necesidades de la población a través de la tecnología, la cultura y la educación.

Se han elegido las narrativas transmedia como una propuesta para la creación con la integración de los dispositivos móviles, porque es posible generar una metodología que se puede adaptar a cualquier contexto, incluyendo el educativo. La propuesta consiste en acoplar una narración o historia a cualquier otro soporte o lenguaje, lo que permite una exploración artística, comunicativa

y tecnológica, desarrollando competencias y habilidades para desenvolverse en la sociedad actual. Además de prepararse para los cambios culturales que se presenten, dado el contexto de la sociedad del conocimiento que está integrada a algunos de los objetivos trazados desde el Ministerio de Educación, como la transformación de las prácticas en el aula con el uso de la tecnología y la implementación de entornos digitales, como sucede en la Institución Educativa, que trabaja constantemente en la integración de las TIC al currículo y a su gestión pedagógica.

La implementación de las TIC en el aula de clase es un proceso que tanto los docentes como estudiantes están desarrollando para la transformación del modelo pedagógico tradicional. Una de las problemáticas del grado 8° en el Área de Artística, es el manejo de los dispositivos móviles en el aula de clase donde estos dispositivos se convierten en distractores y generan lentitud en los procesos creativos dirigidos por el docente; sin embargo, el manejo tecnológico se hace más necesario cada vez en las aulas de clases, porque constituye una forma de generar ambientes didácticos y de participación, garantizando aprendizajes más atractivos y significativos, a través de la experiencia por medio de herramientas digitales, para las nuevas generaciones, que interactúan en un contexto permeado de dispositivos tecnológicos que pueden ser utilizados con propósitos creativos y pedagógicos en los procesos formativos.

Las narrativas transmedia permiten mayor manejo de las herramientas tecnológicas y digitales, con una apropiación audiovisual mediante el uso de aplicaciones. *La metodología de la transmedia permite procesos de creación y producción artística*, posibilitando un acercamiento diferente al estudiante en el momento de comunicarse y expresarse; al mismo tiempo que se modifican las formas de interacción que se tienen con los dispositivos móviles. Igualmente, desde estas prácticas creativas los estudiantes comprenden que las narrativas y los dispositivos también pueden ser utilizados para proponer, crear y aprender divirtiéndose, e igualmente se reinterpreta una situación entendida como un problema y se convierte en una oportunidad para hacer uso proactivo y creativo de la tecnología a partir de las necesidades del siglo XXI, tales como la solución de diversos problemas, la capacidad de comunicarse a través de diversos lenguajes, la comprensión de otros entornos culturales y el fortalecimiento del pensamiento crítico e interactuar desde diferentes medios con la sociedad.

1 Antecedentes

1.1 Estado del Arte

Tabla 1. Trabajos de Grados comprende desde Tesis Doctorales hasta Trabajos de Grado de Pregrados.

TESIS DOCTORALES					
Universidad	Año	Título	Autor	Resumen	Observación
Universidad De Salamanca Facultad de Educación. Departamento de Didáctica, Organización y Métodos de Investigación Tesis Doctoral. Programa de Doctorado en TIC en Educación: Análisis y Diseño de Procesos, Recursos y Prácticas Formativas.	2017	Cultura transmedia en la construcción de experiencias educativas universitarias innovadoras. Directores: Marcos Cabezas González. Sonia Casillas Martín.	D. Stephan Acuña Aguirre	La sociedad digital ha generado nuevas prácticas, lenguajes, gramáticas, normas y comportamientos que se configuran en una cultura digital que ha permeado los ambientes comunicativos, culturales y educativos, integrando un modelo de sociedad contemporánea que establece unas formas de relacionarse, de consumir, de interactuar, de aprender y construir conocimiento. Se han establecido signos que singularizan la cibercultura como la información, la interactividad, la hipertextualidad/hipermedialidad, la exclusión, la inmediatez y la hiperconectividad (Lévy, 2007). (p. 1)	Este trabajo de Doctorado demuestra la importancia de la transmedia en el campo de la Educación como una forma de renovar e innovar las experiencias pedagógicas, implementando uso de plataformas virtuales y redes sociales. También soporta la sistematización de la práctica en cuanto a la pertinencia del tema y sus diversas formas de adaptarse a las necesidades de cada contexto.
TRABAJOS DE MAESTRÍA					
Universidad	Año	Título	Autor	Resumen	Observación
Universidad de Antioquia. Facultad de Educación. Trabajo de Maestría en Educación. Educación y TIC	2018	Transbarrio: educación y transmedia para favorecer la participación. Una estrategia de formación en contextos extracurriculares Asesor: Jorge Fernando Zapata Duque	Cristian Camilo Otálvaro Quintero	Esta investigación se realizó a partir del diseño, implementación y análisis de una estrategia de formación apoyada en la creación de narraciones transmedia en contextos extracurriculares, con la cual se buscó favorecer la emergencia de formas de participación en jóvenes del barrio La Gabriela del municipio de Bello. (...) A partir de una experiencia en la que se adelantó un proceso de formación mediado por TIC, la reflexión sobre el propio contexto y el territorio, y la creación de relatos sobre la cotidianidad en diferentes medios, se identificaron los aprendizajes que se generaron durante el desarrollo de la propuesta en relación al trabajo colaborativo, el aprendizaje significativo y la cultura de la participación. (p. 6)	Este trabajo demuestra que el tema de narrativas transmedia es pertinente como metodología para favorecer y estimular procesos de creación y creatividad. También, permite fundamentar la importancia de considerar este tema en la escuela y en los procesos curriculares de la Educación Artística y Cultural, porque da acceso al aprovechamiento de los soportes técnicos, pertinentes para la época. Al igual que genera reconocimiento individual y social en los estudiantes, fortaleciendo el trabajo independiente y grupal.

Universidad de Antioquia. Facultad de Educación. Departamento de Educación Avanzada. Trabajo de Grado para Maestría en Educación.	2016	Uso de aplicaciones multimedia y dispositivos móviles para favorecer la habilidad de resolución de problemas en niños: una estrategia de formación Asesores: Doris Adriana Ramírez Salazar, Jorge Fernando Zapata Duque	Sara Carmona Botero	(...) Los datos analizados resaltan la reconfiguración del rol del maestro cuando se lleva tecnologías al aula de niños, particularmente desde la categoría de multidimensionalidad que emergió en la investigación. De igual manera se contribuye con evidencia empírica al reconocimiento de las estrategias que utilizan los niños para resolver problemas en entornos digitales, que pueden ser diferentes a las maneras en las que los niños realizan una actividad con herramientas convencionales. (...) (parraf. 1)	Este trabajo de grado reconoce la importancia de la multimedia en el aula de clase y la pertinencia de las narrativas transmedia en la escuela. Los diferentes soportes tecnológicos como cámara, grabadora, radio, periódico, etc., forman parte de la multimedia, al igual que la teoría de aprendizaje multimedial que se da desde las imágenes y las palabras, es decir, desde lo visual y auditivo. Las narrativas transmedia constituyen la apropiación de los medios multimediales y el aprovechamiento de éstos para plasmar y difundir creaciones narrativas a partir de la imagen y la palabra. Por lo que fundamenta la importancia de implementar las narrativas transmedia en la escuela, lo mismo que los dispositivos móviles en el aula de clase, principalmente en el área de educación artística y cultural.
Universidad de Antioquia. Facultad de Educación. Trabajo de grado para la Maestría en Educación. Línea en Cognición y Creatividad.	2014	Creatividad y tecnologías de la información y la comunicación TIC en la educación media Asesor: Bernardo Barragán Castrillón	Juan Fernando Parra Rendón	El acelerado desarrollo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación TIC y las características de estos adelantos, han permitido a los dispositivos clasificados en esta categoría, y con la creación de nuevos conceptos en telecomunicaciones que han sido propiciados por el éxito de la red de internet, que es en la actualidad uno de los conceptos tecnológicos que ha cambiado la dinámica con la que los seres humanos se relacionan y desarrollan sus actividades, proponiendo replanteamientos en los métodos de cómo hacer muchas de las tareas cotidianas. (p. 1)	Este trabajo de grado inicia una discusión entre TIC y creatividad, en la cual se justifica la importancia de la tecnología en la escuela como potencializador de habilidades creativas en los estudiantes, lo que soporta conceptualmente la propuesta planteada sobre el uso de los dispositivos móviles para la creación de narrativas transmedia, ya que es una forma de implementar las TIC y la creatividad en el aula de clase, a partir del uso multimedial para la producción de trabajos artísticos.
Universidad Pontificia Bolivariana. Escuela de Educación y Pedagogía. Trabajo de grado para Maestría en Educación con Énfasis en Ambientes de Aprendizaje	2018	Uso y Apropiación de los Dispositivos móviles empleados en el aula de artes, en estudiante de grado 11° del Colegio The Columbus School, de la ciudad de Medellín para	Gloria Isabel Vélez Cardona	Esta investigación nace a partir de la pregunta por la relación entre el arte y la tecnología, y cómo utilizar esta, principalmente los dispositivos móviles, (...) especialmente en la clase de arte, para la elaboración de diferentes trabajos artísticos, tales como fotografías, videos o imágenes (...) desde el paradigma cualitativo, se abordó el ejercicio de investigación bajo el enfoque del interaccionismo simbólico, con el método de estudio de caso y se usaron como instrumentos de recolección de	Este trabajo de grado demuestra la importancia de los dispositivos móviles en el aula de clase para modificar ambientes de aprendizaje y generar reflexiones sobre su implementación como objeto para el estudio y la creación. Motivo por el cual se plantea la sistematización de la propuesta de práctica para promover y divulgar el uso de los dispositivos móviles en el área de Educación Artística para la creación de narrativas transmedia y contenidos artísticos.

Mediados por TIC.		las actividades de educación artística Asesor: José Mario Cano Sampedro		información: la encuesta y la entrevista semiestructurada. (...) obteniendo como resultado la apropiación de los estudiantes en el uso de los dispositivos móviles y su empleo para la elaboración de sus proyectos en clase de arte. (p. 10)	
Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Facultad de Ciencias y Educación. Tesis para Maestría en Comunicación Educación. Línea Comunicación Educación y Medios Interactivos.	2016	El mundo Narrativo de la producción transmedia de los niños y niñas de ciclo inicial Asesor: Hernán Javier Riveros Solórzano	Edna Irlay Sánchez Cortés	(...) Encuentra revelador que hoy los niños construyen su mundo narrativo a través de su experiencia directa con los medios audiovisuales, usando el fenómeno Transmedia, como elemento intertextual de organización semántica de los relatos, que consumen y producen de manera colaborativa y concentran sus producciones en describir lo cotidiano, bajo los referentes principales de familia y escuela, en el marco de relaciones afectivas que privilegian el amor y la amistad. (...) (p. 9).	Este trabajo de grado fortalece y respalda la sistematización sobre las narrativas transmedia como estrategia metodológica, demostrando su validez, eficacia y actualidad del tema dentro de la escuela. Se aplican las narrativas transmedia como metodología para la creación narrativa, en las cuales los estudiantes tuvieron aprendizajes significativos, donde fortalecieron habilidades de comunicación, expresión y creatividad.
TRABAJOS DE PREGADO					
Universidad de Antioquia. Facultad de Comunicaciones Trabajo de Grado del programa de Pregrado Comunicación Audiovisual y Multimedia.	2013	Análisis de estructura de narrativas transmediáticas centradas en dispositivos móviles Asesor: Sean Igor Acosta Díaz Profesora Tutora: Olga Castaño Martínez	Diego Mauricio Londoño García	(...) se hace especial énfasis en el papel que cumplen los dispositivos móviles, específicamente los Smartphones y las tablets en los procesos de producción de contenidos con características multiplataforma y de qué manera dichos dispositivos pueden ser importantes en la distribución y consumo de este tipo de contenidos. (...) se realiza un estudio de caso, el cual tiene como objetivo analizar la implementación de estrategias multiplataforma que algunos contenidos (nacionales e internacionales) han llevado a cabo como forma de posicionamiento de su franquicia dentro del mercado. (...) se diseña un propuesta de estructura de narrativas transmediáticas basada en el aspecto comunicativo, la cual tiene como objetivo plantear algunos conceptos y estrategias que podrían ser útiles en la producción y distribución de contenidos transmediáticos, además	En este trabajo de grado se puede ver la relación de los dispositivos móviles y las narrativas transmedia en las nuevas generaciones, los cuales están cada vez más en auge, lo que, demuestra la pertinencia de estos temas en la escuela, ya que es posible generar un acercamiento a esas nuevas generaciones a partir de la actualidad de la temática, por medio de contenidos del entretenimiento como películas, series o personajes famosos o desde la motivación de implementar los dispositivos en el aula de clase, permitiendo crear conocimientos y ambientes de aprendizaje.

				de servir como referencia para futuras investigaciones sobre narrativas transmediáticas. (Resumen externo de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Antioquia. Biblioteca Central, p. 1)	
Universidad de Antioquia. Facultad de Comunicación. Trabajo de Grado del programa de Pregrado Comunicación Audiovisual y Multimedia	2016	Policromía: Desde la producción de un cortometraje de ficción a la propuesta de un proyecto transmedia Asesor Alex Arbeláez Tutor: Nicolás Mejía	Simón Padilla Muñoz	Policromía hasta ahora es un proyecto que integra tres trabajos de grado desde diferentes perspectivas, el principal fin de 2 de estos trabajos es la realización de un cortometraje de ficción basado en un fenómeno físico llamado Sinestesia, dónde los sentidos se mezclan generando diferentes sensaciones dentro de la percepción sensorial de las personas, en este caso específico el ser capaz de ver la música. Este proyecto pretende fomentar la creación de comunidad alrededor de los proyectos audiovisuales que surgen desde la academia a partir de una narrativa transmedia, queriendo dar como resultado final una propuesta de transmediática que pueda ser aplicada y replicada en diferentes momentos de la producción de futuros proyectos. (Padilla, 2016, p. 3)	Esta propuesta de producción audiovisual y transmediática, soportan la propuesta de Práctica Docente desde la aplicación de las narrativas transmedia como estrategia pedagógica, pues se desarrollan desde el planteamiento de una historia inicial que va a tomar forma desde diferentes soportes multimediales, los cuales, también rozan con los procesos de investigación y creación en los Talleres de Integrado y Grado de la Facultad de artes Visuales de la Universidad de Antioquia, ya que se elabora una bitácora como soporte de sistematización y experimentación del producto artístico.
Universidad Pontificia Bolivariana. Escuela de Educación y Pedagogía. Facultad de Educación. Trabajo de grado para Pregrado en Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Artística.	2009	Arte y Educación Algunas reflexiones sobre el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) Asesor: Mauricio Taborda	Juan Pablo Londoño Bastidas Jorge Iván Ocampo Rendón	El arte se ha preguntado por el mundo de la cultura, respondiendo con interrogantes al mundo de la tecnología, por lo tanto, a las formas de comunicación, creando nuevas complejidades que incluyen las experiencias de formación. La aplicación de los recursos tecnológicos a la construcción de la imagen permite ampliar los modos de interacción de la información y las estrategias para el cambio conceptual y de representación. (...) Es posible hacer una reflexión sobre cómo activar dinámicas para transversalizar las disciplinas, de modo que sea posible investigar sobre formas en que una pedagogía que se pregunte por el arte, construya dinámicas de interpretación que no son necesariamente subsidiarias de una noción de didáctica. Formas como los saberes se ligan a procesos de indagación, creación y transformación, en donde el arte es	En este trabajo de grado investiga y reflexiona las TIC en torno a las artes y la Educación Artística, en las cuales se justifica la importancia de las narrativas transmedia en dicha área y en el aula de clase, porque se convierten en una propuesta pedagógica que transforman los procesos de comunicación entre docente y estudiante, generando nuevas visiones y reflexiones sobre la intervención artística y tecnológica en los ámbitos educativos.

mediador, entre el docente y el estudiante. (p. 6)

Tabla 1. Trabajos de Grados comprende desde Tesis Doctorales hasta Trabajos de Grado de Pregrados. Medellín. (2018-2019). Melissa Montoya Gallego.

Tabla 2. Artículos Científicos sobre Narrativas Transmedia en la Educación.

ARTÍCULOS CIENTÍFICOS					
Revista	Año	Título	Autor	Resumen	Observación
Revista Latina de Comunicación Social 74, pp. 116 a 132. http://www.revistalatinacs.org/074paper/1324/RLCS-paper1324.pdf DOI: 10.4185/RLCS-2019-1324	2019	Educación Transmedia. De los contenidos generados por los usuarios a los contenidos generados por los estudiantes.	Carlos A. Scolari. Nohemi Lugo Rodríguez. Maria-José Masanet.	(...) En la última década un fantasma ha recorrido los estudios de comunicación: las narrativas transmedia (transmedia storytelling). Nacida en el ámbito de la investigación sobre los nuevos modelos narrativos participativos, la cualidad de transmedia no tardó en convertirse en un flexible adjetivo que se adhirió a infinidad de sustantivos (ficción transmedia, periodismo transmedia, etc.). En este contexto no tardaron en aparecer experiencias o referencias teóricas a la educación transmedia. (...) El presente artículo repasa y reflexiona sobre estos conceptos para evitar abusos semánticos y avanza en una caracterización de las posibles aplicaciones de las lógicas de las narrativas transmedia a los procesos de aprendizaje. (p. 116).	Este artículo respalda la sistematización de la Práctica Docente, el cual justifica la importancia y la manera en que se pueden adaptar las narrativas transmedia al campo de la Educación.
Educación y Ciudad, (25), 11-24. https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5705093.pdf	2013	Aprendizaje transmedia en la era de la convergencia cultural interactiva.	Juan Carlos Amador	(...) analiza las posibles relaciones entre el fenómeno transmedia y el aprendizaje en los niños y niñas contemporáneos; partiendo del presupuesto de Jenkins (2008), en el que la transmediación se inscribe en la convergencia mediática y tecnológica, el texto desarrolla tres grandes temáticas: la primera describe los principales aspectos de la convergencia cultural interactiva, contexto en el que se produce este fenómeno; la segunda expone los atributos del proceso transmedia, haciendo énfasis en los ambientes (ecología de medios) y la narrativa interactiva; y la tercera introduce algunas consideraciones, a manera de implicaciones pedagógicas para fomentar aprendizajes en los niños y	Este artículo reflexiona sobre la transmedia y el aprendizaje, temas relacionados con este trabajo de grado, lo que garantiza su pertinencia en la educación, y que puede darse con personas de todas las edades, que sean nativos digitales o tengan relación con la tecnología.

				niñas, asunto que exige problematizar la noción de nativos digitales.. (p. 12)	
Razón y Palabra 21(98), 221-233. https://www.redalyc.org/pdf/1995/199553113016.pdf	2017	La narrativa transmedia: la Carta Ancestral en educación secundaria	Núria Molas-Castells José Luis Rodríguez Illera	(...) La narrativa transmedia surge como una propuesta para llevar a la práctica educativa nuevas formas comunicativas y culturales caracterizadas por nuevos modelos de producción, distribución, consumo y participación, incidiendo especialmente en el uso complejo y crítico de códigos multimodales (alfabetización digital avanzada). En esta investigación la narrativa transmedia se refiere a la creación de mundos en los que intervienen múltiples medios (analógicos y digitales) no coincidentes en el tiempo que se integran para dar coherencia a la narración. (...) esta narrativa transmedia es útil para la mejor comprensión de los contextos de aprendizaje, así como la exploración de nuevas formas de implicación y el desarrollo de competencias culturales y de alfabetización digital. (p. 221-222).	Este artículo justifica el uso de las narrativas transmedia en el contexto educativo como forma de enseñanza y aprendizaje desde la exploración de éstas con el uso de herramientas tecnológicas y análogas.
Revista Internacional de Tecnología, Ciencia y Sociedad 3(2), (pp. 25-38) http://journals.epistemonopolis.org/index.php/tecnosoc/article/download/1186/744	2014	Aplicación de la narrativa transmedia en la enseñanza universitaria en España: Aprendizaje colaborativo, multiplataforma y multiformato.	Miguel Ángel Ossorio Vega	(...) analiza la posibilidad de utilizar las normas y comportamientos del entorno transmedia en el ámbito de la enseñanza universitaria. Actualmente existen plataformas de aprendizaje colaborativo, entornos digitales que complementan las clases presenciales en la universidad y herramientas para la realización de cursos, entre otras posibilidades. No hay barreras físicas, lingüísticas o temporales, y tampoco es necesario pertenecer a una universidad para poder hacer un curso. Todo ello se consigue gracias a la conjunción de plataformas y formatos multimedia que permiten el desarrollo de temarios y lecciones. Se ha analizado el caso español: cómo las principales universidades, tanto públicas como privadas, amplían las clases presenciales con contenidos en Internet, y cómo abren esas mismas plataformas digitales a terceros, sean o no alumnos, para ofrecer cursos y seminarios de forma gratuita o de pago, en un entorno colaborativo que requiere la implicación de alumnos y profesores en la tarea de enseñar y aprender, muchas veces intercambiando los papeles (p. 25)	Este artículo demuestra como las narrativas transmedia se pueden dar en el contexto educativo y como pueden ser adaptadas según las necesidades del contexto e intención del docente, estableciendo trabajos colaborativos en pro del aprendizaje.
<i>Tabla 2. Artículos Científicos sobre Narrativas Transmedia en la Educación. Medellín. (2019). Melissa Montoya Gallego.</i>					

2 Planteamiento del Problema

Desde el año 2000 al presente, el aumento del acceso a la tecnología se ha visto reflejado en la sociedad, marcando una nueva era tecnológica, la cual rige a los “nativos digitales”¹ (Marc Prensky: Nativos e Inmigrantes digitales, 2005). Actualmente, en el contexto educativo, es cada vez más evidente la necesidad de incorporar Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en sus procesos, pues la sociedad contemporánea plantea retos para los cuales las instituciones educativas deben estar preparadas. La intervención tecnológica en el aula de clase puede causar tensión en el ambiente de aprendizaje entre docentes y estudiantes por los llamativos contenidos que allí se encuentran. Esto ocurre en la Institución Educativa San José, con las estudiantes del grado octavo (2016 - 2017), en las que se ve afectada la clase de artística, causando contratiempos, enfrentamientos e incomodidad en el proceso de aprendizaje.

En cuanto a lo anterior, se propone el uso de los dispositivos móviles dentro del aula de clase, situación que genera las siguientes preguntas: ¿qué se puede hacer con estos dispositivos? y ¿cómo sería su implementación en el área de artística? Por estas cuestiones se pensó en una estrategia metodológica que involucre las tecnologías y el desarrollo de propuestas artísticas como las narrativas transmedia que, además de narrar, tienen la posibilidad de transformarse en cualquier medio artístico involucrando las TIC.

A partir de la evidencia de estas problemáticas, el ejercicio de Práctica Docente se orientó a la implementación de los dispositivos móviles como herramienta didáctica para crear propuestas artísticas, incluyendo las narrativas de forma creativa y pedagógica, por lo que se inició con la reflexión sobre si ¿las narrativas transmedia pueden ser empleadas como metodología de creación con el uso de dispositivos móviles en el Área de Educación Artística, con las estudiantes del grado octavo de la Institución Educativa San José del municipio de Itagüí?

Como Docente en formación en Licenciatura en Educación en Artes Plásticas, reconozco por medio de actividades y procesos personales que las nuevas tecnologías, especialmente los procesos transmediáticos son una metodología oportuna en los procesos escolares de la actualidad.

¹ “Digital natives” Términos en su idioma original por Prensky, M. (2001).

3 Objetivos

3.1 Objetivo General

Sistematizar la experimentación con dispositivos móviles de la creación de Narrativas Transmedia con estudiantes del grado 8°1, 8°3 y 8°4 en la Institución Educativa San José de Itagüí (2016-2017), como incentivo para la comunicación y la creatividad en el área de Educación Artística y Cultural.

3.1.1 Objetivos Específicos.

- Organizar los diversos procesos que se llevaron a cabo durante las Prácticas Docentes I y II en el área de Educación Artística y Cultural con estudiantes del grado 8°1, 8°3 y 8°4 de la Institución Educativa San José (2016-2017)
- Promover la Transmedia como una metodología para el área de Educación Artística y Cultural.
- Proponer la Transmedia como herramienta para la creación de narrativas disciplinares e indisciplinadas.

4 Marco de referencia

4.1 Marco Institucional



Figura 1. Recuperada de Google Maps. (2018). Fachada de la Institución Educativa San José

La práctica docente se desarrolló en la Institución Educativa San José del Municipio de Itagüí. La IE tiene dos sedes; la sede principal que se encuentra en el barrio La Independencia y otra sede llamada “la escuela” en el barrio San José; es una Institución de índole público y funciona en dos jornadas: mañana y tarde. Fue fundada en noviembre 1963 e inició labores en febrero del año 1964, durante el Gobierno de Guillermo León Valencia, con el nombre de Liceo Departamental Femenino, para ese momento la Institución era la única institución femenina de carácter oficial dedicada a la formación de la población joven del municipio de Itagüí. Para 1968, la institución cambia de nombre a Liceo Técnico Comercial. Ya para el año 2002 se modifica definitivamente su nombre a Institución Educativa San José y se incorpora la sede de la escuela.

Las estudiantes de la IE cursan desde el grado sexto hasta once de bachillerato. Para el momento de la práctica, es decir el segundo semestre de 2016 y el primer semestre de 2017, el colegio contaba con 1996 estudiantes matriculadas provenientes de familias de estrato 2 y 3.

La población con la que se compartió la experiencia de la práctica docente en la IE San José fueron estudiantes de grado octavo, una población que varía en edades desde los 13 años hasta los 15 años perteneciendo en su mayoría a estratos 2 y 3, a su vez, cuentan con los dispositivos móviles necesarios para participar activamente de las actividades. La propuesta se aplica en tres grupos del grado octavo (8°1, 8°3 y 8°4), en cada salón hay entre 28 y 31 estudiantes.



Figura 2. Melissa Montoya Gallego. (2016) Estudiantes del grado 8º en la clase de Artística. [Fotografía]

Aproximadamente el 50% de las estudiantes tienen un núcleo familiar tradicional, las otras se distribuyen en otros tipos de conformación. Pertenecen principalmente a familias de origen antioqueño y con pocas excepciones entre las que se encuentra una joven de origen afrodescendiente. Todas las estudiantes tienen las capacidades físicas y cognitivas necesarias para abordar y superar a satisfacción las cuestiones que se les presenten en el desarrollo de los ejercicios de clase.

Se debe resaltar que la práctica docente: *Transmedia: Una herramienta narrativa para la creación con dispositivos móviles en el área de Educación Artística*, se desarrolló en la sede principal de la Institución Educativa San José de Itagüí con estudiantes del grado octavo, 2016.



Gráfico 1. Ubicación espacial de la Institución Educativa San José en el mapa. (2018). Recuperada de Google Maps.

4.1.1 Principios institucionales.

4.1.1.1 Visión.

Ser en el 2019 una de las instituciones educativas oficiales de Colombia con excelencia educativa, apoyada en criterios de gestión integral y alianzas interinstitucionales de carácter superior, que proyecten desarrollo y profesionalización.



Gráfico 2. Escudo. Institución Educativa San José de Itagüí. (2016) Recuperada de la página web de la Institución Educativa San José. <https://www.sanjoseitagui.edu.co/>

4.1.1.2 Misión.

Formar personas con valores éticos y principios democráticos en ambientes de inclusión propicios para fortalecer competencias cognitivas, investigativas, ecológicas, tecnológicas, bilingües y de emprendimiento; para el mejoramiento de su calidad de vida y proyección social.



Gráfico 3. Bandera. Institución Educativa San José de Itagüí. Recuperada de la página web de la Institución Educativa San José (30 de septiembre 2016) <https://www.sanjoseitagui.edu.co/>

4.1.1.3 Valores.

Los valores de la IE San José, tal como aparecen en la página web de la Institución son:

- Responsabilidad: Actuar por convicción y pertenencia.
- Respeto: Reconocimiento a la dignidad personal.
- Autonomía: Capacidad de actuar por sí mismo.
- Amor: La pasión de servir a los demás.
- Abundancia: Darse a sí mismo abriendo universos de posibilidades.

4.1.2 Proyecto Educativo Institucional. (P.E.I.)

4.1.2.1 Modelo pedagógico.

La IE San José parte de pasar de un modelo Heteroestructurante a un modelo Autoestructurante, adoptando un modelo pedagógico constructivista, desarrollista, que debe de responder preguntas

fundamentales como: para qué enseñar, qué enseñar, cuándo enseñar, cómo enseñar y qué, cuándo y cómo evaluar. Su modelo pedagógico es autoestructurante con un enfoque constructivista. Dicho anteriormente, con el cual se busca la formación integral de las estudiantes con diversas habilidades y competencias acordes a la actualidad del entorno y el mundo global.

4.1.2.2 Propuesta curricular y metodológica.

El modelo pedagógico de la institución es un currículo flexible y pertinente planeado para contribuir a la formación holística de los educandos, que busca satisfacer las necesidades de la comunidad a la cual pertenecen, con criterios claros, precisos y un plan de estudios donde todas son áreas proyectadas y desarrolladas por categorías y núcleos temáticos, atendiendo al cumplimiento de las metas de calidad del proyecto académico. También hacen parte del currículo los proyectos obligatorios propuestos en el artículo 14 de la ley 115/94 (General de Educación), además se complementa la función, con otros proyectos de bienestar, de proyección y mejoramiento de la convivencia institucional, todo armonizado para dar cumplimiento al Proyecto Educativo Institucional.

El proceso de formación permanente está diseñado para facilitar el desarrollo de todas las potencialidades y la articulación entre las cuatro dimensiones humanas: desarrollo humano, proceso de producción científico y tecnológico, la cultura y el desarrollo social. Esta educación se orienta a través de la enseñanza y el avance de competencias del pensamiento y razonamiento lógico, comunicación, convivencia, preparación para el trabajo, cuidado y salud del cuerpo, creatividad, conciencia de género y ecológica a través del desarrollo de las áreas obligatorias, fundamentales, optativas, el proyecto de convivencia y comunidad.

La Institución Educativa San José se plantea el reto de formar personas altamente preparadas con apertura mental para adaptarse a los cambios que ocasiona la introducción de nuevas tecnologías en todos los campos. Esto se logra a partir de saberes preestablecidos que llevan consigo una cronología, utilizando metodologías de enseñanza helicoidal, definida como una estructura de niveles que van desde formas intuitivas iniciales de pensamiento, hasta las formas deductivas finales, logrando con ello, maximizar las capacidades y aptitudes de los estudiantes a través de la aplicación de mejora continua.

4.1.2.3 Metodología STEM (Ciencias, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas).

La Institución Educativa propende por el desarrollo de habilidades de pensamiento en cada uno de los estudiantes. Para ello cada área adopta su propia dinámica para el desarrollo de las competencias transversales en Ciencias, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas.

Las habilidades en STEM que se pretenden desarrollar son las internacionalmente reconocidas: Solución de problemas, Pensamiento Crítico, Colaboración, Comunicación, Pensamiento Creativo e Investigación, las cuales fortalecen e impactan tres puntos esenciales para la calidad en el aprendizaje y el mundo laboral: La metacognición, Feedback/retroalimentación formativa y el trabajo colaborativo eficaz.

Cada uno de los integrantes de este proceso se desenvuelve en un rol, los protagonistas interactúan entre sí y es así como el educador asume el papel de guía u orientador en este proceso:

Rol del estudiante:

- Contempla preconceptos o ideas previas.
- Vivencia experiencias significativas y las estructura por etapas, buscando una reflexión significativa.
- Trabaja con su familia en el desarrollo de proyectos, análisis de textos, videos, etc.
- Propone alternativas de solución, participa en el desarrollo de actividades donde interviene tanto en actividades sociales como individuales.
- A partir de vivencias reconstruye conceptos más estructurados y significativos.

Rol del Educador:

- Acepta y respeta las diferencias individuales.
- Estimula los estudiantes para ir superando etapas.
- Involucra a la familia en el proceso.
- Propicia situaciones significativas para el estudiante.
- Crea situaciones en las cuales ayuda al estudiante a cuestionarse, resolver inquietudes, proponer, es decir, pasar a un nivel superior del conocimiento.

Como docente en formación en Licenciatura en Artes Plásticas, considero de suma importancia la actualización tecnológica y su implementación en el aula de clase, como una responsabilidad por parte del docente con sus estudiantes, en la formación de individuos que se enfrentarán al mundo del siglo XXI.

4.1.3 Área de Educación Artística y Cultural.

A continuación, se presentan de forma resumida los objetivos que la Institución busca desarrollar en el Área de Artística, éstos proponen desarrollar en las estudiantes habilidades y competencias, además de generar nuevos conocimientos históricos, culturales, sociales, científicos y técnicos que fomenten la investigación y la creación artística en sus diferentes manifestaciones, comprendiendo la cultura del país y formación de la identidad adecuadas para el desarrollo del ser:

Entre estos objetivos se cuentan:

1. Promover la educación artística y cultural con el fin de fortalecer la solidaridad, democracia y participación de las estudiantes.
2. Ayudar con el fortalecimiento de la integración social de las estudiantes que las oriente al desarrollo del ser humano.
3. Desarrollar competencias artísticas en las estudiantes.
4. Sensibilizar con el arte los sentidos de la imaginación, crítica y creación.
5. Reconocer y valorar la historia del arte como parte de la formación de identidad de las estudiantes.
6. Resolver con el arte conflictos sociales, culturales introduciéndola en las demás áreas.
7. Introducir nuevas formas de arte para satisfacer necesidades sensoriales de las estudiantes.

En el marco conceptual del área, manifiestan la importancia de la enseñanza de la Educación Artística con respecto a la formación del ser y su expresión a través de lenguajes visuales, sonoros, corporales y literarios, fundamentales en la creación del individuo dentro de una sociedad, esto porque atribuye virtudes únicas y esenciales, como competencias estéticas, pensamiento crítico, capacidad de decidir y conocimientos históricos y culturales.

4.1.3.1 D.O.F.A. del Área de Educación Artística

El área de educación artística presenta las siguientes debilidades, oportunidades, fortalezas y amenazas:

En la práctica docente se propuso experimentar con las narrativas transmedia como metodología para desarrollar conocimientos en el área, lográndose transversalizar con las demás áreas por la implementación tecnológica y la estrategia de aprendizaje, se aprovechan las oportunidades del área y puede ser oportuna en la metodología STEM.

Debilidades:

- Organización Cronológica de actividades.
- Control grupal en clase tradicional.
- Información ambigua sobre algunos temas.
- Tratar los temas de forma simple y rápida cuando las estudiantes no comprenden con facilidad.
- Manejo no funcional del tiempo

Oportunidades:

- Inconvenientes entre docentes y estudiantes con el tema de los celulares.
- El interés de los docentes por utilizar herramientas tecnológicas en el área de artística.
- Apoyo y acompañamiento de los docentes durante la clase.
- Querer enseñar en el área de artísticas otras expresiones como la fotografía y el vídeo.
- Motivación de las estudiantes por utilizar sus dispositivos móviles para estudiar.

Fortalezas:

- Experiencia en manejo de herramientas tecnológicas en el aula de clase.
- Procesos investigativos sobre las TIC en la educación.
- Formación en técnicas artísticas y audiovisuales.
- Cualidades de representación en diversas formas.
- Orientación de actividades grupales.

Amenazas:

- Ubicación geográfica de alta movilidad vehicular.
- Contaminación Auditiva.
- Poco espacio para movilización peatonal.
- Zona industrial con alta contaminación ambiental.
- No existen zonas de recreación y esparcimiento cerca.

5 Marco Conceptual

5.1 Sistematización

Se conoce por sistematización el proceso de clasificar y ordenar información por etapas en las que se desarrolla un proyecto o información específico después de un proceso de práctica, funciona como repositorio teórico de la experiencia y, se da en diferentes campos, lo que implica un cambio a la forma de sistematizar, algunos son de tipo cultural, social, empresarial, etc. En palabras de Cogollo (2016), afirma que:

En su propia historicidad la sistematización ha transitado desde una concepción de organizar, clasificar y ordenar, a entenderse como práctica investigativa que recupera saberes subyacentes en las experiencias adelantadas por sujetos, en la que sus voces, sentimientos, sentidos y apuestas, proporcionan rutas y posibilidades de agencia y autogestión en el orden social, organizativo, educativo y epistemológico. (parraf. 24)

La sistematización recupera la información y reflexiona sobre las acciones realizadas, se transforma el proceso de práctica en una experiencia sensible de aprendizaje, que enruta a los sujetos en un reconocimiento desde sus prácticas y el saber, dando como resultado algunas posibles propuestas para la construcción cultural y colectiva.

5.1.1 Experiencia Pedagógica.

La experiencia pedagógica es el resultado de una práctica pedagógica que involucra tanto la acción como la teoría, es la búsqueda del maestro por alcanzar el objetivo de la enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes, donde encuentra diferentes modos y formas del saber cómo una formación sensible y el estudiante pueda experimentarlo a través de la vivencia, como dice Amaya (2007) “Cada experiencia es un objeto cultural que se visibiliza como evidencia de nuevas formas de hacer pedagogía, de hacer escuela y ser maestro... insertados como hitos en la escuela y sus contextos” (p. 122)

La experiencia pedagógica modifica los hábitos escolares y por lo tanto pueden generar un impacto de cambio dentro de la Institución educativa, restablece los modos de enseñanza y transforma el aula de clase en un campo de exploración, investigación y aprendizaje por parte del estudiante:

La experiencia pedagógica es fenómeno cultural pedagógico, por el tramado de significaciones que emergen y afectan los procesos de construcción formativa que realizan los maestros. Significaciones que experimentadas por los estudiantes, son

un vehículo para descubrir sus pretensiones formativas; son los temas que atraen sus intereses investigativos, su curiosidad y por tanto, su afán de conocimiento. (Amaya, 2007, p. 119).

5.2 Creación

Se entiende por creación la acción del hombre al reflexionar, interpretar, construir, diseñar algo que no existía antes, o que modifica y combina a partir de un referente inicial. Se podría decir que es la manifestación de la imaginación por la que todo ser sensible atraviesa durante su vida, por ello, todos los seres humanos poseen la capacidad de crear cuando se ven expuestos ante el impulso creativo, convirtiéndose en una necesidad de expresión, este impulso puede ser de condición científica, religiosa y artística.

Toda creación o actividad creadora parte de los sentidos del ser humano y de su interpretación del mundo, basado en experiencias, sentimientos y emociones, como indica Deleuze, como se citó en Fermentario (¿Qué es el acto de creación?, 2012): “(...) El acto de creación (...) se expresa a través de la más absoluta necesidad en la que el creador se encuentra” (p. 1).

Según el Ministerio de Educación Nacional de Colombia en el Documento N°. 16 *Orientaciones Pedagógicas para la Educación Artística en Básica y Media* (2010):

“(...) la palabra creación se refiere a los procesos que conducen a la realización de obras artísticas (objetos, artefactos, interpretaciones musicales, puestas en escena, etc.). El acto creativo del estudiante está mediado por la adquisición de habilidades y destrezas necesarias para la práctica artística.”. (p. 49).

Donde el estudiante posiblemente se apropia de la teoría y la técnica brindada en el aula de clase, y así, desarrollar proyectos de investigación y creación que permitan poner en práctica habilidades y destrezas físicas y mentales.

Estos procesos de creación y apropiación se ven potencializados en el aula de clase, cuando el estudiante se enfrenta a la formulación de nuevos productos artísticos a partir de una referencia inicial, donde se aplica el uso técnico y se estimula la imaginación y la indagación, un ejemplo son las narrativas transmedia llevadas al ámbito educativo, que brindan posibilidades de apropiación y creación desde cualquier práctica artística; todo este proceso depende de la particularidad de la vida Institucional y cada contexto de las escuelas, al igual de la disposición psicoafectiva de como el estudiante entiende su responsabilidad en los procesos de formación.

5.3 TIC

Las TIC son las tecnologías de la información y la comunicación, que involucra los medios digitales y las tecnologías para la conexión e interactividad entre sujetos a través de la informática y la comunicación.

Por ello, las TIC han sido clave para la escuela de hoy en día, porque han permitido una nueva apuesta por el cambio pedagógico, donde estudiantes, docentes y demás comunidad educativa están en un constante aprendizaje sobre las herramientas digitales y su implementación en la escuela. Prepara a los estudiantes para enfrentarse a la vida por fuera de la Institución Educativa con conocimientos previos con los que pueden proyectarse en el futuro. Como dice el autor, Arriba de la Fuente (2008):

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), utilizadas como entornos que facilitan el aprendizaje entendido como construcción del conocimiento, se constituyen como un conjunto de dispositivos e instrumentos capaces de generar interacciones muy poderosas con el entorno físico y social, pero lo que es más importante, incluyen estrategias y diseños que enfrentan al individuo a problemas reales, poniendo a su disposición herramientas que permiten la manipulación mental de problemas complejos, el abordaje colaborativo, generando competencias que le preparan para enfrentarse a problemas mal estructurados. (p. 37-38)

El uso de las TIC en el campo educativo especialmente en el área de Educación Artística puede contribuir a refrescar las formas de enseñanza en el aula de clase, fortalecen la interactividad, comunicación y colaboración. Estas herramientas digitales, se dan en su mayoría a través de lo audiovisual y/o traen consigo el uso constante de la imagen fija llamada foto y en movimiento, son de carácter virtual y también poseen sonido; se reproducen por medio de diversas pantallas, tales como el computador, tableta, celular, televisor, cámara, proyecciones con vídeo beams con contenidos cinematográficos, animados, ilustrados, etc.

Uno de los aportes sobre esta temática se da mediante un vídeo en YouTube del Ministerio TIC Colombia: *Vive Digital TV - La importancia de las TIC en la educación*, donde se entrevista Alejandro Piscitelli (2011), el cual menciona la importancia de la imagen en nuestra condición humana desde la prehistoria, y que, con las TIC esta función visual se ha potencializado, al punto de que las nuevas generaciones poseen la capacidad de generar contenidos audiovisuales y de producir imágenes que son impartidas por internet. Presenta además una oportunidad de insertar las TIC en los currículos educativos fortaleciendo la creatividad de los estudiantes (10:20).

5.4 Dispositivos móviles

Los dispositivos móviles son aparatos que funcionan de manera portátil gracias a una batería recargable que permite el funcionamiento de un sistema operativo, el cual tiene la capacidad de operar diferentes aplicaciones, además de navegar en la red. En los últimos 10 años, los dispositivos móviles funcionan de manera táctil por lo tanto el teclado está incorporado a la pantalla. Según Morillo (2011), la forma general que los dispositivos móviles deben cumplir son cuatro características fundamentales: movilidad, tamaño reducido, comunicación inalámbrica e interacción con las personas (p. 7).

Según esta definición existe una multiplicidad de dispositivos móviles, entre ellos pueden contarse: celulares, cámaras, tabletas, computadores portátiles, navegadores GPS, entre otros. Uno de los dispositivos móviles que han marcado más profundamente la forma como entendemos la tecnología son los teléfonos móviles.

5.4.1 Teléfono móvil.

Un teléfono móvil hace referencia a un dispositivo electrónico que tiene la capacidad de ser inalámbrico o portable y que está en la capacidad de realizar llamadas sin importar las circunstancias de tiempo y lugar. Una de las principales características de los teléfonos móviles es su usabilidad, este es un rasgo destacable en los teléfonos móviles, puesto que, al contar con un Sistema Operativo, el dispositivo tiene la posibilidad de controlar aplicaciones lo cual aumenta su usabilidad y la utilidad que representa para los usuarios, cuando el teléfono móvil dispone de aplicaciones móviles amplía la gama de su funcionalidad y su capacidad para procesar diversos tipos de contenidos, información y realizar diferentes funciones como grabar videos y audios, tomar fotografías, escanear códigos, navegar en internet, ubicarse por medio de GPS, transferir y compartir información, dibujar, editar, entre otros.

Por todas estas características, que están relacionadas más directamente con lo visual, el teléfono móvil es un dispositivo que puede ser usado como herramienta para nutrir las creaciones de las narrativas transmedia, desde cualquiera de sus cualidades como lo son la literatura, sonoro, etc. Pero para esta Práctica Docente el enfoque principal fue en lo visual, en la cual, según Acaso (2009) se considera “(...) importante saber construir una representación visual. (...) [Es] Pura tarea intelectual, en la que podemos dar muchos pasos con las manos, pero donde la organización cognitiva es lo fundamental, el centro de la actividad (...) [es decir] mirar bien es imprescindible pensar”. (p. 118).

Por lo que se consideró oportuno el uso de los dispositivos móviles en el área de Educación Artística, para desarrollar narrativas, la creatividad desde la representación visual.

5.5 Narración Transmedia

Desde el punto de vista etimológico, el concepto Transmedia se compone del prefijo de origen latino: *trans* que significa “*más allá de*”, “*a través de*” y del sufijo latino *medium*, que significa “*medio*” y que hace alusión a los medios (de comunicación); de lo que resulta una construcción etimológica que tiene un significado aproximado a: “*más allá de los medios*” o “*a través de los medios*”.

La transmedia surge hacia el año 2003 en el Instituto Técnico de Massachusetts, en un artículo escrito por el académico Henry Jenkins, para la revista *Technology Review*, en el que conceptualiza por primera sobre el concepto *transmedia storytelling*, en éste, define la transmedia como:

Un proceso según el cual los elementos integrales de una ficción se dispersan sistemáticamente a través de múltiples canales de distribución con el propósito de crear una experiencia de entretenimiento unificada y coordinada. Lo ideal sería que cada medio hiciera una contribución exclusiva al desarrollo de la historia (Jenkins, 2007, citado por Mayor, 2014, p.69).

En general la narración transmedia, o más precisamente, el fenómeno de la transmedialidad (Jenkins, 2008) en el campo de los productos de entretenimiento es cada vez más importante en los debates acerca de cómo los medios operan en la era digital, dicho fenómeno consiste en adaptar una historia o una narración a la diversidad de lenguajes y soportes, como por ejemplo: un cuento, tiene como lenguaje la literatura y como soporte el libro, luego, llevado al medio audiovisual es proyectado en pantalla grande y continúa una banda sonora creando un álbum interpretado en torno a las situaciones de los personajes; se amplía desde lo tecnológico, permitiendo la exploración de todos los medios alternativos que éste contiene y a su vez interconectándolos con los medios de comunicación.

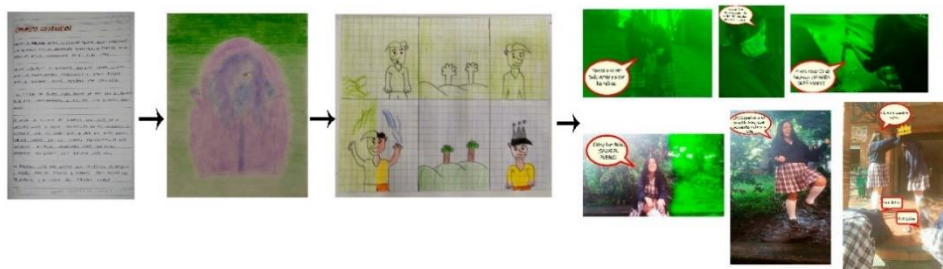


Figura 3. Melissa Montoya Gallego. (2017). *Narraciones consecutivas transmediáticas realizadas por Estudiantes de 8° de la Institución Educativa San José de Itagüí. [Narración Transmedia]*

Las narraciones transmedia tienen como característica la modificación, reinención y apropiación de la historia por parte de los fans, esto se realiza de acuerdo con sus gustos, creatividad y acceso a la información. En teoría, cada narración derivada debería ser única, sin aludir directamente al referente inicial o a las otras narraciones derivadas. Las narraciones transmediáticas propician la interacción creativa de los sujetos con los contenidos originales y los convierte en población participante del proceso narrativo, por lo que se crea una experiencia para la audiencia convirtiéndolos en prosumidores, es decir consumidores y productores; lo que se busca es que, como menciona Mayor (2014) “la expansión ficcional no sea cosa sólo de los productores ‘corporativos’, sino también de los fans implicados” (p. 69), además que los consumidores de este tipo de contenidos ya no sean sujetos pasivos sino activos en el ejercicio creativo.

5.5.1 Fenómeno de la convergencia.

Diversas transformaciones debieron darse en el mundo contemporáneo para que un fenómeno como las narraciones transmedia tuviera lugar, la mayoría de estas transformaciones se dieron a finales del siglo pasado, sobre todo en el campo de las técnicas y la gestión de la información y el conocimiento; es así como la “(...) información digitalizada y los múltiples soportes de almacenamiento, reproducción, transformación, visualización y comunicación son los que han permitido a las personas, en la sociedad digital, configurar sus nuevos espacios de interacción e intercambio de saberes, intereses y formas de participación.” (Acuña, 2017, p. 22).

5.5.2 Convergencia tecnológica.

Uno de los fenómenos, como se mencionó anteriormente, se define como el de la *convergencia tecnológica*. Hacia el año de 1990 era evidente que el desarrollo tecnológico se orientaba hacia la producción de una diversidad de dispositivos, los cuales eran soporte exclusivo de una serie de contenidos que se producían independientemente. De esta forma, los hogares se veían plagados de

consolas de juego, reproductores de vídeo de diversos formatos, varios tipos de reproductores musicales, etc.

A finales de los noventa, la evolución tecnológica y el desarrollo de una tecnología como internet, cambiaron radicalmente el paradigma tecnológico; de esta forma, comenzó a identificarse la tendencia a fusionar tecnologías y que un solo soporte tecnológico estuviera en capacidad de reproducir muchos formatos, a esto se le llamó: Convergencia Tecnológica; esta convergencia supone “(...) la homogeneización de los soportes, productos, lógicas de emisión y consumo de las industrias infocomunicacionales, incluidas la prensa escrita y la edición, así como las telecomunicaciones, la informática y la industria audiovisual” (Rueda, 2009, p. 117).

Así pues, pasamos de varias tecnologías especializadas, a disponer de un solo dispositivo que estuviera en capacidad de reproducir todos los formatos y de integrar muchos soportes, esta tendencia a la integración fue fundamental en la emergencia de las narraciones transmedia, ya que modificó profundamente las formas cómo los públicos consumen los contenidos, y dadas las particularidades del nuevo soporte tecnológico los consumidores tuvieron la posibilidad de participar en los procesos creativos.

5.5.3 Convergencia cultural.

Otro fenómeno fundamental, constitutivo y estructurante de las narraciones transmediáticas es el de la *convergencia cultural*, este fenómeno se configura, por un lado, por el ecosistema formado por la convergencia mediática, y por otro lado, por la necesidad de los consumidores de participar en los nuevos medios y en los nuevos ecosistemas de la comunicación digital; de esta forma “(...) el público, con poder gracias a estas nuevas tecnologías, [busca ocupar] un espacio en la intersección entre los viejos y los nuevos medios, [exigiendo] el derecho a participar en la cultura” (Jenkins, 2008, p. 34). Pero esta participación no responde únicamente a participar como espectadores, sino que, los nuevos consumidores exigen participar como creadores, generando una cultura participativa. La convergencia cultural, es entonces, producto de la tensa relación entre los intereses de los generadores de contenidos, es decir, las industrias de medios y de entretenimiento, y del empoderamiento que han venido experimentando los consumidores a partir de su participación en los ecosistemas de la comunicación digital, desde los cuales exigen ser parte integral de los procesos creativos, en este contexto, tal y como lo afirma Jenkins (2008) “Cabe

esperar contradicciones, confusiones y múltiples perspectivas en un momento de transición en el que está muriendo un paradigma mediático y otro está naciendo.” (Ibíd., p. 176).

5.5.4 Prosumidor.

Uno de los primeros efectos que tuvo la emergencia de la convergencia cultural, fue la configuración de un nuevo sujeto de los medios de comunicación: el *prosumidor*, este nuevo actor de los ecosistemas digitales y de intercambio de contenidos, fue anticipado por McLuhan y Alvin Toffler hacia el año 1970, “El término se utiliza para señalar a aquellos usuarios de la red que asumen el rol de canal de comunicación. Tiene su origen en la unión de dos conceptos: productor y consumidor.” (Sánchez y Contreras, 2012, p. 64). La emergencia del prosumidor es determinante en las condiciones de posibilidad de las narraciones transmedia, esto porque:

Los consumidores no solo ven los medios; también comparten medios con otros, ya sea llevando una camiseta que proclama su pasión por un producto determinado, enviando un mensaje a una lista de distribución recomendando un producto a un amigo, o creando una parodia de un anuncio que circula por Internet. (Jenkins, 2008, p. 75).

De esta forma, el prosumidor es un agente consumidor de contenidos, que a su vez los produce y reproduce creando obras derivadas a partir de éstos o generando nuevas tramas narrativas desde los elementos constitutivos de una obra anterior, esto es posible, ya que, como afirma Jenkins “(...) en una cultura popular no existe una división tajante entre productores y consumidores. En la cultura de la convergencia, todos son participantes, aunque con diferente estatus y grado de influencia” (Ibíd., p. 138).

Desde mi experiencia en la práctica docente y en la reflexión de sistematización pude observar que en el campo de la educación esto se puede dar en la relación de docente y estudiante, que, sin importar el orden de jerarquía, las TIC y el uso de la transmedia los convierten en participantes e integrantes de la misma comunidad cultural en pro del aprendizaje y el conocimiento a partir de la creación y el uso tecnológico.

5.6 Herramienta Narrativa

Por narrativa se entiende “(...) a toda obra que describe un hecho; y se entiende por *hecho* todo acontecer objetivo o subjetivo, exterior o interior a un personaje.” (Gómez, 2005-2012, p. 1) esto

quiere decir que toda situación por la que atraviesa un personaje, que puede ser transmitido y/o contado se considera narrativa.

Según la anterior definición, las herramientas son instrumentos, mecanismos o técnicas que se utilizan para desarrollar una tarea, oficio o trabajo. Cuando hablamos de “herramienta narrativa”, también nos referimos a una estrategia metodológica para elaborar una propuesta transmediática facilitada por la tecnología y la educación artística.

Las narrativas transmedia a modo de herramienta narrativa permite ser funcional como instrumento metodológico para la educación, porque su esencia va ligada a relatar y a su vez, buscar diferentes medios de narrar, enriqueciendo los procesos de aprendizaje, ya que pueden ser aplicadas en cualquier ámbito social y educativo. Según McEwan y Egan (1998) aseguran que: “Algunos filósofos de la educación, como Egan (1988), han recomendado a los maestros que utilicen la narrativa como un medio para estructurar el curriculum.” (p. 6). De esta manera, como herramienta narrativa podría transformar el espacio de aprendizaje, al igual que la relación docente-estudiante, al incluir el relato en la práctica docente como forma de enseñanza, en cuanto a la comunicación, reflexión y transmisión del conocimiento aplicado a la teórica y práctica.

En este caso, la herramienta narrativa por excelencia es la transmedia, ya que por su versatilidad concede una amplia gama de medios y/o técnicas para la creación de narrativas y formas de expresión. Herramienta que prácticamente se puede decir que tiene cada estudiante independiente del estrato socioeconómico al que pertenezca.

5.7 Educación Artística

Con base a la experiencia en este proceso de formación, la Educación Artística es el área en la cual, se da una enseñanza y aprendizaje de técnica y teoría sobre las manifestaciones culturales y sensibles del ser humano durante toda su evolución, se brinda la formación histórica, contextual y práctica del mundo simbólico y expresivo propios del individuo, por ello, el aula de clase es un espacio donde los estudiantes tienen la posibilidad de desarrollar sus habilidades y destrezas mentales y físicas, desde lo sensible y lo estético.

Se entiende por Educación Artística y Cultural, según el Ministerio de Cultura y de Educación (2008):

“es el campo de conocimiento, prácticas y emprendimiento que busca potenciar y desarrollar la sensibilidad, la experiencia estética, el pensamiento creativo y la expresión simbólica, a partir de manifestaciones materiales e inmateriales en contextos interculturales que se expresan desde lo sonoro, lo visual, lo corporal y lo literario, teniendo presentes nuestros modos de relacionarnos con el arte, la cultura y el patrimonio”². (p. 8)

La transmedia como herramienta narrativa es una metodología para la creación de trabajos artísticos de diferentes índoles, conectándose entre sí por ser una proveniente de la otra, lo que le permite al estudiante experimentar con las diversas formas de creación, como una extensión representativa de un producto, por las cuales, el estudiante tiene la posibilidad de expresarse e implementar su aprendizaje desde la práctica. Las narrativas transmedia tienen la habilidad de manifestarse desde cualquier soporte y adaptarse con facilidad a cualquier entorno educativo, es por ello que contienen en sí mismas la capacidad de comunicación y conexión al mutar desde la interpretación de cada sujeto, igualmente se expresan a criterio de cada individuo.

² Nota del Ministerio de Educación Nacional (2008): “Definición de Educación Artística y Cultural que se divulgó en el Plan Nacional de Educación Artística, en virtud del Convenio 455, del Ministerio de Cultura y de Educación de Colombia, en el marco del Congreso Regional de Formación Artística y Cultural para la región de América Latina y el Caribe. Medellín, 9 de agosto de 2007.”

6 Metodología

A partir del proceso de formación como Licenciada en Educación en Artes Plásticas, en la Facultad de Artes Visuales de la Universidad de Antioquia, en las áreas de taller integrado (0201549-0201550) y grado (0201539-0201540), versión 01445. Se ha podido entender que un artista sistematiza su proceso de formación y creación en cuatro momentos: conceptualización, investigación, experimentación y formalización, los cuales, parten del proceso de registrar en un instrumento llamado bitácora a partir de la manera personal en que cada estudiante ejecuta su trabajo artístico (Ghiso, 2011). Es así como cada estudiante sistematiza su propia obra. Y son estos procesos de investigación y creación que de manera individual rozan con la propuesta metodológica de la clase invertida, ya que, los docentes tienen el deber de guiar a los estudiantes, pero son los estudiantes quienes tienen la libertad y responsabilidad de investigar, experimentar y crear a partir del ritmo y tiempo que cada uno requiere. Es así como durante estos procesos (Ghiso, 2011) se convirtió en uno de los autores que han orientado tanto la reflexión de la práctica como la presente sistematización; y dice:

Se necesita, entonces, pensar en sistematizaciones que se resistan a la formalización, estandarización y transferencia —extensión— de los saberes que se tienen sobre el quehacer pedagógico o social. Se precisa un conocimiento sobre la práctica que deje de hacer transparentes —invisibles— los mecanismos por los que el modelo social se enquistas y parasita nuestro quehacer, asfixiándolo, haciendo que pierda coherencia y fuerza transformadora.

Independientemente de los intereses teóricos y extra teóricos que guían las propuestas y proyectos de sistematización de prácticas o experiencias educativas, éstas parecerían coincidir en que están referidas a un proceso de construcción de conocimiento que tiene por objeto el estudio de las prácticas y los discursos que, en ellas y sobre ellas, se generan; dando cuenta de contextos y desarrollos, así como de las características de los sujetos que las agencian y de los resultados que se generan. Esta reflexión del quehacer genera una teorización sustantiva, pertinente, que alimenta los diálogos entre actores, los sistemas de gestión de conocimiento y los diseños de estrategias que realimentan y recrean la comprensión, la expresión y el hacer.

(...) la sistematización se constituye en una oportunidad reflexiva que permite interpretar críticamente los discursos generados sobre y desde la práctica, trascendiendo la simple descripción, al profundizar el análisis en torno a las lógicas particulares de las experiencias educativas-sociales. Comprender aquello que configura y da sentido a las prácticas permite generar aprendizajes significativos que aportan al cambio cognitivo, expresivo, emocional y práctico. (Ghiso, 2011, p. 5-6).

La bitácora de Artista: es el soporte a modo de cuaderno, libro o hojas en blanco donde se guardan los acercamientos conceptuales y experimentales del proceso de creación, es allí donde se depositan apuntes, dibujos, referentes, investigación e información que nutre el trabajo de obra plástica. Según Anaya y Cózar (2014):

En este cuaderno de trabajo, a manera de notas, toman forma las ideas (incipientes o desarrolladas), volviéndose un medio para experimentar el mundo y reflexionar la impronta. Mediante la ejecución de acciones tales como escribir, dibujar, anotar instancias cotidianas, inesperadas y hasta posiblemente insignificantes, permite al practicante de las artes establecer una dinámica cognitiva propia que lo conduzca a la construcción de nuevos mundos posibles y lo acerquen al proceso individual de establecer sus propios mecanismos de expresión e interpretación de la realidad, (p. 4)

Como afirman los autores, este proceso se da de manera independiente según el ritmo, tiempo y organización de cada sujeto. A modo de inspiración y ejemplo está la bitácora de Leonardo Da Vinci (1452- 1519) polímata que elaboró y plasmó en sus bitácoras dibujos, apuntes, inventos e investigaciones.

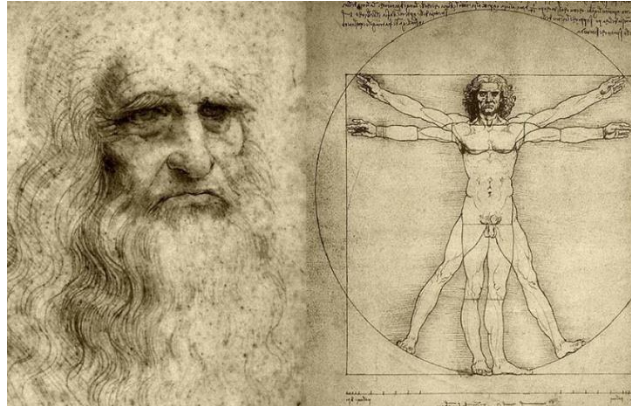


Figura 4. Leonardo da Vinci, Homo Universalis, xunto ao home de Vitruvio. Homo Universalis. Agís-Balboa. (2015). Recuperado de <https://www.gciencia.com/bitacora/ciencias-moleculares/el-homo-universalis/>

En un segundo momento, se ha tenido experiencia de sistematización en otros contextos, se mencionará el proceso de sistematización de la implementación de una metodología de innovación llamado SER+i (Sistema Educativo Relacional de Itagüí) que se dio en cuatro Instituciones Educativas del Municipio de Itagüí: Institución Educativa Liceo Concejo de Itagüí, Institución Educativa María Josefa, Institución Educativa Felipe de Restrepo y la Institución Educativa Isolda Echavarría con la Universidad de EAFIT, en ésta última se participó como auxiliar de investigación

en el 2015, organizando la información proveniente de la implementación de la metodología, las opiniones y creencias de la comunidad estudiantil, las decisiones de los directivos y la construcción teórica y conceptual de la investigación. Enlace de visualización: <https://itagui.edu.co/redes/seri/> (Ver Anexo A).

Estas experiencias permitieron identificar y conocer la metodología de la clase invertida. Metodología que se implementó en la práctica docente en la Institución Educativa San José de Itagüí desde 2016-2017 asesorada por la profesora Luz Marina Covaleda Echavarría³.

En la Práctica Docente se establece un instrumento: *Cuestionario Saberes Previos*, donde las estudiantes respondían a preguntas sobre sus dispositivos móviles, aplicaciones, conocimientos sobre fotografía, etc. (Ver Anexo B). Se usaron sus respuestas para hacer la propuesta de intervención y como levantamiento de información en el contexto educativo. Se usó la transmedia como herramienta narrativa, la cual puede ser entendida y asumida como una metodología para la creación de historias en diferentes lenguajes, funcionó para la exploración narrativa y la manera en que éstas se adaptaban según cada técnica artística.

6.1 Primer proceder: sistematización de la metodología

La metodología elegida para llevar a cabo la práctica docente fue la *clase invertida*, que no es estrictamente una metodología que sigue un paso a paso, por el contrario, va más allá de seguir un orden, con la idea de implementarlo según sea el contexto.

Esta metodología propone, como su nombre lo indica, a invertir el “orden” de una clase tradicional, es decir, cambiar la ruta de una clase: saberes previos, explicación conceptual, actividad y evaluación. Donde el docente explica el tema y los estudiantes pacientes observan y atienden al profesor, para luego llevarlo a la práctica y finalmente evaluar lo aprendido. La clase invertida, pretende que el tiempo de clase se emplee trabajando en el aula, en sus dudas y con un seguimiento más dirigido o personalizado, ya que la teoría o explicación del concepto, fue enviado o consultado por los estudiantes un tiempo previo a la clase. Lo que garantiza un mejor seguimiento, desarrollo de la actividad y aprendizaje.

Esta metodología también tiene como pilar las TIC, porque funcionan como mediadoras entre docente y estudiantes. Donde el docente deposita la información conceptual y teórica del tema en

³ Magister en Educación- Universidad Pontificia Bolivariana:
http://scienti.colciencias.gov.co:8081/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0001553919

plataformas virtuales, vídeos, podcast, blogs, etc. y el estudiante hace uso de éstas en función de sus conocimientos; de este modo se hace posible la implementación de dispositivos móviles y/o computadores dentro del aula a manera herramienta didáctica, como lo mencionan Bergman y Sams (2012)

When you walk into our classrooms, you will see students engaged in a variety of activities using different digital devices. Students are working on our (obsolete) class computers, they are using their iPods, they are working together, they are experimenting, and they are interacting with their teacher. (p. 21)

La metodología anterior fue implementada y reconocida por Jonathan Bergman y Aaron Sams (2007- 2008) y cuentan su historia en su libro llamado *“Flip your Classroom- Reach Every Student in Every Class Every Day”* (2012), donde también mencionan las diferentes formas en que se puede adaptar esta metodología, según su experiencia, al igual que exponen los beneficios tanto para el docente como para los estudiantes.

Teniendo en cuenta las indicaciones de Bergman y Sams (2012), los autores Olvera, Gámez y Martínez (2014), mencionan algunas de las adecuaciones que dichos autores realizaron las cuales fueron implementadas con las estudiantes del grado octavo de la Institución Educativa San José en los siguientes momentos:

Tabla 3. Metodología Clase Invertida. Aplicación del paso a paso.

Metodología Clase Invertida		
Clase Invertida	Práctica Docente II	Observaciones
Primer momento “(…) entrenar a los alumnos sobre la forma adecuada de visualizar los recursos (presentaciones audiovisuales breves de entre 7 a 10 minutos, simulaciones, consulta de libros, revistas, etc).” (Olvera, et al., p. 148). Uso de las TIC para el aprendizaje tales como Vídeos, Presentaciones, Infografías, etc. En el aula de clase y por fuera de la Institución.	 <i>Figura 5. Melissa Montoya Gallego. (2017). Estudiantes del grado 8º1 en la práctica con dispositivos móviles. [Fotografía]</i>	El uso de las TIC facilitó el aprendizaje de las estudiantes porque permitió trabajar según el ritmo de cada una, ya que la información fue entregada vía correo y reforzada durante la clase.

Segundo momento “(…) se asignan actividades para aplicar en grupos reducidos.” (Ibíd., p. 149) Trabajo de práctica en clase.	 <i>Figura 6. Melissa Montoya Gallego. (2017). Acompañamiento a las estudiantes en actividad Institucional. [Fotografía]</i>	El rol de docente practicante pasó a ser una facilitadora de la información y, por lo tanto, un apoyo en los desarrollos de los proyectos realizados en clase, así se dio con mayor facilidad el acercamiento a las estudiantes, de manera más personalizada, donde se pudo identificar los procesos individuales o grupales por los que cada estudiante atravesaba en la realización de las actividades.
Tercer momento: “(…) permitir el trabajo rotativo en pequeños grupos, proporcionando herramientas tecnológicas al interior (pizarrones interactivos, pantallas, en la medida de lo posible) que apoyen las investigaciones de los estudiantes.” (Ibíd., p. 149) Trabajo colaborativo o grupal.	 <i>Figura 7. Melissa Montoya Gallego. (2017). Estudiantes de 8º3 en la práctica de fotonovela. Trabajo grupal durante la clase de artística. [Fotografía]</i>	Para la realización de las actividades durante la clase, las estudiantes tenían la posibilidad de trabajar en grupo para compartir sus ideas y crear propuestas en conjunto.
Cuarto momento: “Evaluar de manera formativa como evidencia del proceso de aprendizaje (…)” (Ibíd., p. 149) Socialización y retroalimentación.	 <i>Figura 8. Melissa Montoya Gallego. (2017). Socialización de actividad realizada en clase por estudiantes del grado 8º4. [Fotografía]</i>	Después de la realización de las actividades, los productos logrados durante la clase se socializaban con las otras estudiantes, para que cada una se nutriera a partir de la experiencia de sus compañeras y visualizar otras maneras de crear iniciando de un mismo punto.

Tabla 3. Metodología Clase Invertida. Aplicación del paso a paso. Medellín. (2017). Melissa Montoya Gallego.

La estrategia metodológica *clase invertida* permite que los desarrollos de la clase sean más dinámicos, pues se logra un mejor aprovechamiento del tiempo para la realización de actividades prácticas y potencia el diálogo entre estudiantes y docente, lo que propicia que las clases tengan un carácter más dirigido e individual, permitiendo un trabajo personalizado y grupal con la implementación de las TIC, el uso de los dispositivos móviles y la creación de narrativas transmedia. La estrategia de análisis empleada buscó detectar, fichar, clasificar y analizar la bibliografía con el propósito de facilitar el logro de los objetivos propuestos. Según Abela (2002):

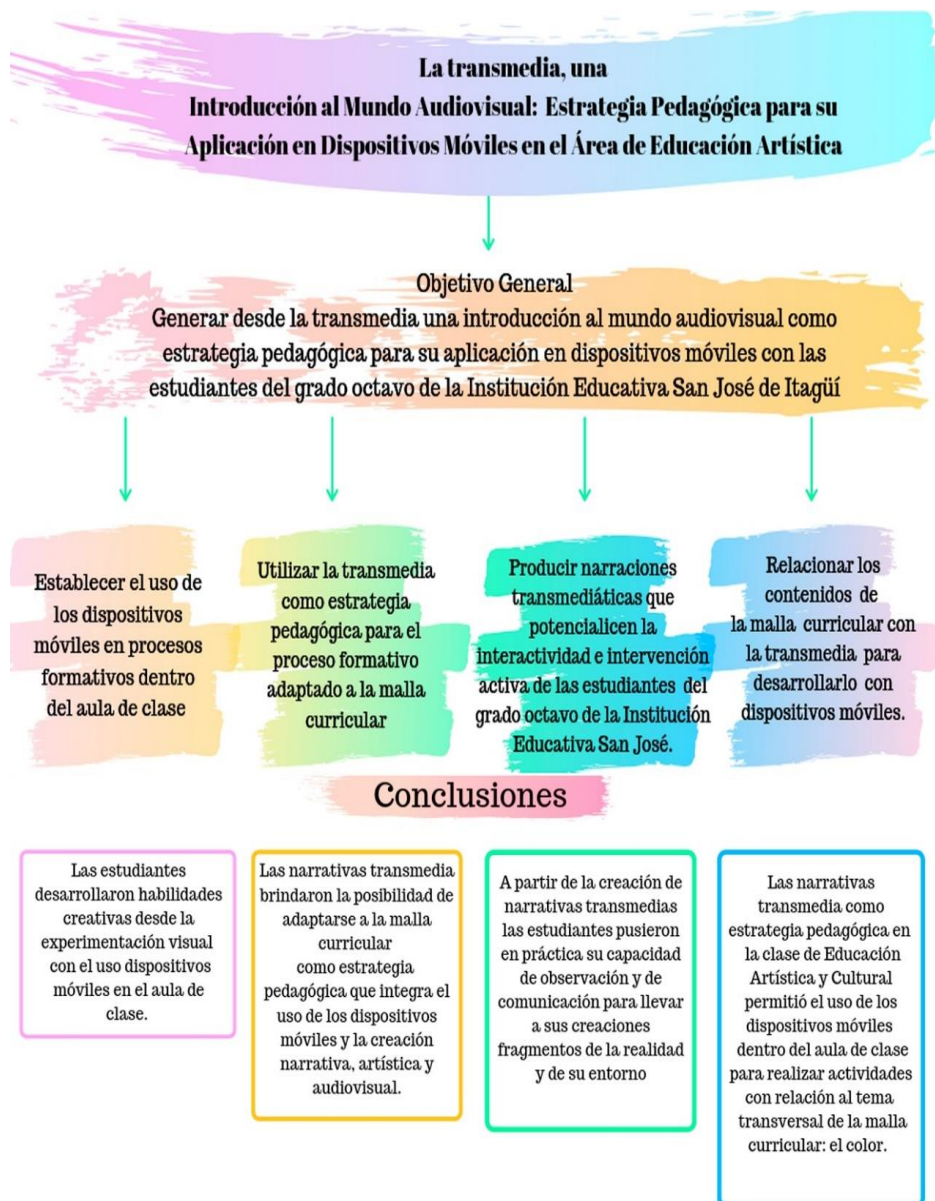
La estrategia de análisis documental se define como el conjunto de operaciones, que se orientan a representar los contenidos de los documentos a fin de facilitar su consulta o localización en un estudio ulterior (...). El análisis documental se hace principalmente por clasificación e indexación temática, el análisis categorial temático es una entre varias técnicas de análisis de contenido (...), el objetivo del análisis documental es la representación condensada de la información para su almacenamiento y consulta (...). (p.9).

Con lo anterior, se demuestra que existen diferentes maneras de realizar una sistematización, depende de las necesidades y de la experiencia de práctica requerida y de los sujetos involucrados. Como docente en formación en Licenciatura en Educación en Artes Plásticas, se considera pertinente realizar la sistematización de práctica docente para obtener una reflexión más elaborada mediante la metodología de sistematización como lo propone el profesor Guiso (2011).

6.2 Informe de Prácticas Docentes I y II en la Institución Educativa San José de Itagüí 2016-2017.

El informe de Práctica Docente I y II es el resultado del proyecto elaborado durante la práctica, en la cual, se destacan los objetivos y conclusiones. Se realiza una reflexión acerca de la importancia de sistematizar la experiencia vivida en la Práctica Docente y la importancia y pertinencia de las narrativas transmedia en el sector Educativo y en el área de Educación Artística.

6.2.1 Infografía del proceso de Práctica Docente I y II.



Reflexión

A partir de mi experiencia en la Práctica Docente I y II, los resultados de las estudiantes y las conclusiones, me llevan a querer recuperar y divulgar sobre la pertinencia de las narrativas transmedia en la escuela, ya que permiten adaptarse como estrategia pedagógica y metodológica para generar aprendizaje significativo y propuestas creativas desde el lenguaje artístico y audiovisual con el uso de las TIC. Por este motivo mi propuesta de hacer esta sistematización llamada:

SISTEMATIZACIÓN DE PRÁCTICA DOCENTE EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ DE ITAGÜÍ CON ESTUDIANTES DE 8° GRADO, 2016. TRANSMEDIA: UNA HERRAMIENTA NARRATIVA PARA LA CREACIÓN CON DISPOSITIVOS MÓVILES EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA

Infografía del proceso de Práctica Docente I y II. (2017). Melissa Montoya Gallego.
<https://www.canva.com/design/DADl9QCOWOE/aFrHCMWjokVMNapw90TAA/edit?category=tACZCpzRB-E#1>

6.3 Segundo proceder

A partir de las lecturas del texto de Alfredo Manuel Guiso (2011), *Sistematización. Un pensar el hacer, que se resiste a perder su autonomía*. Se puede inferir que entra a dialogar con el trabajo de Jara (2011), *Orientaciones teórico-prácticas para la sistematización de experiencias*, quien permite transitar en la estrategia metodológica aplicada en la realización de esta Sistematización de Práctica Docente en la Institución Educativa San José de Itagüí con estudiantes del grado 8°, 2016, *Transmedia: Una herramienta narrativa para la creación con dispositivos móviles en el área de Educación Artística*, para realizar la sistematización de las experiencias pedagógicas acogidas de una manera secuencial, mediante la recolección y organización de los datos de la Práctica Docente, los cuales contribuyeron a propiciar la reflexión pedagógica buscada.

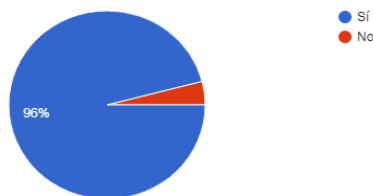
En este sentido, se asumió con rigurosidad la sistematización, para la que se tuvo en cuenta el proceso propuesto por el Jara (2011), que consta de cinco pasos, los cuales implementé según lo que propone el autor:

Tabla 4. La sistematización según Jara. Se realiza un paso a paso de la experiencia de la Práctica Docente y de la Sistematización.

Pasos para la sistematización según Jara (2011, p. 8-12)	Práctica Docente- Evidencias	Sistematización de la Práctica Docente
I. Vivir la experiencia: este punto se da cuando se hace partícipe de la experiencia y se registran los acontecimientos en encuestas, diarios de campo, fotografías, dibujos, etc. (Jara, p. 8).	• Observación y participación: visita a las estudiantes del grado 8° en el área de artística de 6 sesiones.  Figura 9. Melissa Montoya Gallego. (05/10/ 2016). Estudiantes del grado 8°1 en trabajo grupal. Visita de observación a la Institución Educativa. [fotografía] • Anotaciones y seguimiento a través del diario de campo (No se adjunta, abarca mucho texto para el trabajo de grado.)	El proceso de sistematización de las Prácticas Docentes es un ejercicio de recuperación, recolección y análisis de la información que surge a partir de la vivencia del practicante de la Licenciatura en Educación Artes Plásticas de la universidad de Antioquia, a su vez se configura la memoria de la experiencia. (Ver apartado de metodología sobre <i>clase invertida</i>)

- Cuestionario sobre Saberes Previos de las estudiantes acerca de sus dispositivos móviles, el uso frecuentado, aplicaciones más usadas... Incluyo los datos cuantitativos

149 respuestas



Anexo B. Cuestionario Saberes Previos: ¿Tienes un dispositivo móvil? (2017).

II. Plantearse preguntas para definir el objetivo de la sistematización, allí debe tenerse en cuenta la misión de la institución, además de los intereses y posibilidades personales, delimitar el objeto de sistematización, en el que queda claro un hilo conductor de la sistematización, identificar las fuentes de información y los procedimientos a seguir a través de un cronograma (Jara, p. 8-9).

Modo de proceder

Primer momento: punto de partida

Propuesta de Práctica Docente (2016): se desarrolló el tema de interés, un título, la pregunta y los objetivos, en los cuales se elaboró un cuestionario sobre Saberes Previos de los estudiantes acerca de sus dispositivos móviles: las aplicaciones que más usaban, el tiempo que permanecían con éstos, habilidades artísticas de fotografía, animación, ilustración y la pertinencia de la implementación de los dispositivos móviles en el aula de clase. Los cuales están en directa relación con el proyecto Educativo Institucional (ver capítulo *Marco Contextual*).

¿Cómo a partir del uso de los dispositivos móviles se pueden crear narrativas transmedia como forma de expresión que integren los temas tratados en el aula de clase con las estudiantes del grado octavo de la Institución Educativa San José de Itagüí?

Esta pregunta tuvo como resultado procesos de formación y creación por parte de las estudiantes, las cuales respondieron positivamente a la estrategia metodología de las narrativas transmedia con el uso de los dispositivos móviles. Motivo por el cual considero importante sistematizar como una propuesta pertinente para la escuela.



Figura 10. Melissa Montoya Gallego. (2017). Estudiantes de 8° durante la clase de Artística. [Fotografía]

Segundo momento: Sistematización de la práctica

Punto de partida de las preguntas y conclusiones sobre la Práctica Docente (2016-2017). Para la elaboración de algunos interrogantes que me permitieran sistematizar la Práctica Docente: La Transmedia, una introducción al mundo audiovisual: Estrategia Pedagógica para su aplicación en dispositivos móviles en el área de Educación Artística.

Permite plantear la metodología de sistematización, objetivos generales y específicos, pregunta, palabras claves que me llevan a configurar el marco conceptual. El trabajo de sistematización que se realizó se configura como una propuesta de análisis documental, que busca describir, comprender y analizar la sistematización a través de la interrogante:

¿Las narrativas transmedia pueden ser empleadas como metodología de creación con el uso de dispositivos móviles en el Área de Educación Artística con las estudiantes del grado octavo de la Institución Educativa San José del municipio de Itagüí?

La estrategia que se llevó a cabo en esta sistematización es eminentemente de análisis de teorías, estudios, literatura científica y prácticas realizadas sobre la temática de este trabajo, relacionadas con la tecnología, transmedia, lineamientos para el área de la educación artística, etc. Para lo que fue necesario la construcción de un marco conceptual y contextual donde se definieron las categorías que permitieron comprender los conceptos fundamentales para dar cumplimiento a los objetivos esbozados,

		posibilitando establecer: qué se ha dicho sobre el tema, el punto de vista y los resultados. (Ver capítulo <i>Estado del Arte</i>).
III. Recupero el proceso vivido: aquí se identifican los momentos significativos de la experiencia, se ordena y se clasifica la información (Jara, p. 10).	Fases del proyecto La intervención Transmedia: una herramienta narrativa para la creación. Dispositivos móviles en Educación Artística en la Institución Educativa San José, se propone que se lleve a cabo en tres fases. 1ra Fase: tiene como objetivo orientar a las estudiantes en el encuentro con nuevas herramientas didácticas para la producción de trabajos artísticos, como los dispositivos móviles, con la idea de usarlos para la creación en el contexto del aula de clase, con el fin de emplearlos en las diferentes actividades del período e introducirlos en las teorías de los conceptos a desarrollar.  <i>Figura 11. Mariana Gaviria Ríos, Alejandra Romero Cardona y Natalia Suárez (estudiantes). (2017). Fotografía de Instagram sobre retrato.</i> 2da Fase: es el momento en el cual las estudiantes tienen la oportunidad de experimentar con el dispositivo móvil, en esta fase se lleva a cabo la producción de las propuestas personales frente a los temas vistos en clase, esta fase tiene como objetivo crear historias en diferentes técnicas artísticas.  <i>Figura 12. Melissa Montoya Gallego. (2017). Estudiantes de 8° en la práctica de la fotonovela. [Fotografía]</i> 3ra Fase: tiene como objetivo llevar sus creaciones artísticas a un tratamiento de edición, formular una propuesta de presentación con los contenidos producidos por las estudiantes, utilizando sus dispositivos móviles y compartir con las demás compañeras, con el	Ver apartado <i>Presentación Propuesta</i>.

propósito de fortalecer el criterio de las estudiantes al enfrentarse a situaciones en las que requiere de tomar decisiones que brindan un resultado y retroalimentar de manera grupal los resultados de todas las compañeras.





Figura 13. Shary Saldarriaga. (2017). Fotonovela 1 de estudiantes del grado 8º3.

IV. Realizar una interpretación crítica, analizar los elementos, reflexionar sobre lo que paso (Jara, p. 11).

La reflexión se lleva a cabo sobre el desarrollo de los objetivos de la Práctica Docente.

Ver apartado *Análisis e Interpretación de la propuesta en relación con los resultados y objetivo.*

V. Formular y elaborar los productos de comunicación, con el propósito de compartir los resultados con las personas involucradas y los sectores interesados (Jara, p.12).

- Se abrió una cuenta de Instagram donde las estudiantes que desearan podían depositar y recopilar sus trabajos de clase en la plataforma.

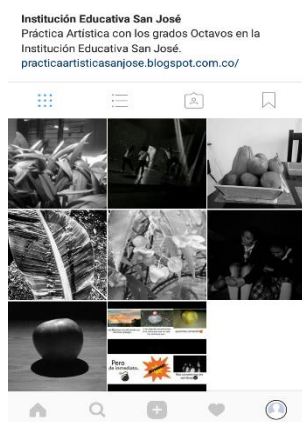


Figura 14. Cuenta de Instagram de la Práctica Docente. (2017).

- Se continúa con la cuenta de Instagram como repositorio de los ejercicios realizados por las estudiantes.
- Se realizó una presentación que integra la sistematización de la práctica.



Gráfico 4. Presentación de la sistematización de práctica docente (2018)

- Se realizó un vídeo donde se muestra de forma general todo el proceso de práctica docente.



Figura 15. Vídeo presentación del proyecto de Práctica Docente. (2017).

Tabla 4. La sistematización según Jara. Paso a paso de la experiencia. Medellín. 2019. Melissa Montoya Gallego.

6.4 Método

El método de esta sistematización es un entrecruzamiento de: la metodología de *Clase Invertida* y la metodología de *Taller Integrado y Grado I y II* del programa de formación de Licenciatura en Educación en Artes Plásticas de la Facultad de Artes Visuales de la Universidad de Antioquia, ya que, a través de la experimentación en la producción artística, se establece una relación más horizontal entre docente, estudiante y realidad; haciéndose posible que se proponga como herramienta metodológica, porque permitió ser el medio para hacer, recoger y dar cuenta del proceso. También es de resaltar el valor que tiene en sí misma como estrategia metodológica *las narrativas transmedia* para la creación de narrativas a través del lenguaje artístico, el uso de las TIC en el aula de clase y la producción de aprendizajes.

6.4.1 Presentación de la propuesta.

El presente apartado da cuenta de la sistematización de la intervención: *Transmedia: una herramienta narrativa para la creación. Dispositivos móviles en educación artística con estudiantes de 8° grado de la Institución Educativa San José de Itagüí.*

La propuesta de Práctica Docente inicialmente consistió en aplicar los conceptos y herramientas de las narrativas transmedia en el contexto de la clase, funcionando igualmente como metodología pedagógica, con el propósito de implementar el uso de dispositivos móviles con estudiantes del grado octavo de la Institución Educativa San José de Itagüí, como incentivo para la comunicación y la creatividad. (Ver infografía)

**Universidad de Antioquia
Facultad de Artes Visuales**

**La Transmedia, una Introducción al
Mundo Audiovisual: Estrategia
Pedagógica para su Aplicación en
Dispositivos Móviles en el Área de
Educación Artística**

¿Cómo a partir del uso de los dispositivos móviles se pueden crear narrativas transmedia como forma de expresión que integren los temas tratados en el aula de clase con las estudiantes del grado octavo de la Institución Educativa San José de Itagüí?

Objetivos

Objetivo General

Generar desde la transmedia una introducción al mundo audiovisual como estrategia pedagógica para su aplicación en dispositivos móviles con las estudiantes del grado octavo de la Institución Educativa San José de Itagüí

Establecer el uso de los dispositivos móviles en procesos formativos dentro del aula de clase

Utilizar la transmedia como estrategia pedagógica para el proceso formativo adaptado a la malla curricular

Producir narraciones transmediáticas que potencialicen la interactividad e intervención activa de las estudiantes del grado octavo de la Institución Educativa San José.

Relacionar los contenidos de la malla curricular con la transmedia para desarrollarlo con dispositivos móviles.

Conclusiones

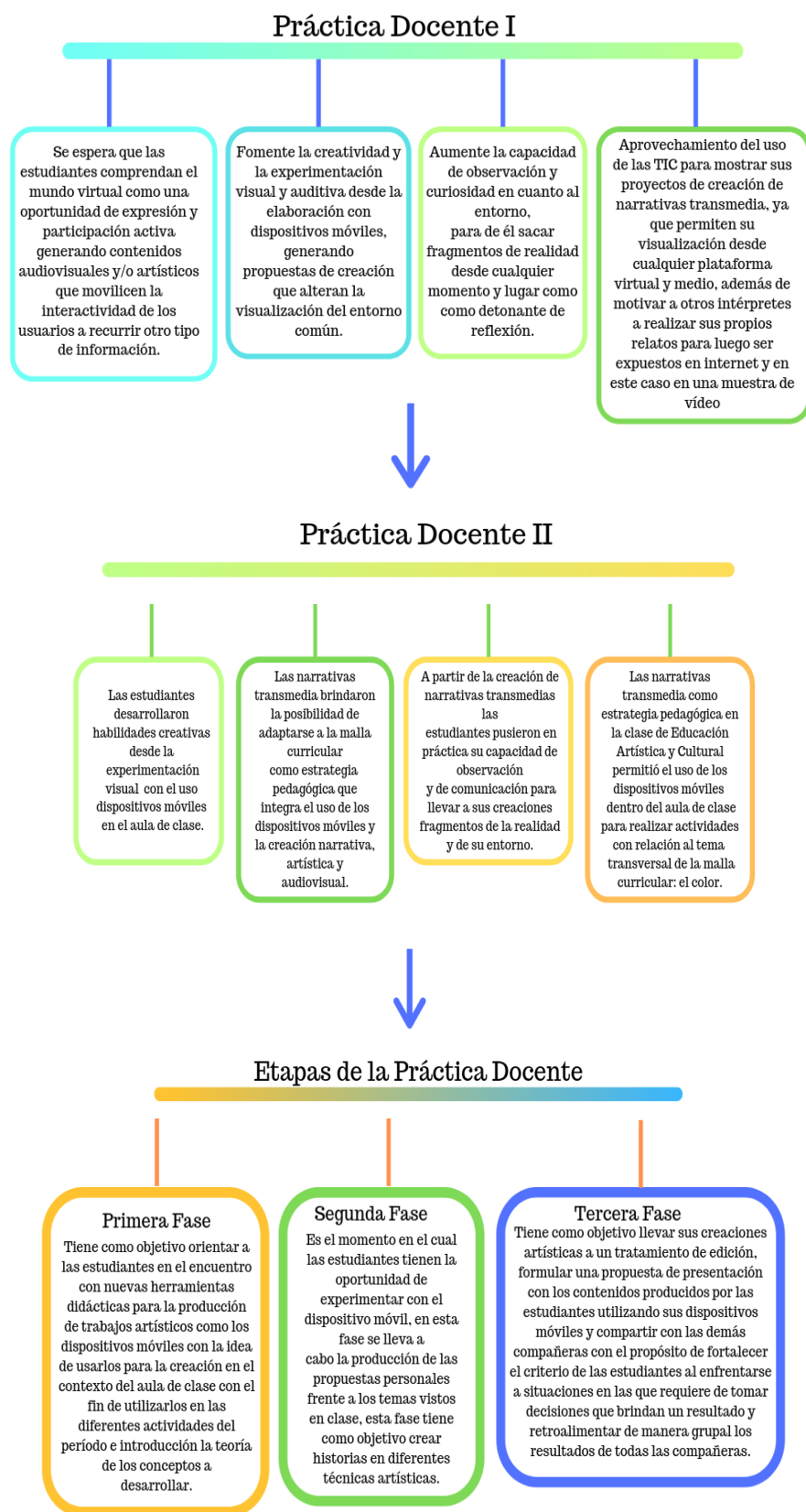


Gráfico 5. Presentación de la Propuesta. (2016- 2017)

INFORME PRACTICA DOCENTE

La Transmedia, una Introducción al Mundo Audiovisual: Estrategia Pedagógica para su Aplicación en Dispositivos Móviles en el Área de Educación Artística



Ejemplo de Fotografía de Paisaje
y Abstracción. Fotografía de Axel
Hütte: Elfenweiher I (2004)



Fotografía sobre paisaje Fotografía de Catalina Cano,
Sara Medina y Meliza Florez. (2017)



Cuento realizado por estudiantes de 8°. (2017)



Historieta realizada estudiantes de 8° (2017)

1

COMPOSICIÓN FOTOGRÁFICA

Se realizó una introducción conceptual sobre composición fotográfica, abordando temas de punto de interés, encuadre, ley de tercios, puntos de intersección, composición, fondo, ángulos, etc. Visualización de referentes.

2

PRÁCTICA FOTOGRÁFICA BLANCO Y NEGRO

Introducción conceptual sobre la fotografía a blanco y negro. Práctica fotográfica en grupos aplicando los conceptos de armonía, equilibrio y ritmo en temas de paisaje, bodegón y retrato, con el uso de dispositivos móviles, dentro de la Institución Educativa.

3

COLOR- CUENTO

A partir de este momento, se propone las narrativas transmedias como metodología de trabajo con relación al tema transversal del período que era color. Se realizó una introducción de los conceptos mencionados y se comenzó con el primer ejercicio de transmedia sobre la realización de un cuento nuevo a partir de uno propuesto inicialmente sobre el color.

4

HISTORIETA

Segunda actividad transmediática, corresponde a la elaboración de historieta continuando la historia del cuento ya realizado por las estudiantes sobre el color.

5

FOTONOVELA



Foto por Melissa Montoya Gallego.
Estudiantes de 8°3 en la práctica de la
fotonovela. (2017)



Fotonovela de María José Rico estudiante
de 8°1. (2017)

6

MUESTRA FINAL

Cada grupo realizó una presentación de su trabajo final para exponerla frente al resto del grupo. En el que se hizo retroalimentación a los trabajos logrados. Los cuales, las estudiantes usaron los dispositivos móviles para editar y realizar montajes de texto e imágenes, los soportes variaron desde el collage hasta el vídeo.

Gráfico 6. Informe de Práctica Docente (2017)

6.4.1.1 Hallazgos sobre la Práctica Docente I y II.

En el que un alto porcentaje de las estudiantes actuales son *nativos digitales* y desde sus primeros años se familiarizan con la tecnología y los entornos digitales como plataformas y soportes tecnológicos virtuales, con las actividades de clase se permitió la creación de contenidos multimediales, enfocados a propiciar experiencias más interactivas y participativas, lo que redundaba en beneficio del proceso formativo y pedagógico. Las narrativas transmedia, son una estrategia pedagógica que potencia la expresión artística, a partir de la creación de contenidos multimediales y el uso de dispositivos móviles dentro de la Institución Educativa; todo con el propósito de fomentar la motivación de los estudiantes en los temas y espacios educativos, generando unas formas de aprendizaje que estén en consonancia con su experiencia de vida y construcción social.

La transmedia aplicada en el campo de la educación, brinda la posibilidad de desarrollar narrativas a través de diferentes lenguajes artísticos como el escrito (literatura), visual (fotonovelas,

Stop motion, comic, dibujos), sonoro y didáctico (juego) para contar una misma historia, que ha sido modificada por cada creador por medio de lo que más le guste o le sea fácil de mostrar en esa historia inicial convertida en una nueva. La transmedia, es un medio de expresión para explorar y contar historias, por lo tanto, en un salón de clase, la transmedia es una conexión entre mundos.

El uso de dispositivos móviles también brinda una nueva posibilidad de expansión en el mundo artístico y audiovisual, su aplicación en el aula de clase acerca la cotidianidad del estudiante por fuera de la escuela en los entornos de clase, vinculando sus intereses personales con los académicos.

Las actividades pedagógicas se inician a partir del desarrollo de una creación literaria producto de un ejercicio colectivo, de la cual se derivaban varias historias individuales y a partir de allí se aplica la propuesta de intervención con el uso de dispositivos móviles y de las TIC, con el propósito de experimentar y narrar desde otros lenguajes artísticos y audiovisuales diferentes a la inicial que es la literaria. El enfoque metodológico de la práctica docente como se mencionó anteriormente es el de *Clase Invertida*.

Durante la planeación de la práctica docente se realizó el cronograma de actividades en el que se incluyó una actividad por cada clase con una duración de una hora, durante tres meses que corresponde a 15 sesiones, un encuentro por grupo a la semana, que tiene como estrategia pedagógica la Transmedia en la exploración de diferentes lenguajes artísticos y audiovisuales, creación de productos a través de talleres que comprenden el eje temático del segundo período: el color, siguiendo la continuidad de la malla curricular.

Esta planeación no logra cumplirse a totalidad, porque en el transcurso de la práctica la Institución Educativa organizó actividades extracurriculares donde las estudiantes participaron de actos cívicos, conferencias de salud y actividades de esparcimiento, recreativas y culturales que intervinieron con el proceso normal de las clases, lo que generó una postergación de las actividades semana tras semana. Adicional, durante las clases de artística la docente cooperante en algunas ocasiones realizaba sus clases con normalidad, posponiendo las actividades propuestas en la práctica docente, generando un doble proceso para las estudiantes de los grados 8°, ralentizando los procedimientos y llenándolas de información, quienes en ocasiones no eran capaces de responder a las múltiples tareas por parte de las dos docentes, por ello, se toma como estrategia

metodológica el diálogo personal e individual con cada estudiante, para saber en qué estado se encuentran frente al desarrollo de las actividades de la práctica y lograr cumplir con un producto sólido, desde la construcción continua de los diferentes resultados de las clases.

Los temas propuestos para las clases de la Práctica Docente se reducen a ocho actividades, en las que se trabajó sobre los temas iniciales y los productos de éstos que tuvieron como resultado muy buenos proyectos a manos de las estudiantes. Durante la práctica docente, aunque se acompañó en las diferentes actividades extracurriculares, se dejan por fuera seis actividades propuestas para la Práctica que no lograron cumplirse por las diferentes situaciones en cada encuentro, pero el proyecto de la práctica maduró y finalizó en una muestra de Fotonovelas en las que se evidenció lo trabajado durante el tiempo de la Práctica.

7 Análisis e Interpretación de la propuesta en relación con los resultados y objetivos

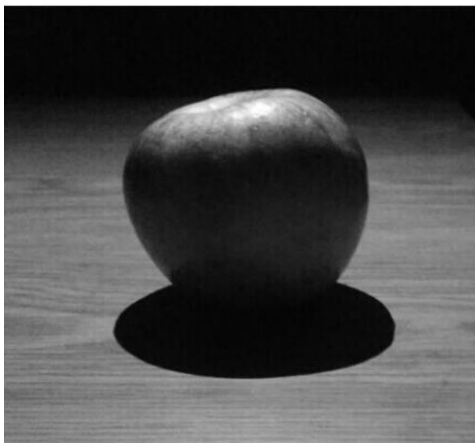


Figura 16. Mariana Gaviria, Alejandra Romero y Natalia Suárez. (2017). Fotografía en Instagram sobre Bodegón.

En el primer proceso de Práctica Docente II, con el uso de los dispositivos móviles aplicando los conceptos de luz y sombra en temas como el bodegón, el paisaje y el retrato, las estudiantes demostraron que obtuvieron conocimientos sobre la composición, luz y sombra, en un punto de interés. Con la fotografía de paisaje evidenciaron que adquirieron y aplicaron sus conocimientos sobre el equilibrio y el ritmo en la fotografía, utilizaron escala de grises y diferentes texturas, expuestos por los diferentes elementos de la composición. Con respecto a la fotografía de retrato, las estudiantes se esforzaron aún más, porque querían demostrar la belleza femenina representada a través de la selfies, por lo que representó un reto intentar que se hiciera otro tipo de idea. Algunas estudiantes elaboraron diferentes propuestas, en las que se evidenció la implementación de conceptos como la luz y la sombra, escala de grises y la representación de emociones.

El uso de los dispositivos móviles fue una herramienta que se pudo implementar en el aula de clase y las estudiantes lograron adaptar lo visto en ésta a través de la fotografía, a partir de esa experiencia, identifican y expresan los conceptos de fotografía básica.

Por medio del tema transversal de la malla curricular, el color, se realiza una introducción teórica sobre el éste, donde las estudiantes aprendieron a identificar el comportamiento del color según su materialización. Las estudiantes experimentan con la aplicación del color pigmento en sus caricaturas.



Figura 17. Realizado por estudiantes de 8°. (2017).
Caricatura 1.

A partir de este tema de la malla curricular, se inicia la realización de las narrativas transmedia, donde el color es el protagonista del cuento inicial como propuesta para el desenlazamiento de la historia, estos fueron *La ciudad sin colores* de María Bautista (2012), *Caracoles de colores* de Sergio Lemme (s.f) y *El país gris* de Marta Rivera Ferner (2008) donde las estudiantes fueron desde lo literario hasta la fotonovela.

Sus cuentos demostraron destrezas para crear nuevos desde un modelo inicial conservando características que fueron detonantes para sus creaciones literarias, demostrando habilidades comunicativas y creativas al materializar sus ideas.

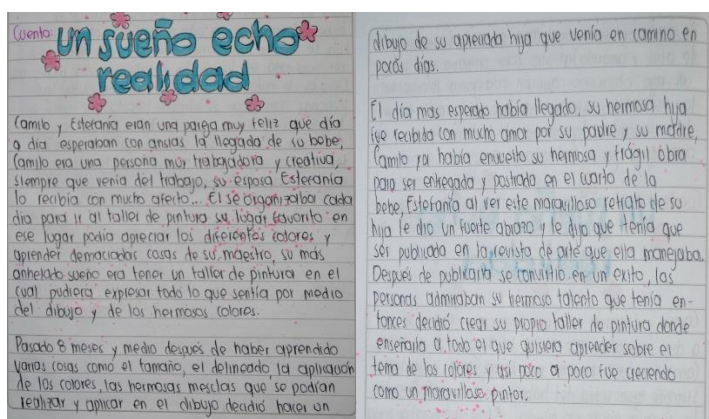


Figura 18. Realizado por
estudiantes de 8°. (2017). Cuento
1.

Después de la realización del cuento, las estudiantes continuaron con sus historias desde un personaje, conservando el tema como eje transversal; esta prolongación narrativa, se llevó a cabo desde la historieta.



Figura 19. Realizada por estudiantes de 8°. (2017).
Historieta 1.

Las estudiantes demostraron habilidades creativas para llevar lo literario a la imagen, lograron aplicar sus capacidades visuales y narrativas para obtener historietas con poco texto y con potencia visual y comunicativa. Otros trabajos realizados aplicaron el uso del color.

Continuando con la creación transmediática como herramienta narrativa y estrategia metodológica, se crearon grupos de trabajos, en los cuales, las estudiantes eligieron la historia que más les llamara la atención para realizarla en fotonovela. En este ejercicio las estudiantes desempeñaron un rol y trabajaron en pro de un proyecto fotográfico y narrativo. Ellas demostraron interés en la participación de la fotonovela, potencializaron su capacidad de interactuar y comunicarse con las demás al llevar a cabo una idea de manera creativa y divertida.



Figura 20. Sara Martínez, Luisa Gonzáles, Daniela Álvarez y Mariana Pérez (estudiantes de 8°4). (2017).
Fotonovela 2.

Aunque la práctica de la fotonovela se desarrolló durante la clase, para incentivar el uso de los dispositivos móviles en el aula y en el área de educación artística, algunas estudiantes decidieron llevar sus ejercicios de fotonovela a contextos fuera de la Institución Educativa, ya que podían utilizar otros espacios que les funcionara mejor para lo que querían narrar.

En las fotonovelas se aplicaron los conceptos sobre fotografía básica vistos al inicio de la práctica, al igual que el manejo de los colores luz y sus representaciones psicológicas, en las cuales,

las estudiantes aprovecharon y crearon combinaciones del blanco y negro y el color para representar emociones y situaciones según lo que desearan transmitir con sus historias visuales.

En este ejercicio narrativo y visual, las estudiantes les dieron prioridad a planos, acciones para la construcción de la historia de manera conjunta, trabajando en sus capacidades de decidir y organización al momento de construir la imagen.

Las fotonovelas se realizaron con dispositivos móviles durante la producción y postproducción, ya que usaron aplicaciones para crear composiciones, collage, texto, etc, que les permitía usar emojis, filtros y todo lo que necesitaran para la edición de sus imágenes, demostrando su creatividad, habilidad digital y el manejo de herramientas virtuales. Algunas estudiantes decidieron llevar sus trabajos al vídeo donde integraron el sonido como elemento para fortalecer sus narraciones. Se evidencia entonces, que el uso de los dispositivos móviles y las narrativas transmedia pueden ser adaptadas a la escuela, ya que fortalecen sus habilidades de interacción, comunicación y creación, además de permitir posibilidades de adaptar lo aprendido en clase a sus proyectos artísticos, con el fin de transmitir y expresarse desde cualquier punto de partida.

7.1 Otros análisis sobre el ambiente, el espacio...

El proceso de creación fue complejo porque algunas estudiantes no tenían la mejor disposición para las clases, pero a través del ejercicio pedagógico se logró generar compromiso en la gran mayoría de las estudiantes lo que tuvo un impacto positivo en los resultados.

A pesar de estas circunstancias y las dificultades antes citadas, el proceso fue satisfactorio, ya que hubo aprendizajes compartidos entre estudiantes y docentes; en el transcurso de la práctica se logró interpretar los ritmos y las formas de trabajo de las estudiantes, de forma que el proceso fuera dinámico y que los conocimientos fueran incorporados adecuadamente por cada una de las partes del proceso formativo.

Es notorio un aprendizaje importante sobre las didácticas y las formas como se debían presentar los temas, las actividades y los ejercicios prácticos en clase; es que, en la forma expositiva, primero se debía hacer una presentación a todas las estudiantes y posteriormente reforzar esa información a través del diálogo con cada una de ellas, con el fin de confirmar que habían entendido lo expuesto y de aclarar dudas particulares. Esto se convirtió en una metodología efectiva para alcanzar los logros propuestos y descubrir los ritmos y la disposición de cada estudiante.

Por medio de esta Práctica Docente se logró conocer las fortalezas y debilidades de cada estudiante, convirtiéndose de alguna forma en clases dirigidas y personalizadas. La práctica fue una oportunidad para aprender a manejar grupos conformados por muchas personas, llamar y mantener su atención, aprender a preparar los temas para tener dominio en la exposición de estos y verificar su comprensión.

Uno de los mayores retos como “docente”, fue el de reconocer los intereses de las estudiantes con el propósito de intercambiar ideas y proponer ejercicios que fueran llamativos para cada una de ellas; además de convertirse en una persona con la que se pudiera establecer una relación creativa basada en el diálogo y la confianza, a quien se le pueda preguntar, informar, pedir asesoría, guianza, etc. Todo ello con el fin de afianzar los conocimientos.

Este acercamiento a la docencia fue muy enriquecedor por la experiencia adquirida, el intercambio de saberes que se hace posible a través de la interacción, lo que fortalece la confianza, el respeto, la responsabilidad de compartir un conocimiento y expandir las ideas para lograr objetivos y resultados, otro elemento bastante enriquecedor fue el de ver la motivación del otro en el proceso de aprendizaje.

Para las estudiantes, la Práctica Docente fue fructífera, pues la propuesta pedagógica se basaba en involucrar un objeto cotidiano, a veces distractor como los dispositivos móviles y transformarlo en un objeto creativo que ayudaría en su proceso de aprendizaje.

Las estudiantes se sentían en confianza de sacar sus celulares e interactuar con ellos durante las clases y cómodas de poder compartir desde un objeto íntimo sus intenciones artísticas, además de generar ambientes más tranquilos y acogedores.

Los ejercicios con dispositivos móviles, las estudiantes debían terminarlos en sus casas, pero esto era un ejercicio agradable y no era interpretado como una obligación, ya que sólo debían acceder a sus celulares desde cualquier lugar y organizar la información o editar las fotografías, usando las aplicaciones con las que ya estaban familiarizadas. El reto era crear algo que contar y cómo mostrarlo, para algunas estudiantes les era difícil, pero se pudo obtener muy buenos resultados a pesar de tales aprietos.

Desde el punto de vista de lo social el impacto positivo de la Práctica fue el aprendizaje de los trabajos colaborativos y el trabajo en equipos, por medio del que se fortalece el respeto y el valor

de las ideas entre iguales, además de aprender a comprometerse en esfuerzos que aportan a un objetivo en común y en beneficio de todas.

Desde lo cultural las estudiantes transformaron sus creencias de que los dispositivos móviles son para el entretenimiento y de comunicación rápida, pues descubrieron en ellos el potencial para materializar sus inquietudes creativas y artísticas, por medio de las herramientas a las que tienen acceso a través de ellos, asimismo ser un medio para compartir de manera resuelta y eficiente sus ejercicios creativos.

Desde lo pedagógico el logro más significativo fue el de poder adaptar un tema desde diferentes narrativas, puntos de vista y presentarlo a través de diversos medios y expresiones artísticas. Las estudiantes aprendieron a transformar conceptos y técnicas; el ejercicio pedagógico les permitió explorar, interpretar y manifestar de diferentes formas una idea, en este caso una historia que por medio de las herramientas de la creación transmedia se desprende de la forma en la que nace para nunca retornar y convertirse en múltiples expresiones artísticas que no mueren, sino que continúan una transformación constante y latente.



*Figura 21. Melissa Montoya Gallego. (2017).
Estudiantes del grado 8ºI en clase de artística.
[Fotografía]*

8 Conclusiones de la Sistematización de la Práctica Docente I y II

Tabla 5. Conclusiones de la sistematización de la Práctica Docente I y II.

- Para la organización del proceso de Práctica Docente, se realizó la clasificación de la información según se consideró pertinente destacar de la experiencia vivida para su sistematización, como:

- a. La clasificación de la metodología de *clase invertida* y el “paso a paso” aplicado durante la Práctica Docente I y II (Ver *Primer proceder: sistematización de la metodología*).



Figura 22. Uso de las TIC en el área de Artística. (2017). Estudiante del grado 8°.

- b. La elaboración de un informe del proceso, en el cual se hace un recuento sobre cada actividad realizada durante la Práctica Docente II. (Ver p. 56-57).



Figura 23. Natalia Suarez (estudiantes de 8°3). (2017). Fotonovela 3.

- c. La sistematización de la Práctica Docente I y II según la propuesta de sistematización de Jara. (Ver *Segundo proceder*).



Figura 24. Melissa Montoya Gallego. (2017). Estudiantes del grado 8° en la Práctica de la Fotonovela con el uso de los dispositivos móviles. [Fotografía]

De esta manera se ordenó la información proveniente de la Práctica Docente I y II, en la cual se evidencia el proceso vivido y la experiencia metodológica que se pudo llevar a cabo a partir de la propuesta de las narrativas transmedia como metodología y herramienta didáctica y pedagógica enfocada a la creación.

Las narrativas transmedia permitieron establecer un orden cronológico de creación, en las cuales, se permitió avanzar desde la propuesta narrativa, la experimentación de soportes y medios artísticos, al igual que en las estrategias de creación, por lo tanto, las narrativas transmedia funcionan en la Educación como herramienta didáctica, creativa y pedagógica y como metodología.

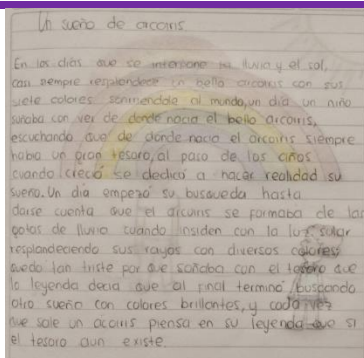


Figura 25. Estudiantes de 8º3. (2017). Cuento 2.

En el proceso de creación artístico, la metodología de las narrativas transmedia permitió el trabajo colaborativo en las estudiantes del grado 8º, porque se enfrentaron al reconocimiento de roles, ayuda mutua, cooperación y autorreconocimiento en un consenso donde se busca poner en práctica sus conocimientos e intereses reflejados en un producto artístico, demostrando respeto a la diferencia y valor al esfuerzo grupal.



Figura 26. Estudiantes de 8º. (2017). Historieta 2



Figura 27. Melissa Montoya Gallego. (2017). Estudiantes del grado 8º en la Práctica de la Fotonovela con el uso de los dispositivos móviles.

Las narrativas transmedia como herramientas para la creación de narrativas permiten explorar diferentes formas de construir una historia desde diversas técnicas. Las estudiantes del grado 8º de la IE San José exploraron diferentes formas de creación artística en el proceso narrativo donde presentaron como producto una compilación de relatos en diversos medios.



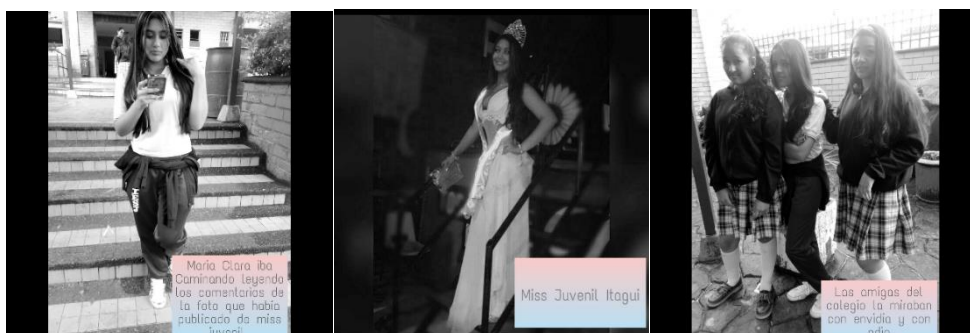
Figura 28. Estudiantes de 8°. (2017). Historieta 3.

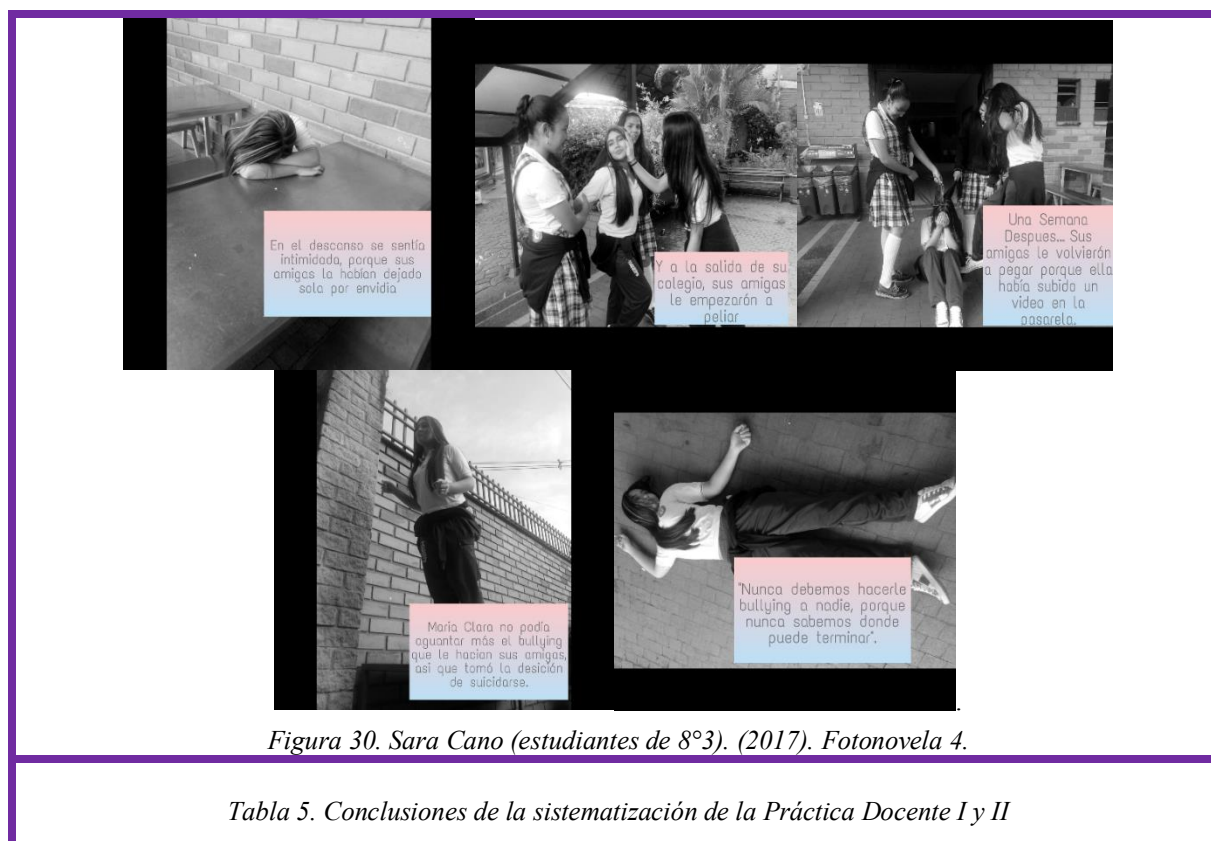
Las narrativas transmedia como herramienta pedagógica pueden aplicarse en los procesos formativos de diferentes áreas y a mallas curriculares como en la IE San José de Itagüí en el área de Artística donde se adapta a la malla curricular generando procesos de apropiación tecnológica, artística, comunicativa y social.

Las narrativas transmedia en el ámbito académico brindan la posibilidad del uso de herramientas tecnológicas a procesos de creación artística que fortalecen la experiencia narrativa y comunicativa de las estudiantes.



Figura 29. Melissa Montoya Gallego. (2017). Estudiantes del grado 8° en la Práctica de la Fotonovela con el uso de los dispositivos móviles.





9 Recomendaciones

«Un grupo humano cualquiera sólo tiene interés en constituirse en comunidad virtual para ponerse en contacto con el ideal del colectivo inteligente, más imaginativo, más rápido, más capaz de aprender e inventar que un colectivo inteligentemente dirigido» (Lévy, 2007, p. 103)

Se propone una serie de recomendaciones a partir del ejercicio de práctica docente y la aplicación de las narrativas transmedia al ámbito académico, en este caso a la clase de artística con estudiantes de la IE San José de Itagüí del grado 8°.

Uno de los aprendizajes más interesantes del ejercicio de Práctica Docente, fue el uso de los dispositivos móviles, este pasó de ser un objeto de distracción a una herramienta didáctica que las estudiantes aprovecharon para crear y expresar artísticamente sus propuestas narrativas; de este aprendizaje consecuentemente se presenta una recomendación: los usos didácticos de la tecnología pueden resolver problemas de disciplina y de atención que se presentan en las clases. A través del ejercicio de la práctica se gestionó con pertinencia el problema de disciplina y falta de atención por parte de las estudiantes en los contenidos de clase, de esta forma sería interesante implementar en otros cursos y en otros contenidos curriculares el uso de los dispositivos móviles como una herramienta didáctica, que las estudiantes pueden integrar a su proceso de aprendizaje, invención e investigación.

Aunque los resultados de la Práctica Docente fueron inesperados y gratamente sorprendentes, las estudiantes sentían mucha carga académica por los distintos contenidos que la docente y la practicante les daban durante una misma clase, esto dificultaba los procesos y postergaba los resultados. A partir de esta experiencia, la recomendación es que, durante la Práctica docente, los temas y el tiempo de las actividades de docente y practicante sean programados con anterioridad, con el fin de beneficiar el aprendizaje de las estudiantes, demostrando coherencia entre tema y tema y al resultado que se quiere llegar respetando el tiempo de la clase y la propuesta que se desarrolla para la Práctica.

La narrativa transmedia permite trabajar diferentes formas del lenguaje, reuniendo diferentes artes para su manifestación, por ello para esta práctica se tomó como una herramienta pedagógica y estrategia metodológica, sirviendo para trabajar diferentes técnicas artísticas y audiovisuales,

donde las estudiantes aprendieron de cada una a partir de la narrativa, construyendo sus propios contenidos, relatos y productos; la recomendación a partir de este aprendizaje, es que estos ejercicios narrativos también pueden implementarse en el área de Lengua Castellana, esta implementación podría ser pertinente, siempre y cuando los ejercicios narrativos tengan que ver con el lenguaje verbal y el no verbal, englobando integralmente el ejercicio comunicativo, de ahí que a través de la transmedia pudieran potenciarse competencias específicas del lenguaje.

Para concluir, otra de las recomendaciones, en este caso para el docente encargado del área de Artística, es insistir en potenciar ejercicios creativos a través de los cuales las o los estudiantes involucren su propia cotidianidad, esto con el propósito de generar compromiso en ellas/os, para que el cumplimiento de las labores de clase no se realicen sin los necesarios ejercicios de reflexión; se hace esta recomendación puesto que a través de la práctica se evidenció que algunas estudiantes realizan las actividades propuestas sólo por cumplirlas y manifestando un profundo desinterés por los procesos de aprendizaje, esto se convierte en un factor en el que se debe seguir trabajando y aún más en la clases de Artística, considerando que el arte tiene como función social reflexionar de forma creativa acerca de la cotidianidad y las experiencias personales.

10 Bibliografía

- Abela, J. A. (2002). Las técnicas de análisis de contenido: una revisión actualizada. Recuperado de <http://mastor.cl/blog/wp-content/uploads/2018/02/Andreu.-analisis-de-contenido.-34-pags-pdf.pdf>
- Acaso, M. (2009). *La educación artística no son manualidades*. Madrid: Catarata. Recuperado de https://www.academia.edu/31761302/La_educaci%C3%B3n_art%C3%ADstica_no_son_manualidades_NUEVAS_PR%C3%81CTICAS_EN_LA_ENSE%C3%91ANZA_DE_LA_S_ARTES_Y_LA_CULTURA_VISUAL
- Acuña, S. (2017). *Cultura transmedia en la construcción de experiencias educativas universitarias innovadoras* (Tesis doctoral). Universidad de Salamanca. España. Recuperado de: https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/135699/DDOMI_Acu%F1aAguirreS_Culturatransmedia.pdf;jsessionid=2D4796C4F8CDD99C2C137F5C0655F3B8?sequence=1
- Amador, J. C. (julio - diciembre, 2019) Aprendizaje transmedia en la era de la convergencia cultural interactiva. *Educación y ciudad*. (25), pp. 11-24. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5705093.pdf>
- Anaya, Y. & Cózar, X. (2014). Bitácora, serendipia y multimedios: Construyendo metodologías creativas en la investigación artística. Recuperado de: http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.8272/ev.8272.pdf
- Arriba de la Fuente, J. A. (Octubre, 2008). Aprendiendo a resolver casos reales mediante la utilización de herramientas informáticas de aprendizaje y colaboración. Estudio experimental en un contexto de formación universitario. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*. 5(2), pp. 36-49. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2799727>
- Baustista, M. (2012). *La ciudad sin colores*. Cuento a la vista. Recuperado de: <https://cuentoalavistablog.wordpress.com/2012/11/19/la-ciudad-sin-colores/>

- Bergmann, J. & Sams, A. (2012). *Flip your classroom: Reach every student in every class every day*. International society for technology in education. Recuperado de <https://pdfs.semanticscholar.org/cc44/d5bfbea571d647c560b61b0a77e8907d2a97.pdf>
- Carmona, S. (2016). *Uso de aplicaciones multimedia y dispositivos móviles para favorecer la habilidad de resolución de problemas en niños: una estrategia de formación* efectuado por (Tesis de Maestría). Universidad de Antioquia. Medellín. Recuperado de: <http://ayura.udea.edu.co:8080/jspui/handle/123456789/2306>
- Cogollo, C. (2016). Trayectorias de la sistematización de experiencias. Su constitución como posibilidad de pensar la producción de conocimiento en escenarios académicos¹. *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía*. 9(1). Recuperado de: <https://revistas.usantotomas.edu.co/index.php/riiep/article/view/3602/3873>
- Fermentario (2012). ¿Qué es el acto de creación? *Revista Fermentario*. (6) pp. 1-16. Recuperado de: <http://www.fermentario.fhuce.edu.uy/index.php/fermentario/article/view/110/70>
- Ghiso, A. M. (Enero – Abril, 2011). Sistematización. Un pensar el hacer, que se resiste a perder su autonomía. *Revista Decisio*, 28, 3-8. Recuperado de http://www.cepalforja.org/sistem/documentos/decisio28_saber1.pdf
- Gómez- Martínez. J. L. (2005-2012). *Introducción a la literatura*. Recuperado de <https://www.ensayistas.org/curso3030/genero/narrativa/>
- Jara, O. (2011). Orientaciones teórico-prácticas para la sistematización de experiencias. Recuperado de: http://centroderecursos.alboan.org/ebooks/0000/0788/6_JAR_ORI.pdf
- Jenkins, H. (2008). *Convergence culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona, España: Editorial Paidós.
- Lemme, S. (s.f). *Caracoles de Colores*. Cuentos Cortos para jóvenes. Recuperado de: <https://www.encuentos.com/cuentos-de-los-colores/cuentos-cortos-para-jovenes/>
- Lévy, P. (2007). *Cibercultura: informe al Consejo de Europa* (16). Anthropos Editorial.
- Londoño, D. M. (2013). *Análisis de estructura de narrativas transmediáticas centradas en dispositivos móviles* (Tesis de Pregrado). Universidad de Antioquia. Medellín.

- Londoño, J. P. & Ocampo, J. I. (2009). *Arte y Educación Algunas reflexiones sobre el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)* (Tesis de Pregrado). Universidad Pontificia Bolivariana. Medellín.
- Martínez, W. & Esquivel, I. & Martínez, J. (2014). *Aula Invertida o Modelo Invertido de Aprendizaje: origen, sustento e implicaciones*. Recuperado de:
https://www.researchgate.net/publication/273765424_Aula_Invertida_o_Modelo_Invertido_de_Aprendizaje_origen_sustento_e_implicaciones
- Mayor, F. (2014). *Transmedia Storytelling desde la ficción televisiva serial española: El caso de Antena 3*. CIC. Cuadernos de Información y Comunicación, (19).
- McEwan, H. & Egan, K. (Eds.). (1998). *La narrativa en la enseñanza, el aprendizaje y la investigación*. Buenos Aires, Argentina: Amorrortu. Recuperado de
http://ceip.edu.uy/IFS/documentos/2014/actualizaciondocente/bibliografia/NARRATIVA_MC_EWAN_EGAN.pdf
- Ministerio de Educación Nacional. (2008). Orientaciones Pedagógicas para la Educación Artística y Cultural Educación Preescolar, Básica y Media. Recuperado de:
https://fundacionzero.files.wordpress.com/2009/06/orientaciones_pedagogicas_men.pdf
- Ministerio de Educación Nacional. (2010). *Documento N°. 16: Orientaciones Pedagógicas para la Educación Artística en Básica y Media*. Recuperado de:
https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-241907_archivo_pdf_orientaciones_artes.pdf
- Molas-Castells, N. & Rodríguez, J. L. (julio - septiembre, 2017). La narrativa transmedia: la Carta Ancestral en educación secundaria. *Razón y Palabra*. 21(98), pp. 221-233. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/1995/199553113016.pdf>
- Morillo, J. D. M. (2011). Introducción a los dispositivos móviles. *Tecnología y Desarrollo en Dispositivos Móviles*. Recuperado de
[https://www.exabyteinformatica.com/uoc/Informatica/Tecnologia_y_desarrollo_en_dispositivos_moviles/Tecnologia_y_desarrollo_en_dispositivos_moviles_\(Modulo_2\).pdf](https://www.exabyteinformatica.com/uoc/Informatica/Tecnologia_y_desarrollo_en_dispositivos_moviles/Tecnologia_y_desarrollo_en_dispositivos_moviles_(Modulo_2).pdf)

- Ossorio, M. (2014). Aplicación de la narrativa transmedia en la enseñanza universitaria en España: Aprendizaje colaborativo, multiplataforma y multiformato. *Revista Internacional de Tecnología, Ciencia y Sociedad*. 3(2), pp. 25-38. Recuperado de: <http://journals.epistemopolis.org/index.php/tecnoysoc/article/download/1186/744>
- Otálvaro, C. C. (2018). *Transbarrio: educación y transmedia para favorecer la participación. Una estrategia de formación en contextos extracurriculares* (Tesis de Maestría). Universidad de Antioquia. Medellín. Recuperado de: http://ayura.udea.edu.co:8080/jspui/bitstream/123456789/3223/1/JH01132_cristianot%c3%a1lvaro.pdf
- Padilla, S. (2016). *Policromia: Desde la producción de un cortometraje de ficción a la propuesta de un proyecto transmedia* (Tesis de Pregrado). Universidad de Antioquia. Medellín.
- Parra, J. F. (2014). *Creatividad y tecnologías de la información y la comunicación tic en la educación media*. (Tesis de Maestría). Universidad de Antioquia. Medellín. Recuperado de: <http://ayura.udea.edu.co:8080/jspui/bitstream/123456789/43/1/JH0861.pdf>
- Piscitelli, A. (2011). *Vive Digital TV - La importancia de las TIC en la educación*. Ministerio TIC Colombia. [Archivo de vídeo]. De: https://www.youtube.com/watch?time_continue=10&v=VOh7YvvI8Js
- Prensky, M. Nativos e Inmigrantes digitales. (2005). Recuperado de: https://ies28-sfe.infd.edu.ar/aula/archivos/repositorio/0/88/Prensky_Nativos_e_inmigrantes.pdf
Traducción libre del documento de Marc Prensky [1]. On the Horizon (NCB University Press, Vol. 9 No. 5, October 2001). Recuperado de: <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>
- Rivera, M (2008). *El país gris*. Cuentos para crecer. Recuperado de <https://cambiopolitico.com/cuentos-para-crecer-el-pais-del-gris/11469/>
- Rueda, R. (Noviembre, 2009). Convergencia tecnológica: síntesis o multiplicidad política y cultural. *Signo y pensamiento*. 28(54), pp. 114-130. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3182111>

- Sánchez, E. I. (2016). *El mundo Narrativo de la producción transmedia de los niños y niñas de ciclo inicial* (Tesis de Maestría). Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Bogotá, Colombia. Recuperado de:
<http://repository.udistrital.edu.co/bitstream/11349/2710/1/SanchezCortesEdnaIrlay2016.pdf>
- Sánchez, J. & Contreras, P. (2012). De cara al prosumidor: producción y consumo empoderando a la ciudadanía 3.0. *ICONO 14 Revista de Comunicación y Tecnologías emergentes*. 10(3), pp. 62-84.
- Scolari, C. A. & Lugo, N. & Masanet, M-J. (Enero, 2019). Educación Transmedia. De los contenidos generados por los usuarios a los contenidos generados por los estudiantes. *Revista Latina de Comunicación Social*. (74), pp. 116 a 132. Recuperado de:
<http://www.revistalatinacs.org/074paper/1324/RLCS-paper1324.pdf> DOI: 10.4185/RLCS-2019-1324
- Vargas, J. (2007). Sentido y significado pedagógico-cultural de las experiencias trabajadas por maestros investigadores desde la escuela. *Revista Educación y Ciudad (IDEP)*. (12), pp. 115-138. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5705024.pdf>
- Vélez, G. I. (2018). *Uso y apropiación de los dispositivos móviles empleados en el aula de artes, en estudiante de grado 11° del Colegio The Columbus School, de la ciudad de Medellín para las actividades de educación artística* (Tesis de Maestría). Universidad Pontificia Bolivariana. Medellín.

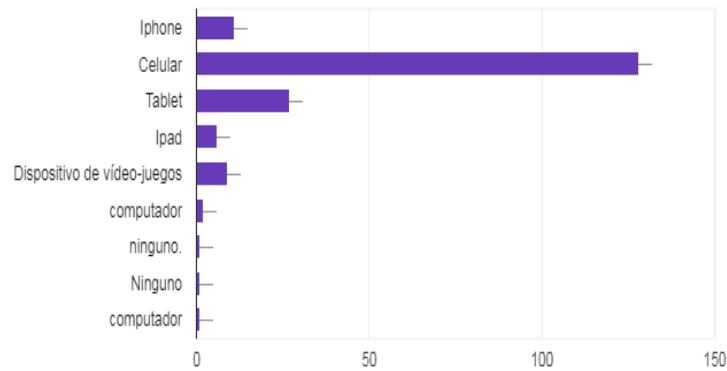
Anexos

Anexo A. Constancia Laboral de Eafit. Melissa Montoya Gallego (2019).



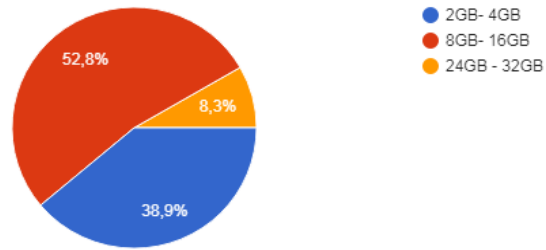
Anexo B. Gráficos: Cuestionario Saberes Previos.

147 respuestas



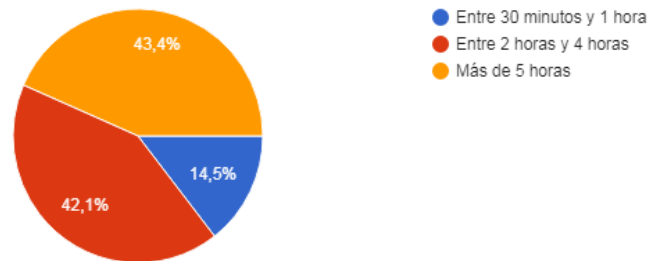
1. ¿Qué tipo de dispositivo móvil tienes? (2017).

144 respuestas



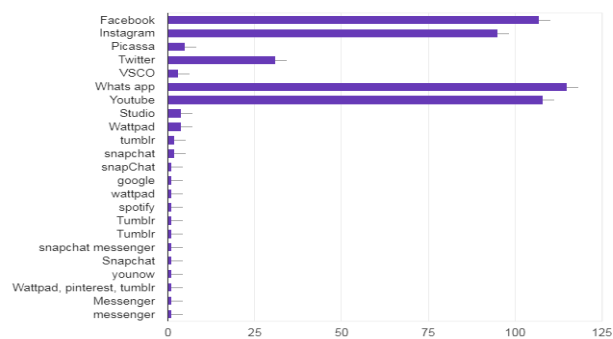
2. ¿Cuál es la capacidad de almacenamiento de tu dispositivo? (2017).

145 respuestas



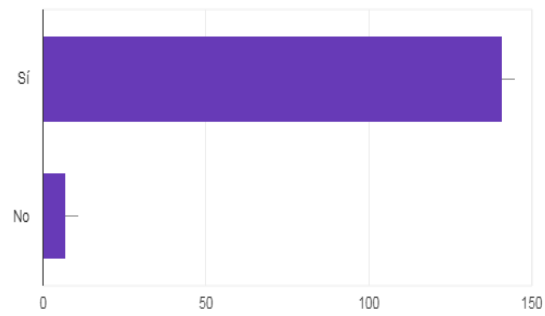
3. ¿Con qué frecuencia usas el dispositivo móvil? (2017).

147 respuestas



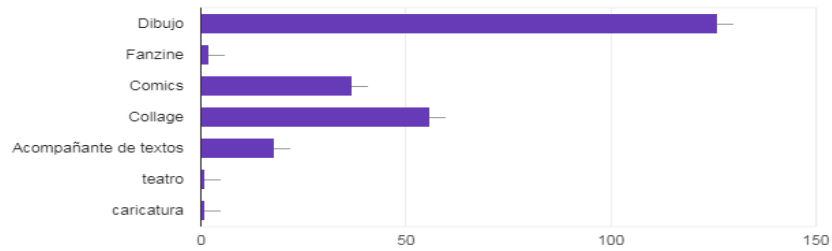
4. ¿Qué aplicaciones y redes sociales usas? (2017).

147 respuestas



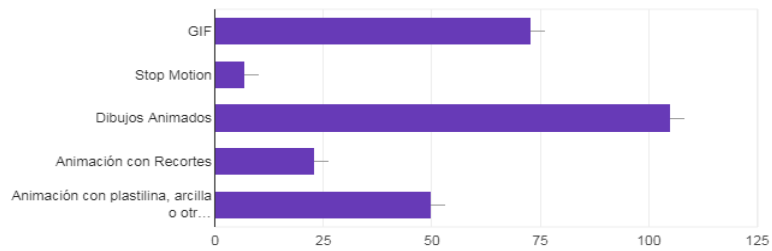
5. ¿Consideras importante usar el dispositivo móvil en la clase? (2017).

147 respuestas



6. ¿Qué conocimientos tienes sobre la ilustración y el diseño? (2017).

147 respuestas



7. ¿Qué conocimientos tienes sobre animación? (2017).