

Universidad Nacional de Córdoba

Centro de Estudios Avanzados



“Maestría en Procesos Educativos Mediados por Tecnología”

La especificidad de los materiales didácticos: su contribución a la construcción colaborativa de narraciones transmedia.

Lic. Valeria Carolina González Angeletti

Directora: Dra. María de los Ángeles Villanueva

Córdoba, julio de 2018.

**Si te fijas, todos somos Artabán:
somos aquel que busca lo que anhela,
aquello a lo que hemos venido.**

El presente trabajo, es dedicado a todas aquellas personas que lo hicieron posible: a Dios, por haberme inspirado ser docente; a mi padre, quien admiro; mi madre, quien desde el cielo marca mis pasos; Alejandra, mi otra mamá; mis amores: Juan Cruz, María Florencia, Bautista y Simón; a Noelia, por encargarse de todo lo que yo no puedo; a Mara (Dra. María de los Ángeles Villanueva), por su confianza, paciencia y generosidad; a Soda, por su amistad; a Ivana, por su sabiduría; a Silvia, mi profesora de lengua; a Claudio, por su creatividad; a Popi, por compartir (sus mates y cafecitos); tía Myriam y Sandra, por acompañar; a mis colegas y directivos del C.E.F. "San Buenaventura"; a los distintos integrantes del cuerpo docente del C.E.A. (Julio Britos, docentes, secretarios, directivos); a Padre Kelo, por su santidad; a mis alumnos, el sentido de mi trabajo; y a todos los Artabán que he encontrado en el camino; en especial, a los que me han sacado tanta ventaja, que ya no los veo...



CC BY-NC-SA

Índice General

Dedicatoria y agradecimientos.....	II
Introducción.....	2
PARTE I - Marco Teórico.....	4
Capítulo 1: El uso pedagógico de la tecnología	5
1.1- Introducción.....	5
1.2- Hacia una apropiación significativa del conocimiento.....	5
1.3- Enfoques y prácticas.....	6
1.4- Un adecuado proceso de construcción.....	7
1.5- Aprender en colaboración.....	9
1.6- La modalidad de enseñanza.....	10
Capítulo 2: La trama didáctica	13
2.1- Introducción.....	13
2.2- La narración como estrategia.....	13
2.3- La mecánica del juego.....	17
2.4- Planificar una narrativa transmedia.....	19
2.5- Hacia una evaluación auténtica.....	23
Capítulo 3: La especificidad de los materiales didácticos.....	25
3.1- Introducción.....	25
3.2- Materiales didácticos: mediadores del proceso educativo.....	25
3.3- Materiales didácticos: particularidades sintácticas y pragmáticas.....	27
3.4- Materiales didácticos: características y formatos web.....	28
3.5- Materiales didácticos: colaboradores de la transmedialidad.....	30
3.6- El ciclo de vida del material didáctico	31
PARTE II - Diseño Metodológico.....	34
Capítulo 4: La investigación	
4.1- Introducción	35
4.2- Objetivo general.....	35
4.3- Objetivos específicos.....	35
4.4- Metodología de trabajo	36
4.5- Contexto de práctica investigativa.....	39
4.5.1- La congregación.....	39

4. 5. 2-	El perfil del alumno franciscano.....	39
4. 5. 3-	La educación franciscana en el mundo contemporáneo	39
4. 5. 4-	Centro Educativo Franciscano (CEF) “San Buenaventura”	40
PARTE III - Trabajo de campo.....		41
Capítulo 5: Los recursos digitales		42
5.1-	Herramientas de diseño y estructuración del material didáctico	42
5.2-	Otras herramientas	49
5. 2.1-	<i>Google for Education</i>	49
5. 2.2-	Banco, galería y edición de imágenes	52
5. 2.3-	Murales digitales y presentaciones	53
5. 2.4-	Redes sociales	55
Capítulo 6: Desarrollo del material didáctico		59
6. 1-	Introducción	59
6. 2-	El relato base, el personaje y la caracterización del mundo	60
6. 3-	Secuencia didáctica y estructuración	62
6. 3.1-	Primera etapa: situación inicial	63
6. 3.2-	Segunda etapa: complicación.....	65
6. 3.3-	Tercera etapa: resolución y situación final	67
6. 4-	Consultas, cronograma y comunidades de trabajo	67
6. 5-	Insignias	69
6. 6-	Recursos - curación de contenidos	73
6. 7-	Narrativas transmedia	74
6. 8-	Desafíos	76
6.9.-	Evaluación	77
Capítulo 7: Conclusiones		82
7. 1-	Reflexiones finales	82
7. 2-	La mediación tecnológica: utilización de un material didáctico digital	83
7. 2.1-	Interpretación de consignas y realización de actividades	89
7.2.2-	Realización de actividades formuladas (narrativas transmedia) y cumplimiento de objetivos	94
7. 3-	Apropiación e interacción con el material didáctico digital	96
7. 3.1-	Reconocimiento de errores y propuestas de mejora	99
7. 4-	Nivel de participación, interacción, colaboración y aprendizaje	104
7. 4.1-	Solicitud de insignias	109
7. 4.2-	Intercambio y colaboración entre pares	110
7.5-	Palabras finales	113

Anexos

Anexo 1 - Relato base	117
Anexo 2 - Formularios	118
Anexo 3 - Personajes ficticiales o avatares	121
Anexo 4 - Respuestas formulario "Solicita tu insignia"	124

Referencias Bibliográficas	129
---	-----

Índice de figuras

Figura 1: Principio de ayuda	8
Figura 2: Por qué utilizar narrativa transmedia en nuestras prácticas	21
Figura 3: Ciclo de vida de un sistema de información	31
Figura 4: Menú desplegable del material didáctico	59
Figura 5: Palestina en tiempos de Jesús	61
Figura 6: Cuadro de la secuencia didáctica	62
Figura 7: Ejemplo de encabezado y Avatar - Perfil de <i>Facebook</i>	63
Figura 8: Ejemplo de encabezado y Avatar - Perfil de <i>Facebook</i>	64
Figura 9: Ejemplo del registro de amistades en <i>Facebook</i> - Avatares	64
Figura 10: Rúbrica evaluativa segunda etapa	67
Figura 11: Ejemplo de perlas otorgadas por alumnos a las producciones de sus compañeros	67
Figura 12: Cronograma de trabajo	68
Figura 13: Símbolo de cada comunidad e ingreso al área de registro de actividades	69
Figura 14: Rúbrica evaluativa con insignias	70
Figura 15: Ejemplo de e-mail enviado por el profesor con la insignia asignada	72
Figura 16: Ejemplo de otorgamiento de insignia especial	73
Figura 17: Sección recursos del material didáctico	74
Figura 18: Devolución de presentación de personaje en <i>Facebook</i> - Primer tramo de la etapa 1	78
Figura 19: Interacción entre alumno y profesor en trabajo de tercera etapa	79
Figura 20: Rúbrica evaluativa	80
Figura 21: Base de datos con información sobre actividades creada automáticamente por <i>Google Forms</i>	81
Figura 22: Planilla de control a modo de síntesis con las calificaciones finales	81

Figura 23: Gráfico con porcentajes de calificación de las actividades propuestas en primera etapa	84
Figura 24: Gráfico con porcentajes de calificación de las actividades propuestas en segunda etapa	87
Figura 25: Gráfico con respuestas según se logró o no completar las actividades a tiempo	95
Figura 26: Gráfico con respuestas según evaluación de la propuesta y material didáctico	97
Figura 27: Gráfico con respuestas según porcentajes de rasgos del material didáctico que ayudaron en la comprensión de las actividades	98
Figura 28: Gráfico con respuestas según porcentajes de complejidad de las actividades	102
Figura 29: Ejemplo de mapa con el recorrido del viaje de Artabán, construido en <i>Google Maps</i>	105
Figura 30: Ejemplo de campaña social - producción realizada en la segunda etapa	106
Figura 31: Ejemplo de mural digital, producido en la segunda etapa	107
Figura 32: Ejemplo de historieta, producida en la segunda etapa	108
Figura 33: Ejemplo de insignia especial	110
Figura 34: Ambiente de intercambio y colaboración de equipo narrativo	111
Figura 35: Ejemplo espacio comunidades de equipo narrativo 2 - comunidad 1	112
Figura 36: Ejemplo espacio comunidades de equipo narrativo 7 - comunidad 2	113
Figura 37: Relato base de la narrativa transmedia.....	117
Figura 38: Formulario “Solicita tu insignia” – Primera etapa	118
Figura 39: Formulario “Solicita tu insignia” – Segunda etapa	118
Figura 40: Formulario “Solicita tu insignia” – Tercera etapa	119
Figura 41: Formulario de postulación para ingresar a una comunidad educativa...	119
Figura 42: Formulario de postulación actividades – Segunda etapa	120
Figura 43: Formulario de entrega de trabajo (actividad)	120
Figura 44: fotografía de alumnos en proceso de creación de sus Avatars	121
Figura 45: Imágenes de algunos Avatars creados por alumnos	122
Figura 46: Ejemplos de presentaciones de Avatars en <i>Facebook</i>	123
Figura 47: Respuestas formulario “Solicita tu insignia” - primera etapa (individual) .	126
Figura 48: Respuestas formulario “Solicita tu insignia” - segunda etapa (equipo narrativo)	128

Índice de tablas

Tabla 1: Comparativa de ventajas y desventajas - Herramientas CMS	48
Tabla 2: Comparativa de ventajas y desventajas - Herramientas <i>Google for Education</i>	51
Tabla 3: Comparativa de ventajas y desventajas - Herramientas de edición de imágenes	53
Tabla 4: Comparativa de ventajas y desventajas - Murales digitales y presentaciones	55
Tabla 5: Comparativa de ventajas y desventajas - Redes sociales	58
Tabla 6: Narrativas transmedia por etapas de trabajo	76

Introducción

Una de las novedades que las tecnologías de información y comunicación (TIC) aportan a los educadores, es el potenciamiento de los procesos comunicativos y, en consecuencia, un impulso cualitativo y cuantitativo en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Entre los "Diez retos significativos para la adopción de tecnología", presentados en el Informe Horizon "Perspectivas Tecnológicas, Educación Superior en América Latina 2013-2018"; se indica que "la mayoría de los académicos no están utilizando nuevas tecnologías significativas para el aprendizaje y la enseñanza, ni para organizar sus investigaciones." Al respecto, creemos que la inclusión de tecnología como mediadora del proceso educativo es un desafío para pedagogos, pero sobre todo, una decisión que incluye múltiples factores y elementos a tener en cuenta. Uno de los retos enumerados por Pardo Kuklinski (2014) en su conferencia para la "Cumbre de líderes de la educación", es el rediseño de los procesos, que incluye la movilización de una educación monomedia (textual), hacia procesos de aprendizaje multimedia (transmediática), donde el usuario se sienta atraído a compartir.

Relacionado, nos cuestionamos: ¿Podemos afirmar a nuestros alumnos, que leyendo el diccionario de principio a fin, mejorarán su vocabulario? ¿Que por aprender de memoria las reglas ortográficas, estarán exentos de cometer los errores al escribir?

Lo innovador de las propuestas didácticas mediadas tecnológicamente, es romper con la estructura lineal del material tradicional; incluir nuevos medios, modos y formatos; estructurados en múltiples conexiones, y propiciando interactividad entre los alumnos. "Potenciar el rol de un estudiante/lector que se involucre, tome decisiones, negocie significados, construya conocimientos a través de la interacción con docentes y pares." (Schwartzman y Odetti, 2011: 8)

Nuestra preocupación gira en torno al sentido que adquieren los materiales didácticos, mediadores del proceso educativo, puntualmente en la construcción colaborativa de narraciones transmedia. ¿Qué función cumple el material didáctico digital, no como mero proveedor de información, sino como guía y orientador? ¿Cómo influyen las dimensiones sintáctica y pragmática de estos recursos, en los procesos de interacción, comunicación y cooperación entre los participantes del proceso pedagógico?

Para responder estas preguntas de investigación, será necesario determinar cuáles son los materiales didácticos adecuados para el trabajo colaborativo de la narrativa transmedia.

La propuesta realizada será presentada a alumnos de quinto año de nivel medio, en el marco curricular de la materia "Lengua y Literatura", pertenecientes al colegio San Buenaventura, de Córdoba Capital. Con ellos, recorreremos el proceso de construcción del conocimiento mediado tecnológicamente, presentado a través de materiales didácticos diseñados para tal fin.

Es preciso mencionar que aunque son múltiples las investigaciones sobre educación y TIC, no se han localizado trabajos específicos sobre la caracterización de los materiales didácticos en el trabajo colaborativo de narraciones transmedia. La importancia de esta investigación, radica en brindar a la comunidad científica y profesional, una propuesta educativa puntual, con recursos específicos, que alienten y fomenten la utilización de la tecnología digital en educación. Se pretende además, analizar cómo las herramientas seleccionadas, impulsan y potencian la construcción colaborativa del conocimiento mediado tecnológicamente; logrando una narrativa que incluya pluralidad de voces, en múltiples formatos y plataformas.

Sobre la narrativa transmedia

No es el centro de esta tesis ahondar en la temática, pero es interesante comentar el gran desafío que implica trabajar con ella. Este tipo de narrativa incluye un proceso comunicativo y productivo tal, que a partir de un relato base, los distintos usuarios producen contenidos relacionados y distribuidos por múltiples plataformas y lenguajes. El meta relato resultante es un sistema de elementos que no presenta un recorrido de lectura fija o prediseñado, sino que el orden es determinado por los mismos co-autores.

Un ejemplo notorio de narrativa transmedia, es lo sucedido con la película "*Inside*". El caso es particular, ya que el film fue desarrollado de antemano con claras intenciones de ser tomado como relato base de posteriores narrativas. Conjuntamente al audiovisual, se creó una página web (no disponible) con instrucciones a seguir, y un perfil en Facebook y Twitter

para canalizar la interacción de los espectadores del film¹.

De esta forma, el usuario tomó papel protagónico en la trama argumental, y prueba del éxito fueron los 7 millones de interacciones y los más de 52.000 seguidores que consiguió su página de *Facebook* (Fidalgo y Arnáiz, 2013).

A partir de esta experiencia y muchos otros antecedentes que sirven de ejemplo de las narrativas transmedia; el presente trabajo, entonces, tendrá como desafío el diseño y elaboración de un material didáctico, capaz de presentar, promover y motivar el desarrollo de narrativas transmedia.

Para ello consideraremos que:

- ❖ **El medio** será la producción de esta tesis (el material didáctico).
- ❖ **Las plataformas, recursos, herramientas y lenguajes**, los propios de la cultura digital.
- ❖ **La convergencia, multiplicidad de relatos, hibridación de lenguajes y entornos colaborativos e interactivos**, es lo característico a tener en cuenta.
- ❖ **Los receptores**, aquellos alumnos digitales necesitados de experiencias creativas y potenciadoras de sus conocimientos y experiencias tecnológicas recuperadas.

¹ Para conocer más acerca de la experiencia puede consultarse “The beauty inside: La exitosa campaña transmedia de Intel y toshiba” disponible en <http://miluskamurillo.com/2014/02/24/the-beauty-inside-la-exitosa-campana-transmedia-de-intel-y-toshiba/> Recuperado el 6/01/18. También pueden observarse los capítulos de la producción en “Intel - The Beauty Inside” disponibles en <https://vimeo.com/album/2229079> recuperado el 6/01/18

Parte I: Marco Teórico

Capítulo 1 – El uso pedagógico de la tecnología

1.1. Introducción

La implementación inteligente de recursos tecnológicos es un verdadero desafío para las instituciones educativas de todos los niveles. Supone una reestructuración integral, modificando la manera de planificar, gestionar y organizar las formas de enseñar y aprender. Si bien es reconocida la necesidad de universalizar el acceso a las nuevas tecnologías y promoción de una adecuada inclusión a la cultura digital; diversos y desiguales son los esfuerzos públicos y privados en nuestro país, por dotar de equipamiento y capacitación docente a las entidades educativas.

En este sentido, según un estudio realizado en abril de 2016 por la multinacional Microsoft en 650 jóvenes de entre 15 y 17 años de escuelas públicas y privadas de la Ciudad de Buenos Aires; se presenta una escasa apropiación y saber reflexivo tecnológico: "Muchos padres y docentes están convencidos que los chicos de hoy saben mucho de tecnología, más aún, se preguntan ¿qué puedo enseñarles yo, si ellos saben más? La encuesta refleja que en realidad, el saber de los chicos es muy instrumental, en otras palabras, pueden saber cómo resolver un problema puntual de la herramienta, pero están lejos del saber reflexivo que queremos que construyan e incorporen (Morduchowicz, 2017)."

Igualmente, cabe aclarar que la **alfabetización tecnológica**, es un proceso continuo que presupone no sólo el acceso o integración de dispositivos electrónicos digitales; sino una apropiación significativa de estas herramientas. Como indica Kaplun (2005) "No hay que olvidar que el mero acceso no resuelve la brecha de la desigualdad y la pobreza, de la cual la brecha digital es sólo una expresión más. Estar <a la altura> de los más ricos en materia tecnológica no asegura que aquella brecha disminuya."

Por consiguiente, se nos plantean cuestionamientos sobre diversas temáticas que iremos desarrollando en las siguientes páginas entendiendo que, incluir nuevos medios tecnológicos a nuestra prácticas pedagógicas, conlleva desafíos a pensar y resolver.

1.2. Hacia una apropiación significativa del conocimiento

Extensa es la bibliografía que analiza la utilización de las TIC con fines educativos. Cobos (2008) manifiesta que la **apropiación tecnológica** en educación implica un uso más

avanzado de las tecnologías y está orientado a la **conformación e interconexión de espacios de creación y colaboración entre usuarios**. En este sentido, creemos que esa apropiación va dirigida al protagonismo que cada aprendiz adquiere en torno a su propio proceso de aprendizaje, donde lo tecnológico es un componente más entre todos los elementos involucrados.

Por su lado, Dussel (2012), considera que **el uso pedagógico de la tecnología**, es un conjunto heterogéneo de prácticas que se distinguen porque manifiestan una preocupación por los saberes que se ponen en juego (ya sea saberes pedagógicos, conceptuales, tecnológicos o contextuales). Se trata de una preocupación por la mejora en las prácticas mismas, y manifiestan una reformulación de modelos tradicionales, investigación, debate, capacitación docente, innovación, y el surgimiento de nuevos planteamientos pedagógicos.

A partir de las expresiones de ambos autores se infiere que la apropiación significativa del conocimiento se alcanza cuando los recursos tecnológicos y sus usos, se direccionan en el enriquecimiento de las prácticas pedagógicas; transversalizando las áreas de conocimiento, y logrando un estímulo y desarrollo mayor de las competencias y habilidades de los educandos.

1.3. Enfoques y prácticas

Estar a la altura de estos cambios y avances, es el constante desafío. Como anticipamos, en educación esta necesidad que es a la vez una oportunidad nos interpela a repensar las prácticas, explorando esquemas cada vez más flexibles y construyendo puentes entre lo pedagógico y el mundo. En este sentido, Kaplun (Op. Cit.) sostiene la necesidad del paso de -enfoques tradicionales transmisivos- (centrados en los contenidos)² y -enfoques conductistas- (centrados en los estímulos y los efectos)³; a un **-enfoque crítico-dialógico-**, centrado en los procesos y la construcción colectiva de saberes. En este caso, se considera el aprendizaje como un proceso **endógeno**, que pasa de la pasividad a la construcción activa del conocimiento, desarrollando habilidades que permitan enfrentar nuevas situaciones. Los procesos de aprendizajes son producidos desde instancias de interacción (entre el aprendiz-educador, aprendiz - pares, aprendiz - realidad circundante, aprendiz - material didáctico,

² "Para estos enfoques lo prioritario de toda actividad educativa es la transmisión de contenidos a los alumnos. Esa es la tarea central del educador: "enseñar", transmitir contenidos que él conoce y que los alumnos ignoran. Cuanto más y mejores sean esos contenidos, mejor será la educación (Kaplun 2005:35)."

³ "Sin dejar de lado los contenidos, aquí el objetivo central no será tanto que el alumno retenga esos contenidos sino que sea capaz de hacer lo que se espera de él, que adquiera habilidades concretas que le permitan actuar en diferentes situaciones, resolviendo adecuadamente los problemas que se le presentan (Kaplun 2005:37-38)."

etc.); siendo significativo cuando el alumno se enfrenta a problemas reales a resolver. "Hablamos de enfoques críticos en un doble sentido: desarrollo de una capacidad crítica frente a la realidad y de una capacidad crítica frente al conocimiento, tanto el propio como el nuevo, el que ya trae cada uno y el que aportan los demás (el docente, los compañeros...) (Kaplan Ibid.)."

Por consiguiente... ¿dónde haremos foco? Nuestra atención gira en torno al proceso pedagógico mediado tecnológicamente, y su consecuente mejora en los elementos que lo componen. Para ello, es necesario cuestionar aquellas prácticas centradas sólo en algunos aspectos (muy útiles en su momento, pero incompletas o con pocas posibilidades de ser aprovechadas en la actual sociedad); incluyendo nuevos componentes y prácticas que comprometan al alumno y promueva el desarrollo de un espíritu crítico.

1.4. Un adecuado proceso de construcción

Como hemos afirmado, el aprendizaje es parte de un proceso mayor, producto (en esta oportunidad), de la mediación tecnológica y la interacción. Esto significa que el alumno no copia o reproduce el contenido propuesto sin más, sino que debe generarse una **reelaboración o reconstrucción personal** del mismo; proceso que pone en juego no solo las distintas capacidades, sino el despliegue de estrategias, motivaciones y metas. En este sentido, Onrubia (2005), expresa la importancia de la actividad mental constructiva del alumno en su proceso de aprendizaje, y remarca la diferencia entre la estructura lógica⁴ del contenido y la estructura psicológica⁵ del mismo. "El punto a destacar es que, mientras la significatividad lógica puede garantizarse, esencialmente, desde el diseño del material de aprendizaje, al margen en buena medida de las características concretas de los alumnos a los que ese material se dirige, la **significatividad psicológica** sólo puede asegurarse mediante formas de ayuda que permitan la adaptación cuidadosa y continuada, en el propio proceso de aprendizaje, de ese material a los alumnos concretos que deben aprenderlo (Ibid. p. 4)."

⁴ "(...) remite a la organización interna del material de aprendizaje en sí mismo, y puede considerarse estable entre contextos, situaciones y aprendices (Onrubia, 2005)."

⁵ "(...) organización de ese material para un alumno concreto, y depende de lo que, en cada momento, el alumno aporta al proceso de aprendizaje (Onrubia, 2005)."

Lo anterior significa una visión compleja del diseño de los procesos de enseñanza y aprendizaje, insuficiente si la centramos únicamente en el diseño de materiales, y al margen de las características concretas de los alumnos y el contexto particular. Dicho de otra manera, la mera interacción entre el alumno y el profesor, o el alumno y el contenido; no garantiza una óptima construcción de significados y sentidos. De allí la importancia que asume el rol -guía- del tutor, encargado de proveer o facilitar con el apoyo y soporte necesarios. De esto se trata el **principio de ayuda** concebido por Onrubia (Ibid.), el cual se basa en la relación de tres elementos: la actividad mental constructiva del alumno que aprende, la ayuda sostenida y continuada del que enseña, y el contenido que es objeto de enseñanza y aprendizaje.



Figura 1: Principio de ayuda (La elaboración es propia a partir de los postulados de Onrubia (2005))

1.5. Aprender en colaboración

Así como el conocimiento es un compendio compartido socialmente, su producción y desarrollo no son ajenos a esa condición. La pregunta que surge como consecuencia de la mediación tecnológica del saber, es cómo las personas pueden aprender de manera conjunta con la ayuda de los dispositivos digitales. Es así como, surge una nueva problemática que involucra a la noción misma de aprendizaje, y que decide adecuar la ya utilizada idea de **aprendizaje cooperativo en grupo**⁶. La evolución del concepto (y su adaptación al trabajo con los nuevos artefactos tecnológicos), permite avanzar hacia el concepto de **colaboración**⁷, diferenciada de la anterior por su carácter social:

Hemos investigado una clase importante de la actividad social, la construcción colaborativa del conocimiento en la resolución de un problema nuevo. La colaboración es un proceso en el que los individuos negocian y comparten significados relevantes a una tarea de resolución de problemas. La colaboración es una actividad coordinada, sincrónica que es el resultado de un intento continuo de construir y mantener una concepción compartida de un problema (Roschelle & Teasley, 1995:70 citado en Stahl et. al., 2006:3).

Aprender en colaboración se basa entonces, en el compromiso, responsabilidad y habilidades de negociación puestas de manifiesto por los participantes del proceso constructivo; siendo la **interacción** uno de los pilares fundamentales, y cuyo resultado no es posible de manera individual. Es aquí donde la tecnología nos muestra su mejor cara: potenciando y facilitando la distribución del conocimiento⁸, el compartir de experiencias, la comunicación sincrónica y asincrónica, la posibilidad de resolución conjunta y democrática de problemas, y el aprender con otros, etc.

⁶ "(...) el aprendizaje es realizado por individuos quienes contribuyen con sus resultados individuales y presentan el conjunto de resultados individuales como el producto grupal (Stahl et. al., 2006)"

⁷ Noción presentada por Roschelle & Teasley en 1995.

⁸ "El Instituto de Tecnología Académica, de la Universidad de Carolina del Norte, ha dado una útil definición del **aprendizaje distribuido**: "Un entorno de aprendizaje distribuido es una planteamiento de la educación centrado en el estudiante, que integra una serie de tecnologías que posibiliten actividades e interacción tanto en tiempo real como asincrónico. El modelo se basa en combinar la elección de unas tecnologías adecuadas con aspectos de la docencia basada en el campus, los sistemas de aprendizaje abierto, y la educación a distancia. Este planteamiento permite a los instructores la flexibilidad para adaptar los entornos de aprendizaje al cliente, para atender las necesidades de las diversas poblaciones de alumnos, al tiempo que se ofrece un aprendizaje de alta calidad y con una buena relación entre eficacia y costes" (servidor de listas DEOS-L, 1995) (citado en Bates, 2001)."

Así mismo, es menester (y casi una obligación) que los educadores integremos estas formas de producción de conocimiento a nuestras prácticas y comunidades dado que, no sólo resulta altamente productivo, sino también interesante para los alumnos. Hablamos de una de las grandes preocupaciones a la que nos enfrentamos en la actualidad: garantizar la colaboración e interacción entre los diferentes elementos del proceso de construcción social del conocimiento. Esto supone el diseño de experiencias pensadas en esa dirección, promoviendo el pasaje del "amontonamiento" al "**estar juntos para aprender**" (Schwartzman, 2009); promoviendo el aprendizaje entre pares (AeP), anticipando tiempos, espacios, modos y motivos, y que a su vez permitan las interacciones tendientes a la construcción social de conocimientos.

1.6. La modalidad de enseñanza

El momento socio-histórico-cultural entonces, se caracteriza por cuestionamientos y redefiniciones. Los docentes repensamos nuestras prácticas, menester que surge por un lado, por el cambio en la forma de aprender de nuestros alumnos y de la incesante evolución tecnológica por el otro, lo cual afecta sus modos de aprender y construir conocimientos. En este escenario, debatimos, reflexionamos, negociamos significados, construimos sentidos, compartimos experiencias, nos capacitamos y determinamos posibles relaciones entre tecnología y educación. Las necesidades surgen del aula misma, donde nuestros alumnos nos enseñan que la era tecnológica y sus dispositivos vinieron para quedarse y, somos nosotros; los que debemos estar a la altura de las circunstancias. Así mismo, cabe aclarar que el cambio manifestado no es tarea de un sólo agente institucional (el docente en solitario). El cambio de paradigma debe ser integral, donde se gestione desde la infraestructura, el diseño de cursos y planificaciones, el suficiente apoyo al profesorado: una **planificación estratégica**. Así mismo, de la experiencia surge que, es un desafío para el docente sortear algunos obstáculos como:

- ❖ Cambios en las prioridades educativas y políticas (avances y retrocesos),
- ❖ Organización institucional,
- ❖ Escaso equipamiento tecnológico,
- ❖ Formación docente estatal versus iniciativas personales privadas, entre otros.

El presente trabajo no pretende ser una guía detallada con respuestas a estas cuestiones (no es su principal finalidad); pero sí una contribución más (de las muchas que

hay) a la comunidad educativa de nivel medio, en su afán de enseñar más y mejor (ahora con tecnologías digitales).

Estamos entonces, ante un cambio en las herramientas, recursos, usos... y la modalidad misma de enseñanza. Las instituciones educativas superiores, comenzaron hace poco más de veinte años a incorporar plataformas virtuales a su modalidad de clases presenciales. Gradualmente se fueron definiendo las características específicas y la planificación sistemática de esta articulación. Además, el nivel secundario o nivel medio de gestión privada, registra desde la década del 80´ algunas experiencias aisladas de incorporación de recursos digitales en los procesos de enseñanza y aprendizaje; mientras que la gestión pública comenzó a experimentar esta modalidad con la implementación del programa "Conectar Igualdad"⁹ en el año 2010, incluido paulatinamente en todas las escuelas públicas del país.

Más allá de estos antecedentes, un punto importante a la hora de planificar nuestras clases con TIC, es ante qué modalidad de cursado nos enfrentamos. Como se planteara con anterioridad, la bimodalidad¹⁰ comenzó a ser utilizada en las instituciones universitarias ya hace tiempo. Luego, con la creación de los campus virtuales (entornos virtuales de aprendizaje más complejos); surgieron las carreras a distancia¹¹. Un gran esfuerzo ha sido (y está siendo) en todos los niveles y modalidades, la transición de prácticas pedagógicas habituales (ahora con TIC, pero con la misma vieja estructura), a **prácticas propias de las nuevas modalidades** (enfoque crítico-dialógico expuesto en punto 1.3.).

Es común encontrar en centros de educación media, una utilización de la tecnología como "Apoyo de Aula" o "Ayudas Audiovisuales" (Bates, 2001); que mejoran los métodos docentes básicos, pero que en ningún caso los reemplazan. Un ejemplo de esto es la implementación (con sólo una capacitación instrumental y no pedagógica a los docentes); de *tablets*, *notebooks* o pizarras digitales (PDI) en algunas instituciones públicas y privadas. Aquí es importante aclarar que la tecnología con la que contamos en nuestros ámbitos educativos (que puede ser desde la más precaria, hasta la más sofisticada); poco aporta si sólo la utilizamos como un nuevo canal de transmisión de información o presentaciones bonitas. Ante

⁹ Anunciado en 2010 por la entonces Presidenta Cristina Fernández de Kirchner, que promovió en todo el territorio nacional; el uso de TIC en escuelas secundarias públicas, escuelas de Educación Especial y en los Institutos Superiores de Formación Docente de gestión estatal.

¹⁰ Definimos "**bimodalidad**" (a diferencia del diseño de cursos puramente virtuales en educación a distancia) como la construcción de un modelo de gestión académica que combina los recursos pedagógicos propios de la presencialidad con los de la virtualidad.

¹¹ Lo que en algún momento fueran los <cursos por correspondencia>. Términos similares son: Educación a Distancia, Educación en Línea, Educación Virtual.

el cambio paradigmático, que es el desafío al que nos interpela la cultura digital, es necesario darle el valor justo a la tecnología (el medio); y enfatizar el hecho de que esas potentes y nuevas herramientas son instrumentos que nos ayudarán a generar nuevos ambientes de aprendizaje, vinculados a la construcción y democratización social del conocimiento.

Lo que intentamos hacer en las escuelas secundarias entonces, es complementar nuestras clases presenciales con nuevas e innovadoras prácticas mediadas por TIC. El **concepto mismo de aula se distorsiona**, se agranda, se vuelve multimodal. En ella caben los alumnos, profesores, contenidos, instrumentos... pero también espacios virtuales de enseñanza y aprendizaje, construcción y comunicación; donde los límites ya no son materiales (paredes), sino espacios integrales, discursivos y sociales.

Capítulo 2 – La trama didáctica

2.1. Introducción

Llegados hasta este punto, es necesario reconocer el uso particular que hacemos del binomio educación-tecnología en el área de conocimiento de Lengua y Literatura, de nivel medio, para este trabajo puntual y en el colegio que es objeto muestral de la presente investigación.

La decisión de incluir mediación tecnológica en nuestras propuestas didácticas, necesariamente implica la toma estratégica de decisiones. Planificar significa concientizar, dar cuenta del camino o proceso por el que llevaremos a nuestros alumnos: ¿Qué vamos a enseñar? ¿Cómo lo vamos a hacer? ¿Qué queremos lograr (para qué enseño lo que enseño)? ¿Qué aportan las tecnologías al proceso? ¿Qué herramientas voy a utilizar? ¿Cómo, y a través de qué dispositivos voy a evaluar? Cada grupo de trabajo tiene su especificidad y, para responder a estas preguntas, debo situarme en cada contexto particular (enseñanza situada).

2.2. La narración como estrategia

Entre otras herramientas, fundamentalmente es a través de la palabra que el docente enseña... Las ideas, los conceptos, las formas de proceder; se narran. Lo narrativo circunda nuestras vidas, desde que nos encontramos en el vientre materno: es a través de la comunicación y el sistema de símbolos compartido, que entramos en contacto y comprendemos el mundo. El relato, es caracterizado por el ecosistema cultural que lo engendra. Su apropiación, circulación, retroalimentación, recurrencia, intercambio, soporte y entorno; dependen del sistema de creencias en el que se encuentra inmerso.

En el presente, existe una potente narrativa que se engendra virtualmente a través de los medios. Como nunca en la historia, contamos con la posibilidad de construir, distribuir y consumir narrativas y relatos; a través de múltiples soportes y plataformas virtuales. "**La circulación de narrativas** diferentes a través de las autopistas informáticas y el fácil acceso a dicha información favorecen un circuito distinto de creación y de negociación de significados. La fusión de diferentes géneros de narrativa tiene relación, en cierta manera, con la rica fusión de medios que caracteriza al medio interactivo como totalidad y deja abierto el reto de inventar formas de narrativa que resulten apropiadas (Lion, 2006)."

Las nuevas herramientas, producen y expanden nuevas formas y maneras de narrar. Y cada historia narrada, posee características propias del soporte que la ha engendrado. Los educandos saben esto, y no sólo lo consumen; sino que lo generan a diario. Y en este punto, es donde el docente debe valerse de este gran impulso cultural, para generar conocimiento y desarrollo de competencias.

A la hora de utilizar la **construcción narrativa como estrategia didáctica** mediada tecnológicamente, el docente debe tener en cuenta:

- ❖ **Las especificidades didácticas de cada área de conocimiento:** Si bien existen conocimientos, competencias y capacidades transversales y comunes a todas las asignaturas; cada campo disciplinar debe construir su propia narrativa, manera de narrar y soporte discursivo. La construcción del conocimiento, diseño de actividades y prácticas, deben ser particulares y específicas de cada espacio.
- ❖ **La utilización de recursos propios del género narrativo:** Debemos tener en cuenta las especificidades propias del género en cuestión. Un ejemplo, es la utilización de metáforas:
 - **El recurso metafórico:** muy utilizado en la publicidad audiovisual, por ejemplo, es la utilización de metáforas en narrativas estratégicas. Pérez Latorre (2013) nos acerca los siguientes ejemplos:
 - ✓ **Narrativas de metáfora abierta**, que buscan la creación de narrativas orientadas al planteamiento de temas universales y cotidianos, que sean familiares y cercanos a la vida cotidiana del consumidor. Se trata de crear situaciones próximas al público, para llamar su atención y asimilación al producto que se quiere vender.
 - ✓ **Narrativas de intriga**, cuya principal característica, es invitar al público a crear expectativas sobre el devenir de los acontecimientos narrativos. En ella, los enigmas pueden develarse paulatinamente o invitar al receptor a participar en la

construcción, despertando su curiosidad e intriga. Plantean muchas veces casos enigmáticos, cuestionamientos, ambigüedades y finales abiertos.

- ✓ **Narrativa orientada al juego imaginativo**, donde se propone al receptor adoptar el perfil de un jugador, ofreciéndole determinadas "piezas" narrativas, reglas establecidas y a imaginar libremente diversas historias posibles. Aquí será necesario ampliar con conceptos propios de la estructura del juego ([ver punto 2.3.](#))

❖ **La estructura narrativa**: a la hora de planificar el desarrollo de una narrativa (transmedia, en este caso), debemos tener en cuenta la forma organizativa propia de cada tipo de narración. O sea, desarrollar un hilo conductor imaginario, que sirva como orientador del desarrollo de la trama y a los lectores en su interpretación. En principio, consta básicamente de las siguientes partes:

- ✓ **Situación Inicial**: es el marco de toda narración. Puede presentarse al inicio o desarrollarse a lo largo del texto. En ella, se describe el lugar, tiempo y personajes donde transcurre la trama.
- ✓ **Complicación**: toda narrativa debe presentar un verdadero avance en los sucesos. Esto significa replantear la situación cotidiana de los personajes, a través de nuevos acontecimientos.
- ✓ **Resolución**: ¿Cómo se soluciona la complicación planteada? ¿Positiva o negativamente? ¿Cómo afecta a los personajes?
- ✓ **Situación Final**: es el -cómo- se ha visto modificada la situación inicial planteada. Qué distorsiones han sufrido los personajes y las situaciones descritas.

❖ **Técnicas narrativas**: cómo expresásemos con anterioridad, y como consecuencia de

los nuevos soportes digitales, surgen nuevas formas de construir narrativas. En este sentido, creemos importante brindar mecanismos y herramientas de escritura a nuestros alumnos. Un buen ejemplo de esto, es la utilización de mezclas o remezclas (*remix* o *mashup*) digitales, términos utilizados para describir la compaginación de imágenes digitales con sonido y video, en una nueva producción. Knobel y Lankshear (2011) plantean al *remix* digital¹² como a la **nueva escritura digital**. Un ejemplo de estas técnicas son; el "*Photoshopeo*"¹³ o *remix* de imágenes, el *remix* musical¹⁴ y la *Machinima*.¹⁵

Describiremos a continuación, la técnica utilizada en este trabajo (llamada **Fan fiction**), la cual plantea la utilización de diversos recursos y elementos preexistentes (libros, películas, videojuegos, *comics*, series televisivas, etc.); para crear nuevos productos culturales (actividad básica de la narrativa transmedia, pero esta última, agrega la utilización de diversas plataformas). Los tipos de escritura *Fan Fiction* planteadas por Knobel y Lankshear (Ibid, p. 117) son:

- ✓ **La escritura canónica o *in-canon writing***: busca la máxima fidelidad con los escenarios, los personajes y las líneas argumentales del original y se limita a añadir nuevos episodios o acontecimientos al texto de partida (por ejemplo, un nuevo capítulo de la telenovela *Pasión de Gavilanes*, una extensión del universo narrativo de *Sailor Moon* o un personaje nuevo de *El Rey León*), conservando con el mayor rigor posible los personajes y el escenario originales y completando de una forma

¹² *Remix* significa "nueva mezcla": "Este remix consiste en crear diversas formas de pensamiento, lenguaje o expresión "congeladas" para lograr la construcción, la distribución, el intercambio y la negociación de significados. (Knobel y Lankshear, Ibid., p. 109)."

¹³ Nombre que surge del renombrado programa de retoque de imágenes de Adobe. Esta técnica propone ir más allá del mero retoque de imagen. "Este tipo de remix incluye diferentes actividades como: a) añadir texto a las imágenes; b) crear montajes fotográficos mezclando elementos de dos o más imágenes (incluyendo los remixes de humor que colocan la cabeza de una persona famosa sobre el cuerpo de otra a la que se ha pillado en una situación comprometida); c) cambiar el propio contenido de la imagen (por ejemplo, quitándole a una persona su pelo o una parte de su cuerpo o añadiéndole una quinta pata a un perro), y d) cambiar las propiedades de la imagen (modificar colores, retocar los niveles de brillo, de sombreado, etc.). (Knobel y Lankshear, Ibid. p. 111)."

¹⁴ "(...) consiste en tomar elementos de canciones o de piezas musicales (a veces también de sonidos o de discursos) y ensamblarlos para crear un producto nuevo que difiere en mayor o menor medida del original. (Knobel y Lankshear, Ibid.)"

¹⁵ "(...) es el término utilizado para describir el proceso con el que se crean películas utilizando los "motores" de animación de los videojuegos tridimensionales. (Knobel y Lankshear, Ibid.)"

directa las narrativas, las historias y las aventuras de los personajes de la serie original.

- ✓ **Las tramas cruzadas o cross-overs:** reúnen a personajes de diferentes textos originales en una nueva historia (como mezclar los personajes y los acontecimientos de los libros y películas de *Crepúsculo* con la serie *Harry Potter* o con diferentes series de manga o anime.)
- ✓ **La narrativa de relaciones (*relationships o shippers*):** se centra en crear relaciones íntimas entre dos personajes (normalmente secundarios) cuando no existían en el original o cuando solo se desarrollaban de forma accesoria.
- ✓ **Autoinserción o *self-insert*:** los autores se introducen a sí mismos como personajes reconocibles en la narrativa (por ejemplo, muchas jóvenes autoras de *fanfic* escriben sobre sí mismas en la saga de *Harry Potter* y se colocan en el lugar de *Hermione*, una de las mejores amigas de *Harry*); otros autores inventan un personaje en el que mezclan características propias con las de un personaje de la cultura popular y lo insertan en su texto.

Es importante e interesante entonces, conocer las nuevas modalidades de escritura y formas en la que se expresan y circulan las ideas por los medios tecnológicos. En esa dirección, proponemos a continuación una interesante manera de construir narrativa, y qué se utiliza cada vez más en educación: la gamificación.

2.3. La mecánica del juego

Como profesionales en educación sabemos que no siempre es fácil despertar el interés o mantener el entusiasmo en nuestros alumnos. Hablaremos aquí de **Gamificación** o *Gamification*, una estrategia que aplicada pedagógicamente; suele tener muy buenos efectos sobre la motivación, las tareas y evaluación.

En principio, el término surge de la utilización de mecanismos propios del juego, implementados a estrategias de marketing o actividades de negocios, con la finalidad de cautivar a los consumidores. Pedagógicamente, su empleo en procesos de enseñanzas y aprendizajes mediados tecnológicamente; es una muy buena opción para captar la atención y estimular a los estudiantes. Conlleva y propone el desarrollo de habilidades y competencias propias de la "multialfabetización"¹⁶, y una planificación que le es propia, con fases del desarrollo de la estrategia a desarrollar (temas que no explayaremos aquí, pero muy interesantes por cierto). Al hablar de gamificación, debemos mencionar también (y una vez más), que el incorporar componentes lúdicos significa también, lograr una mayor interacción entre los diversos elementos del proceso de aprendizaje y sobre todo, con el entorno o material didáctico propuesto.

Así mismo, la gamificación de una propuesta puede ser realizada de múltiples maneras: "Las estrategias de gamificación educativa más importantes son: establecer una narrativa, dar premios como puntos o certificaciones a cambio de la realización de acciones, introducir elementos personalizadores, de proximidad social y realimentación y finalmente introducir elementos que hagan del aprendizaje una actividad más divertida (Prieto Martín et. al. 2014)."

Como podemos observar, la construcción de una narrativa es una estrategia que transversaliza las propuestas creativas mediadas tecnológicamente y que, una vez más, promueve el aprendizaje significativo. Así mismo, dentro de los mecanismos del juego, encontramos una narrativa que lo caracteriza: una propuesta narrativa propia y una construcción narrativa realizada por los jugadores.

Podríamos escribir un trabajo aparte (de Tesis) sobre este tema, pero sólo abordaremos algunos elementos tomados para la elaboración del material didáctico propuesto en este trabajo:

- ❖ **La utilización de medallas:** También llamadas insignias. Se trata de premiar la realización de una tarea propuesta o comportamiento deseado, a través de un símbolo gráfico que funciona como recompensa. Según Labrador y Villegas (2014), entre sus

¹⁶ "El concepto procede del ámbito anglosajón formulado por el *New London Group* a mediados de la década de los noventa. Defiende que en una sociedad multimodal debe prepararse y cualificarse al alumnado ante los múltiples medios y lenguajes de la cultura del tiempo actual con un planteamiento integrado de los distintos alfabetismos (Area Moreira, 2008)."

funciones se encuentra la de explicitar el nivel de profundidad de trabajo de cada alumno, teniendo una retroalimentación y visibilidad del proceso. "Captar la atención y admiración de otros, en toda la naturaleza, es signo de que hemos hecho algo significativo. Un logro por sí mismo es interesante (movido por la motivación intrínseca), pero si además está adornado por un símbolo, de forma pública, la satisfacción es más profunda (movido por la motivación extrínseca) (Labrador y Villegas, Op. Cit.)."

- ❖ **Avatares:** es la creación de una representación gráfica digital del participante. Una forma de preservar la identidad del alumno ante la utilización de ciertas herramientas y plataformas pero, sobre todo, invitarlos a crear su propio personaje dentro de la trama narrativa. "(...) demanda que la mente del usuario abandone su cuerpo y se identifique con el personaje en cuestión para poder jugar con éxito. La distancia jugador-avataar se reduce hasta anularse por completo. Es lo que se llama "habitar la ficción" (Posada, 2013).
- ❖ **Los desafíos o retos:** recursos utilizados para generar cierta provocación, motivación y compromiso por parte del participante. Su cumplimiento o superación, puede estar asociada a una recompensa. Según Posada (Ibid.), los logros impulsan a la participación y poder superarlos es sumamente alentador.

2.4. Planificar una narrativa transmedia

Si intentáramos definir acabadamente qué es (o qué caracteriza) una narrativa transmedia (NT); estaríamos frente a un problema terminológico que incluye lo semántico, metodológico, filosófico, epistemológico, sociológico, comunicativo, semiótico, antropológico, entre otros. Lo complejo deviene de las particularidades propias del momento histórico sin precedentes que nos enmarca, donde la información se multiplica por diversos canales de transmisión a grandes velocidades.

Pecando de simplistas, diremos que la noción de *Transmedia Storytelling*, surge

asociada a los conceptos de "convergencia mediática"¹⁷, "cultura participativa"¹⁸ e "inteligencia colectiva"¹⁹ desarrollados por Jenkins (2006):

*Transmedia storytelling represents a process where integral elements of fiction get dispersed systematically across multiple delivery channels for the purpose of creating a unified and coordinated entertainment experience.*²⁰ (Jenkins, 2007)

¿Qué aporta a nuestras prácticas, la narrativa transmedia? ¿Por qué utilizar en nuestras prácticas este recurso?

Porque narrando dotamos de sentido al contenido conceptual: hacemos del concepto (el contenido que queremos o necesitamos que nuestros alumnos aprendan), un bien necesario para:

- ❖ **Contar nuevas y entretenidas historias:** Contamos historias para entretener, persuadir y explicar. A nuestras mentes no les gustan los hechos aislados, y por eso crean sus propias historias, para dar sentido y conectar eventos dispersos y particulares. Y a los puntos conectados de una forma estimulante los llamamos grandes historias. Grandes historias ganan corazones y mentes (Pratten, 2011).
- ❖ **Relatar a través de diversas plataformas:** cada medio aporta su particularidad. Pratten (Ibid.) habla de "océano" sin precedentes de contenidos, productos y oportunidades de ocio; en el que las personas pueden personalizar sus historias.
- ❖ **Generar prácticas memorables:** donde nuestros alumnos disfruten de la experiencia de aprender, producir conocimiento y auto gestionar sus procesos.

¹⁷ "Con «convergencia» me refiero al flujo de contenido a través de múltiples plataformas mediáticas, la cooperación entre múltiples industrias mediáticas y el comportamiento migratorio de las audiencias mediáticas, dispuestas a ir casi a cualquier parte en busca del tipo deseado de experiencias de entretenimiento. (Jenkins, 2006, pág. 14)"

¹⁸ "El término «cultura participativa» contrasta con nociones más antiguas del espectador mediático pasivo. Más que hablar de productores y consumidores mediáticos como si desempeñasen roles separados, podríamos verlos hoy como participantes que interactúan conforme a un nuevo conjunto de reglas que ninguno de nosotros comprende del todo. (Jenkins, 2006, pág. 15)"

¹⁹ "La **inteligencia colectiva** puede verse como una fuente alternativa de poder mediático. Estamos aprendiendo a usar ese poder mediante nuestras interacciones cotidianas en el seno de la cultura de la convergencia. (Jenkins, 2006, pág. 15)"

²⁰ "La narración transmedia representa un proceso donde los elementos integrales de la ficción se dispersan sistemáticamente a través de múltiples canales con el fin de crear una experiencia de entretenimiento unificada y coordinada" [traducción propia].

- ❖ **Desplegar competencias:** desarrollar y garantizar diversas competencias culturales, habilidades sociales²¹ y capacidades, necesarias para una plena participación e inserción colectiva.



Figura 2: Por qué utilizar narrativa transmedia en nuestras prácticas.

²¹ Según Jenkins et. al. (s.d), las nuevas habilidades incluyen:

"La habilidad para **interpretar y construir** modelos dinámicos de procesos del mundo real. **Apropiación:** la habilidad para interpretar y construir modelos dinámicos de procesos del mundo real. Para muestrear y remodelar de forma significativa el contenido de los medios. **Multitarea:** la capacidad de escanear el entorno y cambiar el enfoque según sea necesario a los detalles más destacados. **Cognición Distribuida:** la capacidad de interactuar significativamente con herramientas que expanden las capacidades mentales. **Inteligencia Colectiva:** la capacidad de agrupar conocimiento y comparar notas con otros hacia un objetivo común. **Juicio:** la capacidad de evaluar la confiabilidad y credibilidad de diferentes fuentes de información. **Navegación Transmedia:** la capacidad para seguir el flujo de historias e información a través de múltiples modalidades. **Redes:** la capacidad de buscar, sintetizar y difundir información. **Negociación:** la capacidad de viajar a través de comunidades diversas, discernir y respetar múltiples perspectivas y comprender y seguir normas alternativas (Jenkins et. al. (s.d.), p. 4)."

Por otro lado, la planificación de una actividad con finalidades pedagógicas, que desarrolle este mecanismo (este tipo de narrativa); incluye varios elementos. Abordaremos sólo algunos propuestos por Pratten (Ibid.), y pertinentes para nuestro trabajo:

- ❖ **Comenzar por hacerse cinco preguntas:** ¿Cuál es la historia que quiero contar? ¿Cómo presentaré la historia? ¿Qué tipo de participación por parte de los receptores quiero o necesito? ¿Cómo afectará la participación de la audiencia a la historia en el tiempo? ¿Cuánto se basa en el mundo real la historia ficticia?
- ❖ **Pensar en la experiencia en términos de:** el número y la utilización de las plataformas (secuencial, paralelo, simultáneo, no lineal). La extensión y el tipo de participantes (pasivos, activos, interactivos, colaborativos).
- ❖ **Abordar el trabajo como un proceso de dos etapas:** Paso 1: decidir el espacio narrativo, el número de plataformas y su calendario. Paso 2: decidir el grado de participación de la audiencia.
- ❖ **Selección de medios tecnológicos:** se debe pensar en el estilo de vida de la audiencia y qué plataformas (combinación de medios más tecnología) atraerán a los participantes. También, considerar las fortalezas y debilidades de cada herramienta, y equilibrar las debilidades de una con las fortalezas de otras. Por último, evaluar la capacidad de difusión social del contenido.
- ❖ **Lo que hace a una buena historia:** Se necesita un personaje heroico convincente (protagonista) que se preocupe por la gente. El personaje necesita superar la adversidad: sin adversidad no hay conflicto y sin conflicto no hay drama. El personaje tiene una meta y necesidades, algo que debe alcanzar. Puede evolucionar a lo largo de la historia y usualmente, alcanzar el objetivo propuesto.
- ❖ **La historia tiene dos componentes:** *la historia*, el mundo entero que se crea con todos los personajes que se extienden en orden cronológico; y *la experiencia*, cómo el mundo se revela a la audiencia (tiempo y plataformas).
- ❖ **Documentar -el mundo-:** sirve para evitar incongruencias o inconsistencias entre los diversos relatos. Se trata de un conjunto de reglas, creencias, principios, personajes, eventos, etc. que son fieles a la historia base o principal. Pratten propone la creación

de una "biblia" refiriéndose a una fuente de información útil (*Wiki*), a la que todos deben referirse y adherirse. Entre otros, el autor propone incluir: cronología (eventos, guerras, tratados, etc.), topografía y mapas (ubicaciones, estados, ciudades), población, cultura, religión, lengua, economía, ciencia y tecnología.

- ❖ **Propiciar colaboración:** colaborar no es lo mismo que participar. La participación puede estar más ligada a una actividad individual, como por ejemplo leer la historia y explorar su -mundo-, pero sin realizar ningún tipo de aporte adicional que enriquezca la construcción de conocimiento a nivel grupal. Por otra parte, la participación puede jugar un rol activo con actividades tales como votar, compartir, comentar, etc. Este tipo de tarea, implica ser parte del -mundo- de la historia. La colaboración en fin, es ser parte de ese -mundo- de la historia: escribiendo nuevos contenidos, creando videos o ilustraciones, siendo autores de contenidos. Se deben brindar herramientas, métodos, estímulos y apoyo a los participantes, para que puedan vencer diversas barreras (vergüenza, falta de tiempo, falta de información, etc.) en pos de una actividad colaborativa.

Del mismo modo, un elemento que atraviesa todo el proceso de enseñanza y aprendizaje, es la evaluación. Su concepción determina los otros componentes; y es una instancia más que fundamental ya que, permite el constante monitoreo y regulación del recorrido realizado por el alumno.

2.5. Hacia una evaluación auténtica

¿Cómo y qué evaluamos, en este proceso constructivo y social del conocimiento?
¿Consideramos el conocimiento académico e intelectual de un alumno, castigando sus errores? ¿O sus competencias y conocimiento integral, premiando sus logros?

Decimos una vez más que, la inclusión tecnológica por sí misma no garantiza una regulación eficaz de los procesos (en este caso, evaluativos). Superar las distintas limitaciones implica -según Perrenoud (2008)-, que el principal instrumento de la evaluación formativa²² sea un docente comprometido en la interacción con el estudiante. Se trata de una

²² La **evaluación formativa** según Perrenoud (2008), se diferencia de la "certificativa" (que procura construir una clasificación, jerarquías de excelencia, sometiendo a todos los alumnos a las mismas pruebas y condiciones evaluativas), por romper el esquema igualitarista, observando e interpretando los procesos y adquisiciones de cada sujeto según sus necesidades.

gestión integral de los aprendizajes, realizando una regulación intencional²³ e interviniendo eficazmente para optimizar los procesos de aprendizaje y recorridos realizados por cada alumno. En este sentido, el propio **aprendiz es el protagonista** de su proceso formativo: es a través de mecanismos comunicativos, instrumentos y herramientas brindadas por el tutor; que el sujeto se autorregula en sus metas y limitaciones de aprendizaje. De aquí, la necesidad de diseñar y construir situaciones didácticas fundadas en la promoción de actitudes activas e interactivas entre los diferentes elementos del proceso pedagógico: un "dispositivo que favorece una regulación continua de los aprendizajes (Perrenoud, Ibid.)".

Así mismo, la oportunidad que brindan las tecnologías y herramientas digitales es la de una construcción didáctica situada, con una mayor visibilidad y transparencia de los procesos, trayectorias y recorridos de cada uno. Es la posibilidad de una "**evaluación auténtica**"²⁴ (Monereo, 2009), en dirección al desarrollo de competencias (conocimientos, habilidades, estrategias), que permitan la resolución de situaciones problemáticas semejantes a los de referencia (tareas situadas, de carácter práctico, que permitan la puesta en marcha de estrategias de resolución).

En esa dirección, en el diseño de los instrumentos de evaluación pensados para este trabajo, se decidió trabajar con la herramienta rúbrica o matriz de evaluación, por ser la que más se adapta a la propuesta pedagógica. Se trata de generar valoraciones de los aprendizajes de los alumnos, diseñando niveles y criterios específicos, según los objetivos planteados. "Diversos autores (Mertler, 2001; Roblyer y Wiencke, 2003) coinciden en definir la rúbrica como una herramienta versátil (...) Por una parte, provee al alumno de un referente que proporciona un feedback relativo a cómo mejorar su trabajo. Por otra, proporciona al profesor la posibilidad de manifestar sus expectativas sobre los objetivos de aprendizaje fijados (Torres Gordillo y, Perera Rodríguez, 2010)." Esta matriz debe ser pública y compartida ya que, permite transparentar el proceso evaluativo y autorregulativo del alumno.

En conclusión, la comunicación, observaciones, intervenciones, devoluciones e interacciones que el docente genere, juegan un papel fundamental. Es apostar a una evaluación auténtica y autorregulada, reconociendo la diversidad del alumnado.

²³ Perrenoud (2008) llama **regulación de los procesos de aprendizaje**, al "conjunto de operaciones metacognitivas del sujeto y sus interacciones con el ambiente, que orientan sus procesos de aprendizaje en el sentido de un objetivo de dominio.

²⁴ "La expresión "**evaluación auténtica**" suele emplearse de manera genérica para describir una amplia variedad de nuevos enfoques e instrumentos de evaluación que se contraponen a los utilizados reiteradamente en la evaluación tradicional (Monereo, 2009)."

Capítulo 3 - La especificidad de los materiales didácticos

3.1. Introducción

A esta altura cabe aclarar, que el presente trabajo se enmarca en el **paradigma crítico**, que postula una reflexión crítica sobre proceso de construcción del conocimiento, producto de la acción social transformadora de la realidad. Adherimos al concepto de "acción comunicativa" (Habermas, 1981), como articulador de la interacción social, que hace posible la cooperación y entendimiento en las distintas situaciones. Dicho paradigma, enmarca nuestra necesidad de analizar los instrumentos didácticos mediadores del proceso educativo virtual; de indagar y comprender sus dimensiones sintácticas y pragmáticas, para brindar aportes significativos y transformadores a la comunidad científica.

3.2. Materiales didácticos: mediadores del proceso educativo

"Toda relación es mediada" (Orozco Gómez, 1997). El autor retoma el planteamiento de Jesús Martín Barbero (1987), por el cual se establece que la relación entre los elementos de toda comunicación (emisor, receptor, medio, etc.); no presentan una relación directa, sino que "hay una serie de mediaciones que inciden y conforman la interacción entre uno y otro de los componentes" (Orozco Gómez, Op. Cit.). En educación, la **mediación** es ese puente que une los elementos que conforman el proceso de enseñanza-aprendizaje-evaluación: "Se trata de una educación mediada y esa mediación implica un conjunto de acciones o intervenciones, recursos y materiales didácticos que intervienen en el proceso de enseñanza y aprendizaje (Galdeano, 2006)."

En consecuencia, la selección del elemento mediador y sus componentes no es neutral, ingenua o inocente; ya que implica la adopción de todo un enfoque paradigmático que acompañará la enseñanza. En este sentido, el medio seleccionado es componente constitutivo imprescindible de la propuesta, ya que brinda a los alumnos acceso a múltiples oportunidades para la construcción del conocimiento, incrementa (o disminuye) sus posibilidades, ofrece un modelo comunicativo específico, invita a una modalidad de trabajo determinada, propone estrategias metodológicas, activa operaciones cognitivas, etc.

Escudero (citado en Área Moreira, s.d.) define "medio de enseñanza" como aquel "recurso tecnológico que articula en un determinado sistema de símbolos ciertos mensajes

con propósitos instructivos (Área Moreira, *Ibid.*)" Esto significa que el medio no solo puede tratarse de un soporte físico-material, sino que posee un referente²⁵, que deberá ser interpretado y representado a través de un código común. Por consiguiente, los **materiales didácticos** son recursos utilizados por el educador con objetivo pedagógico, mediadores del proceso de enseñanza y aprendizaje. Su utilización se enmarca en una situación comunicativa y contexto determinados, y son utilizados intencionalmente con finalidad instructiva. Muchos son los términos relacionados y de límites borrosos: material educativo, material de contenido, recurso educativo, medios didácticos, etc. Por esta razón, es preciso indicar qué entendemos por material didáctico en entornos virtuales. Mena (2005), citado en Schwartzman y Odetti (*Op. Cit.*), sostiene que los materiales didácticos consisten en "el conjunto de informaciones, orientaciones, actividades y propuestas (...) para guiar al alumno en su proceso de aprendizaje, contenidos en un determinado soporte o en varios y que se ponen a disposición de los alumnos por diferentes vías."

¿Por qué es importante el estudio del soporte, medio o material didáctico? Moreira (*Op. Cit.*) sintetiza las siguientes razones en relación a los medios:

- ❖ Son uno de los componentes sustantivos de la enseñanza.
- ❖ Son parte integrante de los procesos comunicativos que se dan en la enseñanza.
- ❖ Ofrecen a los alumnos experiencias de conocimiento difícilmente alcanzables por la lejanía en el tiempo o en el espacio.
- ❖ Son potenciadores de habilidades intelectuales en los alumnos.
- ❖ Son así mismo, un vehículo expresivo para comunicar las ideas, sentimientos, opiniones de los alumnos.
- ❖ Son soportes que mantienen estable e inalterable la información.
- ❖ En la escuela, no sólo debe ser recursos facilitadores de aprendizajes académicos, sino también deben convertirse en objeto de conocimiento para los alumnos.

En síntesis, el material didáctico fundamenta su utilización, no como mero proveedor de información, sino como guía y orientador de la propuesta pedagógica integral y el diseño de actividades. Es el mediador necesario entre los distintos elementos formativos. Su propósito debe ser no solo instructivo, sino comunicacional, y su principal objetivo es el de facilitar el trabajo y aprendizaje continuo de los alumnos.

²⁵El referente es el elemento real al que alude el signo.

3.3. Materiales didácticos: particularidades sintácticas y pragmáticas

Todo medio o recurso, es posible de ser analizado desde sus dimensiones semántica, sintáctica y pragmática. En este caso, nos detendremos en las últimas dos.

Área Moreira (Op. Cit.) define la **dimensión sintáctica** como aquella que hace referencia a cómo es presentado el mensaje en el medio. Es decir, incluye el modo en que se estructura, organiza y simboliza la información. Por otro lado, la **dimensión pragmática** hace referencia al uso del medio. Es el cómo y para qué será empleado.

Afirmamos que el material didáctico adquiere su verdadero sentido cuando es realmente apropiado por el alumno. Para ello, su estructura organizativa deberá orientarse a promover actividades cognitivas que favorezcan la comprensión del contenido y actividades propuestas. Al respecto, Mena *et.al.* (Op. Cit.) señalan tres **funciones pedagógicas** asociadas a los materiales didácticos:

- ❖ Motivadora (base para la construcción del conocimiento);
- ❖ portadora y vehiculizadora de contenidos;
- ❖ estructurante.

Esta última, provee al alumno de una estructura organizativa capaz de hacerlo sentir que está realizando un curso y no solo leyendo un material. De esta manera, el entorno virtual y modelo de diseño, deberán prestar especial atención a la creación de un contexto que facilite no solo la distribución del contenido; sino también las condiciones de interactividad, cooperación, orientación y mediación por parte del profesor.

Así mismo, la importancia de la selección del medio, radica justamente en el conjunto de atributos internos. Al respecto, Escudero (citado en Área Moreira, Op. Cit.) indica que el medio se encuentra constituido internamente por dos elementos estructurales:

- ❖ Los **modos de construcción**, como pueden ser los relatos, los poemas, ensayos, etc. Cada uno de ellos es poseedor de una propia gramática estructural que los distingue.
- ❖ Los **sistemas de símbolos**, es decir, las diferentes formas de codificación de los mensajes, independientemente de su modo de construcción.

De lo anterior se desprende, que la herramienta o entorno virtual tecnológico seleccionado para el diseño del material didáctico, no solo brinda una posibilidad estructurante y organizativa; sino que condiciona el tipo de simbolizaciones que pueden emplearse: los medios varían respecto al sistema de símbolos que utilizan, y respecto a los contenidos que transportan.

En el presente trabajo, adherimos a lo planteado por Schwartzman y Odetti (Op. Cit.), al proponer la posibilidad de generar nuevos materiales estructurados como **narrativas hipermediales**, entendidas como “una trama de procesos de intercambio, producción y consumo simbólico que engloba una gran cantidad de sujetos, medios y lenguajes interconectados tecnológicamente de manera reticular (Scolari 2008, citado en Schwartzman y Odetti, Op. Cit.).”

Este tipo de estructura propone una **organización flexible y multimodal**, que rompe la linealidad de los tradicionales materiales didácticos. De esta forma, incorpora múltiples miradas de un mismo tema, ofreciendo contenidos no solo en diversos formatos, sino estructurados en múltiples conexiones. A su vez, la propuesta incluye la posibilidad de potenciar el rol del estudiante, tratando de que se sienta protagonista de su propio proceso de aprendizaje. Entre los desafíos de este tipo de diseño encontramos además, la posibilidad de construcción activa del conocimiento: interaccionando con el material, con el profesor (o guía) y con otros estudiantes.

3.4. Materiales didácticos: características y formatos web

El material didáctico es elaborado en el marco de toda una propuesta pedagógica, que le da sentido. Su utilización, diseño, estructura y funcionalidad varían según el contexto; brindándole coherencia, pertinencia y uniformidad. Cada recurso digital, con posibilidad de ser utilizado en nuestra propuesta pedagógica como material didáctico, posee un formato y características que le son propios.

A la hora de afrontar el desafío de diseñar y construir material didáctico virtual con herramientas disponibles en la web, se plantean cuestionamientos en relación a qué características específicas deben tener: ¿Cómo seleccionar? ¿En base a qué criterios? ¿Qué funciones, formatos, soportes serán adecuados en cada caso?

Desde un punto de vista tecnológico aplicado a la educación, Barberá y Badía (2004) distinguen los siguientes **tipos de materiales didácticos**:

- ❖ Por sus características técnicas o comunicativas.

- ❖ Por sus posibles beneficios e inconvenientes educativos en base a estas características técnicas.

Si bien, como señalan los autores, el diseño del material didáctico incluye particularidades técnicas y comunicativas; la propuesta educativa debe diseñarse de antemano, para luego buscar el medio adecuado a su finalidad. En esa dirección, -y relacionado a la narrativa transmedia-, creemos fundamental priorizar aquellas herramientas y plataformas que brinden al material didáctico las siguientes posibilidades:

- ❖ Facilidad de uso,
- ❖ navegabilidad intuitiva,
- ❖ interactividad,
- ❖ multi-hipermodalidad²⁶,
- ❖ multimedialidad,
- ❖ co-autoría,
- ❖ colaboración,
- ❖ co-creación,
- ❖ estructura no lineal,
- ❖ entorno abierto y dinámico, entre otros.

Las características antes mencionadas, brindarán al usuario o destinatario del material, la posibilidad de -transitar su propio camino-. De lo anterior se desprende que el material didáctico debe permitir al alumnado una secuencia de actividades, lecturas y recorridos autónomos y flexibles, adaptables a las características e intereses de cada uno. Para ello, su interfaz y diseño gráfico deberán ser adecuados y cuidadosamente planteados, facilitando y motivando el acceso y navegación. Así mismo, será necesario estimular el aprendizaje a través de la propuesta continua de actividades. Esto define un modelo de alumno activo, participativo y autoevaluativo; que desarrolle un proceso de aprendizaje autónomo, basado en su propia experiencia educativa.

²⁶ “Como señalan Gergich y otros (2010) al retomar los planteos de Jayemke, la hipermodalidad, además de ofrecer el contenido en diversos formatos, nos propone estructurar múltiples conexiones entre los mismos tanto explícitas como potenciales (Schwartzman y Odetti, Op. Cit.).”

A modo de conclusión, el recurso que complementa el material didáctico y que conforme la propuesta didáctica debe poseer un formato (características técnicas y de presentación), que potencie el proceso educativo y comunicativo en su totalidad.

3.5. Materiales didácticos: colaboradores de la transmedialidad.

Ya antes mencionado, la concepción de narrativa transmedia rompe con el concepto lineal de relato, para brindar acceso a múltiples formas y plataformas, adaptándose a cada una de ellas. En esencia, la transmedialidad trata de producciones que se distribuyen y consumen a través de distintos medios y plataformas.

Una de las características sobresalientes de esta narrativa, es irrumpir el tradicional esquema autor- texto-lector; proponiendo una **heterarquía**²⁷ del texto narrativo, donde el lector pasa a tener un rol activo y fundamental. Se trata de un sujeto que crea nuevos contenidos y los comparte, lo que Moreno (2002) denomina "**lectoautor**" o "**coautor**", quien pone en juego su creatividad y aporta su propia interpretación del relato, en una nueva narración complementaria a la original. En este proceso de construcción colaborativa²⁸, el medio (y en este caso el material didáctico), adquiere vital importancia, ya que su sistema de significación intrínseco brinda a la narrativa, particulares características inherentes de ese medio y lenguaje.

Entonces, a la hora de seleccionar un recurso o plataforma digital, -con posibilidad de ser incluido en la propuesta pedagógica como material didáctico-, el lectoautor o coautor accederá a ciertas posibilidades comunicativas, tecnológicas y simbólicas que le son propias. El medio brindará particularidades reflexivas, colaborativas, informacionales, creativas, interactivas, y de participación con otros²⁹. Lo importante –y ya mencionado con anterioridad, es que su taxonomía, operatividad, estructura flexible y dinámica; sea capaz de enriquecer infinitamente las operaciones cognitivas del lectoautor.

²⁷ **Heterarquía**: autoría de muchos.

²⁸ Hablamos aquí no solo de **trabajo colaborativo**, sino del **aprendizaje colaborativo** mediado y su consecuente construcción social del conocimiento: "(...) no se contempla al aprendiz como persona aislada sino en interacción con los demás. (...) Se trata pues de aprender a colaborar y colaborar para aprender (Gros, 2007, pág. 3)

²⁹ Una de las características comunicacionales que brindan los nuevos medios web, es la **reticularidad**: posibilidad de comunicarse de -muchos a muchos-.

3.6. El ciclo de vida del material didáctico

Tal vez esté de más decirlo, pero es importante aclarar: el desarrollo de un material didáctico es un proceso complejo que no debe subestimarse. Impartir una clase presencial permite al educador regular ciertos mecanismos o métodos implementados sincrónicamente en cuestión de segundos, según su éxito o fracaso (moderar). Esto no ocurre cuando el mediador del conocimiento es un material virtual, es decir, cuando la comunicación o proceso es asincrónico. Es necesario una adecuada y sistemática planificación de sus etapas de desarrollo e implementación.

Tomaremos prestado del Desarrollo de *Software*, el concepto de "Ciclo de Vida"³⁰, para referirnos a las etapas necesarias para la realización de un material didáctico. Según Elmasri y Navathe (2002), "el Ciclo de Vida" de un Sistema de Información comprende las siguientes etapas:

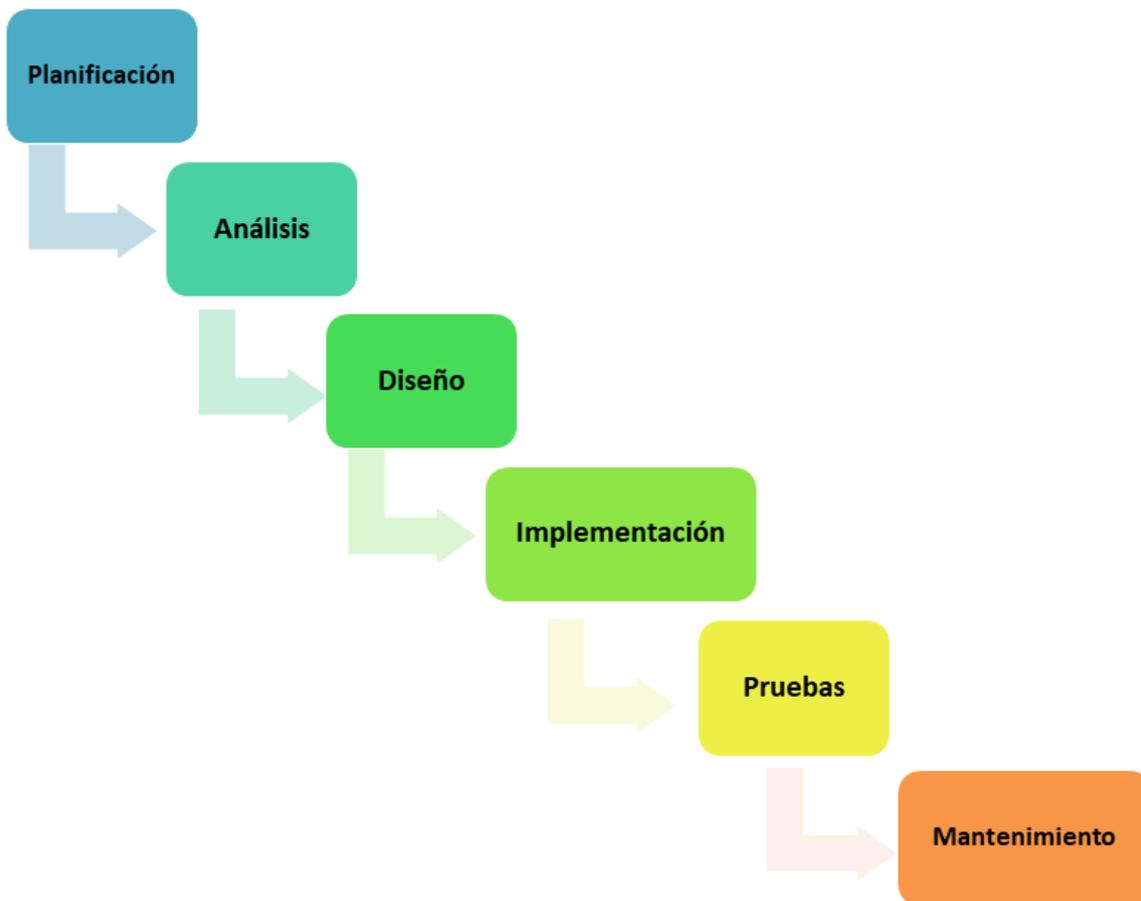


Figura 3: Ciclo de vida de un sistema de información, según Elmasri y Navathe (2002).

³⁰ El "Ciclo de Vida" del desarrollo de un software, se refiere a las etapas de desarrollo necesarias para su creación e implementación.

No todas ellas son posibles de ser adaptadas o necesarias para el desarrollo de nuestro material didáctico. Pero es interesante rescatar:

- ❖ **Planificar** adecuadamente las diferentes etapas de desarrollo, es minimizar posibles imprevistos y evitar la improvisación. Esta etapa nunca es definitiva y debe ser reformulada cada vez que sea necesario.
- ❖ En la etapa de **análisis**, es necesario indagar sobre los objetivos pedagógicos generales y particulares del material didáctico. Es una descripción minuciosa del QUÉ (necesidad), y las características y requisitos generales.
- ❖ En el **diseño** del material didáctico, debemos explicitar el **cómo** llevaremos a cabo concretamente el desarrollo del producto en cuestión. Se pueden describir los pasos a llevar a cabo, el diseño arquitectónico y sus características, las aplicaciones o herramientas necesarias, las actividades que llevarán a cabo los usuarios (interacción con el producto), las soluciones a posibles problemas (contingencias), descripción de procedimientos, la organización general de los distintos componentes, etc.
- ❖ La **implementación** de lo desarrollado, no es más que su desarrollo pragmático con las herramientas seleccionadas. Es la realización misma del material didáctico.
- ❖ La etapa de **pruebas** tiene como finalidad la detección y predicción de posibles errores o problemas. Esto incluye una revisión exhaustiva de todas las etapas anteriores y la corrección de posibles inconvenientes, antes de que lo elaborado sea puesto en práctica.
- ❖ Agregamos una etapa a lo expuesto por Elmasri y Navathe (Op. Cit.), y es la de **puesta en producción** del material didáctico: se trata de la puesta en funcionamiento real con los receptores (alumnos) y todos aquellos elementos y componentes necesarios para su correcta aplicación (conectividad, dispositivos, etc.)
- ❖ Con respecto al **mantenimiento** del que hablan los autores, no es otra cosa que el constante proceso evaluativo y adaptativo que debe ser llevado por el docente ante la implementación del material desarrollado.

Así mismo, y siendo un poco más precisos, Mena (Op. Cit.) comparte la necesidad de determinar previamente las etapas de operativización de un proyecto educativo, describiendo básicamente los procesos de planificación, producción y distribución de materiales, evaluación y seguimiento de prácticas de enseñanza y aprendizaje:

- ❖ Diseñar la organización de la enseñanza y el aprendizaje.
- ❖ Coordinar y organizar las distintas actividades del sistema para asegurar su correcto funcionamiento.
- ❖ Relevar, recabar, sintetizar, generar y ampliar información técnica y producir con ella materiales para guiar el aprendizaje en la modalidad a distancia.
- ❖ Reproducir y administrar los materiales haciéndolos llegar a los distintos sectores o áreas, según prioridades detectadas por el o los responsables de capacitación.
- ❖ Orientar y reorientar el aprendizaje de los participantes en forma permanente.
- ❖ Obtener y proporcionar permanentemente información relevante para el seguimiento y reorientación del proyecto.

Cabe aclarar, que cualquier sea el diseño de desarrollo seleccionado, los diversos autores realizan sus planteamientos en base a equipos de trabajo multidisciplinarios, difíciles de ser convocados en instituciones educativas comunes (públicas o privadas) de nivel medio. Esto significa que, el docente debe cumplimentar con estas tareas propuestas, o realizar una selección según sus posibilidades.

Por otro lado, la etapa de prueba de la que hablan Elmasri y Navathe (Op. Cit.), por lo general no es posible de ser desarrollada ya que, el producto se va "puliendo" de sus errores en la práctica misma con los alumnos: si el material didáctico es desarrollado por el mismo docente (sin un equipo de trabajo profesional), no se cuenta con la posibilidad de un testeo antes de la etapa de implementación.

Para finalizar, la demostración de estas etapas de trabajo, no son más que una propuesta: es el mismo docente el que deberá diseñar sus etapas de trabajo, de acuerdo a sus propias posibilidades y recursos.

Parte II: Diseño Metodológico

Capítulo 4 - La investigación

4.1. Introducción

Cuando comenzamos con el desafío de emprender este trabajo, nos preguntamos cuál sería el tema que pudiera ayudar a colegas o generar un aporte significativo al área de conocimiento que nos compete. Luego de mucho reflexionar, decidimos la elaboración de un material didáctico, que sea el punto de partida para la inspiración de otras ideas mejores. Es por ello que, si bien se trata de un trabajo exploratorio - descriptivo; trataremos de ser concretos, específicos y puntuales en el planteo de ideas y concepciones. Perona (2014), indica que "cada proyecto es diferente y la investigación es en gran medida un arte". Creemos, pues, que de eso se trata la presente producción: de hacer arte.

Objetivos

4. 2. Objetivo general

Desarrollar un material didáctico apropiado, para el trabajo colaborativo de narraciones transmedia.

4. 3. Objetivos específicos

- ❖ Identificar las principales características, formatos, ventajas y desventajas, de una muestra representativa de herramientas o aplicaciones disponibles en la web, posibles de ser utilizadas como soporte material para la construcción del material didáctico.
- ❖ Definir el contenido del material didáctico a elaborar, y sus particularidades sintácticas y pragmáticas.
- ❖ Validar la utilidad del material didáctico elaborado, y las consecuentes producciones narrativas transmedia generadas por alumnos.

- ❖ Verificar el trabajo autónomo e individual de cada alumno; y el trabajo activo y colaborativo comunitario.

4.4. Metodología de trabajo

La finalidad de esta tesis, es el desarrollo de un material didáctico capaz de brindar una experiencia creativa e innovadora al receptor. El tema seleccionado es la narrativa transmedia colaborativa, por su carácter integrador y motivador desde múltiples puntos de vista (pedagógicos, cognitivos, etc.); capaz de desafiar tanto al educador, como al educando.

El alcance del proyecto es **exploratorio - descriptivo**. Por un lado, se observa que existen trabajos e investigaciones previas caracterizadores de recursos digitales, pero no específicas sobre experiencias de trabajos colaborativos de narraciones transmedia. En consecuencia, se pretende identificar y determinar, qué herramientas o aplicaciones son óptimas a la hora de proponer este tipo de narraciones. Posteriormente, se desarrollará un material didáctico web que incluya estas herramientas, presente la temática de narración transmedia, y proponga y motive su producción.

Por otro lado, si bien el alcance del proyecto comienza siendo exploratorio, su finalidad máxima es la de describir la experiencia de desarrollo de la actividad de narrativa transmedia, producida por los alumnos que tuvieron contacto con el material didáctico elaborado para tal fin.

Se considera el presente trabajo de tipo **cualitativo**, cuyo diseño de investigación es **no experimental**, ya que no se pretenden manipular variables ni influir sobre la experiencia observada. Así mismo, su finalidad es describir la utilización del material didáctico elaborado, y su posterior puesta en práctica por parte de alumnos. Del análisis realizado, se concluirá si el diseño del material didáctico fue adecuado y correcto para tal fin.

El diseño de investigación propuesto es de **investigación-acción**, porque lo que se pretende es indagar el cómo debe desarrollarse un material didáctico adecuado para favorecer el trabajo colaborativo de narraciones transmedia, y que éste genere mejoras concretas en la práctica tanto del docente, como del estudiante. En este sentido, el tipo de investigación posibilita una investigación conjunta a la experiencia, el estudio de la utilización del producto y su posterior puesta en práctica por parte de los alumnos.

Continuamos indicando que, el caso de estudio seleccionado (elaboración de material didáctico y su posterior puesta en práctica), se encuentra fuertemente relacionado al **carácter aplicado y práctico** del trabajo. Es por ello que se comenzará realizando el análisis de contenido de una muestra representativa -previamente seleccionada del universo disponible en la web-, de herramientas o aplicaciones disponibles en Internet, y posibles de ser utilizadas como soporte material del producto a realizar. La selección muestral de las unidades de análisis, será realizada por saturación³¹. Su finalidad, será el poder identificar las principales características, formatos, ventajas y desventajas; presentes en el recorte realizado.

Luego, se procederá a elaborar el producto, y su consecuente validación. Ésta última, será realizada con un grupo de alumnos pertenecientes a las dos divisiones de quintos años (5to. año "A" y "B", de 39 y 40 alumnos respectivamente), en el Centro Educativo Franciscano (C.E.F.) San Buenaventura de la Provincia Franciscana de la Asunción de la Santísima Virgen del Río de La Plata. La selección de la muestra se realizó en base a criterios tales como: la maduración y edades, accesibilidad y disponibilidad por parte del profesor a cargo del área de Lengua en esos cursos, predisposición de los estudiantes, autorizaciones jerárquicas, entre otros. También se verificará el trabajo individual y colectivo (colaborativo), llevado a cabo por los educandos a lo largo de toda la actividad, y la interacción con el material elaborado. El recorte muestral será, -al igual que el anterior-, no probabilístico; pero en este caso se seleccionó una muestra homogénea³², por ser la que mejor se adapta a la recolección de información que se quiere lograr.

En este último caso, los instrumentos seleccionados para acceder a los datos, serán la **encuesta** y **observación participante**. En relación a la primera, -y para asegurar la fiabilidad y validez-, se realizarán en su mayoría preguntas cerradas correctamente formuladas, que garanticen seleccionar la alternativa que sintetice mejor la idea del encuestado. Por otro lado, se confeccionarán algunas pocas preguntas abiertas, que dejen margen a posibles ideas o información no contemplada en las preguntas anteriores descritas. Los distintos formularios serán aplicados de manera autoadministrado por envío³³ y/o disponibles en cada etapa del material didáctico ([ver anexo 2](#) pág. 118), confeccionado en la herramienta "Google forms". Con respecto a la segunda (observación participante), se definirán previamente las unidades

³¹**Muestra por saturación:** muestra no probabilística, que pretende agotar el examen de herramientas a utilizar en el material didáctico. Esto significa, que se tomará una cierta cantidad de aplicaciones de la población disponible, quedando a criterio del investigador, el número que sea representativo e integrador de las características presentes y posibles.

³²**Muestra homogénea:** muestra no probabilística, que pretende incluir participantes en igualdad de condiciones intelectuales y etaria.

³³**Autoadministrado por envío:** el formulario estará disponible para ser completado o será enviado a los alumnos vía e-mail.

de observación y aquellos eventos o conductas a observar. También se establecerán categorías y subcategorías, y su posterior registro en formulario o guía de observación.

Para finalizar, el procesamiento de los datos recabados, será realizado mediante las herramientas que brinda *Google Forms*, el cual brinda las métricas y gráficos necesarios para la posterior exposición y planteamiento de conclusiones.

Instrumentos de recolección de datos:

- ❖ Registros escritos en espacios creados en el material didáctico desarrollado.
- ❖ Narrativas y producciones desarrolladas en diversas plataformas digitales.
- ❖ Solicitud de insignias y formularios de Google.
- ❖ Observación de conductas en el gabinete de computación (interacción entre pares y con los docentes).

Categorías y subcategorías:

- ❖ [La mediación tecnológica. Utilización de un material didáctico digital³⁴:](#)
 - Capacidades previas. Dependencia / independencia del docente.
 - Interpretación de consignas planteadas.
 - Realización de actividades formuladas (narrativas transmedia). Cumplimiento de objetivos.
- ❖ [Apropiación e interacción con el material didáctico digital³⁵:](#)
 - Navegación, utilización e identificación de las diversas secciones.
 - Reconocimiento de errores y propuestas de mejoras.
 - Interacción con la propuesta y material didáctico.
- ❖ [Nivel de participación, interacción, colaboración y aprendizaje³⁶:](#)
 - Solicitud de insignias.
 - Intercambio y colaboración entre pares.

³⁴ Ver "La mediación tecnológica: utilización de un material didáctico digital", pág. 83

³⁵ Ver "Apropiación e interacción con el material didáctico digital", pág. 96

³⁶ Ver "Nivel de participación, interacción, colaboración y aprendizaje", pág. 104

- Resolución de situaciones problemáticas.

4. 5. Contexto de práctica investigativa

Como ya mencionamos, el presente trabajo se centra en el contexto de educación de nivel medio (secundario), más precisamente con alumnos de nivel superior (quinto año), de la Institución educativa privada franciscana **San Buenaventura** de la ciudad de Córdoba.

4. 5. 1. La congregación

Dicho centro educativo, pertenece a **Orden de Frailes Menores (OFM)** de la Provincia Franciscana de la Asunción de la Santísima Virgen del Río de la Plata. La Orden, fue fundada en 1209 por San Francisco de Asís, de quien los frailes heredan la dedicación por la profesión religiosa y evangélica a la imagen de Jesucristo. Dentro de su vocación incluyen la de educar, prestando servicio en centros educativos de distintos niveles, modalidades y adaptación cultural y política, según cada región o país, prestando especial atención a los más necesitados.

4. 5. 2. El perfil del alumno franciscano

Siguiendo como modelo a su fundador, el perfil del alumno franciscano se constituye principalmente por el **respeto a la unicidad y singularidad de cada sujeto**, promoviendo sus potencialidades, y acompañándolo en la elaboración de su proyecto de vida: "Fieles a la tradición de la espiritualidad franciscana y respondiendo a las nuevas demandas contemporáneas, nuestros alumnos cultivarán la valoración de todas las ciencias y la búsqueda creativa en la construcción del conocimiento. Se apropiarán del legado del patrimonio cultural con un pensamiento crítico inspirado en el Evangelio que les permitirá transformarlo y enriquecerlo. (OFM, 2016:5)"

4. 5. 3. La educación franciscana en el mundo contemporáneo

Entendiendo que un cambio que comprenda las necesidades y complejidades de la época actual es necesario, es que la OFM decide -entre otros-; la inclusión gradual de un conocimiento cada vez más complejo, de múltiples lenguajes y acceso a las nuevas

tecnologías. Es así como en el año 2014, se crea el Programa General Estratégico de Educación Digital de la Provincia Franciscana de la Asunción de la Santísima Virgen del Río de la Plata (PROGEED), cuyo principal objetivo es la incorporación de las comunidades educativas franciscanas a la cultura digital. De esta forma, se dotó a todas las instituciones franciscanas con diversas herramientas digitales de última generación, dispositivos de capacitación y formación para toda la comunidad y la conformación de equipos de acompañamiento técnico-pedagógico especializados.

4. 5. 4. Centro Educativo Franciscano (CEF) San Buenaventura

El Centro Educativo Franciscano (C.E.F.) San Buenaventura, fue fundado por la Orden en el año 1613; siendo el primer colegio primario oficial de la ciudad de Córdoba. Concentra alrededor de 1.400 alumnos en sus tres niveles (inicial, primario y medio), y ha sido cuna de importantes protagonistas de nuestra historia nacional.

Acorde con el proyecto de educación digital antes mencionado, cuenta con pantallas digitales interactivas (P.D.I.) de última generación en todas sus aulas, dos laboratorios de computación, tablets, e implementación de plataforma Moodle en todas las materias y cursos. En concordancia, sus docentes han sido capacitados por el Instituto [Crescer](http://institutocrescer.org.br/es/quem_somos.php)³⁷, acreditando alrededor de 320 horas de formación digital, y siendo el único colegio con estas características en Córdoba. Por lo antes mencionado, creemos que es el lugar adecuado para la realización de nuestra práctica investigativa.

³⁷ http://institutocrescer.org.br/es/quem_somos.php

Parte III: Trabajo de campo

Capítulo 5 - Los recursos digitales

En la valoración y selección de herramientas y aplicaciones digitales útiles para conformar la muestra, se tuvieron en cuenta criterios explicitados en el [capítulo 3](#). En principio, se realizó una exploración de material publicado en distintos portales especializados en educación, narrativa transmedia, y diseño; de la cual se realizó una pre-selección, para concluir en el siguiente compendio:

5. 1. Herramientas de diseño y estructuración del material didáctico

En este apartado, proponemos distintos sistemas de gestión de contenidos o *Content Management System* (CMS). Básicamente, son herramientas o aplicaciones que integrarán y estructurarán el material didáctico, con la suficiente flexibilidad y funciones como para generar el producto deseado. La importancia y criterios en su selección, sumarán valor a toda la propuesta pedagógica.

Cabe aclarar que, si bien los Sistemas de Gestión del Aprendizaje (SGA) o *Learning Management System* (LMS)³⁸ son válidos para el diseño de un material didáctico como el que proponemos; quedan excluidos de nuestro listado ya que, creemos que no responden a los objetivos específicos de este trabajo³⁹. También se descartaron aquellos productos de diseño web profesional, tales como los del paquete de Adobe⁴⁰ (Photoshop, Dreamweaver, Flash, Illustrator, etc.), haciendo foco en aplicaciones *online* de diseño y no de desarrollo, o que pudieran requerir conocimientos especializados en programación de lenguajes informáticos.

Igual de valedera es la aclaración para los denominados *Blog*⁴¹, que son incluidos como opciones dentro de los CMS; pero que en sí mismos no son considerados CMS. Esto significa, que el Blog es una excelente herramienta posible de ser utilizada como material didáctico, pero no tan completo en sus funcionalidades, estructura y servicios como lo son los CMS necesarios en nuestro trabajo.

³⁸ [Moodle](#), [ATutor](#), [Dokeos](#), [Claroline](#), entre otros.

³⁹ Nuestros objetivos específicos se orientan a producir un material didáctico adecuado para la narrativa transmedia, los LMS en cambio, son excelentes herramientas orientadas a la creación de aulas virtuales en educación a distancia (gestión de ambientes virtuales de aprendizaje).

⁴⁰ Recordemos que este tipo de productos requieren licencia paga.

⁴¹ El Blog, es una página *web* que presenta bastante simplicidad, cuyas publicaciones poseen una estructura cronológica y se suele dedicar a tratar o exponer un tema concreto. Ejemplo <https://www.blogger.com/blogger.g#welcome>

En general, los CMS presentan las siguientes **ventajas**⁴²:

- ❖ Permiten la creación y publicación de un sitio, página o blog personalizado; utilizando editores visuales sin necesidad de poseer conocimientos en programación.
- ❖ En su mayoría, estos editores permiten diseñar productos web en pocos pasos, intuitivamente, de buena calidad gráfica y con niveles de navegación⁴³.
- ❖ Posibilitan adicionar complementos o funcionalidades (Widgets) y aplicaciones (Apps), útiles y potencialmente posibles de ser utilizadas en educación.
- ❖ Mayormente, brindan ayudas, soporte técnico y comunidad de usuarios para consultar en caso de dudas.

Como gran **desventaja** en la utilización de aplicaciones con editores *online*, se presenta la imposibilidad de realizar un resguardo propio (local) del material producido, ya que se encuentra diseñado y publicado en base a una herramienta que lo contiene (un servidor). Esto significa que, en caso de presentarse algún inconveniente técnico (muy poco probable, por cierto) o simplemente querer cambiar de servicio; el trabajo no puede ser publicado en otra aplicación con similares características⁴⁴.

Presentamos a continuación una evaluación comparativa de diversas soluciones tecnológicas de las descritas anteriormente:

Herramienta	Formato (características técnicas y de presentación)	Ventajas 	Desventajas 
 www.google.com/sites	<p>Este CMS, es una herramienta de la empresa Google que permite la creación de un sitio de contenidos <i>online</i> en pocos pasos.</p> <p>El principal beneficio que encontramos en esta aplicación, es la compatibilidad con otros</p>	<p>Costo: gratuito.</p> <p>Publicidad: sin publicidad.</p>	<p>Costo: el paquete <i>GSuite</i> al que pertenece <i>Google Site</i>, brinda planes con costo para acceder a funcionalidades más complejas (no fueron necesarias para este trabajo).</p>

⁴² Cabe aclarar, que cuando hablamos de ventajas y desventajas de una herramienta, se utiliza siempre el criterio educativo o pedagógico (no el comercial, por ejemplo).

⁴³ Posibilidad de establecer niveles jerárquicos entre las diferentes páginas creadas, diferenciando o priorizando un tema del otro.

⁴⁴ Existe una opción un poco compleja, que consiste en importar el sitio creado con un editor de HTML, pero requiere de conocimientos específicos en informática y esta acción no se encuentra aprobada por los editores de CMS.

	<p>productos de la misma compañía, lo que facilita su compatibilidad.</p> <p>El ambiente de trabajo es familiar para los alumnos ya que, se asemeja a aplicaciones que ya vienen utilizando (Google Drive, por ejemplo).</p> <p>Brinda 100Mb. de almacenamiento y ofrece dos versiones (clásica y nueva).</p> <p>El formato de URL para un sitio gratuito es: https://sites.google.com/nombredeusuario/url-página</p>	<p>Plantillas: Posee una sección especial para la temática “escuelas y educación”. Se puede cambiar el diseño cuantas veces se crea necesario.</p> <p>Tablets y Smartphones: el diseño se adapta para poder ser visualizado desde dispositivos móviles.</p> <p>Niveles de seguridad: permite establecer distintos roles entre usuarios y miembros, y permisos a nivel de página (para que solo ciertos usuarios puedan visualizarlas).</p> <p>Material multimedia: permite la inserción de videos, imágenes y sonido.</p> <p>Complementos con redes sociales: se pueden anexar desde la opción <i>gadgets</i>⁴⁵. Distintas opciones y funcionalidades son posibles.</p> <p>Alojamiento⁴⁶: el producto creado es alojado en los servidores</p>	<p>Plantillas: son limitadas y su diseño bastante simple a comparación de otros CMS.</p> <p>Insignias: no tiene complementos específicos para trabajar con insignias. No tiene posibilidad de utilizar insignias de <i>Open Badges</i> de Mozilla.</p> <p>Alojamiento: no es posible transferir o</p>
--	--	---	--

⁴⁵ El concepto de *Gadget* es similar al del *plug-in* utilizado en WordPress. Se trata de aplicaciones diseñadas por Google o terceros que pueden ser anexadas al sitio creado.

⁴⁶ Utilizamos el término alojamiento o *web hosting* para indicar el servicio que provee la empresa para almacenar y publicar el sitio creado y todos sus componentes.

		de Google.	publicar el sitio creado en un servidor externo a Google.
 https://es.wix.com/	<p>Wix es el CMS y editor <i>online</i> de sitios web de mayor uso (90 millones de usuarios), que permite la creación y diseño de páginas, blog, galería de imágenes, foros -entre otros-; personalizados y en pocos pasos.</p> <p>“Los usuarios pueden agregar funcionalidades como <i>plug-ins</i>, <i>e-commerce</i>, formularios de contacto, <i>marketing</i> por correo electrónico, y foros comunitarios con sus sitios web utilizando una variedad de aplicaciones desarrolladas por Wix y de terceros.</p> <p>Wix es construido en un modelo de negocio <i>freemium</i>, ganando sus ingresos a través de actualizaciones premium. Los usuarios deben comprar paquetes premium para conectar sus sitios a sus propios dominios, eliminar los anuncios Wix, añadir capacidades de comercio electrónico o comprar almacenamientos de datos y ancho de banda adicionales.”⁴⁷</p> <p>La empresa brinda al usuario de cuentas gratuitas hasta 500 MB de almacenamiento y ancho de banda.</p>	<p>Costo: posee un paquete gratuito básico que permite crear y hospedar un sitio.</p> <p>Publicidad: los planes <i>premium</i> (con costo), no generan publicidad.</p> <p>Plantillas: numerosas plantillas gratis de muy buena calidad. Posee una sección especial para la temática “educación”.</p> <p>Tablets y Smartphones: el diseño se adapta para poder ser visualizado desde dispositivos móviles.</p> <p>Niveles de seguridad: permite establecer protección a ciertos contenidos, habilitando miembros específicos.</p> <p>Material multimedia: permite la inserción de videos, imágenes y sonido. Brinda un completo banco de imágenes para ser utilizadas.</p> <p>Insignias⁴⁹: posible de ser simuladas con la App “Sellos festivos”. No tiene posibilidad de utilizar insignias de <i>Open Badges</i> de Mozilla⁵⁰.</p>	<p>Costo: tiene un abono con costo para acceder a funciones avanzadas.</p> <p>Publicidad: el paquete gratuito, genera publicidad propia de wix en el sitio creado.</p> <p>Plantillas: una vez seleccionada la plantilla, se dificulta el cambio a otra.</p> <p>Tablets y Smartphones: si bien el diseño se adapta a dispositivos móviles, puede presentar demora en la visualización del contenido.</p>

⁴⁷ <https://es.wikipedia.org/wiki/Wix.com>

⁴⁹ Releer apartado 2.3. “La mecánica del juego”.

⁵⁰ La organización Mozilla.org ha desarrollado un sistema de generación, almacenamiento y publicación de insignias denominado *Open Badges*. Para mayor información ingresar en <https://support.mozilla.org/es/kb/que-es-una-insignia>.

	<p>El formato de URL⁴⁸ para un sitio gratuito es: nombrequesitowixsite.com/nombredelsitio/url-página.</p>	<p>Complementos con redes sociales: permite la inserción de botones que se conectan con determinadas redes sociales.</p> <p>Alojamiento: el producto creado es alojado en los servidores de Wix.</p>	<p>Alojamiento: no es posible transferir o publicar el sitio en un servidor externo a WordPress.</p>
 <p>https://es.wordpress.com/</p>	<p>Al igual que la herramienta anterior, WordPress.com es un CMS de creación de webs, blogs, portfolio o tienda <i>online</i>. Utiliza <i>WordPress</i>, el sistema de gestión de contenido de software libre. Es propiedad de <i>Automattic</i>.</p> <p>“No requiere de ningún tipo de registro para leer o comentar en los blogs alojados en el sitio, salvo que así lo decida el propietario. El registro solo es obligatorio para crear blogs y publicar artículos, y es gratuito en su versión básica. Algunas características avanzadas son de pago a través de su servicio VIP, como el mapeo de dominios, la edición de CSS, la eliminación de anuncios y el aumento del espacio de almacenamiento.</p> <p>Existen cerca de 60 millones de sitios en WordPress.com, que reciben más de 100</p>	<p>Costo: posee un paquete gratuito básico que permite crear y hospedar un sitio.</p> <p>Publicidad: los planes <i>premium</i> (con costo), no generan publicidad.</p> <p>Plantillas: son limitadas. Escaso banco de imágenes, permite subir imágenes propias.</p> <p>Tablets y Smartphones: el diseño se adapta para poder ser visualizado desde dispositivos móviles.</p> <p>Niveles de seguridad: permite establecer protección a ciertas páginas privadas, habilitando una contraseña..</p> <p>Material multimedia: permite la inserción de videos, imágenes y</p>	<p>Costo: tiene un abono con costo para acceder a funciones avanzadas.</p> <p>Publicidad: el paquete gratuito, permite la publicación de publicidad indeseada.</p> <p>Plantillas: para acceder a mayor cantidad y calidad, hay que abonar un plan. Una vez seleccionada la plantilla, no se puede realizar su cambio.</p> <p>Tablets y Smartphones: el diseño se adapta a dispositivos móviles.</p> <p>Material multimedia: escaso banco de imágenes.</p>

⁴⁸ Significa *Uniform Resource Locator* (Localizador Uniforme de Recursos) y permite denominar recursos dentro del entorno de Internet para que puedan ser localizados.

	<p>millones de visitas diarias. Cada día se publican más de un millón de nuevos artículos y más de un millón de comentarios.⁵¹</p> <p>La empresa brinda al usuario de cuentas gratuitas hasta 3 Gb. de espacio de almacenamiento.</p> <p>El formato de URL para un sitio gratuito es: nombredesitio.wordpress.com</p>	<p>sonido.</p> <p>Complementos con redes sociales: permite la inserción de botones que se conectan con determinadas redes sociales.</p> <p>Alojamiento: el producto creado es alojado en los servidores de WordPress, y no es posible transferirlo externamente</p>	<p>Insignias: no brinda ninguna aplicación o herramienta para trabajar con medallas o insignias.</p> <p>Complementos con redes sociales: la versión gratuita, provee al usuario sólo algunos botones para compartir publicaciones a redes sociales, pero son bastantes limitados.</p> <p>Alojamiento: no es posible transferir o publicar el sitio creado en un servidor externo a WordPress.</p>
 <p>https://es.wordpress.org/</p>	<p>WordPress es un CMS que se autodefine como un software de código abierto para crear webs, blogs o aplicaciones.</p> <p>A diferencia del anterior, se trata de un gesto de contenidos posible de ser descargado e instalado localmente, para trabajar desde una computadora personal. Esto requiere conocimientos tecnológicos un poco más avanzados que en la utilización de otros gestores (<i>online</i>).</p> <p>Como se indicara, su código es abierto⁵², lo que significa que una comunidad de desarrolladores colabora en su utilización, desarrollo y/o mantenimiento.</p>	<p>Costo: el programa que permite la creación y diseño del sitio, es totalmente gratuito.</p> <p>Publicidad: no contiene publicidad.</p> <p>Plantillas: la comunidad de colaboradores comparte numerosas plantillas. Se puede realizar un diseño propio y utilizarla en el sitio.</p> <p>Tablets y Smartphones: el diseño se adapta para poder ser visualizado desde dispositivos móviles.</p> <p>Niveles de seguridad: permite establecer distintos roles de usuarios</p>	<p>Costo: una vez creado el sitio (gratuitamente), el usuario sólo tendrá que abonar el servicio de alojamiento. Existen diversas ofertas (gratuitas y con costo).</p> <p>Publicidad: este punto, depende del servicio de alojamiento contratado.</p>

⁵¹ <https://es.wikipedia.org/wiki/WordPress.com>

⁵² También denominado **software libre**, se trata de un programa informático que puede ser modificado o utilizado libremente con cualquier fin y redistribuido con o sin cambios o mejoras.

	<p>“Otro punto a considerar sobre su éxito y extensión es la enorme comunidad de desarrolladores y diseñadores, encargados de programarlo en su núcleo o creando complementos (llamados plugins) y plantillas (llamados temas) para la comunidad. En noviembre de 2017 era usado por el 29,1% de todos los sitios en Internet y un 59,9% de todos los sitios basados en gestores de contenido (CMS).”⁵³</p> <p>La URL podrá ser personalizada ya que, el producto realizado puede ser publicado en cualquier servicio de servidor.</p>	<p>para que puedan o no realizar tareas específicas y/o diferenciar el acceso a los contenidos.</p> <p>Material multimedia: permite la inserción de videos, imágenes y sonido. Brinda un completo banco de recursos para ser utilizados.</p> <p>Insignias⁵⁴: posibilidad de anexar distintos plugins⁵⁵, entre ellos <i>Open Badges</i> de Mozilla.</p> <p>Complementos con redes sociales: son numerosos y con diferentes funcionalidades y/o posibilidades.</p> <p>Alojamiento: el producto creado puede ser alojado en cualquier servicio de alojamiento contratado. En la misma página de WordPress.org se recomiendan algunos https://wordpress.org/hosting/ Algunos permiten la auto instalación del programa Wordpress (también llamado “instalación en un click”).</p>	<p>Alojamiento: los servicios posibles de ser contratados son numerosos, de diferentes costos y con variadas funcionalidades. Se deberá prestar especial atención a que sea compatible con WordPress, al nivel de seguridad, calidad de soporte técnico, velocidad de carga, entre otros.</p>
--	---	--	--

Tabla 1: Comparativa de ventajas y desventajas - Herramientas CMS

⁵³ <https://es.wikipedia.org/wiki/WordPress>

⁵⁴ Releer apartado 2.3. “La mecánica del juego”.

⁵⁵ “En informática, un **complemento o plug-in** es una aplicación (o programa informático) que se relaciona con otra para agregarle una función nueva y generalmente muy específica. Esta aplicación adicional es ejecutada por la aplicación principal e interactúan por medio de la interfaz de programación de aplicaciones. Complemento y plug-in se diferencian en que los plug-in son desarrollados por empresas reconocidas y tienen certificado de seguridad y los complementos pueden ser desarrollados por cualquiera.” [https://es.wikipedia.org/wiki/Complemento_\(inform%C3%A1tica\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Complemento_(inform%C3%A1tica))

Seguramente, el listado expuesto se verá modificado con el pasar del tiempo ya que, el avance tecnológico se caracteriza por su constante dinamismo. En la actualidad, existen otros sistemas de gestión de contenidos posibles de reunir las características necesarias tales como [Joomla](https://www.joomla.org/)⁵⁶ y [Drupal](https://www.drupal.org/)⁵⁷ -entre otros-; pero que se diferencian de los anteriores, por su mayor utilidad en sus módulos de comercio electrónico (no utilizados en nuestro material didáctico), por ser poco intuitivos y/o requerir mayores conocimientos técnicos.

En cualquiera de los casos, lo importante de la selección es que se puedan lograr los objetivos planteados en cada secuencia didáctica. Para este trabajo, la herramienta que brinda la flexibilidad y multimodalidad necesarias es **Google Site** ya que, permite la integración de otras aplicaciones de *Google* tales como: *Google Maps*, *Google Drive*, *Google+*, *Google Calendar*, *Gmail*, *Google Groups*, entre otras; y el anexo de gadgets o complementos que brindan las soluciones y características necesarias para nuestra propuesta.

5. 2. Otras herramientas

5. 2.1. Google for Education

Herramienta	Formato (características técnicas y de presentación)	Ventajas 	Desventajas 
 https://edu.google.com/intl/es-419/ La empresa Google, brinda aplicaciones específicas para ser	 https://www.google.com/drive/ <i>Google Drive</i> brinda la posibilidad de trabajar online con las siguientes aplicaciones: procesador de texto, hojas de cálculos, presentaciones, formularios, dibujo,	-Trabajo colaborativo entre distintos usuarios. -Numerosas funcionalidades y herramientas. -Trabajo online: disponibilidad constante desde cualquier dispositivo con conexión a Internet.	- Si bien cuenta con una extensión del navegador <i>Chrome</i> para trabajar sin conexión, en general es necesario contar con una buena conexión a Internet para trabajar y guardar los cambios.

⁵⁶ <https://www.joomla.org/>

⁵⁷ <https://www.drupal.org/>

<p>utilizadas en educación y otras posibles de ser aplicadas. Facilitan - gratuitamente y sin publicidad-, la interactividad y trabajo colaborativo. El gran beneficio es que, al ser desarrolladas por la misma compañía, que se complementan y son compatibles entre sí. Todas son compatibles con dispositivos móviles.</p>	<p>mapas, tablas dinámicas, formularios y otras propias o desarrolladas por terceros.</p> <p>Cada usuario cuenta con 15 Gb de espacio gratuito, posible de ser escalado pagando un abono mensual.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Completa sección de ayuda y soporte. - Es seguro y se puede configurar el nivel acceso y edición de usuarios externos. 	
<p>También es bueno destacar, que hay aplicaciones de <i>Google</i> pioneras en su desarrollo, por lo que no se presentan muchas desventajas, ya que no hay con qué otras compararlas hasta al momento.</p> <p>Describiremos aquellas principales y más provechosas.</p>	 <p>https://groups.google.com/d/homeredir</p> <p><i>Google Group</i> es una aplicación que permite crear foros de discusión con múltiples posibilidades.</p> <p>Cuenta con opciones de administración de participación y edición de usuarios, aporta al trabajo colaborativo, se vincula perfectamente a las otras aplicaciones de Google (Google Site, Google+, etc.).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Las opciones de permiso y accesibilidad de miembros es muy completa. - Permite crear distintos tipos de grupos de trabajo: lista de correo electrónico, foro web, foro de preguntas y respuestas y bandeja de entrada colaborativa. - Brinda la opción de crear trabajos por temática en cada grupo. 	<p>No encontramos desventajas significativas.</p>
	 <p>https://maps.google.com.ar/</p> <p>Se trata de una aplicación que brinda una base de mapas <i>online</i> con distintas posibilidades: acercamiento, alejamiento, control sobre el mapa con el mouse, identificar coordenadas, trazados de rutas, imágenes satelitales, entre otros.</p> <p>Interesante en educación, es el desarrollo de</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La aplicación en general es fácil de utilizar. -Ofrece información adicional sobre lugares, incluye rutas, e imágenes. -Ofrece la posibilidad de trazar, imprimir, o compartir los mapas. - Google Earth ofrece imágenes en 3D (tres dimensiones). -Permite el trabajo colaborativo. 	<ul style="list-style-type: none"> - No todas las partes del mundo se encuentran disponibles en mapas o imágenes. -Requiere de actualización constante por parte de la empresa desarrolladora y, muchas veces, la información no se encuentra actualizada.

	<p><i>mashups</i>⁵⁸ (aplicaciones web híbridadas) y el complemento <i>Google Earth</i>, que en la actualidad se encuentra incluido en Google Maps, pero también es una aplicación independiente.</p>  <p>https://earth.google.com/web/</p>		
	 <p>https://plus.google.com/</p> <p>Google+ o Google plus, es la red social de Google e integra varios servicios: la posibilidad de crear círculos (grupos de miembros), Hangouts y Messenger (mensajería instantánea), posibilidad de identificar por temas de interés a otros usuarios, y comunidades.</p>	<p>-El recurso de generación de círculos, permite segmentar los miembros asociados según nuestros propios criterios.</p> <p>-Botón +1, similar funcionalidad al <i>Like</i> de <i>Facebook</i>.</p> <p>- Brinda una completa oferta de funciones características de las redes sociales.</p>	<p>- Si bien es una red social de grandes funcionalidades (entre ellas educativas), no es tan popular por los usuarios de este tipo de aplicaciones.</p>

Tabla 2: Comparativa de ventajas y desventajas - Herramientas *Google for Education*

⁵⁸Los Mashup combinan los datos de Google Maps con los de otras fuentes, ejemplo son: [Panoramio](#), [Tagzania](#), [Wikiloc](#), [WikiMapia](#).

5. 2.2. Banco, galería y edición de imágenes

Sobre los **bancos de imágenes**, es importante saber que debemos acceder a imágenes (fotos, ilustraciones, imágenes vectoriales⁵⁹, etc.) libres de derecho de autor, con Licencia Creative Common CO o de dominio público, para poder modificarlas y publicarlas según nuestras necesidades. Los sitios que brindan este tipo de imágenes son numerosos: [Pexels](#), [Pixabay](#), [Stocknap](#), [Gratisography](#), [Freepik](#), [Lifeofpix](#), [Mmtstock](#), [Magdeleine](#), entre otros. En mayor o menor medida, todas poseen similares características. Desarrollaremos aquí, algunos ejemplos representativos y utilizados en nuestro material didáctico.

En relación a los **editores de imágenes**, al trabajar con alumnos de nivel medio, es recomendable buscar aquellos donde prime la simplicidad en todas sus funcionalidades⁶⁰ privilegiando los ya disponibles (*Paint*⁶¹), o con posibilidad de trabajo *online*.

Herramienta	Formato (características técnicas y de presentación)	Ventajas 	Desventajas 
 https://www.vecteezy.com/	<p>Es un banco y editor online de imágenes vectoriales gratuitas.</p> <p>Posee un banco de imágenes libres de derecho de autor, y posibles de ser modificadas desde la misma herramienta, sin necesidad de descargar ningún programa.</p>	<p>-Sencilla, agradable e intuitiva interface.⁶²</p> <p>-Extenso banco de imágenes de calidad gratuitas y en distintos formatos.</p> <p>-No tiene límite de descargas de imágenes gratuitas.</p>	<p>-Algunas imágenes sí son pagas.</p>

⁵⁹ "(...) imagen digital formada por objetos geométricos dependientes (segmentos, polígonos, arcos, muros, etc.), cada uno de ellos definido por atributos matemáticos de forma, de posición, etc. Por ejemplo un círculo de color rojo quedaría definido por la posición de su centro, su radio, el grosor de línea y su color." https://es.wikipedia.org/wiki/Gr%C3%A1fico_vectorial

⁶⁰ La accesibilidad a las funcionalidades de la aplicación debe ser simple (en lo posible sin necesidad de registro y sin mayores complicaciones o pasos para acceder). La oferta de herramientas debe ser limitada ya que, no es necesario la utilización de funcionalidades avanzadas en este trabajo.

⁶¹ Disponible en todas las computadoras con sistema operativo Windows.

⁶² Se refiere a la apariencia y diseño que brinda la aplicación al usuario: "En informática, se utiliza para nombrar a la conexión funcional entre dos sistemas, programas, dispositivos o componentes de cualquier tipo, que proporciona una comunicación de distintos niveles permitiendo el intercambio de información." <https://es.wikipedia.org/wiki/Interfaz>

 <p>Google Dibujo</p>	<p>Aplicación de Google integrada a <i>Google Drive</i>, que brinda las funciones básicas de manipulación y edición de imágenes y dibujo gráfico. Se encuentra integrado a Google Drive y es compatible con el resto de las herramientas de Google.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -De fácil utilización. -Permite trabajo colaborativo. -Integrado a herramientas de Google Drive. 	<p>-No presenta desventajas significativas.</p>
 <p>https://vectr.com/</p>	<p>Es un software de gráficos gratuito utilizado para crear gráficos vectoriales. Es una herramienta multiplataforma de web y escritorio simple pero potente para hacer sus diseños realidad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -De fácil utilización. - Brinda la posibilidad de trabajar online o de descargar la aplicación y trabajar localmente. 	<p>- No permite trabajo colaborativo.</p>
 <p>https://www.canva.com/</p>	<p>Muchos alumnos eligieron realizar sus producciones con esta herramienta. Permite crear imágenes, brinda diseños y contenidos gráficos online para ser utilizados. Su <i>interface</i> es atractiva e intuitiva. También se pueden producir murales digitales y presentaciones</p>	<ul style="list-style-type: none"> - De fácil utilización. - Brinda imágenes y plantillas prediseñados listos para ser utilizados. - El diseño se puede compartir con personas (e-mail), Redes Sociales (Twitter y Facebook), brinda el enlace o posibilidad de inserción en un sitio determinado. - Lo creado puede hacerse público para otros usuarios o mantenerse privado. 	<ul style="list-style-type: none"> - No permite el trabajo colaborativo. - Algunas imágenes y plantillas son pagos.

Tabla 3: Comparativa de ventajas y desventajas - Herramientas de edición de imágenes

5. 2.3. Murales digitales y presentaciones

Incluimos aquí las herramientas de elaboración de **murales digitales**, ideales para la presentación de material multimedia. Al igual que las categorías anteriores, existe variada oferta: [Mural.ly](#), [Glogster](#), [Popplet](#), [Lino](#), [Piktochart](#), [Padlet](#), entre otros.

En cuanto a las posibilidades de realizar **presentaciones**, los alumnos se sienten familiarizados con herramientas ya utilizadas tales como Power Point⁶³. En este caso, se los debe invitar a conocer otras posibilidades tales como: [Prezi](#), [PowToon](#), [Slidebean](#), entre otros.

A continuación, presentamos una selección de aquellas herramientas potencialmente utilizables como murales digitales, más allá de las mencionadas en párrafos precedentes.

Herramienta	Formato (características técnicas y de presentación)	Ventajas 	Desventajas 
 https://es.padlet.com	Permite la creación de un muro digital para exponer o compartir contenidos multimedia.	<ul style="list-style-type: none"> - De sencilla utilización y amigable interface. - Permite el trabajo colaborativo. - Variadas funcionalidades de edición y publicación. - Banco de plantillas e imágenes. 	<ul style="list-style-type: none"> - No es una desventaja en sí misma, pero hay que tener en cuenta que para evitar el solapamiento de información (en caso de que trabajen varios usuarios en simultáneo), se debe seleccionar la opción mural, que ordena las notas automáticamente.
 https://www.google.com/intl/es-419_ar/slides/about/	Incluido en Google Drive, se trata de la solución que ofrece Google para realizar presentaciones o diapositivas online.	<ul style="list-style-type: none"> - De fácil utilización. - Permite trabajo colaborativo. - Integrado a herramientas de Google Drive. 	<ul style="list-style-type: none"> - Limitaciones: para textos, hasta 500Kb; imágenes hasta 2 Mb y para hojas de cálculo hasta 256 celdas o 40 hojas.
 https://www.pearltrees.com/	Su principal finalidad es la de producir una librería social y generador de presentaciones, con potenciales posibilidades de ser utilizado en educación como herramienta de curación de contenidos ⁶⁴ . Sus funcionalidades sociales, permiten la sincronización de contenidos con Twitter, Facebook y Tumblr, y se puede incrustar en la mayoría de los CMS	<ul style="list-style-type: none"> - Es gratuito. - Fomenta el trabajo colaborativo. - Permite la publicación y organización de contenidos multimedia. - Agradable interface. 	<ul style="list-style-type: none"> - Para mayor capacidad y funcionalidades, hay que abonar. - Sólo disponible en inglés y francés. - Hay que conocer la herramienta (no es tan intuitiva como las anteriores).

⁶³ Desarrollado por Microsoft y disponible en todas las computadoras con sistema operativo Windows.

⁶⁴ En educación la curación de contenidos o *Content curation*, es el mecanismo por el cual el docente brinda a sus alumnos una selección de contenidos relevantes y específicos para ser trabajados.

	<p>(Google site, WordPress, Drupal, entre otros).</p> <p>Lo distingue del resto, que utiliza la metáfora de un árbol de perlas obteniendo una visualización en forma de mapa conceptual.</p> <p>Brinda 1Gb. de almacenamiento.</p>		
--	--	--	--

Tabla 4: Comparativa de ventajas y desventajas - Murales digitales y presentaciones

5. 2.4. Redes sociales

En educación, existen diversas herramientas específicas que brindan funcionalidades de redes sociales. Su gran beneficio es la preservación de la identidad del alumno, creación de grupos cerrados, buena gestión y seguimiento de los miembros. Entre ellas, mencionamos: [Edmodo](#), [Elgg](#), [Thecapsuled](#).

Pese a lo anterior, incluiremos y desarrollaremos en este trabajo, aquellas aplicaciones más populares y utilizadas por los jóvenes ya que, ellos serán los encargados de generar la narrativa transmedia. En relación al resguardo de identidad de los menores, lo solucionamos mediante la creación de un personaje o Avatar ([ver anexo 3, pág. 121](#)).

Cómo ventajas generales, las redes sociales permiten compartir mensajes y comunicación multidireccionales, conformar grupos de afinidades, establecer distintos roles (personal, comercial, educativo, etc.), son compatibles con dispositivos móviles y masivamente utilizadas de acuerdo a su destino y funcionalidad. Relacionado a esto último, creemos que se surge su principal desventaja: al ser masivo, el alumno se expone a un sin fin de posibilidades de contacto con diferentes personas externas o usuarios del mundo entero. A pesar de ello, debemos ser conscientes que los jóvenes conviven constantemente con estas herramientas y la inclusión de enseñanza en seguridad digital es de necesaria inclusión en nuestros contenidos. Cabe aclarar que, la edad en que los adolescentes pueden comenzar a utilizar legalmente redes sociales, es a partir de los 13 ó 14 años. En nuestro caso, al trabajar con alumnos de nivel superior, no se vulnera ese aspecto normativo.

Herramienta	Formato (características técnicas y de presentación)	Ventajas 	Desventajas 
 https://es-la.facebook.com/	<p>Es una plataforma de red social que brinda diversos servicios y posibilidades: creación de un perfil personal, página, grupo, evento, anuncio, entre otros). Es gratuita, y permite la comunicación fluida entre personas y la promoción de una empresa o producto.</p> <p>La aplicación está disponible para usuarios mayores a 14 años.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Es gratuito. - Se integra a múltiples aplicaciones externas, por ejemplo para iniciar sesión. -Es bastante seguro. - Brinda herramientas y opciones de seguridad y privacidad. Se puede bloquear a otros usuarios. - Cuenta con herramienta de chat. 	<ul style="list-style-type: none"> - Se observan constantes cambios en las opciones de seguridad y privacidad que pueden confundir al usuario.
 https://www.instagram.com/?hl=es-la	<p>Es una de la mayores redes sociales y más utilizada por los alumnos para subir a la red fotos y videos. Brinda diferentes funcionalidades tales como: aplicar efectos, filtros y marcos a las fotografías. Es vinculable con otras redes tales como: <i>Facebook, Tumblr, Flickr</i> y <i>Twitter</i>.</p> <p>La aplicación está disponible para usuarios mayores a 13 años.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Es gratuita. - Permite el envío privado de imágenes a otro usuario. - Editor de imágenes integrado. - No tiene límite de almacenamiento y se puede etiquetar las fotografías a otros usuarios. - Se puede realizar seguimiento de contenidos mediante la utilización de # <i>hashtags</i>⁶⁵ -Se puede bloquear a otros usuarios. 	<ul style="list-style-type: none"> -El perfil es totalmente público o privado. No es posible hacer privada una publicación. - No es posible establecer o categorizar las publicaciones.
	<p>Esta red social se caracteriza por brindar la</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Es gratuita. 	

⁶⁵ El *hashtag* es un mecanismo utilizado por varias redes sociales para que los usuarios puedan participar en conversaciones sobre un tema particular, y de esta manera quedar agrupadas bajo una misma etiqueta. Consta de palabras o frases (sin espacios) precedidas de un signo almohadilla #.

<p>https://twitter.com/login?lang=es</p>	<p>posibilidad de compartir mensajes de un máximo de 280 caracteres de longitud.</p> <p>La aplicación está disponible para usuarios mayores a 11 años.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Brinda la posibilidad de privacidad en mensajes determinados. -Permite acciones tales como seguimiento de usuarios y mensajes determinados (hashtag), republicar mensajes de otros (retwittear), - Se puede definir el nivel de privacidad de los mensajes publicados. - Permite la creación de listas temáticas. 	<ul style="list-style-type: none"> - En general, se presentan problemas de seguridad y spam (seguimiento no deseado, acciones no realizadas, etc.).
 <p>https://www.youtube.com/?gl=AR&hl=es-419</p>	<p>Es la red social dedicada a la publicación de videos y más utilizada con esta finalidad. Es parte de la compañía Google, por lo que se vincula a sus otras aplicaciones.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Es gratuita. - Permite subir, compartir, visualizar y comentar archivos de videos. - Modo restringido o <i>safersearch</i>: opción que ayuda a minimizar el riesgo potencial de encontrar contenido inadecuado. -Permite la suscripción a canales creados por otros usuarios. -Brinda niveles de privacidad en la visualización de los videos publicados. 	<ul style="list-style-type: none"> - La empresa no censura ni controla los contenidos expuestos por otros usuarios, por lo que es posible la visualización de contenidos inadecuados. - Brinda un límite de tiempo de video: 10 minutos.
 <p>https://flipboard.com/</p>	<p>Funciona como una red social de noticias que integra y vincula a otras redes sociales. Su principal características es el poder crear una revista personal interactiva, agrupar y personalizar noticias de interés según temáticas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Es gratuita. - Las revistas propias creadas o contenidos, pueden ser configurados en públicos o privados. -No se comparte información personal, sólo publicaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> -No encontramos desventajas significativas.

		-Permite el seguimiento de temas de interés.	
 https://ar.pinterest.com/	<p>Como lo definen en su propio sitio web, Pinterest es una red social con una cartelera virtual que le permite al usuario, mostrar y organizar imágenes, videos y enlaces en general en pequeños box, similar a los clasificados de un diario.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Es gratuita. -Permite organizar y categorizar información en tableros. - Esta red social, comprende grandes colecciones temáticas con ideas inspiradoras. - No es necesario establecer vínculos o amistades entre usuarios. - Posibilidad de indexar el contenido en Google y ser integrado a WordPress. 	-No encontramos desventajas significativas.
 https://soundcloud.com/	<p>Se trata de una red social que permite la distribución colaborativa de música a través de canales. Permite almacenar, publicar, colaborar, promocionar y distribuir proyectos musicales online.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Es gratuito. -Es posible de ser <i>embebido</i> en Google Site y otros CMS. -Simplicidad de utilización y reproducción. 	<p>Para realizar una grabación de calidad, puede ser necesario micrófono u otros accesorios.</p> <p>-No posee control de volumen.</p>

Tabla 5: Comparativa de ventajas y desventajas - Redes sociales

Para finalizar, creemos que no existe una herramienta perfecta ya que, utilizamos aplicaciones y productos desarrollados por terceros. Vamos evaluando funcionalidades, ventajas y desventajas, su dimensión sintáctica y pragmática ([ver punto 3.3.](#)), e integrándolas a nuestra propuesta didáctica (esto pasa en general en educación, para trabajar con narrativa transmedia y en todos los casos). Lo positivo, es que el avance tecnológico es constante y la competencia entre esos productos hace que se vayan superando en poco tiempo. Esto significa una necesidad de constante capacitación para el docente, pero también un gran beneficio para los alumnos.

Capítulo 6 - Desarrollo del material didáctico

6. 1. Introducción

Luego de mucho caminar, hemos llegado por fin al desarrollo de nuestra propuesta. Como se expresara en el [capítulo 2](#) ,[La trama didáctica](#), se incluyeron diversas estrategias, recursos y técnicas que proveyesen a los alumnos de un mundo atractivo, significativo y colaborativo, que describiremos a continuación.

Dentro de las etapas del *ciclo de vida* propuesto por Elmasri y Navathe (Op. Cit.) en el [punto 3.6.](#), fueron de mucha utilidad la de **planificación** y **análisis** ya que, sirvieron de -piedra fundacional- para todo el trabajo. El mayor tiempo se dedicó al **diseño**, que consistió en decidir cómo se concretaría todo aquello imaginado y pensado. Este proceso requirió de múltiples idas y vueltas, tratando de minimizar posibles errores a futuro. En cuanto al **diseño arquitectónico** concebido, se bosquejó un menú desplegable que sea visible en todas las páginas (margen superior derecho), y se distribuyeron los tópicos temáticos de la siguiente manera:

Página principal	Consultas	Insignias	Recursos	Narrativas	Soy Profesor
Forma comunidad	Cronograma	Insignias - Primera etapa		Los profetas señalaban a Belén	
Busca la estrella	Comunidades de trabajo	Insignia especial		La oscuridad reina en el palacio del rey	
El fin del camino				La importancia de proteger la fe	
				La gran procesión	
				Los grandes deseos de nuestro corazón	

Figura 4: menú desplegable del material didáctico

Así mismo cabe aclarar que, por un lado, toda la secuencia didáctica se encuentra atravesada por el proceso evaluativo y, por el otro, el trabajo colaborativo. Desde la selección y utilización de herramientas, las distintas etapas de trabajo, actividades y producciones, resolución de problemas, entre otros; la **evaluación y colaboración** fueron protagonistas y necesarias para una legítima construcción del conocimiento.

Las **áreas del conocimiento** atravesadas son: historia, geografía, religión, tecnología y lengua. Como se mencionara anteriormente, la herramienta principal seleccionada (CMS) para estructurar nuestro material didáctico es *Google Site*, porque sus funcionalidades permiten trabajar tanto en la dimensión sintáctica, como pragmática ([ver punto 3.3.](#)) deseadas y necesarias para este trabajo y que describiremos a continuación.

Dirección para ingresar y visualizar el material didáctico:

<https://sites.google.com/site/elcuartoreymagoartaban/>

6. 2. El relato base, el personaje y la caracterización del mundo

Como sabemos, la propuesta consiste en la elaboración de distintas narrativas por parte de los alumnos. Para ello, como indica Pratten (Ibid.) en el [punto 3.4.](#), se comenzó tomando un personaje que pudiera ser agradable, un mundo que lo caracterizara, y una experiencia que resulte adecuada. De esta forma, y a través de diversos elementos simbólicos (imágenes, frases, colores, etc.), se construyó **-El universo de Artabán-**.

- ❖ **Relato base** (ver [anexo 1, pág. 117](#)): se realizó una adaptación del cuento creado por Henry Van Dike titulado *The other wise man*, y traducido como “El cuarto rey mago”. A pesar de que su escritura data de 1896, se trata de una *Fan Fiction*, específicamente escritura canónica o *in-canon writing* (Knobel y Lankshear, Ibid.) ya que, el personaje principal desarrolla una historia ficticia enmarcada en relatos Bíblicos. Su presentación y propuesta de lectura, es realizada en una [página principal](#)⁶⁶, y es el primer contacto del alumno con el material didáctico y la propuesta en general.

⁶⁶ <https://sites.google.com/site/elcuartoreymagoartaban/>

- ❖ **El personaje:** Artabán es un supuesto rey mago, que añade sus acciones a la historia narrada en los Evangelios, sobre tres Reyes Magos⁶⁷ que partieron siguiendo una estrella para recibir al Mesías (Salvador del mundo) y llevarle sus ofrendas. A diferencia de los otros tres, nuestro personaje parte solitariamente y en desventaja, teniendo que sortear diversos acontecimientos que van a ser parte del relato o narrativa transmedia desarrollada por los usuarios.
- ❖ **La caracterización del mundo:** la historia planteada se enmarca en el año cero de la era cristiana, en el estado de Palestina; gobernado por el rey Herodes "el grande", y que respondía al imperio romano. Su sociedad respetaba la religión judía, sus leyes e instituciones religiosas y se estructuraba en base a estos pilares sociales. Además de lo narrativo, nos servimos en la caracterización de este mundo, de una simbología específica (diseño, colores, personajes, estructura, etc.), que lo identifica y contextualiza como tal.



Figura 5: Palestina en tiempos de Jesús

⁶⁷ El Evangelio según San Marcos (capítulo 2, 1:12), hace mención a unos magos que vienen siguiendo una estrella desde Oriente a Jerusalén (Belén de Judea); la cual los guiará hacia el Redentor del mundo. Si bien no se hace mención a que eran tres (ni sus nombres), popularmente se los conoce como Melchor, Gaspar y Baltasar.

6. 3. Secuencia didáctica y estructuración

La secuencia didáctica consta de **tres etapas**, cada una de las cuales constituye una pieza de la estructura narrativa propuesta (Situación inicial, complicación y resolución. Ver [punto 2.2.](#)). Cada periodo de trabajo contiene un cronograma y tiempo de desarrollo estipulado de antemano, pero con posibilidades de ser adaptado según el avance del grupo. Existen tareas y recorridos individuales y en equipo de dos integrantes (trabajo colaborativo). A su vez, los equipos se dividieron en dos grandes grupos de trabajo llamados “Comunidades de trabajo”.

La técnica de escritura utilizada tanto en el material didáctico, como en la propuesta de escritura de narrativa transmedia para los alumnos, es la de *Fan Fiction*. En ella, se incluyen los diversos tipos de escritura propuestos por Knobel y Lankshear (Ibid.) ([ver punto 2.2.](#)): además de utilizar escritura canónica o *in-canon writing*, se proponen actividades de Autoinserción o *self-insert*, que involucran a los alumnos como participantes necesarios en la narrativa y actividades planteadas.



Figura 6: Cuadro de la secuencia didáctica

6. 3.1. Primera etapa: situación inicial



El objetivo propuesto a los alumnos en esta primera etapa, es el de introducirlos al material, el ingreso a una comunidad y equipo de trabajo-aprendizaje y recorrido por las diversas actividades. También, el de lograr una ubicación espacio-temporal y presentación de los personajes. El proceso consta de dos tramos:

- ❖ **Primer tramo - “Genera tu personaje”:** Aquí el alumno debe generar un personaje ficticional propio y darle identidad (*avatar*)⁶⁸, que lo representará en todo el resto del recorrido. La propuesta incluye la creación de un perfil en Facebook y cuenta de *Gmail* propia, que se utilizarán a lo largo de toda la secuencia.



Figura 7: Ejemplo de encabezado y Avatar - Perfil de Facebook

⁶⁸ Ver anexo 3



Figura 8: Ejemplo de encabezado y Avatar - Perfil de Facebook



Figura 9: Ejemplo del registro de amistades en Facebook - Avatares

- ❖ **Segundo tramo - “Forma equipo narrativo”:** consta de la investigación del contexto socio cultural de la época, y posterior postulación (*Google Form*, [ver anexo 2 - formulario 1, pág. 118](#)) a una comunidad de trabajo. Una vez conformado un equipo narrativo (de dos integrantes), la propuesta es trazar en *Google Maps*, el recorrido que seguirán los alumnos al partir hacia Belén.

6. 3.2. Segunda etapa: complicación

Su finalidad es la de generar narrativas transmedia guiadas y diferenciadas según su objetivo y herramienta utilizada:

- ❖ **Primer tramo - "Todos somos Artabán"**: el equipo narrativo deberá realizar una exploración de actividades, seleccionar una, postularse a través de un formulario ([ver anexo 2 - formulario 2, pá. 118](#)) y realizarla:



Propuestas:

1. "Los profetas señalaban a Belén": realización y publicación en redes sociales de **historieta o libro digital**⁶⁹.
2. "La oscuridad reina en el palacio del rey": realización y publicación en redes sociales de **poster informativo o mural digital**⁷⁰.
3. "La importancia de proteger la fe": realización y publicación en redes sociales de una **campana social**⁷¹.
4. "La gran procesión": realización y publicación en redes sociales de una **crónica radial digital**⁷².
5. "Los grandes deseos de nuestro corazón": realización y publicación en redes sociales de un **videoclip musical narrativo o storyboard**⁷³.

La creación de un sistema de postulación no tuvo otra finalidad, que la de garantizar que todas las actividades tuvieran equipos trabajando: la idea de que el alumno primero se postule a dos actividades (una principal y otra secundaria), es que el profesor pueda distribuir de manera equitativa los alumnos en las diversas temáticas, y que no se genere acumulación

⁶⁹ En el caso de la historieta, se solicita narrar una historia en distintas viñetas. El libro digital o *ebook*, en cambio, el relato se distribuye en páginas, similar a un libro en formato papel.

⁷⁰ Un poster o mural digital, trata de una composición visual global sobre un tema (en una sola página), e incluye imágenes y material multimedia. Existen diversas herramientas específicas para tal fin.

⁷¹ "(...) son acciones guiadas por una estrategia encaminadas a lograr atraer la atención sobre un problema, informar e invitar a los destinatarios a participar con acciones de solución." Constan de diversas etapas, partes y requisitos. <http://espanol3cach.blogspot.com.ar>

⁷² La crónica radial, es un subgénero periodístico en el cual el periodista realiza la narración oral de hechos, utilizando recursos propios del medio radiofónico.

⁷³ En el *videoclip* musical, la narración es realizada en base a una canción dividida en secuencias. El *storyboard* o guión gráfico, es "un conjunto de ilustraciones mostradas en secuencia con el objetivo de servir de guía para entender una historia, pre-visualizar una animación o seguir la estructura de una película antes de realizarse o filmarse." <https://es.wikipedia.org/wiki/Storyboard>. Ambas son creaciones o producciones audiovisuales.

sólo en una ya que; puede haber preferidas (por diversos motivos: facilidad, familiaridad con las herramientas, actitud ante los desafíos, etc.). El educador es quien, según su propio criterio, confirmará a cada equipo la posibilidad de comenzar con la producción seleccionada. Así mismo, en la sección "[Recursos](#)" del material didáctico, se brinda información sobre cada tipo de producción solicitada y se sugieren herramientas específicas para cada caso.

- ❖ **Segundo tramo - "Una perla para Artabán":** se invita a los participantes, a evaluar los trabajos realizados por sus compañeros en el primer tramo de esta etapa. La forma de hacerlo, es adjudicando perlas preciosas⁷⁴ según los criterios establecidos en la siguiente rúbrica:

⁷⁴ El mecanismo para la concesión de perlas de un equipo a otro, es realizado por medio del campo "Comentarios" de la herramienta, aplicación o red social en donde fue publicada la producción realizada; y en el campo "Comentarios" del sitio de Artabán donde se encuentra publicada cada actividad.

INDICADOR	OBJETIVO PLENAMENTE CUMPLIDO	OBJETIVO PARCIALMENTE CUMPLIDO	OBJETIVO NO CUMPLIDO
CANTIDAD DE PERLAS PRECIOSAS HA OTORGAR	Se otorgarán 3 (tres) perlas preciosas, a aquel equipo narrativo que haya cumplido el trabajo en su totalidad, en tiempo y forma; y haya sido completamente :	Se otorgarán 2 (dos) perlas preciosas, a aquel equipo narrativo que haya cumplido el trabajo en su totalidad en tiempo y forma; y haya sido parcialmente :	Se otorgarán 1 (una) perla preciosa, a aquel equipo narrativo que haya cumplido el trabajo parcialmente y, por alguna razón, no hayan podido ser del todo :
	<p>Original: ¿qué lo distingue? ¿ha sido lo suficientemente creativo?</p> <p>Colaborativo: ¿se ha trabajado colaborativamente? ¿ha quedado registrado en las Comunidades de Trabajo?</p> <p>Consecuente: a la normativa de la buena escritura (gramática, sintáxis y ortografía) y a la cohesión y coherencia textual.</p>	<p>Original: ¿qué lo distingue? ¿ha sido lo suficientemente creativo?</p> <p>Colaborativo: ¿se ha trabajado colaborativamente? ¿ha quedado registrado en las Comunidades de Trabajo?</p> <p>Consecuente: a la normativa de la buena escritura (gramática, sintáxis y ortografía) y a la cohesión y coherencia textual.</p>	<p>Original: ¿qué lo distingue? ¿ha sido lo suficientemente creativo?</p> <p>Colaborativo: ¿se ha trabajado colaborativamente? ¿ha quedado registrado en las Comunidades de Trabajo?</p> <p>Consecuente: a la normativa de la buena escritura (gramática, sintáxis y ortografía) y a la cohesión y coherencia textual.</p>

Figura 10: Rúbrica evaluativa segunda etapa



Buu AhShuf
Comunidad 2 - Equipo Narrativo 8 se le otorgan 8 3 (tres) perlas preciosas. Cumplieron con los objetivos planteados. Es original con el diseño, adecuado a la época al igual que las imagen. Es simple y eso llama la atención y fue entregado en tiempo y forma.

30 jun. 2017 • Los comentarios no están habilitados. ▾



Joseias Debaile
Comunidad 2 - Equipo Narrativo 8, les asigno 3 (tres) preciosas perlas debido a que me gusta como es la temática que impusieron en su trabajo, a de mas de estar muy bien la información que dispone el mismo, me gusta mucho el formato, y la imagen, y también la originalidad del mismo. felicitaciones!!

30 jun. 2017 • Los comentarios no están habilitados. ▾



angeles ramos
comunidad 1 equipo narrativo 11. A este trabajo le otorgamos 2 perlas ya que lo distingue del resto por sus imágenes y originalidad, con un mensaje breve pero claro.

30 jun. 2017 • Los comentarios no están habilitados. ▾

Figura 11: Ejemplo de perlas otorgadas por alumnos a las producciones de sus compañeros.

6. 3.3. Tercera etapa: resolución y situación final

Esta etapa consta de un solo tramo, en el que se propone a los alumnos la generación de una narrativa y su publicación (trabajo individual) sobre el esperado encuentro de Artabán con el Mesías.



6. 4. Consultas, cronograma y comunidades de trabajo

- ❖ **Consultas:** con la finalidad de resolver posibles dudas y fomentar el trabajo colaborativo, se habilitó a través de la herramienta *Google Group* un espacio específico con esta finalidad. Desde allí se crearon tópicos por ejes temáticos y mensajes generales enviados por el profesor a todos los alumnos. Cabe aclarar que la herramienta envía por mail las novedades a cada usuario.
- ❖ **Cronograma:** como ya se mencionara, se estipuló un tiempo estimativo para cada actividad. Además del cuadro con el cronograma, se insertó en el sitio el calendario de *Google Calendar* con el recordatorio de cada evento.

ETAPA DE TRABAJO	TRAMO
PRIMERA ETAPA 02 de junio al 11 de junio	Primer Tramo: 02 de junio al 07 de junio de 2017
	Segundo Tramo: 08 de junio al 11 de junio de 2017
SEGUNDA ETAPA 12 de junio al 24 de junio	Primer Tramo: 12 de junio al 25 de junio de 2017
	Segundo Tramo: 26 de junio al 01 de julio de 2017
TERCERA ETAPA 25 de junio al 02 de julio	Único Tramo: 02 de junio al 09 de julio de 2017

Figura 12: cronograma de trabajo

- ❖ **Comunidades de trabajo:** Con la finalidad de generar constante trabajo colaborativo, se crearon dos agrupaciones por oficios (modistas, carpinteros, cazadores, amas de casa, artesanos, comerciantes, cuidador de cabras, terratenientes, etc.) llamadas

"Comunidades de trabajo". La herramienta utilizada es *Google Groups*, y cada equipo narrativo tiene su espacio para intercambiar, dejar registro de su actividad y poder visualizar el trabajo de los otros equipos pertenecientes a la misma comunidad.



Figura 13: Símbolo de cada comunidad e ingreso al área de registro de actividades

6. 5. Insignias

Adoptando estrategias de Gamificación (ver [capítulo 2.3.](#)), decidimos incluir medallas o insignias que jugaron un papel muy importante en la secuencia didáctica. Su adjudicación fueron el constante estímulo para que los alumnos completaran la tarea, y sintieran que tiene verdadero sentido.

La creación de insignias fue realizada de manera manual⁷⁵, y se estableció un mecanismo de solicitud de insignia a través de un formulario de *Google forms*, para que al finalizar cada etapa el alumno realice una autoevaluación y solicite su merecida medalla.

❖ Circuito completo de administración de insignias:

1- **Creación de cada insignia** según el tipo de objetivo, generando la siguiente rúbrica evaluativa:

⁷⁵ Como se comentara en páginas anteriores, existen aplicaciones de creación y administración de insignias compatibles con algunos CMS. Al no haber ninguna aplicación con estas características compatibles con *Google Site*, se decidió crearlas y administrarlas manualmente.

	OBJETIVO PLENAMENTE CUMPLIDO	OBJETIVO PARCIALMENTE CUMPLIDO	OBJETIVO NO CUMPLIDO
	Se visualiza gran entusiasmo en el proceso y desarrollo de las etapas y actividades. Los integrantes del grupo han adoptado un rol activo en la resolución de los distintos desafíos, y han logrado resolver los obstáculos e inconvenientes. Se observa intercambio de opiniones, asidua comunicación y colaboración constante entre los participantes del equipo ¡Sigán adelante!	Se visualiza escaso entusiasmo en el proceso y desarrollo de las etapas y actividades. Los integrantes del grupo deben seguir trabajando en la adopción de un rol activo en la resolución de los distintos desafíos, y han logrado resolver positivamente los obstáculos e inconvenientes. Se observa insuficiente intercambio de opiniones, comunicación y colaboración entre los participantes del equipo ¡A mejorar en la segunda etapa! ¡Adelante!	No se visualiza entusiasmo en el proceso y desarrollo de las etapas y actividades. Los integrantes del grupo no trabajan activamente en la resolución de los distintos desafíos, y no han logrado resolver los obstáculos e inconvenientes. Se observa insuficiente intercambio de opiniones, comunicación y colaboración entre los participantes del equipo. Por favor, ponerse en contacto con los profesores para dialogar sobre los posibles inconvenientes presentados.
PRIMERA ETAPA Forma Comunidad			
SEGUNDA ETAPA Busca la estrella			
TERCERA ETAPA El fin del camino			

Figura 14: Rúbrica evaluativa con insignias.

2- **Elaboración de formularios** de solicitud de insignias: como se comentara, al finalizar cada etapa, el alumno debe completar un formulario (ver [anexo 2, pág. 118](#)) solicitando su insignia. El profesor recibe las solicitudes y, cotejando previamente, el tipo de insignia solicitada por el alumno y el trabajo realizado por este.

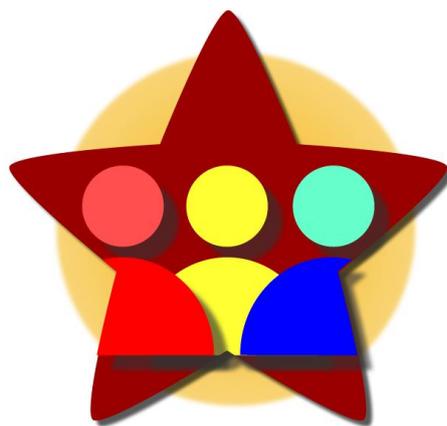


3- Una vez analizadas las solicitudes y realización de actividades (cumplimiento de objetivos), el profesor **envía por e-mail la medalla**. En el mismo *e-mail*, se brinda una devolución con observaciones sobre los distintos trabajos realizados.

Ejemplo de envío de medalla, con objetivo plenamente cumplido en la primera etapa:

Estimada Alai Mukhtar:

En esta primera etapa, se observa óptimo cumplimiento de las actividades. Has obtenido la insignia mejor calificada.



¡Felicitaciones!

Algunas observaciones:

- **Personaje Ficticio:** Correcta creación del personaje e identidad digital (Cuenta de Gmail y perfil del personaje en Facebook).

- **Publicación en página de Artabán:** El comentario realizado es pertinente y responde a la consigna.

- **Actividad Mapa:** el mapa fue creado y publicado correctamente.

Debes seguir trabajando en la adopción de un rol activo en la resolución de los distintos desafíos, y lograr resolver positivamente los obstáculos e inconvenientes. Se observa insuficiente intercambio de opiniones, comunicación y colaboración entre los participantes ¡A mejorar en la segunda etapa! ¡Adelante!



Figura 15: Ejemplo de e-mail enviado por el profesor con la insignia asignada

4- **Publicación en el sitio de Artabán** de todas las medallas adquiridas por cada comunidad: a modo de incentivo, se utilizó la herramienta *Padlet* para crear un mural digital con la publicación de las medallas adquiridas en cada etapa por cada comunidad.

5- **Insignia especial:** se creó una insignia a modo de distinción para aquellos alumnos cuya motivación extraordinaria pudieran servir de ejemplo al resto de los alumnos.

¡Insignia Especial!

Wilesia Silver



Figura 16: Ejemplo de otorgamiento de insignia especial

6. 6. Recursos - curación de contenidos

Una sección particular del material didáctico ha sido destinada a brindar a los alumnos todos los recursos necesarios para realizar las actividades propuestas. La categorización de los mismos ha sido realizada por etapas y a su vez, por ejes temáticos que pudieran ser necesarios.

La herramienta utilizada es *Pearltrees*, desde dónde se crearon colecciones de imágenes, páginas web, videos y otros, que fueron embebidos o incrustados⁷⁶ en la sección de *Google Site* destinada a tal fin.

⁷⁶ Embeber o incrustar una página, imagen o video; significa insertarlo en otro sitio, pudiendo visualizarlo y utilizar sus funcionalidades tal como si estuviésemos en el recurso original.



Figura 17: Sección Recursos del material didáctico

6. 7. Narrativas transmedia

Desde el mismo momento en que el alumno ingresa al material propuesto, ya se encuentra dentro de una narrativa por recorrer y participar: **la historia de Artabán, el cuarto rey mago**. Allí se lo invita a ser parte de ella, a través de diversos recursos y estrategias pedagógicas. Así mismo, en cada etapa, se le propone al estudiante generar narrativas transmedia guiadas y colaborativas, siempre con cierto margen de libertad en las tomas de decisiones.

Un aspecto importante -para generar la inmersión del estudiante-, es el de **adoptar el rol de personaje**, pasando a utilizar los nombres ficticios: los alumnos ya no utilizan sus nombres de pila, sino el seleccionado para su avatar. Por otro lado, el que comienza a guiar todas las actividades y secuencia didáctica es Artabán (y no el profesor), y lo hace a través de los distintos medios o canales comunicativos seleccionados para el fin. Esto significa que, si un alumno tiene una duda, debe ser consultada a Artabán, quién le responderá en tiempo y forma.

De esta manera, los profesores trabajamos desde cuentas creadas en diversas aplicaciones para el personaje protagonista, a saber:

- ❖ **Gmail:** elcuartoreymago.artaban@gmail.com
- ❖ **Página de Facebook:** <https://www.facebook.com/Artab%C3%A1n-1634827790146117/>
- ❖ **Pinterest:** <https://ar.pinterest.com/elcuartoreymago/>
- ❖ **Pearltrees:** <http://www.pearltrees.com/artabanreymago>
- ❖ **Instagram:** <https://www.instagram.com/reymagoartaban/>
- ❖ **Twitter:** <https://twitter.com/Artabanreymago>
- ❖ **Google +:** <https://plus.google.com/u/1/109921310750430982647>
- ❖ **You Tube:** https://www.youtube.com/channel/UCVria40-VfN-Zhuq-SrrJCQ?view_as=subscriber

Por otro lado, en concordancia con las estrategias de las **Fan Fiction** desarrolladas en el marco teórico de este trabajo y aportando a la historia del protagonista, es que se propusieron en las distintas etapas, las siguientes narrativas transmedia:

Etapas	Narrativa	Agrupamiento	Medios⁷⁷
PRIMERA ETAPA	Generar personaje	Individual	-Gmail -Facebook
	Trazar en el mapa, la ruta para llegar a Belén	Equipo narrativo	-My Map -Google +
SEGUNDA ETAPA	Los profetas señalaban a Belén: historieta o libro digital	Equipo narrativo	-Facebook -Instagram
	La oscuridad reina en el palacio del rey: poster informativo o mural digital	Equipo narrativo	-Facebook -Twitter #artabanreymago
	La importancia de proteger la fe: campaña social	Equipo narrativo	-Facebook -Todas las redes sociales que el alumno crea necesario

⁷⁷ Los medios propuestos son una base que se le brinda al alumno, pero se brinda la posibilidad de que éste pueda publicar sus trabajos en el medio que crea necesario.

	La gran procesión: crónica radial digital	Equipo narrativo	-Facebook -Instagram
	Los grandes deseos de nuestro corazón: videoclip musical narrativo o storyboard	Equipo narrativo	-Facebook -You Tube -Google +
	Una perla para Artabán:	Individual	-Medios seleccionados por cada equipo narrativo -Google Site
TERCERA ETAPA	El fin del camino, no es más que el comienzo	Individual	-Facebook -Google Site
COMÚN A LAS TRES ETAPAS	Participación en Comunidades de Trabajo	Individual Equipo narrativo	-Google Group
	Formularios	Individual Equipo narrativo	-Google Forms

Tabla 6: Narrativas transmedia por etapas de trabajo

Como se podrá apreciar, el agrupamiento para realizar las actividades se estableció en dos integrantes y se denominó “**equipo narrativo**”. Por otro lado, en algunas narrativas se propuso la utilización y publicación de un medio específico obligatorio (por ejemplo, primera etapa), y en otros se brindaba la posibilidad de optar o elegir aquel que los alumnos crean más conveniente.

Como una de las características propia de la narrativa transmedia es justamente la dispersión por distintos medios, es que se vio la necesidad de concentrar los trabajos producidos en una sección particular destinada a tal fin. Se trata de la publicación de un compendio de todas las producciones, organizadas temáticamente para ser compartidas y evaluadas colaborativamente (sección “Narrativas transmedia” del material didáctico).

6. 8. Desafíos

Como se ha demostrado, es de gran importancia la utilización constante del recurso metafórico, precisamente narrativas de intriga y orientadas al juego imaginativo (ver [punto 2.2.](#), Pérez Latorre (Ibid.)). De esta manera, -y recurriendo a la mecánica del juego- (ver punto 2.3.), es que se propusieron a los alumnos distintos desafíos, cuyo planteamiento y resolución, sirvieran de estímulo para realizar las distintas actividades y avanzar a la siguiente etapa:

- ❖ **Página del relato base** - "Vos podés ayudar a Artabán": se invita al alumno a comenzar con el desafío de ingresar al sitio y realizar las actividades propuestas.
- ❖ **Primera Etapa - "deberás encontrar a Artabán (que ya ha partido), y ayudarlo a llegar a tiempo"**: si el alumno cumple con este reto, podrá concluir la primera etapa, solicitar insignia y pasar a la siguiente.
- ❖ **Segunda etapa, primer tramo - "Artabán ha llegado tarde, la estrella ya no brilla en el cielo. Deberás ayudarlo en su desafío de encontrar a Jesús."**: de esta manera, se incita al estudiante a leer las cinco propuestas de narrativa transmedia, seleccionar una, realizarla y publicarla.
- ❖ **Segunda etapa, segundo tramo - "deberás conceder nuevamente, las perlas preciosas al cofre de Artabán."**: a través de esta estrategia, el alumno evaluará las producciones de sus compañeros.
- ❖ **Tercera etapa - "La historia del cuarto rey mago, no puede quedar inconclusa. Individualmente, deberás narrar el fin de su camino."**: como indica la consigna, se invita al narrador a generar su última participación en la historia.

6. 9. Evaluación

Transversal a toda la secuencia didáctica, el proceso evaluativo se generó desde el comienzo hasta la finalización de las actividades. Retomando lo expuesto por (Perrenoud (Op. Cit.), y a través de diversos mecanismos, es que el alumno pudo autorregular su recorrido y ser protagonista de su proceso, a saber:

- ❖ **Publicación de trabajos y trabajo colaborativo**: a través de distintos medios, canales y herramientas, se buscó generar constantemente el trabajo colaborativo. La publicación constante de las producciones, sobre todo en *Google Site* y *Facebook*,

hizo que los alumnos pudieran generar criterio sobre sus propios trabajos y los de los compañeros.

- ❖ **Solicitud de insignias en cada etapa:** como se comentara en el [punto 6.5.](#), al finalizar cada etapa de trabajo, el alumno debía solicitar la correspondiente insignia a través de un formulario (ver [anexo 2, pá. 118](#)). De esta manera, tuvo que argumentar por qué cree que se merece la insignia y completar con detalles su trabajo, generándose así un verdadero proceso meta-cognitivo.
- ❖ **Asignación de perlas a narraciones transmedia:** un recurso narrativo generado, para que sean los mismos compañeros quienes opinen y evalúen las producciones de sus compañeros (ver [punto 6. 3.2.](#))
- ❖ **Intervenciones, devoluciones e interacciones constantes:** a través del personaje adoptado por el profesor (Artabán), se generaron constantes intervenciones y devoluciones a través de los distintos canales y medios propuestos para las actividades.

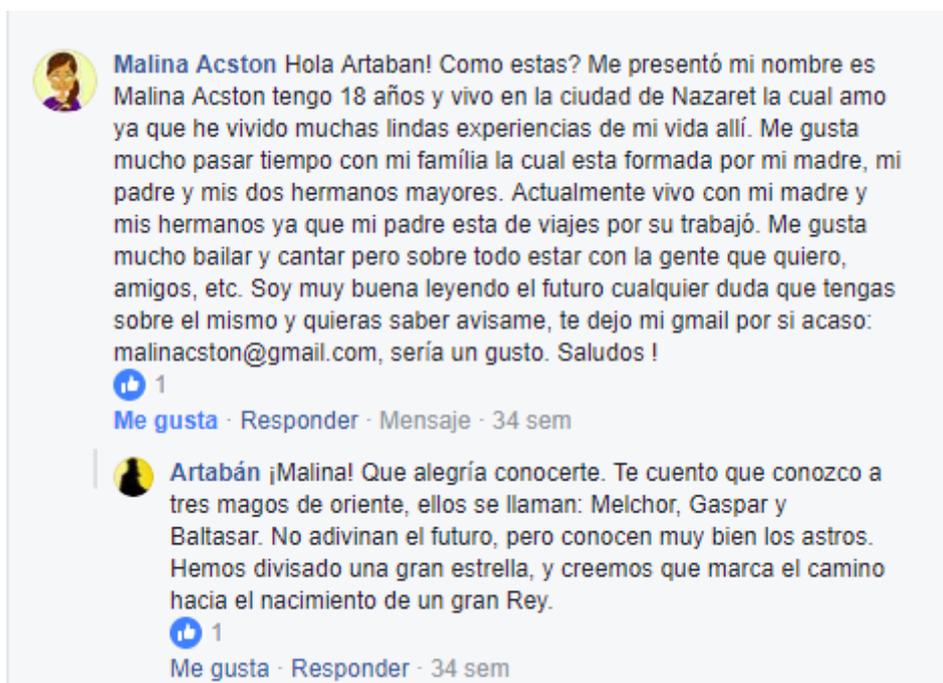


Figura 18: Devolución de presentación de personaje en Facebook - Primer tramo de la etapa 1



Mira Alabi

PARTE 1

El tiempo parecía ir en contra de Artabán, aunque él se mantenía firme ante las palabras del ángel de Dios y nunca dejó de buscar al niño...., el tiempo solo corría y Artabán se encontraba cada vez más cansado y así pasaron 30 años de lo mismo... Todo cambió cuando él llegó a Israel, y le comenzaron a llegar rumores de que un hombre iba a ser maltratado, humillado y finalmente crucificado con total injusticia en Gólgota, algo recorrió el cuerpo de Artabán, sentía que era una señal, algo que no podía dejar atrás, tanta gente hablaba de ello que solo quiso ir hasta allá para verlo; por un momento recordó la profecía del ángel cuando le comentó sobre el verbo hecho carne que es el Mesías que daría su vida para salvar al mundo de tanta soberbia y pecado.

De inmediato Artabán tomó rumbo hacia el monte de Gólgota, tenía esperanzas en que él fuera el niño que buscaba hace más de 30 años. Al llegar había un tumulto de gente al rededor de tres cruces, se bajó de su camello y lentamente se acercó, allí pudo ver frente a frente a Jesús, y no tardó en darse cuenta que era Él el Mesías, no entendía porque tanta gente lo trataba de esa manera, solo se preguntaba ¿Tanta crueldad merecías Señor?, la sangre recorría el cuerpo de Jesús, lleno de lastimaduras, moretones, cortes, marcas, y sus pies y sus manos atravesadas por grandes tornillos, y aun así la gente seguía escupiéndole con abominación. Artabán se sentía sumamente angustiado y sin fuerzas, no paraba de llorar y plantearse que tendría que haber hecho algo, se sentía responsable por lo que le estaba pasando al Señor, se decía que él no podría ser un rey mago si permitió que Jesús sufriera tanto dolor. en ese momento sintió la voz del Dios que le decía: ya no llores, solo ve y acércate Él tiene algo que decirte.

Responder



Artabán Rey Mago

Querido Mira: puedo quedarme horas pensando una respuesta a tu pregunta ¿Tanta crueldad merecías Señor?... Él dio su preciosa vida por nuestros pecados ¡Qué belleza! ¿Entendemos realmente lo que eso significa? Una pregunta: al comienzo dice "PARTE 1" ¿hay una segunda parte? Sólo pregunto porque veo una sola publicación (que está muy bien, solo pregunto por las dudas) ¡Felicitaciones por todo el trabajo!

5 jul. 2017 • [Editar](#) • [Eliminar](#)



Mira Alabi

Si profe recién la publique, solo estaba terminando de redactarla.
creo que es una pregunta que todos nos hacemos, pero su amor es inmenso
Saludos :)

5 jul. 2017



Artabán Rey Mago

Ok. Veo que publicaste otras partes. Sigo leyendo...

15 jul. 2017

Figura 19: Interacción entre alumno y profesor en trabajo de tercera etapa

- ❖ **Rúbrica evaluativa o matriz de evaluación:** publicada en solapa “Insignias” del sitio o material didáctico, se establecieron los siguientes criterios (ver **Figura 14:** “Rúbrica evaluativa con insignias”)

OBJETIVO PLENAMENTE CUMPLIDO	OBJETIVO PARCIALMENTE CUMPLIDO	OBJETIVO NO CUMPLIDO
<p>Se visualiza gran entusiasmo en el proceso y desarrollo de las etapas y actividades. Los integrantes del grupo han adoptado un rol activo en la resolución de los distintos desafíos, y han logrado resolver los obstáculos e inconvenientes. Se observa intercambio de opiniones, asidua comunicación y colaboración constante entre los participantes del equipo ¡Sigán adelante!</p>	<p>Se visualiza escaso entusiasmo en el proceso y desarrollo de las etapas y actividades. Los integrantes del grupo deben seguir trabajando en la adopción de un rol activo en la resolución de los distintos desafíos, y han lograr resolver positivamente los obstáculos e inconvenientes. Se observa insuficiente intercambio de opiniones, comunicación y colaboración entre los participantes del equipo ¡A mejorar en la segunda etapa! ¡Adelante!</p>	<p>No se visualiza entusiasmo en el proceso y desarrollo de las etapas y actividades. Los integrantes del grupo no trabajan activamente en la resolución de los distintos desafíos, y no han logrdo resolver los obstáculos e inconvenientes. Se observa insuficiente intercambio de opiniones, comunicación y colaboración entre los participantes del equipo. Por favor, ponerse en contacto con los profesores para dialogar sobre los posibles inconvenientes presentados.</p>

Figura 20: Rúbrica evaluativa

Por otro lado, un dato importante sobre la utilización de formularios de *Google*, utilizados para que cada alumno solicitase su insignia, es que el docente cuenta con toda la información necesaria en una hoja de cálculo. De esta manera, se genera una lista automática con toda la información necesaria para cotejar las actividades, ordenar alfabéticamente o categóricamente los datos que crea necesario.

Capítulo 7 - Conclusiones

7.1. Reflexiones finales

“La inteligencia es la capacidad de adaptarse al cambio.”

Stephen Hawking

Nadie duda que la tecnología digital es lo que marca fuertemente nuestra era y su consecuente evolución. Su utilización en ámbitos sociales, comerciales, científicos, industriales, políticos, laborales, -entre otros-; se torna obligatoria y necesaria. Esto significa, y ya lo hemos indicado con anterioridad, que la educación no puede -ni debe-, permanecer ajena a estas circunstancias. Haber diseñado un material didáctico funcional a la narrativa transmedia colaborativa, ha sido nuestra mayor excusa para poder transmitir a nuestros colegas, que trabajar con mediación tecnológica se puede, es necesario, no es abstracto y realmente vale la pena. De esta manera, los dispositivos tecnológicos puestos al servicio de la educación, potencian y democratizan el proceso con todos sus elementos, permiten la generación de nuevos ambientes de aprendizaje, y una efectiva construcción colaborativa del conocimiento.

Por lo anterior expuesto decimos, que la clave fundamental del cambio paradigmático que engendramos, es correr nuestra mirada y hacer foco en aquel elemento fundamental y destinatario del proceso pedagógico: el alumno. Nuestro trabajo ha sido diseñado y concebido para que el educando sea el protagonista, y no tendría razón de ser sin él. Por lo tanto, el material didáctico digital producto de este trabajo, no se trató de un proveedor de información sin más, sino que su objetivo principal ha sido el motivar su apropiación, reflexión y acción, constantes. Así mismo, los profesores fueron quienes tutelaron ese proceso de construcción permanente, brindando los instrumentos y acompañamientos necesarios.

Como se expresara en el [capítulo 4.4.](#), se utilizó una muestra no probabilística homogénea, conformada por un total de 79 alumnos de quinto año (dos divisiones), participantes de la experiencia. Su compromiso y desarrollo de una actitud activa fueron imprescindibles. Así mismo, la recolección de datos fue realizada a través de la descripción, registro de acciones, conductas observadas y narrativas producidas; recolectadas a través de distintos instrumentos ya explicitadas en el capítulo citado. Al respecto, exponemos nuestras

conclusiones.

7. 2. La mediación tecnológica: utilización de un material didáctico digital

Aunque no siempre fue suficiente, el mayor trabajo de producción por parte de los alumnos e interacción con el material didáctico fue realizado en el gabinete de computación de la institución educativa. En un primer momento, se observó incertidumbre -por parte de los participantes-, acerca de la propuesta ya que, si bien habían realizado otras experiencias mediadas tecnológicamente (en la materia tecnología, en otras materias en la plataforma institucional *Moodle*, etc.); ninguna con estas características.

En principio, se les brindó la dirección *URL*⁷⁸ de ingreso a la página principal y así pudieran comenzar a navegarla, realizar una lectura exploratoria y primer contacto con la herramienta. Así mismo, se comunicó verbalmente la necesidad de una mayor interacción profesor-alumno, canalizada o mediada a través de la propuesta digital y los diversos canales facilitados a tal fin. En la primera parte de la clase, realizaron preguntas orales acerca de la propuesta e interpretación correcta de consignas. Se observó que el **nivel de dependencia** con el docente presencial, fue disminuyendo gradualmente a medida que se avanzó en las distintas etapas. Esto significa un aumento gradual de su autoestima, autogestión y control de su propio proceso educativo.

Por otro lado, se observó notable diferencia entre aquellos alumnos con cierto grado de manejo de herramientas digitales y aquellos que no se encontraban familiarizados con entornos, aplicaciones o herramientas digitales. Es importante mencionar que, si bien los adolescentes en general dedican gran cantidad de horas frente a pantallas, en muchos casos se estima que ese tiempo no es utilizado en prácticas complejas, que generen desafíos, producciones o comprometan procesos mentales superiores. En este sentido pudimos observar un grupo de alumnos que no contaba con las habilidades digitales o tecnológicas mínimas esperadas para un escolar de nivel medio, ciclo superior (Por ejemplo: gestión de alta de usuarios, contraseñas, lectura de instructivos o ayudas, links a otras páginas, trabajo multipantallas, etc.). De esta manera, cada alumno inició su recorrido de aprendizaje desde un **punto inicial particular** (comprendido por sus propias competencias, capacidades y

⁷⁸ La sigla URL significa: Uniform Resource Locator (Localizador Uniforme de Recursos), y en este caso es: <https://sites.google.com/site/elcuartoreymagoartaban/>

habilidades). El progreso y desarrollo fue propio de cada uno y quedó plasmado en los distintos soportes y dispositivos evaluativos.

Así mismo, volvemos a insistir con el hecho de que a medida que el alumno comenzó a descubrir y utilizar los canales provistos de consulta y trabajo colaborativo empezó a interactuar con el material didáctico, disminuyendo así el nivel de incertidumbre y dependencia con el docente. También resultó evidente que aquel aprendiz que tal vez no contaba con las competencias más desarrolladas, pero sí con actitud activa, colaborativa y superadora -necesarias para la realización de actividades y superación de obstáculos-, pudo no sólo completar la secuencia, sino aprender y colaborar con sus compañeros.

Superado el estado de sorpresa (por el tipo de propuesta), los alumnos comenzaron [la primera etapa](#) (ver [capítulo 6.3.1](#)); y se encontraron con que tenían que crear: un personaje ficticial (idear toda su personalidad y diseñarlo digitalmente), una cuenta en Facebook, cuenta en Gmail y realizar un mapa en Google Maps. A continuación, se expone las apreciaciones generales que los alumnos generaron a través del cuestionario realizado en Formulario de *Google* ([Anexo 2](#) - Formulario "Solicita tu insignia - primera etapa"), calificando las actividades realizadas:

Primera etapa

Califica (en escala del 1 al 10) las actividades propuestas hasta el momento.

74 respuestas

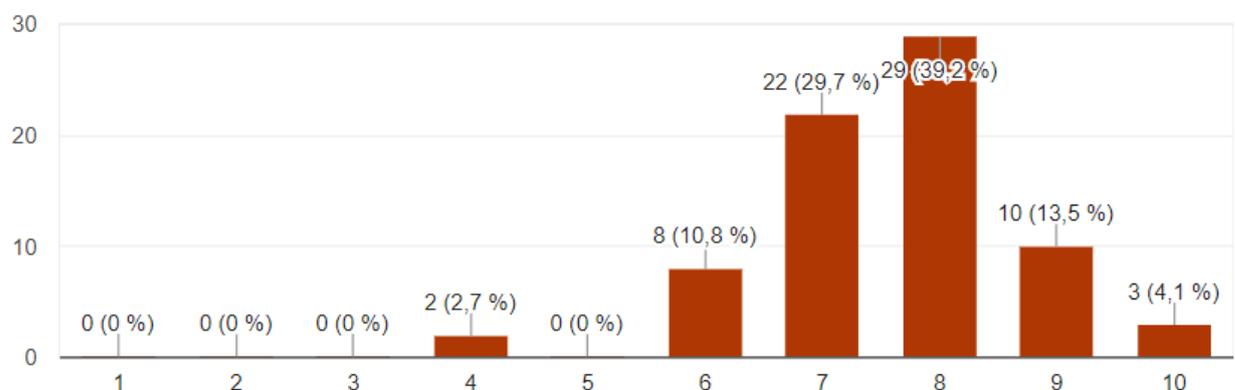


Figura 23: Gráfico con porcentajes de calificación de las actividades propuestas en primera etapa

De los 79 alumnos que comprendieron la muestra, 74 completaron dicho formulario informando la finalización de la primera etapa. De los 5 alumnos restantes, 4 se incorporaron en la segunda etapa, y uno tuvo licencia por enfermedad (no pudo realizar ninguna parte del trabajo). El 56,8% de los participantes, calificó las actividades propuestas entre 8, 9 y 10.

Realizamos un recorte representativo de las justificaciones negativas⁷⁹ de la calificación del punto anterior (respuestas completas en [Anexo 4, pág. 124](#)).

Justifica tu calificación anterior

- ❖ La puntuación no fue mayor debido a que me bloquearon la cuenta de Facebook.
- ❖ (...) por ahí las propuestas a mi parecer, eran muy complicadas de llevar a cabo, me costaba un poco.
- ❖ Me resultaron prácticas pero a la vez pesadas.
- ❖ Califico estas actividades con un número 8, porque se nos presentaron algunos problemas a la hora de resolver una actividad, pero pudimos terminarlas con éxito. Dentro de todo es muy buena propuesta, con actividades innovadoras.
- ❖ Puse un 7 y no un 10 porque, me gustaría que las actividades fueran en clase y no de tarea.
- ❖ Está buena la actividad porque usamos la tecnología pero hay que entrar a muchos links y por ahí se complica.
- ❖ Fue un poco complicado.
- ❖ Porque no me gustaron mucho porque me cuesta la tecnología.
- ❖ Demasiadas pestañas.
- ❖ Un 4 porque había actividades que eran todo un trámite.

¿Deseas agregar algún comentario?

- ❖ Tuve muchas dificultades con el mapa, ya que era la primera vez que hacía uno. Leí las instrucciones que usted nos dejó pero no me fueron de mucha ayuda, debido a que

⁷⁹ En esta oportunidad, sólo exponemos las apreciaciones negativas ya que, nos servirán para realizar mejoras en futuras en el material didáctico.

lo que decían las instrucciones no explicaba lo que yo necesitaba saber para poder finalizar el mapa. Pero a pesar de los inconvenientes que se me interpusieron en el camino pude lograr las consignas planteadas, a excepción en la actividad del mapa no me dejaba poner como destino Belén y tuve que poner Jerusalén.

- ❖ Sí, que me parece muy bueno el sitio "dudas y consultas" de la página o el grupo en *WhatsApp* para que podamos aclarar nuestras dudas.

Las apreciaciones anteriores evidencian un **cierto nivel de contrariedad con las actividades propuestas**. Pese a ello, aclaramos nuevamente que los comentarios anteriores solo son un recorte de aquellos que nos sirven para mostrar las **dificultades predominantes** presentadas en la primera etapa del trabajo. Expresamos que, si bien estas apreciaciones fueron mejorando gradualmente con el avance de la segunda etapa, las actividades propuestas y competencias exigidas, son las básicas esperadas para alumnos de ese ciclo y nivel.

Segunda etapa

Aunque en esta [segunda etapa](#) (ver [capítulo 6.3.2.](#)) tuvieron que trabajar en una mayor diversidad de actividades, la libertad de poder elegir realizar la producción más afín a sus posibilidades y gustos; generó verdadera alegría en los participantes. Se los observó seguros, familiarizados con el material didáctico, colaborativos, menos dependientes del docente presencial y utilizando los canales de consulta y dudas creados para tal fin en el material didáctico.

A continuación, se exponen las apreciaciones generales que los alumnos generaron a través del cuestionario realizado en Formulario de *Google* ([Anexo 2](#) - Formulario "Solicita tu insignia - segunda etapa"), calificando las actividades realizadas:

Califica (en escala del 1 al 10) las actividades propuestas hasta el momento. *

45 respuestas

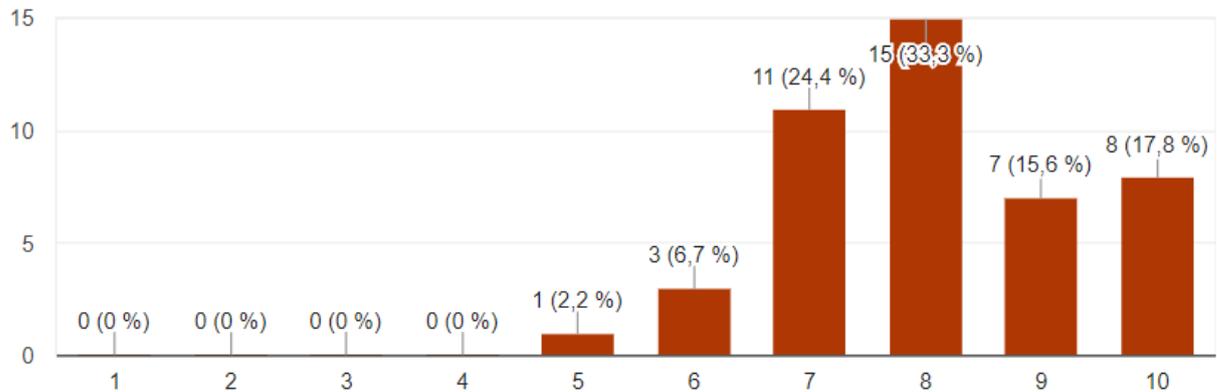


Figura 24: Gráfico con porcentajes de calificación de las actividades propuestas en segunda etapa

En el formulario -que debía completarse en equipo narrativo (dos participantes)-, se observa que de un total de 45 respuestas, el 66,7% calificó entre 8, 9 y 10 puntos las actividades propuestas. A continuación, algunas respuestas representativas (negativas y positivas) en la justificación del punto anterior:

Aclaración inicial sobre la transcripción de textos escritos por alumnos: en todos los casos, se transcribieron literalmente, sin modificar ni corregir sus palabras.

- ❖ Es divertido hacer estas actividades dinámicas, además de que esto nos enseña cosas que nos pueden servir en un futuro, y aunque en esta etapa tuve más conflictos que en la primera... fue más interesante.
- ❖ Han sido mucho más libres y fáciles de realizar en comparación con la otra etapa.
- ❖ Entregué las actividades en tiempo y forma. Quizás no fueron los trabajos más lindos u originales.
- ❖ Me gusta la idea del proyecto, el mensaje que hay detrás de cada consigna, que son claras y no dan margen de error.
- ❖ He calificado las propuestas del momento con un nueve ya que me han parecido muy entretenidas y fáciles de comprender. No llega a la calificación perfecta porque todavía no he podido llegar hasta la parte final del trabajo para poder evaluarlo definitivamente.

- ❖ Le otorgo un 10 ya que esta etapa nos sirvió mucho para no quedarnos en lo que nos dice la profe y buscar otras soluciones a los problemas que se nos presentan, nos ayudó a superarnos.
- ❖ La página está hecha de una manera excelente, no es fácil de crear este pequeño mundo. Las actividades han sido originales y creativas, algunas más difíciles que otras, pero en fin todas nos han hecho aprender algo nuevo, valoro mucho la dedicación de la maestra en este proyecto.
- ❖ De a poco me van agradando estas actividades.
- ❖ Me gustaron más las actividades de esta etapa que las de la primera, pero siguen teniendo el mismo error, no están bien explicadas en cómo debemos hacerlas.
- ❖ Me gusta poder dar mi opinión sobre los trabajos presentados para este proyecto.
- ❖ No me gustan mucho las actividades y se me dificulta un poco realizar el trabajo de manera virtual.
- ❖ Son actividades que nos conectan con Jesús. Muy bien formulada cada consigna. Apoyo y ayuda por parte de la profesora.
- ❖ Ya que el tiempo en el aula no ha sido suficiente y debemos entregar mucho tiempo extra trabajando en este proyecto. Creo que también la plataforma virtual que utilizamos tiene tantas desventajas como ventajas y dificulta a gran medida el desarrollo de la actividad.
- ❖ Esta fue la etapa que más me gustó. Pude conectarme con Jesús a través de esta actividad. Me gustó que sea libre y que cada uno pueda expresar como termina el final de esta historia para cada uno de nosotros.

Aunque se superaron muchos obstáculos y, en gran medida se nivelaron las diferencias iniciales -de conocimientos o capacidades digitales básicas-; un pequeño número de alumnos siguió reclamando la **comprensión inadecuada de consignas (o mala formulación de ellas)**, y la necesidad de un mayor tiempo de trabajo en el gabinete. Cabe aclarar, que los tiempos de trabajo presencial estipulados, fueron bastantes generosos y hubo oportunidades en los que se debieron extender según cada caso particular.

7. 2.1. Interpretación de consignas y realización de actividades

Las consignas se enunciaron a priori (cuando se diseñó todo el material y secuencia didáctica), y se presentaron en cada una de las etapas. Aunque algunos alumnos necesitaron ayuda extra para comprenderlas, no se realizaron modificaciones posteriores con la finalidad de resguardar la fidelidad de este trabajo:

Acceso a consignas

❖ ⁸⁰[Primera etapa](#)

❖ ⁸¹[Segunda etapa](#)

❖ ⁸²[Tercera etapa](#)

En las consignas enunciadas, se sugirieron las actividades propuestas que contenían las producciones y narrativas. Las narrativas transmedia generadas por los participantes se publicaron en la siguiente página:

<https://sites.google.com/site/artabanalumnos/narrativas>

Así mismo, todo el material didáctico presentado se encuentra diseñado para que el educando -en su proceso de aprendizaje, producción y evaluación-, genere constantemente apreciaciones de los trabajos de sus compañeros (por ejemplo, asignando perlas preciosas [capítulo 6.3.2](#)); y de esta manera complete el **proceso de comprensión de consignas**. En consecuencia el alumno debe, no sólo valorar los trabajos de sus pares, sino saber si se encuentran correctamente producidos (según consignas); justificando adecuadamente su evaluación. Este circuito fue muy necesario ya que, se observó el gradual entendimiento de lo manifestado al completarlo en su totalidad.

Así mismo, al otorgar estas perlas (y calificar a sus compañeros), algunas fundamentaciones dan **cuenta del rol activo y de co-autoría** que adoptaron los participantes.

⁸⁰ <https://sites.google.com/site/artabanalumnos/comunidades-de-trabajo/forma-comunidad>

⁸¹ <https://sites.google.com/site/artabanalumnos/home/busca-la-estrella>

⁸² <https://sites.google.com/site/artabanalumnos/home/el-fin-del-camino>

A continuación, algunos ejemplos (posibles de ser visualizados en las ⁸³[páginas donde se publicaron las narrativas](#))

Los profetas señalaban a Belén:

- ❖ Le concedo dos perlas preciosas, porque lo presentó en tiempo y forma, tiene una buena ortografía, pero le falta color y hubiese sido bueno que tenga los dibujos más precisos.
- ❖ Comunidad 2 - equipo narrativo 12. Le otorgo dos perlas debido a que el trabajo es muy bueno y original pero no le entregó tres porque al ser muy extenso se hace denso. Igualmente fue un excelente trabajo, felicitaciones.
- ❖ Comunidad 1 - Equipo Narrativo 13 le entregamos dos perlas preciosas ya que cumplió con los objetivos del trabajo y contiene información clara y precisa, pero algunas imágenes que contiene no tienen que ver mucho con la época.

La oscuridad reina en el palacio del rey:

- ❖ Comunidad 2; Equipo Narrativo 1: le otorgo dos perlas por haber cumplido con la actividad aunque presente errores ortográficos y una imagen de fondo no correspondiente a la época.
- ❖ Comunidad 1- Equipo narrativo 2. Le otorgo una perla preciosa porque si bien ha sido presentado en tiempo y forma y está bien redactado, al ser un póster presenta poca creatividad y tiene algunas faltas de ortografía. También he podido ver que no han utilizado mucho el espacio de las comunidades de trabajo para registrar la actividad.
- ❖ Le otorgo 3 perlas al equipo narrativo nro. 8 de la comunidad 2. Ya que se observa un óptimo cumplimiento de las actividades en tiempo y forma (ya que la profesora alargó el tiempo de entrega); la información, imagen y formato utilizados son coherentes a la época y además utilizaron el espacio destinado para plasmar las actividades. Felicitaciones, me gustó mucho su trabajo.
- ❖ Le otorgo 1 perla al equipo narrativo nro. 9 de la comunidad 2; ya que la imagen y el formato elegidos no corresponden a la época, y los verbos utilizados (están en pasado y según las consignas debía ser elaborado para advertir a Jesús y a los niños situándonos en ese momento histórico. Además no fue utilizado el espacio destinado para plasmar las

⁸³ <https://sites.google.com/site/artabanalumnos/narrativas>

actividades. Igual valoro su esfuerzo, y les pido disculpas. Espero que al menos las observaciones les sirvan para futuros trabajos.

- ❖ Comunidad 2, equipo narrativo 7: Creo que este grupo pudo sintetizar bien este suceso histórico, es original ya que lo hizo acorde a la época, no lo recargo de imágenes, ni tampoco se encuentra vacío, cualquiera que lo leyera entendería el propósito y mensaje, si se entiende como una noticia está completa y consiste, le asigno 3 perlas preciosas.

La importancia de proteger la fe:

- ❖ Comunidad 1. Equipo narrativo 1. Le otorgo 2 perlas a este trabajado, creo que el formato del diario está acorde a la época, también pudieron desarrollar bien el propósito del mensaje, el cual se encuentra claro y conciso. Por tanto lograron comprender la consigna de manera correcta, pero no estoy de acuerdo con la recompensa puesta en dicha noticia ya que no está dentro de la economía que se encontraba la familia de Jesús en ese entonces, me parece demasiado, algo que ellos no podrían pagar de un día para el otro, de todos modos muy lindo trabajo. Saludos :)
- ❖ Equipo narrativo número 1. Comunidad número 1. Este trabajo lo elegí para colocarle 3 perlas, ya que me pareció muy completo, cumplieron con la consigna, la poca información que tiene te da a conocer sobre el tema. Se notó un esmero permanente y tiempo dedicado, no está cargado de imágenes, tampoco está cargado de colores y con el título dan ganas de saber sobre el tema a desarrollar. Ahora a ayudarlas a encontrarlo.

A modo de conclusión, si bien puede suceder que la consigna sea poco clara, se observa que en general, **su comprensión va de la mano con el conocimiento previo que el alumno tiene de las herramientas** y actividades propuestas. Por ejemplo, cuando se propone “trazar la ruta de Artabán en el mapa utilizando *Google Maps* y luego compartirlo en *Google +*”; lo que no se comprende es que son *Google Maps* y *Google +* (la utilización de las herramientas). Se observó en la primera etapa (al comenzar el trabajo), que en algunos casos puntuales los participantes pasaron de la sorpresa a la desesperación; por lo que es imprescindible la utilización de los espacios generados para canalización y socialización de dudas y consultas, a fin de que no se genere un verdadero caos.

Tercera etapa

La finalización de todo el trabajo, buscó abarcar todas las etapas y conocimientos en una última narrativa. Las producciones fueron acordes a la consignas y coherentes con todo lo trabajado y aprendido. A continuación se presentan dos de esas producciones:

Amira Hasbú, 8 jul. 2017

Pasaron noches y días, que se hicieron años, y Artabán ya estaba viejo y todavía en busca del Mesías. Pensaba en darse por vencido pero apostó a una última esperanza, una voz interna le decía que si quería ver al Mesías, lo debía hacer en el monte Gólgota y darse prisa, porque no había tiempo de sobra. Con sus últimas fuerzas con la esperanza intacta, emprendió lo que iba a ser su último viaje.

Cuando llegó a Gólgota y vio a Jesús crucificado, corrió desesperadamente a sus pies y le dijo: -Después de 30 años te encuentro y de la peor forma, aunque sé que para vos no es así ya que estas aquí por todos nosotros, por la humanidad y para salvar al hombre que cada vez está más rebelde.

Me hubiera gustado llegar 30 años antes, cuando apenas eras un niño. Ahora ya has crecido y sos todo un hombre. La verdad que el camino se me hizo difícil, las circunstancias que se me fueron presentando hicieron que tardada tanto, yo sólo te buscaba para ayudarte y termine ayudando a las personas que se me cruzaban.

Jesús conmocionado por todo lo que le estaba sucediendo le contestó: -¡Sé que eres Artabán y eres el cuarto Rey mago!, las dificultades que se te fueron presentando en el camino, las pude ver y supe que era mejor si te encargabas de ellos primero, antes que de mí. Te debo agradecer por resolver cada problema y tener como prioridad al otro antes que a ti mismo. Has venido a este mundo para cumplir una misión y fue esa, la de ayudar al hermano, ahora puedes ir tranquilo a continuar tu vida.

Iman Bakkoush, 9 jul. 2017

Hubo días de frustración, momentos donde creía que la esperanza se le iba. Tras más de treinta años de su compromiso de búsqueda del hijo de Dios, Artabán toma la decisión de dirigirse hacia la capital de Israel. En todo el recorrido de su búsqueda, esperanzaba con oír algo que le fuera útil, algo sobre él, el Mesías. Era consciente de que el tiempo se le escapaba de sus trémulas

manos y cada minuto se convertía en una especie de remordimiento por causa de su tardanza. Se encontraba agotado, moviéndose de forma metódica mientras prestaba atención a los minúsculos detalles de todo lo que se encontraba a su alrededor para ver si le encontraba o si había algo o alguien que le dé una pista sobre su ubicación. A pesar de sus momentos decadentes no perdía la esperanza, claro. Cuando creía que no podía pensar otra cosa que en las tardes paulatinas recordaba a la meliflua voz del ángel de Dios, que lo mantenía firme en su fe. Sus acciones eran deliberadas, no iba a rendirse.

Al pasar de camino por un pueblo que ahora se le hacía difícil recordar el nombre, escuchó una vorágine de voces exaltadas que hablaban de ir hacia Gólgota para ver algo. Disimulando prestó más atención a las voces y pudo escuchar el porqué de la alteración. Iban a ver la crucifixión de un hombre. Sin saber quién era éste hombre, siguió por detrás a la muchedumbre. Algo le decía que debía ir, tenía un mal presentimiento.

Al llegar a Gólgota, su confusión aumentó al ver el alboroto de personas amontonadas por ver a dicho hombre. Como pudo, empujando a las demás personas llegó a situarse al frente.

La imagen lo horrorizó. Al frente suyo estaba él, el mesías, postrado a una cruz gigante. Débil, golpeado, con una especie de corona de espinas incrustadas a su cráneo.

Sabía muy bien que era él, el hijo de Dios. Jesús de Nazaret.

Las personas a su alrededor miraban con atención, como si estuvieran memorizando desde su interior tal dicho acto de manera semejante. Pudo escuchar el ruido de muchas voces y quizás hasta algún llanto, pero no era eso en lo que sus ojos estaban aferrados.

Alguien por detrás de él le empujó haciéndole caer de cara contra el suelo. Estaba temblando y tardó unos minutos en reaccionar y con miedo, elevó su mirada a Jesús. Éste también le estaba mirando.

—Lo siento, de veras lo siento —dijo Artabán—. He llegado tarde, lo siento.

—Está bien, no temas —le contestó con voz ronca. Tenía los ojos desorbitados, parecía que en cualquier momento iba a empezar a divagar del dolor—. Confía en mí.

—Lo hago Jesús, realmente lo hago y lo siento tanto por...

—Confía en mí.

Así mismo, si hacemos un análisis de los trabajos presentados a lo largo de las tres etapas, observamos una **gradual y correcta interpretación de consignas**, utilización de los canales de consultas a profesores, y cumplimiento de los objetivos. Los alumnos con competencias digitales avanzadas, fueron los que tomaron una **actitud de cooperación, ayuda y sostén** del resto de la clase. El registro evaluativo sobre las producciones de compañeros, también generó una **autoevaluación y reflexión** de cada participante sobre el propio trabajo. Esto fue mucho más movilizador para los educandos, que la propia opinión de los docentes sobre sus producciones.

7.2.2. Realización de actividades formuladas (narrativas transmedia) y cumplimiento de objetivos

Si bien **toda la propuesta fue en sí misma una gran narrativa**, los alumnos no supieron hasta concluida la experiencia de qué se trataba este trabajo, cuál era su principal objetivo, ni que estaba orientado a la construcción colaborativa de narrativas transmedia. Cabe aclarar, que ellos creyeron que se trataba de un trabajo sobre redes sociales, y no relacionado al material didáctico. Esto permitió poder observar objetivamente y sin tendencias su manipulación, comprensión y realización de las producciones.

De igual manera, y como se expusiera en el párrafo anterior, el material didáctico en sí mismo es una gran narrativa, y todas sus actividades también. Cada producción realizada por los participantes, contribuyó a la gran narrativa transmedia de Artabán, y esto quedó plasmado en diversas plataformas (*Instagram, Facebook, Twitter, aplicaciones de Google, etc.*). Pese a ello, y a modo de generar no solo **divergencia de narrativas, sino también convergencia**; de manera de facilitar a los participantes la interpretación del hilo conductor de la historia, las narrativas creadas se presentaron en su gran mayoría en la siguiente sección del material didáctico:

<https://sites.google.com/site/artabanalumnos/narrativas>

Así mismo, los objetivos de la propuesta se cumplieron, desde el mismo momento en que todo el alumnado se propuso **superar los obstáculos y completar el trabajo**. Un signo

importante de progreso y cumplimiento, fue el otorgamiento de las insignias. Ellas, más que las calificaciones numéricas, significaron un reconocimiento al logro de cada uno.

Si bien el tiempo fue un factor indispensable (porque había un cronograma estipulado de antemano), su flexibilidad fue fundamental para que todos lleguen al gran objetivo: completar la experiencia de trabajo propuesta. En el formulario llamado Solicita tu insignia - Tercera Etapa, que debían completar los alumnos al finalizar todo el trabajo, se realizó una consulta sobre las actividades y tiempos:

¿Lograste completar las actividades en los tiempos estipulados?

46 respuestas

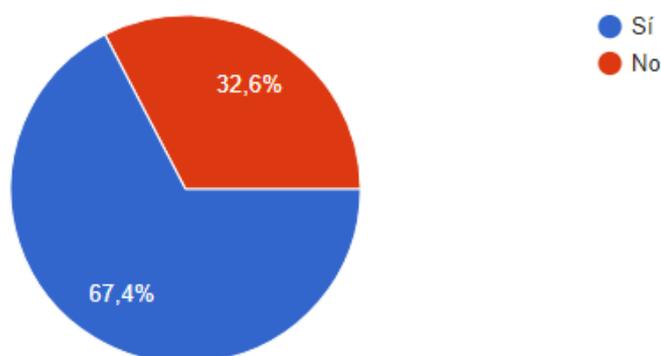


Figura 25: Gráfico con respuestas según se logró o no completar las actividades a tiempo

En caso de que la respuesta anterior haya sido "NO" ¿Por qué crees que no lograste completar las actividades en el tiempo propuesto?

(Se transcriben respuestas más significativas)

- ❖ En la segunda etapa me demoré unos días en entregar el trabajo por razones personales.
- ❖ Yo respondí que "Sí".

- ❖ No se logró en el tiempo estimulado por la falta de comprensión de actividades.
- ❖ Sí pude completar las tres etapas en el tiempo estipulado.
- ❖ Logré completar las actividades en el tiempo estipulado, teniendo en cuenta que mi equipo narrativo fue el único en realizar una crónica radial.
- ❖ No lo logré porque en la segunda etapa del trabajo la entregué muy fuera de tiempo, pero a las otras etapas logre completarlas bien y a tiempo
- ❖ Toda la primera etapa y el primer tramo de la segunda etapa lo pude terminar en los tiempos estipulados pero las demás de las actividades no, por diversos obstáculos que se me presentaban.
- ❖ porque tuve problemas con mi computadora y el gabinete y al principio no le ponía mucho entusiasmo.
- ❖ Me parece que no le di la importancia que merecía el trabajo lo cual considero que debe verse reflejado en la nota.
- ❖ Dejo las cosas para hacer a último momento.
- ❖ Tuve un viaje de varios días y no pude terminarlo en la fecha correspondiente.

Por consiguiente, expresamos que, si bien la **estructuración cronológica es fundamental** en toda propuesta pedagógica, como educadores sabemos que este factor es **adaptable y funcional a los objetivos y características de cada grupo de alumnos**. En este caso, más allá de la percepción de cada participante, desde el equipo de profesores se observó un adecuado cumplimiento de los objetivos pedagógicos en los tiempos propuestos. Todos ellos realizaron un recorrido completo de la propuesta que no podría haberse llevado a cabo sin mucho **trabajo, comprensión y, sobre todo, aprendizaje**.

7. 3. Apropiación e interacción con el material didáctico digital

Con el correr de los días (y avance en el recorrido propuesto), se observó la **inmersión de los alumnos en el universo o mundo creado** (el mundo de Artabán). Fue usual escuchar que los alumnos se llamaban verbalmente por su nombre ficcional, que hablaban de Artabán en los pasillos o fuera del tiempo curricular de la materia, incluso meses posteriores a la finalización de la experiencia.

A la hora de evaluar la importancia, significatividad, interactividad generada, y demás elementos considerables del material didáctico elaborado; ponemos sobre la mesa el modo de construcción, la organización, el sistema de símbolos y las dimensiones sintácticas y pragmáticas seleccionadas ([ver capítulo 3.3](#)). En este sentido decimos que, a un estudiante le gusta o no le gusta la propuesta, no hay medias tintas... En consecuencia, podemos afirmar que se observó un logro positivo en el diseño del mediador digital, en la interpretación de los gustos y atractivos adolescentes, y posterior creación y caracterización del mundo propuesto (el mundo de Artabán). Los educandos no evaluaron los componentes del material didáctico mencionados al comienzo de este párrafo, ellos **‘vivieron’ o no la experiencia propuesta**. Por consiguiente, manifestamos que **les gustó el mundo de Artabán** y lo manifestaron tanto oralmente, como a través de diversos registros.

A continuación, se presentan las respuestas de los equipos narrativos evaluando el material didáctico en su conjunto, al finalizar todas las etapas.

En general ¿Cómo evalúas la propuesta y el material brindado?

46 respuestas

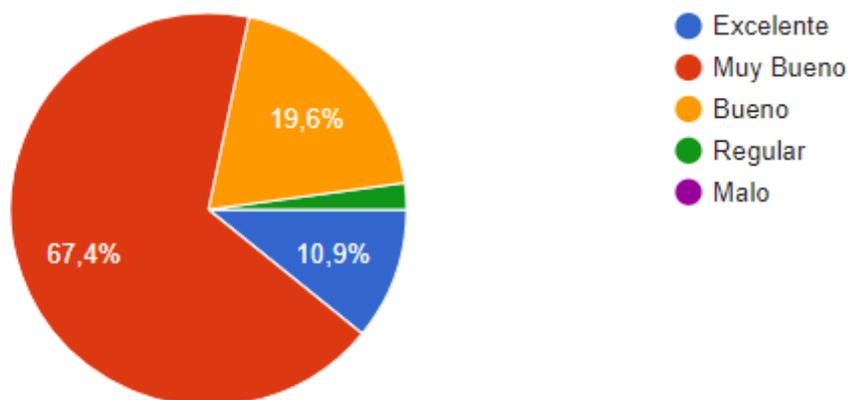


Figura 26: Gráfico con respuestas según evaluación de la propuesta y material didáctico

La finalidad de la pregunta anterior, fue la de obtener apreciaciones y percepciones de todo el trabajo. Como se puede observar en el gráfico, un 78,3% de los participantes opinó que la propuesta en general y material brindado es **excelente o muy bueno**. Al ser una pregunta bastante abarcativa, es que se generó otra más específica sobre los componentes puntuales del material didáctico:

¿Qué rasgos del Sitio de Artabán, consideras que te ayudaron en la comprensión de la tarea?

46 respuestas

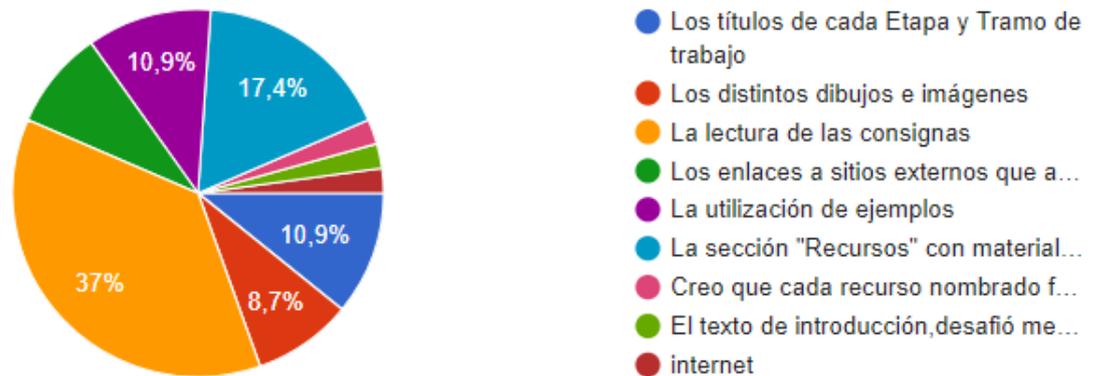


Figura 27: Gráfico con respuestas según porcentajes de rasgos del material didáctico que ayudaron en la comprensión de las actividades

Aclaración de las categorías del gráfico

- ❖ Los títulos de cada Etapa y Tramo de trabajo.
- ❖ Los distintos dibujos e imágenes.
- ❖ La lectura de las consignas.
- ❖ Los enlaces a sitios externos que amplían los contenidos.
- ❖ La utilización de ejemplos.
- ❖ La sección "Recursos" con material teórico, herramientas y ejemplos.
- ❖ Creo que cada recurso nombrado fueron igual de importantes y necesarios.
- ❖ El texto de introducción y desafíos, me ayudaron mucho a la comprensión y creatividad.
- ❖ Internet.
- ❖ Otra.

A pesar de ser elementos cuestionados desde el comienzo de la experiencia, un **37%** de los educandos contestó que **la lectura de las consignas, fue el elemento que más ayudó en la comprensión de la tarea**. En ese sentido, comentamos nuevamente que hubo que hacer mucho hincapié en ello y a menudo se escuchaba a los profesores expresar: "lean nuevamente las consignas", "utilicen los canales de evacuación de dudas". Así mismo, un componente poco mencionado hasta el momento fue el de la sección "**Recursos**", a donde el alumno podía acceder y encontrar una oferta adecuada (curada) de información y recursos necesarios ([ver capítulo 6.6.](#)). En ese sentido, un **17,4%** de los estudiantes respondieron que fue **positiva o útil su utilización**. Interesante también es mencionar, que los títulos de las etapas y tramos, así como la utilización de ejemplos, fue apreciada por los alumnos a la hora de comprender y realizar las actividades.

Por otro lado, la navegación por el sitio y la utilización e identificación de las diversas secciones, no fue ni criticada ni apreciada por el grupo. Simplemente la utilizaron, y no hubo ningún problema al respecto. En consecuencia, es importante expresar que **el acceso continuo y redundante** (a través de links, solapas, secciones, etc.) a todo lo necesario para trabajar, dio sus frutos y permitió que no se presentaran inconvenientes.

7. 3.1. Reconocimiento de errores y propuestas de mejoras

Como se reconociera en el marco teórico, **el error fue parte necesaria de esta propuesta ya que, fue oportunidad de aprendizaje**.

En relación al material didáctico -su organización, taxonomía, particularidades sintácticas y pragmáticas, arquitectura, etc.-, no hubieron comentarios ni críticas por parte de los participantes. Opinamos que esto se debe a la **falta de conocimiento sobre el área de diseño web** ya que, a los alumnos les entusiasmó mucho participar de los espacios de críticas constructivas y/u opiniones sobre la propuesta y, al saber que participaban de una instancia de tesis, los utilizaron constantemente con el propósito de ayudar. Al respecto, creemos que siempre puede haber propuestas de mejoras y opiniones al respecto pero, sobre este tema en particular, no se mencionaron.

Relacionado a la realización de actividades, vale la pena exponer aquí una **situación problemática puntual surgida imprevistamente**, que produjo desconcierto generalizado y comentada por muchos de los alumnos en los distintos espacios de opinión y consultas.

Siendo específicos, lo sucedido fue que al momento de comenzar a utilizar en los distintos espacios la cuenta de *Facebook* creada con el personaje ficcional, la administración de esa aplicación comenzó a validar datos y cerrar dichos perfiles. Esa aplicación era de fundamental importancia para el resto de la propuesta, y había sido minuciosamente estudiada antes de proponer su utilización. Entonces... ¿Qué estaba sucediendo? ¿Qué estamos haciendo mal? La respuesta de los profesores a los alumnos ante el inconveniente presentado, fue que “iban a tener que comenzar a investigar por ellos mismos las posibles soluciones”. Si bien esto sumó turbación al grupo, creemos que fue la etapa de mayor aprendizaje colaborativo de toda la propuesta. Es así como, ellos mismos llegaron a las siguientes hipótesis, soluciones y/o conclusiones:

- ❖ La política de privacidad y/o seguridad para dar de alta un perfil o cuenta en *Facebook*, había sido modificada hace unos días, y publicada por diversos medios ¿Había influido esto en nuestras cuentas creadas?
- ❖ Así mismo, hace pocos días habían sido perpetuados actos terroristas en Europa y el mundo estaba en alerta. Nuestros perfiles, información e imágenes coinciden con el mundo musulmán ¿será este el motivo por el cual cerraron algunas cuentas?
- ❖ Antes de cerrar las cuentas, la aplicación solicitó cambio de foto de perfil, ya que la imagen era un dibujo y no una fotografía de una persona real. Una de las pautas implícitas y recaladas de este trabajo, fue la del resguardo constante de la identidad real de los alumnos. En ese sentido, ellos sugirieron sacar fotografías de manera que no se viera de frente la cara, pero esto no fue aprobado por los profesores a cargo y no fue autorizado ya que, la idea era que pudieran utilizar la imagen creada.
- ❖ Algunos estudiantes intentaron crear nuevamente la cuenta sin éxito ya que, la aplicación de alguna manera registraba o validaba alguna coincidencia de datos y no lo permitía.
- ❖ También, hubo otro grupo de alumnos que lograron dar de alta nuevamente el perfil, ingresando su número de celular como datos validador, pero al colocar nuevamente la imagen de perfil dibujada y no una fotografía de cara real, esas cuentas se cerraron a los pocos días nuevamente.

La gran pregunta que como profesores les hicimos a los alumnos sobre esta situación, fue “¿por qué el perfil creado en *Facebook* para el personaje de Artabán, no había sido cerrado ni había tenido ningún tipo de inconveniente?” Esto marcó un antes y un después en la relación alumno-profesor ya que... ¿no es acaso que los alumnos deben preguntar, y los profesores, saber responder? **Entendieron el desafío, se asombraron por su nuevo rol protagónico, y solucionaron el problema:** a Artabán no le habían cerrado su perfil en *Facebook*, porque no era un perfil personal, sino una página de empresa con categoría educativa⁸⁴. Es por esa razón, que la herramienta permitió subir una imagen dibujo y no una fotografía de la cara de una persona. En este sentido, brindamos una sugerencia: la política de seguridad de esa red social, ha seguido cambiando a posterior de este trabajo por lo que, siempre hay que releerla antes de decidir su utilización pedagógica.

El ejemplo anterior es de sustancial importancia para aquellos educadores con poca experiencia en la utilización pedagógica de herramientas digitales, o que están comenzando a utilizarlas. Es tranquilizador saber que, nadie sabe absolutamente todo sobre informática, aplicaciones o herramientas digitales. **Es preciso el desarrollo de las destrezas necesarias, que nos permitan la resolución de situaciones problemáticas** y, en ese sentido, sucede que muchas veces nos encontramos con la misma experiencia o nivel que nuestros alumnos. Lo anterior, de ninguna manera debe ser una preocupación, sino alentarnos a trabajar colaborativamente.

También es oportuno expresar que, si bien hubo una exhaustiva revisión de la propuesta y de cada herramienta antes de comenzar; en este trabajo, la etapa de prueba coincidió con la de producción ([ver capítulo 3.6](#)). Esto significa que es posible que se haya pasado por alto algún detalle, y que surja en pleno desarrollo de la propuesta con los alumnos. Es la única manera de ir -puliendo- o mejorando el material didáctico con sus distintos componentes.

Por otro lado, se exponen a continuación las respuestas (en equipo narrativo) de los alumnos, sobre el nivel de complejidad de las actividades, y sus propuestas de mejoras ([cuestionario Solicita tu insignia- tercera etapa](#)):

⁸⁴ Leer información sobre las condiciones del servicio de Facebook: https://www.facebook.com/about/privacy/update?ref=old_policy

¿Cuán complejas le resultaron las actividades?

46 respuestas

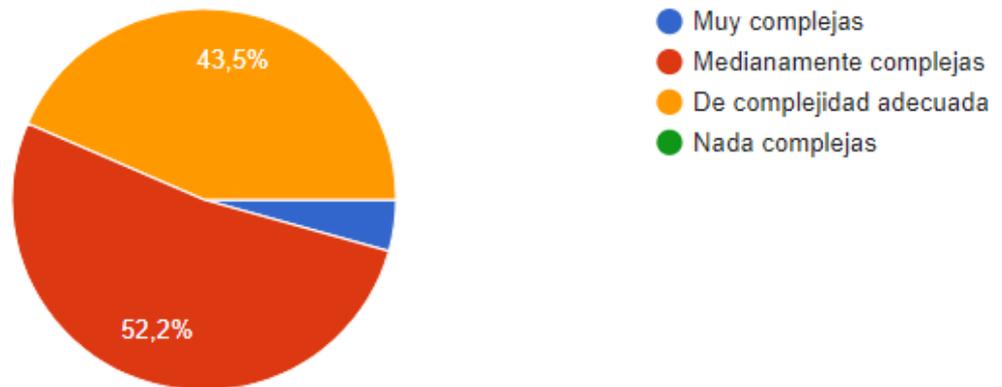


Figura 28: Gráfico con respuestas según porcentajes de complejidad de las actividades

Del gráfico anterior -realizado al concluir todas las etapas-, se puede inferir que para la mayoría de los educandos, **las actividades fueron de complejidad adecuada o media**. También se deduce, que la intranquilidad al comenzar la primera etapa, se debió a la forma o estrategia de trabajo (desconocida por los alumnos), y no a las actividades propuestas en sí mismas (las narrativas transmedia). A continuación, exponemos las principales propuestas de mejoras que los participantes realizarían a las etapas de trabajo:

¿Quisieras compartir alguna otra observación sobre las distintas etapas de trabajo que nos ayude a fortalecerlas, mejorarlas, enriquecerlas?

- ❖ No tener tantos enlaces ya que resulta complicado abrir tantas y te pierdes, en general fue muy bueno porque nos hizo usar herramientas no usadas nunca antes de este trabajo
- ❖ No, los tiempos son adecuados para la complejidad de las actividades, las consignas son claras, nos podemos ayudar con los "recursos" y "ejemplos", podemos consultar en el grupo de las comunidades en este sitio, en el grupo de WhatsApp, y la profesora nos da el espacio para que nos sintamos a gusto para consultar nuestras dudas. Personalmente, creo

que la realización de las actividades pasa más por la actitud del alumno, y no por la complejidad de las actividades. Me sentí muy a gusto con las actividades y el proyecto.

- ❖ Creo que estuvo muy bueno el trabajo. Si bien tuvimos algunos inconvenientes con Facebook (que no podía preverse antes) estuvo muy bien planteado. Yo quizás hubiese sido un poco más estricta para que mis compañeros se lo tomaran un poco más en serio. De todos modos sé que no es fácil entrar en un curso como el mío a dar una propuesta de trabajo como esta. Pero me gustó mucho y espero a usted le sirva para su tesis. Mucha suerte y gracias por todo querida profesora.
- ❖ Creo que la forma de establecer las consignas de cada etapa fue la adecuada aunque me costó un poco encontrar los trabajos de mis compañeros para otorgarles las perlas (Segunda Etapa/Una perla para Artabán).
- ❖ Me pareció excelente el trabajo dado por los profesores, muy bien explicado y las consignas fueron dadas de manera correcta.
- ❖ Me encanto trabajar diferente gracias por enseñarnos diferentes formas de aprender.
- ❖ No, creo que las consignas eran claras, había lugares donde sacarse las dudas y eso ayudó a la interpretación de las consignas.
- ❖ No, para mi estuvieron bastante entretenidas.
- ❖ Las etapas y sus actividades son divertidas, no agregaría nada.
- ❖ Yo le redactaría mejor las diferentes actividades, ya que no se comprenden muy bien y está mal hecho esta solicitud de insignia, porque puso como "obligatoria" la pregunta anterior y no debería serlo porque yo respondí que "SI" cumplí con las actividades y tengo que responder de todas formar las pregunta anterior que solo es par la personas que respondieron "NO".

Concluimos este apartado manifestando que, se tomaron en cuenta las observaciones realizadas al material didáctico por parte de los alumnos. También expresar que, en general, **se los observó conformes con el resultado final de la secuencia o propuesta didáctica**, lo que generó entusiasmo a los profesores y deseos de repetirla con otros grupos. Así mismo, todo el equipo de trabajo entendió que enseñar y aprender, no es castigar a través del error: **es el error, el elemento necesario para aprender.**

7. 4. Nivel de participación, interacción, colaboración y aprendizaje

Al comenzar la secuencia didáctica, los alumnos se encontraron con un camino (ya mencionado: a través de la misma narrativa de la historia de Artabán), donde **sólo podían avanzar si realizaban las actividades solicitadas**. Cabe aclarar, que cada propuesta suponía o generaba un tema o conocimiento (conceptual y competencias). Por ejemplo: primero debían crear el personaje y dibujarlo digitalmente. Esa imagen, fue necesaria para dar de alta todas las otras cuentas de herramientas solicitadas. Aquí no sólo tuvieron que desplegar sus habilidades en aplicaciones de diseño y dibujo digital, sino que tuvieron que estudiar las características propias (vestimenta, oficios, nombres propios, vivienda, etc.) de las personas de esa época y lugar (contexto socio-político-cultural-económico).

Por otro lado, con la cuenta de Gmail, podían crear el perfil de *Facebook* ya que, en esta última herramienta debían ingresar obligatoriamente una dirección de e-mail (y no podían utilizar la cuenta de e-mail personal, para resguardar sus datos personales).

Para realizar el mapa, participar de los grupos de trabajo (comunidades - Google Group), comentar los trabajos de sus compañeros en la página de Artabán (otorgar perlas), solicitar insignias, etc.; sí o sí debían tener dada de alta la cuenta de Gmail ya que esta los habilitaba para utilizar todas las herramientas de *Google*. La finalidad pedagógica de ese mapa (además de adquirir competencias digitales y generar narrativas transmedia), fue la de ubicar temporo-espacialmente a los alumnos. Cabe aclarar que, los mapas actuales disponibles en *Internet* no servían ya que, los nombres de países y territorios cambiaron a través del tiempo. Fue necesario un proceso de investigación y ubicación específico.

Todas las demás aplicaciones o herramientas propuestas (por ejemplo *Instagram, Twitter, You Tube, Muraly, Soundcloud, etc.*); tenían la posibilidad de dar de alta su usuario, con las cuentas de Facebook o Gmail, en pocos pasos, y no teniendo que completar grandes formularios).

Para poder generar correctamente la producción final (tercera etapa), debían tener una completa comprensión del tema (no sólo haber seguido el hilo conductor narrativo de la historia de Artabán, sino haberse ubicado temporo espacialmente e investigar sobre la vida de Jesucristo). De esta manera, **no fue posible para los participantes llegar al final sin aprender y generar una participación, interacción y colaboración plena a lo largo del proceso**.

Así mismo, **cada acción propuesta generaba una narrativa transmedia específica, en un tipo de herramienta particular, complementando la historia base y siendo**

coherente entre todas ellas. El participante que logró hacer un seguimiento de toda la secuencia (no sólo realizar lo solicitado sino, haber trabajado colaborativamente); logró engendrar nuevo y verdadero conocimiento. Eso se vio plasmado en cada uno de los trabajos y narrativas transmedia producidas.

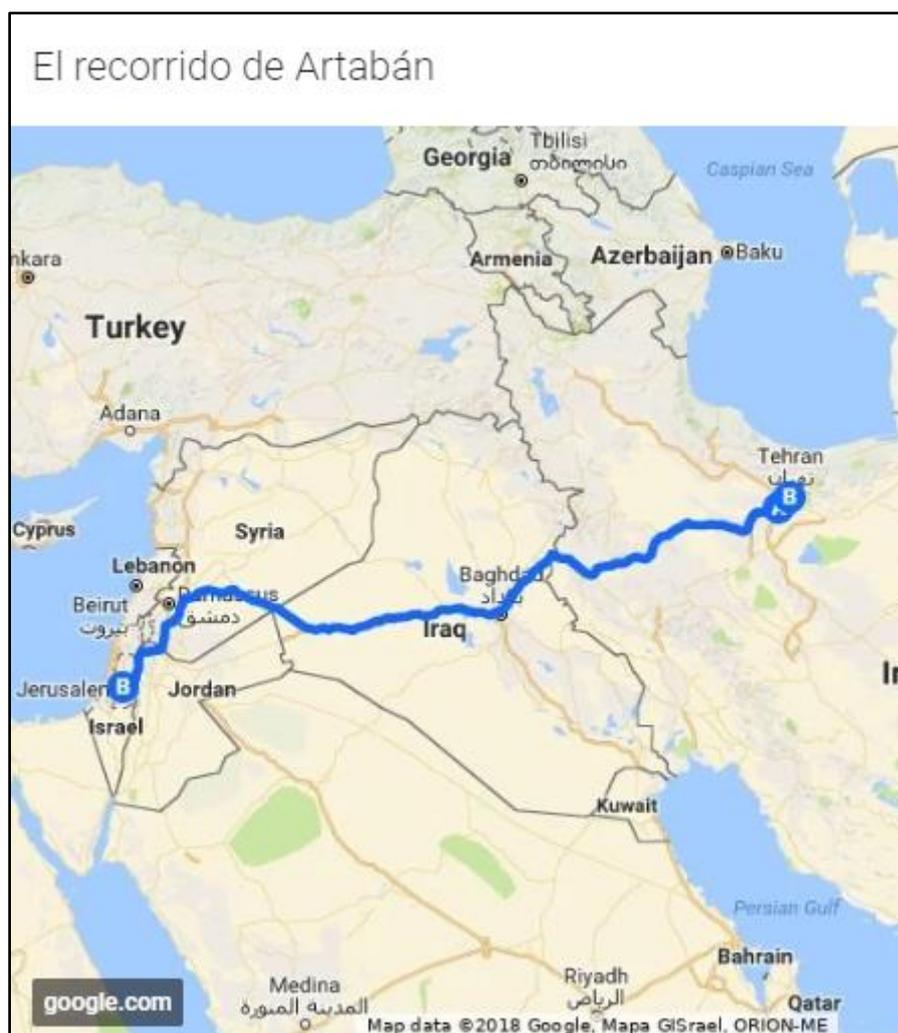


Figura 29: Ejemplo de mapa con el recorrido del viaje de Artabán, construido en Google Maps

JERUSALÉN NEWS

ÚLTIMA NOTICIA

LA DESAPARICIÓN DE UN NIÑO EN JERUSALÉN



Jesus de tan solo 12 años ha desaparecido en la ciudad de Jerusalén. Sus padres preocupados emprendieron una gran búsqueda por los alrededores del templo donde fue visto por última vez. Los padres María y Jose han pedido la ayuda de todo el pueblo para encontrar a Jesus.
AYÚDANOS A ENCONTRARLO!!!!!!

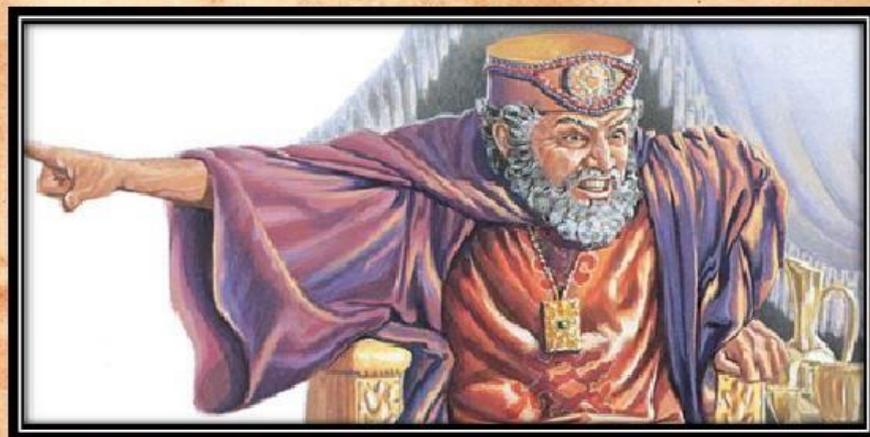
Jesus
junto a su
familia



Figura 30: Ejemplo de campaña social - Producción realizada en la segunda etapa

ADVERTENCIA

¡Niños inocentes en peligro!



¡¡El rey Herodes, por temor a perder su poder con la venida del Mesías, manda a matar a menores de dos años!!

Figura 31: Ejemplo de mural digital, producido en la segunda etapa

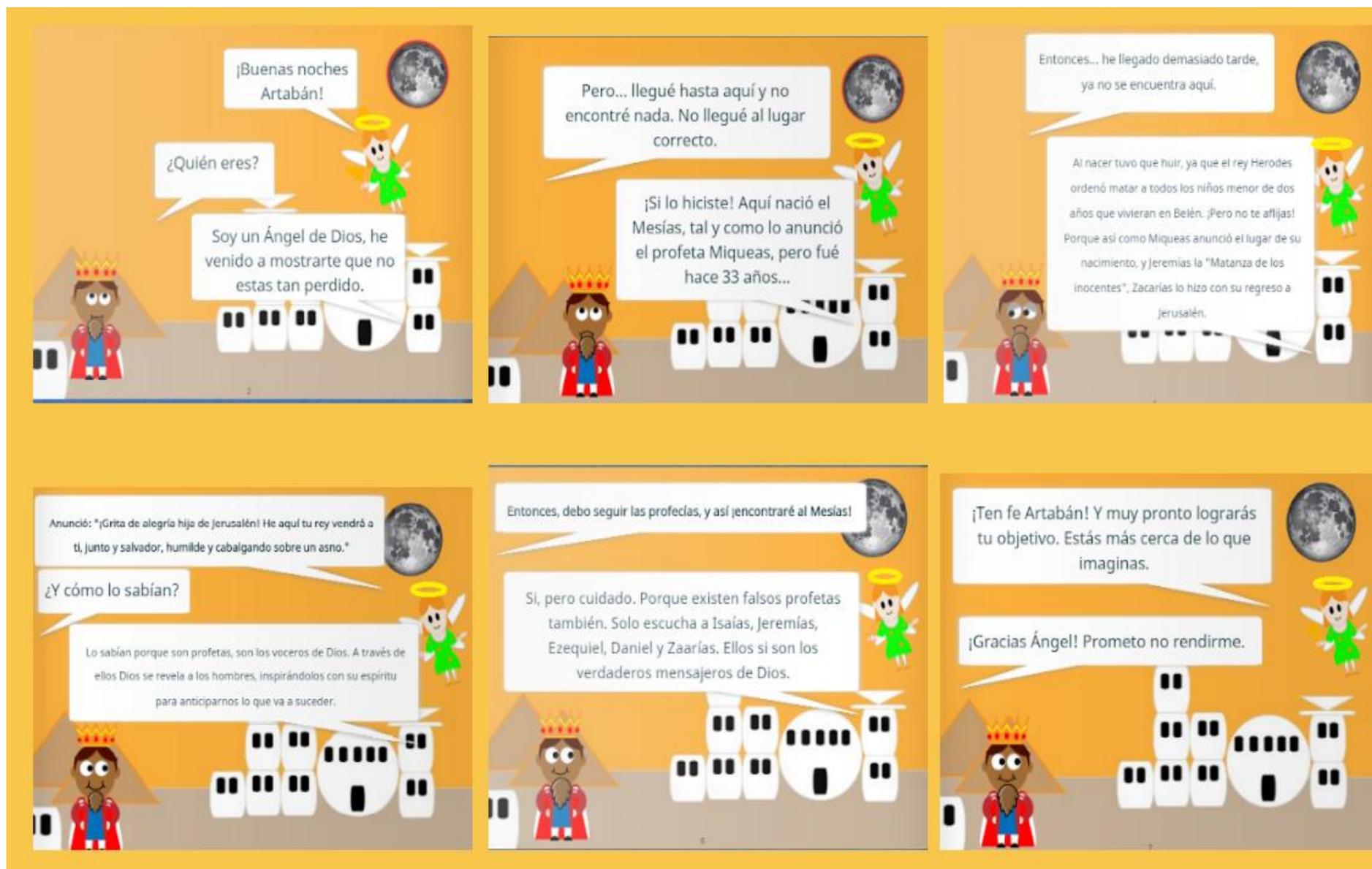


Figura 32: Ejemplo de historieta, producida en la segunda etapa

7. 4.1. Solicitud de insignias

Como se desarrollara en los capítulos [2.3](#) y [6.5](#), en este trabajo se utilizó la mecánica de otorgamiento de insignias para el proceso de motivación, seguimiento y evaluación de los educandos. Esto generó asombro en ellos, pero luego de la primera etapa (al recibir sus primeras medallas), la alegría fue la emoción predominante. Aquellos que no habían concluido a tiempo las actividades, y se enteraron de que sus compañeros las habían recibido vía e-mail, hicieron un esfuerzo extra por poder obtenerlas.

Como se describiera en este documento, la solicitud de insignias fue realizada por los alumnos al completar los formularios diseñado para tal fin, y con el detalle de las actividades realizadas. Cabe aclarar que el hecho de que la insignia sea solicitada (por el alumno), y no otorgada directamente por un profesor (que controla y/o califica), tuvo como finalidad la de generar autorregulación en los propios procesos de aprendizaje. A continuación, exponemos el acceso a esas solicitudes:

- ❖ ⁸⁵ [Solicitud de insignia primera etapa.](#)
- ❖ ⁸⁶ [Solicitud de insignia segunda etapa.](#)
- ❖ ⁸⁷ [Solicitud de insignia tercera etapa.](#)

Por otro lado, además de enviar la insignia adjudicada vía e-mail, se expusieron todas las insignias concedidas en la siguiente sección:

<https://sites.google.com/site/artabanalumnos/insignias/insignias---primera-etapa>

En relación a lo anterior, la idea fue exponer de la misma manera las insignias de las otras dos etapas (sólo se pudo hacer ese trabajo en la primera etapa), pero no hubo tiempo para hacerlo, y nos pareció honesto presentar de esta manera el trabajo realizado.

Así mismo, un caso particular son las insignias especiales otorgadas a alumnos que se distinguieron por algún elemento particular en el proceso didáctico:

<https://sites.google.com/site/artabanalumnos/insignias/insignia-especial>

⁸⁵ <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfO7dOn6gRakwAFpchkqLlet5utK14gGk6jB3xowPp55hB4WQ/viewform?c=0&w=1>

⁸⁶ <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdpCCI2TTWUNQBIIJ40DDHA-jFY0Ff-WByrSIQ29D9iQZwoCg/viewform?c=0&w=1>

⁸⁷ <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdcQxzQNqbZqVhgcgirTM0jsW3sMbigHcLhVGn7euuE8WJGPA/viewform?c=0&w=1>

A continuación, exponemos la insignia especial otorgada a una alumna representada por su personaje ficcional 'Wilesia Silver', quien **se destaca por su progreso en la utilización de herramientas digitales**. El caso de esta alumna es de destacar ya que, antes de este trabajo -aunque parezca increíble-, no había trabajado nunca con redes sociales ni cuentas de e-mail; lo que generó una verdadera apuesta de superación personal en diferentes obstáculos. Logró perfectamente cumplir con los objetivos propuestos, lo que fue distinguido por esta insignia:



Figura 33: Ejemplo de insignia especial

7. 4.2. Intercambio y colaboración entre pares

La interacción entre los integrantes del equipo narrativo se vio reflejada en el espacio -Comunidades-, en donde se dividió a ambos cursos en dos grandes equipos agrupados por oficios, dentro del cual cada equipo narrativo tenía su espacio de trabajo colaborativo. En un

primer momento, los educandos no encontraban el sentido de ese canal de comunicación pero, con el avance de las actividades, comprendieron que se trataba de un ambiente más de trabajo y de mucha utilidad. A continuación, un ejemplo del intercambio realizado:

Comunidad de trabajo Nro 1 >
 Equipo Narrativo Nro. 10
 11 entradas de 2 autores

añadir etiquetas

Asumir Asignar Mover

yo (Artabán Rey Mago cambiar) 10/6/17

★ (ama de casa y artesana) ¡Bienvenidas a su espacio de trabajo! Aquí deberán plasmar su recorrido, comunicación, diálogos, toma de decisiones, etc.; sobre las distintas actividades. Este es un espacio que deberán construir entre ambas ¡Adelante! ¡Aprovéchenlo!

Haz clic aquí para responder

★ auresamaras847 A la hora de elaborar el mapa, en el cuál teníamos que marcar el recorrido que usted, señor Artabán realizaría desde Irán hacia Belén, se nos presentaron varias complicaciones ya que 11/6/17

★ yo Andrea y Giuliana ¡Felicitaciones! Están trabajando muy bien. Han dejado un registro de sus intercambios en clase (de manera presencial). Ahora, comenzarán a trabajar en la "Segunda Etapa", y se 12/6/17

★ yo ¡Felicitaciones! Su solicitud de permiso para trabajar con la actividad "Los profetas señalaban a Belén" ha sido aprobada. ¡Pueden comenzar a trabajar! IMPORTANTE: - Recuerden dejar registro de 15/6/17

★ yo Equipo: para poder asignar insignia de la Primera Etapa, deben cambiar los permisos del Mapa (no puedo visualizarlo). Avisar por este medio cuando esté solucionado. Cariños, su profesora.- 21/6/17

★ yo Estimada Andrea: observo que el perfil de Facebook creado, ha sido cerrado ¡Qué lástima! Esto no afectará la calificación, pero si es posible, vuelve a darlo de alta y asígnale una página para que no 22/6/17

★ auresamaras847 Hola, ya hemos cambiado los permisos del mapa a Público. 23/6/17

★ yo ¡Sigo sin poder verlo! <https://www.google.com/maps/d/edit?mid=1RBbOTnGB5nGwjyua2wly73nbo-U&ll=32.29621981753577%2C44.4520569&z=6> Por favor, verificar nuevamente y avisar por este 27/6/17

★ yo Equipo: se observa la entrega de su trabajo de producción en tiempo y forma ¡Felicitaciones! Recuerden dejar registro de lo trabajado por este medio. Cariños, su profesora.- 29/6/17

Figura 34: Ambiente de intercambio y colaboración de equipo narrativo

Transcripción literal de la participación del equipo narrativo Nro. 10, comunidad de trabajo 1, personaje Aureas Amara (recuadro en rojo de la imagen anterior):

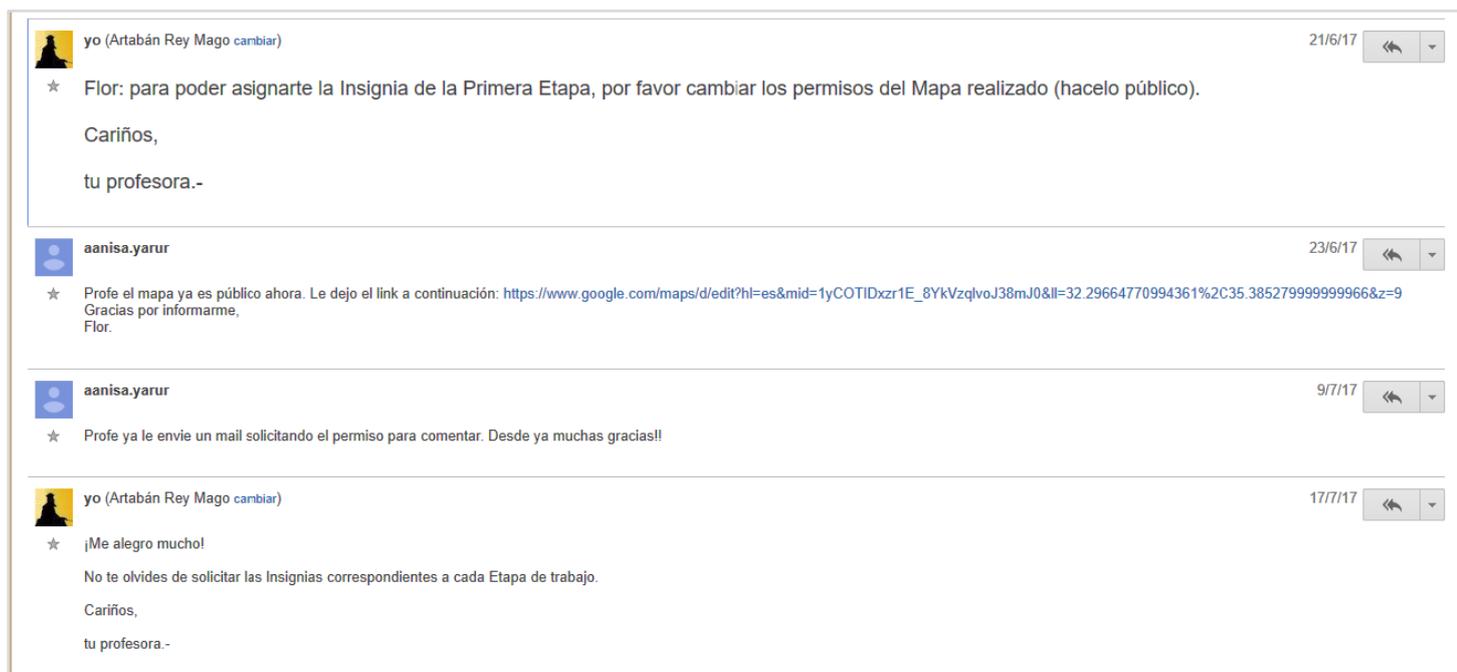
A la hora de elaborar el mapa, en el cuál teníamos que marcar el recorrido que usted, señor Artabán realizaría desde Irán hacia Belén, se nos presentaron varias complicaciones ya que no nos decidíamos por cuál camino era el más conveniente para marcar en el mapa a realizar, tratábamos de buscar caminos que no resultaran difíciles ya sea porque pensábamos en que tuviera paradas que lo beneficiaran a usted como también así a cualquier persona. Las discusiones que se presentaron por ejemplo se basaban en que mi compañera quería que trazáramos el camino yendo hacia el Noroeste (por el lado de Turquía) pero yo le decía que tal vez para la persona que quiera ir por ese lado que en este caso sería usted, se le dificultaría ya que requería mayor tiempo de viaje. Algo positivo que tenía ésta ruta es que tenía muchas paradas para descansar y alimentarse. La otra opinión que surgió fue por mi parte. Ésta constaba en que la ruta sea yendo por el Oeste (por el lado de Irak), que desde mi punto de vista, por éste camino tardaría menos y que algo negativo con respecto al otro camino es que basándose en las paradas, éste camino no

tenía muchas pero tampoco carecía de ellas. Las dos opiniones tenían cosas en común y esto era que había lugares que coincidían, como por ejemplo algunas paradas a realizar.

Luego de unos cuantos minutos defendiendo cada una su postura pudimos llegar al acuerdo de optar por elegir ambas opciones porque la idea no era elegir una sola opción sino valorar ambas opiniones, es decir, marcar el camino en el mapa en función de las paradas que habíamos coincidido o también basándonos un poco en cada una de las opiniones. Como resultado podemos decir que elegimos la ruta porque creímos que lo mejor sería hacer un recorrido que por así decirlo sea "un viaje directo sin muchas vueltas", con debidas paradas de descanso, las que nosotras creímos necesarias para que el viaje no se haga tan pesado.

Estas discusiones tienen para nosotras algo negativo ya que al principio nos cuesta ponernos de acuerdo, pero también tiene algo positivo y es que al fin y al cabo pudimos llegar a organizarnos, dónde ambas colaboramos mutuamente y siempre teniendo en cuenta que tenemos que respetar, escuchar y aceptar ambas opiniones porque somos un equipo.

Si bien el ejemplo anterior no se repitió en todos los equipos, muchos de ellos lograron un **excelente registro de recorrido e intercambios**. Recalamos, lo positivo (y muy valorado por los alumnos) de una devolución y guía constante por parte de los profesores en los distintos espacios de trabajo (digitales y/u orales). A continuación, dos ejemplos del espacio - Comunidades:-



The screenshot displays a chat interface with four messages. Each message includes a star icon, a profile picture, a name, a timestamp, and a reply icon. The messages are as follows:

- Message 1:** From 'yo (Artabán Rey Mago cambiar)' on 21/6/17. Text: "Flor: para poder asignarte la Insignia de la Primera Etapa, por favor cambiar los permisos del Mapa realizado (hacelo público). Cariños, tu profesora.-"
- Message 2:** From 'aanisa.yarur' on 23/6/17. Text: "Profe el mapa ya es público ahora. Le dejo el link a continuación: https://www.google.com/maps/d/edit?hl=es&mid=1yCOTIDxzi1E_8YkVzqlvoJ38mJ0&ll=32.29664770994361%2C35.385279999999966&z=9 Gracias por informarme, Flor."
- Message 3:** From 'aanisa.yarur' on 9/7/17. Text: "Profe ya le envíe un mail solicitando el permiso para comentar. Desde ya muchas gracias!!"
- Message 4:** From 'yo (Artabán Rey Mago cambiar)' on 17/7/17. Text: "¡Me alegro mucho! No te olvides de solicitar las Insignias correspondientes a cada Etapa de trabajo. Cariños, tu profesora.-"

Figura 35: Ejemplo espacio comunidades de equipo narrativo 2 - comunidad 1

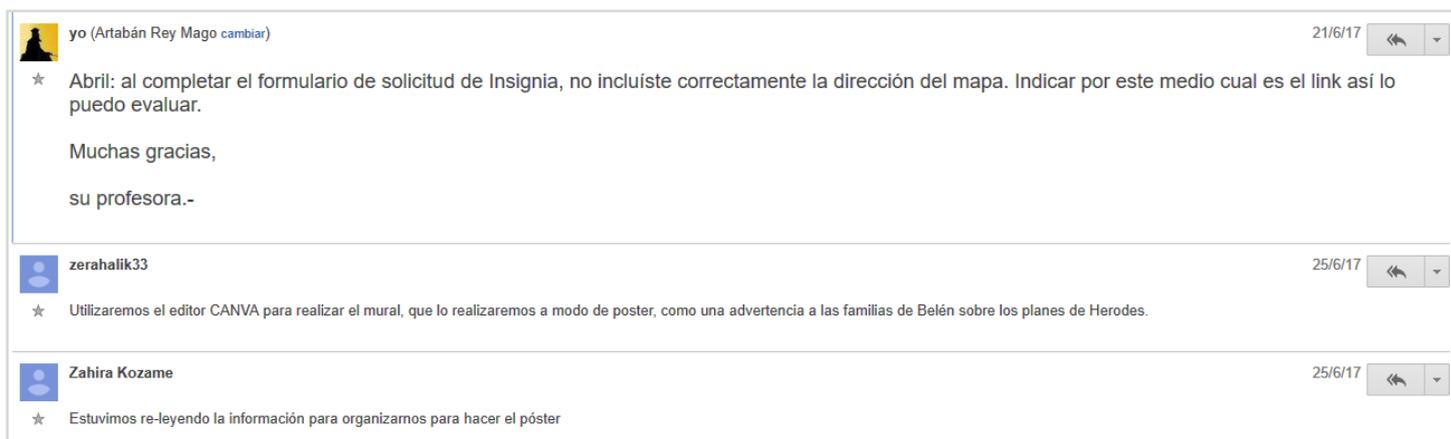


Figura 36: Ejemplo espacio comunidades de equipo narrativo 7 - comunidad 2

En relación a las emociones experimentadas por parte de los profesores al realizar este trabajo, se expresa que en un primer momento se compartió la **ansiedad inicial** que sentían los alumnos en su contacto preliminar con la propuesta. La inquietud porque todo funcionara correctamente, se fue superando al observar la apropiación y participación adecuada de los alumnos con el material didáctico. El haber habilitado múltiples canales de participación y orientación de dudas o consultas, hizo que comenzásemos a trabajar y dejásemos de preocuparnos. Al finalizar la experiencia, pudimos observar **alumnos conformes y felices de haber participado en este estudio**. Eso produjo la misma felicidad en nosotros. **El aprendizaje significativo genera alegría y felicidad.**

7.5. Palabras finales

Llegados a este punto, y como docentes argentinos de nivel medio, generamos los siguientes interrogantes: ¿Vale la pena la mediación tecnológica del conocimiento en el proceso educativo? ¿Vale la pena el tiempo, esfuerzo y conocimiento invertidos? ¿No es lo mismo la utilización de estrategias metodológicas modernas y novedosas (analógicas⁸⁸), sin más? Parece ilógico este cuestionamiento a esta altura del trabajo, pero es una constante

⁸⁸ Analógico se refiere al proceso educativo sin mediación tecnológica (tradicional, presencial).

observada y escuchada en las diferentes instituciones educativas y, nuestro principal interés en responder. La respuesta es **SÍ**, vale la pena, por los siguientes motivos:

- ❖ El resultado o cumplimiento del objetivo y proceso pedagógico planteado, **no sería posible** de lograr analógicamente.
- ❖ El compendio de aprendizajes adquiridos por los alumnos, es de **mayor cantidad, diversidad, complejidad y significatividad**; y cada educando decide hasta dónde llegar. No hay límites.
- ❖ Así mismo, el **proceso evaluativo se democratiza y transversaliza**. A través del medio digital, **es posible un monitoreo constante del recorrido realizado**.
- ❖ El **proceso de enseñanza y aprendizaje y de evaluación se transparenta**, quedando plasmado en un medio visible, perdurable en el tiempo y posible de ser consultado por cualquier participante.
- ❖ Se invita al alumno a ser participativo, activo, competente y eficaz. Se lo desafía a desarrollar **capacidades y competencias cada vez más complejas** y necesarias en la era tecnológica y comunicativa del siglo XXI.
- ❖ La producción escrita de narraciones, implica el **desarrollo de capacidades y competencias** tales como: comprensión textual, lectura interpretativa y crítica, práctica de técnicas y contenidos propios de una correcta escritura (gramática, sintaxis, ortografía, estructura textual, tramas, cohesión, coherencia, etc.), entre otros.
- ❖ La producción escrita de narraciones digitales en diversas plataformas y medios, a través de esta propuesta, **incluye el desarrollo de las capacidades y competencias anteriores y agrega**: trabajo colaborativo e interactivo; autoadministración y gestión del propio aprendizaje, proceso pedagógico y de producción; planificación estratégica del desarrollo de la actividad; rol activo y protagónico; alfabetización digital; resolución de situaciones problemáticas simples y complejas; entre otros. **Todo esto en su conjunto configura una verdadera alfabetización plena en y para el siglo XXI**.
- ❖ En los procesos pedagógicos mediados tecnológicamente, es imprescindible

desarrollar un **proceso de construcción del conocimiento colaborativo**. Sin él, no hay verdadero aprendizaje.

- ❖ Se plantean **estrategias metodológicas novedosas y propias del medio digital**, con la finalidad de atraer y motivar al alumno.
- ❖ La disposición taxonómica del material didáctico, y su particularidades sintácticas y pragmáticas; facilitan una **organización mental y cognitiva más coherentes**, del conocimiento previo y nuevo adquirido por el alumno.
- ❖ Cuando mediamos tecnológicamente el proceso educativo, es posible brindarle al educando una **propuesta humanizada**, cálida, emocionante, atractiva, significativa, y acorde a los productos culturales que consume.
- ❖ A través de diversas herramientas, se **potencia significativamente la comunicación** de "uno a muchos", de "muchos a uno" y de "muchos a muchos". La **interactividad constante**, es otra característica que identifica a los procesos educativos mediados tecnológicamente y la construcción colaborativa del conocimiento significativo.
- ❖ En equipamiento, sería ideal la **dotación de un dispositivo digital por alumno y profesor** (modelo 1 a 1); que le sea propio, tenga conectividad (*Internet*) y complementado con pantalla digital interactiva. Por diversas razones, los alumnos participantes de esta experiencia trabajaron en el gabinete de computación, con máquinas de escritorio compartidas cada dos alumnos y tiempos acotados. Fue suficiente.
- ❖ Así mismo,- y como generalmente sucede en educación-, **el proceso de aprendizaje es compartido**: el educando recibe y participa de una propuesta definida de antemano, y el educador se inscribe en un proceso generador de múltiples posibilidades, desafíos y superaciones constantes.
- ❖ Cuando una **experiencia es significativa para el participante**; lo aprendido es internalizado, perdura en el tiempo y es posible de generar nuevos aprendizajes. La mediación tecnológica propicia que esto suceda.

- ❖ Como todo aprendizaje, **el desarrollo de competencias o capacidades tecnológicas es gradual** en el alumno. Así mismo, la secuencia pedagógica desarrollada en el material didáctico, debería - además de ser adaptadas al tipo de receptor y/o narrativa transmedia-; plantearse de lo simple a lo complejo, de la causa a la consecuencia, de lo particular a lo general; respetando la coherencia integral de la propuesta.
- ❖ Es a través de la **práctica, producción y el error**, que el alumno aprende y progresa. Cambiamos el estudio memorístico o tradicional, por el “**saber hacer**” o “**aprender haciendo**” donde, **la equivocación es oportunidad** y tan necesaria como el aprendizaje mismo. La tecnología, brinda múltiples oportunidades en este sentido.

Finalizando, lo que antes sucedía en cientos de años, en nuestra era sucede en unos pocos meses. El avance y desarrollo tecnológico, nos permite hablar de temas tales como: realidad aumentada y virtual, inteligencia artificial, vehículos autónomos y/o automatización, ciudades inteligentes, *machine learning* (algoritmos capaces de aprender a partir de la experiencia y no solamente de la programación), *drones* para todo tipo de trabajos, entre tantos otros. La oferta académica argentina actual, no responde a tantas áreas del conocimiento en constante auge. Es necesario tomar conciencia y generar procesos de enseñanza, aprendizaje y evaluación; cada vez más autónomos, activos y cooperativos. El material didáctico digital desarrollado por cualquier docente (y de cualquier nivel); debe responder a tal fin y proveer las herramientas y funciones necesarias.

El material didáctico digital desarrollado en este trabajo, es el mediador seleccionado por este equipo, porque reúne todas las condiciones descritas con anterioridad y necesarias para cumplir con los objetivos pedagógicos planteados. Así como fue utilizado para generar narrativas transmedia, puede ser adaptado y reutilizado para ser empleado con cualquier otro tema que se crea necesario. **Es un humilde punto de partida, que nos desafía a seguir investigando para mejorar nuestra práctica docente...**

¿ Qué buscas Artabán?

¿ Qué misterio impulsa tus pasos?

Cuenta la leyenda, de la existencia de un cuarto Rey Mago: Artabán.

Él también vio brillar la estrella sobre Belén, y decidió seguirla.

Como regalo, pensaba ofrecerle al Niño un cofre lleno de perlas preciosas.

*Sin embargo, en su camino se fue encontrando con diversos
acontecimientos, que iban solicitando de su atención.*

*Este Rey, atendía lo que se le presentaba con alegría y diligencia,
e iba dejándoles una perla a cada uno.*

Por este motivo, fue retrasando su llegada y vaciando su cofre.

*Encontró muchos pobres, enfermos, encarcelados y miserables;
y no podía dejarlos desatendidos.*

*Se quedaba con ellos el tiempo necesario para aliviarles sus
penas; y luego procedía su marcha,*

que nuevamente era interrumpida por otro desvalido.

*Sucedió que cuando por fin llegó a Belén, ya no estaban los otros
Magos y el Niño había huido con sus padres hacia Egipto,
pues el Rey Herodes quería matarlo.*

Artabán siguió buscándolo, ya sin la estrella que antes lo guiaba.

*Buscó, buscó y buscó... y dicen que estuvo más de
treinta años recorriendo la tierra,*

buscando al Niño y ayudando a los necesitados.

Vos podés ayudar a Artabán

Anexo 2 – Formularios

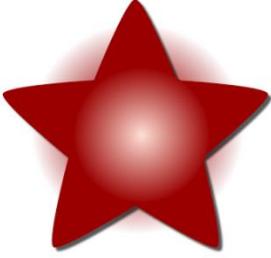
ARTABAN

El cuarto rey mago

Solicita tu insignia - Segunda Etapa

¡Cuánto esfuerzo! ¡Solicita tu insignia, ¡Te la mereces!

*Obligatorio



Comunidad y Equipo Narrativo *

Tu respuesta _____

Nombre y apellido real del alumno *

Tu respuesta _____

Nombre del personaje creado para este trabajo *

Tu respuesta _____

Solicitud de insignia *

Solicito insignia - primera etapa

Solicito insignia - segunda etapa

Solicito insignia - tercera etapa

¿Por qué crees que te mereces la insignia?

Tu respuesta _____

Califica (en escala del 1 al 10) las actividades propuestas hasta el momento. **

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Justifica tu calificación anterior *

Tu respuesta _____

¿Qué mejorarías del material y las actividades propuestas? *

Tu respuesta _____

¡Felicitaciones! ¡Has concluido la Segunda Etapa!

ENVIAR

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

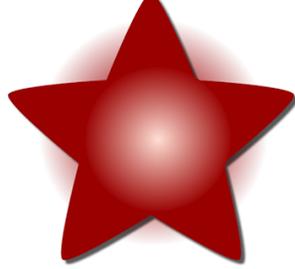
Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google. Informar sobre abusos - Condiciones del servicio - Otros términos

El cuarto rey mago

Solicita tu insignia - Primera Etapa

Una vez concluidas todas las actividades de la Primera Etapa (Forma Comunidad), completar este formulario para solicitar tu insignia ¡Adelante!

*Obligatorio



Nombre y apellido real del alumno *

Tu respuesta _____

Nombre del personaje creado para este trabajo *

Tu respuesta _____

Dirección de Gmail creada para este trabajo *

Tu respuesta _____

Dirección de Página de Facebook del personaje *

Tu respuesta _____

Dirección URL de mapa en "My Maps" *

Tu respuesta _____

Solicitud de insignia *

Solicito insignia - primera etapa

Solicito insignia - segunda etapa

Solicito insignia - tercera etapa

¿Por qué crees que te mereces la insignia? *

Tu respuesta _____

Califica (en escala del 1 al 10) las actividades propuestas hasta el momento. *

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Menor calificación Mayor calificación

Justifica tu calificación anterior *

Tu respuesta _____

¿Deseas agregar algún comentario?

Tu respuesta _____

ENVIAR

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

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

Figura 38: Formulario "Solicita tu insignia" – Primera etapa

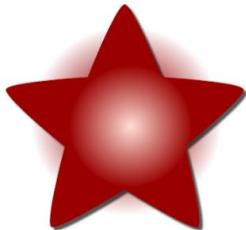
Figura 39: Formulario "Solicita tu insignia" – Segunda etapa

El cuarto rey mago

Solicita tu insignia - Tercera Etapa

¡Felicitaciones! Has llegado al final del recorrido ¡Solicita tu insignia!

*Obligatorio



Nombre y apellido real del alumno *

Tu respuesta _____

Nombre del personaje creado para este trabajo *

Tu respuesta _____

Dirección de e-mail *

Tu respuesta _____

Solicitud de insignia *

Solicito insignia - primera etapa
 Solicito insignia - segunda etapa
 Solicito insignia - tercera etapa

En general ¿Cómo evaluas la propuesta y el material brindado? *

Excelente
 Muy Bueno
 Bueno
 Regular
 Malo

¿Qué rasgos del Sitio de Artabán, consideras que te ayudaron en la comprensión de la tarea? *

Los títulos de cada Etapa y Tramo de trabajo
 Los distintos dibujos e imágenes
 La lectura de las consignas
 Los enlaces a sitios externos que amplían los contenidos
 La utilización de ejemplos
 La sección "Recursos" con material teórico, herramientas y ejemplos
 Otro: _____

¿Cuán complejas le resultaron las actividades? *

Muy complejas
 Medianamente complejas
 De complejidad adecuada
 Nada complejas

¿Lograste completar las actividades en los tiempos estipulados? *

Sí
 No

En caso de que la respuesta anterior haya sido "NO" ¿Por qué crees que no lograste completar las actividades en el tiempo estipulado? *

Tu respuesta _____

¿Quisieras compartir alguna otra observación sobre las distintas etapas de trabajo que nos ayude a fortalecerlas, mejorarlas, enriquecerlas? *

Tu respuesta _____

¡Felicitaciones! Has terminado la tarea

ENVIAR

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

Postulación para ingresar a una Comunidad Narrativa

Completa los datos solicitados y envía en formulario. Recibirás un mail indicando tu comunidad de trabajo y compañero de viaje ¡Adelante!

*Obligatorio

Dirección de correo electrónico *

Tu dirección de correo electrónico _____

Curso *

Elige ▾

Nombre y apellido (reales) *

Tu respuesta _____

Nombre del personaje creado en la primera etapa (actividad " GENERA TU PERSONAJE") *

Tu respuesta _____

Ingresar la dirección de e-mail de tu cuenta de Gmail (creada en la actividad " GENERA TU PERSONAJE") *

Tu respuesta _____

Ingresar la dirección del perfil de Facebook (creado en actividad " GENERA TU PERSONAJE") *

Tu respuesta _____

¿Qué Oficio te gustaría desarrollar? (Lee atentamente la información brindada en Recursos / Contexto socio - cultural y luego selecciona una sola opción) *

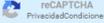
PESCADOR
 COMERCIANTE
 ALFARERO
 CARPINTERO
 CAZADOR
 ALBAÑIL
 TRABAJADOR EN METAL
 CURTIDOR Y TINTORERO
 CONSTRUCTOR DE TIENDAS
 BANQUERO O CAMBISTA
 MEDICO
 MODISTA
 ARTESANO
 AMA DE CASA
 Otro: _____

¿Con quién te gustaría formar equipo narrativo? (equipos de dos integrantes) *

Tu respuesta _____

Se enviará una copia de tus respuestas por correo electrónico a la dirección que has proporcionado.

ENVIAR



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

Google Formularios

Figura 40: Formulario "Solicita tu insignia" – Tercera etapa

Figura 41: Formulario de postulación para ingresar a una comunidad educativa

Postulación Actividades - Segunda Etapa

¡Bienvenido! Luego de haber leído muy detenidamente cada actividad, deberán postularse para realizar una de ellas. Espera la confirmación correspondiente, antes de comenzar.

***Obligatorio**

Dirección de correo electrónico *

Tu dirección de correo electrónico

Nombre y Apellido (ficcional)

¿A qué Comunidad de Trabajo perteneces?

Comunidad de Trabajo Nro. 1

Comunidad de Trabajo Nro. 2

Indica el número de Equipo Narrativo al que perteneces dentro de tu Comunidad de Trabajo.

Elige

Selecciona una actividad principal que quieras realizar con tu compañero narrativo (sólo una).

La gran procesión - Crónica radial digital

Los grandes deseos de nuestro corazón - Videoclip musical narrativo o storyboard

Selecciona una actividad secundaria que quieras realizar con tu compañero narrativo (sólo una). Esta segunda opción, sólo se utilizará en caso de que no haya más cupo para que realicen la primera opción seleccionada.

La gran procesión - Crónica radial digital

Los grandes deseos de nuestro corazón - Videoclip musical narrativo o storyboard

¡Qué bueno! ¡Están ayudando a Artabán!

Envíame una copia de mis respuestas.

ENVIAR

Página 1 de 1

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

Figura 42: Formulario de postulación actividades – Segunda etapa

Entrega tu trabajo

¡Qué felicidad! Artabán está muy contento con tu ayuda.

***Obligatorio**

Nombre y apellido (ficcional) *

Tu respuesta

Comunidad y equipo narrativo al que perteneces *

Tu respuesta

Selecciona la actividad realizada *

Elige

Ingresa el link del trabajo realizado (publicación) *

Tu respuesta

¡Felicitaciones! Has concluido el primer tramo de la segunda etapa.

ENVIAR

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

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

Figura 43: Formulario de entrega de trabajo (actividad)

Anexo 3 - Personajes ficticiales o avatars

Imágenes de alumnos en proceso de creación de sus avatars



Figura 44: fotografías de alumnos en proceso de creación de sus Avatars

Los avatars y personajes, fueron presentados en Facebook

<https://www.facebook.com/notes/artab%C3%A1n/presentaci%C3%B3n-de-personajes/1678277255801170/>



Figura 45: Imágenes de algunos Avatars creados por alumnos

Ejemplos de presentaciones de avatars en *Facebook*

 **Ameena Ferha** Hola me llamo Ameena Ferha. Soy una mujer morena, de ojos morenos. Naci en Palestina. Trabajo de ama de casa, ya que en donde vivo la mujer es inferior al hombre. Tengo 22 años. Mi padre es como yo en rasgos fisicos. Mi personalidad es de una chica sumisa a las ordenes de su padre pero que esta preparada para cualquier cosa.

 1

[Me gusta](#) · [Responder](#) · [Mensaje](#) · 35 sem

 **Artabán** ¡Hola Ameena! un gusto conocerte. Quiero realizar una aclaración sobre tu oficio de ama de casa: en esta época, las mujeres normalmente trabajaban en tareas domésticas, por lo que no salían a trabajar ni tenían vida pública. Tú lo describes muy bien...

[Me gusta](#) · [Responder](#) · 34 sem

 **Moktar Belmoktar** Hola, mi nombre es Moktar Belmoktar, tengo 19 años y resido en Jerusalem. En mis tiempos libres ayudo a mi madre en casa, pero tengo trabajo de carpinteria. Unas de mis atracciones es pescar, aunque lo haga muy seguido 😞. Estoy casado y tengo 3 hijos. Cualquier ayuda que necesites no dudes en hablarme.

 1

[Me gusta](#) · [Responder](#) · [Mensaje](#) · 34 sem

 **Abdula Boabdil** hola soy abdula boabdil 🇲🇦🇲🇦, tengo 26 años vivo solo en dubai donde trabajo de comerciante, vendo camellos 🐪 a los extranjeros y así me gano la gloriosa vida que me dio Ala 🌙. hasta el momento estoy soltero pero nunca solo 😎😎🇲🇦🇲🇦. mis hobbies son andar en camello 🐪 por el desierto y tomar te con mis amigos. acá te dejo mi gmail para que luego te comuniqués conmigo, desde ya un cordial saludo y ojala q Ala nos cruce en su camino.
boabdilabdula321@gmail.com 🇲🇦🇲🇦🇲🇦🇲🇦🇲🇦

 1

[Me gusta](#) · [Responder](#) · [Mensaje](#) · 35 sem · [Editado](#)

 **Artabán** ¡Abdula! ¡Dubai se encuentra muy lejos de aquí! No conozco... Pareces un hombre muy excéntrico y sin mayores apuros. Sería bueno que "sientes cabeza" ya que, recuerda que el promedio de vida en esta época es hasta los cuarenta y cinco años...

[Me gusta](#) · [Responder](#) · 34 sem

Figura 46: Ejemplos de presentaciones de Avatars en *Facebook*

Anexo 4 - Respuestas formulario “Solicita tu insignia”

Consigna: “justifica tu calificación (pregunta anterior: en escala del 1 al 10, califica las actividades propuestas hasta el momento)”

8
La puntuación no fue mayor debido a que me bloquearon la cuenta de facebook.
Me gustaron las actividades. Es una propuesta original y entretenida. Una manera diferente de aprender me encanta hacer este tipo de actividades en otro ámbito y con esta profesora
Puse esta calificación porque esta actividad es muy original pero complicada porque realice las actividades planteadas en tiempo y forma adecuadamente.
Es una actividad entretenida e informativa, aunque algunas consignas son poco claras las actividades estaban buenas y entretenidas pero hubo muchos problemas al crear al personaje.
Es una propuesta diferente, didáctica y muy divertida pero no me agrada tener que dirigirme a tantas direcciones URL para realizar 1 solo paso.
me gustaron las actividades, me parecieron didácticas y divertidas
por que me gusta aprender cosas nuevas pero no termine de entender el fin que tiene esta actividad
Me pareció didáctico por momentos , por otro lado tedioso.
He calificado las propuestas con un 9 porque son entretenidas y también desde mi punto de vista al ser prácticas, puedo aprender de igual forma los contenidos históricos en la época de Jesús, ya sea por ejemplo las vestimentas que usaban o las costumbres que tenían, que como lo haría tal vez de la forma teórica. Pero por ahí las propuestas a mi parecer, eran muy complicadas de llevarlas a cabo, me costaba un poco.
me gusta las actividades propuestas porque puedes expresar tu creatividad y es algo nuevo, me gusta
Me resultaron prácticas pero a la vez pesadas.
4
Califico estas actividades con un numero 8, porque se nos presentaron algunos problemas a la hora de resolver una actividad, pero pudimos terminarlas con éxito. Dentro de todo es una muy buena propuesta, con actividades innovadoras.
Puse un 7 y no un 10 porque, me gustaría que las actividades fueran en clase y no de tarea
Esta buena la actividad porque usamos la tecnología pero hay que entrar a muchos links y por ahí se complica
Demasiados links para las actividades
Me parece divertido y es muy didáctico. Esto sirve a la profesora tanto como a los alumnos para aprender; sin embargo hay cosas que no se tuvieron en cuenta y varios de mis compañeros no pudieron llevar a cabo el trabajo correctamente.
Las actividades fueron divertidas pero la actividad relacionada al mapa no me gusto tanto

Fue un poco comolocado

Me parece un proyecto interesante, distinto a lo habitual, he tenido algunos problemas para interpretar algunas consignas de trabajo, pero creo que es un proyecto muy creativo en el cual cada semana aprendemos cosas nuevas, y nos ayuda a desarrollar la imaginación, la creatividad, conocimientos sobre la web, etc está excelentemente hecho y programado 😊

Un poco aburrido

No estoy acostumbrada a este tipo de actividad pero me parece muy entretenida ya que sin una no puedes seguir con la otra

Las actividades fueron interesantes, ya que no realizamos ninguna parecida en ningún otro ámbito del colegio. pero me parece que no estuvieron muy bien explicadas, y tampoco facilita la tarea que las tengamos que hacer en nuestras casas. va que allí no tenemos a nadie que nos quíe.

me gusto trabajar en algo nuevo con innovadoras herramientas pero me gustaria entender un poco mas el objetivo del proyecto

Me gustaron las actividades pero a veces me aburren

Me gusta el propósito de la actividad ya que nos incentiva la creatividad pero creo que hay demasiados inconvenientes de por medio.

estan buenas pero son muy densas ya que hay que pasar de link a link

Esta bueno el trabajo y es otra manera de aprender pero se generaron muchas dudas con el tema de los links ya que eran muchos.

esta bueno el trabajo por que propone otra forma de trabajar distinta a la que acostumbramos habitualmente.

pienso que merece un 8 ya que es una nueva forma de trabajo educativo, pero que lleva tiempo extracurricular para realizarlo

creo que merece este puntaje debido a que es una nueva forma de trabajo y esta muy buena, pero lleva tiempo extracurricular para realizar las actividades

Ya que me pareció una propuesta diferente y dinámica de realizar este proyecto.

Eran muy claras las consignas, entretenidas las actividades y hasta el momento el proyecto es bueno.

porque son divertidas pero un poco complicadas

porque me gustaron las actividades y pude eprender cosas nuevas

Las actividades son entretenidas, las consignas con claras, y me gusta mucho la propuesta del proyecto

Están muy buenas estas actividades y son fuera de lo usual por lo que nos cuesta resolverlo

nose que poner

porque tuve algunas dificultades a la hora de realizar ciertas actividades. pero a la vez fueron divertidas y didácticas

porque no lo realice en tiempo y forma

Esta forma de trabajo, no me es muy sencilla según mi punto de vista.

porque tuve problemas para realizar el trabajo y lo entregue tarde

Estuvieron muy buenas las actividades y se nos resulto facil hacerlas luego de comprenderlas y leerlas varias veces.

Porque me parece muy interesante y entretenido
Porque estuvo bueno y divertido el trabajo
Lo califico así porque me pareció una actividad nueva e interesante pero muy larga.
Fueron didácticas y diferentes a lo habitual que se trabaja.
Son actividades creativas que nos hacen mirar a la tecnología desde otro angulo.
Cumpli con las consignas pero no en tiempo y forma
Es la segunda solicitud de insignia ya que el mapa que realice no era público.
porque todavia no hay cosas claras como para continuar el trabajo
porque hice lo pedido
porque no me gustaron mucho porque me cuesta la tecnologia
muy bueno el trabajo
por las cuentas cerradas en facebook
por los problemas con facebook
por todos los problemas para crear las cuentas
hay que entrar a mucho lugares (tener muchas ventanas abiertas)
por problemas con facebook y interpretacion de consignas
por que puede que este en forma pero no en el tiempo que se pauto
Se abren demasiados enlaces, muchas indicaciones..
no me gusta demasiado estas actividades
demasiadas pestañas
por que puede que este en forma pero no en el tiempo que se pauto
Se abren demasiados enlaces, muchas indicaciones..
no me gusta demasiado estas actividades
demasiadas pestañas
me gusta el trabajo
todas las actividades se han conectado fluidamente y dejando en el camino nuevas experiencias y aprendizajes en el ámbito tecnológico e histórico.
porque si
me gusto el trabajo, pero se complico un poco en cuanto al facebook
no hice las cosas a tiempo xd
creo que un 7 debido a que me faltaron de realizar algunas cosas, pero trabaje, con esfuerzo y dedicación intentando hacer lo mejor posible
Un 4 porque habia actividades que eran todo un tramite

Figura 47: Respuestas formulario "Solicita tu insignia" - primera etapa (individual)

Justifica tu calificación (pregunta anterior: en escala del 1 al 10, califica las actividades propuestas hasta el momento)

Respuestas segunda etapa (una respuesta por equipo narrativo)

Me gustaron bastante y no me presentaban tanto desafío al realizar la actividad a través de la comprensión
Califique con un 8 (ocho) porque era muy extenso el trabajo
porque fueron interesantes y didácticas
creemos merecerlo por el esfuerzo y responsabilidad
las actividades que realizamos fueron entretenidas y dentro de todo fáciles.
Las actividades propuestas me parecieron originales y algo para ponernos a imaginar un poco
porque lo hice en formas y tiempo, y trabajé con criterio
un 7 por que nos ayuda aprender como crear cuentas y conocer más sobre las redes sociales
Es divertido hacer estas actividades dinámicas, además de que esto nos enseña cosas que nos pueden servir en un futuro. y aunque en esta etapa tuve más conflictos que en la primera... fue más interesante
Las actividades propuestas en el segundo tramo fueron entretenidas, incluían desafíos, pero eran fáciles de entender, aunque hubo casos en los que no y debimos consultar varias veces a la profesora
Han sido mucho más libres y fáciles de realizar en comparación con la otra etapa.
porque considero que podría haber puesto más empeño para realizarlas
porque me costó realizar algunas actividades
Entregué las actividades en tiempo y forma. Quizás no fueron los trabajos más lindos u originales.
Me gusta la idea del proyecto, el mensaje que hay detrás de cada consigna, que son claras y no dan margen de error.
me gustó porque fue de una manera didáctica
He calificado las propuestas del momento con un nueve ya que me han parecido muy entretenidas y fáciles de comprender. No llega a la calificación perfecta porque todavía no he podido llegar hasta la parte final del trabajo para poder evaluarlo definitivamente.
Le otorgo un 10 ya que esta etapa nos sirvió mucho para no quedarnos en lo que nos dice la profe y buscar otras soluciones a los problemas que se nos presentan, nos ayudó a superarnos.
Surgen problemas con las redes sociales
La página está hecha de una manera excelente, no es fácil de crear este pequeño mundo. Las actividades han sido originales y creativas, algunas más difíciles que otras, pero en fin todas nos han hecho aprender algo nuevo, valoro mucho la dedicación de la maestra en este proyecto.
de a poco me van agradando estas actividades
7

Me gustaron mas las actividades de esta etapa que las de la primera, pero siguen teniendo el mismo error, no están bien explicadas en como debemos hacerlas.
me gusta poder dar mi opinión sobre los trabajos presentados para este proyecto.
no me gustan mucho las actividades ye se me dificulta un poco realizar el trabajo de manera virtual
me parece muy buena esta idea del trabajo cambiaria algunas cosas para que sea excelente pero me atrae mucho
Porque me parece original esta forma de trabajar, pero se vuelve a veces media aburrida
Perfectas, pero se debería tener en cuenta que no tuvimos acceso esta semana a las computadoras del colegio.
califico las actividades con un 9 ya que me gusto la idea de que podamos elegir que actividad realizar y tuvimos total libertad para hacer la misma, ya sea desde donde llevarla a cabo y a donde publicarla
Me califico con 6 porque logre terminar por completo esta etapa pero no en el tiempo adecuado
me parecen buenas las actividades, pero a veces no se entienden
porque fue entretenido pero hubo muchos problemas para realizarlos
la verdad es que me parecio mas interesante esta etapa y les puse mucho esfuerzo
Ya que el tiempo en el aula no ha sido suficiente y debemos entregar mucho tiempo extra trabajando en este proyecto. Creo que también la plataforma virtual que utilizamos tiene tantas desventajas como ventajas y dificulta a gran medida el desarrollo de la actividad.
Me gustaron mas que la primera etapa ya fueron mas creativas
Redacción explícita.
siguen habiendo muchos links y eso hace dificultoso el trabajo
Fueron actividades entretenidas.
han sido didactias y creativas.
Son dinámicas y creativas.
Me parecen entretenidas las actividades xd.
Tuvimos complicaciones que supimos resolver sobre la marcha
.
Son actividades que nos conectan con Jesus. Muy bien formulada cada consigna. Apoyo y ayuda por parte de la profesora
Esta fue la etapa que mas me gusto. Pude conectarme con Jesús a través de esta actividad. Me gusto que sea libre y que cada uno pueda expresar como termina el final de esta historia para cada uno de nosotros.

Figura 48: Respuestas formulario "Solicita tu insignia" - segunda etapa (equipo narrativo)

Referencias Bibliográficas

- Area Moreira, M. (s.d.). *Los medios de enseñanza: conceptualización y tipología*. Documento inédito elaborado para la asignatura de Tecnología Educativa Web de Tecnología Educativa. Universidad La Laguna. Recuperado de: http://www.uclm.es/PROFESORADO/RICARDO/Clasificaciones_medios/doc_ConcepMed.htm en junio de 2014.
- Area Moreira, M. (2008). *Educación para la sociedad informacional: Hacia el multialfabetismo*. Departamento de Didáctica e Investigación Educativa, Facultad de Educación. Módulo B, Universidad de La Laguna (España). Recuperado de: <http://www.manuelarea.net> en agosto de 2014.
- Barberá E., Badía A. (2004). *Educación con aulas virtuales. Orientaciones para la innovación en el proceso de enseñanza y aprendizaje*. Madrid. Antonio Machado Libros S.A
- Barbero, J. M. (1987). *De los medios a las mediaciones*. México. Editorial Gustavo Gili.
- Bates, A.W. (2001). *Cómo gestionar el cambio tecnológico. Estrategias para los responsables de centros universitarios*. Editorial de la Universitat Oberta de Catalunya.
- Duart J. M., Lara, P., Saigí F. (2003). *Gestión de contenidos en el diseño de contenidos educativos en línea*. Universidad Oberta de Catalunya. Recuperado de: <http://www.uoc.edu/dt/20237/index.html> en junio de 2014.
- Dussel, I.(2015). *La incorporación de TIC en la formación docente de los países del Mercosur*. Programa de apoyo al sector educativo del Mercosur. Recuperado de <http://www.pasem.org/IMG/pdf/-25.pdf> en diciembre de 2016.
- Cobo Romaní, C.(2008). *Aprendizaje adaptable y apropiación tecnológica: reflexiones prospectivas*. Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales. Recuperado de: http://www.laisumedu.org/DESIN_lbarra/autoestudio3/ponencias/ponencia33.pdf en enero de 2017.
- Fidalgo, I., Rodríguez y Arnaiz, S. Molpereiches (2013). *The Inside Experience y la construcción de la narrativa transmedia. Un análisis comunicativo y teórico-literario*. España. Universidad Complutense de Madrid. Recuperado de: https://www.academia.edu/6926187/The_inside_experience_y_la_construcción_de_la_narrativa_transmedia._Un_análisis_comunicativo_y_teorico-literario en junio de 2014.

Galdeano, M. (2006). *Los materiales didácticos en Educación a Distancia (I): Funciones y características*. Boletín informativo. Sistema de Educación a Distancia de la Universidad Nacional de Nordeste. Recuperado de: http://virtual.unne.edu.ar/paramail/BoletinN20_Articulo_materiales.htm en junio de 2014.

García García, F. (2003). *La narrativa hipermedia aplicada a la educación*. Revista Red Digital N°3. Madrid. Recuperado de: http://reddigital.cnice.mecd.es/3/firmas/firmas_francisco_ind.html en junio de 2014.

Gros, B. (2007). *El aprendizaje colaborativo a través de la red: límites y posibilidades*. España. Universidad de Barcelona. Recuperado de: http://www.aves.edu.co/documentos/1191/08_El_Aprendizaje_Colaborativo_a_traves_de_la_red.pdf en junio de 2014.

Habermas, J. (1981). *Teoría de la acción comunicativa*. Madrid. Editorial Taurus.

Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Editorial Paidós. Recuperado de <https://stbngtrrz.files.wordpress.com/2012/10/jenkins-henry-convergence-culture.pdf> en junio de 2016.

Jenkins, H. (2007). **Transmedia Storytelling 101**. Recuperado de: http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html en mayo de 2016.

Jenkins, H. et. al. (s.d.). *Building the field of Digital Media and Learning*. Recuperado de: <http://www.newmedialiteracies.org/wp-content/uploads/pdfs/NMLWhitePaper.pdf> en enero de 2017.

Johnson, L., et. al. (2013). *Perspectivas Tecnológicas: Educación Superior en América Latina 2013-2018*. Análisis Regional del *Informe Horizon del New Media Consortium* (NMC). Austin, Texas: Recuperado de: <http://www.nmc.org/pdf/2013-technology-outlook-latin-america-ES.pdf> en junio de 2014.

Kaplún, G. (2005). *Aprender y enseñar en tiempos de Internet*. Libro en línea OIT/CINTERFOR. Cap.10. Recuperado de http://www.oitcinterfor.org/sites/default/files/file_publicacion/kaplun.pdf en enero de 2017.

- Knobel, M. y Lankshear, C. (2011). *Remix: la nueva escritura popular*. James Cook University, Australia, y McGill University, Canadá. Recuperado de http://everydayliteracies.net/files/8_Knobel_Lankshear.pdf en enero de 2017.
- Kuklinski, H. Pardo (2014). Conferencia: *Construcción colectiva de conocimiento a través de medios digitales en Cumbre Líderes por la Educación*. Bogotá, Colombia. Recuperado de: <http://www.digitalismo.com/construccion-colectiva-de-conocimiento-a-traves-de-medios-digitales/> en junio de 2014.
- Lion, C. (2006). *Imaginar con tecnologías. Relaciones entre tecnología y conocimiento*. Buenos Aires. Editorial Stella. Ediciones: La Crujía. Recuperado de [file:///C:/Users/Admin/Downloads/Lion,%20Carina.%20Imaginar%20con%20Tecnolog%C3%ADas.%20Relaciones%20entre%20Tecnolog%C3%ADa%20y%20Conocimiento%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/Admin/Downloads/Lion,%20Carina.%20Imaginar%20con%20Tecnolog%C3%ADas.%20Relaciones%20entre%20Tecnolog%C3%ADa%20y%20Conocimiento%20(3).pdf) en enero de 2017.
- Mena M.; Rodriguez L.; Diez M.L., (2005). *El Diseño de Proyectos de Educación a Distancia*. Buenos Aires. Editorial La Crujía.
- Morduchowicz, R. *Microsoft*. Recuperado de: <https://news.microsoft.com/es-xl/el-70-de-los-chicos-se-considera-experto-en-tecnologia-pero-seis-de-cada-diez-no-sabe-que-significa-programar/#sm.001dsozgs1ch8cn8vd12iyhefkm03#GSQm61OI1CvmsFht.97> en febrero de 2017.
- Moreno, C. (2009). *La evaluación auténtica en enseñanza secundaria y universitaria*. Barcelona. Edebé, Innova Universitat.
- Moreno, I.. (2002). *Musas y nuevas tecnologías: el relato hipermedia*. Barcelona. Editorial Paidós.
- Onrubia, J. (2005). *Aprender y enseñar en entornos virtuales: actividad conjunta, ayuda pedagógica y construcción del conocimiento*. RED. *Revista de Educación a Distancia*, número monográfico II. Recuperado de: <http://www.um.es/ead/red/M2/> en febrero de 2016.
- Orozco Gómez, G. (1997). *Las mediaciones en La investigación en comunicación desde la perspectiva cualitativa* (Capítulo VI). Universidad Nacional de La Plata. Ediciones de Periodismo y Comunicación.
- Pérez Latorre, Ó. (2013). *Narrativa participativa y comunicación de marca*. *Revista Comunicación*. N° 11. Vol.1. Recuperada de http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n11/Articulos/A5_Perez_Narrativa-Participativa-y-Comunicacion-Marca.pdf en enero de 2017.

- Perona E. (2014). Taller de Tesis II. Maestría en Procesos Educativos mediados por Tecnologías. *Centro de Estudios Avanzados*. U.N.C.
- Posada, F. (2013). *Gamificación Educativa. Uso educativo de las TIC*. Canal Tic. Recuperado de <http://canaltic.com/blog/?p=1733> el 19 de Mayo de 2015.
- Pratten, R. (2011). *Getting Started with Transmedia Storytelling*. Recuperado de <http://videoturundus.ee/transmedia.pdf> en enero de 2017.
- Elmasri Ramez A., Navathe Shamkant B. (2002). *Fundamentos de Sistemas de Bases de Datos*. Addison-Wesley, [3ª Ed.] ISBN 84-782-9051-6
- Stahl, G., Koschmann, T., Suthers, D. (2006). *Computer-supported collaborative learning: An historical perspective*. In R. K. Sawyer (Ed.), *Cambridge handbook of the learning sciences* (pp. 409-426). Recuperado de http://gerrystahl.net/cscl/CSCL_Spanish.pdf en diciembre de 2016.
- Schwartzman, G. (2009). *Aprendizaje Colaborativo en Intervenciones Educativas en Línea: ¿Juntos o Amontonados?* en Pérez, S. e Imperatore, A. *Comunicación y Educación en entornos virtuales de aprendizaje: perspectivas teóricas y metodológicas*, Universidad Nacional de Quilmes Ediciones, 2009. Recuperado de http://www.virtual.unq.edu.ar/sites/default/files/com_data/investigacion/Libro%20EVA%20final.rar en enero de 2017.
- Schwartzman, G. y ODETTI, V. (2011). *Los materiales didácticos en la educación en línea: sentidos, perspectivas y experiencias*. Presentado en ICDE-UNQ. Buenos Aires. Recuperado de: <http://www.pent.org.ar/institucional/publicaciones/materiales-didacticos-educacion-linea-sentidos-perspectivas-experiencias> en junio de 2014.
- Schwartzman, G. (2013). *Materiales didácticos en educación en línea: por qué, para qué, cómo*. Conferencia brindada en las I Jornadas Nacionales y III Jornadas de Experiencias e Investigación en Educación a Distancia y Tecnología Educativa - Universidad Nacional de Córdoba. Recuperado de: <http://www.pent.org.ar/institucional/publicaciones/dispositivos-tecnopedagogicos-linea-medios-interactivos-para-aprender> en junio de 2014.
- Scolari, C. A. (2013). *Narrativas Transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona. Editorial Deuto. Recuperado de: <https://www.google.com.ar/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0CB4QFjAA&url=http%3A%2F%2Fwww.austral.edu.ar%2Fojs%2Findex.php%2Faustralcomunicacion%2Farticle%2Fdownload%2F70%2F79&ei=JdKNVOnkHYOUNtHsgIAD&usg=A>

FQjCNHmZCf2-wXEWhKoioY0RgoPjFCG3w&sig2=JWHm-
EqapzLQW39zaVs6ng&bvm=bv.81828268,d.eXY en junio de 2014.

Torres Gordillo J. J., Perera Rodríguez V. H. (2010). La rúbrica como instrumento pedagógico para la tutorización y evaluación de los aprendizajes en el foro online en educación superior. Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación. Nº 36 Enero 2010 pp.141 - 149